PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

ADÉLIO GONÇALVES BRITO

A construção do herói no percurso narrativo da graphic novel Os 300 de Esparta - Do Dever à Vitória: uma jornada

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

SÃO PAULO

2012

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

PUC-SP

ADÉLIO GONÇALVES BRITO

A construção do herói no percurso narrativo da *graphic novel Os 300 de Esparta* - Do Dever à Vitória: uma jornada

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para a obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, na área de concentração Signo e Significação nas Mídias, sob a orientação da Profa. Dra. Leda Tenório da Motta.

SÃO PAULO

2012

Banca Examinadora

_____

_____

_____

Às cinco pessoas mais importantes da minha vida.

Agradecimentos

Escrever tem que ser uma das mais egoístas de todas as atividades criativas. Enquanto o escritor se perde no labirinto sedutor da criatividade mental, sua esposa, filhos, amigos e colegas ficam na companhia de alguém que está no insatisfatório estado de quase permanente absorção.

Richard Bassett

A lista de nomes a quem eu quero agradecer por terem me ajudado é tão grande, que essa parte corre o risco de ficar tão grande quanto um capítulo desta dissertação. Ainda bem, pois a vida me ensinou que ajudamos só àqueles a quem merece, a quem gostamos ou em quem confiamos. Isso deve significar alguma coisa.

Geralmente, quando se tem muita gente assim, fica difícil decidir por quem começar mas, no meu caso, não tenho nem o que pensar. Começo agradecendo aos meus pais, Valdete e Adélio, aqueles que foram os primeiros a me amar e a confiarem em mim. Obrigado, Mamãe e Papai. Tudo o que sou e o que eu conquistei na minha vida eu devo a vocês e nem todas as palavras do mundo são suficientes para expressar a minha gratidão. Amo muito vocês.

Agradeço à minha esposa, Kátia, por me aturar no tal “insatisfatório estado de quase permanente absorção” mais do que todo mundo. Como foi difícil estudar e escrever, imaginando o quanto seria mais divertido estar com você. Obrigado por entender, por ter me dado apoio e, principalmente, por ter aguentado meus eventuais surtos de mau-humor. Amo muito você.

À minha filhinha, Júlia, por na sua doce inocência, ter entendido que “o papai precisa muito escrever e ficar mais inteligente”. Obrigado, filha, por ter pulado à minha volta enquanto escrevia, por ter pedido colo o tempo todo, por não me deixar em paz enquanto eu não te contasse uma história antes de dormir, por ser insistente até eu levantar da mesa para brincar ou desenhar com você e, principalmente, por existir em minha vida. Obrigado por me fazer entender que, apesar de ser um trabalho sério, é preciso criatividade para escrevê-lo. Amo muito você.

Minha querida irmã foi uma das que aguentou minhas choradeiras e maus-humores. Desde pequena você o faz e, quanto mais o tempo passa, melhor fica nisso. Obrigado, Dani, por ser amiga, paciente, compreensiva e a melhor irmã que alguém como eu poderia ter. Amo muito você.

Eu poderia ficar nessas cinco pessoas, que são as mais importantes da minha vida, mas eu seria muito, mas muito injusto. Meus amigos, além de importantes para mim, também foram importantes, à sua maneira durante este projeto.

Ao pessoal do Compa, meus grandes amigos de infância, principalmente Luís Fernando, Marcel, Walter (Alemão), Marcello (Biba) e Augusto (Bola), assim como suas esposas e filhos, por terem suportado minhas intermináveis conversas de cunho *nerd*, minhas excentricidades e minhas ausências. Ainda assim, vocês continuam me aguentando e me recebendo em suas casas. Obrigado, caras!

Tenho muito a agradecer à minha grande amiga Beatriz Santos Samara, a Bia. Além de ter me levado para a PUCSP, é uma de minhas maiores mentoras e apoiadoras. Sempre serei eternamente grato a você, minha amiga.

Muito obrigado ao Prof. Dr. Fábio Caim Viana e ao Prof. Dr. Paulo Ramos, por suas inestimáveis considerações, dicas e puxões de orelha na Qualificação e pelas sugestões de bibliografia e possíveis caminhos a serem seguidos, daquele dia até hoje.

Aos meus bons amigos da Sant'Anna, Filipe Crespo, André Rodrigues, Juliana Pereira, Roberto Mecca, Hugo Harris, Sérgio Santos, Ana Vasconcelos, Júlio Moreno e Luciano Iaralham por serem fortes e me ajudarem a me manter forte também. Muito obrigado!

Agradeço muito aos meus amigos e colegas da Faficla - PUC-SP, Antônio Carlos Iñarra, Welhigton Barros, Ma. Conceição Golobovante, Christian Pelegrini, Mii Saki Tanaka, Regiane Oliveira, Fábio Sadao, Antonio Gobe, Ana Zilochi, Elisabete Alfeld e Sandra Mraz por me apoiarem e me aconselharem sempre que precisei.

Não posso deixar de agradecer aos meus queridos alunos-colaboradores da Agência PUC Comunicação, todos os que passaram por lá nesses últimos dois anos, principalmente a Mateus Ramos, Ricardo Diniz e Victor Traguetta, por terem

sido nesses últimos meses, meus braços direitos, esquerdos, pernas e, em diversas situações, bons amigos.

Muito obrigado, também, à minha amiga Patrícia Azeredo, que insistiu em dizer que está me devendo, por corrigir minhas traduções e traduzir meu *abstract*. Creio que eu é que estou em débito contigo agora.

Algumas pessoas não estão sempre ao meu lado, mas também merecem minha gratidão por, de alguma maneira, terem contribuído na minha trajetória, que por sua vez, me fez estudar em parte um assunto que eu gosto muito: a guerra. Meus mestres nas Artes Marciais, e seus ensinamentos, foram peças importantes para direcionar algumas de minhas interpretações. Por isso, agradeço ao meu Sensei de Jiu Jitsu e amigo, Milton Maximiano Trombini, o Max, por me ensinar os valores dos samurais, muito presentes no pensamento e obra de Frank Miller. Agradeço, também, ao Sensei de Judô Rodrigo Motta e meu companheiro de treinos, por ser um exemplo de persistência, dedicação e superação nas artes marciais. Muito obrigado, também, ao Lakan Goru de Kali Silat e meu irmão de armas, Rodrigo Okubo, por me ensinar a nunca desistir e mostrar que avançar é mais simples do que possa parecer. Meus agradecimentos, também, ao Mas Goru Paulo Albuquerque, Mestre do Rodrigo, por me contar a sua experiência de trabalho com Jack Kirby, o grande mentor de Frank Miller.

Agradeço também à Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUCSP e à Fundação São Paulo pelo apoio para a realização deste Mestrado.

Também, não posso deixar de agradecer a Deus, por me ouvir todos os dias, me dar forças e cuidar de todo o resto enquanto eu não pude cuidar. Obrigado, meu Deus!

Por fim, mas não menos importante, meu agradecimento à minha querida orientadora, Profa. Dra. Leda Tenório da Motta, que me acolheu quando mais precisei, dando uma direção bem mais adequada ao meu projeto. Obrigado, Professora, por ter segurado minha mão e ter sido compreensiva com o meu laconismo espartano como orientado. Se não fosse pela sua paciência, brilhantismo e competência, eu jamais teria conseguido.

“Flectere si nequeo Superos Acheronta movebo.”

(“Se não consigo dobrar os deuses do céu, moverei aqueles dos infernos.”

Trecho de Eneida, de Virgilio)

Resumo

Adélio Gonçalves Brito

A construção do herói no percurso narrativo da *graphic novel Os 300 de Esparta*: uma jornada do Dever à Vitória.

O objetivo desta pesquisa é investigar o jogo de construção semiótica do herói na graphic novel Os 300 de Esparta, do quadrinista Frank Miller, por meio da identificação de um estilo próprio do autor, embasado nos protocolos narrativos desta mídia. Objeto da investigação e contextualização determinante dessa construção, a linguagem dos quadrinhos é exposta e analisada naquilo que a constitui, ou seja, naquilo que a define como gênero e a caracteriza como uma mídia singular propícia ao uso como entretenimento, especialmente em seu formato de graphic novel. Assim, a pesquisa se predispõe a deslindar os percursos discursivos desta linguagem (História em Quadrinhos em seu formato graphic novel), por meio dos quais se representa e constitui a personagem do Rei Leônidas, que é o condutor da campanha guerreira a que se refere o título da HQ. Tal deslinde está embasado numa análise semiótica dos jogos de representação entre as personagens e a narrativa na jornada do herói, o que justifica o uso da reflexão teórica proporcionada pela narratologia de Vladimir Propp, apoiada pela análise haroldiana do Macunaíma, além dos aprofundamentos que os estudos de Christopher Vogler acrescentam e, por fim, sob a perspectiva do mito de Joseph Campbell. Os estudos apontaram um Rei Leônidas construído a partir do resgate do modelo antigo de herói, celebrado nos primórdios das HQs, associado a múltiplas camadas de significações, que se repetem em outras duas personagens consagradas de Miller, ao mesmo tempo em que identificou-se um estilo milleriano, que trabalha elementos da linguagem dos quadrinhos de maneira inusitada, combinando-os com outras linguagens, como cinema e pintura.

Palavras-chave: História em Quadrinhos, Os 300 de Esparta, Frank Miller, herói, narrativa, narratologia.

Abstract

Adélio Gonçalves Brito

The construction of a hero during the narrative course of the graphic novel 300: a journey from Duty to Victory

The goal of this study is to investigate the semiotic building process of a hero in the graphic novel *300*, by Frank Miller, through the identification of a unique style of the author, based on narrative protocols of this media. Object of the investigation and contextualization determinant of this construction, the language of comics is exposed and analyzed in what constitute it, that is, on what defines it as a genre and characterizes it as a singular media, propitious as an entertainment use, especially in its graphic novel format. So, the research predisposes to unravel this language discursive course (Comics in graphic novel format), through which represents and constitutes the character of King Leonidas, leader of the warrior campaign which gives name to the aforementioned graphic novel. Such unraveling is supported by a semiotic analysis of the representation games between the characters and the narrative in the journey of the hero, which justifies the use of a theoretical reflection provided by the narratology of Vladimir Propp, supported by the Haroldian study on *Macunaíma* and the deepened analysis on that subject made by the studies of Christopher Vogler, and, finally, under the perspective of myth Joseph Campbell. The studies showed a King Leonidas built from a rescue of he old style hero, celebrated in the early days of comics, associated with multiple layers of meanings, which are repeated in two other Miller's characters, while they identified a millerian style, that works with elements of comics language in an unusual way, combining them with other languages, such as film and painting.

Key-words: Comic Books, 300, Frank Miller, hero, narrative, narratology.

Sumário

Introdução _____ 1

Capítulo 1 - Sobre as Histórias em Quadrinhos _____ 8

Capítulo 2 - O autor e a obra _____ 40

2.1. Frank Miller _____ 40

2.2. A *graphic novel Os 300 de Esparta* _____ 46

2.3. A narrativa _____ 49

2.4. As capas _____ 52

2.5. Análise detalhada _____ 55

Capítulo 3 - A construção do herói _____ 87

Conclusão _____ 118

Referências _____ 127

Anexo I - As Funções das Personagens, por Vladimir Propp _____ 133

Anexo II - Cópias das páginas de *Slings & Arrows* do Capítulo Três _____ 135

Anexo III - Transcrição de *Os 300 de Esparta* _____ 138

Introdução

O objeto de estudo deste trabalho é a *graphic novel Os 300 de Esparta*, escrita e desenhada por Frank Miller. A publicação retrata um dos episódios mais marcantes da história: a Batalha das Termópilas, em 480 a.C.. Essa batalha foi apenas uma da longa lista de embates entre persas e gregos. Tudo começou mais de uma década antes, quando Dario I, o então rei da Pérsia, teve que lidar com a Revolta Jônica, de 499 a 494 a.C.

> *Foi ele que, em 490, para punir os atenienses que apoiavam os seus compatriotas jônios, enviou uma expedição naval pelo mar Egeu, que foi enfrentada e derrotada em Maratona. Essa famosa vitória grega provocou uma inevitável reação persa, embora, quando aconteceu, sob a forma de uma maciça expedição anfíbia de conquista e de presumível anexação, o próprio Dário já estivesse morto, sendo sido sucedido pelo filho, Xerxes. (Cartledge - 2009, p. 109-110).*

Dario morreu durante os preparativos para o retorno à Grécia, restando a Xerxes dar continuidade aos planos do pai. Como nos conta Herodoto em seu livro *História*, o sucessor de Dario I não queria entrar em guerra contra os gregos. Porém, pressionado pela sua corte e, principalmente, por um primo-irmão, Xerxes parte para a Grécia, não sem antes testar sua força no Egito, outro desafeto de seu pai a ser punido. À medida em que avançava, conquistava com facilidade os povos, muitas vezes se utilizando somente de arautos que falavam do tamanho e poder persas. Xerxes não os enviou apenas aos atenienses e espartanos, que anos antes haviam matado os mensageiros enviados por Dario.

Com a ameaça persa cada vez mais próxima do país, os gregos decidiram unir-se, deixando de lado as eternas desavenças externas para combater um inimigo em comum. Após muitas discussões, o comando das operações foi dado aos lacedemônios, ou espartanos, que enviou o rei Leônidas e um contingente de 300 soldados, acompanhados por alguns milhares de gregos, para formar a primeira linha de defesa nas Termópilas. Lá, resistiram por três dias defendendo a posição, se valendo da geografia dos rochedos e da superioridade militar, humilhando a

numerosamente maior força persa. Somente quando um espartano chamado Ephialtes trai seus patrícios, mostrando a Xerxes um atalho para a retaguarda dos gregos, é que Leônidas e seus 300 soldados sucumbem, mas cumprindo o objetivo de inspirar e encorajar o restante da Grécia.

Além de ter sido retratada por Herodoto, a batalha das Termópilas é amplamente estudada em academias militares e exerce fascínio por todo o mundo. No início da década de 1960, esse episódio se transformou em um filme, que inspirou Frank Miller a desenvolver a *graphic novel*, que por sua vez deu origem a outro filme no início dos anos 2000, com co-produção do próprio Miller.

Faremos o estudo a seguir tomando a obra como um todo, estudando os cinco capítulos de três versões da obra: a primeira publicação da obra (1998), original em inglês e publicada pela Dark Horse; sua primeira tradução em português, lançada pela Editora Abril (1999); e a edição encadernada de luxo, publicada pela Editora Devir (2006). Vale salientar que da edição americana utilizaremos, também, a sessão de cartas, em que o próprio Frank Miller responde às perguntas dos fãs.

Para a estrutura deste trabalho, optamos por trabalhar com três capítulos e uma conclusão, além desta introdução. No capítulo 1, falaremos do universo das HQs como um todo, começando com a sua história (e pré-história) dividida por eras e suas peculiaridades, bem como suas obras mais significativas. Além disso, descreveremos o estado das artes dos quadrinhos, levantando os principais trabalhos, obras e autores sobre o segmento, brasileiros e estrangeiros.

No capítulo 2, apresentaremos o trabalho de Frank Miller: o início, suas principais obras, prêmios e demais atividades, bem como o objeto de estudo deste trabalho. Além disso, faremos uma descrição detalhada da obra *Os 300 de Esparta*, nos utilizando dos conceitos morfológicos mapeados por Vladimir Propp, em seu *Morfologia do Conto Maravilhoso*, mais especificamente aplicando as rubricas tabeladas pelo russo em seus apêndices. Nos utilizaremos, também, de Haroldo de Campos e seu estudo sobre a obra de Mário de Andrade, chamado *Morfologia do Macunaíma*.

O capítulo 3 trará uma análise da *graphic novel*, sob o aspecto verbo-visual. Para falarmos da linguagem dos quadrinhos, utilizaremos os conceitos desenvolvidos por Will Eisner e Scott McCloud, complementados com a teoria de

autores brasileiros, como Waldomiro Vergueiro, Paulo Ramos e Nobu Chinen. Em seguida, faremos uma análise do herói Leônidas e a construção da personagem por Miller, utilizando autores das mais variadas áreas, como Sigmund Freud, Joseph Campbell, Christopher Vogler, Zygmunt Bauman, Arthur Schopenhauer, entre outros. A complexidade do rei espartano exigiu que transitássemos por áreas como psicanálise, antropologia, mitologia e até mesmo a literatura, para, assim, fazermos um estudo mais adequado. Encerrando o capítulo, esmiuçaremos a função de Leônidas no roteiro da *graphic novel*, utilizando parâmetros de Vogler para definição de funções das personagens nas histórias.

Por fim, na Conclusão, faremos uma revisão do estudo feito a fim de reforçar a fundamentação para os aspectos levantados nessa parte, além de propormos alguns desenvolvimentos futuros para o nosso trabalho com *Os 300 de Esparta* e a obra de Frank Miller.

A seguir, cremos ser necessário uma explanação acerca da metodologia haroldiana para o estudo do *Macunaíma*. Escrito em 1928 por Mário de Andrade, *Macunaíma: o herói sem nenhum caráter* é considerado sua obra prima e um dos maiores romances do Modernismo brasileiro. Em uma época em que a sociedade brasileira sofria exageradas influências europeias, os 18 capítulos do livro são uma crítica bem humorada, ao mesmo tempo que exaltam e valorizam as raízes da cultura brasileira.

Como em uma rapsódia, Mário de Andrade utiliza elementos da cultura indígena e do povo brasileiro, como lendas, mitos e provérbios, criando uma rica obra sobre o nosso folclore, ao mesmo tempo que faz uma crítica sutil à religião e à língua culta, tão em voga na época. Andrade propõe uma ruptura liguística, misturando elementos da língua portuguesa culta, dialetos indígenas e do coloquial, e bastante influenciada pelo Movimento Modernista de 1922.

De fato, Mário de Andrade e seus colegas de movimento desejavam que o Brasil fosse um país com características marcantes, fundamentadas na sua individualidade cultural, por sua vez formada por cantigas, lendas, crendices, brincadeiras e expressões que compõem o universo indianista moderno de *Macunaíma*, que nos é deslindado logo no primeiro parágrafo:

> *No fundo do mato-virgem nasceu Macunaíma, herói de nossa gente. Era preto retinto e filho do medo da noite. Houve um momento em que o silêncio foi tão grande escutando o murmurejo do Uraricoera, que a índia, tapanhumas pariu uma criança feia. Essa criança é que chamaram de Macunaíma. (Andrade - 2004, p. 10).*

Diferente de todas as crianças da tribo em que nasceu, Macunaíma (palavra indígena que significa “grande mal”) é preguiçoso, mentiroso, pratica maldades e fala muitos palavrões. Tinha dois irmãos, “Maanape já velhinho e Jiguê na força de homem” (Andrade - 2004, p. 10). Este último tinha uma companheira, chamada Sofará, com quem traiu o irmão por três vezes logo no começo da história, transformando-se em um “príncipe lindo”.

E vive dessa maneira sua infância, até que, depois de crescido, conhece e se apaixona por Ci, a Mãe do Mato, que lhe dá uma pedra-amuleto, a *muiraquitã*. Ci morre e Macunaíma perde seu amuleto, que depois descobre estar com um gigante comedor de gente, o Piamã. Depois de algum tempo, e de muitas aventuras, Macunaíma recupera sua pedra, que estava em São Paulo, e volta para casa. Antes de chegar à aldeia, porém, perde novamente a *muiraquitã* e, “de tanto penar na terra sem saúde e com muita saúva, se aborreceu de tudo, foi-se embora e banza solitário no campo vasto do céu” (Andrade - 2004, p. 148), transformando-se na constelação da Ursa Maior.

A obra de Mário de Andrade não foi apenas um marco na literatura, como também inspirou e influenciou uma série de outros artistas e pensadores das mais diversas áreas. Em 1962, o cineasta Joaquim Pedro de Andrade dirige a versão cinematográfica do livro, estrelada por grandes nomes do cinema brasileiro, como Grande Otelo, Dina Sfat, Paulo José, Milton Gonçalves e Jardel Filho. Apesar de ter estreado com alguns cortes (um ano depois de decretado o AI-5), o filme é considerado um marco do Cinema Novo, revolucionando a estética da época.

O herói sem nenhum caráter também inspirou Myriam Muniz, Silvio Zilber e Flávio Império a repensarem a maneira de ensinar a dramaturgia e, em 1974, fundarem o Teatro Escola Macunaíma, cuja metodologia é muito parecida com a personalidade independente, rebelde e livre da personagem marioandradiana.

Tudo isso faz de *Macunaíma* um dos livros mais importantes e relevantes da literatura brasileira. Para Haroldo de Campos, “é uma obra meticulosamente estruturada de acordo com princípios de coerência *sui generis*, diretamente hauridos na lógica fabular, explicáveis à luz da da tipologia funcional proppiana” (Campos - 1973, p. 7). De fato, ler o *Macunaíma* é ser apresentado a exemplos claros de como a teoria de Propp pode ser aplicada. A propósito, dos estudos sobre a obra, o *Morfologia do Macunaíma* é um dos mais completos e uma excelente aplicação do modelo proppiano de tabulação fabular.

Entre as décadas de 1950 e 1970, Campos realizou um profundo estudo sobre a prosa brasileira moderna, com apoio da John Simon Guggenheim Memorial Foundation. Em 1972, concluiu a primeira parte do que viria a ser a *Semiologia da Prosa Brasileira de Vanguarda*, resultando no volume sobre o *Macunaíma*. Com o subtítulo *Para uma teoria da prosa modernista brasileira*, o *Morfologia do Macunaíma* foi apresentado como tese para o seu doutoramento em Letras pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH-USP), orientado por Antônio Cândido. Na sua banca, grandes nomes como Celso Lafer, Alfredo Bosi, Boris Schnaiderman e Leyla Perrone-Moisés.

No final da década de 1960, Haroldo de Campos publica no jornal *Correio da Manhã* dois artigos que seriam o embrião do *Morfologia*: *Morfologia do Macunaíma* (26/11/1967) e *Questão de Método* (7/1/1968). Os textos assentaram “como ideal, para uma análise estrutural do *Macunaíma*, o módulo fabular depreendido por Vladimir Propp na sua *Morfologuia Skázki* (Morfologia da Fábula)” (Campos - 1973, p. 6).

Publicado em 1928, em russo, o *Morfologia do Conto Maravilhoso*, do folclorista russo Vladimir Iakovlevitch Propp, era mencionado apenas por estudiosos de literatura até que, 30 anos depois, teve sua primeira publicação em inglês pela Indiana University Research Center in Anthropology, Folklore and Linguistics, tornando-se mais conhecido e popular no ocidente. De acordo com Propp,

> *No campo das ciências exatas haviam sido feitas descobertas assombrosas. Estas descobertas tornaram-se possíveis graças ao emprego dos novos métodos, cada vez mais exatos, de pesquisa e de cálculo. A aspiração de utilizar métodos exatos estendeu-se também às ciências humanas. Surgiram a lingüística estrutural e a lingüística matemática; seguiram-se*

> *a elas outras disciplinas. Uma delas é a poética teórica. Constatou-se, então, que o conceito de arte como determinado sistema de signos, o procedimento de formalização e modelização, a possibilidade de emprego de cálculos matemáticos já haviam sido antecipados neste livro, apesar de que no tempo em que ele havia sido elaborado não existia ainda o conjunto de conceitos e a terminologia com que operam as ciências atualmente. (Propp - 2010, p. 234).*

Propp aprofundou-se no estudo da forma do conto maravilhoso até isolar sua estrutura e, por fim, "descobrir a forma específica do conto de magia como gênero, para encontrar, conseqüentemente, uma explicação histórica para a sua uniformidade" (Meletínski *apud* Propp - 2010, p. 157). A tarefa, porém, não foi fácil. A divisão dos contos maravilhosos distinguia três categorias: "contos de conteúdo miraculoso", "contos de costumes" e "contos sobre animais". Ao analisar representantes de cada uma das categorias, percebeu que havia elementos recorrentes em todos, além de características que até então julgava-se exclusivas, mas que transitavam de categoria para categoria, como por exemplo o fato de contos sobre animais conterem algo de miraculoso, ao mesmo tempo que animais geralmente têm papéis importantes nos contos miraculosos.

Assim, ao comparar os enredos desses contos, Propp isolou suas partes constituintes "segundo procedimentos particulares" (Propp - 2010, p. 20), comparando, em seguida, "os contos segundo suas próprias partes constituintes" (ibid., p. 21). A partir daí, conseguiu determinar os métodos de sua análise, começando por estabelecer que há grandezas constantes e grandezas variáveis. Nomes e atributos das personagens, por exemplo, mudam de conto para conto, porém suas ações, ou *funções*, não mudam. Isso fez Propp concluir que frequentemente são atribuídas ações iguais a personagens diferentes, o que o permitiu estudar os contos a partir das funções das personagens. "Por função compreende-se o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação" (ibid., p. 22). Para Propp, a base morfológica dos contos de magia em geral é representada por 31 funções (enumeradas no Anexo I), que se apresentam após o que ele chama de *situação inicial*, que é a parte do texto em que enumeram-se os membros da família ou apresenta-se o futuro herói.

Propp concluiu que um grande número de funções pode agrupar-se em parelhas (proibição - transgressão; combate - vitória etc.) e que outras podem ser reunidas em grupos (o dano, o envio, a reação e a partida do lar constituem o nó da intriga). Além disso, quando alinhadas sucessivamente, podemos perceber que cada função se desprende da precedente.

Por fim, Propp formulou algumas observações acerca das funções:

> *I.Os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto;*
>
> *II.O número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado;*
>
> *III.A sequência das funções é sempre idêntica;*
>
> *IV.Todos os contos de magia são monotípicos quanto à construção. (ibid., p. 22-24)*

De posse desses conceitos, Haroldo de Campos parte para o seu estudo do universo macunaímico, já que “a superfábula marioandradiana é na realidade construída sobre um material bastante afim ao conto de magia russo” (Campos - 1973, p. 31). O *Morfologia do Macunaíma* é a aplicação empírica do método proppiano. Como o próprio Campos descreve, é um percurso pelos elementos constitutivos do “sistema composicional” elencados na tabulação criada pelo folclorista russo e que, guardadas as devidas proporções, também inspiraram parte deste estudo sobre *Os 300 de Esparta*.

Capítulo 1 - Sobre as Histórias em Quadrinhos

Para entendermos as HQs hoje, é preciso conhecermos seu passado. Alguns estudiosos das histórias em quadrinhos traçam uma linha do tempo que remonta à pré-história, quando os homens das cavernas “se metiam nas entranhas da terra e cobriam as paredes com bisontes e renas a galope” (Marny - 1988, p.33). José A. Gaiarsa, em seu texto “Desde a pré-história até McLuhan”, também defende a teoria, afirmando ainda que ali nascia “a primeira abstração humana, isto é, o primeiro lampejo de inteligência” (Moya - 1977, p.116).

À partir daí, essa abstração evoluiu para outras formas de “controlar magicamente o mundo”, como os hieróglifos (também considerados ancestrais dos quadrinhos), longas e trabalhadas tapeçarias, como a de Bayeux, que conta a epopeia dos cavaleiros normandos, ou a Coluna de Trajano que, segundo Marny, é a invenção da “banda desenhada em espiral”.



Figura 1: Tapeçaria de Bayeux



Figura 2: A Coluna de Trajano

Os exemplos anteriores são apenas antepassados muito distantes dos quadrinhos atuais e sequer têm as características que definem o gênero. A composição da linha do tempo das HQs diverge de autor para autor nas publicações sobre o assunto. Ao tentar traçá-la desde o seu início, os estudiosos levaram em consideração “os elementos que viriam caracterizar a linguagem” (Chinen - 2011, p. 46), mesmo que não fossem histórias em quadrinhos propriamente ditas. Fazendo-se um apanhado entre as informações de publicações diferentes - *Sociologia das Histórias aos Quadradinhos*, *Almanaque dos Quadrinhos* e *Linguagem HQ: conceitos básicos*, por exemplo -, alguns sites especializados em HQ (Omelete, Universo HQ e The Quarter Bin) e artigos publicados (que serão citados ao longo do trabalho), é possível chegar a uma ordem cronológica não muito precisa. Porém, há dois consensos entre os autores, das obras e de outros textos também consultados: um período não começa necessariamente quando o anterior termina e não há uma nomenclatura definitiva para a maioria deles.

Assim, vale salientar que os anos de início e fim dos períodos a seguir são apenas sugestões, bem como boa parte de sua nomenclatura não segue um padrão, portanto foram determinados de acordo com os textos consultados e, algumas delas, conforme a percepção do autor.

I. Pré-história - 1820 a 1895

Em 1820, Jean-Charles Pellerin, um gráfico da região de Lorena, na França, publica as Figuras de Épinal, retratando episódios militares e histórias edificantes. Sete anos depois, o suíço Rodolf Töpffer publica *Histoires en Estampes*, que narram as aventuras da personagem *Monsieur Vieux-Bois*.



Figura 3: Figura de Épinal sobre um dos feitos de Napoleão Bonaparte



Figura 4: *Monsieur Vieux-Bois*

II. Fase Pioneira - 1895 a 1911

Em 1895, o jornal *New York World* (do *publisher* Joseph Pulitzer) publica a série *The Yellow Kid*, de Richard Felton Outcault. No início era apenas uma narrativa sequencial sem textos, sendo que só no ano seguinte foram inseridos

balões contendo diálogos. Essa foi considerada a primeira aparição do “balão”, consagrando o ano de 1896 como o ano do nascimento das histórias em quadrinhos. Por conta disso, *Yellow Kid* é considerado, por diversos autores, como a primeira personagem de fato das HQs, apesar de Töpffer já ter trabalhado uma narrativa sequenciada com uma personagem fixa no período pré-histórico dos quadrinhos.



Figura 5: *Yellow Kid*

Em 1897, Rudolph Dirks dá vida aos *Katzenjammer Kids*, ou, como são conhecidos aqui no Brasil, Os Sobrinhos do Capitão.

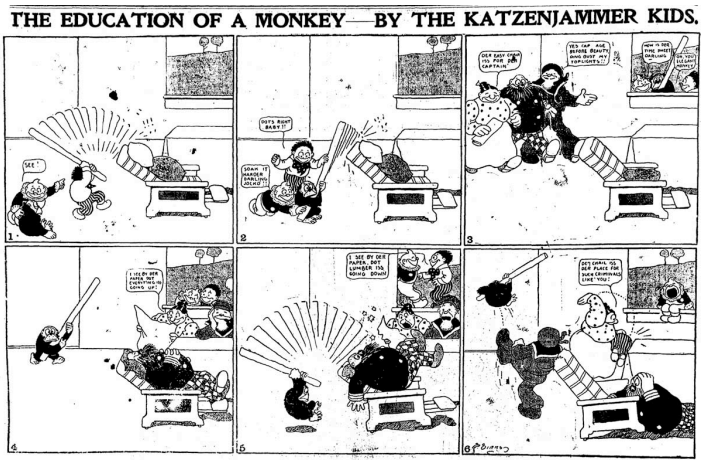


Figura 6: *Katzenjammer Kids*, ou *Os Sobrinhos do Capitão*

E finalmente, a partir de 1909, surgem as primeiras publicações infantis, como o semanário francês *l’Intrépede*.

III. Período de Adaptação - 1911 a 1929

Em 1911, o desenhista George Herriman publica *Krazy Kat*, “a primeira historieta a ser elogiada por um crítico: Gilbert Seldes em 1926” (Moya - 1977, p.37). Se trata de um triângulo amoroso entre o protagonista, um gato de gênero indeterminado, e duas improváveis personagens para esse contexto: um rato e um cão. Tudo retratado em linguagem poética e humor refinado.



Figura 7: *Krazy Kat*

Ciente do tamanho e importância que as histórias em quadrinhos vinham ganhando, William Randolph Hearst, concorrente de Pulitzer com seu *New York Journal*, funda em 1912 o primeiro sindicato do segmento, pouco tempo depois batizado de *King Features Syndicate* (K.F.S.).

A partir disso, as HQs entram em um momento de ascensão, marcado pelo surgimento de *Mickey Mouse*, em 1928, mas que faria parte de uma história em quadrinhos somente em 1930, e de *Popeye*, em 1929, que chegou elevando os índices de consumo de espinafre onde era publicado.

IV. Período Clássico das Aventuras ou da Explosão das HQs - 1929 a 1937

O ano de 1929 foi um grande ano para as HQs e três eventos distintos marcaram o início dessa nova fase.

A indústria norte-americana de quadrinhos, apesar dos pesares, se desenvolve a olhos vistos nesse período, despejando no mercado uma torrente de

personagens e histórias, periodicamente publicadas nos jornais. Em 1929, Philip Nowlan e Dick Calkins publicam *Buck Rogers*, herói do século XXV e responsável pela estreia da ficção científica em quadrinhos.



Figura 8: *Buck Rogers*

Ainda em 1929, Hal Foster adapta para os desenhos o romance *Tarzan of the apes*, do escritor Edgar Rice Burroughs. A promissora versão em quadrinhos do Homem-Macaco surge em uma época em que os Estados Unidos enfrentam sua grande depressão econômica “como auxílio, pois as vitórias imaginárias do super-homem compensam as falhas da realidade”.

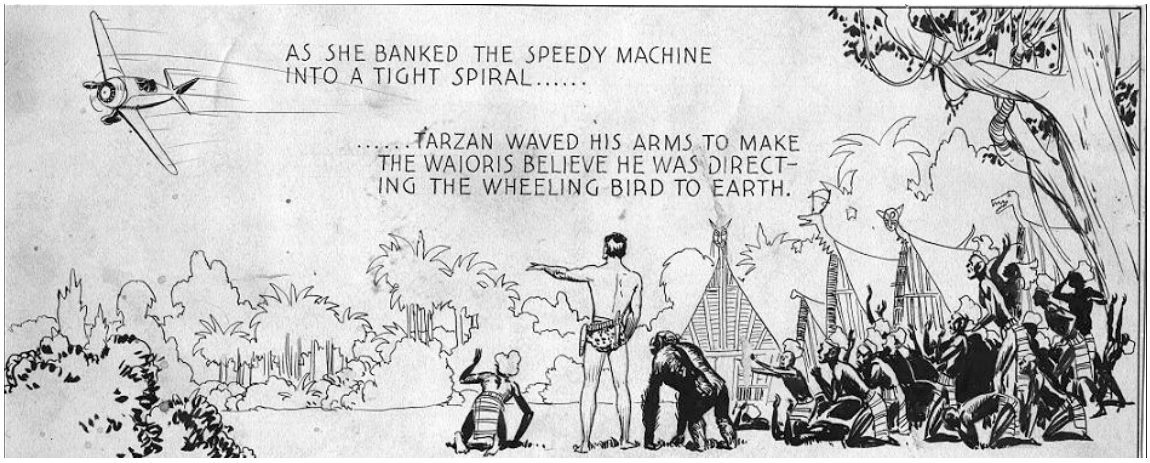


Figura 9: *Tarzan*

Por fim, o terceiro motivo que torna o ano de 1929 um divisor de águas no segmento dos quadrinhos é o lançamento na Bélgica das personagens Tintin e Milou

no suplemento juvenil do jornal *Le XX^e siècle*. A publicação de Georges Rémi, ou Hergé como é mais conhecido, “inspirou toda uma escola de quadrinhistas, que influenciados pelo traço limpo e bem delineado, passaram a definir o estilo conhecido como *linha clara*” (Chinen - 2011, p.70).



Figura 10: Tintin e Milou

Depois disso, mais e mais personagens heróicos e aventureiros surgiam, com destaque para o inspetor de polícia *Dick Tracy* (1931), *Flash Gordon*, de Alex Raymond (1933), *Mandrake* (1934) e *O Fantasma* (1936), ambos de Lee Falk, e *O Príncipe Valente*, de Hal Foster (1937).

V. Era de Ouro - 1938 a 1949

Quando se fala em super-heróis, os aficionados por quadrinhos costumam agrupar as publicações em quatro eras distintas: Ouro, Prata, Bronze e Moderna. As nomenclaturas foram inspiradas em uma obra chamada *Teogonia - Trabalhos e Dias*, do poeta e historiador grego Hesíodo (séc. VIII a.C.). Nela, o autor descreve as cinco eras do homem (Ouro, Prata, Bronze, Heróica e Ferro), delimitadas pelo surgimento de uma nova raça de homens e pela sua destruição.

No caso dos super-heróis, a Era de Ouro se inicia em 1938, quando uma apreensiva Europa assistia ao crescimento de Hitler e, nos Estados Unidos, “Jerry Siegel faz voar o primeiro ‘super-herói’” (Marny - 1988, p. 25) na edição de nº 1 da *Action Comics*, em que estreava o Superman. Para o pesquisador Nobu Chinen o

homem de aço se tornou “o ícone de um gênero que mudaria toda a história dos quadrinhos” (Chinen - 2011, p.52), mas não se pode ignorar a importância de outro super-herói nessa revolução. Quando surgiu em 1939 pelos traços de Bob Kane, Batman não tinha (e até hoje não tem) poderes sobre-humanos, nem era um extra-terrestre, mas seu jeito sombrio e sua perspicácia faziam o contraponto.

> *Veremos que, durante as décadas seguintes, os perfis de quase todos os super-heróis foram modelados a partir de semelhanças ou diferenças com relação a Superman e Batman. Entre esses dois extremos típicos, dotados de forte valor icônico, nasceu a fisionomia de toda a geração inicial de super-heróis. (Patati e Braga - 2006, p.68)*



Figura 11: Superman em destaque na capa de *Action Comics* nº 1

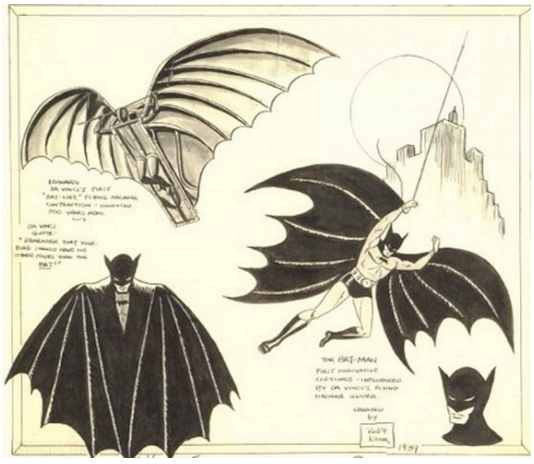


Figura 12: *Roughs* de Batman, por Bob Kane

Ainda em 1939, estreiam outros super-heróis, como o Tocha Humana, de Carl Burgos, e Príncipe Submarino, de Bill Everett, aumentando ainda mais a lista do ano.

Foi em 1940 que a grande mudança aconteceu. O desenhista Will Eisner lança um formato híbrido de revista e suplemento de jornal contendo a história do detetive Denny Colt que, após ser dado como morto, combate o crime usando uma máscara e assumindo uma nova identidade: *The Spirit*. Nasce, então, o formato que conhecemos hoje pela alcunha de gibi, ou como foi lançado, *comic book*. Além disso, “Spirit foi um dos sintomas da superação estética do conceito de super-herói tanto nos EUA como na Europa e na América Latina” (Patati e Braga - 2006, p. 88).



Figura 13: The Spirit, em 1940

A partir de 1941, os EUA atingiram o auge de seu envolvimento na Segunda Guerra Mundial, e os heróis das HQs passam e ter um engajamento maior com a causa. Cada vez mais as personagens aparecem nas histórias servindo a pátria, até que Jack Kirby e Joe Simon criam o símbolo definitivo de patriotismo norte-americano nas narrativas sequenciadas: o Capitão América. Ele, sua contemporânea a Mulher Maravilha, e outros super-heróis foram retratados regularmente, em situações no *front* ou em seus países, sempre combatendo a ameaça representada pelo avanço dos países do Eixo.



Figura 14: Primeiras edições de *Capitain America* e de *Wonder Woman*

A força dessas imagens era tão grande que passou a incomodar inclusive quem parecia ser inabalável. Em 1942, Joseph Goebbels, ministro da propaganda nazista afirma: “Superman é judeu”. (Marny - 1988, p.25)

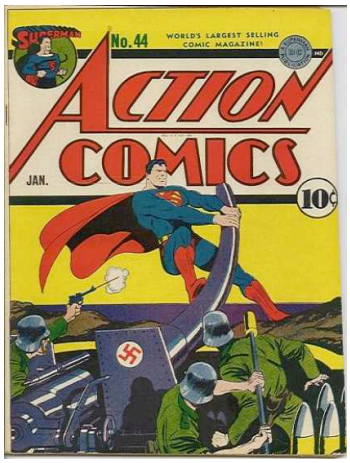


Figura 15: *Action Comics*, nº 44

Após o fim da Grande Guerra, até 1949, apesar de os super-heróis se consolidarem como os grandes vendedores de publicações, começam a surgir outros gêneros, como os *Horror Comics*, que proliferariam e fariam grande sucesso nos Estados Unidos.

VI. Fase da Perseguição - 1950 a 1960

Em sua obra *Sociologia das Histórias aos Quadradinhos*, o francês Jacques Marny considera a década de 1950 como o período em que as histórias em quadrinhos reencontraram sua aspiração. Porém, foi a era em que o segmento mais sofreu perseguições e ataques da sociedade.

A partir de 1949, os *Horror Comics*, mais as publicações de suspense e crimes cresciam em vendas e faziam sucesso, devido à qualidade dos desenhos e de seus roteiros. Pelos seus temas pesados e roteiros sombrios, o escritor Roberto Guedes chama a fase de a “Era das Trevas”. Cada vez mais populares entre as crianças e jovens, esses estilos de quadrinhos eram violentos demais para uma época em que o mundo ainda passava pela recuperação dos traumas da recente Guerra Mundial, o que acabou gerando “uma onda de protestos de pais, educadores e autoridades, que fez com que esse tipo de HQ fosse banida” (Chinen - 2011, p.54).



Figura 16: Exemplos de publicações com tema “terror” e “crime” da década de 1950

Deu-se início a uma novela, que atualmente é protagonizada por *games* e bandas de Rock, cujo enredo é sobre uma juventude incauta e inocente que sofre a péssima influência das HQs. Pais, professores e psicólogos se uniram para exigir a proibição desse tipo de publicação.

> *Esse movimento pela censura ocorreu em vários países, mas foi mais forte no país onde eram mais vendidos: os Estados Unidos. A campanha foi tão feroz que eram promovidas fogueiras para queimar os gibis e foi aberta uma comissão no Senado para investigar os efeitos nocivos dos quadrinhos. (Chinen - 2011, p. 55)*

Em 1954, no auge dos protestos, o psiquiatra Frederic Wertham, apelidado por Alvaro de Moya como “o Senador Joseph McCarthy dos *comics*” (Moya - 1977, p.71), publica o livro *Seduction of The Innocent*, finalmente dando os argumentos científicos que os críticos precisavam para atingirem o seu objetivo. Da mesma maneira, o livro foi fundamental para fazer as editoras de quadrinhos se reunirem em uma única entidade - a *Comics Magazine Association of America*, ou C.M.A.A. - e elaboraram um *“Comics Code”*, uma coletânea das normas já praticadas individualmente pelas empresas, reunidas em um único código de ética nos quadrinhos que determinava quais cenas e palavras impróprias que deveriam ser evitadas ou banidas. Posteriormente, a C.M.A.A. criou um órgão interno responsável pela observância do código e fiscalização das publicações, a *Comics Code Authority* (C.C.A.).



Figura 17: Selo de aprovação do *Comics Code Authority*

Mas nem só de problemas se fez a Fase da Perseguição. Em 1950, Charles M. Schulz lança *Peanuts*, uma série de humor ácido e um texto “que se aproxima da metafísica” (Marny - 1988, p.27), tendo como protagonistas o cão Snoopy e seu dono Charlie Brown, sempre interagindo com uma infinidade de personagens em diversas situações improváveis. No mesmo ano, Mort Walker dá vida ao impagável *Beetle Bailey*, ou como ficou conhecido aqui no Brasil, *O Recruta Zero*.

Com os quadrinhos na berlinda, a tendência nessa década foi a de personagens menos brutais e mais complexos - alguns até complexados, como os de Jules Feiffer em 1956 -, além de histórias mais suaves. Em 1953, o cartunista Stan Drake lança *The Heart of Juliet Jones*, sobre uma típica mulher dos anos 1950, que trabalha, cuida da família e ainda tem tempo para aconselhar outras garotas.

Em 1958 surge *B.C.*, a HQ que se passa na pré-história, mas que retrata, com humor irônico, os problemas da atualidade e, no ano seguinte, começam a ser publicadas no semanário *Pilote* as primeiras aventuras dos gauleses Astérix e Obélix.

VII. Era de Prata - 1961 a 1970

Nesta fase, os super-heróis passam por problemas mais humanos, ou pelo menos, tais problemas passam a fazer parte da narrativa com mais frequência. Mas há uma controvérsia quanto ao início da Era de Prata. Com o endurecimento da fiscalização por parte da *Comics Code Authority*, a ficção científica começou a se mostrar uma solução.

Mundos futuros, raças alienígenas e explicações científicas para todos os fenômenos desenhados começam a assumir o lugar dos roteiros de terror ou sobre crimes. Em um artigo publicado no site especializado em quadrinhos *Fanboy* (fanboy.com.br), Guilherme Sfredo Miorando, o *Fanboy*, cita o roteirista e editor Mike Conroy, que atribui o ano de 1955 como início da Era de Prata, com a primeira aparição da personagem *J'onn J'onzz, the Martian Hunter*, ou como foi chamado aqui no Brasil, Ajax.

Porém, a maioria dos autores concorda que a fase se iniciou em 1961, com a estreia do Quarteto Fantástico, de Stan Lee. A partir de então, as personagens centrais sofrem com conflitos existenciais, como é o caso do Homem-Aranha, a mais *underdog* das personagens da Marvel, que apareceu pela primeira vez em 1962. Depois dele, Hulk (1962), Thor (1962), Homem de Ferro (1963) e X-Men (1963) também expuseram suas fragilidades humanas, seus problemas pessoais e, por isso, criaram uma enorme empatia com o público jovem da época.



Figura 18: Peter Parker / Homem-Aranha se culpa pela morte de seu tio

No entanto, nem só de super-heróis foi feito esse período. Nos anos 60, os Estados Unidos viviam intensamente a Guerra do Vietnã, participando dela e protestando contra, criando um clima propício para o fortalecimento de "um movimento de contestação que colocava frontalmente em xeque a cultura oficial, prezada e defendida pelo Sistema, pelo *Establishment*" (Pereira - 2009, p. 19), a Contracultura, "que questionava os valores da sociedade sob diversas formas, inclusive manifestações culturais como a música e os quadrinhos" (Chinen - 2011, p. 60). Esse momento de contestação permitiu que surgissem os Quadrinhos *Underground*, ou *Comix*: HQs alternativas e independentes, na sua produção e na distribuição, que faziam sucesso entre os universitários norte-americanos por conterem todos os temas considerados tabus pelo *Comics Code* (sexo, violência, drogas etc.). O espírito contestador da época gerou publicações que deixaram a sociedade de cabelos em pé. Em 1964, por exemplo, o escritor e desenhista Jean-Claude Forest publica *Barbarella*, uma aventureira espacial do século XLI, que usa seu corpo e sua sexualidade para derrotar os inimigos.



Figura 19: *Barbarella*

Nesse período, ganham destaque cartunistas até então desconhecidos, como os norte-americanos Robert Crumb, Rick Griffin e o espanhol Victor Moscoso. Aliás, a consagração do gênero veio com a número um da *Zap Comix*, de Robert Crumb. Apesar de não ser a primeira publicação *underground*, é considerada "seminal nesse movimento, que francamente abriu os olhos das pessoas para as novas possibilidades" (Patati e Braga - 2006, p.100).

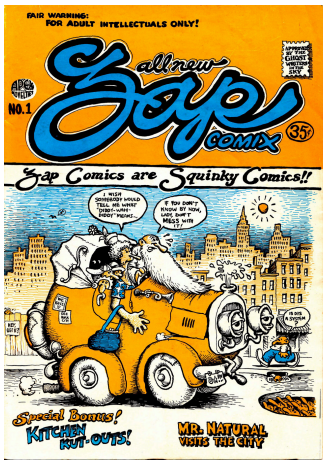


Figura 20: Edição nº 1 de Zap Comix

Com o tempo, as HQs alternativas se espalharam e chegaram a outros países, agora conhecidas pelo apelido de *Comix*.

VIII.Era de Bronze - 1970 a 1986

Em seu artigo *The Night Gwen Stacy Died: The End of Innocence and the Birth of the Bronze Age* (A Noite em que Gwen Stacy Morreu: o fim da inocência e o nascimento da Era de Bronze) o professor Arnold T. Blumberg afirma, como o próprio título dá a pista, que a Era de Bronze se iniciou com a publicação do número 121 de *Amazing Spider-Man* (junho de 1973), na história em que a namorada de Peter Parker morre, causando uma drástica reação em cadeia em outras publicações, alterando significativamente o *status quo* de muitas personagens.



Figura 21: Edição nº 121 de *The Amazing Spider-Man*

Conforme estabelecido anteriormente, não há um consenso sobre o início e o fim de cada fase das HQs. Outros dois prováveis inícios são do ano de 1970: o número 132 de *Superman's Pal Jimmy Olsen*, o primeiro trabalho de Jack Kirby para a *DC Comics*, em que o fotógrafo acidentalmente entrega a identidade secreta do Super-homem a *gangsters* e a primeira aventura de um guerreiro cimério na edição nº 1 de *Conan, the Barbarian*.



Figura 22: Edições nº 132 de *Superman's Pal Jimmy Olsen* e nº 1 de *Conan, the Barbarian*

Independente da publicação, o fator que realmente marca o fim da Era de Prata e o início da Era de Bronze é o relaxamento gradual do *Comics Code*. Algumas coisas passam a ser aceitáveis pela C.M.A.A., como vampiros e lobisomens, além de temas como drogas, álcool e crimes podem compor os roteiros, desde que retratados como algo reprovável ou maligno. Na verdade, isso foi encarado por alguns autores como o início do enfraquecimento do C.C.A.

À frente de sua época, em 1984, Alan Moore faz a primeira investida de peso contra o *Comics Code* e publica o número 29 de *The Saga of the Swamp Thing*, sem o selo da C.C.A. na capa e com episódios no roteiro que iam do incesto à necrofilia.

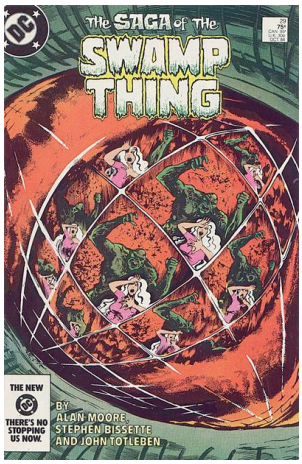


Figura 23: Edição nº 29 de *The Saga of the Swamp Thing*

Nessa fase, as editoras promoviam *crossovers* - encontro de personagens de publicações diferentes em uma mesma história - entre seus heróis e vilões, que até então protagonizavam apenas suas próprias histórias, em seus próprios universos. Nos Estados Unidos, a Marvel foi a pioneira nesse tipo de publicação com as séries *Marvel Super Hero Contest of Champions* (três edições, de julho a agosto de 1982) e *Secret Wars* (12 edições, de maio de 1984 a abril de 1985), publicadas aqui no Brasil em *Heróis da TV* (três edições, de julho a agosto de 1988) e *Guerras Secretas* (seis edições, de agosto de 1986 a janeiro de 1987), respectivamente.



Figura 24: Edições nº 1 de *Contest of Champions* e *Secret Wars*

Na trilha da Marvel, a DC também promoveu seus *crossovers*, nas séries *Crisis on Infinity Earths* (12 edições, de abril de 1985 a março de 1986), que chegou ao Brasil apenas em 1987, e *Legends* (22 capítulos publicados de novembro de 1986 a maio de 1987) também em 12 edições Essas séries foram fundamentais para o movimento de mudanças nas personalidades dos super-heróis, promovido pelas editoras.



Figura 25: Edições nº 1 de *Crisis on Infinity Earths* e *Legends*

Outro fator que marcou a Era de Bronze foi o nascimento das primeiras *comic book specialty shop*, (ou *direct-only stores*): lojas especializadas na distribuição de gibis, que antes eram encontrados apenas em mercados, farmácias ou lojas de brinquedos. Na verdade, elas foram uma consequência de um advento igualmente importante, que foi o surgimento de um novo modelo de negócios do segmento de HQs. Entre o final da década de 1970 e início da década de 1980, Philip Nicholas Seuling, organizador do *New York Comic Art Convention* e distribuidor de quadrinhos, reuniu-se com as principais editoras do segmento para sugerir um sistema de distribuição direta de suas publicações. Basicamente, comprava-se com desconto e diretamente das editoras uma quantidade razoável das suas publicações, que era oferecida em determinados pontos de venda específicos, sem consignação. Ou seja, sem prejuízo para a editora.

Assim, determinados pontos de venda passaram a trabalhar exclusivamente com gibis, novos e antigos, já que haviam números antigos em estoque devido à nova prática. Por serem pontos de venda bastante segmentados e com um público distinto, as editoras perceberam outra oportunidade: tornarem as *comic book shops* pontos para distribuírem seus títulos menos nobres, ou que foram fracasso no seu lançamento, mas que tinham apelo com esse público específico e certo valor para os colecionadores.

Ao mesmo tempo que o mercado direto de HQs dava seus primeiros passos, Will Eisner consagrava o formato *graphic novel* com uma de suas mais importantes obras: *A Contract with God*, de 1978. O termo já havia sido empregado

antes para descrever obras como *Maus*, de Art Spiegelman, em 1972, mas foi com Eisner que ganhou notoriedade.

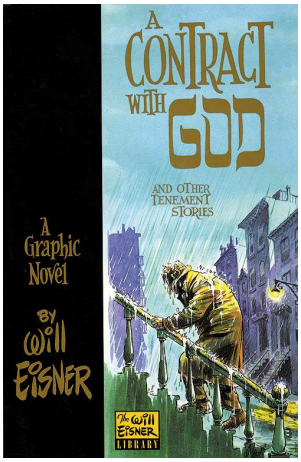


Figura 26: *Graphic Novel A Contract with God*

Um dos últimos eventos marcantes desse período foi a criação da *Dark Horse Comics*, por um proprietário de uma *comic book shop* chamado Mike Richardson, em 1986. Inicialmente, Richardson queria publicar um livro infantil mas, com o tempo, a editora passou a se especializar em títulos para o público adulto, como *O Máscara*, *Buffy*, *Hellboy* e obras consagradas de Frank Miller, como *Sin City* e *300*.

IX. Era Sombria - 1986 a 1994

Esse período foi marcado por publicações e personagens raivosos e violentos. E não estamos falando dos vilões, mas sim dos heróis. Tudo começou em fevereiro de 1986 com a publicação *Batman - The Dark Knight Returns*, de Frank Miller, publicada aqui no Brasil como *Batman - o Cavaleiro das Trevas* (1987). Para os fãs e críticos do segmento, essa é a história que marcou, não só a transformação definitiva da personagem Batman, mas também do início da chamada *The Dark Age*, ou a Era Sombria.

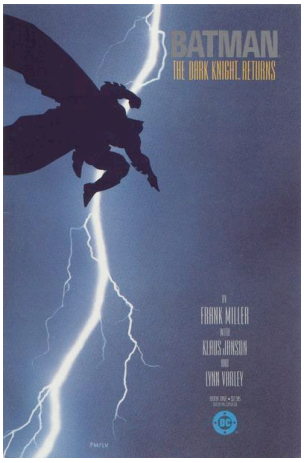


Figura 27: Edição nº 1 de *Batman - The Dark Knight Returns*

Ainda em 1986, Alan Moore lança sua emblemática *Watchmen*, uma “obra que desmonta a ingenuidade das histórias em quadrinhos, temporalmente situada os anos 80, seara propícia para a desconstrução do mito dos super-heróis, que teria tido seus frágeis pedestais atacados em Watchmen e em outras obras, como O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller.” (Carneiro - 2009, p.40)

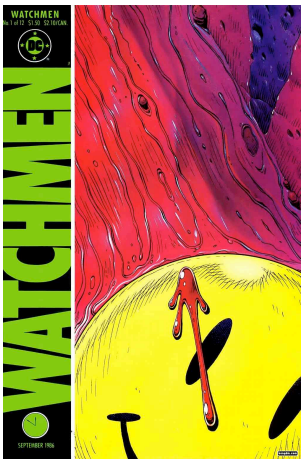


Figura 28: Edição nº 1 de *Watchmen*

As duas obras inauguram um período das HQs em que os heróis são retratados como seres menos virtuosos e dotados de personalidades mais sombrias, frios e cruéis, o tempo todo rangendo os dentes, falando grosso e fazendo “cara de mau”. Isso fez com que a geração fosse apelidada por alguns autores de *grim and gritty*, ou “cruel e violento”, em uma tradução livre, e até gerasse um livro sobre o período: *The Dark Age: Grim, Great & Gimmicky Post-Modern Comics*, escrito por

Christopher Voger, que teve como colaboradores ninguém menos que Frank Miller, Dave Gibbons e Alex Ross.

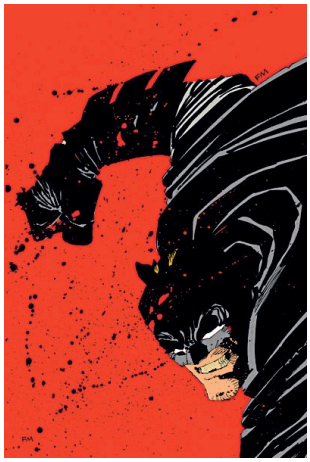


Figura 29: Batman na fase *grim and gritty*

As obras de Miller e Moore foram a deixa para que a DC começasse a dar mais atenção a um público mais maduro, exigente e criasse uma divisão especializada em quem estava em busca de quadrinhos mais inteligentes. Assim surge o selo *Vertigo* que, apesar de oficializado apenas em 1993, já era estampado em várias publicações da editora no final da década de 1980, como *Sandman: Preludes and Nocturnes*, série criada por Neil Gaiman, em 1988, para a divisão da DC. A série se trata dos Perpétuos: Sonho (ou *Morpheus*) e seus irmãos, Morte, Destino, Destruição, Delírio e os gêmeos Desejo e Desespero. Os Perpétuos são sempre envolvidos em histórias de atmosfera gótica, adequadas ao momento pós-punk da época e suas bandas, como *Siouxie & the Banshees* e *The Cure* (cujos vocalistas com certeza inspiraram as personagens principais).

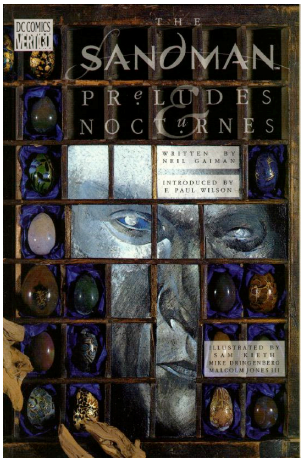


Figura 30: Edição nº 1 de *Sandman: Preludes and Nocturnes*

Na esteira de *Sandman*, a Vertigo lança outros personagens igualmente sombrios para saciar os ávidos em busca de histórias mais complexas e desafiadoras, como a série *Hellblazer* (1988), de Jamie Delano, protagonizada pelo mago contemporâneo John Constantine. A personagem já havia feito sua primeira aparição pelas mãos de Alan More em *The Swamp Thing* (O Monstro do Pântano) nº 37, quando este era o responsável pela publicação em 1985.

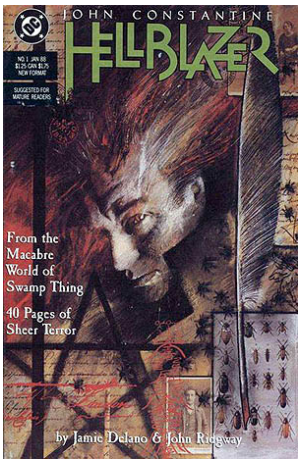


Figura 31: Edição nº 1 de *Hellblazer*

Nem o *mainstream* das HQs se salvou dos sintomas da Era Sombria. As séries tradicionais também tiveram seus momentos cruéis e violentos (e improváveis até o momento), fazendo com que os leitores testemunhassem a morte de Superman pelas mãos do alienígena Doomsday (1993), ou Batman ficar tetraplégico ao perder uma luta contra o super-vilão Bane (1993). Ninguém ficou de fora:

Lanterna Verde enlouqueceu; a Mulher Maravilha perde seu trono (e o direito de ser a Mulher Maravilha); o Homem-Aranha na verdade era um clone; Hulk se divide e morre; etc.

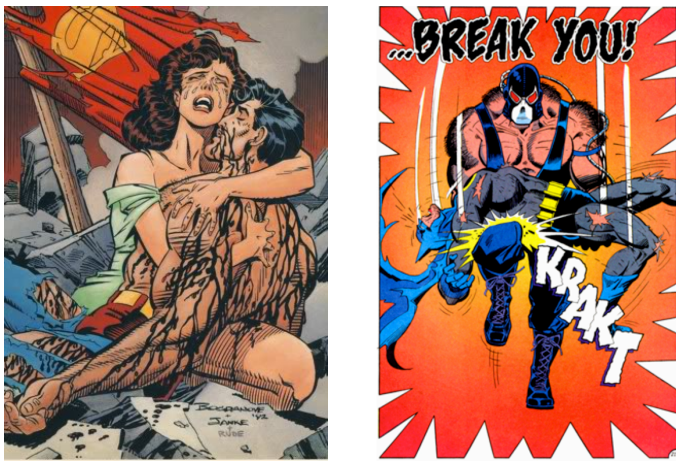


Figura 32: A morte de Superman e Batman se tornando tetraplégico

X. A Era da Independência - 1992 a ...

Em 1992, sete desenhistas e roteiristas da Marvel - Erik Larsen, Jim Lee, Rob Liefeld, Todd McFarlane, Whilce Portacio, Marc Silvestri, and Jim Valentino - se desligaram da editora para fundar sua própria empresa de HQs, a Image Comics. O objetivo era simples: poder publicar suas histórias sem a necessidade de abrir mão dos direitos autorais, ou seja, como *creator-owners*.

Nas palavras dos próprios fundadores, “a marca e direitos autorais da obra em questão são totalmente de propriedade do seu criador original. A maioria dos quadrinhos e *graphic novels* publicadas pela Image são de propriedade criador. Enquanto empresa, se a Image tem algo a dizer a respeito da promoção e distribuição dos títulos que publica, o faz sem interferir na parte criativa, para proteger a empresa e manter a responsabilidade pela nossa imagem pública” (Em: http://imagecomics.com/faq/). A editora estreou no mercado com quatro títulos: *Youngblood*, *The Savage Dragon*, *WildC.A.T.s* e sua mais famosa publicação: *Spawn*.



Figura 33: Edições nº 1 das primeiras publicações da Image

O período não apresenta nada de novo, já que seus roteiros e personagens são nada além de fórmulas que até então faziam os universos dos heróis girarem e seus autores foram, um dia, responsáveis por outras publicações de peso, como *Homem-Aranha* e *X-Men*.

Ao mesmo tempo em que a Image crescia, a "abandonada" Marvel decaía. Em 1996, a empresa apresentava sérias dificuldades financeiras, devido à queda nas vendas de seus títulos:

> *Capitão América e Homem Aranha estão à beira da falência. A Marvel, editora dos super-heróis, pediu concordata nos EUA. Motivo: queda na venda das histórias em quadrinhos. A empresa necessita de US$ 525 milhões para sair do buraco. (Caderno de Negócios - Folha de São Paulo - 30/12/1996)*

Em 1997 a Marvel declara falência e começa a licenciar seus personagens em caráter perpétuo a empresas como Sony, Fox e Disney para poder se recuperar, ao mesmo tempo em que o mercado direto de quadrinhos começa a encolher, dando um novo sentido à expressão “Era Sombria dos Quadrinhos”.

O desafio nesta parte do trabalho foi o de estruturar as fases utilizando o pouco consenso existente entre os autores a respeito da cronologia da história das HQs, bem como encontrar textos que falassem dos últimos dez anos do segmento, situando-os em um tempo-espaço. Assim, o tal consenso que já era relativamente baixo, torna-se quase inexistente ao se mapear as eras a partir dos anos 2000.

Nomes como *Era de Cobre*, *Era de Cromo*, *Era de Ferrugem*, *Era de Aço* e *Era de Hidrogênio* são lançados em artigos sobre quadrinhos, às vezes de maneira até leviana, sem levar em consideração alguma métrica ou mesmo relevância de determinado evento que marque tal início. Talvez, por ser algo relativamente recente, associado ao fato de uma grande quantidade de eventos díspares ocorrerem no segmento nesse período, tal era que sucedeu a Era da Independência (se é que foi apenas uma) é difícil de ser identificada e situada.

Fatos como o de a editora Marvel pedir falência em 1997, ou a retomada do ideal e da estética da Era de Prata a partir de 1996, quando Alan Moore passou a desenvolver o *Supreme*, de Rob Liefeld, com base no Superman da Era de Prata, foram preponderantes para o mapeamento da Era da Independência, mas não marcaram seu início ou fim.

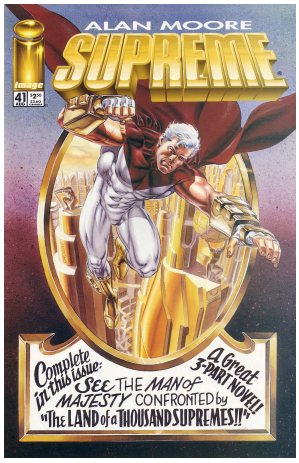


Figura 34: Edição nº 41 de *Supreme*, por Alan Moore

Fica difícil, então, estabelecer uma definição dessa era que sucede a “da Independência”. O mais simples é denominá-la de “Era Contemporânea”, já que é o que geralmente se faz com o momento em que vivemos. Talvez, num futuro próximo, possamos desenvolver um estudo mais preciso, em que sejam levados em consideração fatores históricos, econômicos, sociais e políticos para descrever tal era. E, claro, com o devido distanciamento necessário para a realização da tarefa.

Antes da análise da obra que é nosso objeto de pesquisa, faz-se necessária uma descrição do estado da arte dos gibis, histórias em quadrinhos, ou simplesmente HQs (e *banda desenhada*, em Portugal, *bandes dessinées*, na França, *fumetti*, na Itália, e *comics*, nos Estados Unidos). Isso demanda percorrer uma quantidade hoje expressiva de obras em torno do assunto.

Um estado da arte da questão pede que enfrentemos autores que se desentendem sobre o valor das HQ. Muitos afirmam que ler quadrinhos faz mal. De fato, Ângela Rama, Paulo Ramos e Waldomiro Vergueiro, no seu *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula* (2004), nos contam que, antigamente, “pais e mestres desconfiavam das aventuras fantasiosas das páginas multicoloridas das HQs, supondo que elas poderiam afastar crianças e jovens de leituras ‘mais profundas’, desviando-os assim de um amadurecimento ‘sadio e responsável’” (Rama e Vergueiro - 2005, p. 8). Houve até quem alertasse sobre os perigos de se ler Batman e Superman, como o já citado psiquiatra alemão Frederic Wertham em seu livro *Seduction of the Innocent*, publicado em 1954.

Em 1950, em meio a uma cruzada francesa contra os quadrinhos, o periódico *Éducation Nacionale*, fez crítica feroz ao personagem Tarzan:

> *Tarzan... é o símbolo duma humanidade que recusa o pensamento ou dele desconfia. Tarzan, sob o prisma da razão, surge como uma revolta formidável contra o domínio racional da nossa civilização. É como que uma nostalgia da animalidade primitiva. (...) é necessário que o homem controle pelo menos os mitos apresentados às crianças... temos boas razões em suspeitar de Tarzan, o homem-macaco. (Citado por Marny - 1988, p.117)*

O filósofo Edgar Morin, em *Cultura de massas no século XX: neurose*, afirma que a *imprensa infantil*, como as HQs são chamadas em seu texto, “tornou-se

um instrumento de aprendizagem para a cultura de massa" (p. 39), pois é "de uma linguagem imediatamente inteligível e atraente para a criança" (p. 39). De acordo com o autor, a criança é precocemente exposta a temas adultos, que empregam cada vez mais imagens e desenhos para chegar às massas, criando, como provoca Morin, "uma criança com caracteres pré-adultos ou um adulto acriançado" (p. 39).

Não se pode deixar de citar, também, *Para ler o Pato Donald*, considerado no passado como referência no estudo das HQs, cujo texto é recheado de pérolas como "Esconde-se sobre a aparência simpática, sob os animaizinhos com gosto de rosa, a lei da selva: a crueldade, a chantagem, a dureza, o aproveitamento das debilidades alheias, a inveja, o terror. A criança aprende a odiar socialmente ao não encontrar exemplos para encarnar seu próprio afeto natural" (Dorfman e Mattelard - 1978, p.29). Passado o furor revolucionário da época em que foi lançado, inclusive aqui no Brasil, o livro é visto por alguns estudiosos com reservas. Mesmo Álvaro de Moya, no seu prefácio para a edição brasileira da obra, demonstra ressalvas quanto ao seu conteúdo:

> *Este livro tem que ser portanto encarado como um panfleto, uma obra sectária, política, parcial, radical, esquerdista, antiimperialista e anticolonialista em seu bom e seu mau sentido. (Moya apud Dorfman e Mattelard - 1978, p.5)*

Ao término do parágrafo acima, podemos deduzir que a literatura e os estudos a respeito do segmento são feitos só de críticas e perseguições. Muitos estudiosos, como os anteriormente citados Valdomiro Vergueiro e Paulo Ramos, reconhecem em suas obras o verdadeiro valor das HQs. Vergueiro e Ramos, além de trabalharem intensamente no grupo de pesquisa em Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, o *Observatório de História em Quadrinhos*, publicaram títulos como *Muito Além dos Quadrinhos: análises e reflexões sobre a nona arte* (2009) e *Quadrinhos na Educação* (2009).

Por sua vez, Ramos também tem uma produção considerável sobre a nona arte, com os seus *A Leitura dos Quadrinhos* (2009), *Bienvenido - um passeio pelos quadrinhos argentinos* (2010) e *Faces do Humor* (2011), além do seu *Blog dos Quadrinhos*, publicado no Portal UOL.

Antes deles, aqui no Brasil, outros grandes nomes já levavam a sério a tarefa de desmentir o Dr. Wertham. Moacy Cirne publicou alguns de seus estudos nos livros *A explosão criativa dos quadrinhos* (1970), *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinhizada* (1972) e *A linguagem dos quadrinhos* (1975). Seus últimos livros, *Quadrinhos - Sedução e Paixão* (2000) e *A escrita dos quadrinhos* (2005), trazem algumas reflexões sobre o segmento na atualidade.

Não podemos deixar de comentar Álvaro de Moya, um dos nomes mais emblemáticos das HQs. Moya foi um dos organizadores da Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos, em 1951, tendo dedicado grande parte de sua vida ao estudo dos quadrinhos. Em 1970 publicou *Shazam!*, uma coletânea de textos com diversas leituras sobre as HQs, alguns deles de nomes como Jô Soares, José A. Gaiarsa, entre outros. Além desse, que é considerado uma obra seminal sobre o assunto, Moya publicou *História da História em Quadrinhos* (1993), uma trajetória da arte desde Töpffer ao início dos anos 1990; *O Mundo de Walt Disney* (1996), um estudo sobre a vida e a obra do desenhista e sua relação com acontecimentos políticos e sociais da época; *Vapt Vupt* (2002), uma coletânea de artigos sobre o segmento publicados na revista da Abigraf na década de 1990; e *Literatura em Quadrinhos no Brasil* (2003), sobre a história do gênero no Brasil, ilustrado com o acervo de quadrinhos da Biblioteca Nacional.

No rastro de Cirne e Moya, Antônio Luiz Cagnin publica o seu *Os Quadrinhos* (1975), obra que detalha seus estudos a respeito das HQs e defende a nona arte dos ataques sofridos até então.

Flávio Calazans, um dos fundadores do Grupo de Trabalho Humor e Quadrinhos (GTHQ) da Intercom, publicou obras como *História em Quadrinhos na Escola* (2004), dirigido a professores, mostrando como adaptar o programa de suas disciplinas aos quadrinhos, e *História em Quadrinhos no Brasil*, uma coletânea de trabalhos apresentados no GTHQ.

Além dos autores anteriores, que podemos considerar como especialistas ou estudiosos dos quadrinhos, podemos citar outros que, apesar de não serem ligados diretamente ao tema, produziram obras que contemplam as HQs sob diferentes óticas, como Décio Pignatari e o seu *Contracomunicação* (1973), em que faz análises metalinguísticas de personagens, como Batman, além de relacionar os

quadrinhos à *Pop Art*. Outro estudo interessante foi o de Umberto Eco sobre o mito do Superman, publicado no livro Apocalípticos e Integrados (1970), que por sua vez serviu como suporte para muitos outros estudos posteriores.

Além dos estudos anteriores, outros mais específicos sobre a linguagem e a produção dos quadrinhos foram publicados. Dos mais relevantes, podemos citar Scott McCloud e o seu metalinguístico *Desvendando os Quadrinhos* (1995), em que expõe e exemplifica, em forma de uma história em quadrinhos, os elementos que caracterizam e compõem uma HQ. Mas, talvez as mais importantes obras a respeito da técnica foram escritas por Will Eisner: *Quadrinhos e Arte Sequencial* (1999) e *Narrativas Gráficas* (2005). Nelas, Eisner utiliza exemplos extraídos de sua produção (na sua maioria da série *The Spirit*) para explicar a técnica e os elementos constituintes, muitos deles compartilhados com outras técnicas como a fotografia e o cinema, das histórias em quadrinhos. Assim como os clássicos, outros autores mais contemporâneos discorrem sobre a técnica, como os já citados Waldomiro Vergueiro e Paulo Ramos, e Nobu Chinen, com o seu recente trabalho *Linguagem HQ: Conceitos Básicos* (2011).

Há que se assinalar também algumas dissertações e teses disponíveis, que foram alguns dos textos que nos serviram como auxílio no “pensar um formato”. Trabalhos como *O Mosaico Narrativo de Watchmen*, *Ressemantizações Mitológicas nos Quadrinhos* e *Os Perpétuos e os Incompletos*, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, bem como *História em Quadrinhos sobre a História do Brasil em 1950*, *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário* e *Tiras Cômicas e Piadas: duas leituras, um efeito de humor*, da Universidade de São Paulo.

Mesmo crucificadas, difamadas, espinafradas e confundidas, as HQs continuam, a cada ano, firmes nas vendas de seus exemplares e conquistando outros milhões de leitores insaciáveis ao redor do mundo. A força desse tipo de literatura é inegável e, na mesma proporção dos críticos, surgem autores que defendem seu uso em sala de aula. Em muitos países atualmente, as HQs são instrumentos pedagógicos:

> *É o que aconteceu no Brasil, por exemplo, onde o emprego das histórias em quadrinhos já é reconhecido pela LDB (Lei de diretrizes Básicas) e pelos PCN (Parâmetros Curriculares Nacionais). (Rama e Vergueiro - 2005, p. 21)*

Clássicos da literatura ganham espaço em narrativas sequenciadas, ricamente ilustradas, como é o recente exemplo de *Os Sertões*. Esse tipo de publicação pode ser um importante aliado do professor. “Sendo bem trabalhados (o que poucas vezes acontece), propõem aos alunos um bom debate e um maior aprofundamento do que seja o uso da língua portuguesa” (Rama e Vergueiro - 2005, p. 66). De fato, uma ferramenta que deve ser olhada com mais atenção pelos educadores, não como um instrumento principal e definitivo, mas “como mais um recurso pedagógico que, se bem empregado, pode trazer bons resultados.” (Rama e Vergueiro - 2005, p. 106)

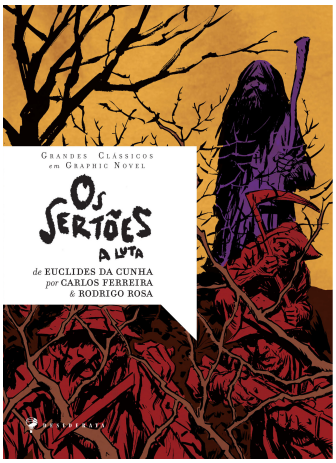


Figura 35: Versão quadrinizada de *Os Sertões*

Como apontado anteriormente, o público das HQs se tornou adulto e para acompanhar essa maturidade, a história em quadrinhos amadureceu também, adquirindo uma *cara* mais séria, menos inocente, muitas vezes até herege, polêmica e politicamente incorreta. Personagens como Constantine, Lobo e Preacher surgiram para um público adulto e exigente. Mesmo aqueles personagens, como Batman, Homem Aranha, Superman e Hulk adquiriram, com o tempo, um ar mais sombrio.

O primeiro capítulo de *A Leitura dos Quadrinhos* se encerra com um tópico de título *A necessidade de novos estudos*. Nessa última parte, o autor deixa claro que o assunto não se esgotaria ali, pois era apenas um começo. Da mesma maneira, encerramos este capítulo com a certeza de que nem tudo foi dito e o que foi esquecido, ou deixado de lado, não tem menor importância que o que se encontra aqui.

Contudo, nossa ambição principal é a leitura de uma das obras mais marcantes da nona arte, bem como investigar o processo de construção da sua personagem principal: *Os 300 de Esparta*, de Frank Miller, e Leônidas, o rei espartano na história.

> *Ler quadrinhos é ler sua linguagem. Dominá-la, mesmo que em seus conceitos mais básicos, é condição para a plena compreensão da história (...).” (Ramos - 2009, p. 30)*

E é com esse conselho que partimos para a segunda parte deste trabalho.

Capítulo 2 - O autor e a obra

2.1. Frank Miller

Nascido em 27 de janeiro de 1957, em Olney, Maryland, Frank Miller é considerado um dos grandes nomes das histórias em quadrinhos da atualidade. Waldomiro Vergueiro (2007) usa as palavras “ícone” e “lenda”, além de colocá-lo ao lado de outros grandes, como Will Eisner, Jack Kirby e Stan Lee.

Quando tinha cinco anos, Miller, filho de uma enfermeira e de um carpinteiro/encanador, usou alguns papéis comuns de datilografia para desenhar um “gibi de super herói” (ou, *superhero comic*, como ele nomeia em *The Frank Miller Tapes*). Depois de dar o acabamento, com dobra e grampos para ficar igual a um gibi, o garoto leva a obra à sua mãe e diz “Vou fazer isso pelo resto da minha vida” (Miller *apud* Snyder - *The Frank Miller Tapes*, 2007). Mas foi somente em 1975, aos 18 anos, que ele resolveu ir a Nova York colocar em prática o seu plano de se tornar um profissional das histórias em quadrinhos. Miller era um aficionado por romances de mistério e de estilo *noir*, como os do detetive Mike Hammer, de Mickey Spillane. Tendo passado boa parte de sua adolescência mergulhado nesse tipo de leitura, Miller sempre sonhou em dar vida aos livros por meio dos quadrinhos, mas o mercado na época só tinha espaço para aventuras de super-heróis. Assim, para não passar fome, Frank trabalhou fora da área, até que o desenhista Neal Adams, seu mentor no segmento, lhe ofereceu a primeira oportunidade de trabalho com quadrinhos: fazer a arte da história *Royal Feast*, na edição de número 84 da *Gold Key’s Twilight Zone*, em junho de 1978, pela Editora Gold Key.

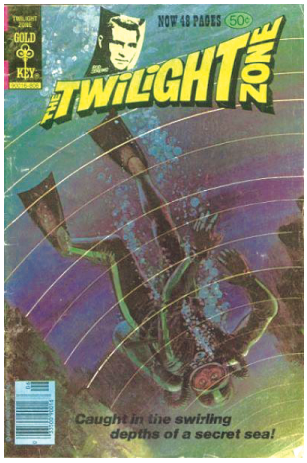


Figura 36: Capa da edição 84 de *The Twilight Zone*, da editora Gold Key

Miller ainda teve mais uma participação na edição seguinte da publicação, mas seus voos mais altos já estavam programados. Ainda em junho de 1978, ele participou do número 64 de *Weird War Tales*, seu primeiro trabalho para a DC Comics e em novembro do mesmo ano, o primeiro para a Marvel Comics Group, no número 18 da célebre série *John Carter: Warlord of Mars*, baseada nos livros de Edgard Rice Burroughs, o criador de Tarzan.



Figura 37: Capas das edições 64, de Weird War Tales, e 18, de John Carter: Warlord of Mars

Em 1979, Frank Miller assume as funções de desenhista regular e principal roteirista de uma grande personagem, o Demolidor, depois de ter introduzido algumas mudanças, como a introdução da personagem Elektra - a

amante - na trama, que fizeram que a publicação se tornasse a melhor da Marvel nos dois anos seguintes (Vergueiro, 2007). À frente do título por vários anos, produziu excelentes trabalhos, como a clássica “A Queda de Murdock” (*Born Again*, publicada nos EUA de fevereiro a agosto de 1986 pela Marvel). Além das publicações do Homem Sem Medo, Miller se dedicou a projetos paralelos, como o clássico Ronin, de 1983, publicado pela DC Comics.

Mas foi com Batman, da DC Comics, que Frank Miller pode, pela primeira vez, tentar colocar em prática o seu antigo sonho de quadrinhizar aquela atmosfera *noir* dos livros que lia em sua adolescência. Sua primeira experiência com o herói foi em abril de 1980, na edição *Super Star Holiday Special*, com o episódio *Wanted - Santa Claus - Dead or Alive*. Nessa história, o herói ajuda um ex-condenado fantasiado de Papai Noel. Em 1986, quando a mesma DC fez o convite para desenvolver uma nova história para Batman, Frank decide fazê-la como ninguém nunca havia pensado, sob uma ótica completamente diferente. Assim, nasceu em março do mesmo ano *O Cavaleiro das Trevas* (*The Dark Knight Returns*), uma história que se passa dez anos depois da aposentadoria do herói e que mostra um Bruce Wayne em conflito entre permanecer na vida de empresário de sucesso e *bon vivant*, ou voltar a assumir a identidade de Batman, numa Gotham City decadente e mais violenta. Quando se decide pela segunda opção, Batman retorna mais impaciente, sombrio, brutal e violento, como nunca se viu na série. Vale salientar que “O Cavaleiro das Trevas” é um marco, não apenas para o herói e para Miller, mas também para o formato das histórias em quadrinhos, já que o autor inova na maneira de sequenciar a narrativa usando 16 quadrinhos por página. Segundo Valdomiro Vergueiro, o efeito cria um senso de urgência, que é sistematicamente quebrado por páginas inteiras com uma única imagem ou dois quadrinhos, aliviando a tensão da leitura.

> *Quando eu estava estruturando Cavaleiro das Trevas, a primeira coisa que eu fiz foi estabelecer o esquema de 16 quadros em que a série inteira seria baseada. Isto era eu tentando tratar os painéis como notas musicais em um pulso, para controlar o passo. Era um livro muito denso, eu estava empacotando coisas de maneira extremamente forte nesse ponto, mas você notará que a tensão desses pequenos painéis em* staccato *é quebrada de vez em quando por uma meia página ou por uma imagem de página inteira que é destinada não a*

> *retirar você da história, mas fazer com que você dê uma pausa e se dê conta de onde a história está, qual é o objetivo. (Miller apud Vergueiro, em A trajetória de Frank Miller, 2007)*

Em fevereiro de 1987, na esteira do sucesso de *The Dark Knight Returns*, Frank Miller nos brinda com *Batman: Year One*, uma minissérie em quatro edições em que são redefinidas as origens do homem-morcego. Nela, Gordon ainda é um tenente da polícia de Gotham, que luta para não ser engolido pela máquina corrupta que se tornou a instituição, enquanto que Bruce Wayne reaparece depois de 12 anos de auto-exílio e intensos treinamentos, amadoristicamente tentando aplicá-los na luta contra o crime.

No final da década de 1980, Frank Miller já era uma celebridade no mundo das HQs. Talvez por isso tenha tentado diversificar suas atividades, experimentando um pouco do segmento cinematográfico. Entre 1990 e 1993, desenvolveu e roteirizou RoboCop 2 e RoboCop 3, dois filmes não muito bem recebidos pela crítica, o que fez com que, desgostoso com as experiências, recusasse por um bom tempo adaptações para o cinema de suas publicações.

De volta aos quadrinhos, Miller buscava imprimir a sua assinatura de maneira mais marcante no segmento. Aliada ao seu ativismo pelos direitos do quadrinhista, a busca pela independência financeira e criativa fez com que ele seguisse por caminhos cada vez mais distantes dos personagens do *mainstream* que lhe deram tanto prestígio, fazendo um trabalho cada vez mais autoral. E foi na editora Dark Horse que, em junho 1991, Frank Miller concretizou o seu antigo sonho ao publicar a primeira história de *Sin City*. Em “O Cavaleiro das Trevas”, Frank apenas ensaiou e experimentou, mas foi no número 51 da publicação *Dark Horse Presents* que conseguiu, de fato, concretizar seu sonho de transformar a atmosfera dos romances *noir* de sua adolescência em histórias em quadrinhos.

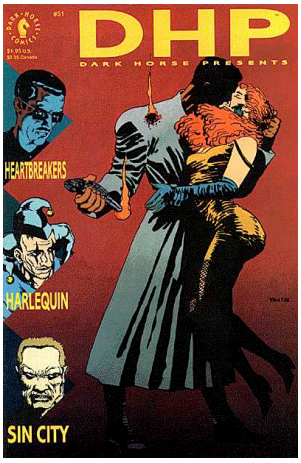


Figura 38: Capa da edição 51 de Dark Horse Presents

A partir daí, o trabalho de Frank Miller começou a se consolidar e fazer sucesso, principalmente porque produzia somente aquilo que gostava, parecendo sempre que estava fazendo para si, como Zack Snyder, o diretor da versão cinematográfica de 300, declarou no documentário sobre o filme:

> *Ele escreve para se satisfazer. Acho que ele não se importa se ninguém comprar seus gibis... ou não ler nenhuma linha, contanto que ele escreva e diga: "É isso que eu queria dizer." (Zack Snyder - The Frank Miller Tapes, 2007)*

Em 1993, Miller escreveu "Demolidor: o homem sem medo", a minissérie que conta a origem do herói, ao mesmo tempo em que Sin City ganhava sua própria publicação, inaugurando a série com a história *A Dame To Kill For*. Finalmente, cinco anos (e alguns outros sucessos) depois, Frank Miller concebe uma de suas mais aclamadas obras: Os 300 de Esparta.

Posteriormente, Frank Miller foi suavizando sua posição a respeito de adaptações de suas obras para o cinema. Em 2003, na transposição do Demolidor para as telas (*Daredevil*), ele até faz uma rápida aparição interpretando uma personagem que é assassinado com uma caneta ("*the man with pen in head*") pelo vilão *Bullseye*. Essa não foi a sua primeira experiência como "ator" em um roteiro com seu dedo, já que fez *Frank, o Químico*, um pequeno papel em RoboCop 2.

Em 2005, rendeu-se de vez à sétima arte e dirigiu ao lado de Robert Rodriguez a versão cinematográfica para Sin City (que teve uma participação especial de Quentin Tarantino como diretor convidado), cuja fidelidade ao quadrinho é assombrosa. Já na estreia do filme, a parceria já dava sinais de que seria um sucesso: mal entrou em cartaz e já estava na primeira colocação das bilheterias norte-americanas, com o faturamento de US$ 28.000.000,00 (de acordo com o site IMDb, referência quando o assunto é cinema, a soma ultrapassou os US$ 29 mi na estreia). No ano seguinte, dessa vez em parceria com Zack Snyder, Miller leva às telas outro grande sucesso do seu portifólio: *300*. Dessa vez, a direção ficou por conta de Snyder apenas, sendo que Miller atuou somente como produtor executivo. Apesar de o filme *300* procurar manter fidelidade ao gibi, principalmente nas cenas mais marcantes e em detalhes como a aparência dos personagens e a letra dos diálogos, alguns elementos foram inseridos para dar mais “corpo” à narrativa, por exemplo, o senador Theron, que, apesar de não citado na HQ, tem grande peso no roteiro ao conspirar abertamente contra Esparta. Outra personagem que ganha mais espaço no filme é a rainha Gorgo, esposa de Leônidas que aparece em sete sequências de quadrinhos, em um diálogo lacônico com seu marido, mas que no filme tem um papel crucial na decisão de Esparta em participar da guerra.

Sua última experiência nas telas foi como roteirista do filme *The Spirit* (2008), a versão cinematográfica da série mais famosa de Will Eisner, a quem Miller sempre cita como uma de suas grandes influências. Mas além de dedicar-se ao cinema (ator, roteirista e diretor) e HQs, Frank Miller ainda alimenta, com certa regularidade, um blog e um perfil no Twitter. Além disso, em 2010, deixou sua assinatura na publicidade, dirigindo um comercial protagonizado por Rachel Wood e Chris Evans para o perfume Gilty, da marca Gucci, cuja atmosfera é nitidamente inspirada em *Sin City*: estilo *noir*, filmado em preto e branco, apenas com poucos detalhes destacados em cores fortes e vibrantes, enquadramentos ousados e sempre brincando com luzes e sombras.

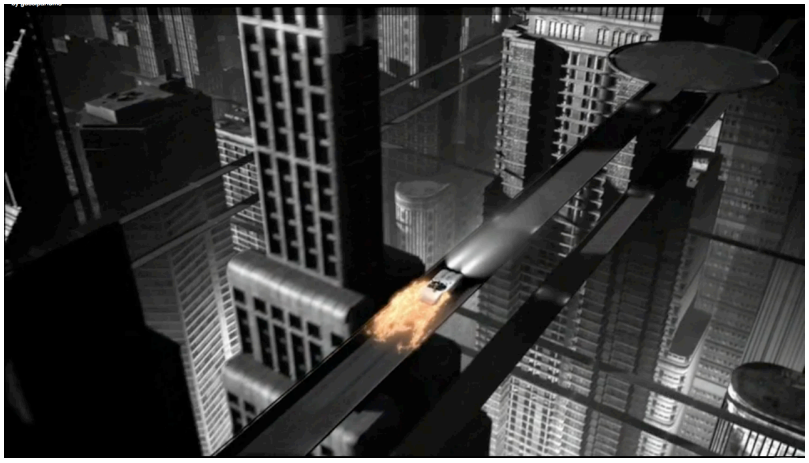


Figura 39: Cena do comercial do perfume Gilty

2.2. A *graphic novel Os 300 de Esparta*

Escrita e desenhada por Miller e colorizada por sua esposa, Lynn Varley, a *graphic novel* 300 foi publicada originalmente nos Estados Unidos entre os meses de maio e setembro de 1998 pela Dark Horse Comics, em cinco fascículos mensais: Honor, Duty, Glory, Combat e Victory. No ano seguinte, a série foi lançada no Brasil pela Editora Abril, sob o título Os 300 de Esparta. Com periodicidade quinzenal, a edição brasileira manteve as características da norte-americana e os nomes dos capítulos foram traduzidos literalmente: Honra, Dever, Glória, Combate e Vitória.



Figura 40: Capas da primeira versão das edições brasileiras de 300

Originalmente, Frank Miller concebeu a obra no formato paisagem, ou seja, horizontal, fazendo com que a leitura dos quadrinhos que formam as

sequências se desse predominantemente na horizontal. Mas por limitações do mercado norte-americano de quadrinhos, foi editada no formato que conhecemos aqui no Brasil como “formato americano”, cujas páginas têm as dimensões de 17 x 26 cm, tamanho utilizado nos EUA para quadrinhos desde 1975. Isso fez com que cada página original fosse dividida em duas verticais. Somente em agosto de 1999 a Dark Horse lança uma edição de luxo, com capa dura, no formato idealizado por Miller. No Brasil, essa edição chegou apenas em 2006, produzida pela Editora Devir.

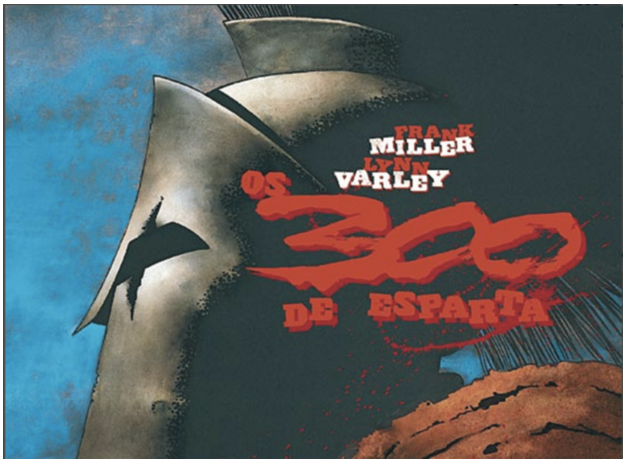


Figura 41: Capa da edição de luxo brasileira de 300

Na primeira versão, tanto a norte-americana como a brasileira, apesar do limite imposto pelo “formato americano”, os desenhos das capas prolongam-se pelas quartas capas, formando uma única imagem. Trata-se de uma solução encontrada para exibir as ilustrações de abertura dos capítulos.



Figura 42: Ilustração de abertura do Capítulo Dois

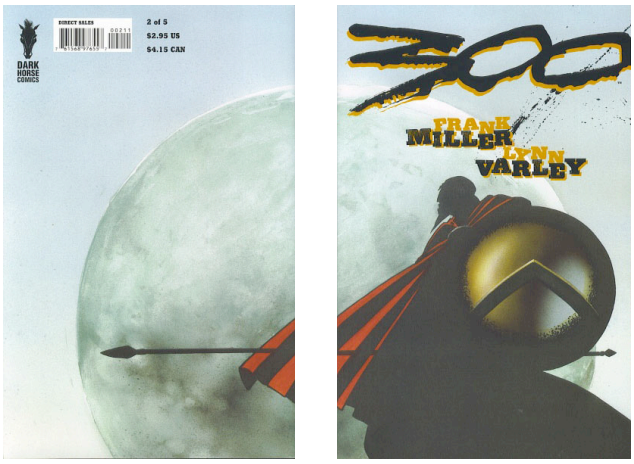


Figura 43: Quarta e primeira capas do fascículo 2

Além de fazer sucesso entre os leitores, principalmente os fanáticos por quadrinhos, a minissérie recebeu dois dos mais importantes prêmios da categoria: o *Eisner Awards* e o *Harvey Awards*. Inicialmente chamado de *Kirby Awards* (de 1985 a 1987), o *Eisner Awards* foi concebido em 1984 pela *Fantagraphics Books instituted* como forma de homenagear os melhores trabalhos desenvolvidos no segmento de história em quadrinhos do ano anterior. Sua primeira edição aconteceu em 1985, na *San Diego Comic Convention* (a *Comic-Con*) com apenas 11 categorias. Em 1999, das 28 categorias, 300 foi premiada em três delas: *Best Limited Series*, *Best Writer/ Artist* e *Best Coloring*. Em 2000, o *Eisner Awards*, categoria *Best Publication Design*, vai para a edição de luxo de 300, projetada pelo designer Mark Cox, que em 1998 foi responsável pelo design da capa de outra obra de Frank Miller: *Booze, Broads &*

Bullets, da série *Sin City*, publicada no Brasil em 2006, pela Devir, sob o título *Balas, Garotas & Bebidas*.

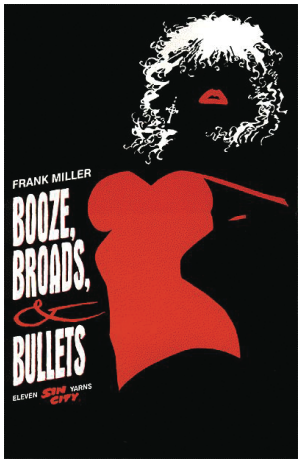


Figura 44: Capa da edição americana de Balas, Garotas & Bebidas

O *Harvey Awards* é um dos mais antigos e mais respeitados prêmios da indústria dos quadrinhos. Desde a sua primeira edição no *Chicago Comic-Con*, em 1988, diversos trabalhos do segmento são avaliados por profissionais dos quadrinhos, divididos em mais de 20 categorias. Em 1999, a minissérie 300 foi premiada em duas delas em 1999: *Best Continuing or Limited Series* e *Best Colorist*. No ano seguinte, a edição de luxo recebeu a indicação, pelo trabalho de Mark Cox, na categoria *Special Award for Excellence in Presentation*, mas perdeu para o volume 13 da série *Acme Novelty Library*, de Chris Ware, ironicamente editado pela mesma *Fantagraphics* que criou o *Eisner Awards*.

2.3. A narrativa

De acordo com o que o próprio Miller relata em *Slings & Arrows* (coluna de cartas dos leitores na edição americana, em que o próprio Miller atuava), e posteriormente *The Frank Miller Tapes Unfiltered Conversations* (documentário que é parte dos extras do DVD *300*), sua inspiração veio do filme *The 300 Spartans* (Rudolph Maté, 1962), a que assistiu quando tinha entre cinco e seis anos de idade. Apesar da qualidade do filme de 1962 passar longe da versão de 2006, dirigida por Zack Snyder, o jovem Miller ficou tão impressionado que, depois de adulto, teve que

transformar aquela paixão infantil num épico dos quadrinhos e recontar o episódio à sua maneira.

> *O filme, chamado* Os 300 de Esparta*, foi lançado em 1962. Eu o assisti quando tinha cinco anos - e fiquei fascinado com (o episódio) os Portões de Fogo desde então. Embora seja um tipo de filme antigo e desajeitado, é surpreendentemente preciso - e com certeza inspirou este garoto. (tradução de Miller, Slings and Arrows - 1998, p. 31 do Capítulo Três)*

Vale ressaltar que serão utilizadas as primeiras edições americana e brasileira, de 1998 e 1999, respectivamente. Apesar de haver algumas diferenças na tradução das falas dos personagens entre a publicação brasileira de 1999 e a edição brasileira de luxo, de 2006, nenhuma delas influencia na compreensão ou contextualização dos fatos, portanto, não serão consideradas, já que não houve mudança similar de uma edição americana para outra.

No estudo da *graphic novel* a seguir, as imagens das capas também serão analisadas, já que as mesmas também influenciam na compreensão da história. Tanto na primeira edição brasileira, quanto na primeira americana, cada capa é uma espécie de resumo do que está por vir, não necessariamente no capítulo a que se refere. As segundas capas e as páginas de número 3 de cada fascículo formam juntas uma belíssima imagem que mostra, à distância, o imponente desfiladeiro das Termópilas. Seu alto está encoberto por nuvens, dando a ideia de serem muito altas as rochas que o formam. Como se fosse um presságio, o mar revolto que se choca contra as pedras é de um vermelho sangrento, como a batalha que está por vir a cada novo capítulo. A mesma cena se repete nas páginas 34 e as terceiras capas de cada capítulo, reforçando o trágico presságio.

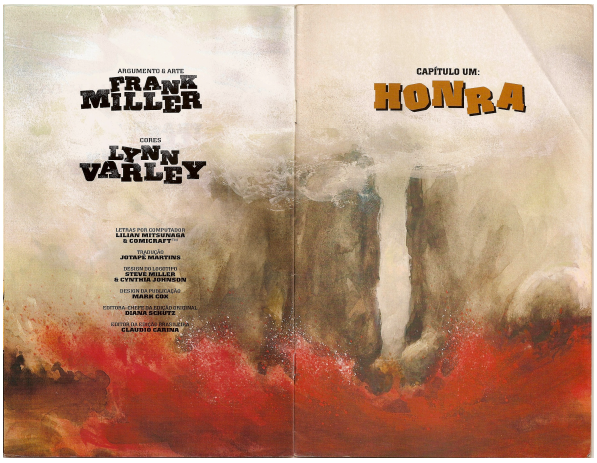


Figura 45: Imagem das Termópilas - segunda capa e página 3

Como dito anteriormente, a *graphic novel* foi concebida no formato paisagem, com 150 páginas (apenas de história), divididas em 389 quadros e requadros (171 com a presença de Leônidas) distribuídos de maneira a induzir uma leitura sequencial horizontal. Há poucas páginas na forma de quadrinho inteiro (18 no total), sendo que o restante foi feito em um formato conhecido como *metaquadrinho*, muitas vezes para exprimir “uma síntese de velocidade, ação de múltiplos níveis, narrativa e dimensões do palco”, outras quando as personagens “mostram emoções fortes e complexas - quando suas posturas e gestos são sutis e cruciais para a narração da história”. (Eisner - 1999, p. 63)

Além dessa técnica, Miller ainda usa com bastante competência aquilo que é considerado seu traço característico, o contraste entre luzes e sombras, que, aliado ao recurso das perspectivas e combinado com os diversos tipos de quadros e requadros, amplifica ainda mais o efeito de temor crescente causado pela leitura da obra. As cores são um outro ponto que vale a pena destacar. Lynn Varley aplica o jogo de contraste às cores, sendo que há a predominância do ocre, bege e marrom, contraposta somente ao vermelho do sangue e dos mantos espartanos e o ouro do rei Xerxes e seus embaixadores e oficiais. O céu nunca está limpo ou azul, o que torna cada cena pesada, angustiante e árida, bem conforme o humor espartano.

2.4. As capas

Originalmente, *300* foi publicada em cinco fascículos, sendo que cada um deles é denominado “Chapter”, seguido do numeral correspondente sempre por extenso: *one*, *two*, *three*, *four* e *five*. Além disso, cada capítulo recebe um nome, adequado ao contexto descrito na parte: *Honor, Duty, Glory, Combat* e *Victory*. No Brasil, a Abril seguiu a mesma linha, denominando os fascículos de “Capítulos”, seguidos dos numerais por extenso (um, dois, três, quatro e cinco) e nomeando-os com as traduções do original norte-americano: *Honra, Dever, Glória, Combate* e *Vitória*.

Em *Honra*, a capa mostra os 300 espartanos estão em formação de falange - formação utilizada pelas antigas infantarias e popularizada pelos gregos, em que os soldados se posicionam em colunas, lado a lado, formando um bloco retangular compacto - e em movimento de ataque. Um dos escudos à frente apresenta um corte, assim como o que está logo à sua direita tem uma flecha espetada, o que nos leva a concluir que a falange está “retribuindo” um ataque sofrido. Tal fato que só ocorre ao final do Capítulo Três. Mas é disso que se trata a obra completa: a ação dos 300 homens, que marcharam de Esparta aos Portões de Fogo, em defesa da Grécia contra o ataque persa.



Figura 46: Capa do fascículo 1 da edição brasileira de 1999

Na capa de *Dever*, Leônidas é mostrado sobre uma elevação, em uma posição de alerta, como se estivesse montando guarda, mas com a lança apontada

para frente, como se estivesse esperando um ataque. Apesar de um céu claro pintado ao fundo, a lua cheia em tamanho desproporcional nos dá a pista de ser noite. Tão redonda quanto o escudo do rei, ela destaca a figura do espartano, numa clara mostra da técnica de Frank Miller de usar luzes e sombras para compor uma cena.

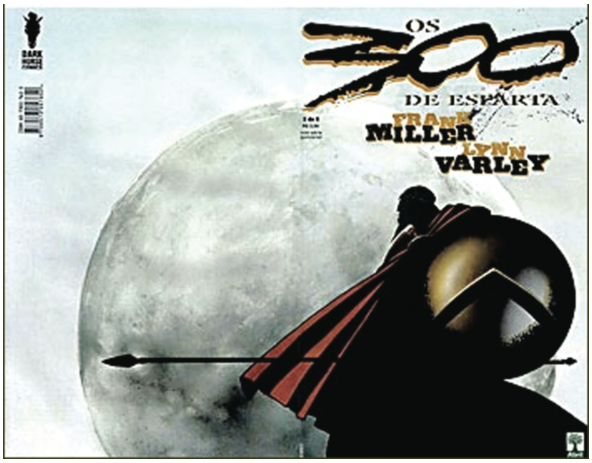


Figura 47: Capa do fascículo 2 da edição brasileira de 1999

A imagem que abre o terceiro capítulo, *Glória*, é de uma ironia cortante: uma grotesca e monstruosa figura humana veste desajeitadamente o elmo e o manto vermelho de Esparta, segurando um escudo espartano. Até então, apenas homens viris e de corpos perfeitos foram retratados usando esses elementos, acentuando ainda mais o contraste da figura com o título do capítulo. E é nesse capítulo que se inicia a participação de Ephialtes, espartano de nascença, exilado por sua deformidade e o oposto de tudo que os espartanos aparentam e cultuam.



Figura 48: Capa do fascículo 3 da edição brasileira de 1999

Combate, o quarto capítulo, tem a capa mais adequada ao título, como constatamos ao ler o quarto fascículo. A figura mostra os dois blocos oponentes, espartanos e persas, se chocando em um combate, corpos perfurados por lanças e homens saltando uns sobre os outros. Não há rostos nítidos em nenhum dos lados, pois durante a batalha, não há identidade, apenas um inimigo. A organização espartana é nítida frente ao caos do exército persa, justificando o porquê de apenas 300 homens terem dado trabalho a uma horda de milhares.



Figura 49: Capa do fascículo 4 da edição brasileira de 1999

A quinta e última parte, *Vitória*, tem a ilustração da capa mais enigmática de todas: um elmo danificado caído em meio a borrifos de sangue. Parece até que é

o mesmo elmo cuspido de Ephialtes, mas uma rachadura no visor esquerdo, o mesmo olho ferido de Leônidas, demonstra que este é o elmo do rei espartano. Por ser o último capítulo, espera-se que os heróis tenham vencido a contenda (pelo menos para aqueles que não conhecem a história), mas não é o que o elmo e o sangue sugerem. Porém, estrategicamente falando, a vitória chega de diversas maneiras, como fica comprovado ao final da estória.

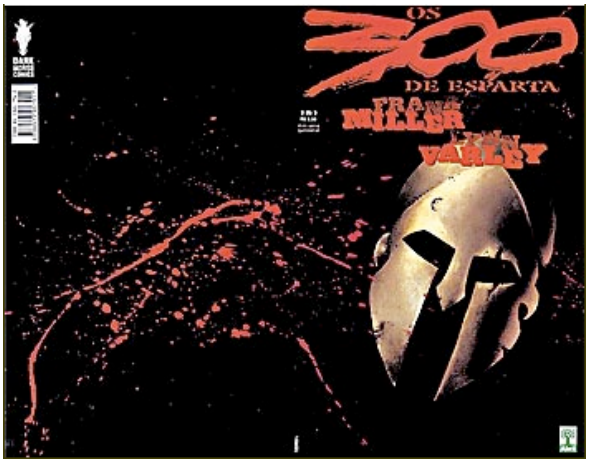


Figura 50: Capa do fascículo 5 da edição brasileira de 1999

2.5. Análise detalhada

Quando se analisa uma obra intrincada como esta que nos ocupa, é necessário que se siga um método de decupagem. Aqui, inspiramo-nos no trabalho desenvolvido por Haroldo de Campos em 1972, em seu *Morfologia do Macunaíma*, a partir do modelo de análise de Vladimir Propp, em *Morfologia do Conto Maravilhoso*, obra datada de 1928.

Para devassar o “labirinto macunaímico” (Campos - 1973, p.10), Haroldo de Campos utilizou as rubricas dos Dados Para a Tabulação dos Contos, no Apêndice I do estudo de Propp.

> *(...) a “Tabulação da fábula” que Propp esboça em apêndice a seu trabalho, envolvendo uma “lista completa dos elementos da fábula de magia” (inclusive os numerosos componentes deixados à margem quando da análise funcional que redundou na depreensão das trinta e uma*

> *funções, e que, sem embargo, fazem parte do sistema fabular), permite a distinção das "formas típicas" e, além disso, através da comparação dos materiais inscritos nas rubricas, possibilita o estudo "das transformações, das metamorfoses de cada elemento" (...). (Campos - 1973, p. 57)*

Seguindo esses preceitos, Haroldo de Campos fez um belíssimo estudo da obra de Mário de Andrade, além de ter deixado um ótimo exemplo da aplicação da teoria de Propp. Não há aqui a pretensão de fazermos um exame desta magnitude, mas, apenas, a de seguirmos este clássico modelo de leitura na decupagem da obra de Frank Miller. Para tanto, nos contentaremos com as Tabelas I e II, do Apêndice I, que nos parecem bastar para a análise, por conterem rubricas capazes suficientes e que contemplam toda a narrativa, tornando as Tabelas de III a VII redundantes à medida em que completamos as anteriores. Além do mais, um estudo envolvendo as Tabelas excluídas é um tema mais apropriado ao Doutorado, tal qual foi o de Haroldo de Campos.

Vale ressaltar que utilizaremos para a análise a seguir a versão brasileira de 2010 do *Morfologia do Conto Maravilhoso*, organizada por Boris Schnaiderman.

Tabela I - Situação Inicial

1. Definição espácio-temporal

Para entendermos melhor o contexto da história, Frank Miller nos introduz à "situação inicial", um dos elementos categorizados por Propp em seus estudos morfológicos, ou como Haroldo de Campos (1973) define

> *(...) uma espécie de vestíbulo, um engaste para o futuro desenrolar da ação. Providencia uma espécie de "fundo contrastante" para o infortúnio superveniente (e de certa forma já esperado), que desencadeia a marcha fabular. (p. 103)*

Em *Os 300 de Esparta*, a história começa com uma marcha protagonizada por militares espartanos. Nas primeiras páginas do Capítulo Um,

ainda não é possível sabermos a nacionalidade deles ou o período em que transcorre a ação. Pelo título da obra temos uma pista e nas páginas 6 e 7 o narrador nos confirma o fato de a história ocorrer na Grécia, ao citar uma de suas cidade-estados e a respectiva capital: Esparta e Lacônia. Apenas nas 10 e 11 temos a certeza do ano em questão: 480 a.C.

Ao fim do primeiro capítulo, o rei se lembra o episódio que culminou na marcha. Sabe-se que a recusa aos termos de Xerxes e o assassinato dos mensageiros ocorreu na própria Esparta, mas o período não é muito preciso, já que o narrador apenas diz que aconteceu “há menos de um ano”. No início Capítulo Dois ficamos sabendo que Leônidas decidiu partir para a guerra, à revelia dos éforos, apenas duas semanas antes da situação apresentada pelo autor como “presente” e um dia depois de receber a negativa dos deuses por meio da Oráculo, no mês de agosto.

Em sua administração do tempo, por toda a obra, Miller enumera os dias e noites em que a batalha acontece. Nos capítulos Um e Dois, há a alternância entre os fatos “presentes” e *flashbacks*, até o momento da chegada espartana à localidade onde ocorrerá o combate contra os persas. No Capítulo Três, a ação passa a ser narrada exclusivamente no tempo presente, quando os espartanos começam a colocar em prática sua estratégia de defesa. A contagem dos dias e noites só começa a acontecer no Capítulo Quatro, quando ocorre o primeiro e segundo choques entre as forças protagonistas: *Primeiro Dia* e *Primeira Noite*.

O *Segundo Dia* e *Segunda Noite* narram-se nas páginas iniciais do Capítulo Cinco. Diferente dos dois períodos anteriores, os combates acontecem apenas durante o dia, sendo que à noite há a traição de Ephialtes e a retirada dos árcades. O *Terceiro Dia* ocupa praticamente dois terços do último capítulo, quando ocorre a ação derradeira de Leônidas. A história se encerra “menos de um ano” depois, quando Dilios reconta a história antes de os gregos partirem para um novo ataque aos persas invasores.

Geograficamente, a ação se passou em terreno aliado. De fato, ao apresentar sua estratégia aos éforos, o próprio Leônidas estabelece o terreno grego como fator importante e complementar à tática superior espartana.

> *Nós vamos bloquear o avanço costeiro dos persas com uma grande muralha de pedras... Forçando-os a passar pelo desfiladeiro que chamamos de Termópilas. Nesse corredor estreito, de nada valerá seu grande número. (Capítulo Dois, p. 12)*

Miller tira proveito da vantagem geográfica, vendo-a duplicar a força grega. A dificuldade de mobilidade do exército persa fez com que a única rota de avanço fosse pelo estreito desfiladeiro. “Os persas invadiram a Grécia com um grande exército, vindos do norte, acompanhados por uma frota ao longo do litoral. Os gregos tentaram barrar a invasão no passo das Termópilas, mas um traidor indicou aos persas um caminho que levava à retaguarda das tropas do rei espartano Leônidas” (Neto - 2007, p. 38)

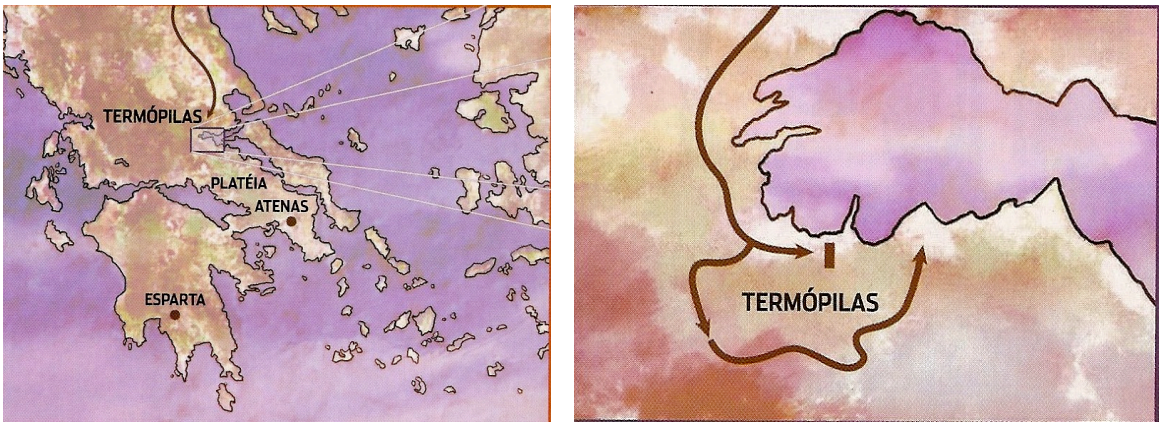


Figura 51: Mapas da Grécia e das Termópilas (Fonte: Revista Galileu)

2. Composição da Família

Propp sugere que se investigue essa parte da morfologia com base em dois critérios (p.120):

- pela nomenclatura e condição;
- pela categoria dos personagens.

É importante salientar que não levaremos em consideração fatores históricos neste levantamento. Esparta, por exemplo, tinha dois reis. Ou seja, historicamente, Leônidas dividia seu poder com outro rei. Como o objeto de estudo

desta dissertação é a *graphic novel Os 300 de Esparta*, serão considerados apenas as características das personagens ficcionais. Para falarmos das categorias dos elementos analisados, utilizaremos os conceitos do capítulo VI (p. 77 e 78), desenvolvidos por Propp para o *Morfologia do Conto Maravilhoso*.

Em *Morfologia do Macunaíma*, Campos define que “a introdução do herói na ‘situação inicial’ é típica, do ponto de vista morfológico. Ademais, é uma exigência canônica desse início a apresentação dos membros de uma só família” (1973, p. 106). Para realizarmos o estudo desta rubrica, definiremos como “família” apenas as personagens gregas da narrativa, principalmente as espartanas, sendo que os elementos persas serão posteriormente analisados.

a) Leônidas - O rei de Esparta e comandante do exército. Se encaixa na categoria do *Herói*, que compreende duas funções: “a partida para realizar a procura” da salvação de Esparta e da Grécia; e “a reação perante as exigências do doador”, que neste caso é a Oráculo, que instigou o lado racional de Leônidas ao lhe impor um desígnio divino. Como todo espartano do sexo masculino, Leônidas passou por um duro treinamento e, logo depois deste, foi coroado. À frente de seus 300 guarda-costas combateu a fase inicial da invasão persa e ofereceu-se em sacrifício como fator de motivação para que toda a Grécia continuasse com o contra-ataque.

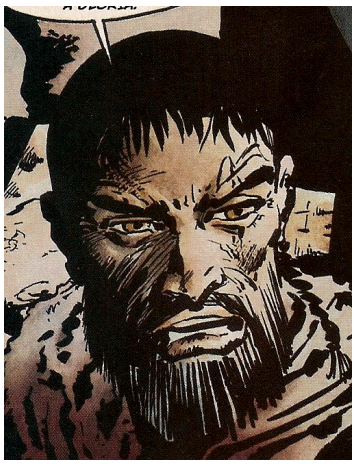


Figura 52: Leônidas

b) Os 300 de Esparta - A guarda pessoal de Leônidas o acompanhou até as Termópilas. Extremamente fiel, permaneceu até o fim ao lado de seu rei, exceto Dilios, que recebe como missão de Leônidas retornar a Esparta e narrar o episódio. Enquanto grupo, se encaixa na categoria do *Auxiliar*, que compreende duas funções: “o deslocamento do herói no espaço" pois, apesar de Leônidas comandá-los, só segue adiante na aventura incentivado por seus comandados; e “a resolução de tarefas difíceis”, partindo do princípio que a estratégia final só surtiu o efeito desejado por abraçarem o sacrifício.

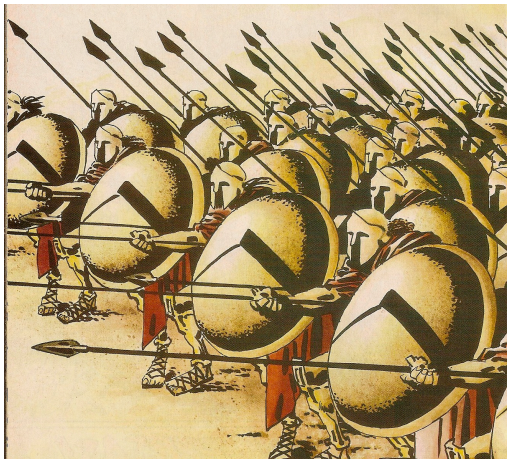


Figura 53: Os 300 de Esparta em formação

c) Stelios - Um dos 300 homens da guarda pessoal de Leônidas, ele tropeça no início da jornada, sendo brutalmente surrado em seguida. É apelidado de Stombo por Leônidas e vira motivo de chacota entre seus pares. Ao longo da narrativa, demonstra-se ousado e destemido, até que no final da história ganha um novo papel. Nesse momento, podemos vê-lo passando da categoria de *Auxiliar* à de *Doador*. Na primeira categoria, desempenhou duas funções: a de “salvamento”, quando impede que Dilios, personagem que será importante no final, seja chicoteado; e de “reparação do dano” inicial, ao ganhar o respeito de seu comandante e ser escolhido para desempenhar um papel na estratégia final de Leônidas. Como *Doador*, Stelios desempenha a função de “preparação da transmissão do objeto mágico”, quando serve como a distração que dá a Leônidas a oportunidade de ferir Xerxes.



Figura 54: Stelios

d) <u>O Capitão</u> - É o segundo em comando e também um dos 300 guarda-costas de Leônidas. Ele também está na categoria do *Auxiliar*, que desempenha a função de “reparação da carência”, na medida em que assume a função de manter a disciplina da tropa, ser duro e cruel com aqueles que saem da linha ou que não respeitam o exigente estilo de vida espartano. É ele quem espanca Stelios pela imperdoável queda e é com ele que o rei discute suas estratégias. Perde seu filho em uma das últimas escaramuças promovidas pelos persas e enlouquece.



Figura 55: O Capitão

e) Dilios - Um dos oficiais da guarda pessoal do rei, a personagem se encaixa na categoria do *Auxiliar*. Durante toda a história, tem a função de “reparação da carência” retórica, comum a todo espartano, inclusive a Leônidas. Ele é responsável por manter o moral da tropa com suas histórias e casos, todos sobre a superioridade espartana e de seu líder. No final do último capítulo, é escolhido por Leônidas para sobreviver ao massacre iminente, voltar a Esparta e convencer o conselho a enviar tropas em defesa da Grécia. Sua facilidade com as palavras é que o faz desempenhar a função de “transfiguração do herói”, ao conseguir levar toda a Grécia à guerra e inspirar as novas tropas a honrarem o nome de Leônidas.



Figura 56: Dilios

f) Os Éforos - Anciãos consagrados sacerdotes dos antigos deuses da Grécia. Nada pode ser feito em Esparta sem que sejam consultados e sem a sua autorização, muito menos sem o devido pagamento pelos seus agouros. Encaixam-se na categoria do *Falso Herói*, desempenhando as funções de “reação perante as exigências do *Doador*”, exigindo de Leônidas que obedeça e respeite a profecia da Oráculo, que também se refere à função específica das “pretensões enganosas”, pois são subornados pelos persas, deixando que estes saibam dos planos de Leônidas, ao mesmo tempo em que tentam demover o rei de entrar em combate contra os invasores. Não é explicitado na *graphic novel*, mas é possível

que tenham contribuído com informações sobre o melhor acesso à Grécia: as Termópilas.



Figura 57: Um dos Éforos

g) Oráculo - Escolhida dentre as mais belas espartanas, essa jovem era recrutada pelos éforos para ser o seu canal de comunicação com os deuses, além da obrigação de satisfazer seus desejos masculinos. Mantida constantemente em transe por substâncias tóxicas, quando consultada, repetia o veredicto dos deuses. A personagem se encaixa na categoria do *Doador*, exercendo a função de “fornecimento do objeto mágico ao herói”. Desde o início da conversa com os éforos, Leônidas já dava mostras de que foi lá apenas para lhes mostrar o perigo real da situação, e não ouvir ladainhas sobre o festival da Carneia, quando não se travavam guerras. “Se não autorizarem o meu plano, este será o último festival”, sentencia o rei e, em resposta à sugestão de consultarem a Oráculo, diz que prefere que os velhos confiem no bom senso. Leônidas já estava decidido pela razão e, ao profetizar que Esparta cairia assim mesmo, a Oráculo dá ao rei o argumento que precisava para partir em direção às Termópilas. Algo como “se Esparta cair, que caiamos lutando.”



Figura 58: A Oráculo

h) <u>O Conselho Espartano</u> - Na *graphic novel*, é representado por três personagens, que aparecem no enredo apenas para ouvir o que Leônidas pretende fazer em relação à proibição dos éforos e à invasão persa. Aparentemente, seu poder de veto se limita a aprovar ou não uma declaração de guerra, mas não arbitram em relação às decisões pessoais do rei nem ao destino de sua guarda pessoal, restando-lhes apenas lamentar a ida da tropa para o norte. De uma maneira nada convencional, se encaixam na categoria do *Mandante*, que tem a função de "envio do herói". Apesar de, inicialmente, se mostrarem relutantes quanto à decisão do rei, os representantes do Conselho se resignam e perguntam o que farão na ausência de seu comandante, em uma demonstração de que nada farão para impedi-lo.



Figura 59: O Conselho Espartano

i) A Rainha - Apesar de sabermos, historicamente, que se chama Gorgo, seu nome não é dito em nenhum momento, nem por Leônidas, que a chama “minha rainha”, “minha dama”, “minha esposa” e “meu amor”. Ela se encaixa nas categorias do *Mandante*, em um primeiro momento, e da *Princesa*, ao final de sua breve aparição. Na frente do conselho, ela exerce a função “envio do herói” da primeira categoria, apoiando o marido em sua decisão, à revelia do Conselho, exigindo que ele leve todos os seus 300 guarda-costas. Quando passa para a segunda categoria, a Rainha exerce a função “imposição de um estigma”, quando pede a Leônidas que volte “com seu escudo... ou sobre ele”, já prevendo seu destino, mantendo-se impassível até o momento em que o rei se afasta, para então chorar às escondidas.



Figura 60: A Rainha

j) Ephialtes - Espartano de origem, nasceu com um aspecto monstruoso, fora dos padrões de perfeição do seu povo. Para que não sofresse o destino daqueles que eram considerados fisicamente defeituosos (eram jogados de um precipício), seus pais fugiram da cidade-estado, mas o criaram à maneira espartana, a despeito de sua grotesca deformidade. Ephialtes se encaixa na categoria do *Falso Herói*, exercendo única e exclusivamente a função “pretensões enganosas”. Avisou Leônidas sobre uma trilha secreta que colocaria em risco os planos espartanos e, em troca, pedia que pudesse se juntar à companhia, mas sua corcunda o impedia de executar os simples movimentos de defesa. Recusado pelo rei espartano,

tenta o suicídio mas falha, passando para o lado persa em seguida. Desempenha um papel importante no desmantelamento da estratégia espartana ao orientar Xerxes e ainda tenta negociar pessoalmente a rendição de Leônidas no momento final.



Figura 61: Ephialtes

k) Daxos - Rei da província grega Arcádia que, com seu exército, se junta à empreitada contra os persas no início da história. Tanto o rei, como seus soldados árcades, têm a função de *Auxiliares*, exercendo a função de “reparação da carência” de um número maior de combatentes. Apesar de não serem guerreiros profissionais como os espartanos, os árcades estão em maior número e se mantêm firmes ao lado de Leônidas, até o momento em que o combate é considerado perdido pelo rei espartano. Antes de recuar com seu exército, Daxos ainda tenta convencer Leônidas a fazer o mesmo, sem lograr êxito.

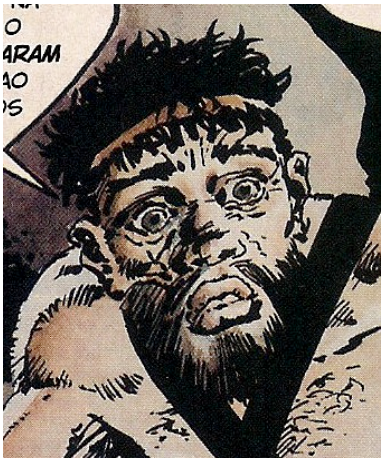


Figura 62: Daxos

7. Forma de Nascimento Miraculoso

Coincidentemente, como no estudo haroldiano, algumas rubricas proppianas não são compatíveis com esta descrição. No caso, não há nenhum elemento da narrativa de *Os 300 de Esparta* que se encaixe nas rubricas 3 (Esterilidade), 4 (Formas de reza), 5 (Motivação da reza) e 6 (Causas da gravidez), bem como suas modalidades (intencional, casual e por meio de violência). Assim, decidimos não utilizá-las, já que não há em momento algum na história episódios de esterilidade, tentativas de concepção de uma criança ou mesmo de uma gravidez dita fantástica, apesar de haver um nascimento.

No início do Capítulo Um, Dilios conta a história favorita dos 300: “a do menino”, sobre uma parte do rito de passagem para a vida adulta dos espartanos. Ao nascerem, todos eram inspecionados e apenas os adequados aos padrões de qualidade da época não eram descartados. A partir daí, passavam por uma vida de testes, privações e punições, até o momento da iniciação, quando são deixados ao relento para sobreviverem aos perigos da floresta.

Em uma das partes da narrativa de Dilios deixa bem claro quem era espartano e o destino daqueles que não o eram:

> *Ele estava com frio. Com frio e com fome. Era a iniciação dele. Seu dia na floresta. Ele iria voltar como espartano... ou morrer. (Capítulo Um, p. 16)*

Só eram considerados dignos de serem chamados espartanos aqueles que sobreviviam à dura prova e Leônidas não só sobreviveu como matou um enorme lobo, com inteligência, coragem e o mínimo de recursos. Enfrentar aquele animal, sobreviver às intempéries da natureza e retornar a Esparta lhe possibilitou, além de tornar-se um verdadeiro cidadão espartano, nascer aos olhos de seus conterrâneos e súditos.

Pode-se dizer, então, que esse “nascimento” de Leônidas se encaixa na modalidade *c* da rubrica, “nascimento miraculoso de um animal”. A imagem do garoto chegando a Esparta, enrolado na pele do lobo, com a cabeça erguida e imponente - a despeito de seu estado físico - com todos os cidadãos da cidade-estado prestando-lhe honras ajoelhados ou erguendo suas lanças, reforça ainda mais a simbologia do acontecimento.

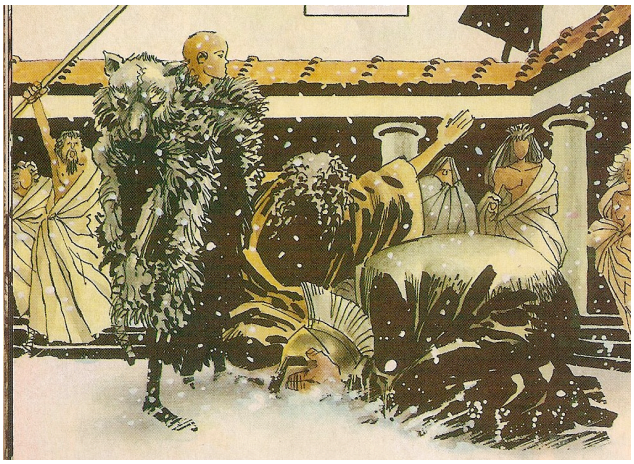


Figura 63: Leônidas volta a Esparta

8. Profecias, predições

O próprio episódio do Lobo, na iniciação do jovem Leônidas, pode ser considerado como uma profecia que é feita com o seu “nascimento”, na medida em que Miller admite usá-lo como alegoria ao episódio das Termópilas (como veremos no capítulo seguinte).

> *O nascimento miraculoso do herói, geralmente acompanhado de uma profecia em torno do seu destino, constitui um elemento bastante significativo da fábula. (Campos - 1973, p. 108)*

Tal sentido ganha mais força quando o próprio Leônidas, envolto em seus pensamentos, associa esse ponto de sua iniciação a dois momentos, um do início e outro do fim da história. No primeiro capítulo, logo depois de Dilios ter terminado de contar a história aos 300 espartanos acampados, o rei caminha sozinho, enquanto o narrador descreve suas reflexões: “Hoje, como antes, uma fera se aproxima. Paciente, confiante, saboreando a próxima refeição. É uma fera composta de homens e cavalos e lanças e espadas. (...) A fera se aproxima... E foi o próprio Leônidas quem a provocou” (p. 23). O segundo momento se dá no último capítulo, momentos antes de executar o seu plano de ferir Xerxes. À frente de seus homens, cercado por Xerxes e seu exército, mais uma vez Leônidas se lembra do episódio, dessa vez como uma epifania: “Já se passaram mais de 40 anos desde o lobo e o frio do inverno. Agora, como antes, não é o medo que o domina. Apenas uma inquietação, uma sensibilidade maior diante das coisas” (p. 28-29).

Além disso, há também a profecia da mulher Oráculo, que fala sobre a queda de Esparta e da Grécia frente ao poderoso inimigo que se aproximava. Há um aspecto interessante a respeito dessa segunda predição, referente à enigmática fala da mulher “Não confiem nos homens. Honrem os antigos deuses. Honrem a Carnéia” (p. 15). Em uma primeira leitura, ela deixa-se associar ao contexto religioso, em que é prioritário respeitar o festival, que impedia os espartanos de marcharem para a guerra, e não confiar em Leônidas, ou seja, o alerta seria para os Éforos. Porém, com o desenrolar da história, percebemos que o destinatário desse alerta é o próprio Leônidas, que não deve confiar nos corruptos Éforos e partir imediatamente para a batalha, enfrentando o “deus-rei” que chegava, ameaçando toda a tradição e estilo de vida espartanos, inclusive os antigos deuses.

9. Bem estar prévio ao nó da intriga

Em seu estudo sobre o *Macunaíma*, Haroldo de Campos trabalha esta rubrica como “Bem-estar prévio ao exórdio” (Campos - 1973, p. 108). Nas notas do capítulo ele explica:

> *(8) "Exórdio" é a tradução adotada na edição italiana (*esordio*) para o termo* zaviázka *(ed. russa, p. 109), "nó", traduzido na ed. francesa por* noeud de l'intrigue *(p. 149) e na inglesa por* complication *(p. 122). No "exórdio" é que ocorre a "complicação da ação" pelo "dano". (ibid., p. 119)*

Optaremos, como dito anteriormente, pela nomenclatura da edição organizada por Schnaiderman, sem deixar de lado, obviamente, a metodologia haroldiana.

Quando o mensageiro de Xerxes chega a Esparta de maneira imponente e ameaçadora, o clima da cidade-estado é perfeitamente representado pelos dois cidadãos que conversam displicentemente, não demonstrando nem ao menos surpresa com a figura espalhafatosa do persa. Nenhum dos dois porta armas ou está paramentado para o combate, contrastando com a escolta armada do mensageiro. Este cenário nos leva a concluir que a modalidade proppiana da benesse aqui é a *familiar* (b).

Nas páginas seguintes, encontramos Leônidas andando pela cidade ao lado do persa, ambos acompanhados pelas respectivas comitivas. Aparentemente, a rotina da cidade não se alterou: crianças correm e sobem nos telhados, mulheres e anciãos continuam com suas conversas, parando apenas para observar o grupo. Apesar dos guarda-costas estarem armados agora, o clima continua calmo e ensolarado, mesmo quando Leônidas chuta o mensageiro para o poço.

É interessante notar que nas seis páginas que retratam o episódio, o sol se faz presente, pois podemos perceber as sombras de todas as personagens se formando no chão e paredes, reforçando ainda mais a atmosfera de tranquilidade e prosperidade espartanas. Todas as outras cenas por toda a *graphic novel* depois disso, inclusive as que antecedem a chegada dos persas, não são mais ensolaradas, muito menos têm sombras resultantes de qualquer iluminação, ressaltando o clima pesado e de mau agouro que permeia a história.

10-15. O futuro herói

10.Nomenclatura, sexo

O rei de Esparta, Leônidas.

11.Crescimento rápido

Apesar de a história iniciar com a marcha dos 300, a origem, bem como o "nascimento", de Leônidas nos é mostrada desde o primeiro capítulo. Depois da sua aclamação, ainda criança, o rei é mostrado já adulto, mais de 40 anos depois. Não é o "crescimento anormal", anotado por Haroldo Campos em seu estudo sobre *Macunaíma*, mas apenas uma grande elipse que nos leva ao ponto da história que importa.

12.Ligação com a lareira, com as cinzas

De acordo com o dicionário Houaiss, a palavra *lareira* pode significar *lar* e vice e versa. De fato, as duas palavras são consideradas sinônimas pela publicação, fato que talvez tenha feito Campos (1973) chamar a *lareira* dessa rubrica proppiana de *lar*, que consideramos bem mais apropriado para a compreensão e aplicação da mesma.

No estudo haroldiano do *Macunaíma*, esta rubrica se refere ao respeito às tradições religioso-culturais por parte da personagem central. Porém, no caso da obra de Mário de Andrade, Macunaíma o faz de maneira ambígua, como sátira a um comportamento brasileiro: o "catolicismo de fachada" (Campos - 1973, p. 109-110).

No caso de *Os 300 de Esparta*, Leônidas também o faz de maneira ambígua. Obediente às antigas tradições espartanas, vai até os éforos, ajoelha-se e espera a predição a respeito dos seus planos:

> *Remanescentes inúteis dos velhos tempos... Anteriores a Licurgo, o Legislador... Antes de Esparta ascender das trevas. Remanescentes. Podres e embolorados remanescentes de tradições insensatas e antiquadas... Tradições que nem mesmo Licurgo, o Legislador, pôde desafiar. Leônidas deve obedecer a palavra dos éforos. É a lei. Nenhum espartano... Escravo, cidadão ou rei... Está acima da lei. (Capítulo Um, p. 12)*

Mesmo discordando e, talvez, sem acreditar, Leônidas obedece às tradições, pois elas fazem parte de Esparta. Da mesma forma, o conselho espartano e sua esposa são comunicados, em mais uma demonstração dessa estreita ligação da personagem com sua terra.

13.Qualidades espirituais

Como dito anteriormente, Leônidas aparenta não acreditar nos agouros da mulher Oráculo. Porém, no decorrer da história, percebemos que ele não só acredita, como os segue até o fim, evitando assim que Esparta e Grécia sejam destruídas pelo fogo, o que prova que o rei interpretou aquilo acertadamente como um prognóstico, e não uma previsão, caso não seguisse em frente com seus planos.

14.Travessuras

Talvez não seja adequado usarmos o termo “travessura” para a análise desta rubrica proppiana, pois aparentemente Leônidas é uma personagem sisuda e recatada. Porém, ao analisarmos os diálogos de que participa, perceberemos um discurso jocoso, mesmo nos momentos de maior tensão. Logo no primeiro capítulo, o rei apelida o soldado que cometeu um erro e, após nocautear o Capitão, ironiza o fato dizendo que ele estava apenas dormindo. O exemplo mais nítido do caráter “travesso” de Leônidas é o seu diálogo com Xerxes, quando o espartano simula estar com cãibra como desculpa para não se ajoelhar frente ao “deus-rei”.

15.Outras qualidades

Como todo herói, no sentido literal da palavra, Leônidas possui uma enorme coragem, desprendimento e é capaz de oferecer-se em sacrifício em prol de um objetivo maior, como veremos mais detalhadamente nos capítulos seguintes deste trabalho. Além disso, como rei e comandante do exército espartano, Leônidas tem espírito de liderança, sabe pensar estrategicamente e é possuidor de uma intuição bastante afiada. Esta última característica é muito bem ilustrada quando faz

a avaliação acertada do caráter arrogante de Xerxes, antevendo a reação exagerada do persa, e ao escolher o ousado Stelios como peça-chave de seu plano final.

16-20. O futuro falso herói

Aqui, seguiremos o mesmo procedimento de Haroldo de Campos, incluindo as cinco rubricas em uma única análise.

São elas:

16. Nomenclatura, sexo;

17. Grau de parentesco com o herói;

18. Qualidades negativas;

19. Qualidades espirituais comparadas com as do herói;

20. Outras qualidades.

Não entraremos no mérito nem nos porquês do autor ter optado por essa forma, pois é apenas uma feliz inspiração para este trabalho, já que a *graphic novel* possui dois falsos heróis. De acordo com Campos (1973),

> *O "falso herói", no* corpus *fabular analisado por Propp, é um vilão dissimulado que, no segundo movimento de certos contos, faz-se passar pelo herói verdadeiro ou tenta sub-rogar-se nos méritos deste. É, em substância, um "novo antagonista", que provoca um novo lance de tensão narrativa. (p. 114)*

A partir dessa definição, podemos, de fato, considerar os éforos e Ephialtes como falsos heróis. Tanto os anciãos quanto o espartano exilado se mostram inicialmente favoráveis a Esparta. Os primeiros alertam Leônidas sobre os perigos de se enfrentar os desígnios divinos. Pouco tempo depois do rei ter ouvido a Oráculo, os éforos mostram suas verdadeiras intenções ao aceitarem o ouro persa como pagamento por terem tentado demover Leônidas de seu propósito e entregue seus planos ao inimigo.

Ephialtes demora mais a se mostrar um anti herói, por outro lado exerce um papel fundamental, tanto para reviravolta de Xerxes, quanto para os planos de

Leônidas. Ao oferecer-se para fazer parte da tropa espartana, a fim de limpar o nome e a honra de sua família, o corcunda recebe uma seca negativa, impelindo-o a tentar o suicídio. Sobrevivendo à tentativa, resolve passar para o outro lado, mostrando seu verdadeiro caráter e provando aos leitores que, por isso, jamais poderia estar ao lado dos valorosos 300. Além disso, renega aos deuses gregos (assim como a seus pais), abraçando a nova fé, representada por Xerxes em pessoa.

21-23. Disputa dos irmãos pelo primado

21.Forma de disputa e meio de solução

Leônidas e os éforos discordam a respeito de partir ou não para a guerra contra os persas. Se valendo das predições da Oráculo, os éforos decretam que Leônidas deve ficar e abraçar o destino, enquanto que o rei de Esparta decide ele mesmo moldar o destino, contrariando os religiosos e o conselho.

22.Elementos auxiliares na triplicação

Em Propp, as “triplicações” são repetições de detalhes, funções ou situações, com o propósito de agirem como eco recordatório da “situação inicial”, de enriquecer a trama fabular ou ainda, de servirem como elementos análogos de ligação.

> *Propp estuda o fenômeno da “triplicação” no conto de magia, que pode ser de caráter atributivo (as três cabeças do dragão) ou funcional (atingindo funções emparelhadas do tipo “perseguição/salvamento”, grupos de funções ou mesmo movimentos inteiros). Salienta que as repetições podem ser uniformes ou de complexidade crescente (a terceira tarefa é a mais difícil o terceiro combate o mais árduo, havendo ainda a possibilidade de duas derrotas e uma vitória final). (Campos - 1973, p. 115)*

Assim também, em *Os 300 de Esparta*, Miller vale-se de uma triplicação de funções, que se repetem de modo cada vez mais complexo, como elementos conectivos da trama: os dias da batalha. Após a jornada de Esparta até as Termópilas, a história deixa de ser contada por meio de grandes elipses e *flashbacks*

(capítulos Um e Dois), passando à contagem dos dias, agora encarregados de marcar a passagem do tempo: “primeiro dia”, “segundo dia” e “terceiro dia”. Há ainda a “primeira noite” e a “segunda noite”, continuações do primeiro e segundo dias respectivamente. Aqui, consideraremos apenas os dias.

Essa passagem dos dias é marcada pela crescente violência dos ataques persas, sempre antecedida por um encontro diplomático entre os dois lados. A cada dia, há uma tentativa de negociar uma rendição, seguida de um embate violento, sendo que nos dois primeiros dias, a vitória é sempre do lado espartano, explicando a crescente raiva de alguém que nunca havia sido contrariado ou vencido. Como Haroldo de Campos verificou em sua análise da sedução da personagem Sofará em *Macunaíma*

> *reveste-se do caráter de uma repetição enfática, em ‘crescendo’:*
>
> *a) Macunaíma vira príncipe e brinca com Sofará (“andaram por lá muito”, M, 10); Jiguê bate em Sofará (“Sofará agüentou a sova sem falar um isto”, M, 11);*
>
> *aa)* idem *(“o pequeno foi crescendo e virou um príncipe lindo”, M, 11-12); Jiguê bate de novo em Sofará (“Mas Sofará agüentou a coça com paciência”, M, 12);*
>
> *aaa)* idem *(“... pediu pra Sofará que levasse ele passear... virou num príncipe fogoso. Brincaram. Depois de brincarem três feitas...”, M, 12-13). Nesta terceira ocorrência, a triplicação é como que mimada, em progressão metalinguística. O mesmo número três, já esvaziado de qualquer relevo morfológico e reduzido a um simples emblema atributivo (como no caso das “três cabeças de dragão”), intervém novamente, agora na descrição erótico-antropofágica da luta amorosa de Macunaíma e Sofará (“... uma pedra lascou o canto da boca da moça e moeu três dentes...”, M, 13). Esse elemento emblematizado reaparece em detalhe do episódio-recorrência da sedução de Súzi, “a piolhenta” (“No outro dia Jiguê entrou em casa com uma cunhatã, fez ela engolir três bagos de chumbo pra não ter filhos e os dois dormiram na rede. (...) Porém Macunaíma que era o namorado da companheira de Jiguê..., M, 155-156) (Campos - 1973, p. 116)*

Na obra de Miller, a *repetição enfática, em crescendo* se dá na passagem dos dias, representada pelas seguintes características:

a) No primeiro dia da batalha, o embaixador persa vai até o acampamento espartano, não é recebido por Leônidas, sendo apenas rechaçado por seus soldados. Isso faz com que os persas lancem sua primeira onda de ataque: “Uma

força de homens... Tão imensa que sua marcha estremece a terra” (Capítulo Três, p. 23). Ao final do dia, Xerxes tenta pessoalmente uma negociação, rejeitada por Leônidas em pessoa, gerando outro ataque persa que segue frustrado pela madrugada. “E um homem que se julga um deus... sente um calafrio muito humano na espinha” (Capítulo Quatro, p. 27).

b) A última tentativa diplomática foi feita no dia anterior, e os ataques persas continuam em violência crescente no segundo dia da batalha. A cada onda, os persas aumentam o número e a variedade de soldados e animais. “Cem nações caem sobre nós. Os exércitos de toda a Ásia. (...) Ele envia monstros do outro lado do mundo.” (Capítulo Cinco, p. 6-7). A ferocidade das lutas se agrava, assim como a reação do persa às derrotas: “O rei Xerxes está insatisfeito. E repreende seus generais” (ibid., p. 6). As primeiras perdas espartanas acontecem e são sentidas, principalmente a morte do filho do Capitão. Ao mesmo tempo, Ephialtes se encontra com Xerxes e passa para o lado dos persas, o que podemos considerar como a maior perda dos espartanos.

c) No terceiro dia da batalha, o ataque persa se dá, além de frontalmente, pela retaguarda desprotegida em decorrência da traição do corcunda. Os árcades, que se juntaram aos espartanos há quatro dias, fogem e os espartanos recepcionam o último ataque persa. Apesar do número reduzido de espartanos, dessa vez a iminente agressividade persa é infinitamente maior, assim como o número de combatentes empregado. A triplicação funcional se dá nesse terceiro confronto entre as forças persa e espartana, sendo que dessa vez a desvantagem de Leônidas é gritante.

Propp (2009) ressalta que a triplicação, na forma de repetição, pode “produzir uma intensificação (a terceira tarefa pode ser a mais difícil, o terceiro combate o mais terrível), ou apresentar por duas vezes um resultado negativo, e na terceira vez um positivo” (p. 71). Sob o ponto de vista de Xerxes, após dois dias de seguidas derrotas, a morte de Leônidas no terceiro foi o tão esperado resultado positivo.

Porém, depois de dois dias de vitórias, Leônidas queria encontrar a bela morte, que certamente, levaria toda a Grécia à guerra. Além disso, apesar de todas

as derrotas infligidas por ele, a maior de todas elas foi ter conseguido ferir Xerxes no terceiro dia, mostrando a todos que o rei persa nada tinha de deus.

Miller, porém, introduziu mais triplicações por sua obra. Ao retratar o olhar de Leônidas no momento final, evocando uma triplicação atributiva, o faz em três momentos:

- voltado para a retaguarda, encarando os Imortais;
- olhando para cima, encarando os arqueiros posicionados nas elevações;
- finalmente olhando para frente, encarando a comitiva formada por mais imortais, Ephialtes, o embaixador persa e Xerxes, displicentemente sentado em seu palanque.

Além disso, o número três aparece uma terceira vez nesse último episódio, ainda como um "emblema atributivo" (Campos - 1973, p. 116), quando Leônidas se desfaz de três objetos antes de se ajoelhar perante Xerxes - o elmo, o escudo e a lança - representando os três momentos em que teve que abrir mão de algo por um objetivo maior:

- quando deixou a segurança e o conforto de Esparta;
- quando permitiu que os árcades partissem, levando Dilios e deixando os espartanos em desvantagem ainda maior;
- quando oferece sua vida, em um último ataque, em sacrifício pela futura vitória grega.

Ephialtes também protagoniza uma triplicação na *graphic novel*. Exilado por não se encaixar aos padrões espartanos, o corcunda deseja algo entre "provar o próprio mérito" (Capítulo Três, p. 4) e se tornar um espartano aos olhos dos outros espartanos. Ele o faz em dois momentos distintos:

- quando pede a Leônidas que o aceite como soldado de sua tropa;
- quando pede a Xerxes compensações e um uniforme em troca de informações.

No terceiro momento, ele finalmente consegue:

- quando Leônidas lhe diz: "Você, Ephialtes. Que viva para sempre" (Capítulo Cinco, p. 31).

No primeiro momento, Ephialtes é rejeitado pelo rei espartano por não poder usar o escudo, devido à sua deformidade. Por isso, renega os símbolos espartanos, bem como seus pais, e tenta o suicídio, sobrevivendo. Encarando isso como um renascimento, ele tenta ser aceito no exército persa e consegue, inclusive comandando o ataque contra retaguarda espartana. Ao tentar convencer os espartanos a renderem-se, no momento derradeiro, Ephialtes é reconhecido como um espartano por Leônidas, mas apenas para lhe lançar a maior ofensa que se podia fazer a um espartano na época: desejar que vivesse para sempre, e nunca encontrasse a bela morte.

Há uma outra triplicação, que também produz um efeito de intensificação: são as três tentativas de Xerxes de abordar Leônidas e Esparta. A primeira é diplomática, quando envia um mensageiro com uma proposta/ameaça, que é prontamente rejeitada pelo espartano. A segunda acontece quando um embaixador persa suborna os Éforos para que convençam Leônidas a desistir de ir às Termópilas, além de deixá-lo ouvir os planos do rei. Inicialmente, Leônidas aparenta estar resignado, até que no dia seguinte parte a despeito das proibições. Na terceira e última, Xerxes o aborda diretamente, em combate, ainda tentando fazer o espartano desistir e se subordinar. Dessa vez, Leônidas morre, não sem antes de ferir o persa.

Esse último elemento da triplicação das tentativas de Xerxes em fazer Leônidas desistir nos leva à última estrutura tríplice criada por Miller: os contatos “diplomáticos” entre Xerxes e Leônidas durante a batalha. O primeiro se dá quando o embaixador persa vai ao acampamento espartano tentar uma última negociação de paz antes do iminente ataque, sendo rechaçado pelos soldados sem ao menos ser ouvido. O segundo ocorre quando Xerxes em pessoa vai até o acampamento e é recebido por Leônidas, que o ouve e elegantemente recusa a oferta. Por fim, no terceiro encontro, Leônidas e seus soldados estão cercados, enquanto ouvem pela última vez a proposta de rendição, dessa vez de três interlocutores: Xerxes, o embaixador e Ephialtes.

23.Resultado da disputa

Leônidas parte para as Termópilas, à revelia dos éforos e do conselho, em defesa da Grécia. Lá, enfrenta diretamente os persas e logra ferir o rosto de Xerxes, conseguindo a tão sonhada “bela morte”.

> *Os anciãos afirmam que nós espartanos descendemos do próprio Héracles. O ousado Leônidas dá provas de nossa linhagem. Seu rosnado é longo, alto e pleno de gargalhadas. Olhando a morte de frente... Ele ri. (Capítulo Cinco, p. 34-35)*

Por sua vez, Dilios consegue voltar a Esparta e convencer aos que ficaram, inclusive a toda Grécia, a enviar seus exércitos ao norte do país, mais precisamente à região conhecida como Plataea. No desenlace, temos o único sobrevivente dos heróis das Termópilas contando a 10.000 espartanos e 30.000 gregos livres como a marinha grega destruiu seus oponentes persas na recente batalha de Sálamis, motivados pela história dos 300 de Esparta, a mesma que os levou até lá: “Agradeçam, homens, a Leônidas e a seus bravos 300 de Esparta... e preparem-se para a guerra” (Capítulo Cinco, p.45)

Tabela II - Parte Preparatória

Nesta parte, temos um prelúdio, composto por alguns elementos que antecedem e explicam a terceira parte das rubricas proppianas, chamada “O nó da intriga”. Como observa Lévi-Strauss, citado por Haroldo de Campos:

> *(...) as funções dessa Parte são preparatórias em dois sentidos: porque aviam a ação propriamente dita e porque não comparecem em todos os casos. (Campos 1973, p. 126)*

24-26. Proibições

24.Personagens atuantes

Os Éforos e a Mulher Oráculo

25.Conteúdo e forma da proibição

Com a proximidade da lua cheia no mês de agosto, aproximava-se também o festival da Carnéia, quando Esparta era proibida de travar guerras. Apesar de saberem que os persas já marchavam em direção da Grécia, os Éforos, após ouvirem a Oráculo, proíbem Leônidas de se antecipar à invasão e deslocar-se para o norte do país. Essa proibição tinha força de lei, fato lembrado pelo conselho espartano no dia seguinte à consulta.

26.Motivação

Durante os nove dias de duração, realizado em honra ao deus Apolo, toda a população espartana, principalmente os homens, tinha que se dedicar integralmente ao festival, que compreendia uma maratona de jogos, sacrifícios e purificações. Assim, deixar de lado as obrigações religiosas para com Apolo para partir para uma batalha, em que não se podia cumpri-las, estava fora de cogitação. Aliado a esse fator, havia ainda o suborno persa aos Éforos para que estes fossem mais enfáticos e persuasivos com Leônidas.

27-29. Afastamento

27.Personagens atuantes

Leônidas e sua guarda pessoal, composta por 300 militares espartanos.

28.Forma de afastamento

Leônidas simula querer dar um passeio para “esticar as pernas” e sua esposa, desconfiada das intenções do rei, pede que ele leve toda sua guarda pessoal, mesmo que pareça exagero. O conselho, desaprovando mas resignado, se omite, limitando-se a observar Leônidas partir com 300 homens rumo ao “passeio” no norte do país.

29.Motivação

Apesar de ser o governante de Esparta, Leônidas também deve obedecer às leis e respeitar os desígnios divinos, assim, decide dar um passeio que durará algumas semanas, sem deixar clara a sua transgressão.

30-32. Transgressão da proibição

30.Personagens atuantes

Leônidas e sua guarda pessoal, composta por 300 militares espartanos.

31.Forma de infração

Leônidas e seus homens desobedecem à lei da Carnéia, que proíbe aos cidadãos espartanos de participarem de qualquer tipo de guerra.

32.Motivação

Para Leônidas, ir até as Termópilas e pôr em prática sua estratégia de defesa, era essencial para a sobrevivência de Esparta, da Grécia e da continuidade das suas tradições. Além disso, o período da Carnéia não havia começado ainda, dando ao rei prazo suficiente para chegar ao ponto da invasão, onde teria motivos suficiente para para lutar, independente do período.

33-35. Primeira entrada em cena do antagonista

33.Nomenclatura

O Grande Rei da Pérsia, Xerxes, o “deus-rei”.

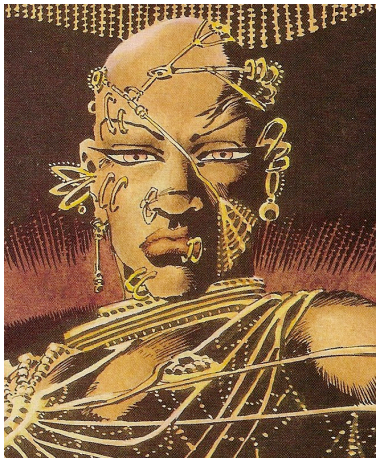


Figura 64: Xerxes

34.Modo de penetrar na ação

Durante o episódio das Revoltas Jônicas, o rei persa Dario I conquistou muitas vitórias contra os jônios, gregos do leste e fenícios. Porém, “em 490, para punir os atenienses que apoiavam os seus compatriotas jônios, enviou uma expedição naval pelo mar Egeu, que foi enfrentada e derrotada em Maratona” (Cartledge - 2009, p. 109), morrendo pouco tempo depois. Dez anos depois, seu filho Xerxes deu continuidade aos planos de retaliação, que contemplavam uma ação anfíbia de ataque à Grécia, mas não antes de tentar uma aliança diplomática com os espartanos, rivais assumidos de Atenas.

Na análise proppiana das funções das personagens, enquanto *Antagonista*, Xerxes exerce a função de “combate e as outras formas de luta contra o herói” (Propp - 2010, p. 77).

35.Particularidades exteriores de sua entrada em cena

Inicialmente, os contatos entre espartanos e persas são feitos por meio de um mensageiro e dois embaixadores: um que suborna os Éforos e outro que tenta negociar com os espartanos no campo de batalha. Todos eles representam Xerxes e seus interesses, além de reproduzirem suas palavras.

Xerxes surge em pessoa apenas no quarto capítulo. Ele está no alto de uma escadaria, que, por sua vez, está sobre um palanque móvel, ricamente

ornamentado com estátuas monstruosas e colunas douradas, carregado por centenas de escravos recurvados sob o peso exagerado. Ao fundo do palanque, um trono a frente de um arco, também dourados. O persa está em pé, imponente, paramentado com ouro da cabeça aos pés. Sua capa, também de ouro, parece formar longas asas enquanto desce do palanque, usando mais escravos como degraus. Ignorando a troça feita por Leônidas (visivelmente mais baixo), Xerxes fala com “uma voz suave como óleo quente em couro velho... E tão profunda quanto um trovão” (Capítulo Quatro, p. 18).

36-39. Interrogatório, pedido de informações

36.Personagem atuante

Xerxes, em pessoa, ou representado por um mensageiro ou embaixadores.

37.O que se pergunta

A princípio, os persas querem sondar os espartanos, aparentemente para saber o tamanho do exército, estrutura da cidade e se são suscetíveis às ofertas de Xerxes, mas o mensageiro é morto antes de conseguir tais informações. Na segunda tentativa, com os Éforos, os persas têm mais sorte, conseguindo também os planos de Leônidas. No terceiro interrogatório, Xerxes precisa saber se há alguma rota que o leve até a retaguarda espartana.

38.Motivações

Para conquistar toda a Grécia, Xerxes precisa ter certeza de que não encontrará resistência vinda do exército mais bem treinado e preparado do país. Após descobrir que os espartanos seriam um risco às suas pretensões, o persa passa a se dedicar a sabotar o inimigo, subornando os Éforos para que demovam Leônidas da empreitada e entreguem os planos da defesa espartana, facilitando a invasão. Por fim, já na batalha, os persas estão há dois dias tentando passar pelo estreito corredor das Termópilas. O terreno acidentado da Grécia oferece apenas

essa passagem como porta de entrada e os espartanos sabem muito bem como defendê-la, usando as formações rochosas para proteger seus flancos. A única maneira de furar o bloqueio é cercá-los pela retaguarda.

39.Elementos auxiliares na triplicação

Os dois primeiros representantes de Xerxes levam Leônidas ao local onde passará três dias lutando. Ao chegar lá, encontra o terceiro representante do rei persa, que desencadeia o primeiro dia da batalha. No interrogatório de Ephialtes, Xerxes consegue as informações para dar aos espartanos um terceiro dia de combate, dessa vez mais terrível, e finalmente conseguir o resultado positivo que tanto busca: subjugar Leônidas.

40-42. A informação é fornecida

40.Personagens traidores

Há duas traições na história: quando os planos de Leônidas são entregues aos persas pelos Éforos e quando Ephialtes entrega a Xerxes o caminho para a retaguarda dos espartanos nas Termópilas. Na primeira, os traidores são os Éforos, e na segunda, o corcunda Ephialtes.

41.Formas de resposta ao malfeitor (ou conduta imprudente)

Nesta rubrica, não houve conduta imprudente (modalidade “c”) em nenhuma das duas traições. Assim, as informações são fornecidas ao *Malfeitor* por meio de traição (modalidade “b”, “outras formas de resposta”). Os Éforos deixam que o primeiro embaixador ouça a conversa entre eles e Leônidas, em troca do ouro e da promessa de novas Oráculos. Pelo pagamento em forma de terra, riqueza, mulheres e um uniforme, Ephialtes não só revela a existência de uma trilha esquecida, como guia pessoalmente um destacamento de Imortais até a retaguarda espartana.

42.Elementos auxiliares na triplicação

Ao fornecer a informação a Xerxes, Ephialtes consegue a tão sonhada oportunidade de mostrar o seu valor, negada por Leônidas na primeira oportunidade. Ele o fará ajudando o exército persa a derrotar os espartanos no terceiro dia.

43.Embustes do malfeitor

O comandante do maior império de seu tempo é possuidor de uma aura de divindade milimetricamente construída, o que nos permite encaixá-lo na modalidade “a” (mediante persuasão) desta rubrica. Primeiramente, evita aparecer, preferindo enviar mensageiros e embaixadores para representá-lo. Estes, por sua vez, sempre se referem ao rei persa por exageradas alcunhas, como “o divino”, “o grande”, “o deus-rei”, “senhor das hordas”, “mestre do mundo” etc. Quando se mostra, sempre o faz ricamente paramentado, beirando o espalhafatoso, e sempre em cima de seu suntuoso palanque, muito parecido com os carros alegóricos dos desfiles de escola de samba da atualidade. Completando o quadro, oferece àqueles a quem quer conquistar exatamente aquilo o que querem: deu ouro aos Éforos e prometeu-lhes novas oráculos a cada dia; a Ephialtes, perguntou o que queria e deu-lhe tudo. Além disso, Xerxes mostra-se tão bom nos jogos das palavras quanto Leônidas, por exemplo, quando faz o pacto com Ephialtes:

> *Seus deuses foram cruéis ao lhe dar forma, amigo Ephialtes. Os espartanos também o foram em rejeitá-lo. Mas eu sou bom. Tudo o que você sempre desejou... Toda felicidade que imaginou... Todo prazer que seus patrícios gregos e seus falsos deuses lhe negaram... Eu hei de conceder. Pois eu sou bom. Aceite-me como seu rei e seu deus... Leve meus soldados pela trilha oculta que desagua atrás dos malditos espartanos... E sua alegria será eterna. Peça o que quiser... E será seu. (...) Eu sou bom. O cruel Leônidas exigiu que você se erguesse. Eu peço apenas que se ajoelhe. (Capítulo Cinco, p. 8-9)*

44.Dano prévio relacionado com o pacto doloso

Propp estabelece duas modalidades para esta rubrica:

a) o dano acontece;

b) o dano é provocado pelo malfeitor.

Podemos dizer que o episódio em questão se encaixa nas duas, pois Xerxes envia suas tropas pela trilha indicada por Ephialtes (b) e, após matar os téspios que permaneceram nela, os persas chegam à retaguarda espartana, finalmente cercando Leônidas e o que restou de seus 300 (a).

45.Reação do herói

Desde as primeiras investidas persas, tanto as diplomáticas quanto as violentas, Leônidas jamais cedeu, nem mesmo quando os sacerdotes, subornados por Xerxes, o alertaram para a blasfêmia que cometeria. Nem no fim, quando Daxos conta ao rei espartano que Ephialtes estava guiando os persas pela trilha que levava à retaguarda da resistência. Diante disso, Leônidas deixa os árcades partirem e fica para lutar até o fim, pois “espartanos nunca recuam! Espartanos nunca se rendem!” (Capítulo Cinco, p. 12).

Capítulo 3 - A construção do herói

Como visto anteriormente, a produção de Frank Miller tem seus altos e (alguns) baixos. Dos seus êxitos, podemos destacar *Os 300 de Esparta* e sua personagem central, o rei Leônidas. Como a maioria dos elementos retratados por Miller, o espartano tem uma personalidade forte e perturbada por fantasmas do passado e por eventos presentes. Especificamente no caso de Leônidas, a origem e educação influenciaram o quadrinista na sua construção. Para uma melhor compreensão dessas influências, se faz necessário discorrermos sobre a linguagem dos quadrinhos. Para tal, utilizaremos como referência os trabalhos de Will Eisner, Scott McCloud e dos brasileiros Nobu Chinen e Paulo Ramos.

Histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador” (McCloud, 1994, p.9). E se levarmos em consideração que leitor de HQ não tem mais uma idade específica, mas sim está presente em diversas gerações, tais justaposições em sequência têm que ter formatos que atinjam a essa diversidade de públicos.

Antes de definirmos os formatos, faz-se necessário enumerar algumas características formais do gênero *quadrinhos*. No seu livro *A Leitura dos Quadrinhos* (Ramos, 2009 p. 19), Paulo Ramos lista algumas tendências (que haviam sido levantadas na sua tese de doutorado):

- diferentes gêneros utilizam a linguagem dos quadrinhos;
- predomina nas histórias em quadrinhos a sequência ou tipo textual narrativo;
- as histórias podem ter personagens fixos ou não;
- a narrativa pode ocorrer em um ou mais quadrinhos, conforme o formato do gênero;
- em muitos casos, o rótulo, o formato, o suporte e o veículo de publicação constituem elementos que agregam informações ao leitor, de modo a orientar a percepção do gênero em questão;

- a tendência nos quadrinhos é a de uso de imagens desenhadas, mas ocorrem casos de utilização de fotografias para compor as histórias.

Após esse levantamento, concluiu que “quadrinhos seriam, então, um grande rótulo, um hipergênero, que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades” (Ramos, 2009, p.20). E isso, finalmente, nos leva à necessidade de mapearmos os diferentes gêneros de quadrinhos.

Segundo Nobu Chinen (Chinen, 2011, p.10-11), pode-se listar quatro tipos diferentes deles, de acordo com a forma de publicação:

- *Painéis*: Publicados em periódicos (desde o século XIX), como jornais ou revistas, podem ocupar meia página ou página inteira;



Figura 65: Exemplo de Painéis, publicados no caderno Folhinha, da Folha de São Paulo, em 27/1/2007

- *Tiras*: Publicadas desde 1907, eram quadrinhos publicados em uma sequência linear horizontal, geralmente com uma piada simples por dia, da mesma maneira como são publicadas atualmente. A partir da década de 1920, surgiram as tiras de aventura, que contavam histórias que duravam meses, porém em doses diárias.



Figura 66: Exemplo de Tira, publicada no caderno Ilustrada, da Folha de São Paulo, em 27/5/2011

- *Revistas em Quadrinhos* ou *Gibi*: Em princípio, eram compilações de tiras já publicadas, até que em 1940, Will Eisner passa a publicar histórias inéditas de *The Spirit* no formato.



Figura 67: The Spirit, publicado no formato de Revista em Quadrinhos, em 1940

- *Álbum* ou *Graphic Novel*: É um formato com histórias mais longas e produção mais elaborada. Podem ser publicadas em edições mais luxuosas, com capa dura e papel de melhor qualidade que o normal, em

um único volume ou “em forma de séries ou minisséries, como é o caso de Maus” (Chinen - 2011, p. 63).

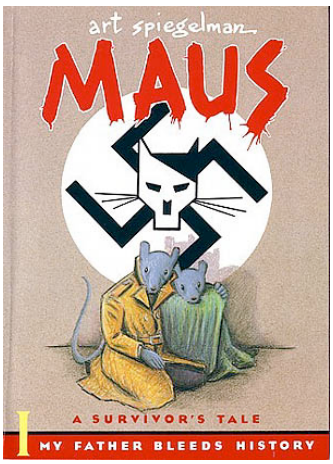


Figura 68: Graphic Novel Maus

O objeto de estudo deste trabalho, *Os 300 de Esparta*, se encaixa nessa última categoria, pois possui os elementos que o caracterizam como tal.

> *Entendemos que graphic novel seja uma forma usada editorialmente para se referir a determinadas produções, prioritariamente norte-americanas, que se valem da linguagem dos quadrinhos para narrar histórias mais longas, (auto)biográficas ou não. Trata-se de um rótulo aceito comercialmente e, por isso, difundido e almejado. Tal etiqueta, no entanto, ofusca as reais características do gênero que contém, algo ainda a ser investigado. Um ponto a ser observado, por exemplo, é a liberdade temática e mais realista vista em tais produções. (Ramos e Figueira - 2011, p. 19)*

Para Will Eisner, a *graphic novel* surgiu para atender aos “leitores que desejavam (...) narrativas mais sutis e complexas”, fundamentadas “na escolha de temas importantes e na inovação da exposição.” (Eisner, 1999, p. 138)

A liberdade temática de que falam Ramos e Figueira se faz presente em *Os 300 de Esparta*, que vai ao encontro desses leitores mais exigentes quando escolhe retratar à sua maneira um episódio histórico da batalha das Termópilas. Apesar de basear-se em um fato histórico, Frank Miller admite não ter sido muito realista ao conceber a *graphic novel*.

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

Miller segue à risca o ensinamento de Eisner a respeito da montagem da *graphic novel*, ao "dispor imagens e palavras, de maneira harmônica e equilibrada, dentro das limitações do veículo e em face da ambivalência do público em relação a ele." (Eisner - 1999, p. 139)

Como dito anteriormente, Frank Miller concebeu *Os 300 de Esparta* em formato horizontal, diferente das publicações que circulavam no mercado à época. Isso lhe deu liberdade para trabalhar de maneira ousada com o elemento que emoldura a cena, chamado de quadrinho (ou vinheta).

Os cinco capítulos / fascículos da primeira edição (brasileira e norte-americana) são compostos por 150 páginas, que por sua vez são divididas em 389 quadrinhos, sendo que 18 deles são páginas duplas. Miller utiliza o recurso clássico das calhas entre os quadrinhos, sempre na cor areia, reforçando o caráter árido da história, também presente nas cores escolhidas por Lynn Varley. No que se refere à técnica de requadro - "O contorno do quadrinho" (Eisner - 1999, p. 154) -, Miller utiliza apenas os retangulares com traçado reto. Apesar desse tipo sugerir "que as ações contidas no quadrinho estão no tempo presente" (Eisner - 1999, p. 44) mas, o autor os utiliza inclusive para os *flashbacks* e ações emocionalmente explosivas. As cenas que ocupam a página inteira (ou que pelo menos começam ou terminam nas bordas das páginas) não têm nenhum traço indicando um requadro, deixando essa função para o refile do papel. Esse recurso é bastante interessante, ao passo que causa o mesmo efeito do cinema, quando "a imagem é limitada em sua extensão pelo quadro", parecendo "que estamos captando apenas uma porção desse espaço." (Aumont - 1995, p. 21) De fato, os quadrinhos nas HQs têm a função de ser a visão periférica e, como no caso mais específico de *Os 300 de Esparta*, a representação da visão de Leônidas, que pode ser, por exemplo, limitada por seu elmo, como no capítulo final.

A sequência de leitura se dá de maneira diferente das HQs convencionais (mesmo dos mangás). "O leitor (na cultura ocidental) é treinado para ler cada página

independentemente, da esquerda para a direita, de cima para baixo" (Eisner - 1999, p. 41).

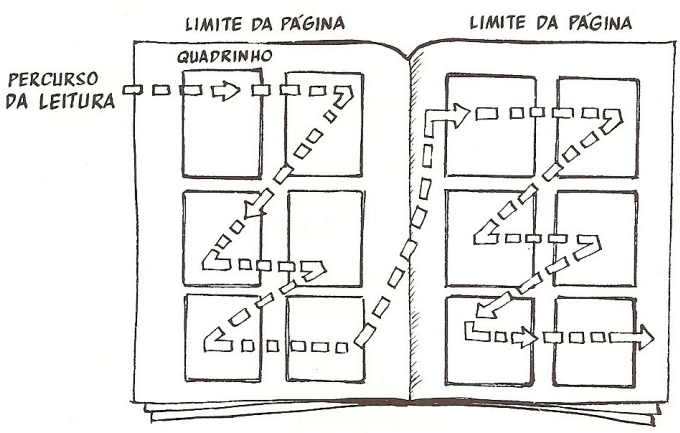


figura 69: Percurso da leitura dos quadrinhos (Eisner - 1999, p. 41)

Na edição original de *Os 300 de Esparta* (tanto a brasileira quanto a norte-americana), a maneira de ler se assemelha a isso apenas em um detalhe: a leitura da esquerda para a direita. Como a horizontalidade concebida por Miller se dá ocupando duas páginas verticais de formato americano, a leitura não termina na extremidade direita da página par, mas continua na seguinte (ímpar) até a sua extremidade direita, para depois levar os olhos do leitor à esquerda e para baixo, na sequência de quadros abaixo.

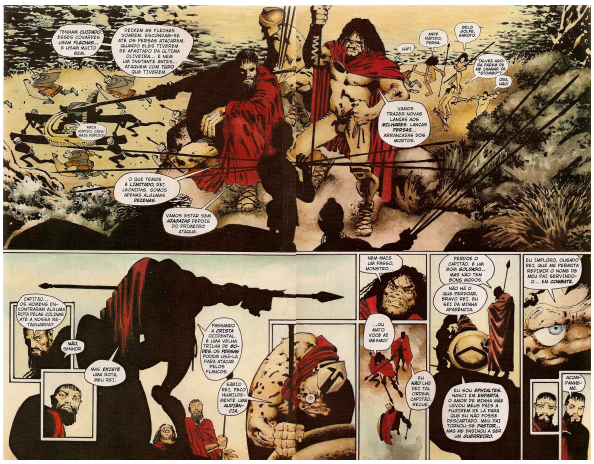


Figura 70: Exemplo de página concebida por Miller

O enquadramento das falas das personagens é feito à maneira clássica, por meio de balões, ou seja, “o recipiente do texto-diálogo proferido pelo emissor” (Eisner - 1999, p. 154). A falta de variação no contorno dos balões durante toda a narrativa dá a impressão de que todos as personagens se dirigem umas às outras de maneira calma e controlada. De fato, o *balão-fala* (Ramos - 2009, p. 37) e o *balão-composto* (Ramos - 2009, p. 40) são os únicos modelos usados por Miller. As poucas variações no tom de voz empregado pelas personagens durante suas falas são percebidas no emprego do *bold* (ou negrito) nas palavras pronunciadas com mais ênfase ou raiva.



Figura 71: Exemplo de variação no tom de voz usando o *bold*

A ausência do *balão-berro* é suprida pelo mesmo recurso gráfico do *bold*, associado a um aumento considerável do corpo da palavra e à aplicação de uma cor diferente na fonte.

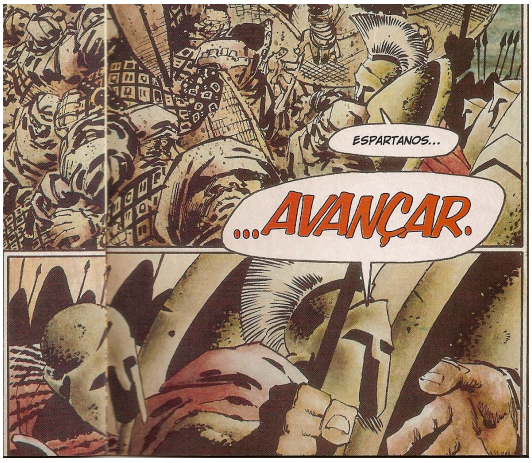


Figura 72: Exemplo de uso do *bold* em substituição ao balão-berro

Além das falas das personagens, representadas pelos balões, há um outro elemento verbo-textual captado graficamente, que permeia toda a narrativa: a fala do narrador. Sua representação fica por conta dos *recordatórios*, orientando “o leitor em relação a tempo transcorrido ou mudança de ambiente” (Chinen - 2011, p. 18). Ao final da história, descobrimos que o tal narrador é Dilios, o único sobrevivente dos 300 de Leônidas.



Figura 73: Exemplo de recordatório

As onomatopeias em *Os 300 de Esparta* são um caso à parte. São 13 tipos diferentes, sendo apenas seis delas relacionadas a alguma ação violenta, ou seja, menos da metade. E dessas “violentas”, a mais frequente (*kunch*, referente a

estocadas de lança) é usada por 18 vezes, contra 21 de uma que representa uma marcha acelerada de um comboio persa. A surpresa está em a *graphic novel* se referir a um episódio extremamente violento, mas o fato é facilmente explicado. Miller investiu mais na plasticidade das imagens, no contraste entre luz e sombras e entre cores frias e quentes. Além disso, a linguagem corporal é bastante explorada pelo autor.

As cenas foram talhadas como uma pintura, em que as personagens são mostradas estrategicamente em alguma posição, ou seja, “um movimento selecionado de uma sequência de momentos relacionados de uma única ação” (Eisner - 1999, p. 105). Frank Miller utiliza a técnica da “seleção alternativa de postura” descrita por Will Eisner, em que se seleciona um movimento de uma série que ocorre ao longo de um determinado período. Apesar da completa ausência de figuras cinéticas, é possível presumir toda a sequência de posturas e movimentos que precedem e que sucedem a imagem no quadrinho. Esse momento escolhido retrata uma postura-chave que dá a marcação do tempo, ajudando ao leitor a subentender ações intermediárias e a deduzir os movimentos anteriores e seguintes.

Os rostos e expressões faciais são bastante privilegiados por Miller, de duas maneiras. Ao mesmo tempo em que os persas e os demais cidadãos gregos são retratados em toda sua plenitude expressiva, com olhos arregalados, bocas em esgar ou retorcidas de dor, os 300 espartanos, juntamente com Leônidas, não demonstram nenhuma expressão em seus rostos, contrastando sobremaneira com todas as outras personagens da *graphic novel*. Mesmo durante as batalhas, os militares espartanos não esboçam uma reação, aumentando ainda mais a impressão de que o episódio não passou de um passeio para eles. Apenas no final, Leônidas contorce seu rosto, transformando-o em uma máscara de ódio, no momento em que arremessa a lança em direção a Xerxes gritando “morra!”

Essa inexpressividade facial, combinada com os movimentos explosivos dos corpos espartanos (congelados no momento), bem como o oposto nas outras personagens, são a tônica da arte de Miller em *Os 300 de Esparta*. A fórmula que permeia toda a obra é também a explicação para o pouco uso das onomatopeias e a completa ausência das figuras cinéticas, como é explicado a seguir:

> *O emprego conjunto da postura do corpo e da expressão facial (ambos recebendo igual atenção) é da maior importância e uma área de fracasso frequente. Quando adequado e habilidoso, pode sustentar a narrativa sem que se lance mão de acessórios ou cenários desnecessários. O uso da anatomia expressiva na ausência de palavras é menos trabalhoso porque o espaço para a arte é mais amplo. Nos casos em que as palavras têm uma profundidade de significado e nuance, a tarefa é mais difícil. (Eisner - 1999, p. 111)*

As técnicas de perspectiva utilizadas por Frank Miller contribuíram bastante para imprimir a dramaticidade necessária à estória. Will Eisner (1999) lista quatro tipos:

a. vista simples, ao nível dos olhos, que informa o leitor sobre detalhes;
b. vista aérea, para dar ao leitor uma visão nítida e sem envolvimento da ambientação e dos eventos;
c. nível do chão, para que o leitor tenha a “sensação” dos acontecimentos;
d. vista de baixo para cima, a partir do chão, para que haja o envolvimento do leitor na ação.

Além disso, Eisner sugere que se usem formatos diferentes combinados com as perspectivas, a fim de reforçar as sensações. Quadrinhos oblongos (verticais), combinados com perspectivas de um ponto de vista baixo (d) evocam uma sensação de ameaça, ao passo que quadrinhos largos (horizontais), combinados com uma vista de cima (b), estimulam a sensação de distanciamento, de pouca ameaça.

Frank Miller não só usa essas regras, como extrapola suas aplicações, alternando as combinações acima com outras mais improváveis, fazendo o leitor passar do cansaço à reflexão, passando para a brutalidade e, logo depois para o descanso, misturando as sensações causadas por um determinado tipo de perspectiva com outro, sem aviso prévio.

Logo no início do primeiro capítulo, a alternância entre perspectivas é usada para retratar o percurso dos 300 espartanos rumo às Termópilas. Ora são mostrados marchando em terreno plano, ora em terreno íngreme e, em outros

momentos, quase como que escalando. Tudo começa com uma tomada de baixo para cima, quando caminham sobre terreno plano, seguida de uma outra tomada no nível do chão, quando estão subindo uma elevação. Depois, Miller adota uma vista aérea, quando eles descem de uma outra elevação, finalizando com um plano geral e uma vista de baixo para cima. Esse jogo com as perspectivas reforça ainda mais a dureza da marcha.



Figura 74: Sequência de perspectivas utilizada por Miller

Algumas vezes, Miller usa uma mesma perspectiva, associada à repetição de elementos e disposições deles, para retratar a ironia de uma situação, como acontece no primeiro contato do embaixador persa com os espartanos acampados nas Termópilas. Soldados espartanos estão fazendo flexões com apenas um braço, com seus oficiais superiores em suas costas. Esses últimos fazem piadas com o suposto cansaço dos soldados, enquanto que estes respondem

candidamente que estão adorando a situação. Ao virarmos a página, nos deparamos com outra cena, em que as personagens estão numa mesma disposição da cena anterior, mas a situação é outra. Em cima de uma liteira carregada por escravos e escoltados por soldados armados, o embaixador persa usa o seu chicote para imprimir mais ritmo à corrida.



Figura 75: Uso da repetição de perspectiva para enfatizar ironia

Enquanto os espartanos fazem de bom grado o exercício, pois aquilo faz parte da sua rotina e os deixa mais preparados para as batalhas vindouras, os carregadores, certamente, não fazem aquilo com prazer, muito menos por vontade própria. Enquanto os oficiais espartanos fazem troça para estimular os soldados, que respondem com sarcasmo na primeira cena, o chicote faz as vezes da voz do embaixador, que é respondido com um engasgo de dor pelos escravos carregadores na segunda.

A reiteração da mesma perspectiva (e de elementos desta) também é utilizada para ressaltar o contraste entre uma situação presente e outra passada, por exemplo quando Dilios está contando sobre a iniciação de Leônidas. Na cena abaixo, por exemplo, os 300 são retratados acampados, descansando e se preparando. Em um primeiro plano, um soldado penteia o cabelo, ao lado de outro que confere o fio de sua espada. Atrás deles, uma fogueira protege do frio da noite um grupo aparentemente despreocupado, com as lanças deixadas no chão, porém estrategicamente próximas. A sensação é de calma e aconchego.

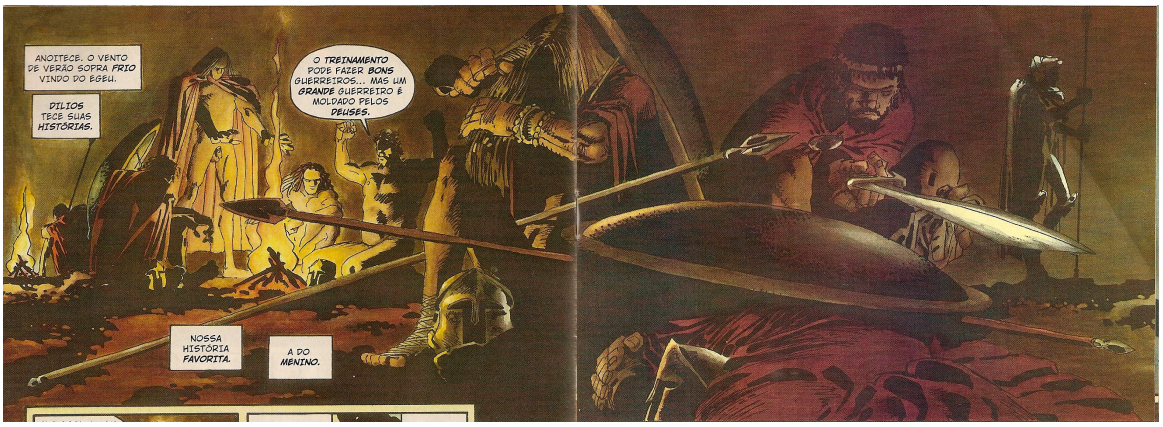


Figura 76: Cena do acampamento antes da chegada às Termópilas

Nas mesmas páginas, a cena seguinte é a de um jovem sentado em um ambiente gélido, coberto de neve (que continua a cair). Ele está alerta, com sua lança improvisada no colo, no mesmo ângulo da lança na cena anterior. Atrás dele, um enorme lobo negro se aproxima ameaçadoramente. Enquanto o rapaz está seminu, o lobo eriça sua farta pelagem, realçando ainda mais a sensação de frio e perigo. As únicas coisas “quentes” na imagem são os olhos vermelhos e brilhantes do animal.



Figura 77: Cena da iniciação de Leônidas

Outro elemento característico do estilo *milleriano* em *Os 300 de Esparta* é a aplicação de ritmos diferentes de leitura na narrativa, criando sequências de quadrinhos que, como dizíamos, flertam muito com o cinema. Miller trabalha na

graphic novel com dois tipos de ritmo de leitura, listados por Will Eisner no seu livro *Narrativas Gráficas*: o cinematográfico e o impresso. Enquanto o primeiro “emula o ritmo dos filmes como se a câmera ‘corresse’ de uma imagem para a outra”, o segundo organiza as imagens de maneira que “as imagens estejam realmente conectadas para que a ação fique mais clara.” (2005 - p. 74)

Não há uma norma rígida na aplicação dos dois tipos, o que nos leva a crer que Miller tenha usado de licença artística para definir suas escolhas. Na sequência inicial, por exemplo, o autor se utiliza do ritmo impresso. Apesar de estarem em páginas separadas, como podemos ver na figura 73, as imagens são parte de uma mesma sequência e se conectam perfeitamente, deixando claro serem parte de uma mesma ação. Na sequência seguinte, quando o soldado Stelios tropeça e apanha de seu oficial, o ritmo cinematográfico é utilizado nos quadros da mesma página dupla e nos mesmos quadros das páginas duplas seguintes. Os enquadramentos passam da queda de Stelios para o rosto do capitão no momento em que repreende o soldado. O quadro seguinte mostra Stelios se desculpando, sucedido por um quadro mostrando o rosto inexpressivo de Leônidas assistindo à cena, passando para a cena do espancamento.

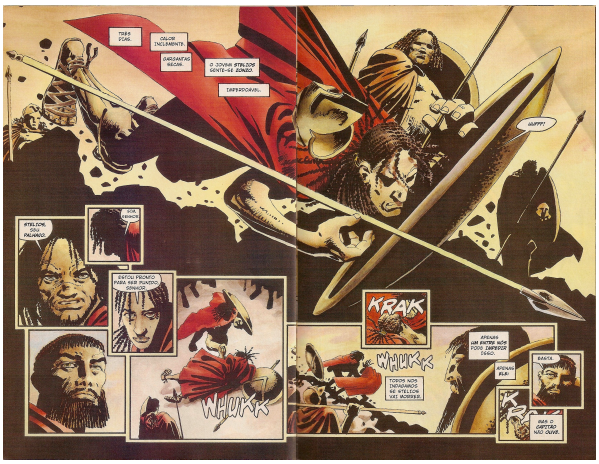


Figura 78: Exemplo de ritmo cinematográfico

Associado a cada tipo de ritmo, Miller também usa “um processo de economia de imagens (colocam-se as cenas mais relevantes) e de inferência de informações” (Ramos - 2009, p. 148) que podemos chamar de elipses. Esse

processo é fundamental quando Miller quer “criar tensão, suspense ou preparar para uma grande revelação” (Chinen - 2001, p. 41) e, principalmente, porque a narrativa alterna entre eventos passados e “do presente”. A elipse, nesse último caso, é um eficiente recurso, já que se reduziu consideravelmente a narrativa a um *flashback* e, como se o tempo tivesse transcorrido durante o resgate desse momento passado, a situação já está momentos à frente.

Um bom exemplo disso está no início do Capítulo Dois, quando Leônidas passeia pelo acampamento espartano, enquanto todos dormem, lembrando-se de quando foi aos Éforos pedir autorização para lutar contra os persas, duas semanas antes. A passagem do “presente” para o evento passado se faz com a mudança de página. De repente, Leônidas é mostrado no pé de uma montanha, observando-a. Em seguida, a dificuldade da escalada, a discussão com os sacerdotes, a consulta ao oráculo, a volta do rei à base da montanha e o desfecho com o suborno persa é mostrado em dez páginas.



Figura 79: Primeira parte do exemplo de elipse

Na segunda parte de suas lembranças (que ocupa duas páginas), Leônidas comunica ao seu conselho e sua esposa sua decisão de seguir com o plano de bloquear a entrada dos persas pelas Termópilas, enquanto se prepara e, em seguida, partir sem olhar para trás.

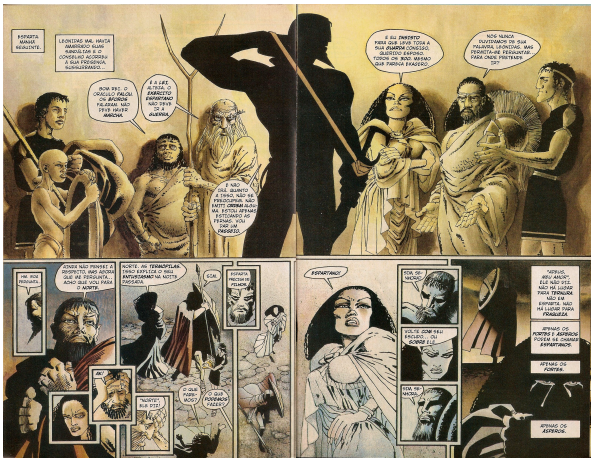


Figura 80: Segunda parte do exemplo de elipse

Quando o devaneio de Leônidas termina na página seguinte, o leitor se depara com os 300 espartanos e seu rei já em marcha, conversando com os recém chegados árcades.

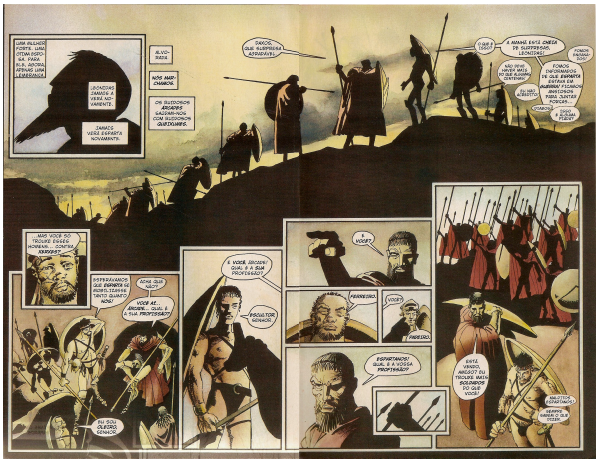


Figura 81: Terceira parte do exemplo de elipse

Vale ressaltar que, não só nessa parte de sua narrativa mas em toda a história, Miller adotou os dois tipos de elipses definidos por Moacy Cirne, como aponta Ramos (Ramos, 2009, p. 146): as *pequenas*, “que indicam uma sequência de eventos no tempo”, e as *grandes*, “que indicam um corte maior tanto no espaço como no tempo narrativos”.

Além das elipses, Frank Miller trabalha com a alternância entre quadros grandes e pequenos em sequência para definir a noção de tempo das ações, principalmente quando quer dar certa dramaticidade a elas. Por exemplo, quando Leônidas arremessa sua lança em direção a Xerxes, o percurso da arma é desenhado em três quadros horizontais que ocupam, em extensão, as duas páginas. Os três quadros são separados por calhas estreitas e dispostos em ordem vertical, reforçando ainda mais a sensação de passagem mais lenta do tempo, quase que como uma câmera lenta.

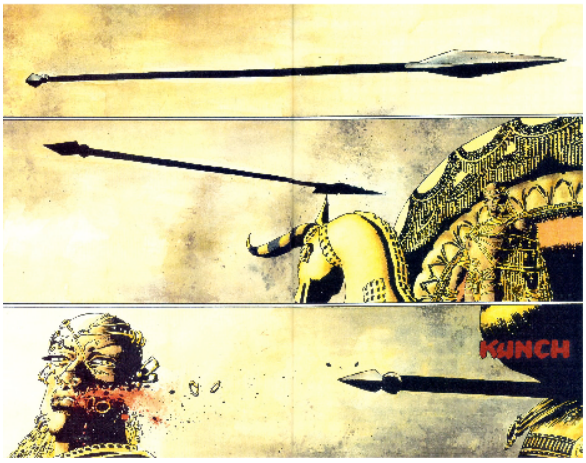


Figura 82: Exemplo do uso de quadros horizontais em sequência

Em outros momentos, Miller sobrepõe quadros menores a um grande, como quando Stelios salta com sua espada em direção ao embaixador persa que brande seu chicote. A cena foi desenhada em um largo quadrinho horizontal, como se o leitor estivesse acompanhando a tudo em pé, no chão e a uma distância de alguns metros. Sobrepondo o quadro, contornados por uma calha, dois quadrinhos horizontais: um mostrando o corpo em movimento de Stelios, acompanhado pelo seu rosto inexpressivo, e o outro mostrando um antebraço recém-amputado segurando o chicote. Separando esses dois últimos quadrinhos, além da calha, uma onomatopeia que reproduz o som do golpe no membro: *chakk*.



Figura 83: Exemplo do uso de sobreposição de quadros

A combinação dos elementos anteriores pede um ritmo cinematográfico, associado ao recurso da elipse, o que acaba resultando num efeito acelerado na ocorrência dos fatos. Em apenas três quadros, Miller condensa toda uma ação, mostrando a velocidade de reação espartana ao inesperado, aplicando mais um dos ensinamentos de Will Eisner:

> *Albert Einstein, na sua Teoria Especial (relatividade), diz que o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador. Em essência, o quadrinho faz desse postulado uma realidade. O ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento. Na verdade, ele "comunica" o tempo. A magnitude do tempo transcorrido não é expressa pelo quadrinho* per se*, como logo revela o exame de uma série de quadrinhos em branco. A imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. (Eisner - 1999, p.28)*

Tecnicamente falando, a *graphic novel* de Miller é bastante rica no que se refere ao uso da linguagem HQ. Ao mesmo tempo que segue à risca conceitos consagrados, na sua maioria cunhados por Will Eisner, a quem considera o seu segundo mentor, ele procura novas maneiras de aplicá-los e combiná-los, tornando *Os 300 de Esparta* mais um exemplo de seu estilo único. Aliás, únicos também são suas personagens. Trata-se, como visto no capítulo anterior, de personagens fortes, cada qual com características exclusivas e papel perfeitamente definido na trama.

A maneira como Miller construiu cada uma delas, principalmente os espartanos, faz com que personifiquem brilhantemente os conceitos dos cinco títulos, seguindo à risca o conceito de herói eternizado no mundo das histórias em quadrinhos. O herói é “aquele que não tem necessidade de *adjectivos* para se caracterizar, aquele que, dotado pelos deuses duma força sobre-humana, é investido duma missão sagrada e deve restaurar a ordem perturbada pelas forças do mal. (...) O herói é o campeão do bem, o restaurador da ordem, por vezes até o ‘polícia’ do cosmos.” (Marny, 1988 - p. 122 e 123)

Miller ainda acrescenta sua visão pessoal de herói à sua versão dos personagens, visão esta que permeia toda a sua produção. Nos extras do DVD *300* (2007), Zack Snyder questiona Miller se Leônidas, Marv (Sin City) e sua versão de Batman são parecidos propositadamente. Em resposta, o quadrinista retoma o episódio de quando assistiu pela primeira vez o filme *The 300 Spartans*, de Rudolph Maté, concluindo em seguida:

> *Meu conceito de herói mudou. O herói não era mais quem ganhava o distintivo, ou era aplaudido como Harry Potter no final da história. Um herói era alguém que fazia algo porque era certo... Alguém cujas conquistas pudessem ir além de sua morte e que estivesse disposto a morrer desacreditado e esquecido. Então, sim, surgiram Marv e minha versão de Batman. Esse foi meu tema desde então. (Miller apud Snyder - The Frank Miller Tapes, 2007)*

Além desse desprendimento do herói, a personagem Leônidas carrega também as características espartanas. De acordo com a historiadora Bettany Hughes, os espartanos “eram um Exército permanente em período integral. Se você era um cidadão espartano, era também soldado e guerreiro” (Hughes *apud* Snyder - 2007, Extras). Isso fazia de Leônidas um soldado também, independente de sua patente.

A maneira como ele foi desenhado por Miller o mostra como um homem fleumático e quase inexpressivo. Um símbolo do “recato espartano”, como define Dilios no segundo capítulo da *graphic novel*, que era forjado com brutalidade e determinação. Tudo se resumia a não mostrar dor, o que acabava levando a não demonstrar mais nenhum sentimento. Isso explica a impassibilidade de Leônidas frente aos acontecimentos.

Os estudiosos pouco falam sobre a formação de Leônidas na HQ, mas as observações que temos, nesse sentido, são suficientes para que se entenda que a construção da personagem não foi fácil. Na verdade, são apenas dois momentos em que somos transportados a momentos da sua iniciação: o episódio do lobo, no Capítulo Um, e o "processo seletivo" pelo qual passam todos os espartanos desde o seu nascimento, no Capítulo Três, Glória. Frank Miller admite, em sua entrevista para os extras do DVD *300*, que teve a ideia do lobo "como uma alegoria para os Portões de Fogo." De acordo com o quadrinista em sua entrevista para os extras do filme *300*, não há evidências históricas de que Leônidas tenha passado por tal prova, mas sua intenção era a de simbolizar a batalha, que ocorreu em uma formação rochosa muito similar ao corredor em que o lobo fica preso ao tentar atacar o rei pelas costas. Além disso, a sequência serviu para reforçar ainda mais a imagem de guerreiro poderoso, já que o fato aparentemente ocorre entre o fim da infância e os primeiros anos da adolescência de Leônidas.

> *(...) sempre houve uma tendência no sentido de dotar o herói de poderes extraordinários desde o momento em que nasceu ou mesmo desde o momento em que foi concebido. Toda a vida do herói é apresentada como uma grandiosa sucessão de prodígios, da qual a grande aventura central é o ponto culminante. (Campbell - 2007, p. 311)*

Esse episódio foi uma continuidade do treinamento que ocorria no agogê, "um intervalo de isolamento mais ou menos prolongado, durante o qual são realizados rituais destinados a apresentar, ao aventureiro da vida, as formas e sentimentos apropriados à sua nova condição, de maneira que, quando finalmente tiver chegado o momento do seu retorno ao mundo normal, o iniciado esteja tão bem como se tivesse renascido" (Campbell - 2007, p. 21). Assim, o lobo tem uma função totêmica, na medida em que o aspirante ao trono o mata e volta à civilização usando-o como símbolo de sua vitória e da nova regência do "clã". A pele do animal envolve o garoto, ora como um manto régio, ora como se o estivesse abraçando, protegendo-o. A cabeça do animal, aninhada na nuca de Leônidas, agora tem os olhos fechados, completando a representação de proteção. O grande e perigoso animal agora protege àquele que o subjugou. De acordo com Freud (1999), o totem

“é o seu espírito guardião e auxiliar, que lhe envia oráculos, e embora perigoso para os outros, reconhece e poupa os seus próprios filhos” (p. 13).

Já os acontecimentos descritos em Glória, além de serem mais próximos da história real, nos dão uma boa pista sobre os motivos de algumas atitudes de Leônidas. Se levarmos em consideração a classificação estabelecida pelo folclorista e etnógrafo alemão Arnold Van Gennep, em seu livro *Os Ritos de Passagem*, o rei de Esparta passou por um “rito simpático”, que se funda “na crença da ação de semelhante sobre semelhante”, ou seja, aqueles que passavam pelo crivo inicial ao nascerem (bebês sem defeitos e com tamanho adequado que não eram descartados), eram colocados sob a tutela de homens igualmente perfeitos, que infligiam as mesmas torturas pelas quais haviam passado antes. Além disso, os ritos simpáticos, ainda de acordo com Van Gennep, podem agir de maneira *direta* ou *indireta*. No caso de Leônidas, podemos afirmar que foi um rito direto, pois tinha “uma virtude eficiente imediata, sem a intervenção de um agente autônomo, por exemplo a imprecação, o feitiço etc”, além de seu efeito ser automático (Gennep - 2011, p. 27), diferente do indireto que tem um teor mais místico. Para Gennep, os espancamentos sistemáticos pelos quais Leônidas passou podem ser interpretados como uma forma de expulsão de algum mal ou impureza, nesse caso a crença que algo sobrenatural ou divino possa resolver uma situação. Por outro lado, o próprio Gennep considera a flagelação como “um rito de agregação (...) importante em muitas cerimônias de iniciação” (p. 149).

Talvez isso explique a impaciência e relutância em relação à resposta do oráculo. Leônidas teve uma criação terrena, baseada no pragmatismo e na lógica da brutalidade, que o fazia acreditar apenas naquilo que via ou que ele podia matar, ao mesmo tempo em que confia apenas naqueles que tiveram a mesma criação, ou sobreviveram a mesma iniciação. Leônidas e seus 300 espartanos são o que Zygmunt Bauman chama de “os poderosos e bem-sucedidos”. A definição se encaixa perfeitamente pois, segundo o sociólogo, esses “‘poderosos e bem-sucedidos’ não podem dispensar com facilidade a visão meritocrática do mundo sem afetar seriamente o fundamento social do privilégio que prezam e do qual não têm intenção de abrir mão” (Bauman - 2007, p. 57). Ou seja, apenas Leônidas e seus pares poderiam decidir o futuro de Esparta, e não aqueles “podres e embolorados

remanescentes de tradições insensatas e antiquadas", que ele tinha que consultar por mera formalidade.

Ao mesmo tempo em que Leônidas convoca seu "clã totêmico" para proteger Esparta, ele se torna uma espécie problema para seus compatriotas, que se recusam a segui-lo por temerem desobedecer aos agouros divinos. O oráculo diz, na sua previsão, "Esparta cairá. Toda a Grécia cairá. (...) Honrem a Carnéia." Ao marchar para o norte, Leônidas contribuiu para a concretização da profecia e oferecer resistência aos persas no período sagrado havia sido sentenciado como tabu pelos sacerdotes. Para Freud (1999), "'tabu' traz em si um sentido de algo inabordável, sendo principalmente expresso em proibições e restrições" (p. 28) e "a violação de um tabu transforma o próprio transgressor em tabu" (p.30). Assim, o rei espartano, ao violar tal tabu ao marchar para o norte, transforma ele mesmo (e seus 300 homens) em tabu. Para os demais cidadãos espartanos, não segui-lo implicaria em duas coisas: a salvação de suas vidas e a punição do rei desobediente.

> *A punição pela violação de um tabu era, sem dúvida, originalmente deixada a um agente interno automático: o próprio tabu violado se vingava. (Freud - 1999, p. 29)*

De acordo com o narrador da história, Leônidas estava ciente disso. Ao fim de suas lembranças sobre o dia de sua partida, sobre sua conversa com a rainha, sua esposa, o narrador sentenciava: "Uma mulher forte. Uma ótima esposa. Para ele, agora, apenas uma lembrança. Leônidas jamais a verá novamente. Jamais verá Esparta novamente."

Da mesma maneira que o espartano, Xerxes também era um tabu à sua maneira. Na verdade, ele construiu a imagem de tabu em torno de si, partindo de um princípio antigo, de que não só se deve proteger seu governante, mas proteger-se deles também.

> *Isso se deve ao fato de constituírem veículos do poder mágico misterioso e perigoso que se transmite por contato, como uma carga elétrica, e que causa a morte e a ruína a quem quer que não esteja protegido por uma carga semelhante. (Freud - 1999, p. 50)*

O rei persa se autodenomina “deus-rei”, dotado de um poder divino, que pode dar a vida ou destruir a quem quiser. Mas essa divindade é questionada logo de início por Leônidas que, além de recusar a se render, derrota o melhor exército de Xerxes. Isso causou um dano considerável na imagem onipotente do persa, que apesar disso, não desistiu até ter o espartano e seus homens cercados na armadilha final e mortal.

A perspicácia de Leônidas o fazia enxergar além da arrogância de Xerxes, entendendo que o tabu que pairava sobre o persa poderia ser destruído de maneira simples, mesmo que custasse a própria vida. Assim, em um último e derradeiro esforço, o rei espartano arremessa sua lança em direção a Xerxes, não com o intuito de matá-lo, mas sim para feri-lo e mostrar a todos que o “deus-rei” nada mais era que um simples homem e que podia ser tocado e derrotado. A simples mensagem de Leônidas dizia que “se o seu rei é seu deus, ele é ou deveria ser também o seu protetor; se não os protege, deve ceder lugar a outro que o faça” (Freud - 1999, p. 53).

Diferente de Xerxes, que impunha uma imagem divina e autoritária para manter-se no poder, Leônidas em Os 300 de Esparta está mais para um pai do que apenas rei. O espartano se refere a seus comandados, independente da patente, por termos como “garoto”, “crianças” e “menino”, além de tratá-los como filhos. No episódio do espancamento de Stelios, Leônidas ordena que o capitão pare com a surra. Como não foi ouvido (e não repete a ordem), simplesmente bate no “filho” desobediente, fazendo com que seu outro “filho” carregue o irmão desacordado, como uma metáfora para o tradicional abraço de reconciliação entre irmãos que acabaram de brigar. Leônidas, como um pai, não é questionado, pois sabem que aquela figura paterna de liderança é necessária.

> *As sociedades mais complexas e desenvolvidas são geralmente aquelas que mitificam a autoridade do pai, colocando-o em uma posição central como um esforço para se manter a estabilidade frente às crescentes dificuldades de organização. (Zoja - 2005, p. 64)*

Isso porque a liderança tem o seu berço na paternidade. Na mesma época em que ocorreu o episódio das Termópilas, Ésquilo já dizia “A lei mais bela:

obedecer ao pai.” Inconscientemente, ter o líder como uma figura paterna já faz parte do agir do ser humano. A personagem de Leônidas em *Os 300 de Esparta* representa esse pai a quem devemos todos obedecer, pois ele é tudo o que um filho espera de um pai. “Esse filho quer que seu pai seja forte e vencedor. Se for vencedor no sentido do bem, da justiça e do amor, tanto melhor. Muitas vezes, porém, o mais importante é que o pai seja exemplo de vitória, e o bem passa a constituir coisa de segunda ordem” (Zoja - 2005, p. 12). Leônidas não só superou a iniciação comum a todos os espartanos, mas também venceu um lobo quando ainda não tinha idade suficiente para ir à guerra, e isso fez dele um homem admirável, que deve ser temido e seguido.

Em apenas três momentos de *Os 300 de Esparta* podemos vislumbrar a reciprocidade dessa relação pai-filhos, ou seja, demonstrações de “amor filial” por parte dos comandados de Leônidas. O primeiro é quando Stelios conta a história do lobo e encerra aclamando o rei, sendo seguido por todos no grito de “Leônidas!”; o segundo, quando o Capitão demonstra certa preocupação quando o rei espartano vai encontrar Xerxes; e o último, quando Stelios diz que estará ao lado de Leônidas até a morte, em resposta ao discurso derradeiro do rei.

Apesar dessas poucas demonstrações, é clara a dedicação da tropa a Leônidas e o motivo é simples: “A atitude de um general amado vale mais do que o mais belo discurso” (Bonaparte - 2010, p. 19). O rei, como todo bom espartano, é lacônico e econômico em suas palavras, mas suas ações falam por si. Sua fala mais longa, que para os padrões espartanos poderíamos considerar um discurso, se dá em apenas dois balões-compostos (ou duplos) e míseras 104 palavras, que apesar de poucas, foram impactantes. Porém, não foi o discurso que inflamou aos fadigados espartanos mas, sim, sua atitude. Em todos os momentos em que Miller retrata das batalhas, Leônidas está sempre à frente, tomando a iniciativa dos ataques. Em um determinado momento, quando o rei avança em direção à segunda onda do ataque persa, o narrador diz: “Nós lutaríamos ao lado de nosso rei... Se pudéssemos acompanhar seus passos.” É isso que se espera do líder: que avance sempre, em busca da vitória e que torne a todos vitoriosos. Essa “necessidade da força implica limitações nos sentimentos. Tal censura dos afetos é característica de sua relação com os outros que, em um círculo vicioso, poderão lhe retribuir um comportamento semelhante” (Zoja - 2005, p. 13). Essa ausência de afetos na

graphic novel se dá exageradamente por escolha do autor e para reforçar a dureza e aridez do episódio, mas mesmo assim é visível a força do relacionamento entre Leônidas e seus comandados.

O episódio inicial, quando Stelios cai durante a marcha, ainda nos brinda com outro bom exemplo da figura paternal de Leônidas. Quando o rei ordena que o soldado carregue o Capitão, o faz de maneira jocosa, apelidando-o de “Stombo”. No quarto capítulo, após a manobra que decepou o braço do embaixador persa, Stelios começa a ser chamado pelo verdadeiro nome por Leônidas, que exige do Capitão que faça o mesmo. É como se estivesse tirando o filho do castigo e o recompensando por ter feito algo certo, além de defendê-lo em uma briga com seu “irmão mais velho”.

A propósito, os espartanos e, principalmente, Leônidas mostram muita espirituosidade nas poucas palavras que proferem. Se tivessem vivido na mesma era, poderíamos dizer que o rei espartano foi discípulo de Schopenhauer, ou que pelo menos estudou a sua dialética. O apelidar, que é algo corriqueiro entre crianças, também é uma prática muito comum nos ambientes militares, mas não chega perto da real acidez do senso de humor dos espartanos. Quando o mensageiro persa chega a Esparta trazendo as ameaças de Xerxes a Leônidas, dois cidadãos simplesmente começam a fazer piada sobre o cheiro do forasteiro, oferecendo um perfume feminino para disfarçar o odor. Leônidas é mais contundente, dizendo que se os pederastas atenienses recusaram a oferta dos persas, não seriam os espartanos, que tinham uma reputação a zelar, que aceitariam. A conversa termina quando Leônidas atira o mensageiro em um poço, dizendo que lá ele encontraria toda a terra e água de que precisasse.

O melhor exemplo do humor espartano está no diálogo entre Stelios e o embaixador persa, logo após ter seu braço amputado pelo primeiro. Em resposta à exclamação “Meu braço”, o soldado espartano prontamente responde que não pertencia mais a ele, assim como o chicote. Persistente, o persa ameaça dizendo que as flechas de mais de cem nações cobrirão o sol, ao que é respondido por Stelios: “Melhor. Lutaremos à sombra.”

No decorrer da história, o rei espartano também mostra toda sua desenvoltura nos estratagemas dialéticos mapeados por Schopenhauer quase 2000

anos depois. Quando Leônidas é questionado pelo conselho espartano por estar se equipando para a guerra, a despeito da proibição, simplesmente usa a *Petição de Princípio Oculta* (Schopenhauer - 2003, p. 137), dizendo que estava "apenas esticando as pernas" e que iria "dar um passeio". Em seguida, quando Daxos o critica por trazer apenas 300 homens frente aos milhares de árcades que o acompanham, o espartano usa de *Pré-silogismos* (ibid., p. 134) para mostrar que tinha mais soldados que o outro rei.

Porém, é o diálogo entre Xerxes e Leônidas que nos dá uma melhor visão do humor sardônico do espartano. Ao se deparar com a procissão persa, que muito se parece com um carro alegórico contemporâneo, Leônidas começa tentando *Encolerizar o Adversário* (ibid., p. 140), fingindo tentar adivinhar quem está no alto do palanque. Aparentemente, Xerxes não se abala e sugere que a batalha anterior foi um mal-entendido. Em resposta, o espartano usa uma *Anulação do Paradoxo* (ibid., p. 147), por meio de uma "redução *ad absurdum*" - "provar a absurdidade de uma tese mostrando que ela leva a pelo menos uma consequência notoriamente absurda" (ibid., p. 147) -, dizendo, quase que simploriamente, que estavam se divertindo muito. Xerxes não se dá por vencido e argumenta que as culturas persa e espartana têm muito a partilhar, que é respondida por outra "redução *ad absurdum*". Percebendo que não terá mais do que sarcasmo como resposta, Xerxes apela ameaçando as mulheres espartanas que, de acordo com Leônidas, poderiam facilmente marchar contra os inimigos enfrentados até o momento. Com a paciência no fim, Xerxes dá a sua última cartada, oferecendo o poder supremo sobre toda a Grécia a Leônidas, desde que este se ajoelhasse. O golpe de misericórdia do espartano vem na forma de uma *Incompetência Irônica* (ibid., p. 172), dizendo que matar todos aqueles escravos persas o deixaram com câimbra na perna, ficando difícil ajoelhar-se, portanto, teria que recusar. Finalmente Xerxes perdeu a paciência e expôs a Leônidas seu ponto fraco: a arrogância.

Ao desenvolver *Os 300 de Esparta*, Frank Miller quis mostrar Leônidas "como um herói lendário e não apenas um homem simplesmente prático" (Miller *apud* Snyder - 2007, extras). Como visto anteriormente, a História já tratou de colocá-lo no exclusivíssimo panteão dos heróis de verdade e que de fato pisaram aqui na Terra.

> *A palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa "proteger e servir" (aliás, o lema do Departamento de Polícia de Los Angeles). Um herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Como um pastor que aceita se sacrificar para proteger e servir a seu rebanho. A raiz da ideia de* herói *está ligada a um sacrifício de si mesmo. (Vogler - 2011, p. 87)*

De fato, Leônidas se oferece em sacrifício várias vezes durante a história, como por exemplo quando ele vai deliberadamente sozinho falar com a comitiva de Xerxes, pois sabia que se fosse assassinado ali, toda a Grécia buscaria vingança. No final da história, é isso mesmo o que ele faz, oferecendo sua vida em uma escaramuça que apenas visava ferir Xerxes. Com isso, ele ganhou o tempo necessário para que Esparta fosse mobilizada, enquanto o rei persa, provavelmente recluso, se recuperava do ferimento que escancarava a sua condição de humano. Já no início da jornada rumo às Termópilas, o rei de Esparta sabia que liderava seus 300 homens para a morte certa e lamentava que tivesse "tão poucos para sacrificar" (cap. 2).

A personagem de Leônidas é o típico arquétipo do herói, pois reúne todas as características e qualidades que o representam no inconsciente coletivo: força, masculinidade, coragem, abnegação, liderança, está sempre vigilante e em prontidão, toma decisões difíceis e nunca foge da batalha. Na *graphic novel*, essa personagem tem funções básicas, que foram listadas por Christopher Vogler no livro *A Jornada do Escritor* (2011) e que descreveremos a seguir.

1. Função Psicológica

De acordo com Vogler, "um herói é aquele que é capaz de transcender os limites e ilusões do ego, mas, de início, os heróis são inteiramente ego" (p. 87). Para melhor esclarecermos, se faz necessário uma leitura da definição de *ego* (ou *Eu*) por Freud:

> *É fácil ver que o Eu é a parte do Id modificada pela influência direta do mundo externo, sob mediação do* Pcp-Cs [pré-consciente-consciente - minha nota]*, como que um prosseguimento*

> *da diferenciação da superfície. Ele também se esforça em fazer valer a influência do mundo externo sobre o Id e os seus propósitos, empenha-se em colocar o princípio da realidade no lugar do princípio do prazer, que vigora irrestritamente no Id. A percepção tem, para o Eu, o papel que no Id cabe ao instinto. O Eu representa o que se pode chamar de razão e circunspecção, em oposição ao Id, que contém as paixões. (Freud - 2011, p. 31)*

Podemos dizer, então, que Leônidas é um herói porque preferiu deixar para trás todo o conforto e segurança que Esparta proporcionava para defendê-la. Ele poderia trancar-se em seus aposentos, usufruir sua condição de rei, ou mesmo até se entregar a uma vida de luxúria e prazeres. Mas ele sabia que teria que enfrentar o perigo, pois ele era real e a sobrevivência de Esparta e seus súditos estava acima dos seus desejos.

É claro que em muitos momentos da *graphic novel* Miller descreve os espartanos como homens que foram criados para isso, ou seja, para lutarem e conseguirem a tão desejada “bela morte” no campo de batalha. Porém, com certeza, o Id de cada soldado, mesmo de Leônidas, ansiava dar as costas a toda aquela matança e voltar correndo para o conforto da Lacônia. O herói é a supremacia do Ego sobre o Id, que resulta já citado auto-sacrifício.

Além disso, ainda de acordo com Vogler, “o arquétipo do herói representa a busca de identidade e totalidade do ego” (p. 88). Todos os personagem que Leônidas encontra, conflita e enfrenta o torna mais consciente da sua missão e mais firme no seu propósito: os Éforos, seus 300 comandados, os árcades, os persas, Efialtes e principalmente Xerxes. Cada um deles agrega características próprias que estavam ausentes ou esquecidas no Eu Leônidas, contribuindo para que o espartano fosse guiado ao momento derradeiro e cumprisse sua missão.

2. Funções Dramáticas

a. *Identificação com a plateia* - Não há boa história sem uma boa personagem, ou um grande herói, e para Vogler, o herói funciona como uma janela para a história. “Os heróis têm qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer. São impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter

êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado, de buscar autoexpressão. (...) Os heróis devem ter qualidades, emoções e motivações universais que todo mundo já tenha experimentado uma vez ou outra: vingança, raiva, desejo, competição, territorialidade, patriotismo, idealismo, cinismo ou desespero" (p. 89). Como dito anteriormente, Leônidas reúne em si características arquetípicas do herói, que por sua vez são as mesmas características que sonhamos também ter, fazendo com que nos identifiquemos com a personagem logo de início. Além disso, Miller o desenvolveu, apesar da fleuma que paira sobre ele, com emoções comuns a todos os seres humanos, causando uma inevitável empatia imediata por parte do leitor.

b. *Crescimento* - O quinto e último capítulo de *Os 300 de Esparta* tem o nome de Vitória. Afinal, o que se espera de um herói é que ele saia vitorioso dos embates. Leônidas, desde a sua iniciação, é uma personagem que coleciona vitórias e superações. Ter passado pelas torturas do seu treinamento na infância, matado o lobo quando era ainda um garoto, até mesmo sair-se bem nos embates verbais, faz com que tenhamos a impressão de que o rei de Esparta está em uma constante curva crescente. A cada vitória ele se torna mais forte, mais sábio e mais experiente, consolidando ainda mais sua posição de liderança. A aprendizagem é considerada por Vogler como ponto central de muitas histórias, que pode ocorrer, como no caso da obra de Miller, entre o herói e o vilão. O primeiro encontro entre Leônidas e Xerxes, por exemplo, revela ao espartano muitas coisas, posteriormente usadas em seu favor.

c. *Ação* - A personagem de Leônidas é mostrada sempre como alguém proativo, incansável e imbatível. Enquanto herói, "é a pessoa mais ativa do roteiro. Sua vontade e seu desejo empurram" a história para a frente (p. 91). Com efeito, a batalha retratada na *graphic novel* só ocorre por ação de Leônidas. Estar à frente de todas as outras ações é apenas uma consequência, além de frequente em todo o texto até o embate final. Para Vogler, "o herói é que deve realizar a ação decisiva da história, a ação que exige maior risco ou responsabilidade" (p. 91). No caso de *Os 300 de Esparta*, a responsabilidade por mortalizar o "deus-rei" é de Leônidas, que tem uma única chance para isso.

d. *Sacrifício* - Considerado por Vogler como “a verdadeira marca do herói”, o sacrifício é a peça fundamental do plano de Leônidas para convencer os gregos a enfrentarem os persas. Como dito anteriormente, na história verdadeira, o oráculo diz que Esparta só venceria com o sacrifício do rei. De fato, dado que o combate ocorreria no período da Carneia, quando os espartanos não podiam guerrear, esse sacrifício aplacaria a fúria dos deuses, afinal, sacrifício significa “fazer sagrado”.

e. *Lidando com a morte* - Na versão de Frank Miller para a história, Leônidas lida com ela desde os seus primeiros anos de vida, quando é avaliado ao nascer, passando pelas torturas do agogê, enfrentando o lobo e, por fim, liderando “seus preciosos 300 à morte certa.” A trajetória do rei espartano é um eterno confronto com a morte, que o torna mais forte e sábio a cada vitória. O seu objetivo é o sacrifício e a tão valorizada “bela morte”, ou seja, morrer em batalha, ao lado de seus companheiros e enfrentando um inimigo formidável.

> *O verdadeiro heroísmo aparece nas histórias em que o herói se oferece no altar da sorte, disposto a correr o risco de que sua busca de aventuras possa levar ao perigo, à perda ou à morte. (Vogler - 2011, p. 92)*

O rei de Esparta nasceu para ser um herói e, de fato, ele quer sê-lo. Podemos classificar Leônidas no que Campbell (2007) chama de *herói do mito*, ou *herói universal*, ou seja, um herói que obtém triunfos macrocósmicos, histórico-universais e que trazem uma mensagem para o mundo inteiro, como Maomé, Jesus ou Gautama Buda (p. 41-42). Já para Vogler, de acordo com a sua disposição, o espartano se encaixa na categoria dos heróis “decididos, ativos, loucos por aventuras, que não têm dúvidas, do tipo sempre em frente, automotivados” (2011 - p. 96).

Independente da classificação, o ponto pacífico é que Leônidas é uma personagem cujos propósitos vão além de suas aspirações, de acordo com as aspirações da sociedade em que vive e governa. A aventura da qual deve participar para salvar o seu povo o leva para longe dele, menos física que emocionalmente, pois, quanto mais ele se envolve no combate, maior é a sua distância afetiva.

Porém, ele mergulha no combate até o sacrifício final por amor aos que ficaram longe, o que nos permite encaixá-lo numa outra classificação definida por Vogler: a dos *heróis voltados para o grupo*. No início, Leônidas é mostrado como parte de Esparta, até que ele tem que se separar dela e seguir para a batalha em um lugar distante da sua terra, ou como Vogler define, o *mundo especial*.

> *Os heróis orientados para o grupo muitas vezes enfrentam a escolha entre voltar ao mundo comum do primeiro ato ou ficar no mundo especial do segundo ato. Na cultura ocidental, são raros os heróis que decidem ficar no mundo especial, mas eles são bastante comuns nos contos clássicos da Ásia ou em narrativas indígenas. (Vogler - 2011, p. 99)*

Essa possibilidade é oferecida por Daxos, quando ele avisa a Leônidas sobre o ataque persa iminente, e o espartano decide: “Sem retirada. Sem rendição. Essa é a lei espartana. E pela lei espartana vamos resistir, lutar e morrer.” Na verdade, se levarmos em consideração a fórmula do *monomito* de Campbell, Leônidas não tinha outra alternativa a não ser ficar:

> *Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (Campbell - 2007, p. 36)*

Para que retornasse, teria que ter conquistado algo, assim, voltar significaria admitir a derrota ou se acovardar, o que não seria heróico. O que restou a Leônidas foi ficar e conquistar algo que servisse de benefício a Esparta, ou seja, a oportunidade de mortalizar Xerxes, mesmo que o preço fosse sua própria vida. Mas há outro aspecto que devemos levar em consideração: Leônidas não voltou, mas suas palavras e atos voltaram a Esparta com Dilios, assim fechando o ciclo do monomito.

Conclusão

Aparentemente, estudar uma publicação de história em quadrinhos é uma tarefa simples, porém, ao nos aprofundarmos nos estudos sobre *Os 300 de Esparta*, comprovamos que de simples, a tarefa não tem nada. Ao encararmos a publicação com um olhar acadêmico, encontramos uma obra profunda e complexa, cheia de referências e inspirações. Para contar a sua versão do episódio das Termópilas, Frank Miller lançou mão de uma grande pesquisa, inserindo os resultados amalgamados com seu próprio estilo e que, posteriormente, ainda serviu de inspiração para um filme homônimo. É interessante notar que, tanto na *graphic novel*, quanto no cinema, apesar da quantidade de informações e detalhes dos roteiros, o rei Leônidas se destaca com facilidade.

Assim, nosso trabalho teve como objetivo investigar o processo de construção dessa personagem. Para tal, partimos da hipótese que Miller, em sua pesquisa, contemplou aspectos históricos, psicológicos e antropológicos para compor o rei espartano. Isso nos fez trabalhar a análise de *Os 300 de Esparta* sob a ótica de várias modalidades do saber, tentando, assim, contemplar a complexidade da obra e de Leônidas. Assim, nos valemos de uma análise histórica e semiótica, inicialmente buscando apoio no próprio estado da arte das HQs, bem como na sua cronologia, e complementando com a teoria sobre a linguagem do meio. Em seguida, aprofundamos nosso estudo sobre a *graphic novel*, usando como modelo a teoria narratológica de Vladimir Propp e sua aplicação nos estudos de Haroldo de Campos sobre o *Macunaíma*. Para finalizar, trabalhamos com os conceitos de Christopher Vogler sobre a construção de roteiros e personagens, bem como as reflexões de Joseph Campbell sobre o mito e os seus diversos desdobramentos.

Porém, como dito anteriormente, não foi uma tarefa simples e alguns desafios se apresentaram durante nossa pesquisa. Primeiramente, percebemos que não há um consenso entre os diversos autores e pesquisadores das HQs quanto às fases pelas quais passou o segmento. A importância desse mapeamento se dá na medida em que precisamos situar *Os 300 de Esparta* em um contexto e encaixá-la em um conjunto de características de uma determinada época. Um segundo desafio se fez presente na escassez de literatura, e mesmo de material acadêmico, sobre a

publicação de Frank Miller. Por outro lado, a internet se mostrou uma fonte infinita de artigos e demais textos a respeito, porém nem todos confiáveis. Essa dificuldade, em particular, foi sanada com o conteúdo dos extras no DVD *300*, em que o próprio Miller, apoiado por estudiosos das mais diversas áreas, explica a *graphic novel* em detalhes. Por fim, o terceiro e último desafio foi o de encontrar um modelo adequado para a decupagem de *Os 300 de Esparta*. Por ser uma obra bastante complexa, como dito anteriormente, apenas o modelo tabular de Propp, ainda que apenas as duas primeiras tabelas, se adequou às especificações procuradas. Assim, o estudo de Haroldo de Campos se mostrou fundamental nesta parte.

A história em quadrinhos *Os 300 de Esparta*, por suas características, se encaixa no gênero das *graphic novels*. Ao conceber a obra, Miller o fez em formato horizontal, sempre flertando com o cinema e sua linguagem. Os grandes painéis foram desenhados para serem apreciados como um filme e lidos à maneira ocidental, porém, o mercado das HQs na época exigia que a obra fosse publicada em formato americano, o que não diminuiu em nada o seu impacto visual.

Apesar de retratar uma violenta batalha, Miller não usa balões-berro para representar os gritos ou comandos em voz alta, preferindo trabalhar com as palavras em negrito e, algumas vezes, com cores diferentes, reforçando ainda mais a frieza expressiva dos espartanos. A onomatopeia é um outro elemento da linguagem dos quadrinhos trabalhada de maneira inusitada na obra. Aparentemente, o quadrinista economizou no seu uso, porém, sua proposta era retratar um episódio histórico, o que requer certa dose de seriedade. Apesar de ser um importante elemento de suporte, a onomatopeia, se usada sem critério, pode dar um tom cômico indesejado à história. Por outro lado, Miller faz um excelente trabalho com as perspectivas, tanto para reforçar a dramaticidade de algumas situações, como para mostrar a ironia em outras, sempre combinando com rítimos diferenciados, elipses grandes e pequenas e alternâncias entre quadros horizontais e verticais. Essa mistura, que é uma característica do estilo milleriano, só aumenta mais o caráter perturbador do roteiro.

A *graphic novel* tem um forte teor maniqueísta, em que o bem, representado pelos espartanos, se opõe ao mal, que chega à Europa na forma dos invasores persas. Esse elemento proposto por Miller fez com que a obra fosse acusada de fazer apologia às ações norte-americanas contra o Oriente Médio,

desde a Primeira Guerra do Golfo (1991). Um prato cheio para Dorfman e Mattelard e suas teorias da conspiração, já que, na década de 1990, o discurso dos EUA era o de que as incursões militares eram feitas sob o pretexto de garantir a liberdade do Kuwait, à época invadido pelo Iraque, e, preventivamente, “conter os atores locais, especialmente os que pudessem espalhar instabilidade e tumulto, como o Irã logo após a Revolução Islâmica de 1979” (Waack *apud* Magnoli - 2006, p. 454). Coincidência ou não, o filme de 1962, que inspirou Miller, também é suspeito de retratar um conflito de maneira parcial: a Guerra Fria. Dessa vez, os espartanos eram os americanos combatendo o avanço soviético, representado pelos persas. Leônidas, independente de quem represente, é uma personagem complexa demais para ser analisada apenas sob essa ótica, bem como a *graphic novel* como um todo. Afinal, o relato de Herodoto (também feito, à sua maneira, de maneira parcial) não é diferente das versões de Maté, Miller e Snyder, deixando os exageros fantasiosos de lado, como o deformado Ephialtes das duas últimas. Historicamente falando, houve mesmo a luta de poucos pela liberdade contra um invasor muito maior e com sede de destruição.

Por terem sido concebidos na Era da Independência dos quadrinhos, *Os 300 de Esparta* e suas personagens fogem do padrão antigo que estava entrando em crise - em que autores pouco exerciam influência sobre suas obras -, a começar pelo formato horizontal idealizado por Miller. Outro ponto que reforça essa conclusão é a escolha do herói e do tema pelo autor: uma personagem e um fato históricos. O rei Leônidas não tem superpoderes, não veio do espaço e nem usa roupas colantes como os heróis da Marvel, ou mesmo da própria DC. Por outro lado, ele foge do estilo espalhafatoso e *outsider* das personagens da Image (cujo estilo que mais se aproxima ao de Xerxes). De certa maneira, a serenidade e circunspecção de Leônidas fazem um contraponto ao estilo *grim & gritty* vigente no período anterior (Era Sombria dos quadrinhos), porém ainda muito presente em algumas das personagens da editora Image. Ainda assim, o rei espartano não deixa de ser violento, pelo contrário, mostrando que a violência e brutalidade não necessariamente precisam vir acompanhadas de caras feias, vozes grossas, dentes cerrados e palavrões. Por outro lado, a *graphic novel* como um todo tem muito da Era Sombria, no que se refere à atmosfera retratada por Miller. O uso do contraste entre luz e sombras, em alguns momentos até flertando com o estilo de Caravaggio,

associado à personalidade soturna e lacônica dos espartanos, faz com que a obra se encaixe perfeitamente ao perfil da Vertigo a partir de 1988.

A *graphic novel* foi concebida buscando um caminho diferente do ditado pela Era da Independência, pois, apesar de ser uma obra genuína do período, carrega em si muito da era anterior (e de outras mais antigas), destacando-a das suas contemporâneas. Isso nos fez concluir que Frank Miller buscava mais do que simplesmente deixar para trás os conceitos que fizeram o mercado das HQs entrar em crise. Miller deu continuidade ao estilo que começou a desenvolver com *O Cavaleiro das Trevas* e *Sin City*, transformando *Os 300 de Esparta* em uma evolução do gênero, mesmo com um herói tão diferente daqueles que pertenciam às eras Sombria e da Independência.

O estilo do herói Leônidas se aproxima ao do Tarzan do Período Clássico dos quadrinhos, a começar pela maneira minimalista de se vestir, o que nos leva a crer que há uma tentativa de resgate do tal período por parte de Miller. Ao contrário da Era da Independência, em que as HQs estavam em crise (culminando com a falência da Marvel), o Período Clássico foi palco de um dos maiores crescimentos para o segmento. Tarzan surgiu como um símbolo de esperança na época da crise econômica de 1929, ao mesmo tempo que evocava o sentido original da palavra "herói", bastante esquecido na Era Sombria e, posteriormente, na Era da Independência. Honra, dever e sacrifício são os conceitos que melhor representam o termo, fazendo daqueles que o são seres notáveis e invejáveis, quase perfeitos. Conceitos representativos e característicos da masculinidade, presentes tanto na personagem de Edgar Rice Burroughs quanto em Leônidas, que fazem parte da sua natureza. Afinal, "homens têm uma necessidade interior de heróis" (Marny, 1988 - p. 123). Assim como em *Tarzan e os Vikings* (citado por Marny), quando Tarzan decide não se casar com a princesa Hilsa e retorna para sua vida de aventuras, o herói é um abnegado, cuja vida serve a um propósito maior.

As nuanças góticas da Era Sombria e sua similaridade com o Tarzan são apenas fragmentos da complexidade detectada em Leônidas. Por ter sido concebido por Miller, o rei espartano da *graphic novel* também muito se assemelha a outra personagem milleriana: o Batman, de *O Cavaleiro das Trevas*. As expressões, os trejeitos e até a personalidade são muito similares. Como o próprio autor assumiu,

suas versões para o rei de esparta e para o Batman são parecidos propositadamente, assim como o Marv, de *Sin City*, fazendo com que seja possível analisarmos as três personagens conforme os parâmetros estabelecidos por Vladimir Propp. De fato, Leônidas desempenha em *Os 300 de Esparta* as mesmas funções atribuídas a Marv e ao homem morcego anteriormente em suas respectivas histórias. Enquanto o protagonista de *Sin City* busca o assassino de sua amada Goldie, Bruce Wayne volta de sua aposentadoria para combater a onda crescente de crime que assola Gotham City ("a partida para realizar a procura"). Ambos, assim como Leônidas, partem para suas buscas em "reação perante as exigências do doador": no caso de Marv, Wendy, a irmã gêmea de Goldie, e no caso do Batman, mais uma vez são seus pais, evocados em forma de lembrança enquanto assiste aos noticiários de crimes.

Além do fato dessas personagens millerianas terem funções idênticas, apesar dos nomes diferentes, outros fatores presentes em *Os 300 de Esparta* fazem com que seja possível tabulá-la sob os critérios proppianos. Apesar de se tratar de uma adaptação de um fato histórico, os elementos de ficção permeiam a narrativa, fazendo com que a *graphic novel* se encaixe perfeitamente na forma do conto maravilhoso. Como visto no capítulo 2, os elementos da narrativa milleriana têm seu espaço determinado nas rubricas do *Morfologia do Conto Maravilhoso*: há uma definição espácio-temporal, é possível estabelecer a composição da família etc.

Apesar de não ter características sobrenaturais, podemos considerar que Leônidas teve um (re)nascimento miraculoso, à moda dos contos maravilhosos, ao passar pelas provas da maioridade e se tornar um espartano de fato. Porém, a experiência mística/profética que teve com o lobo foi o que o tornou alguém "mais poderoso" que os outros, ou um herói. Mas esse herói em que o espartano se tornou, assim como o herói Macunaíma, também é o causador da intriga que permeia o enredo. O assassinato do mensageiro persa por Leônidas, logo no primeiro capítulo, faz as vezes da perda da *muiraquitã* no livro de Mário de Andrade, dando início à aventura e à necessidade da partida para realizar a procura, no caso do rei espartano, pela manutenção da liberdade de seu povo. A diferença entre *Os 300 de Esparta* e *Macunaíma* é que a procura de Leônidas foi profetizada em dois momentos: o primeiro na sua iniciação, com o episódio do lobo; o segundo, quarenta

anos depois, quando a mulher Oráculo o alerta para o perigo que se aproxima, ameaçando Esparta.

Em determinados momentos da história, Leônidas parece agir motivado pelas profecias porém, quase que na totalidade da *graphic novel*, a personagem age de maneira racional, ignorando o tempo todo os elementos sobrenaturais atribuídos aos persas, como o fato de Xerxes se considerar um “deus-rei”, ou a existência de seres imortais que atuam como guarda-costas do rei persa. Leônidas não se importa nem com os desígnios divinos impostos pelos seus sacerdotes, ainda assim, é possível afirmar que ele levou em consideração a profecia da mulher Oráculo, interpretando-a à sua maneira, como um prognóstico. De fato, o rei de Esparta já sabia o que estava por acontecer no momento em que lançou o mensageiro persa e sua comitiva ao poço, sem que precisasse consultar os sacerdotes, o que nos leva a concluir que, de fato, agiu orientado pela razão.

Como pudemos ver, essa maneira de agir e pensar, sempre priorizando a razão, é resultado de sua brutal formação, em que o que vale são os instintos, a força e a inteligência. O que chamamos hoje de *bullying*, era uma constante nas vidas dos espartanos e, talvez por isso, Leônidas e seus 300, como se fossem os eternos valentões da escola, fazem troça de tudo e de todos, se fechando em um círculo exclusivo. Percebemos que a espirituosidade presente nos discursos espartanos está mais para um desprezo, principalmente em relação ao autointitulado “deus-rei” e seus seguidores. Dentro do círculo, porém, o respeito é constante, mesmo no episódio da punição de Stelios. A linha de comando é apenas uma mera formalidade, já que Leônidas trata a todos como pares, assim como os oficiais superiores aos soldados. É fato que o tratamento hierárquico existe, principalmente em relação ao rei espartano, fruto da sua iniciação aparentemente fora dos padrões, mas durante os combates, todos são iguais.

Concluímos, então, que a liderança de Leônidas não se dá apenas por ser o rei, mas por uma qualidade natural, já que teve a mesma formação de todos, fazendo com que sua posição como líder seja inquestionável, quase dogmática, mesmo quando ele viola a lei espartana da Carneia. A disposição do rei espartano em se oferecer em sacrifício por um ideal maior é a inspiração necessária para que fosse seguido incondicionalmente, principalmente se levarmos em consideração o

fato de que os espartanos viviam para um dia terem a “bela morte”. Em uma análise mais profunda, concluímos que essa relação de liderança se dá de maneira muito similar à relação “pai e filhos”, principalmente pela maneira como Leônidas trata os seus 300. Esse laço é reforçado por uma relação totêmica decorrente do episódio do lobo, que não dá superpoderes a Leônidas, mas lhe confere uma aura sobre-humana, pois foi um *plus* pelo qual mais ninguém passou durante a iniciação. Para os espartanos, Leônidas é mais que um rei: é um pai e um verdadeiro herói. Esse herói, porém, como todo ser humano, tem suas limitações.

O rei de Esparta é perspicaz, inteligente, corajoso, honrado e um líder natural, mas lhe faltam certas características e habilidades, que coincidentemente são encontradas em alguns dos elementos que compõem a Família (da rubrica proppiana), principalmente aqueles que desempenham a função de *Auxiliares*. Para Vladimir Propp, “o auxiliar também pode cumprir funções que são específicas do herói” (Propp - 2010, p. 81) e, em muitos dos contos maravilhosos analisados pelo folclorista russo, como o da Princesa e o Sapo, é muito comum o auxiliar ocupar o lugar do herói em determinados momentos. No caso de *Os 300 de Esparta*, as personagens com a função de *Auxiliar* não ocupam literalmente o lugar de Leônidas, mas, de certa maneira, sua atuação no enredo tem a importância no sentido de compensar a carência das tais características e habilidades do rei espartano.

Para defender Esparta, por exemplo, Leônidas teve que ignorar as leis espartanas e a restrição da Carneia, portanto, fica claro que obediência é uma palavra que não faz muito sentido ao rei. Essa “deficiência” é compensada pelos seus 300 guarda-costas que, por terem um forte sentimento de dever, permanecem até o fim ao seu lado, sem questionar uma de suas ordens, mostrando-se bem mais obedientes que o seu líder. Ao final da história, chega a ser irônico quando Leônidas se mostra fiel à única lei que lhe é conveniente, pois lhe dará a tão sonhada “bela morte”: “Sem retirada. Sem rendição. e pela lei espartana vamos resistir, lutar e morrer” (Capítulo Cinco, p. 13).

A Leônidas também falta severidade. Logo no primeiro capítulo, quando o jovem Stelios tropeça e cai, quem vai puni-lo é o Capitão, pois, aparentemente, essa é a sua tarefa. Porém, quando ele diz “basta”, o seu braço direito deliberadamente o ignora, continuando o espancamento. Isso demonstra uma certa tendência à

desobediência por parte da tropa (muito possivelmente, um reflexo de seu líder). Porém, o sentimento de dever, como levantado anteriormente, é mais forte. Sendo assim, o Capitão, levado pelo dever, faz as vezes de Leônidas ao manter a ordem na tropa, usando dos meios mais severos para tal e de uma autoridade fiduciária, resultante da inércia autoritária de Leônidas.

Como todo bom espartano, o rei é econômico nas palavras e, quando as profere, escolhe as mais ácidas ou irônicas. Para um líder, mesmo espartano, isso é um problema, pois saber comunicar-se é uma habilidade imprescindível. Para sorte de Leônidas, seus comandados são leais e não o questionam, apenas o seguem. Mas, para convencer ao conselho e aos Éforos enviar tropas à guerra, sua parca eloquência não foi o suficiente, lhe restando apenas seus guarda-costas. Um de seus oficiais, Dilios, era dotado de uma retórica incomum em qualquer cidadão da Lacônia. Era ele quem contava as histórias edificantes sobre os feitos dos antigos espartanos (e mesmo alguns fatos históricos da Grécia). Os demais militares o escutavam com uma atenção diferente da que tinham para com seu comandante. Percebendo isso, Leônidas o escolhe para se salvar do massacre iminente e, com sua capacidade de fazer grandes e inspiradores discursos, voltar à Esparta e lograr êxito na tarefa em que no início da história falhou.

Assim, podemos concluir que, apesar de todas as suas qualidades e feitos, Leônidas não seria metade do herói que Frank Miller nos apresenta na *graphic novel*, não fossem os seus 300 seguidores a completá-lo. Até no momento final, quando atinge Xerxes com sua lança, o rei de Esparta necessitou de Stelios, a quem esqueceu no “castigo” até o momento em que o jovem soldado evita que seu superior seja chicoteado. Caso contrário, sem a distração oferecida pelo soldado, será que Leônidas lograria êxito antes de ser atingido por uma (ou várias) das flechas que estavam apontadas para o seu peito?

Porém, em uma análise mais aprofundada, podemos afirmar que além dos seus 300 espartanos, Leônidas só foi um herói completo graças a outros personagens. Se não fosse pelo apoio da rainha, ao enfrentar o Conselho Espartano e sugerir que ele fosse esticar as pernas com seus 300 guarda-costas, ele não teria conseguido partir, ainda que com uma quantidade pequena de soldados. A propósito, o Conselho Espartano também complementa uma falha do rei. Quando

descreve sua estratégia aos éforos, Leônidas conta com um grande efetivo para tal. Posteriormente, em um dado momento da história, Leônidas lamenta ter tão poucos homens para sacrificar. Ou seja, se não fosse o Conselho Espartano reforçar o veredicto dos Éforos, o rei partiria com um grande efetivo e a tragédia poderia ser bem maior, mesmo porque, Esparta ficaria desprotegida.

Apesar de tudo isso, o heróico rei de Esparta atingiu seu propósito. Enquanto herói e personagem, portanto, Leônidas percorreu a história, “reunindo e incorporando a energia e os traços de outros personagens”, aprendendo com eles e “fundindo tudo até chegar a ser um ser humano completo, que pegou algo de cada um que foi encontrando pelo caminho” (Vogler - 2011, p. 83-84).

Referências

ANDRADE, Mário de. Macunaíma: o herói sem nenhum caráter. Belo Horizonte: Livraria Garnier, 2004.

ASSIS, Érico. Gréfic Nóvel. Disponível em <http://www.blogdacompanhia.com.br/2012/04/grefic-novel/>. Acesso em 12 de junho de 2012.

AUMONT, Jacques. A estética do filme. Campinas: Papirus, 1995.

BAUMAN, Zygmunt. Comunidade: a busca por segurança no mundo atual. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

BLUMBERG, Arnold T. The Night Gwen Stacy Died: The End of Innocence and the Birth of the Bronze Age. Disponível em <http://reconstruction.eserver.org/034/blumberg.htm>. Acesso em 17 de junho de 2012.

BORGO, Érico. Bilheteria USA: Sin City. Disponível em <http://omelete.uol.com.br/cinema/bilheteria-usa-isin-cityi/>. Acesso em 17 de junho de 2012.

BONAPARTE, Napoleão. Manual do Líder. Porto Alegre: L&PM, 2010.

BROWNSTEIN, Charles. Returning to the Dark Knight: Frank Miller interview - part 1. Disponível em <http://www.comicbookresources.com/?page=article&old=1&id=233>. Acesso em 17 de junho de 2012.

_____. Returning to the Dark Knight: Frank Miller interview - part 2. Disponível em <http://www.comicbookresources.com/?page=article&old=1&id=234>. Acesso em 17 de junho de 2012.

BULFINCH, Thomas. O Livro de Ouro da Mitologia. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

CAMPOS, Haroldo de. Morfologia do Macunaíma. São Paulo: Perspectiva, 1973.

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. São Paulo: Pensamento, 2007.

CARNEIRO, Luiz Marcelo B. O Mosaico Narrativo de Watchmen: Processos Intertextuais, Intersemióticos e Bakhtinianos de Construção dos Sentidos. Dissertação de Mestrado apresentada em 2009, no Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica.

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

CHINEN, Nobu. Linguagem HQ: Conceitos Básicos. São Paulo: Criativo, 2011.

CIRNE, Moacy. Heróis e personagens - talvez sim, talvez ficção. Texto publicado em Estudos de Psicologia 1996.

CODESPOTI, Sérgio. As muitas mortes dos mutantes. Disponível em <http://www.universohq.com/quadrinhos/mortes_mutantes.cfm>. Acesso em 12 de junho de 2012.

CONROY, Mike. 500 Great Comicbook Action Heroes. Hauppauge (NY): Barron's Educational Series, 2003.

DARK HORSE. History. Disponível em <http://www.darkhorse.com/Company/History/>. Acesso em 17 de junho de 2012.

DEVIR LIVRARIA. Frank Miller. Disponível em <http://www.devir.com.br/hqs/frank_miller.php>. Acesso em 17 de junho de 2012.

DORFMAN, Ariel; MATTELARD, Armand. Para ler o Pato Donald. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

ECO, Umberto. Apocalípticos e Integrados. São Paulo: Perspectiva, 2008.

_____. Como se faz uma tese. São Paulo: Perspectiva, 2009.

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

_____. Comics & Sequential Art. Tamarac (FL): Poorhouse Books, 2001

_____. Narrativas Gráficas, São Paulo: Devir, 2005.

FERREIRA, Carlos. Os Sertões: a luta / Euclides da Cunha. Rio de Janeiro: Desiderata, 2010.

Fim de uma era. Folha de São Paulo, São Paulo, 30 de dezembro de 1996, Mercado, Caderno Dinheiro. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/1996/12/30/dinheiro/4.html>. Acesso em

FREUD, Sigmund. Totem e Tabu. Rio de Janeiro: Imago, 1999.

_____.Introdução ao narcisismo: ensaios de metapsicologia e outros textos (1914-1916). São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

_____. O eu e o id, “autobiografia” e outros textos (1923-1925). São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

GENNEP, Arnold Van. Os ritos de passagem. Petrópolis: Vozes, 2011.

GUEDES, Roberto. Quando surgem os super-heróis. São Paulo: Opera Graphica, 2004.

HERODOTO. História (Introdução, notas e tradução de Mario da Gama Kury). Brasília: Universidade de Brasília, 1985.

HESÍODO. Teogonia - Trabalhos e Dias (Tradução de Sueli Maria de Regino). São Paulo: Martin Claret, 2010.

HUNTER, Pedro. Uma Curta História do Mercado de Vendas Diretas de HQs nos EUA. Disponível em <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/uma-curta-historia-do-mercado-de-vendas-diretas-de-hqs-nos-eua/>. Acesso em 17 de junho de 2012.

IMAGE COMICS. Frequently Asked Questions. Disponível em <http://www.imagecomics.com/faq/>. Acesso em 17 de junho de 2012.

KHOURY, George. Image Comics: The Road To Independence. Raleigh (NC): TwoMorrows Publishing, 2007.

LAMBIEK.NET. The Comics Code. Disponível em <http://lambiek.net/comics/code.htm>. Acesso em 17 de junho de 2012.

LOPES, Reinaldo José. A Outra Esparta. Super Interessante, São Paulo, edição 238, p. 64-73, abr. 2007.

MAGNOLI, Demétrio; WAACK, William; *et al*. História das Guerras. São Paulo: Contexto, 2006

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

MATÉ, Rudolph. The 300 Spartans. Twentieth Century Fox Film Corporation 1962.

McCLOUD, Scott. Understanding Comics: the invisible art. New York: Harper Collins Publishers, 1994.

_____. Desvendando os Quadrinhos. São Paulo: Makron Books, 2005.

MILLER, Frank. 300. Milwaukie (OR): Dark Horse Comics, 1998.

_____. Os 300 de Esparta. São Paulo: Abril, 1999.

_____. Sin City: a cidade do pecado. São Paulo: Devir, 2004.

_____. Sin City: a grande matança. São Paulo: Devir, 2005.

_____. Sin City: o assassino amarelo. São Paulo: Devir, 2005.

_____. Os 300 de Esparta. São Paulo: Devir, 2006.

_____. Eu, Wolverine. São Paulo: Panini Books, 2009.

_____. Frank Miller Ink (Blog do autor). Disponível em <http://frankmillerink.com/>. Acesso em 17 de junho de 2012.

MOEBIUS GRAFIX. Frank Miller - a short bio. Disponível em: <http:// moebiusgraphics.com/miller.php>. Acesso em 17 de junho de 2012.

MORIN, Edgar. Cultura de massas no século XX: neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

MOORE, Alan. Como escrever estórias em quadrinhos. Artigo publicado em The Comics Journal (1988).

MOYA, Álvaro de. Shazam!. São Paulo, Perspectiva, 1977.

NETO, Ricardo Bonalume. Glória escrita com sangue. Galileo, São Paulo, nº 188, p. 36-47, mar. 2007.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PEREIRA, Carlos A.M. O que é contracultura. São Paulo: Brasiliense, 2009.

PIETROFORTE, Antonio V. S. Análise textual da história em quadrinhos: uma abordagem semiótica da obra de Luiz Gê. São Paulo: Fapesp, 2009.

PIGNATARI, Décio. Contracomunicação. Cotia: Ateliê Editorial, 2004.

PROPP, Vladimir I. Morfologia do conto maravilhoso. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2010

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

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

_____. Blog dos quadrinhos. Disponível em <http://blogdosquadrinhos. blog.uol.com.br>. Acesso em 17 de junho de 2012.

RAMOS, Paulo e FIGUEIRA, Diego. Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias Distintas para um Mesmo Rótulo. In: II Jornada de Estudos sobre Romance Gráfico, 2011, Brasília. Anais das II Jornada de Estudos Sobre Romance Gráfico. Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011.

SAN DIEGO COMIC COM INTERNATIONAL. Complete List of Eisner Award Winners. Disponível em <http://www.comic-con.org/cci/cci_eisners_ pastwinners.php>. Acesso em 17 de junho de 2012.

_____. What are the Eisner Awards?. Disponível em <http://www.comic-con.org/cci/cci_eisners_faq.shtml#history>. Acesso em 17 de junho de 2012.

SANTAELLA, Lúcia. Semiótica Aplicada. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

_____. Comunicação e Pesquisa. São José do Rio Preto: Bluecom, 2010.

_____. Metaciência como guia da pesquisa. São Paulo: Mérito Editora, 2010.

Schopenhauer, Arthur. Como vencer um debate sem precisar ter razão. Rio de Janeiro: Top Books, 2003.

_____. A arte de escrever. São Paulo: L&PM, 2007.

SILVA, Nadilson Manuel da. Fantasias e cotidiano nas histórias em quadrinhos. São Paulo: Annablume, 2002.

SNYDER, Zack. 300. Warner Bros. Pictures. 2006.

_____. 300 - Extras. Warner Bros. Pictures. 2006.

THE COMIC BOOK DATABASE. Frank Miller. Disponível em <http:// comicbookdb.com/creator.php?ID=8>. Acesso em 17 de junho de 2012.

THE HARVEY AWARDS. Disponível em <http://www.harveyawards.org/>. Acesso em 17 de junho de 2012.

THE INTERNET MOVIE DATABASE. Biography for Frank Miller. Disponível em <http://www.imdb.com/name/nm0588340/bio>. Acesso em 17 de junho de 2012.

_____. Box office / business for Sin City. Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0401792/business>. Acesso em 17 de junho de 2012.

THE ONLINE WORK IN PROGRESS OF WRITER KURT BUSIEK. Biography. Disponível em <http://busiek.com/site/about/>. Acesso em 17 de junho de 2012.

THE QUARTER BIN. Disponível em <http://thequarterbin.com/>. Acesso em 12 de junho de 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. A trajetória de Frank Miller: A história de um dos maiores criadores da Nona Arte. Disponível em <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/a-trajetoria-de-frank-miller/>. Acesso em 17 de junho de 2012.

VOGER, Mark. The Dark Age: Grim, Great & Gimmicky Post-Modern Comics. Raleigh (NC): TwoMorrows Publishing, 2006.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

WERNECK, Daniel L.. A tal da “graphic novel”.Disponível em <http://garagemhermeneutica.tumblr.com/post/19741538372/a-tal-da-graphic-novel>. Acesso em 17 de junho de 2012.

ZOJA, Luigi. O Pai. São Paulo: Axis Mundi, 2005

Anexo I - As Funções das Personagens, por Vladimir Propp

I. Um dos membros da família sai de casa

II.Impõe-se ao herói uma proibição

III.A proibição é transgredida

IV.O antagonista procura obter uma informação

V.O antagonista recebe informações sobre a vítima

VI.O antagonista tenta ludibriar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens

VII.A vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo

VIII.O antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família / Falta alguma coisa a um membro da família, ele deseja obter algo

IX.É divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem, mandam-no embora ou deixam-no ir

X.O herói-buscador aceita ou decide reagir

XI.O herói deixa a casa

XII.O herói é submetido a uma prova; a um questionário; a um ataque etc., que o preparam para receber um meio ou um auxiliar mágico

XIII.O herói reage diante das ações do futuro doador

XIV.O meio mágico passa às mãos do herói

XV.O herói é transportado, levado ou conduzido ao lugar onde se encontra o objeto que procura

XVI.O herói e seu antagonista se defrontam em combate direto

XVII.O herói é marcado

XVIII.O antagonista é vencido

XIX.O dano inicial ou a carência são reparados

XX.Regresso do herói

XXI.O herói sofre perseguição

XXII.O herói é salvo da perseguição

XXIII.O herói chega incógnito à sua casa ou a outro país

XXIV.Um falso herói apresenta pretensões infundadas

XXV.É proposta ao herói uma tarefa difícil

XXVI.A tarefa é realizada

XXVII.O herói é reconhecido

XXVIII.O falso herói ou antagonista ou malfeitor é desmascarado

XXIX.O herói recebe nova aparência

XXX.O inimigo é castigado

XXXI.O herói se casa e sobe ao trono

Anexo II - Cópias das páginas de *Slings & Arrows* do Capítulo Três



Mark J. Kiewlak
Nanticoke, PA

No matter how many times you prove me wrong, I will still have a tendency to look at your work and, upon first glance, call it "thin" in terms of words on the page and the amount of "story" told.

Then I read those words — not one of them wasted nor used unnecessarily, more often than not used instead for the maximum possible effect, such as the simple and stirring poetry of the repeated "We march" in the opening.

Then I consider the amount of "story" — how we are introduced to an army which functions as one — and how we see the consequences for young "Stumblios" and for his captain when they disturb that perfect order — how we see the heart of the man who leads them, a heart forged in battle at such a young age against a merciless opponent. And, in a final bit of symmetry, we see a new opponent, no different that the old one, rise up — and Leonidas treat him just as he had the earlier one, turning his back on him in the final panel and preparing for the inevitable attack.

I wonder if Leonidas doesn't welcome this new challenge after so long — if perhaps he wished to prove himself in his old age as he did in his youth, to show himself worthy of the God-like worship he commands. I wonder if that isn't why he sought the least diplomatic solution and, knowing full well the consequences, treated the messenger from Persia with such brutality and disdain.

I wonder about a whole lot of things in this new-very-old story. But not you, Mr. Miller. Nor about the worthwhileness of this latest story-telling endeavor. You keep on doing what you're doing . . . and we'll all be better off for it.

Dan H. Eiler
Newton Falls, OH

Although I think of you as the king of chiaroscuro, I'm happy to see you back doing artwork for a color project (and please tell Lynn Varley she's been greatly missed). Of course, this sample marks just the beginning of your project, so it's difficult to tell exactly what you're aiming to accomplish and impossible to tell whether these first, creative steps are the right ones, but your start is auspicious. Your pacing is dynamic and draws the reader in. I don't know how much of a "team book" this will turn out to be, but the Spartan soldiers in the first few pages are individuated enough for you to go that way. Your presentation of Sparta's king, Leonidas, paints the portrait of a leader in bold but revealing strokes. My knowledge of ancient Greek history is spotty at best, but I can remember that Sparta was Greece's most militant city-state because of its huge slave population; the Spartans had to be prepared to put down any home-grown insurrections. I hope you'll go into that aspect of their culture later in the series.

I like that you're finding the right balance between pictures and captions in your work. In *Ronin*, and even in some of your *Sin City* features, your prose has been sparse. And full frontal male nudity?! Gee, I can remember the first time I saw female *cleavage* in a comic book, in an old Joe Kubert *Sgt. Rock* story. Have you chosen ancient Greece for your story, I wonder, because the classical setting will make it easier for you to shatter yet another comics taboo?

I was delighted by the look ahead at this, your newest project. I will follow it faithfully to its conclusion and will buy any sequels. (That is, until Leonidas teams up with Spider-Man. Then I'm outta here!)

You and me both. Leonidas only picked fights with enemies who stood *some* kind of chance against him.

Keith Haney
Athens, TN

This series will probably rank up there with the best work of your career. I have been a history fanatic since grade school, and while my knowledge of ancient Greece is mostly general and scanty, I have long known about that famous stand-off at Thermopylae. My first exposure to it was an old movie, the title of which I have never known, retelling it in the usual, grand, distorted Hollywood fashion so common to the movies. I later learned about the general historic details of the battle in my sophomore year in high school. Then, I saw one brief little aside on the first page of the last part of your own *Big Fat Kill*. But I would never have even guessed that you would make it into a full-fledged miniseries. But having read through the preview twice, I'm glad that you did.

I would like to present my sincere compliments to Lynn Varley. If Ms. Schutz's claim that the Xeroxes provided [as the preview] do not do Ms. Varley's fine work justice, than I am expecting some great things with the finished copy. In an era of computer art and separations, Ms. Varley is a standout on the basis of her reliance on the old-fashioned method of coloring alone. But, from the first scenes of the Spartan army marching at dawn, her colors prove to be, as always, the perfect complement to your art. Of your art, I will say no more than that it is your usual high standard of such aesthetic and storytelling matters. Any other compliments on this point would simply be superfluous on my part. Of the one thing that I buy any comic for — the story — I can sum up in three little words: *I love it!* I'm sure a few folks are going to be shocked over the severe sets of punishments for doing anything that disrupts the dignity and discipline of the Spartan army, but I can't say I was one of them. Sparta, after all, was an absolute despotism (which is really the natural state of most of the world's governments), where obedience is an understood way of life. Any deviation from this in such places is not tolerated.

The story of King Leonidas' initiation was a nice touch, as was the king's reaction to it: "Children. Such noise. Get your sleep." I guess after you hear the same story a hundred times, you get bored in a hurry. But the really funny part was the flashback to the arrival of the Persian messenger. If I had lived in that time and place, met this guy, and heard why he was riding to Sparta, I'd have laughed in his face. Sparta, the military boot camp of the Peloponnesian peninsula, submitting to the authority of some pompous jackass in distant Persia? What Xerxes was trying to do by sending this mission (other than get rid of a few incompetent soldiers in his army) is beyond me. The pride of King Leonidas was, at least, the equal of the Persian prince, and such men do not give an inch on such matters. But the most poignant part of this segment was the quiet reflections of Leonidas himself, thinking of the men that he is about to send to their graves and the new beast he must face. Despite the fact that he thought he had provoked the Persians, he had so much of his city's character that he literally could not do anything else and call himself a man. It was either submit to the Persians without a fight or take them on and damn the odds. As Leonidas pointed out to the messenger, they did have a reputation to maintain.

The movie, called *The 300 Spartans*, was released in 1962. I saw it when I was five — and have been entranced with the Hot Gates ever since. While it's kind of a clunky old show, it's surprisingly accurate — and it sure inspired *this* kid.

Tony Daley
Chicago, IL

Historical fiction demands a special responsibility from the creator, who must use the full resources of his sentiment, knowledge, and skills to establish drama while holding, as much as possible, to the truth of events.

Yet truth is usually malleable, depending on the quality of research and investigation. Therefore, if Mel Gibson makes errors about the life of Sir William Wallace in *Braveheart*, we will forgive if the narrative is adept. If *Lew* Wallace fudged on details of ancient Rome, do we care, if we are sufficiently engaged by the exploits of Ben-Hur? Similarly, historical novelists from Mary Renault to Gary Jennings can be absolved of blame if occasionally there is an anachronism or a gaffe in historicity.

Thus, what you are doing while leading up to Thermopylae — to the mythology of those days of heroic resistance — matters more in terms of dramatic elements than verisimilitude.

With *300*, you have marshaled the best of your skills while muting the lesser. The lesser are, of course, certain particulars of writing and of visual presentation. However, if the figures sometimes seem more stiff than those in Jack Katz's *First Kingdom*, or the language suffers from mannerism or structural inelegance, we forgive in light of your ability to paint in broad, cinematic strokes the processes and degrees of events and actions.

You've particularly mastered the technique of panel placement, moving smaller boxes within larger, panoramic rectangles; using static pictures better than ever in making a convincing show of camera movement. Especially effective were the foreshortened layouts from high angles; I'm not sure if you were using high shots for thematic or purely formal purposes, but they worked. And, of course, the anatomy has come a long way from even *The Dark Knight Returns*. You're approaching the level of prime Ditko — the Ditko of the Warren stories back in the sixties, especially. Like Ditko, you apparently learned in the trench warfare of comics, not the classrooms of art schools. You developed certain abilities, while replicating mistakes and misconceptions. Ditko admitted to his own shortcomings as an artist, but Ditko was, like Kirby, a supreme comic-book artist. What one would find ghastly in Delacroix, one would accept within the vocabulary of graphic stories.

Historical fiction is like algebra, where the unknown factors remain unknown. There's no way to sum up to a whole, perfect, rational number. If there is a sum, it is irrational — a series of fractions dancing into infinity, the fractions of splintered historical perspective. Happily, you've tackled something different from your hard-boiled *Sin* material. You've gone beyond post-modern, mean-streets hucksterism. Your thoughts are richer these days, from the evidence of *300*. You've colored the time of Leonidas and Xerxes with the patois and response and attitude of a sharp ex-New Yorker, while painting in the rich colors of spectacle. You've put skin and muscle and bone behind the battered shields and greaves of your warriors. There is not much

depth here — but there is enough pageantry, like the best of DeMille.

In short, another example of Millerian resistance against the Persian hordes of comicdom's mediocrity.

Matt Halsey
Edison, NJ

It isn't too often that one finds historical comics, let alone comics about events that took place 2500 years ago. As I read *300* #1, I found myself engrossed in the story. Leonidas seems very distraught; I took it that he's probably mulling over his small force's prospect against the massive army. He seems to be looking back with regret at the end of the issue, focusing on the day he received the Persian messenger and declined the Persians' offer.

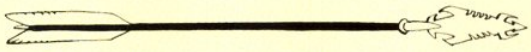
Issue #2 continues the story effectively. We learn about Leonidas, how the Persians bribed the Ephors to give Leonidas false advice, knowing that Greeks were bound to follow the priests' words as law.

The *color* preview of issue #2 was far more beautiful than issue #1; not that Frank's line art is bad, but Varley's colors add entire dimensions to the story. It's so great to see them working together. *300* is truly the type of project that is deserving of their collaboration.

Chris Adams
Meriden, CT

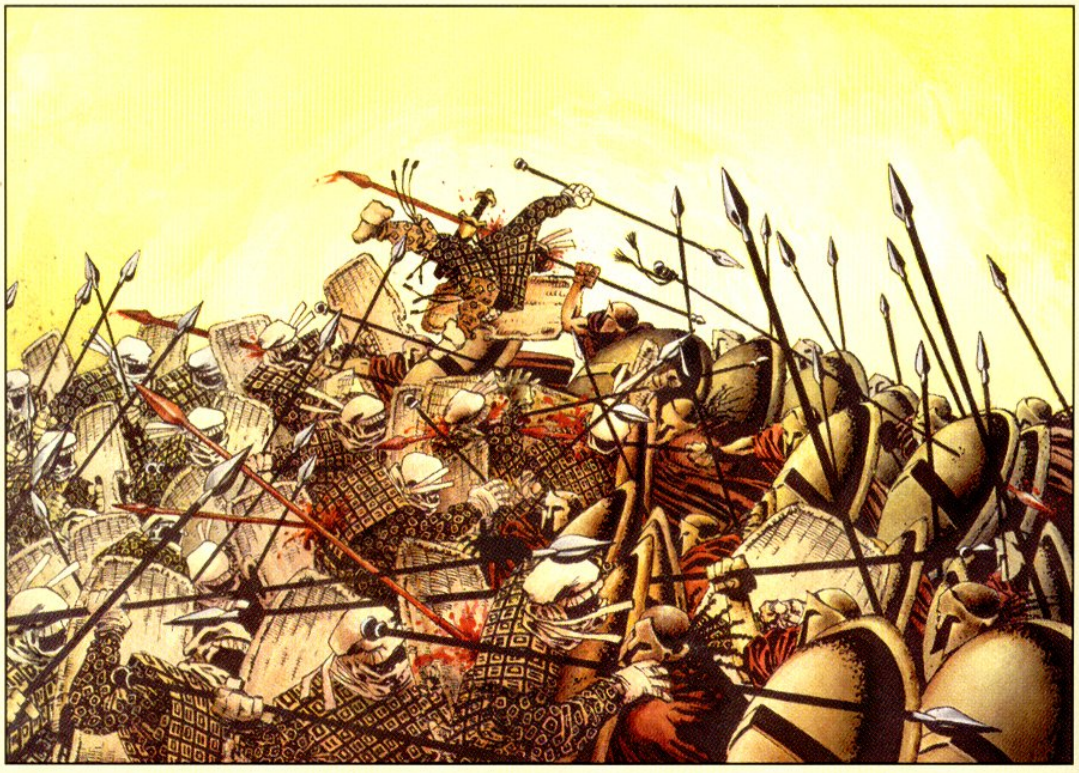
Ancient Greece, huh? Hardly the first place that springs to mind as a setting for a comic-book story. But it's a wonderful place to tell a good story. You certainly appear to be doing that. A small group of soldiers marching off into the face of certain doom to defend their homeland against a mammoth invasion force — how could you not want to read more? Especially when it looks like this. The art was stellar, as usual. The two-page splash format seems to add to the grandeur of the story. I look forward to some epic battle scenes. The black-and-white of the preview issue didn't detract in the slightest. You're one of the few artists whom I like as much, if not more, in black-and-white. I think the Spartans' grim march to war looked damn fine without color. I'll have to wait until May to see if color adds as much as I think it will.

By now you know. It does. It does.
— Frank Miller



Next issue:

COMBAT



Anexo III - Transcrição de *Os 300 de Esparta*

A história se inicia com uma marcha, logo no Capítulo Um. Ora, soldados são mostrados marchando em terreno plano, ora íngreme e, em outros momentos, quase como que escalando. A alternância entre *plongée* e contra *plongée* dos quadros reforça a dureza da marcha. Um deles narra o evento: “Nós marchamos. Desde a querida Lacônia... dede a sagrada Esparta... nós marchamos. Em nome da honra... em nome da glória... nós marchamos” (p. 5 a 9) É interessante notar que, independente do terreno, os espartanos permanecem no mesmo compasso e homogêneos, como se fossem um só organismo, um só corpo. O passo sincronizado, que nos termos militares significa uma marcha bem executada, permanece inalterado, bem como a posição das lanças, sempre apontadas para cima, paralelas, prontas para serem usadas assim que necessário, ao mesmo tempo que conotam a virilidade daqueles que as envergam. Os homens marcham sem expressão, sem palavras, eretos e sempre olhando para frente. Estão equipados apenas com seus elmos, sempre nas cabeças, o indefectível escudo com uma enorme letra lambda (o símbolo da Lacônia), caneleiras e protetores para os antebraços e o manto vermelho espartano (posteriormente podemos ver que estão com suas espadas também). O ano é 480 a.C.

Nas páginas 10 e 11 do capítulo a marcha continua perfeita. Destacam-se, apenas, quatro militares que carregam seus elmos nas mãos e um soldado que marca o passo da tropa tocando um *aulos*, uma espécie de flauta de dois tubos, tocada por músicos profissionais e aristocratas. Este detalhe revela que ali, naquela tropa, não havia escravos ou homens de baixo nascimento. Mesmo porque, além de serem treinados nas artes da guerra, os espartanos eram introduzidos à cultura erudita e às artes. Na página seguinte, um dos soldados cai, sem sabermos ao certo se é de fadiga ou por tropeçar, pois não há nada na sua expressão que o traia. A queda é acompanhada pelos seus companheiros e por um impassível oficial que, inicialmente, o adverte, mas frente às palavras do jovem caído, que resignadamente se diz preparado para o castigo, passa a surrá-lo brutalmente. O soldado, de nome Stelios, não oferece resistência à surra, que aparenta ser um procedimento padrão para esses casos, nem ninguém se manifesta contra, até que, após o que parece

serem alguns segundos, Leônidas diz “Basta.” Como não é ouvido, entrega seu escudo e lança ao espartano mais próximo e avança até o oficial, pega-o pelos cabelos e o nocauteia com um único golpe. Mais uma vez, ninguém se manifesta. Em seguida, ordena ao soldado, chamando-o jocosamente de “Stombo”, que se ponha de pé e carregue nas costas o capitão “que dorme”. Mais uma vez resignado (e dolorido), Stelios obedece à ordem, escarnecido pelos seus pares. A jornada, a partir daquele momento, foi sem comida para todos, até o destino de chegada. “Envergonhados... nós marchamos”, diz o narrador, numa ironia típica espartana.

Na página seguinte, já é noite e a tropa está acampada em torno das fogueiras. Uns cuidam do armamento, outros do asseio e há aqueles que montam guarda, mas todos ouvem um oficial espartano, de nome Dilios, contando histórias de como se constrói um grande guerreiro. Uma delas é sobre um menino, que passa pela iniciação sendo deixado numa floresta em pleno inverno, seminu e descalço, munido apenas com um cajado pontiagudo. O garoto está cansado, com fome e frio, pois neva impiedosamente. Dilios representa a cena, encolhendo-se e cruzando os braços e tentando se aquecer. O quadrinho seguinte mostra o menino enquanto descansava para economizar energia, na mesma posição do contador da história, quando surge um enorme lobo, de pelos negros e eriçados, cabeça baixa e ameaçadores olhos vermelhos. O menino apenas se levanta, sem tirar os olhos do lobo, sem demonstrar medo e assume uma posição de alerta quando o lobo começa a rodeá-lo. Finalmente, dá as costas ao lobo (cena também retratada por Dilios, que faz a mesma pose, mas de forma debochada), dando um último olhar de desafio à fera, e caminha em direção a um corredor formado por rochas. O lobo o segue, preparando-se para atacar a presa pelas costas, sem perceber que o corredor se estreita cada vez mais. O animal, vê que o garoto tem dificuldade ao tentar ultrapassar o obstáculo e salta para o bote, com a boca escancarada e presas à mostra, para logo depois se ver preso entre as pedras. A “presa” teve apenas o trabalho de saltar o mais longe possível do ataque. Então, ao ver o lobo debatendo-se e uivando vencido, o garoto empunha seu cajado e mata o animal com um único golpe. O quadrinho seguinte mostra o menino quando reaparece em Esparta, trajando a pele do lobo, sendo aclamado como rei. Nesse momento, percebemos que a história é sobre o rei Leônidas. A narrativa volta ao acampamento e, aos gritos, como se fosse no dia da sua coroação, os soldados acampados saúdam

Leônidas, que aparentemente estava dormindo. Num gesto de simplicidade, o rei reclama do barulho e limita-se a mandar suas “crianças” dormirem.

Quando o acampamento se acalma, Leônidas caminha entre os soldados que dormem amontoados uns sobre os outros, refletindo sobre os acontecimentos que levaram a todos àquela situação. Nesse momento, somos introduzidos em seus pensamentos, que usa o episódio de sua iniciação como metáfora para colocá-los em ordem. O rei, como no episódio do lobo, não sente medo, mas uma inquietação que o leva a ter uma sensibilidade maior a respeito das coisas. Ele sabe que cada um daqueles 300 espartanos que o acompanham estão dispostos a morrer por ele sem hesitar, mas são jovens demais para compreender a situação. Os persas são comparados à fera que enfrentou na infância, avançando em direção à pequena Grécia para devorá-la por culpa de sua provocação. A narrativa, então, volta um pouco menos de um ano no tempo para descrever como se deu tal provocação.

Um mensageiro persa e um contingente de soldados a cavalo aproximam-se velozmente de Esparta. Ao chegarem à cidade, o mensageiro, numa demonstração de arrogância, empina seu cavalo e o atiça na direção de dois homens que conversam, exigindo que o levem ao rei para que transmita uma mensagem de Xerxes. Completamente indiferentes aos sinais de ameaça, os dois continuam na mesma posição displicente em que se encontravam na chegada do cavaleiro, comentando de maneira irônica o quanto o cheiro desagradável do mensageiro poderia ofender o olfato apurado do rei. Ainda oferecem ao recém-chegado um banho e algum perfume usado pelas mulheres espartanas, numa alusão à maneira exagerada e espalhafatosa com que se veste o persa. Enfurecido, o mensageiro diz que a arrogância grega será a causa da morte de todos e que só Leônidas pode evitar que Esparta seja incendiada. A expressão dos dois espartanos é sonolenta ao concluírem que o mensageiro fala sério e que seria melhor levá-lo a Leônidas, já que não querem ser acusados de não serem bons anfitriões.

Numa sequência de vistas aéreas, o rei e o persa são mostrados andando pela cidade enquanto conversam, seguidos pelos seus respectivos séquitos de seguranças em filas indianas, numa clara demonstração de que Leônidas tem mais o que fazer além de dar ouvidos às ameaças de um estrangeiro recém chegado. Os espartanos vestem apenas seus mantos de uso cotidiano, nas cores caqui ou

marrom, e portam espadas curtas. Um contraste gritante com seus “visitantes” ricamente ornamentados em amarelo com detalhes azuis vibrantes. Inicialmente, a conversa aparenta ter um tom neutro, mas cheia de palavras duras a respeito de um grande exército que está por chegar. Os persas pedem “terra e água”, porém Leônidas, ironicamente, responde que os atenienses - descritos por ele como pederastas - já recusaram o pedido e que os espartanos têm uma reputação a zelar. De repente, o rei interrompe a caminhada e assume uma postura copiosamente meditativa, dizendo que não deseja ser indelicado e que vai pensar em uma saída diplomática para o impasse. Então, apesar de sua expressão nada indicar, Leônidas diz ter achado a solução.

Sem que o mensageiro tivesse percebido, o grupo caminhou até a beira de um enorme fosso que, mostrado por uma perspectiva de um ponto de vista alto, parece ser bem fundo também. Leônidas, então, diz ao mensageiro que se ele quer terra e água, encontraria bastante das duas naquele buraco. Assustado, o persa só consegue dizer que ninguém pode ameaçar um mensageiro, pois isso, além de ser uma blasfêmia, é loucura. O rei apenas diz suas três palavras mais famosas na estória antes de chutar o persa para que caia no fosso: “Isto é Esparta!”. Em seguida, o restante da comitiva persa é também jogada pela guarda de Leônidas. “As crianças se divertem. Uma guerra começa”, finaliza o narrador.

A primeira página do Capítulo Dois nos mostra um Leônidas com a expressão alerta, carregada, porém reflexivo. Enquanto todos dormem no acampamento, Leônidas monta guarda, taciturno, ainda relembrando os fatos que levaram os 300 espartanos, alguns milhares de árcades e ele mesmo àquela situação. A batalha está a dias e quilômetros de distância do acampamento, mas o rei está ansioso e impaciente como um jovem cadete, apesar dos seus 50 anos. Ele também reflete sobre sua vida ter sido toda organizada para esse momento, “este radiante choque de escudos e lanças, espadas e ossos, carne e sangue.” Então, lamenta não poder contar com mais que 300 homens para sacrificar, já que cada homem ou mulher espartana deveria partilhar com eles daquela glória, caso não tivesse sido frustrado pouco tempo antes.

A cena seguinte se passa duas semanas antes, quando Leônidas escalou a montanha do templo onde vivem os éforos, os “sacerdotes dos deuses antigos”. é uma subida difícil, já que o caminho é todo acidentado e cheio de armadilhas. Enquanto sobe, uma lua tão redonda e brilhante como a da capa o acompanha, iluminando o trajeto. Quando chega à parte inferior do templo, quase no alto da montanha, um éforo está à sua espera segurando tochas. Logo após dar as boas vindas, pergunta ao rei se ele trouxe consigo algo. Submissamente, Leônidas mostra um saco e seu conteúdo: lingotes de ouro. Como ainda há uma grande escadaria por subir, o sacerdote diz ao rei que carregue o fardo até o final da caminhada que resta.

Ao chegar no templo propriamente dito, no topo da montanha, Leônidas é posto no centro de um círculo formado pelos oito éforos usando mantos que cobrem suas cabeças, troncos e braços. Suas pernas à mostra dão uma ideia de como devem ser monstruosamente deformados. Um deles se adianta e diz que, antes de decidir o destino da Grécia, há certas prioridades, que não contempladas, podem ofender aos deuses. Ouvindo isso, Leônidas joga as peças de ouro no chão e, ao ouvir um “prossiga”, começa a explicar seu plano. Antes de qualquer ação, o rei deve pedir a orientação dos sacerdotes e da oráculo - uma jovem espartana escolhida por sua beleza para tal função -, que deve dar um parecer favorável. Sabendo que a invasão persa era iminente, Leonidas traçou um plano de defesa, em que toda a Esparta deveria avançar até as Termópilas e segurar o avanço dos inimigos, e o levou para a aprovação no templo.

Então, os éforos iniciam o ritual da oráculo, fazendo-a inalar vapores que a deixam em estado de transe. Após ouvir o que a moça tinha a dizer (“Esparta cairá. Toda a Grécia cairá. Não confiem nos homens. Honrem os antigos deuses. Honrem a Carneia”), os sacerdotes desaprovam a guerra planejada por Leônidas, mesmo quando este último pede a eles que confiem no bom senso. Enquanto o rei desce a montanha inconformado, um mensageiro de Xerxes entrega uma quantidade muito maior de ouro aos sacerdotes, prometendo mais do metal e novas oráculos a cada dia assim que Esparta queimar.

Na manhã seguinte, Leônidas é visto se preparando para uma viagem. Três de seus conselheiros estão presentes e tentam demovê-lo da ideia de fazer

guerra, já que os éforos deram a palavra final. Leônidas, por sua vez, responde que não pretende ir à guerra, já que não emitiu ordem nenhuma, mas apenas dar um passeio e esticar as pernas. Sua esposa, a rainha Gorgo, também está presente, e pede que, por mais que pareça exagero, que Leônidas leve toda sua guarda pessoal, composta por 300 espartanos. Não convencidos, os membros do conselho insistem ao perguntar o destino do "passeio". Displicentemente, o rei responde: "Ainda não pensei a respeito, mas agora que me pergunta... Acho que vou para o norte."

Com essa resposta, Leônidas consegue fazer com que os presentes passem a se preocupar de verdade. Os homens, então, perguntam o que devem fazer na ausência do rei e recebem um simples "Esparta precisa de filhos" como resposta. Quando já estava de saída, Leônidas é chamado por sua esposa, que pede que ele volte com seu escudo ou sobre ele. Enquanto o rei parte e Gorgo chora escondida pelas sombras, o narrador conclui:

> *"Adeus, meu amor", ele não diz. Não há lugar para ternura. Não em Esparta. Não há lugar para fraqueza. Apenas os fortes e ásperos podem se chamar de espartanos. Apenas os fortes. Apenas os ásperos. Uma mulher forte. Uma ótima esposa. Para ele, agora apenas uma lembrança. Leônidas jamais a verá novamente. Jamais verá Esparta novamente.*

Logo no começo da viagem, na alvorada, o rei e seus 300 soldados encontram um contingente árcade bem maior. Daxos, o rei árcade, incrédulo com o pequeno destacamento espartano frente aos seus milhares, questiona o número de soldados que acompanha Leônidas. Dá-se, então, um dos mais emblemáticos diálogos da série (e que posteriormente se torna um dos pontos altos do filme de Zack Snyder). Quando o árcade expressa sua frustração ao dizer que esperava um contingente espartano que se igualasse ao dele, Leônidas apenas pergunta a quatro soldados árcades quais as suas profissões, que respondem "oleiro", "escultor", "ferreiro" e "padeiro". Então, o rei de Esparta simplesmente se vira aos seus comandados e pergunta qual a profissão deles. Laconicamente, os 300 homens levantam suas lanças em resposta, paralelas e ameaçadoras, dando a Leônidas o argumento que precisava para comprovar que havia trazido mais soldados que o rei árcade.

Segue, então, uma cena em que fica clara e nítida a diferença entre a disciplina e unicidade espartana e a heterogeneidade desorganizada, ao mesmo

tempo que são um único exército, agora marchando não só em nome de Esparta, mas de toda a Grécia: “Sete mil fortes... Nós marchamos. Para a boca do inferno... Nós marchamos” (p. 20 a 22). De repente, o caminho se estreita e a tropa grega se depara com o desfiladeiro das Termópilas, se erguendo imponente à sua frente: uma grande garganta de rocha, que em muito lembra o corredor em que Leônidas, anos antes, prendeu o lobo negro antes de matá-lo. O jogo de luzes e sombras característico de Frank Miller contribui para tornar a localidade mais mórbido e assustador.

Assim que chegam, são recebidos por um forte temporal que faz com que o mar se torne revolto. Os espartanos correm para mais perto da orla para observar a forte chuva e os relâmpagos, enquanto refletem sobre a grandeza de Zeus, Bóreas e Posêidon, que naquela noite serão os pesadelos dos marinheiros. Então, um dos elementos do contingente espartano percebe a presença da frota persa no mar. A cena seguinte mostra os espartanos assistindo de muito perto a um espetáculo grotesco, feito de grandes navios sendo arremessados contra as pedras, corpos de marinheiros voando e gigantescas ondas engolindo destroços e cadáveres. Enquanto todos vibram e comemoram a desgraça persa, Leônidas é o único que “mantém o recato espartano”, taciturno e com a expressão pesada, como na abertura do capítulo. Ele sabe que aquilo é apenas a ponta de um iceberg e que não terão a menor chance contra o que está por vir.

Ephialtes abre o Capítulo Três, arfando e caminhando com dificuldade. Mostrado por inteiro dessa vez, pode-se ver que ele está com todos os poucos paramentos espartanos, deixando seu corpo musculoso à mostra. Mas seus músculos, diferentes dos de seus compatriotas, são deformados e assimétricos, formando uma enorme corcunda, que parece ser a continuação de sua também assimétrica cabeça. Sua pele é cheia de tumores e seu andar recurvado mas, aparentemente, não sente dificuldade em carregar a grande lança e o pesado escudo. Ele protagoniza um monólogo, em que promete aos pais mortos retribuir a proteção concedida contra o destino dos deformados em Esparta, quando avista um pequeno contingente persa marchando logo abaixo da elevação em que se encontra. A partir daí, passa a praguejar (em voz baixa) contra os invasores,

ameaçando-os. Por estar envergando as vestimentas e paramentos dos espartanos, considera-se a si mesmo um deles, como pode-se notar nas frases “Vamos matar todos vocês!” e “Nós espartanos, vamos destruí-los” (p. 5).

Na página seguinte, uma sequência de cinco quadrinhos (ou requadros) explica o porquê de Ephialtes ser tão agradecido aos pais, só que dessa vez, não é o homem deformado quem fala, mas o narrador original da estória. Quando nascem, todos os bebês espartanos são inspecionados. A cena não mostra muita delicadeza com o bebê inspecionado. “Se formos pequenos, fracos, doentes ou deformados, somos descartados!” (p. 6), diz o narrador no quadro em que o bebê é atirado do alto de um precipício. Aqueles que são aprovados pela inspeção, passam por diversas provações físicas e psicológicas, são testados à exaustão e constantemente punidos com bastões e chicotes, “treinados a não mostrar dor”.

Quando se pensa que o tormento acaba assim que se tornam adultos e soldados, a figura seguinte mostra o contrário: no acampamento, cinco soldados espartanos fazem flexões de braço com seus capitães completamente equipados, em pé às suas costas, observados pelo seu impassível rei. Os oficiais perguntam aos soldados o tempo todo se estão cansados, se gostariam de fazer outra coisa, se está doendo e se estão gostando. Em resposta recebem um simples “Não, senhor!” ou “Adorando, senhor!”. “Nosso treinamento nunca termina”, diz o narrador. Eis que surge Daxos, que é recebido por Leônidas com uma piada sobre ele ter acordado cedo para um árcade. Daxos ignora o espartano, apenas dizendo que um embaixador persa se aproxima do acampamento grego e perguntando se Leônidas deseja saudá-lo. Com um olhar sombrio, o rei de Esparta diz que seus “meninos vão encontrá-lo na muralha” e que “vão dar as boas-vindas espartanas.”

A cena seguinte mostra o embaixador persa em cima de uma liteira espalhafatosamente ornamentada, chicoteando os escravos que a carregam. Ao lado, cercando o veículo, guerreiros armados com lanças, espadas e escudos correm imprimindo mais rítimo à comitiva, que pára assim que encontra batedores persas empalados em suas próprias lanças, formando uma espécie de instalação macabra, ou como o narrador a descreve, “as boas-vindas espartanas.” Um dos escravos entra em pânico, dizendo agora acreditar que os espartanos sejam

demônios. O embaixador faz o chicote estalar no rosto desse escravo, ordenando o avanço do grupo, agora mais cauteloso e amedrontado.

Ephialtes é novamente mostrado em cima da elevação, assistindo à cena, vibrando e louvando aos espartanos, ao mesmo tempo que, ainda no mesmo monólogo anterior, fala das suas esperanças sobre ser aceito nas fileiras de Leônidas. Então, começa a correr para acompanhar o desfecho da história. Nesse momento, é possível ter uma maior dimensão de sua deformidade, quando podemos ver seus desproporcionais braços compridos quase arrastando a lança e o escudo no chão.

A narrativa, então, volta à comitiva persa, que acabara de chegar a uma grande muralha recém-construída pelos espartanos, tão larga e alta que servia de plataforma para mergulharem no mar. Enquanto alguns soldados “brincavam” na muralha, outros se reuniam em volta da fogueira, onde Dilios estava às voltas com uma de suas histórias sobre uma das Olimpíadas. Enquanto contava o caso, ignorando completamente a chegada da comitiva do embaixador persa, este último bradava contra o grupo e a muralha. De repente, o persa emudece, pois acabara de notar que a muralha usava como “argamassa” os corpos de mais persas. Quando a macabra muralha é mostrada de mais perto, pode-se notar que os espartanos que saltam dela estão nus, sem nenhuma proteção, como se estivessem desdenhando do perigo iminente dos persas.

O contador de histórias, numa demonstração de desprezo total, vira as costas ao embaixador e continua sua narrativa. Ofendido, o persa movimenta o seu chicote para desferir um golpe no espartano insolente. Stelios, ao notar o movimento, saca sua espada e salta em direção ao agressor, decepando o braço que segura o chicote, dando a Dilios a oportunidade de concluir a história. Ao mesmo tempo, os espartanos, nus e agora armados, cercam a comitiva e o embaixador. O persa apenas murmura pelo seu braço, que não pertence mais a ele, assim como seu chicote, como responde Stelios, que ainda conclui: “Volte a seu mestre! Diga que ele enfrenta homens livres... Não escravos”. O embaixador, mesmo amputado, profere ameaças ao contingente espartano e à Grécia, dizendo que os espartanos que estavam ali podiam não ser escravos, mas suas famílias em breve seriam, assim que caíssem mortos. Como última ameaça, diz que as flechas

persas serão tão numerosas que cobrirão o sol. Stelios responde que, então, lutarão à sombra.

No topo de uma elevação, próxima à ação, Leônidas e seus capitães assistem a tudo, ao mesmo tempo que discutem estratégias contra os persas, enquanto os soldados ao longe rechaçam os últimos persas da comitiva frustrada. O comandante espartano continua a conversa perguntando a um dos oficiais se foi encontrada alguma rota que os deixe desprotegidos pela retaguarda. Quando o capitão responde que não, surge Ephialtes dizendo que há, sim, uma rota esquecida, uma trilha de bodes, que pode ser usada para atacar o acampamento pelos flancos. Ao perceber que tem a atenção do grupo, Ephialtes pede uma audiência para que possa dar mais detalhes. Um dos capitães imediatamente passa a ameaçar o monstro, ao que é reprimido por Leônidas. Aproveitando-se da repentina condescendência do rei, Ephialtes explica o porquê de estar usando os símbolos de Esparta, mesmo não tendo a aparência ideal para envergá-las e implora para se juntar às fileiras espartanas, assim redimindo o nome de seu pai e aplicando tudo o que lhe foi ensinado a respeito do combate. Leônidas, a princípio, parece não acreditar no que ouve, mas mesmo assim pede ao homem que o acompanhe para longe do grupo.

Quando sozinhos, Ephialtes passa a mostrar a Leônidas como seus golpes com a lança são rápidos, fortes e precisos o suficiente para matar muitos persas. Mas o rei não parece convencido e pede que o corcunda levante o escudo o mais alto que puder. A deformação física de Ephialtes, apesar de sua grande força, não permite que consiga levantar a peça. Além disso, suas pernas arqueadas deixam o escudo ainda mais baixo. Enquanto inutilmente se esforça, ouve a explicação de Leônidas sobre a importância do escudo na formação, pois deve proteger o homem à sua esquerda, da coxa ao pescoço - e o corcunda mal conseguia levantá-lo a altura do peito do rei -, sem deixar nenhum ponto fraco, concluindo seu raciocínio de que não poderia contar com o exilado. Desolado, Ephialtes pragueja contra os pais e se joga da elevação, enquanto o rei caminha impassível, sem olhar para trás, apenas desejando que o suicida descanse em paz.

Enquanto desce para o acampamento, Leônidas ordena seu capitão que despache o grupamento de soldados fócios à trilha de bodes desguarnecida, quando o chão

começa a tremer. A princípio, o capitão pensa ser um terremoto, mas o forte tremor é causado pelos milhares de persas que se aproximam do acampamento em um ataque surpresa. A pé e a cavalo, uma grande, mas desordenada, fração do exército de Xerxes se aproxima a toda velocidade, inundando a paisagem com seus escudos, espadas e lanças.

A princípio, a cena é assustadora, mas à medida que os persas se aproximam do desfiladeiro, o caminho se estreita, a ponto de a tropa ter que se compactar e se espremer contra a parede de rochas à sua direita ou se deixar cair no mar à sua esquerda. De repente, os homens que corriam em fúria, ouvem um estrondoso “Persas!” sendo gritado e param, com olhares espantados. À sua frente, os 300 espartanos estão em uma perfeita formação de batalha, a famosa falange, com suas lanças apontadas de forma ameaçadora, escudos impecavelmente posicionados, e Leônidas à frente da tropa, calmamente dizendo “Vamos resolver isso.”

O Capítulo Quatro começa com uma perspectiva aérea da falange espartana, organizada, perfeita e mortal, avançando contra o inimigo persa que se aproxima. Eles preferem não esperar e atacam com os “corações cantando em uníssono”.

As cenas seguintes são a continuação da capa, dessa vez com mais detalhes, como o desespero estampado nos rostos persas e a precisão com que as lanças espartanas causam danos. Leônidas continua à frente, selvagem, ditando o rítimo do avanço, que segue perfeito e sincronizado. “Ombro a ombro... escudo contra escudo... Olhos fixos nos de nossos odiados inimigos... Saboreando seu terror crescente... Nós golpeamos. Unidos... Mesclados... Uma única criatura... Indivisível, impenetrável, imbatível... Nós investimos” diz o narrador. Na sequência, em uma das cenas mais famosas da minissérie, assistimos ao que restou da força de ataque persa, sendo empurrado contra um penhasco por um impassível e organizado grupo espartano, enquanto o sol brilha ao fundo, representando de maneira magistral a marca registrada de Frank Miller: o contraste de luzes e sombras. “Persas arfam e gemem, engasgam e gritam, tropeçam, cambaleiam e caem. Cérebros se espalham na rocha úmida, pulmões aspiram a água do mortífero

e salgado mar. Nós espartanos, gargalhamos como loucos... E continuamos investindo. Sem prisioneiros. Sem clemência. Nós realmente começamos muito bem" (p. 8), diz o narrador. É o primeiro dia de campanha.

Os espartanos não têm descanso. "Uma trombeta soa distante" e os arqueiros persas lançam suas flechas. "Mil harpias guincham", diz o narrador e, como havia prometido o embaixador mutilado, "o céu escurece". Agachados e protegidos apenas por seus escudos (e ainda assim organizados), os espartanos praguejam enquanto cresce um matagal de flechas cravadas no solo e em seus escudos. Um novo ataque persa irrompe, com lanceiros montados em camelos, assim que as flechas deixam de cair. Imediatamente, o próprio Leônidas avança contra os persas, convocando aos espartanos a se posicionarem para o contra-ataque. A formação escolhida é em cunha, indicada para repelir ataques montados, e que se mostra extremamente eficiente contra as "feras do deserto". A cena é impressionante: os camelos desviam dos espartanos como água corrente de pedras, enquanto seus cavaleiros são impiedosamente perfurados pelas lanças das laterais. Mais uma onda de invasores é massacrada, quase que com precisão cirúrgica pois, como o narrador diz: "Nós fazemos o que fomos treinados para fazer. O que fomos criados para fazer. O que nascemos para fazer. Sem prisioneiros. Sem clemência. Um bom começo" (p. 14). Pontas de lanças encharcadas de sangue ocupam cada quadrinho nessa sequência, acompanhadas de uma agoniada onomatopeia: "kunch".

Ao final desse episódio, os persas desistem das investidas e os 300 espartanos estão calmamente conversando e cantarolando, encharcados de suor e sangue, "finalizando o trabalho", matando os moribundos do outro exército e recolhendo lanças, enquanto o seu rei come uma maçã e um camelo perdido passeia ao longe. Leônidas e seu capitão discutem a participação dos árcades na empreitada, quando Stelios, aquele que tropeçou e caiu no início da estória, surge correndo. Após retomar o fôlego, avisa-os sobre um contingente persa, "pequeno demais para um ataque", que se aproxima. O comandante espartano acha que talvez queiram conversar, então, decide sozinho ir ao encontro da comitiva, deixando o comando com o capitão com quem estava. Ao perceber a preocupação no oficial sobre o risco de ser morto, Leônidas responde: "Calma. Se me assassinarem, toda

Esparta irá à guerra. Reze para que eles sejam tão idiotas. Além do mais, não há por que não sermos civilizados” (p. 15).

É o próprio Xerxes em pessoa quem se aproxima do acampamento.

O contraste entre os dois líderes é gritante. Leônidas é mostrado, em vista aérea, pequeno, usando nada além do manto vermelho de Esparta, sujo e esfarrapado, e chega ao encontro caminhando. Xerxes é retratado em um grande quadrinho de formato oblongo, combinado à perspectiva de um ponto de vista baixo, luxuosamente paramentado com ouro, nas suas roupas e acessórios, beirando o espalhafatoso. No quadrinho seguinte, pode-se ver que o rei persa vem em pé, no alto de uma escadaria de um palanque ornamentado com grandes estátuas de animais. Mais parece um carro alegórico, só que carregado por dezenas de escravos que sofrem curvados sob o aparente excesso de peso. Sem se mostrar impressionado com o espetáculo, Leônidas limita-se a dizer em tom de chacota: “Hm. Vejamos... Você é Xerxes.”

O persa desce do palanque usando mais escravos como degraus, enquanto convida Leônidas para uma conversa. O que se segue é um diálogo em que Xerxes abusa de sua arrogância e o rei espartano responde com ironias e humor cáustico. A seguir, a transcrição desse diálogo:

Xerxes - Leônidas, vamos pensar juntos. Seria um lamentável desperdício... Na verdade, uma loucura... se você e seus valentes soldados perecessem em decorrência de um simples e evitável mal-entendido.

Leônidas - Não se preocupe conosco. Estamos nos divertindo muito.

X. - Bravas palavras, espartano. Sua tribo é fascinante. Nossas culturas têm muito a partilhar.

L. - Nós partilhamos nossa cultura com vocês a manhã toda.

Nesse momento, pode-se notar a grande diferença de altura entre Leônidas e o bem mais alto Xerxes e que o rei persa não veio tão desprevenido como se pensava: arqueiros estrategicamente posicionados apontam suas flechas em direção ao espartano.

X.- Chega de sarcasmo. Vocês gregos se orgulham de sua lógica. Recomendo que faça uso dela. Considere a bela terra que defendem com tanto vigor. Imagine-a reduzida a cinzas. Considere o destino de suas mulheres.

L.- Você não conhece as nossas mulheres. A julgar pelo que vi, eu até as poria em marcha aqui. Você tem muitos homens, Xerxes... Mas poucos soldados. E logo eles vão temer mais minhas lanças do que suas chibatas.

X.- Não é o chicote que eles temem. É o meu poder divino. Mas eu sou um deus generoso. Posso torná-lo rico como ninguém. Posso torná-lo o comandante militar de toda a Grécia. Levando meu estandarte de batalha ao coração da Europa. Seus rivais atenienses vão se ajoelhar a seus pés... Se você se ajoelhar aos meus.

L.- É uma oferta tentadora. Eu seria louco de recusar. Mas essa história de me ajoelhar... Infelizmente, matar todos aqueles seus escravos me deixou com câimbra na perna. Acho que vou recusar.

X.- Você me entristece. Assim como sou generoso, também sou colérico. Vou eliminar da história até mesmo a lembrança de Esparta. Não haverá glória em seu sacrifício. Ninguém jamais saberá.

L.- Eles vão saber. Cuide-se. Seus homens parecem nervosos.

Em seguida, Leônidas vira as costas a Xerxes e caminha em direção ao acampamento espartano. Ele está exultante pois o rei persa se mostrou arrogante e isso é considerado uma fraqueza pelo espartano. Uma fraqueza que se tornará uma vantagem estratégica posteriormente. Ao alcançar o acampamento, Leônidas alerta aos soldados, que estão ocupados aumentando a altura do muro de cadáveres persas, sobre sua suspeita de que a noite será “movimentada”. Paralelamente ao aviso, os espartanos conversavam sobre o fato de o rei ter chamado Stelios pelo seu verdadeiro nome. O rapaz dá a entender que, por causa disso, não deveria mais ser chamado de Stombo, o que é negado pelo capitão. Ao ouvir isso, Leônidas ordena que Stelios seja chamado pelo nome. Imediatamente o capitão concorda, mas não sem um comentário sarcástico sobre a generosidade do rei.

Abaixo dessa sequência, uma cena retrata um destacamento marchando, perfeitamente organizado e sincronizado, como os espartanos. É noite (a primeira noite), mas é possível perceber que a indumentária é diferente, bem como seus

escudos. Ainda é a primeira noite de combate, como o título da parte deixa claro em suas letras garrafais. Quando esses soldados se aproximam, percebemos que realmente não são os espartanos. Vestidos de negro, peitoral branco e máscaras carrancudas de metal. “Emudecidos... Em formação impecável... Movendo-se em uníssono, cada passo coletivo atingindo o solo como um golpe de martelo do deus do fogo... Eles marcham. A guarda pessoal do rei Xerxes. A elite dos guerreiros persas. a mais mortífera força de combate em toda a Ásia. Os Imortais.”

De repente, os Imortais param em frente a uma muralha feita de cadáveres persas, perplexos a ponto de saírem da formação. O momento é quebrado por um grito de Leônidas: “Espartanos... Avançar.” A seguir, os espartanos por trás dessa muralha empurram a massa de corpos, que desmorona em cima da tropa de elite persa, e saltam para um furioso ataque. Presos entre os cadáveres, os Imortais na vanguarda são impiedosamente massacrados, sem a menor chance de defesa. Quando pensamos que o contra-ataque se resumiria a isso, o rei espartano dá mais um grito, dessa vez conclamando os árcades ao ataque. Seu alvo é o restante dos persas não atingidos pela avalanche de mortos.

Um inconformado Xerxes é visto no alto de uma montanha, assistindo à derrota de seus melhores homens: “(...) um homem que se julga um deus... sente um calafrio muito humano na espinha.” As cenas seguintes mostram a continuidade da carnificina, que gradualmente vai arrefecendo, até que os espartanos passam a comemorar a vitória sobre o inimigo. Enquanto é carregado nos ombros pelos seus soldados, Leônidas mal pode ser ouvido enquanto grita para que se acalmem. Por um momento, seus pensamentos o traem com um vislumbre de esperança. Somadas à recente vitória em terra, “a frota ateniense atracou-se com o inimigo no mar, destroçando impiedosamente a marinha de Xerxes.”

Enquanto os vencedores se reúnem em volta das fogueiras para contar seus feitos e tripudiar sobre os vencidos, Ephialtes é mostrado despido de sua indumentária espartana, ferido pela queda que não o matou. Ele pragueja contra os deuses, seus pais e principalmente contra os espartanos. Mesmo deformado e, mais uma vez, desprezado por Esparta, ele demonstra ter dentro de si a ironia peculiar de seu povo: “... Espartanos! Os homens mais corajosos! Os melhores guerreiros do mundo! Malditos! Malditos sejam!” E termina suas maldições com uma cusparada

sangrenta nos símbolos espartanos que envergava antes da sua tentativa de suicídio. O capítulo se encerra com a imagem em close do elmo sujo de cuspe e sangue sobre o manto vermelho, jogados no chão, enquanto, ao fundo, Ephialtes caminha para longe.

O Capítulo Cinco começa com a imagem de guerreiros (retratados pelas suas sombras) avançando ameaçados por outros que os chicoteiam: “Os bárbaros uivam. Os de trás gritam: avançar!” Eis que surgem os espartanos, rechaçando o avanço, e “os da frente gritam: recuar!” A cena vista de um ponto de vista alto mostra os invasores sendo facilmente massacrados no estreito corredor de pedra e penhasco. Isso enfurece Xerxes, que manda executar seus generais.

Numa atitude desesperada, o persa envia para o ataque elefantes, que são igualmente derrotados com facilidade, principalmente por serem desajeitados naquele terreno. Mas na guerra, ambos os lados sofrem baixas. Apesar de poucas do lado espartano, uma das mortes abala a tropa: o filho do Capitão. Por mais que esteja acostumado com a morte, o Capitão é um ser humano e age como tal frente à perda. Sai da formação de batalha e parte para um combate franco, precisando ser contido por três soldados. Apesar disso, a vitória é espartana. Uma vitória silenciosa, sem canções, pois as perdas foram pesadas demais.

O quadrinho seguinte mostra Ephialtes entre duas mulheres nuas, enquanto Xerxes discursa sobre o fato de os deuses e os espartanos terem sido cruéis com o corcunda. O rei persa ainda promete ser generoso e dar tudo o que Ephialtes sempre sonhou, exigindo em troca apenas que ele se ajoelhe e o aceite como seu rei e seu deus. Além disso, Xerxes pede que guie seus exércitos pela trilha oculta, o que faz o espartano exigir também um uniforme, a prova de que ele fazia parte de um grupo que nunca o rejeitaria. O persa concorda concluindo: “Eu sou bom. O Cruel Leônidas exigiu que você se erguesse. Eu peço apenas que você se ajoelhe.”

Enquanto isso, no acampamento das Termópilas já é noite (a segunda noite) e os espartanos curam suas feridas em torno das fogueiras. Leônidas se dirige a Dilios, o contador de histórias, perguntando sobre seu olho ferido, que responde ser grato aos deuses por ter um outro que ainda funcione. Satisfeito com a

resposta, o rei pede que o soldado conte uma história aos colegas. Enquanto todos riam de como os persas, dez anos antes, haviam sido escorraçados pelos atenienses na batalha de Maratona, Daxos chega apressado e atônito a cavalo, aos gritos de “estamos perdidos”.

Segundo o árcade, os Imortais estavam seguindo pela trilha oculta de bodes, guiados por Ephialtes, “um corcunda traidor”, e ao verem isso, os fócios responsáveis pela segurança do ponto fugiram sem luta. “A batalha chegou ao fim, Leônidas! Pela manhã, os Imortais vão nos cercar. As Termópilas vão cair”, diz Daxos. Ao fundo, um espartano tenta tranquilizar a também nervosa montaria do árcade, com palavras que parecem ser uma ironia à reação do seu dono: “Oa, menina! Calma. Calma.” Leônidas, desta vez tão enérgico quanto calmo, simplesmente responde ao ao outro rei que a batalha só terminará quando ele disser e exorta os espartanos a se prepararem para a glória.

Incrédulo, Daxos acha que Leônidas enlouqueceu ao esperar glória daquela situação. Para o árcade, há apenas três opções: retirada, rendição ou morte. Ainda em tom enérgico, o rei espartano responde à altura da filosofia de Esparta:

> *Nossa escolha é fácil, árcade! Espartanos nunca recuam! Espartanos nunca se rendem! Vá embora! Passe a palavra! Que todos os gregos aqui reunidos saibam a verdade... Que todos contemplem a própria alma! Que você mesmo contemple a sua!*

Quando o árcade parte resignado, Leônidas reúne seus soldados para fazer um discurso sobre a próxima e última batalha:

> *Os deuses nos sorriem. Ao amanhecer, vamos acender uma fogueira que há de arder no coração dos homens livres por muitos e muitos séculos. Sem retirada. Sem rendição. Essa é a lei espartana. E pela lei espartana vamos resistir, lutar e morrer.*
>
> *A lei. Nós não sacrificamos a letra da lei à vontade dos homens. Assim agiam os antigos, os idiotas. Assim age Xerxes e todas as criaturas iguais a ele. Uma nova era começou. Uma era de grandes feitos. Uma era de razão. Uma era de justiça. Uma era de lei. e todos saberão que 300 espartanos deram seu último alento para defendê-la!*

As poucas e fortes palavras foram suficientes para fazer Stelios dizer a Leônidas que estaria ao seu lado até a morte. Indiferente à demonstração de lealdade, o rei responde que não lhe deu opção e que deixasse a democracia para

os atenienses. Ao ver a expressão resignada de Stelios, Leônidas assume um ar pensativo e chama Dilios para uma conversa.

Na cena seguinte, não vemos o diálogo inicial entre os dois, mas encontramos Dilios protestando, dizendo-se apto e pronto para o combate, a despeito de seu olho ferido. Leônidas se mostra compreensivo a isso, mas seu objetivo é aproveitar uma habilidade que só o capitão - e nenhum outro espartano - tem, a da eloquência. Dilios deverá levar as últimas ordens do rei ao conselho, porém, exposta de maneira convincente, por meio de uma história bem contada: “O relato de uma vitória”. Para comprovar o fato de nenhum outro espartano possuir tal talento, nem o rei, o diálogo se encerra com o oficial perguntando a Leônidas se deseja que leve alguma mensagem à rainha. O rei apenas responde “Nenhuma que precise ser dita”. Em seguida, Dilios parte com os árcades, que fogem apressados aos resmungos de justificativas e desagravos aos espartanos que assistem com desprezo à retirada. Ninguém do grupo fugitivo olha para trás, apenas aquele que o acompanhava compulsoriamente.

Visivelmente cansado, ferido e com seu manto esfarrapado, Leônidas dirige sua atenção ao grupo de espartanos que ficou e, à moda espartana, faz um curto e enérgico discurso:

> *Espartanos. Preparem sua refeição matinal. E comam bem... pois esta noite vamos jantar no inferno!*

Em seguida, mantêm-se em silêncio, observando a comitiva que se afasta ao longe e esperando o momento de enfrentar o massacre iminente.

Finalmente, no terceiro dia de campanha, Ephialtes chega acompanhado dos Imortais ao local de um acampamento de téspios. Esses últimos formavam o único e pequeno grupo que permaneceu até o fim ao lado dos espartanos. Sua função era oferecer resistência aos persas na trilha de bodes e apoiar os espartanos na ofensiva final. Mas não eram preparados para enfrentar a morte como eram os homens de Esparta, por isso, acreditando que estava no comando, o corcunda indica o caminho aos Imortais, recomendando que apenas assustem o pequeno contingente, pois eles não ofereceriam resistência. Porém, os Imortais querem vingança e, enquanto arqueiros persas fazem chover flechas sobre os téspios,

avançam sobre os sobreviventes empregando força máxima ao ataque. O corcunda, tarde demais, percebe seu erro.

Pouco tempo depois, encontramos Leônidas já esperando pelo ataque. Apesar da visão estreita e limitada que seu elmo permite, ele vê os Imortais chegando pela retaguarda e os arqueiros se posicionando no alto da elevação que ladeia as Termópilas. Ao direcionar sua atenção para a sua frente, ele vê mais Imortais à frente de Xerxes sentado displicentemente em seu indefectível palanque real. Acompanhando a comitiva persa, estão o embaixador, que teve sua mão decepada por Stelios dias antes, e Ephialtes, comicamente trajando o mesmo uniforme do embaixador. Ambos iniciam a proposta de rendição, parabenizando os espartanos pela maneira astuta e brilhante com que conquistaram uma vitória impossível. Além disso, exaltam a destreza e o valor dos espartanos, ao mesmo tempo em que destacam a generosidade de Xerxes ao relevar a “insuportável arrogância” espartana, os insultos e as blasfêmias proferidas contra ele. Como sempre, a condição é que se ajoelhe ante ao “divino Xerxes”.

Na página seguinte, a imagem que se vê é a de Leônidas à frente de seus espartanos, numa formação circular, fechada por todos os lados e por cima pelos seus escudos, apontando suas lanças para todas as direções. Tanto o rei espartano como seus soldados estão cansados, esfarrapados e feridos, mas mostram a mesma altivez do início da marcha para as Termópilas. Leônidas olha para frente, rígido como pedra e divaga ao lembrar da história de seu combate com o lobo, há mais de 40 anos. A cena aparece nítida em sua mente pois a situação em que se encontra é a reconstituição perfeita da iniciação. “Agora, como antes, não é o medo que o domina. apenas uma inquietação, uma sensibilidade maior diante das coisas”, diz o narrador, que ainda descreve a sensação da brisa marítima sobre o seu suor, enquanto as gaivotas grasnam enquanto devoram os milhares de cadáveres produzidos nos últimos dias. Os espartanos continuam firmes em suas posições, apenas esperando um possível trágico final para o embate. Todos estão prontos para morrer, mas somente o rei espartano julga saber o que isto significa.

Na perspectiva do ponto de vista alto, tem-se uma melhor percepção da situação: escudos espartanos formando algo parecido com um grande e mortífero casco de tartaruga cheio de pontas de lanças brotando, abrigando os soldados que

os seguram; Leônidas é o único da tropa fora dessa formação; Imortais, perfeitamente enfileirados, à frente e à retaguarda da configuração; à esquerda do rei espartano, uma massa de arqueiros e arcos retesados com flechas que apontam todas na sua direção; à sua direita, o penhasco e o mar.

De repente, Leônidas apóia sua lança no ombro, retira seu elmo e o joga no chão, fazendo o mesmo com seu escudo. Ephialtes e o embaixador persa observam a cena calados, até que este último lembra ao espartano sobre a sua lança. Ignorando o persa, Leônidas olha calmamente para o corcunda e amaldiçoa: “Você, Ephialtes. Que viva para sempre.” Mais uma vez, o persa fala da lança, agora mais enfático. Leônidas apenas a mostra ao embaixador e a joga no chão, ajoelhando-se e baixando sua cabeça em seguida, submisso. Ainda de cabeça baixa, o rei espartano diz um nome: Stelios.

Automaticamente, o soldado sai da formação e, num salto, crava sua lança no embaixador persa, enquanto o rei espartano recupera sua lança e parte para o ataque também. Percebendo o perigo, Xerxes ordena que matem a todos. Imediatamente, começa a chover flechas e lanças sobre os espartanos. Mesmo alvejado, Leônidas grita o nome do rei persa, enquanto prepara o arremesso de sua lança. Com um grito de “Morra!”, sua lança alça vôo, enquanto centenas de flechas caem sobre si. Mesmo mortalmente ferido, Leônidas ainda saca sua espada, rindo da morte iminente, enquanto a sua lança percorre o longo caminho até Xerxes. Incrédulo, o rei persa vê a lança se aproximando e não se move, talvez por não saber reagir a algo que nunca lhe ocorreu: a ameaça à sua vida. Surpreendentemente, a lança apenas atinge o persa na face esquerda, arrancando seus *piercings* e o deixando bastante ferido, para cravar-se no cenário que compõe o palanque.

As lanças dos Imortais e as demais flechas persas continuam sendo atiradas contra os espartanos, que não param de lutar, mesmo quando totalmente crivados. Até que Leônidas olha para cima e fala mentalmente: “Minha rainha. Minha esposa. Meu amor. Seja forte. Adeus.” Finalmente tomba ao lado dos seus soldados mortos, enquanto Stelios também sucumbe a uma lança arremessada. Enquanto cai, o elmo do soldado voa para a direção contrária a da sua queda, para ser retratado no quadrinho seguinte em close. O objeto está ensanguentado, ainda no

ar, como se estivesse ainda quicando, acompanhado da legenda “Lembre-se de nós.”

O quadro seguinte é uma panorâmica, em um ponto de vista alto, de uma cena desoladora: todos os espartanos remanescentes, crivados de flechas e lanças, assim como os espaços do chão entre eles, caídos entre os seus escudos e lanças. Alguns deles ainda usando seus elmos, outros agarrados às suas armas, outros sobre seus companheiros, como se tivessem tentado protegê-los num esforço final. Todos eles formam um círculo macabro, cujo centro é Leônidas, dramaticamente caído sobre a sua capa vermelha, de braços abertos, como que esperando o abraço da morte. Eles seguiram até o fim a lei espartana e lá morreram por ela.

Pouco menos de um ano depois, o capitão Dilios é mostrado em um acampamento de espartanos. Está escuro e todos estão à luz das fogueiras. O único sobrevivente do episódio das Termópilas está contando como seu rei e seus bravos companheiros morreram na batalha. A seguir, ele fala da sua reflexão a respeito das palavras de Leônidas sobre a vitória. Cada grego livre, segundo Dilios, deveria relatar que 300 espartanos e seu comandante deram a vida não só por Esparta, mas por toda a Grécia, que agora estava unida, pondo “de lado antigas rivalidades, unindo forças para expulsar o invasor”. E assim, o oficial segue sua narrativa, sempre motivadora, contando como os atenienses lideram toda a marinha grega, massacrando a armada persa, enquanto ali em *Platea*, mil espartanos, comandando 30.000 gregos livres, se preparam para combater as hordas de Xerxes, que se encontram aterrorizadas por saberem que algo pior que os 300 anteriores os aguarda. Ao que parece, os persas contam com três homens para cada grego, o que Dilios considera um “risco pequeno”, encerrando seu discurso:

> *Hoje, resgatamos um mundo dos hábitos retrógrados, sombrios e idiotas... E partimos rumo a um futuro certamente mais brilhante do que podemos imaginar. Agradeçam, homens, a Leônidas e a seus bravos 300 de Esparta... E preparem-se para a guerra!*

Ao amanhecer, perfeitamente enfileirados, eles marcham, rumo à vitória.