UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

JOAQUIM CARDIA GHIROTTI

Frank Miller e os quadrinhos: pelo que vale a pena morrer

SÃO PAULO

2017

JOAQUIM CARDIA GHIROTTI

Frank Miller e os quadrinhos: pelo que vale a pena morrer

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação

Área de Concentração: Interfaces sociais da Comunicação

Linha de Pesquisa: Comunicação, Cultura e Cidadania

Orientador: Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro

SÃO PAULO

2017

Autorizo a reprodução e a divulgação parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catalogação na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Ghirotti, Joaquim Cardia
Frank Miller e os quadrinhos: pelo que vale a pena morrer / Joaquim Cardia Ghirotti. -- São Paulo: J. C. Ghirotti, 2017.
226 p.: il.

Tese (Doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação - Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.
Orientador: Waldomiro de Castro Santos Vergueiro
Bibliografia

1. Histórias em Quadrinhos 2. Frank Miller 3. Super-Heróis 4. Graphic Novels 5. História Cultural I. de Castro Santos Vergueiro , Waldomiro II. Título.

CDD 21.ed. - 302.2

GHIROTTI, J. C. **Frank Miller e os quadrinhos: pelo que vale a pena morrer.** Tese apresentada à Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para a obtenção do título de Doutor em Ciências da Comunicação.

Aprovado em:

Banca examinadora

Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro (orientador)

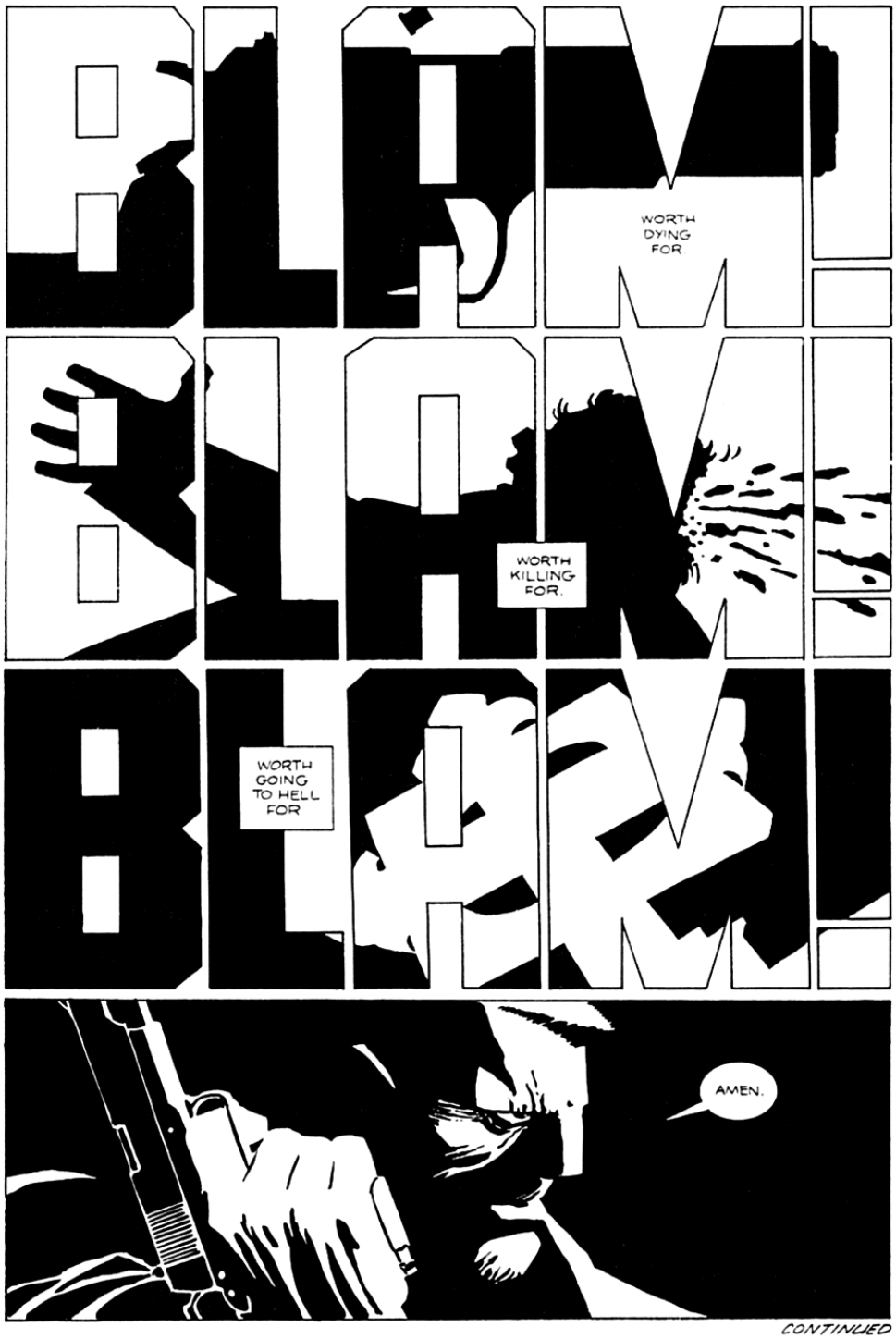
Julgamento:_____Assinatura:_____

Julgamento:_____Assinatura:_____

Julgamento:_____Assinatura:_____

Julgamento:_____Assinatura:_____

Julgamento:_____Assinatura:_____



"Worth dying for. Worth killing for. Worth going to hell for. Amen." - Frank Miller, *Sin City*.

Agradeço ao professor Waldomiro Vergueiro, por ter aceitado o desafio desta pesquisa, e me dado a oportunidade e o privilégio de ter sua orientação, sua liderança sempre certeira, criteriosa, clarificadora, que foi fundamental para a lapidação, o desenvolvimento e a maturação deste trabalho. Acima de tudo, pela inspiração.

Aos meus pais, pela paciência, afeto, diligência, dedicação, apoio incondicional que sempre me deram. Por terem me apresentado música, cinema e quadrinhos, arte. Ou seja, por tudo. A minha mãe, pela ajuda sem a qual este trabalho não existiria.

A minha tia Nancy, pela inspiração acadêmica, pelos conselhos, pela ajuda comprando livros que complementaram a bibliografia, sempre atenta ao que eu, embrenhado na pesquisa, não conseguia ver diretamente.

Aos resistentes e motivadores Leandro Seiler, Igor Noboa e Daniel Rodrigues, professores e amantes dos quadrinhos como eu. Frequentemente, submeti trechos e seções inteiras do texto a eles, e suas análises, inquisições, críticas, sugestões, correções, recomendações e objeções foram fundamentais para que eu progredisse na pesquisa.

À Fabiana Rodrigues, que me ajudou com a organização e tradução de textos, fazendo muito mais do que deveria, dando-me um apoio que foi fundamental.

Ao Marcelo Briseno Marques de Melo, pelo apoio, pelas críticas e observações que seu expertise sobre comunicação e histórias em quadrinhos trouxeram às questões de pesquisa.

Aos colegas do Observatório de Histórias em Quadrinhos da ECA/USP, pela amizade e por manter a pesquisa e a discussão sobre quadrinhos viva. Em especial, agradeço ao colega Celbi Pegoraro, que me deu atenção e auxiliou com seu conhecimento, fazendo observações e comentários sempre pertinentes.

A Moira, David, Harry, John, Gwen, Maya, Ivan, Rachel e todos os Bovills, que sempre me receberam e me acolheram tão bem. O auxílio de Moira Bovill foi indispensável para essa pesquisa.

A Frank Miller, por acreditar em super-heróis.

RESUMO

GHIROTTI, J. C. *Frank Miller e os quadrinhos: pelo que vale a pena morrer*. 226f Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

As décadas de 1980–1990 marcam um ponto importante da história das revistas de quadrinhos de super-heróis. Mudanças no mercado, no público, na política, nos debates morais e culturais do momento ofereceram um cenário propício para novos desenvolvimentos no gênero super-herói. Esse quadro é cercado pelo pós-modernismo, a urbanização, a contracultura, mudanças nas artes e condições políticas que se desenvolvem da Guerra Fria, geograficamente centrada entre a Europa e os Estados Unidos, para a Guerra do Iraque, o que desloca atenções geopolíticas e conflitos para o Oriente Médio. Os quadrinhos de super-herói passam a oferecer maior liberdade temática para seus autores, e discussões sobre direitos autorais ganham força. Este cenário dispõe das condições para que alguns autores pudessem levar os super-heróis para discussões diferentes das décadas precedentes, permitindo o surgimento de trabalhos significativos, de autores que marcam suas obras abordando os super-heróis de forma pessoal. A presente pesquisa procura entender como o autor de histórias em quadrinhos Frank Miller se posicionou diante de uma determinada área de produção artística, utilizando-se das revistas de super-herói para discutir posicionamentos ideológicos, e reforçar seu caráter mítico e simbólico. Utilizando princípios da história cultural desenvolvidos por autores como Ginzburg, Burke, Gombrich, Schorske e Barzun, contextualiza-se a trajetória das histórias em quadrinhos até os anos 1980 e 1990, estabelecendo as condições da mídia quando do trabalho do artista. Para posicionar Miller em relação a seu mercado e suas relações de produção, são utilizadas as ferramentas analíticas de Michael Baxandall, que oferecem um modelo interpretativo das relações que se dão na produção artística. Finalmente, observam-se as abordagens temáticas e morais de sua obra, com seu contexto dentro de uma trajetória na história cultural. Para isso, traça-se um panorama que discute como a obra de Miller atualiza a jornada do herói de Joseph Campbell, utilizando-se da cultura popular para fazer um diálogo entre discussões morais, históricas e políticas, por meio de uma construção de narrativas heroicas que operam como mitos populares modernos e parâmetros civilizacionais, carregando em si princípios, valores e ideias de uma cultura.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Frank Miller. Super-Heróis. *Graphic Novels*. História Cultural.

ABSTRACT

GHIROTTI, J.C. *Frank Miller and Comics: Worth dying for*. 226f Tese (Doutorado) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

The decades of 1980-1990 establish an important point in the history of comic books. Changes in the market, the audience, in politics and in the cultural and moral debates of the time offered a scenario which was welcoming to new developments on the super-hero genre. This moment is marked by post-modernism, urbanization, the counter-culture, changes in arts and the political conditions which develop from the Cold War, geographically centred between the United States and Europe, to the Iraq war, which moves the geopolitical attentions and conflicts to the Middle-East. Super-hero comics start offering wider thematic freedom to their authors, and discussions about creator's rights gain momentum. This scenario contains the conditions for some of these authors to take super-heroes to discussions which are different from the ones happening in the preceding decades, allowing the emergence of important works, made by authors which marked their work in a very personal manner. This research seeks to understand how comic-book author Frank Miller has positioned himself before an area of artistic production, using super-hero comics, and comics in general, to discuss moral positions, and to underline their mythical and symbolic character. Exercising principles of cultural history developed by authors like Ginzburg, Burke, Gombrich, Schorske and Barzun, we situate the trajectory of comics from their inception as magazines until the 1980s and 1990s, establishing which were the conditions of this medium when Miller produced the works we look at. To understand Miller in relation to his market and his production, we use the analytic tools of Michael Baxandall, which offer an interpretative model of the relationships which happen in artistic production. Finally, we observe the thematic and moral approaches of his work, with their context within a trajectory in cultural history. In order to perform this, we establish a context which discusses how Miller work updates Joseph Cambell's hero's journey, using popular culture to make connections between moral, political and historical debates, creating heroic narratives which operate as modern popular myths and as civilizational benchmarks, carrying with them the principles, values and ideas of a culture.

Keywords: Comic books. Frank Miller. Superheroes. Graphic Novels. Cultural History.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - *A primeira comunhão*, do período clássico de Picasso (1895/96), p. 38

Figura 2 - Retrato de Wilhelm Uhde, p. 39

Figura 3 - Capa de uma das revistas da editora EC Comics, p. 60

Figura 4 - Capa de *Fantastic Four* número 1, publicada em novembro de 1961, p. 63

Figura 5 - Capa do livro *Tijuana Bibles*, coletânea organizada por Bob Aldeman, p. 66

Figura 6 - *Zap Comix* número 4, p. 69

Figura 7 - A chuva hachurada e impiedosa de Will Eisner em *Um Contrato com Deus*, p. 72

Figura 8 - *2001, uma odisséia no espaço*, de Stanley Kubrick, p. 79

Figura 9 - O Capitão confronta o Richard Nixon corrupto e encapuzado, de Steve Englehart, *Captain America* nº 175, julho de 1974. p. 32, p. 81

Figura 10 - Os personagens centrais da série *Big Bang: a teoria* criam narrativas, piadas e situações cômicas a partir da figura do *nerd*, p. 88

Figura 11 - O Monstro do Pântano. Colagem e desenhos de John Tottleblen. Publicado em *Swamp Thing* n. 60, *Loving the Alien*, maio de 1987, p. 92

Figura 12 - Capa de uma edição encadernada de Watchmen, da DC comics, apresentando os protagonistas da obra, p. 95

Figura 13 - *Hellblazer*, um dos sucessos do selo Vertigo. Janeiro de 1988, p. 99

Figura 14 - *Black Kiss*, a série de horror erótico de Howard Chaykin, p. 102

Figura 15 - A saga-samurai futurística-cyberpunk *Ronin*, Publicada pela DC Comics entre 1983/4, p. 105

Figura 16 - O acidente que leva à origem do Demolidor, no traço de Bill Everett, publicado em *Daredevil* nº 1, abril de 1964, p. 9, p. 115

Figura 17- O Demolidor de Frank Miller. *Daredevil* nº 181, fevereiro de 1983, p. 117.

Figura 18 - O Mercenário empala Elektra. Miller e o arte-finalista Klaus Janson detalham o impacto da violência. *Daredevil* nº 181, abril de 1982. p. 24, p. 119.

Figura 19 - O Rei do Crime em ação: a brutalidade dos vilões de Miller é inequívoca. *Daredevil* nº 172, julho de 1981. p. 17, p. 121.

Figura 20 - *Child's Play*. Miller abre a narrativa com impacto. *Daredevil* nº 183, junho de 1982. p. 3, p. 124

Figura 21 - Billy em ponto de vingar a morte de sua irmã. *Daredevil* nº 184, julho de 1982. p. 19, p. 125

Figura 22 - Matt Murdock reflete sobre justiça e sociedade. *Daredevil* nº 184, julho de 1982. p. 20, p. 126

Figura 23 - Em crise com noções de bem e mal, justiça e injustiça, o Demolidor inicia seu jogo de roleta-russa com o Mercenário. *Daredevil* nº 191, fevereiro de 1983. p. 1, p. 127

Figura 24 - Karen Page vende a identidade de Matt Murdock, o Demolidor, por uma dose de heroína, no traço realista de David Mazzuchelli. *Daredevil* nº 227. fevereiro de 1986, p 1, p. 132

Figura 25 - O Rei do Crime. Sua presença e influência são onipresentes. O personagem representa o auge da corrupção no Universo Marvel. *Daredevil* nº 227, fevereiro de 1986, p. 18, p. 133

Figura 26 - Matt Murdock, angustiado e abandonado, mergulha em seus demônios *Daredevil* nº 228, março de 1986 p. 4, p. 134

Figura 27- Matt Murdock é jogado em um táxi no East River, e tem de escolher entre se entregar e viver. *Daredevil* nº 228, março de 1986 p. 20, p. 135

Figura 28 – O Rei do Crime pondera, "Não há corpo". *Daredevil* nº 228, março de 1986 p. 21, p. 136

Figura 29 - Matt Murdock é salvo. A Pietá de Miller e Mazzuchelli. *Daredevil* nº 229, abril de 1986. p. 21, p. 139

Figura 30 - Renascido. *Daredevil* nº 230, maio de 1986, p. 2, p. 140

Figura 31 - Karen Page recebe o perdão de Matt Murdock e abandona sua seringa de heroína. *Daredevil* nº 231, junho de 1986 p. 22, p. 142

Figura 32 - O soldado *Nuke*, movido a drogas feitas com as cores da bandeira dos Estados Unidos, pede uma pílula vermelha para seus superiores. *Daredevil* nº 233, agosto de 1986, p. 17, p. 145

Figura 33 - Matt Murdock encontra paz ao recomeçar sua vida com Karen Page. *Daredevil* nº 233, agosto de 1986, p. 30, p. 148

Figura 34 - A arte de *Sin City*. A página final de *The Customer is Always Right*, publicada originalmente em *Sin City: the babe wore red and other stories*, Novembro de 1994, p. 154

Figura 35 - Capa de *Give Me Liberty* número 1, junho de 1990, Dark Horse Comics, p. 156

Figura 36 - *Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special*. Publicado em abril de 1991, esta edição tem a primeira história de *Sin City* publicada, p. 163

Figura 37 - Marv, o justiceiro vingador, protagonista da primeira história de *Sin City, The Hard Goodbye*, p. 165

Figura 38 - A embaixada de Nairóbi, destruída após o atentado terrorista de 1998, p. 172

Figura 39 - Cartaz do filme *O Franco Atirador* (1978), de Michael Cimino, p. 174

Figura 40 - Capa do quinto e último volume de *300*, publicado originalmente em setembro de 1998, p. 177

Figura 41 - Pintura de Jacques-Louis David, *Leônidas nas Termópilas*, de 1814, p. 183

Figura 42 - A rainha Gorgo dá adeus a seu marido Leônidas quando este parte para lutar contra as forças persas. *300, chapter two: duty*. p. 14, p. 185

Figura 43 - Leônidas reflete sobre sua partida de Esparta. *300, chapter two: duty*. p. 15, p. 185

Figura 44 - Leônidas explica aos seus soldados o sentido do sacrifício. *300 Chapter 5: Victory*. p. 10, p. 187

Figura 45 - Dilios reflete sobre os valores em jogo na guerra contra a invasão persa. *300 Chapter 5: Victory*. p. 42, p. 188

Figura 46 - Cartaz do filme *Os 300 de Esparta*, de 1962, p. 190

Figura 47 - Os soldados Espartanos são apresentados pela história. 300. *Chapter One: Honour*. pgs. 7 e 8, p. 191

Figura 48 - Leônidas encontra Xerxes 300. *Chapter Four: Combat*. p. 14, p. 193

Figura 49 - Xerxes desce de seu estandarte para discutir com Leônidas, usando um de seus escravos como escadaria. 300 - *Chapter Four: Combat*. p. 15, p. 194

Figura 50: Sacrifício por ideais, Leonidas dispara sua lança como ato derradeiro; a morte sem rendição. 300 *Chapter Five: Victory*. pgs. 31 e 32, p. 196

Figura 51 - Leônidas cravado de flechas, uma martirizante coroa de espinhos pré-cristã para seu calvário. 300 - *Chapter Five: Victory* p. 35 e 36, p. 198

Figura 52 - "Lembrem de nós". A litania dos espartanos é recontada em quadrinhos. 300 - *Chapter Five: Victory* p. 38, p. 199

Figura 53 - A estátua de Leônidas, feita em 1968 por Panos S. Koumantaros, em Termópilas, na municipalidade de Lamia, na Grécia, p. 201

Figura 54 - Ilustração que Miller fez em 1995 sobre Leônidas a batalha de Termópilas. Publicada em *Sin City - Big Fat Kill* número 5, p. 1, p. 203

Figura 55 - A vida dedicada a luta por princípios: Uma vida "boa o suficiente". A imagem final de *O Cavaleiro das Trevas*, p. 212

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - As características dos protagonistas da história policial, p. 152.

Sumário

INTRODUÇÃO 15

1. Histórico 18

2. O *status* da pesquisa sobre histórias em quadrinhos e onde essa pesquisa se encaixa 22

3. Questões 26

4. Objetivos 28

4.1 Objetivo geral 28

4.2 Objetivos específicos 28

5. Metodologia da pesquisa 28

5.1 A história do desenvolvimento da mídia e da indústria das histórias em quadrinhos 29

5.2 Os contextos político, cultural e histórico ampliados 30

5.3 O contexto pessoal e biográfico 30

5.4 As implicações filosóficas e morais dos trabalhos 31

6. Fundamentação teórica: a História Cultural como área de conhecimento 31

6. 1 Diferentes abordagens usadas por historiadores culturais 32

6.2 Perspectivas 34

6.3 História da mídia e da indústria de revistas de histórias em quadrinhos 35

6.4 Explorando os contextos político, cultural e histórico 41

6.5 Explorando os contextos biográfico e pessoal 45

6.6 Implicações filosóficas e morais 49

7. Modelos na história cultural 50

CAPÍTULO 1: A HISTÓRIA DAS REVISTAS EM QUADRINHOS NOS ESTADOS UNIDOS E O CRESCIMENTO DESSA MÍDIA 55

1. 1 Uma mídia para marginais 56

1.2 EC Comics, violência, sexualidade e o *Comics Code* 57

1.3 Stan Lee e a Marvel Comics 62

1.4 Os quadrinhos *underground* 65

1.5 Will Eisner e a *Graphic Novel* 69

CAPÍTULO 2: OS ANOS 1980 73

2.1 Os quadrinhos que dominaram os anos 1970: pelos olhos do Capitão América 79

2.2 *Nerds* e *geeks*: Os leitores de revistas em quadrinhos e o mercado direto 83

2.3 O despertar de uma nova década 90

2.4 Alan Moore e o Monstro do Pântano 91

2.5 O Cavaleiro das Trevas 93

2.6 Watchmen 94

2.7 O impacto dos quadrinhos dos anos 1980 97

CAPÍTULO 3: FRANK MILLER E A ÉTICA DO HERÓI 104

3.1 A trajetória de Frank Miller 104

3.2 Abordagens filosóficas ocidentais, a ética e a moral 106

3.3 Os super-heróis pelos olhos de Frank Miller 112

3.4 Frank Miller e *Demolidor* 114

3.5 Demolidor: Lei versus Justiça 122

3.6 *A Queda de Murdock*: simbolismo religioso, salvação da corrupção e renascimento 130

3.7 A representação da violência e a corrupção de uma nação 143

CAPÍTULO 4: FRANK MILLER E O MERCADO DOS QUADRINHOS 150

4. 1 As condições de publicação e distribuição do mercado dos quadrinhos 160

CAPÍTULO 5: FRANK MILLER, IDEOLOGIA E REINTERPRETAÇÃO 168

5.1 Contexto histórico, social, cultural e político 168

5.2 Contexto de produção: arte popular e pós-modernismo 177

5.3 Termópilas: história, mitologia, simbolismo, heroísmo e sacrifício 182

CONSIDERAÇÕES FINAIS 206

REFERÊNCIAS 213

INTRODUÇÃO

Apesar de sua popularidade, testemunho de sua ampla circulação, pode-se afirmar que os quadrinhos têm sido relativamente pouco pesquisados pela comunidade acadêmica. Entretanto, a mídia permeia a cultura por meio de revistas, jornais, publicações específicas e sua circulação atinge milhões de exemplares. Tampouco encontra-se grande diversidade de estudos sistemáticos sobre as mudanças que ocorreram nela ao longo das últimas décadas. Esta ausência representa uma importante lacuna nos estudos culturais.

Convenções voltadas para os quadrinhos cresceram. De empreendimentos modestos nos anos 1960 e 1970, agora são verdadeiros festivais multimídia, incluindo de quadrinhos a todos os tipos de produtos transmídias baseados em criações das revistas em quadrinhos, com adaptações em filmes, séries de TV, videogames e jogos interativos tomando a dianteira (LOPES, 2009). Esta relevância também se torna cada vez mais predominante culturalmente à medida que mais enredos, ideias, personagens e imagens foram retirados das *graphic novels* e convertidos para o formato cinematográfico, ampliando a receptividade das narrativas originalmente concebidas para os quadrinhos. Estes cobrem não apenas os tradicionais quadrinhos de super-heróis, mas também os de aventura, fantasia, crime, gótico, terror e até mesmo o drama de situações, a vida cotidiana de pessoas comuns. Alguns exemplos contemporâneos são *Sin City* (MILLER, TARANTINO, 2005), *300* (SNYDER, 2007,) e *300: A Ascenção do Império* (MURRO, 2014). *O Anti-Herói Americano* (BERMAN; PULCINI, 2003), *A Estrada da Perdição* (MENDES, 2002), produções baseadas em quadrinhos de vários gêneros; e *Batman: o Cavaleiro das Trevas Ressurge* (NOLAN, 2012), *O Espetacular Homem-Aranha* (WEBB, 2012), *X-Men* (SINGER, 2000), *Vingadores* (2012, 2015), *Homem de Ferro* (FAVREAU, 2008), *Watchmen* (SNYDER, 2009), *O Esquadrão Suicida* (AYER, 2016), *Batman versus Superman* (2016), *Logan* (MANGOLD, 2017), produções baseadas em quadrinhos de super-heróis, além de muitos outros.

As histórias em quadrinhos também têm sido mencionadas e usadas como referência em produtos audiovisuais distintos como as séries televisivas *Lost* (ABRAMS, LIEBER, LINDELOF, 2004–2010) e *Heroes* (KRING, 2006–2010), *The Walking Dead* (DARABONT, KIRKMAN, 2010–) *O Demolidor* (GODDARD, 2015–2016), *Gotham* (HELLER, 2014–), *Arrow* (BERLANTI; GUGGENHEIM; KREISBERG, 2014-), além da trilogia de filmes *Matrix* (1999, 2003), dos escritores de histórias em quadrinhos Larry e Andy Wachowsky, assim como outras

franquias e adaptações.

Segundo Rob Leane (2015), do website *Den of Geek*, apenas em 2015, 23 novas séries de TV inspiradas em histórias em quadrinhos estavam em produção nos Estados Unidos (LEANE, 2015).[1] A influência da mídia é enorme e tem um impacto massivo na indústria cinematográfica e cultural. Além dos irmãos Wachowsky, outros criadores da indústria de histórias em quadrinhos se voltaram à direção de filmes, como o próprio Frank Miller — *Sin City* (MILLER; RODRIGUEZ, 2005), *The Spirit* (MILLER, 2008) e *Sin City* 2 — *A Dama Fatal* (MILLER; RODRIGUEZ 2014).

Apesar desta imensa circulação de material audiovisual derivado de quadrinhos, diversas vezes produzido pelas próprias editoras, e em alguns casos por seus autores, pouco tem sido feito para estudar esta geração de criadores e suas trajetórias. A maioria das formas artísticas está amplamente servida pela pesquisa acadêmica. Sobre cinema, por exemplo, há enorme bibliografia pesquisando e documentando movimentos, períodos e gerações, assim como também há ampla pesquisa sobre escritores, pintores, músicos, escultores e outros artistas. Mas o estudo sobre como os autores de histórias em quadrinhos surgiram, e como as suas obras têm sido interpretadas pela sua cultura, assim como a interpretam, é escasso, como aponta a discussão de Smith et al. (2011). No entanto, as histórias em quadrinhos permeiam a cultura ocidental por meio de revistas, jornais e publicações específicas, e suas edições e circulação estão na casa dos milhões. Os subprodutos, como videogames e filmes, atingem milhões de pessoas, e geram comércio de bilhões de dólares (LOPES, 2009). Estas mudanças não foram acompanhadas adequadamente e tampouco foram objeto de reflexão dos escritores acadêmicos. Tal ausência cria uma lacuna nos estudos sobre a cultura e a comunicação contemporânea.

As histórias em quadrinhos dos mercados americano e inglês também mudaram em termos de ideologia. A mídia adaptou-se para trazer debates radicais e desafiadores, atendendo a diferentes públicos. A San Diego Comic Con, que iniciou há 40 anos como uma convenção de algumas centenas de pessoas, exclusiva para escritores, artistas e fãs de histórias em quadrinhos,

---

[1] LEANE, Rob. **23 new comic book TV shows airing in 2015.** 2015. Disponível em: <http://www.denofgeek.com/tv/comic-book-tv-shows/33601/updated-23-new-comic-book-tv-shows-airing-in-2015-and-beyond>. Acesso em: 5 jun. 2015.

[2] Arguably the most artistically interesting phase in mainstream comics history.

[3] CORLISS, Richard. **The Avengers Storms the Billion Dollar Club — In Just 19 Day.** 2012. Disponível em: <http://entertainment.time.com/2012/05/13/the-avengers-storms-the-billion-dollar-club-in-just-19-days/>. Acesso em: 05 jun. 2015.

[4] The current state of the scholarly study of comics is strikingly akin to that of film in the 1960s (…) the number of critical works is clearly growing quickly. A host of university presses are now developing series dedicated to the study of comics. In the past two years, three new journals dedicated to the study of comics and graphic novels have been launched, and the number of conferences is steadily growing. (…) It' s likely that more than one hundred

agora conta com mais de 100 mil participantes, com eventos tomados, predominantemente, pelos filmes e séries relacionados a histórias em quadrinhos, e painéis e eventos de TV e videogames, os quais superam as dimensões das conferências e seminários sobre histórias em quadrinhos (LOPES, 2009). Estes dados são um testemunho do fato de que a indústria tem passado por mudanças, e as criações das histórias em quadrinhos permeiam a cultura contemporânea.

Alguns dos escritores e acadêmicos concentraram sua discussão nos temas controversos dos autores de histórias em quadrinhos e suas representações de violência (VOGER, 2003). Pouca atenção foi dada à observação sobre como os autores individualmente abordaram seu trabalho, ou o que eles fizeram para desenvolver o gênero do super-herói, muito menos como o trabalho é uma expressão deles próprios como artistas, e dialoga com a época em que eles estavam vivendo. Pouco foi feito para entender a trajetória da indústria desta mídia. Pouco também foi feito em termos de avaliações individuais críticas das estórias e seus roteiros, abordando temas, conflitos, discussões, assuntos e personagens, entendendo o uso de narrativa feito por esses autores.

Este estudo foca num determinado período de publicação de revistas de histórias em quadrinhos, os anos 1980 e 1990, conceituado por Roger Sabin (1996) como "possivelmente a fase mais artisticamente interessante na história dos quadrinhos do grande mercado"[2] (SABIN, 1996, p. 160, tradução nossa), e marca rupturas com a produção que o antecede. Estas obras são parte do trabalho de uma geração que introduziu mudanças temáticas, narrativas e estilísticas que não apenas tiveram grande impacto somente na mídia da história em quadrinhos, mas também trouxeram grandes mudanças ao gênero ao qual eles se dedicaram: o gênero dos super-heróis. Algumas dessas mudanças em particular estão no trabalho de um autor significativo que, nesse período, trabalhou com a mídia da história em quadrinhos: Frank Miller. Miller publicou algumas de suas obras mais importantes, no mercado norte-americano, durante esse período considerado importante na história das histórias em quadrinhos (VOGER, 2006; SABIN, 1996; LOPES, 2009; WEINER, 2003; WOLK, 2007; DUNCAN, SMITH, 2009). O autor tem sido considerado uma figura-chave no desenvolvimento do gênero super-herói em sua versão contemporânea (1985–86). Uma característica de Miller tem sido o enfoque dado a visões de mundo, e ao papel de seus protagonistas e heróis nas questões ideológicas, narrativas e sociais que ele explora.

Com o propósito de introduzir a pesquisa, apresentamos um breve contexto histórico,

[2] Arguably the most artistically interesting phase in mainstream comics history.

seguido de constatação de objetivos e a apresentação de nossos princípios metodológicos e maneiras de abordar as questões de pesquisa.

1. Histórico

Nos Estados Unidos, as revistas de histórias em quadrinhos se tornaram um grande empreendimento comercial por volta de 1935, após a Grande Depressão. Em 1929, a empresa *Eastern Color Printing*, em Nova York, iniciou a publicação de *The Funnies*, uma coleção de diversas tiras e páginas de quadrinhos que eram publicadas aos sábados nos jornais norte-americanos. Esta iniciativa foi seguida por outras publicações similares, como *Funnies on Parade* e *Famous Funnies*, reprensagens de histórias de personagens como Mutt e Jeff e Joe Palooka. Inicialmente, as histórias em quadrinhos tinham certa leveza temática — não carregavam a herança formal da "literatura séria" e estavam associadas a livros descartáveis para crianças (DUNCAN e SMITH, 2009, p. 23, 28, 29). Foram idealizadas para pessoas comuns que não tinham a pretensão de obter, por meio desta leitura, acesso àa "alta cultura" ou leituras acadêmicas, mas que ainda assim gostavam de uma leitura fácil e prazerosa. No entanto, em meados da década de 1930, a mídia passou a ser usada como veículo de diferentes gêneros narrativos, e o segmento das revistas de histórias em quadrinhos se fortalece, com a chegada dos super-heróis. Em 1937, a revista *Detective Comics* foi lançada e, como seu título sugere, sem a preocupação inicial de ser uma publicação "engraçada". As tiras eram de mistério e aventura, principalmente procedentes dos gêneros já estabelecidos de filmes seriais e de ficção popular barata, vendidas em prensagens de papel jornal (a chamada *pulp fiction*) (WRIGHT, 2001, p. 5).

Logo depois, em junho de 1938, Jerry Siegel e Joe Shuster publicaram Superman — ou *Super-Homem* — um personagem que se tornou um enorme sucesso e deu início ao gênero de super-heróis propriamente dito, um gênero que tem origem exclusivamente na mídia da história em quadrinhos e na qual prosperou (REYNOLDS, 1992). Nos anos 1940, após o fim da segunda guerra, o interesse nos super-heróis enfraqueceu. A diversificação do gênero tomou lugar e as revistas de histórias em quadrinhos de faroeste, romance, comédia adolescente e, finalmente, as de crime começaram a ser publicadas.

O terror ascende como gênero na década de 1950 com a criação da linha de histórias em quadrinhos da editora Entertainment Comics (EC) com títulos como *Tales From The Crypt*

(Contos da Cripta). Em seguida, houve uma reação intensa contra a violência nas histórias em quadrinhos. Para tratar dos temores sobre a influência negativa dos quadrinhos no público infantil, em 1954, o *Comic Code Authority – CCA* (Código de Ética dos Quadrinhos) é estabelecido (NYBERG, 1998). A empresa DC Comics reinventou os super-heróis, já que o gênero foi o que melhor se adequou à demanda do *CCA*. Com a proibição das histórias de horror, o gênero super-herói, bem adaptado aos códigos de ética, toma a dianteira. Paralelamente a isso, o editor Julius Schwarz renovou a linha de heróis, revivendo e reinventando heróis como Flash e Lanterna Verde, criando a *Liga da Justiça* e dando uma orientação de ficção científica às histórias.

No início dos anos 1960, uma editora que já tinha tradição com quadrinhos, a Marvel Comics, também deixou sua marca no mercado com a publicação de uma nova versão de super-heróis, humanizando-os e aprofundando os aspectos psicológicos de seus personagens e alter egos. Títulos como *Spider-Man* (Homem-Aranha), *The Fantastic Four* (O Quarteto Fantástico), *The Hulk* (O Hulk) e *The Avengers* (Os Vingadores) alcançaram enorme sucesso (HOWE, 2012; WRIGHT, 2001).

Ao final dos anos 1960 e durante os anos 1970, o público das revistas de histórias em quadrinhos expandiu-se, incluindo não apenas crianças, mas também adolescentes e universitários. O cenário foi então criado para a geração de escritores que trabalhou no final da década de 1970 e durante as décadas de 1980 e 1990. Esses autores trouxeram modificações ainda mais radicais em termos dos temas, estilo e assunto relacionados aos quadrinhos. Temas sombrios e mais naturalistas estavam sendo introduzidos, ampliando os limites impostos pela *CCA*. Ao mesmo tempo, como indicaram Di Paolo (2012), Sabin (1993 e 1996), Wright (2001), Lopes (2009), Voger (2006), Wandtke (2007) e Wolk (2007), entre outros, mudanças relevantes ocorreram na indústria de quadrinhos, que começava a reconhecer alguns dos escritores e artistas como autores e lhes atribuiu maior controle sobre a sua produção, assim como uma participação econômica significativa na indústria. É este o período que nos interessa investigar.

Nascido em 1957, Frank Miller é fruto dos Estados Unidos do pós-guerra e foi influenciado pela contracultura e pelos debates políticos dos anos 1960 e 1970. Sua geração foi criada em regime de filmes e ficção popular, a primeira a crescer com televisão, rock-and-roll e um mercado cultural juvenil firmemente estabelecido. Trata-se de uma geração com visões de mundo que foram informadas, com frequência, pela arte alternativa, pelos debates políticos controversos e eventos marcantes na paisagem política, cultural e moral, como o Festival de

Woodstock, a nova Hollywood de Coppola, Scorsese, Schrader, Altman, Peckinpah, Lucas e Spielberg, o Movimento de Maio de 1968 na França, a Guerra do Vietnã, o Caso Watergate, a crise do petróleo nos anos 1970, o ativismo dos direitos civis dos negros, o feminismo, a Guerra Fria, o posicionamento contra e a favor da contracultura e toda uma culminação de movimentos críticos ao Ocidente, iniciados na Europa e na Alemanha com Hegel, Marx e os desdobramentos desses estudos sociológicos na escola de Frankfurt, e com o desenvolvimento deste pensamento ao longo dos séculos XIX e XX, culminando em muito, no tempo de produção do autor pesquisado, com a produção da teoria crítica e a popularização da contra cultura (FRIEDLANDER, 2004; BISKIND, 1998; FARBER, BAILEY, 2001; SCHWARTZ, 2000).

Estes movimentos questionadores ao *status quo* começaram a permear a sociedade e a cultura popular de forma inédita. Miller e os artistas ao seu redor tiveram de lidar com um ambiente de turbulência no qual os costumes e visões das décadas anteriores estão sob questionamento e em mudança. Este ambiente, politicamente turbulento, com um planeta dividido em diversos aspectos pela luta ideológica da Guerra Fria, proporcionou discussões artísticas que resultaram na variedade incomum de temas e abordagens que compõem a produção de trabalhos realizados por esta geração.

Tendo este cenário como seu mundo, artistas e escritores irão reagir de formas diferentes em relação ao novo conjunto de valores. Eles representam a primeira onda de criadores de histórias em quadrinhos que lida com os resultados dessas mudanças sociais e culturais e o farão por meio da criação de conexões com a sociedade na qual estão inseridos. Isto inclui o espectro social, político e cultural dos lugares em que eles estão e que regulam a vida social, assim como as suas vidas pessoais e o seu trabalho. Seus predecessores, autores como Steve Gerber, Roy Thomas, Neal Adams, Steve Engelhart, Gerry Conway, Denny O'Neil, Len Wein e Chris Claremont, vieram da cultura de leitores de quadrinhos que passaram a interferir na produção e se profissionalizaram (HOWE, 2012). Seu domínio e intimidade com a mídia são profundos, pois eles começaram a trabalhar vindos da produção de fanzines e publicações independentes.

Inicialmente, ainda que ancorado no trabalho da geração que o antecede, Miller criou histórias em quadrinhos de super-herói dentro de convenções estabelecidas, desenvolvendo suas experimentações artísticas e temáticas gradualmente, conforme conquistava a atenção da crítica, o prestígio com os fãs, o poder no mercado e, com estes, liberdade de ação. Aos poucos, abordagens e temas são trazidos para seus quadrinhos: considerações políticas, debates sobre os

pontos de vista ético e religioso, sexualidade e até mesmo questões metafísicas. Nos anos 1960, Stan Lee, junto de outros autores como Jack Kirby, Steve Ditko e John Romita, havia promovido uma reformulação do super-herói, adicionando dimensões humanas aos personagens, com aspectos contraditórios e angustiados, focando nas dificuldades do dia a dia, e explorando mais do que as aventuras de heróis e vilões (DANIELS, 1993). Miller também traz aspectos realistas e naturalistas para as histórias em quadrinhos (VOGER, 2006), ampliando o passo dado por Stan Lee com a Marvel. Passa a existir uma preocupação com a forma como a narrativa é apresentada, com jogo de painéis, formatos, formas e cores utilizadas de maneiras inovadoras. Neste período, temas controversos trazidos à cultura popular pela teoria crítica (ADORNO, 2009) e pela contracultura permeiam os quadrinhos. A influência de debates políticos e estratégicos se faz presente na cultura popular, em muito devido à Guerra Fria e ao constante perigo de conflito nuclear. Formatos de narrativa experimental foram levados para as páginas das histórias escritas por esses autores, publicadas pelas duas maiores editoras de histórias em quadrinhos dos Estados Unidos: a Marvel e a DC Comics. Estas mudanças são parte de um processo de ruptura com alguns aspectos das histórias em quadrinhos das décadas anteriores.

No final da década de 1970 e durante as de 1980 e 1990, as revistas de histórias em quadrinhos publicadas no mercado comercial norte-americano passaram por mudanças em termos de apresentação artística e de temática. Sua ideologia subjacente também foi alterada.

No início, era esperado desta mídia, como uma mídia de massa (BENJAMIN, 1987 [1936]), uma observação do *status quo*. Histórias em quadrinhos de super-heróis eram vistas como um produto de entretenimento infantil, incompatível com desenvolvimentos maiores. Porém, com o desenvolvimento da mídia, o envelhecimento de público e autores, e culminando nas décadas 1980 e 1990, o gênero dos super-heróis consegue atingir novos desenvolvimentos. Uma mídia que, no início, estava principalmente associada a histórias para crianças ou à representação de fantasias adolescentes, as revistas de histórias em quadrinhos passaram, gradualmente, a acrescentar narrativas mais maduras, sensibilidades, assuntos e temas sofisticados. Isto criou um paradoxo interessante, tendo em vista a maneira como, por meio destes desenvolvimentos, debates éticos, políticos e filosóficos foram tratados no contexto daquilo que uma vez foi, em essência, o gênero juvenil dos super-heróis.

Como resultado, novas exigências foram feitas aos leitores, dos quais um novo tipo de atenção foi requisitado.

2. O *status* da pesquisa sobre histórias em quadrinhos e onde essa pesquisa se encaixa

As histórias em quadrinhos têm sido gradualmente descobertas pelo meio acadêmico. Pesquisas realizadas em universidades têm aumentado nas últimas décadas e, com a citada tendência de adaptações das histórias em quadrinhos para filmes gerando bilhões — a franquia dos *Vingadores* foi citada na revista *Time* como exemplo de uma das mais lucrativas da história do cinema (CORLISS, 2012)[3] — e o consequente maior impacto na economia e na cultura, cria-se um cenário no qual o campo é fértil para pesquisas. Bart Beaty, editor da publicação *The Cinema Journal*, menciona:

> O momento atual dos estudos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos é surpreendentemente semelhante ao do cinema nos anos 1960 (…) o número de trabalhos críticos está claramente crescendo com rapidez. Um grande número de editoras universitárias está, neste momento, desenvolvendo séries dedicadas ao estudo das histórias em quadrinhos. Nos últimos dois anos, três novos periódicos dedicados ao estudo de histórias em quadrinhos e graphic novels foram lançados e o número de conferências tem crescido gradualmente. (...) É provável que mais de cem cursos sobre histórias em quadrinhos serão oferecidos em universidades este ano (BEATY, 2011, p. 106-107, tradução nossa).[4]

No entanto, apesar dessas mudanças e do crescente número de periódicos, a pesquisa sobre histórias em quadrinhos parece ser relativamente escassa quando comparada ao estudo de outras artes, tanto em termos da quantidade de material publicado como no que se refere ao número de departamentos que, de fato, estudam essa mídia. Portanto, o número de livros que são reconhecidos como leitura essencial é relativamente pequeno e há poucos que, de forma consensual, representem um "cânone acadêmico".

Enquanto se observa o crescimento das publicações, é interessante considerar o grande número de periódicos que surgiram nos últimos 20 anos. Uma rápida pesquisa de algumas das

---

[3] CORLISS, Richard. **The Avengers Storms the Billion Dollar Club — In Just 19 Day.** 2012. Disponível em: <http://entertainment.time.com/2012/05/13/the-avengers-storms-the-billion-dollar-club-in-just-19-days/>. Acesso em: 05 jun. 2015.

[4] The current state of the scholarly study of comics is strikingly akin to that of film in the 1960s (…) the number of critical works is clearly growing quickly. A host of university presses are now developing series dedicated to the study of comics. In the past two years, three new journals dedicated to the study of comics and graphic novels have been launched, and the number of conferences is steadily growing. (…) It' s likely that more than one hundred courses on comics will be offered at universities this year –7

publicações principais é reveladora: *ImageText* é um periódico especializado publicado pela Universidade da Flórida, desde 2004, e define seu escopo de forma ampla: "*ImageTexT* é um periódico *open access* com revisão por acadêmicos (*peer-review*) que se dedica ao estudo interdisciplinar das histórias em quadrinhos e mídias relacionadas" (tradução nossa).[5] O *European Comic Art* se autodenomina "a primeira publicação acadêmica na língua inglesa dedicada às *graphic novels*, às tiras e às revistas de histórias em quadrinhos e caricaturas" (tradução nossa)[6] publicada pela editora da Universidade de Liverpool, com edição efetuada duas vezes por ano desde 2008. A Universidade de Koblenz-Landau publica na língua alemã a coleção *Deutsche Comicforschung* (ou seja: pesquisa alemã sobre histórias em quadrinhos) uma vez por ano, desde 2005.[7] O periódico *The International Journal of Comic Art*[8] é publicado por John Lent, professor da Temple University, que também publica livros acadêmicos sobre histórias em quadrinhos. O periódico é editado duas vezes ao ano desde 1999 e informa que "tem o objetivo de publicar pesquisas acadêmicas de leitura agradável sobre todos os aspectos da arte das histórias em quadrinhos, definida como desenhos animados, histórias em quadrinhos, tirinhas em jornais e revistas, caricatura, charges políticas e de uma única cena (*gag cartoons*), arte humorista e revistas de humor ou de desenho humorístico" (tradução nossa).[9] No Brasil, diversas publicações relacionadas à comunicação têm aberto o campo para as histórias em quadrinhos. Na Universidade Federal do Espírito Santo, a revista *(Con)textos Linguísticos* dedicou um de seus números de 2015 exclusivamente aos quadrinhos.[10] No Rio de Janeiro, a revista *História, Imagem e Narrativas*, produzida desde 2005, oferecia espaço para artigos que abordam os quadrinhos, artes plásticas, a história como campo de conhecimento e a relação entre estes. Infelizmente, o periódico foi cancelado em 2016.[11] Em São Paulo, a revista *9ª Arte*, da Universidade de São Paulo, especializada em quadrinhos e temas correlatos, é editada

---

[5] **"**ImageTexT is a peer-reviewed, open access journal dedicated to the interdisciplinary study of comics and related media." **ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies.** Disponível em: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/>. Acesso em: 28 maio 2015.

[6] "*European Comic Art* is the first English-language scholarly publication devoted to the study of European-language graphic novels, comic strips, comic books and caricature." **European Comic Art.** Disponível em: <http://journals.berghahnbooks.com/eca/>. Acesso em: 28 maio 2015.

[7] **Deutsche Comicforschung.** Disponível em: <http://www.comicforschung.de/dtcom/dtcomicforschung.html>. Acesso em: 28 maio 2015.

[8] **The International Journal of Comic Art.** Disponível em: <http://www.ijoca.com/>. Acesso em: 28 maio 2015.

[9] " (...) aims to publish scholarly and readable research on any aspect of comic art, defined as animation, comic books, newspaper and magazine strips, caricature, gag and political cartoons, humorous art, and humor or cartoon magazines."

[10] http://www.periodicos.ufes.br/contextoslinguisticos/issue/view/620 Acesso em: 28 maio 2015.

[11] http://www.historiaimagem.com.br/ Acesso em: 28 maio 2015.

semestralmente, por iniciativa do já tradicional Observatório de Histórias em Quadrinhos da Escola de Comunicações e Artes (ECA/USP), que atua desde 1990.[12] No Observatório de Histórias em Quadrinhos, em colóquios mensais, diversos trabalhos acadêmicos sobre histórias em quadrinhos, do Brasil todo, são apresentados.

A lista de publicações continua, está crescendo e recebendo mais interesse à medida que as histórias em quadrinhos estão sendo aceitas como merecedoras de serem estudadas e pesquisadas. Com referência à bibliografia considerada canônica sobre o campo, há profícuo debate sobre a questão no *Cinema Journal*, da Universidade do Texas, em que Greg Smith et al. (2011) discutem quais livros seriam os canônicos dentro da relativamente breve história da pesquisa sobre quadrinhos. Algumas obras já foram estabelecidas como relevantes, assim como podem ser percebidas algumas tendências acadêmicas da área. Di Paolo (2012) estabelece uma distinção útil dos tipos de livros acadêmicos sobre histórias em quadrinhos escritos nas últimas décadas, e classifica alguns dos mais significativos em cinco categorias separadas.

A primeira categoria engloba os livros que dizem respeito à história da criação das histórias em quadrinhos. Estes trabalhos são relatos dos bastidores da indústria e da vida dos artistas e a história da censura. Exemplos incluem *Men of Tomorrow* (2005), de Gerard Jones, que explica as origens das histórias em quadrinhos com super-heróis e dos editores da DC Comics*; Comic Book Nation* (2003), de Bradford D. Wright, que retrata uma visão geral da publicação de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos e as mudanças políticas e sociais ao redor desta produção; *Comic Wars* (2002), de Dan Raviv, que explora os problemas financeiros da editora Marvel; *Seal of Approval* (1998), de Amy Nyberg e *The Ten Cent Plague* (2009), de David Hadju, ambos sendo crônicas da censura nesta mídia durante os anos 1950, devido à publicação de quadrinhos de terror violentos já mencionados anteriormente.

O segundo grupo é composto por livros de teóricos da literatura, especialistas em narratologia e semiótica que procuram entender a técnica da narrativa, o simbolismo e a estrutura da história na mídia da história em quadrinhos. Este grupo é representado por obras como *The System of Comics* (1999), de Thierry Groensteen, e os trabalhos de Umberto Eco. Como subgrupo desta variedade, são incluídos dois livros importantes editados por artistas: *Comics and Sequential Art* (1985), do cartunista Will Eisner, e *Understanding Comics* (1994), do artista e pesquisador Scott McCloud. Esses livros diferem do grupo anterior pois apesar de também

[12] http://www2.eca.usp.br/nonaarte/ojs/index.php/nonaarte/index Acesso em: 28 maio 2015.

explorarem narrativa, técnicas, simbolismo e estrutura, estão primariamente voltados à educação de artistas, aos leitores e escritores e artistas de histórias em quadrinhos, sobre como desenvolver este ofício. De todo modo, ambos fazem detalhadas análises e categorizações dos recursos dessa mídia, e são pioneiros por sua abordagem metodológica clara e, importante, feita por autores que também são quadrinistas.

O terceiro grupo é representado pelos livros que tentam elevar a respeitabilidade dos quadrinhos. Isto é feito pelos trabalhos com estudo de caso com obras como *Watchmen, Palestina, Persepolis, Um contrato com Deus,* etc., os quais são desprezados pelos puristas da literatura. Este grupo inclui estudos como *Considering Maus*: *Approaches to Art Spiegelman's, "Survivor's Tale" of the Holocaust* (2007), de Deborah R. Geis, e *Superheroes!, Capes and Crusaders in Comics and Films* (2008), de Roz Kaveney, dentre outros. Importante ressaltar que esta abordagem costuma também fazer algum tipo de análise crítica da narrativa e dos temas explorados nas obras, em um processo que encontra paralelos com o primeiro grupo. O livro de Kaveney, em particular, abrange crítica de algumas adaptações, assim como considerações sobre o papel do super-herói.

O quarto grupo inclui aquilo que Di Paolo denomina os novos historiadores: Peter Coogan, autor de *Superhero: Secret Origins of a Genre* (2007); Trina Robbins, autora de *From Girls to Grrrlz* (1999), sobre a evolução das histórias em quadrinhos para meninas e mulheres e, novamente, Di Paolo também coloca nesta categoria Bradford D. Wright (2001), anteriormente mencionado. Esses autores examinam as aventuras de super-heróis e as histórias em quadrinhos como produtos da sua época e as usam como meio para discutir as atitudes do período relacionadas ao gênero, relações raciais e de classe social, entre outros elementos.

O quinto, e último grupo, se preocupa com as repercussões morais, e talvez politicamente corretas, do super-herói e as narrativas de aventura masculinas, público que domina as histórias em quadrinhos em grande medida, e que, tendo seu foco em histórias de aventura, para uns, podem aparentemente glorificar a violência, o patriotismo e o antifeminismo. Esta área tem sido coberta por autores como Marina Warner, Leo Braudy e Gerard Jones, este último tendo respondido a essas preocupações com o livro *Killing Monsters: Why Children Need Fantasy, Superheroes and Make-Believe Violence* (2003). Esta análise panorâmica de Di Paolo, entretanto, se atém predominantemente à pesquisa feita na língua inglesa. Ele ignora dezenas de publicações, pesquisas, livros e artigos feitos ao redor do mundo, em outras línguas. Portanto, ela se presta a

fazer um breve apanhado de tendências dentro da pesquisa feita nos Estados Unidos e na Inglaterra, predominantemente.

De fato, os objetivos e métodos desses diferentes autores não são distintos de maneira tão acentuada quanto estas breves descrições sugerem. A maioria desses livros, se não todos, extraem várias propostas descritas acima, simultaneamente. Eles geralmente se encaixam em um dos cinco grupos, mas adicionam outros objetivos a sua pesquisa. A tentativa de Di Paolo de categorização constitui um ponto de partida útil por três motivos. Primeiro, ajuda a situar e esclarecer a contribuição dos acadêmicos e críticos que já trabalham no relativamente novo campo da pesquisa sobre as histórias em quadrinhos. Segundo, identifica os aspectos mais importantes que os trabalhos na área começaram a explorar. Por fim, lista alguns dos trabalhos de pesquisa mais importantes realizados, numa breve revisão de cada grupo.

A abordagem ao estudo das histórias em quadrinhos realizada nesta tese compartilha de características que formam uma combinação da primeira, terceira e quinta categorias de Di Paolo. Como Jones (2003) e Bradford D. Wright, (2001) há a contextualização da história das histórias em quadrinhos dentro da tendência predominante do mercado norte-americano, o chamado *mainstream*. No entanto, como Geis (2007) e Kaveney (2008), há um foco em um autor, e em condições de trabalho e tendências específicas no contexto político do período escolhido. Por fim, como no trabalho de Gerard Jones (2005), há a observação das implicações filosóficas e morais dos trabalhos do autor estudado.

3. Questões

Ao observar estes desenvolvimentos do processo histórico das histórias em quadrinhos nas últimas décadas, algumas perguntas relacionadas à pesquisa começam a surgir:

- Quais condições da indústria e quais cenários, circunstâncias e desenvolvimentos econômicos, políticos, sociais, morais e culturais exerceram influência ou dialogaram com as mudanças referentes a temas, assuntos, caracterização, abordagens e narrativa, na produção de revistas de histórias em quadrinhos no final dos anos 1970 e durante os anos 1980 e 1990?

- Frank Miller surgiu em um momento de ruptura na história das revistas de histórias em quadrinhos. Como suas visões de mundo, determinadas por suas posições políticas, ideológicas, morais e éticas, tiveram desenvolvimentos em sua obra e em sua mídia?

- O gênero dos super-heróis lida, predominantemente, com o conflito moral. O bem *versus* o mal. O crime *versus* a lei. A justiça *versus* a injustiça. Quais foram as principais mudanças que este autor trouxe em termos de filosofias exploradas, representação de valores morais, o papel do herói, consequências dos conflitos? Como seu trabalho funciona ao lidar e se posicionar diante dos assuntos, debates e questionamentos de sua época?

Com essas questões em mente, partimos de duas hipóteses.

1. As condições sociais, culturais e políticas e os debates morais e ideológicos dos anos 1980 e 1990, no contexto do mercado de quadrinhos daquele momento, somadas à trajetória de uma geração de artistas, geraram uma conjuntura que propiciou o surgimento de obras que causaram mudanças importantes em diversos aspectos das revistas de histórias em quadrinhos e do gênero super-herói. Estudos desses casos podem revelar aspectos do diálogo entre o contexto cultural, o indivíduo e sua obra.

2. As histórias em quadrinhos dos anos 1980 e 1990, produzidas por uma geração específica de autores, trouxeram mudanças profundas para a mídia, alterando alguns dos seus principais gêneros, em particular o de super-heróis, e causando inovações narrativas em termos de temática, abordagem, convenções de gênero, entre outros aspectos de mercado e público.

4. Objetivos

4.1 Objetivo geral

Investigar e entender as contribuições promovidas por Frank Miller nas revistas de histórias em quadrinhos nos anos 1980 e 1990.

4.2 Objetivos específicos

1. Entender como Frank Miller expressou as suas próprias crenças pessoais, experiências, formação cultural, política e visão ética e moral em seu trabalho.
2. Explorar conexões significativas entre o trabalho desse autor e o da indústria dos quadrinhos do mundo da cultura, da política, da ideologia que acontecia ao seu redor, observando a maneira pela qual esse contexto histórico tanto o influenciou e o inspirou quanto foi discutido por ele em suas obras.
3. Discutir as contribuições trazidas por esse autor para as histórias em quadrinhos e o gênero dos super-heróis, identificando as mudanças-chave feitas na caracterização, nos temas, na representação de valores morais, no papel dos protagonistas e no desfecho dos conflitos.

5. Metodologia da pesquisa

Considerando os objetivos apontados, esta pesquisa se concentra no período de dez anos que é importante para a mídia das revistas em quadrinhos nos Estados Unidos (SABIN, 1996), os anos ao redor de meados da década de 1980 até meados da década de 1990.

A decisão de focar em um indivíduo e uma seleção das suas obras posiciona o trabalho dentro da tradição da pesquisa de estudo de caso. Essa abordagem, que tem sido usada há muitos anos em várias disciplinas, enfatiza a análise contextual detalhada de um número limitado de

casos e suas ligações. O foco da pesquisa em tais estudos foi descrito como:

> É possível que cada objeto esteja conectado de forma intricada a questões políticas, sociais, históricas e pessoais, proporcionando uma gama de possibilidades de questionamentos e adicionando complexidade ao estudo de caso. O pesquisador investiga a fundo o objeto do estudo de caso e usa uma variedade de métodos para reunião de dados com a finalidade de produzir evidência que leve ao entendimento do caso e respostas aos questionamentos da pesquisa. (SOY, 1997, tradução nossa)[13]

Para colocar em prática esta abordagem, combinaram-se diversos métodos utilizados nos termos e nas tradições da história cultural. Esse campo de conhecimento permite observar a visão de mundo que um artista cria e levar em consideração as ações que este executa, tanto em seu trabalho como em sua vida. Tais ações, assim como as obras do artista, contêm em si mesmas as características filosóficas, políticas, culturais, sociais e psicológicas de sua época.

Uma leitura da história dos períodos em que as obras foram produzidas informa sobre a mentalidade, os eventos, a atmosfera política, os conflitos e o ambiente em que foram desenvolvidas.

Refletidamente, uma leitura cuidadosa das obras de um autor traz informações sobre como ele lidou com o período em que trabalhou.

Dados os objetivos desta tese, observaram-se o autor e esse momento específico na história, os anos 1980 e 1990, operando dentro de uma estrutura específica da história cultural que combina linhas sociais, políticas e culturais, iluminadas por quatro aspectos específicos da pesquisa histórica, por meio de quatro *ângulos* determinados. Tais ângulos buscaram estabelecer o fio condutor através do qual se montou o cenário para a condução da pesquisa. Eles são:

5.1 A história do desenvolvimento da mídia e da indústria das histórias em quadrinhos

A análise da história das revistas de histórias em quadrinhos, levando-se em consideração prioritariamente o dito *mainstream* — o grande mercado de revistas de histórias em quadrinhos

[13] Each object is likely to be intricately connected to political, social, historical, and personal issues, providing wide ranging possibilities for questions and adding complexity to the case study. The researcher investigates the object of the case study in depth using a variety of data gathering methods to produce evidence that leads to understanding of the case and answers the research questions.

norte-americano — possibilita entender a natureza das mudanças que foram causadas na mídia e na indústria de quadrinhos no período aqui discutido — de meados dos anos 1980 a meados dos anos 1990.

Nesse sentido, as obras de Frank Miller foram contextualizadas dentro da História e dos processos da própria mídia. Uma outra preocupação diz respeito aos desenvolvimentos do mercado, do sistema de vendas, da distribuição e a determinação do público das revistas de histórias em quadrinhos durante as décadas pesquisadas, os anos 1980 e 1990, assim como as possíveis relações entre as variações no mercado e as discussões feitas nas revistas em quadrinhos da época.

5.2 Os contextos político, cultural e histórico ampliados

Observando os autores por esse ângulo, consideraram-se elementos tais como de que forma as ideias políticas da época relacionam-se com a obra de Frank Miller. Olhou-se particularmente para o posicionamento de países ocidentais nos Estados Unidos e no Reino Unido, com o presidente dos Estados Unidos, Ronald Reagan, e a primeira ministra britânica, Margareth Thatcher, liderando a economia e a política nos anos 1980, e sua oposição às disputas ideológicas com a União Soviética, a Guerra Fria, que teve desdobramentos na Europa, Ásia e América do Sul, a cultura (o que ocorria no cinema, na música, na arte e nas atitudes sociais) e os eventos históricos (violência nos centros urbanos, guerras/intervenções, a política internacional) entre outros.

5.3 O contexto pessoal e biográfico

Este ângulo incluiu a vida de Miller e suas reflexões. Para esse fim, foram utilizadas entrevistas publicadas com o autor, suas próprias afirmações relacionadas a seus trabalhos, seus processos criativos, suas inspirações, suas visões sobre a indústria, assim como seus posicionamentos morais e políticos, estabelecendo relações entre essas informações e os temas explorados em seus trabalhos. Muitos dos registros históricos sobre histórias em quadrinhos foram feitos em revistas, fanzines, publicações especializadas e periódicos de pequena tiragem. Parte significativa deste material é composta de entrevistas com o autor das obras. Portanto,

existe um enorme acervo de entrevistas na bibliografia existente sobre esse autor e esse material funcionou como fonte de uma quantia significativa de informação sobre ele.

5.4 As implicações filosóficas e morais dos trabalhos

Nesse aspecto, foram contempladas as narrativas que Miller criou por meio da escolha de temas, sequências, conflitos, cenas e personagens específicos. O papel moral de protagonistas e antagonistas de suas histórias, seu comportamento, ponderações, falas, meditações e ações diante de dilemas e situações. O estudo desses elementos permitiu extrair conclusões referentes aos posicionamentos morais que estão sendo discutidos.

Os quatro ângulos acima mencionados permitiram o desenvolvimento de dois processos. Primeiro, observar o contexto panorâmico ampliado e os cenários em que as obras foram produzidas, entendendo as condições e o ambiente ao seu redor. Segundo, liberdade para, quando necessário, focar e aprofundar em elementos, por meio de um ponto de vista específico, de forma a esclarecer um tema e um assunto. Isto possibilitou alternar entre fazer conexões e criar uma perspectiva histórica em contextos mais amplos, como também aproximar e focar determinados temas, fazendo uma análise mais minuciosa de determinados aspectos.

Um último passo metodológico compreendeu a leitura cuidadosa de momentos particulares e sequências das histórias. De fato, ler sequências dos trabalhos constitui o processo da micro-história, de Ginzburg (1976), que justamente permite conexões, paralelos e conclusões de aspectos a partir de todos os quatro ângulos citados.

6. Fundamentação teórica: a História Cultural como área de conhecimento

Dadas as intenções da pesquisa, assim como a utilização dos quatro pontos específicos de análise histórica discutidos, a principal perspectiva analítica deste trabalho diz respeito às abordagens e às ideias adotadas nos trabalhos de historiadores, com referências específicas aos que, dentro desta disciplina, como Gombrich (1969, 1973, 1979), Burckhardt (originalmente publicado em 1860, 2009), Ginzburg (1976), Barzun (1989), Schorske (1981). Outros pesquisadores, como Campbell (2005, originalmente publicado em 1949) e Eliade (1994), focaram suas pesquisas em mitologia e temas morais, tão caros a super-heróis (REYNOLDS,

1994; KNOWLES, 2007). Já Baxandall (1985/2006) oferece ferramentas para contextualização da produção da obra de arte. Dando atenção especial à análise de obras de arte. Todos abordaram suas obras em contextos históricos.

Em 1973, ao entrevistar *Sir* Ernest Gombrich, o historiador cultural Peter Burke fez um comentário sobre a dificuldade de definir a história cultural. Ele afirma: "A história cultural tem tantas definições quanto a cultura, e este é um conceito notoriamente vago" (GOMBRICH; BURKE, 1973, p. 881-883, tradução nossa).[14] Mais de 20 anos depois, ainda discutindo a disciplina, Burke reitera: "Não há acordo sobre o que constitui a história cultural, não mais do que sobre o que constitui a cultura" (1997, p. 1, tradução nossa).[15] No entanto, ele sabe que linhas devem ser traçadas e uma tentativa de definição e caracterização deve ser feita em algum ponto. Ele prossegue com uma síntese útil: "Penso que pode ser conveniente, entretanto, descrever a história cultural, brevemente, como a história das ideias e dos artefatos de um dado grupo social, e do lugar destas ideias e artefatos no estilo de vida daquele grupo" (GOMBRICH; BURKE, 1973, p. 881-883, tradução nossa).[16] A ideia de examinar a história como artefatos relaciona-se diretamente com o exame do trabalho (o que Burke chama de artefatos) produzido por Miller no contexto do que estava acontecendo com a indústria de histórias em quadrinhos, e com o estabelecimento de relações desses artefatos em relação ao grupo social, ou seja, com as ideias políticas e culturais da época.

6. 1 Diferentes abordagens usadas por historiadores culturais

Em outra obra, Burke (2008, p. 3), observa que os historiadores culturais fizeram uso de diferentes abordagens e metodologias. Declara, por exemplo, que o historiador suíço-alemão Jacob Burckhardt, considerado um dos fundadores desse campo, trabalhou "intuitivamente" em seu *A Civilização do Renascimento na Itália* (1860), ao passo que outros pesquisadores adotam uma abordagem quantitativa e outros ainda estão em busca de "significados". Um terceiro grupo vê seu objetivo como descritivo, acreditando "que a história cultural […] pode e deve ser

[14] Cultural history has as many definitions as culture, and that's a notoriously vague concept.
[15] There is no agreement over what constitutes cultural history, any more than agreement over what constitutes culture.
[16] "I think it might be convenient, though, to describe cultural history, briefly, as the history of the ideas and artifacts of a given social group, and of the place of those ideas and artifacts in that group's way of life.

apresentada como uma história" (BURKE, 2008, p. 3, tradução nossa).[17] Claramente, existem inúmeras formas de ver a história cultural, assim como de colocá-la em prática, e nenhuma necessariamente contradiz a outra. A história cultural é, portanto, uma disciplina notavelmente elástica, que oferece a possibilidade de construir uma narrativa histórica que apresenta ao leitor uma imagem das obras discutidas e o mundo ao seu redor.

Em seu livro sobre o que é história cultural, Anna Green (2008) aponta a distinção feita pelos teóricos entre dois elementos que influenciam a cultura: a produção "simbólica" e a produção "material". A simbólica refere-se ao mundo da mente humana, a qual informa tais atividades culturais como a língua, estilos artísticos e todo tipo de trabalho intelectual. Aqueles que adotam uma posição materialista, no entanto, argumentam que as atividades culturais são moldadas pelas relações sociais e pela produção econômica. Alguns historiadores escolheram trabalhar exclusivamente dentro de um desses contextos, ao passo que outros operam predominantemente em outro. Os marxistas, por exemplo, estão predominantemente preocupados com a luta de classes, conflitos entre dois ou mais grupos sociais, exploração de um grupo por outro e a propriedade dos meios de produção. Por outro lado, os historiadores interessados nos elementos simbólicos tendem a gravitar em torno do trabalho da mente humana e como este produziu obras de arte, linguagem e outras atividades culturais e intelectuais. Os historiadores neste molde focam nos objetos de seu estudo como expressões das crenças, emoções e valores humanos. É sob este aspecto que pretendemos observar as histórias em quadrinhos de Miller.

Green (2008, p. 2) continua e indica que, uma vez que tanto a produção simbólica como a material moldam a expressão cultural, ambas continuarão a informar futuros debates na história da cultura. Em sua discussão, ela nota que Roger Chartier também sugere uma síntese dessas abordagens e afirma que a mente humana e o mundo das estruturas sociais e econômicas coexistem (GREEN, 2008. p. 3), uma abordagem não impede a outra, mas deveria informá-la. Em seu próprio livro sobre história cultural, Chartier afirma:

> O principal objetivo deste livro, escrito ao longo dos anos, estudo por estudo, é observar como, em diferentes tempos e lugares, uma realidade social específica foi construída, como as pessoas a conceberam e como elas a interpretaram para

[17] That cultural history […] can and should be presented as a story.

as outras (1988, p. 5, tradução nossa).[18]

Chartier se preocupa com a "realidade social" conforme concebida pelas pessoas de um determinado período e lugar. Seu interesse, neste caso, encontra-se nos resultados da produção simbólica; ele está preocupado com a interpretação da história. Em como as pessoas observavam a cultura e a arte em seu tempo. Este tipo de pesquisa se beneficia imensamente quando os historiadores usam as suas observações das obras de arte contemporâneas. A história cultural parte do princípio de que obras de arte revelam muitas das preocupações e inquietações das pessoas que as produzem, e subsequentemente do grupo humano ao qual pertencem. Portanto, frequentemente, por meio da análise de tais trabalhos, a história cultural como disciplina pode nos oferecer dados mais interessantes sobre uma produção. Em *Comics: ideology, power and the critics*, Martin Barker sugere que, para entender uma história em quadrinhos, precisamos ter um "tipo específico de conhecimento da sua história... uma história das histórias em quadrinhos, dos editores e suas práticas organizacionais e dos processos sociais e políticos mais amplos" (BARKER, 1989, p. 61, tradução nossa).[19]

6.2 Perspectivas

Burke (2008, p. 3) aponta claramente a importância de trabalhar de maneira a procurar significados, encontrar contextos, ligar fatores internos e externos à obra, sua criação deve ser descritiva e espera contar uma boa história.

O trabalho de Ernest Gombrich (1969) é de interesse singular neste ponto, pois ele é não só um historiador da arte, mas também um crítico de arte prolífico. Em seu livro sobre história cultural, Gombrich (Ibidem, p. 41) propõe que talvez o maior legado que os historiadores culturais têm a oferecer é sua contribuição para o entendimento de culturas passadas. Olhar para o passado envolve olhar diferentes conjuntos de relações, costumes, ideias, estilos de vida, práticas, condições econômicas e políticas e realidades tecnológicas. Estes elementos, em conjunto, compõem a imagem de uma época. O mundo cultural das décadas de 1980 e 1990, o período aqui pesquisado, existiu há pouco mais de 20-30 anos, mas vivemos em tempos de rápida

[18] The principal aim of this book, composed through the years, study by study, is to note how, in different times and places, a specific social reality was constructed, how people conceived of it and how they interpreted it to others.
[19] Particular kind of knowledge of its history... a history of comics, of publishers and their organisational practices, and of wider social and political processes."

mudança social. Em tempos políticos diferentes, com novos conflitos e tipos de guerra; mais importante ainda, tecnologias radicalmente diferentes permitem que as pessoas se comuniquem de novas formas. Isto tem impactado a área de estudo das histórias em quadrinhos por motivos relevantes. Artistas e escritores produzem histórias em quadrinhos e os leitores as acessam, leem, compartilham e discutem usando as possibilidades das redes sociais. As histórias em quadrinhos de 2016 atendem a um mercado diferente. O período aqui investigado está, portanto, firmemente fixado no passado. Abaixo, discute-se como cada ângulo de análise abordado se relaciona com a história cultural.

6.3 História da mídia e da indústria de revistas de histórias em quadrinhos

Conforme será explorado em detalhes no próximo capítulo, a mídia, o mercado e parte do público da indústria de histórias em quadrinhos operam às margens da cultura popular e têm as suas próprias convenções, história, tradições, mercados e, até mesmo, seu sistema de vendas e distribuição (WRIGHT, 2001). O foco do historiador cultural Peter Burke no estudo de subculturas encontra, neste ponto, ressonância para este estudo:

> Penso que na Grã-Bretanha do século 20 vivemos em uma pluralidade de subculturas. Isto não é totalmente sem analogia com o passado, mas provavelmente há um padrão cultural menos óbvio na Grã-Bretanha no século 20 [...] (GOMBRICH; BURKE, 1973, p. 881-883) tradução nossa).[20]

Os criadores das histórias em quadrinhos fazem parte de uma subcultura definida que, em alguma medida, opera dentro de seus próprios termos.

No contexto de observar a criação de obras de arte dentro dessas subculturas, também se encontram procedimentos úteis nos modelos explicativos desenvolvidos por Michael Baxandall (2006 [1985]). Baxandall explora a complexa relação entre os artistas, as obras de arte e as sociedades nas quais elas foram produzidas. Sua abordagem é particularmente apropriada para o presente estudo, pois foca em artistas que querem expandir sua mídia, como Miller fez. Em seu livro, Baxandall analisa os problemas metodológicos fundamentais na crítica de arte. Ele se

[20] I think in 20th-century Britain we live in a plurality of sub-cultures. It is not totally without analogy to the past, but there's probably a less obvious cultural pattern in Britain in the 20th century […].

esforça, em seu trabalho como historiador e crítico de arte, para encontrar uma forma para conectar a separação entre as imagens e palavras, ou seja, em como a arte pode ser interpretada por palavras, vendo também relações entre a arte de um lado e a sociedade, do outro. Ele examina o problema através das lentes de quatro estudos de caso distintos. Argumenta que a escrita descritiva sobre imagens é um processo complexo, no qual as convenções de escrita da crítica sobre a arte — que ele categoriza como palavras de causa, palavras de efeito e palavras de comparação — moldam os pensamentos dos observadores e leitores sobre as imagens. A apreciação franca de Baxandall sobre as dificuldades em escrever sobre a produção artística ou tentar contextualizá-la, sua metodologia de estudo de caso e sua flexibilidade em reconhecer que uma abordagem diferente pode ser necessária para diferentes casos tornam suas ideias úteis à presente pesquisa.

Baxandall examina o processo de criação artística em termos de três conceitos-chave. O primeiro é o conceito de "Encargo", ou seja, o chamado, a necessidade ou a demanda por um trabalho a ser produzido. O segundo elemento é a ideia de "Diretriz", que se refere às condições gerais, materiais e imateriais ao redor da construção da obra de arte, já que estas determinam as possibilidades e limites, em diversos aspectos. O terceiro conceito de Baxandall é a "Permuta" (*troc*, em francês) ou "Barganha", e diz respeito às condições do mercado e de recepção da obra. Esta análise, como mostra Baxandall, pode ser aplicada a outros tipos de construção além da artística, por exemplo, a construção de uma ponte, conforme citado no texto do livro. No entanto, uma diferença importante entre um artista e um engenheiro reside no fato de que o artista pode ser livre para escolher tanto a sua "diretriz", ou seja, algumas das condições ao redor da obra, como o "encargo", ou do chamado, a necessidade, a demanda, o interesse em algo a ser feito, seja esta uma obra de arte ou uma estrutura de engenharia, como a ponte do Rio Forth, de Benjamin Baker, que o autor investiga e disseca em seu livro. Um artista determina sua diretriz conforme um "ser social inserido em determinadas circunstâncias culturais" (BAXANDALL, 2006, p. 87, tradução nossa).[21]

Baxandall gostaria que considerássemos em que medida é instrutivo pensar sobre as obras de arte como *soluções para problemas*, uma proposta subsequentemente questionada por Jacques Barzun (1989). Sugere que a obra pode ser "explicada" ao, primeiramente, reconstruir o "problema" ou reconstruir as razões sobre o porquê de ela ter sido produzida (isto faz parte do

[21] "a social being inserted in certain cultural circumstances."

“encargo”) e as circunstâncias históricas (que são parte da “diretriz”) nas quais tal problema foi resolvido. O encargo — ou o chamado para produzir algo — e a diretriz — ou as condições ao redor dessa produção — não estão completamente separados. Isto porque a maneira como algo é produzido está inexoravelmente conectado com o porquê ele foi produzido. Conforme Baxandall (2006, p. 90) afirma ao discutir a arte de Pablo Picasso: “Sua esfera de ação está saturada de *porquês* e de *comos*.”[22] As suas ideias são úteis para estabelecer pontos de como as obras de arte surgiram, e podem ajudar os historiadores a situar a gênese da peça de arte em relação aos objetivos dos artistas e o contexto histórico em que eles estão situados. Exemplificando seu procedimento, e desenvolvendo sua análise de Picasso, Baxandall argumenta que a “diretriz” do pintor foi, em parte, autoconstruída por estar ciente de um determinado momento que sua arte ocupava na história da pintura, e como os seus gostos e desgostos como pintor relacionavam-se a questões fundamentais da representação, gostos que o fizeram romper com a pintura figurativa e abraçar o vanguardista cubismo, apesar de Picasso ser proficiente, e originalmente treinado, em pintura acadêmica, como pode ser visto nas figuras 1 e 2.

[22] “Picasso’s province is saturated with *why* as well as *how*.”

Figura 1 - *A Primeira Comunhão*, do período clássico de Picasso (1895/1896)

Fonte: www.pablopicasso.org

Figura 2 - *Retrato de Wilhelm Uhde*, 1910

Fonte: www.phaidon.com

Nas obras de Pablo Picasso, *Primeira Comunhão* (1895/1996) e *Retrato de Wilhelm Uhde* (1910), pertencentes aos períodos acadêmico/figurativo e do cubismo analítico, respectivamente, podemos ver grandes diferenças. Na mudança de estilos e na procura da vanguarda artística, vemos Picasso tendo alterado, ao longo dos anos, seu "encargo" e sua "diretriz", conforme suas intenções, suas relações sociais e suas condições de trabalho mudavam ao seu redor, e o artista estabelecia seu diálogo com esses elementos. Mudando-se as condições estabelecidas por Baxandall, mudam as circunstâncias culturais, e consequentemente mudam os objetivos e os processos do ser social, o artista e a natureza de sua arte.

A "diretriz" de Picasso também foi influenciada por sua interação com outros pintores, negociantes, colecionadores e até mesmo críticos de arte, como Apollinaire. As escolhas, os julgamentos, as críticas, os humores, as avaliações, as negociações feitas por cada um destes, individualmente, tiveram impacto recíproco nessa interação. De acordo com Baxandall, as relações de Picasso com outras pessoas do mercado de arte, outros pintores, colecionadores, agentes, negociantes, o público e a crítica, também determinam parte importante da diretriz.

Os conceitos de Baxandall podem ser utilizados para analisar o trabalho dos artistas contemporâneos de quadrinhos. Baxandall (2006, p. 87) observa que muito do “encargo” é, em geral, determinado pelo próprio artista. Essa condição, claro, se dá em um cenário onde temos um artista trabalhando de forma autônoma. No entanto, o “encargo” da escrita no gênero do super-herói foi originalmente determinado pela indústria das histórias em quadrinhos (as editoras contrataram artistas e escritores para propósitos específicos, e os personagens das histórias em quadrinhos eram propriedade das editoras). A partir dos anos 1980, isto parcialmente mudou, pois parte dos autores de quadrinhos adquiriu uma nova autonomia e, em alguma medida, redefiniria seu próprio “encargo” e a sua própria “diretriz”. Isto mudou juntamente com os novos desenvolvimentos no mercado de histórias em quadrinhos: o sistema de vendas diretas, que se tornou vitalmente importante na determinação do futuro da mídia (LOPES, 2009). Além disso, em termos de história da mídia, a reciprocidade das influências internas ao seu universo é um ponto de entendimento da questão que se torna central. Como Baxandall enfatiza, a influência não é uma relação passiva, mas um exercício ativo de apropriação das ideias que um artista aplica a seu próprio trabalho, colocando em suas criações elementos e ideias anotadas e apropriadas de outros artistas (BAXANDALL, 2006). Ter consciência de suas colocações e da abordagem de Baxandall faz com que esses conceitos possam ser utilizados para discutir as influências que os escritores e artistas de histórias em quadrinhos tiraram dos criadores anteriores desta área, e como escolheram usá-las em seus trabalhos, estabelecendo conexões dos trabalhos de quadrinistas anteriores. Por outro lado, também é possível debater a influência que as obras de um autor tiveram quando foram apropriadas por outros artistas trabalhando ao seu redor, assim como na mídia dos quadrinhos em geral.

O terceiro conceito de Baxandall é a “permuta” (*troc*) ou “barganha” e se refere a diferentes aspectos do mercado no qual os artistas se encontram. A “permuta” ou “barganha” inclui os incentivos comerciais e econômicos para produzir a obra de arte, mas não é limitada somente a isso. Baxandall não se limita a análises de elementos econômicos como os determinantes da ação humana. Sua observação dos estímulos e dos contextos para a criação artística vai mais longe. Como exemplo, pode-se observar que a produção artística também envolve recompensas menos tangíveis, como a reputação artística, o mérito social, o “status”. Artistas precisam de aprovação, estímulo intelectual e confirmação da relevância de seu trabalho. De acordo com Baxandall (2006, p. 48), algumas vezes requerem o incentivo de uma provocação

ou irritação, do tipo estimulante. Estas muitas vezes são vistas em rusgas com críticos, intelectuais contemporâneos, jornalistas e colegas de oficio, como artistas parceiros.

Três aspectos identificados por Baxandall interferem diretamente no projeto aqui desenvolvido:

1. As diferenças na origem de seu "encargo" (*charge*), ou chamado para fazer a obra.
2. Os desenvolvimentos nas condições de sua "diretriz" (*brief*).
3. As consequências da resposta ao seu trabalho ("permuta" — *troc*).

As ideias de Baxandall permitem discutir o trabalho do escritor de histórias em quadrinhos, o mercado no qual a mídia está circulando e as condições da indústria das histórias em quadrinhos. A flexibilidade da abordagem experimental de Baxandall permite foco nas qualidades específicas da obra de arte.

6.4 Explorando os contextos político, cultural e histórico

No que se refere ao contexto histórico no qual o autor trabalhou, a abordagem de Carl Schorske é particularmente instrutiva. Peter Burke (2008, p. 103), ao focar na dimensão política do trabalho de Schorske, categoriza o livro *Fin-de-Siècle Vienna* como parte de uma nova tendência na história cultural. Nesse sentido, é interessante observar a variedade absoluta dos aspectos da vida cultural que Schorske traz para apoiar sua análise, o que a torna interessante para nós. Na discussão de sua abordagem histórica, Schorske explica:

> Os historiadores procuram […] localizar e interpretar o artefato temporalmente em uma área onde duas linhas se cruzam. Uma linha é vertical, ou diacrônica, pela qual ele estabelece a relação de um texto ou sistema de pensamento com expressões anteriores no mesmo ramo de atividade cultural (pintura, política, etc.). A outra é horizontal, ou sincrônica, pela qual ele avalia a relação do conteúdo do objeto intelectual com o que está aparecendo em outros ramos ou aspectos de uma cultura ao mesmo tempo (SCHORSKE, 1981, p. xvii, tradução nossa). [23]

[23] The historian seeks […] to locate and interpret the artifact temporally in a field where two lines intersect. One line is vertical, or diachronic, by which he establishes the relation of a text or a system of thought to previous expressions in the same branch of cultural activity (painting, politics, etc). The other is horizontal, or synchronic; by it he assesses the relation of the content of the intellectual object to what is appearing in other branches or aspects of a culture at the same time.

A definição de Schorske nos ajuda a entender o procedimento básico da história cultural. Por um lado, há uma observação de um artefato, neste caso, obras de arte, e as relações deste no mesmo "ramo de atividade cultural". Isto inclui, como mencionado acima, a história da pintura e dos pintores que precederam Picasso, no caso de Baxandall, ou a história das histórias em quadrinhos e da própria indústria, no caso do presente estudo. Por outro lado, Schorske sugere que produções intelectuais devem ser relacionadas com "o que está aparecendo em outros ramos ou aspectos da cultura ao mesmo tempo", ou seja, os outros aspectos da vida social, os contextos políticos e culturais. Assim como Schorske em *Fin-de-Siècle Vienna* propõe que Arthur Schnitzler, Gustav Klimt e Sigmund Freud estavam reagindo contra os valores de sua época, pode-se defender que, de forma similar, os autores de histórias em quadrinhos, por meio de seus trabalhos, estavam, a sua própria maneira, reagindo não somente às mudanças dentro da indústria das histórias em quadrinhos, mas também aos valores políticos e culturais de sua época.

Quando as condições culturais e políticas em que um artista opera são exploradas, o conceito da história cultural *zeitgeist* se torna relevante. O termo se refere ao "espírito da época" de caráter holístico que conecta todos os aspectos da vida cultural e social em um determinado período e lugar. O conceito, de uma forma ou de outra, é importante para a maioria dos historiadores culturais. Pode oferecer contexto e ambiente e realça importantes conexões de qualquer material sendo estudado com os elementos das circunstâncias nas quais ele foi produzido. Portanto, permite que muitas conexões históricas sejam feitas entre uma obra de arte e seu cenário político e cultural. Neste ponto, é interessante olhar algumas ideias que podem esclarecer aspectos desta pesquisa.

O historiador cultural Roger Chartier, que explorou o sentido do *zeitgeist*, sugere que uma definição adequada seria feita ao se tentar identificar certas "estruturas de pensamento",[24] que organizam as construções intelectuais e produções artísticas de um determinado momento (CHARTIER, 1988, p. 23). Ele frisa como chave para entendimento dessas estruturas as evoluções socioeconômicas. Chartier continua sua explicação, afirmando que os historiadores Lefebvre e Erwin Panofsky, ao mesmo tempo, tentaram conceituar o "espírito de uma época":

> Ambos, de modo paralelo e muito provavelmente sem influência recíproca, estavam tentando no mesmo período equipar a si mesmos com meios intelectuais para conceituar o "espírito da época", este *zeitgeist* que entre outras

[24] "Structures of thought".

> coisas sustentou toda a abordagem de Burckhardt (CHARTIER, 1988, p. 23, tradução nossa).[25]

Ele então conclui que qualquer definição que tente encapsular o conceito de *zeitgeist* deve incluir:

> […] a explicação de acordos observados entre diferentes produções intelectuais (ou artísticas) de um período por empréstimos ou influências, ou por referência a um composto de um "espírito da época" feito de características filosóficas, psicológicas e estéticas (CHARTIER, 1988, p. 24, tradução nossa).[26]

Em outras palavras, Chartier acredita que o conceito de *zeitgeist* pode ser usado para realizar conexões entre ideias filosóficas, a psicologia do período e os ideais artísticos de uma era em particular.

Estes elementos serão examinados nas dimensões política, social e cultural. Juntos, eles darão mais detalhes sobre o "espírito da época" em que o autor trabalhou. Essa ideia é, portanto, essencial para a compreensão da criação da arte em um determinado lugar e período.

Um desenvolvimento desse princípio pode ser feito ao se observar um determinado período histórico do mundo invertendo o telescópio, e tentando, por meio da análise da arte, abstrair dados para chegar a conclusões sobre um lugar e um tempo. Em vez de apenas observar o discurso da obra, o princípio é tentar entender o ambiente de onde esta obra veio. O historiador Carl Schnasse salienta a importância da arte como *benchmark*, ou ponto de referência, para a identidade de uma civilização:

> […] a arte de cada período é a expressão mais completa e a mais confiável do espírito nacional em questão. É algo como um hieróglifo… no qual a essência secreta da nação se autodeclara condensada, é verdade, escura à primeira vista, mas de forma completa e sem ambiguidade aos que conseguem ler os sinais… portanto, uma história da arte contínua proporciona o espetáculo da evolução progressiva do espírito humano (SCHNASSE apud GOMBRICH, 1969, p. 14, tradução nossa).[27]

---

[25] Both men, in parallel fashion and quite probably without reciprocal influence, were attempting in the same period to equip themselves with the intellectual means to conceptualize the 'spirit of the times', this *zeitgeist*, which among other things underlay Burckhardt's entire approach.

[26] the explanation of agreements noted among the different intellectual (or artistic) productions of a time by borrowings or influences, or by reference to a composite 'spirit of the times' made up of philosophical, psychological and aesthetic characteristics.

[27] […] the art of every period is the most complete and the most reliable expression of the national spirit in question, it is something of a hieroglyph […] in which the secret essence of the nation declares itself, condensed, it is true,

Schnasse propõe que, se observarmos as produções artísticas de uma determinada época, seremos capazes de entender melhor aquele período, estabelecer as relações entre elas e o ambiente ao seu redor, criando uma rede de conexões entre a obra de arte e sua sociedade. Torna-se relevante nesta discussão o que Roger Chartier (1988, p. 29) chama de "história da psicologia coletiva". Esta é a ideia de que, em produções literárias contemporâneas, algumas das principais discussões e referências de uma época são capturadas, nos permitindo explicar as "forças coletivas pelas quais a humanidade vive sua época" (CHARTIER, 1988, p. 29, tradução nossa)[28]. Ele acredita que isto ocorre quando "[…] ideias são capturadas pela circulação das palavras que as designam, situadas em seus ambientes sociais e consideradas muito mais em termos de sua carga afetiva ou emocional do que por seu conteúdo intelectual" (Ibidem, tradução nossa).[29] Sua preocupação está em como as pessoas se sentem diante de palavras, que expressam determinadas ideias, e que podem mudar de valor ou conceito com o passar do tempo.

Portanto, a pesquisa na história cultural é feita por meio da contextualização de produções e da relação desses produtos com o mundo que eles expressam, dentro do contexto do período e local em que elas foram produzidas. Há valores temporais específicos sendo confrontados. Esse painel é feito, sugere Chartier, ao "reconstruir os sentimentos e as sensibilidades das pessoas de tempos passados" (Ibidem, tradução nossa),[30] cabendo ao pesquisador realizar essa reconstrução. O período que pesquisamos refere-se a um momento de considerável mudança em diversos aspectos na indústria das histórias em quadrinhos, alguns econômicos, outros temáticos, outros tecnológicos, outros mercadológicos. O foco de Schorske com os indivíduos que em sua época instigaram a mudança, ou algum tipo de ruptura com o passado, demonstra a ressonância desse procedimento de análise histórica no estudo de caso, e Chartier nos sugere que os sabores emocionais de uma época podem nos ajudar a entender por que autores que se davam bem num período, em outro se transformam em opositores. Baxandall, ao pesquisar Picasso e as mudanças de crítica, movimentos artísticos e o mercado de artes europeu do início do século XX, faz algo

---

dark at first sight, but completely and unambiguously to those who can read the signs […] thus a continuous history of art provides the spectacle of the progressive evolution of the human spirit.

[28] "collective forces by which men live their times".

[29] ideas are grasped through the circulation of the words that designate them, situated in their social settings and considered as much in terms of their affective or emotional charge as of their intellectual content".

[30] "reconstructing the sentiments and sensibilities of the people of a past time".

similar ao entender as rupturas pelas quais passava esse artista. O próprio Schorske define aqui seu objeto de estudo, e o que as condições que ele observa significam historicamente:

> A Vienna de *fin de siècle*, com os tremores de desintegração social e política sentidos de forma intensa, provou ser um dos campos de criação mais férteis da cultura a-histórica de nosso século. Seus grandes inovadores intelectuais — na música e filosofia, na economia e arquitetura e, com certeza, na psicanálise — todos romperam, em maior ou menor medida, deliberadamente, os seus laços com a visão histórica central para a cultura liberal do século XIX na qual eles tinham sido educados (SCHORSKE, 1981, p. xiii, tradução nossa).[31]

Schorske analisa o trabalho dos homens que tiveram um profundo impacto em diferentes áreas da atividade humana, e cujo trabalho coletivamente marcou uma ruptura com os aspectos anteriores de seu ambiente cultural.

Ao debater a história e o estudo da cultura, Schorske declara que

> Os historiadores procuram analisar a particularidade do objeto (seja este um poema, uma instituição ou uma unidade da cultura) somente até o ponto em podem apropriar-se dele como um elemento que está tecendo um padrão de mudança plausível (1998, p. 220, tradução nossa).[32]

O procedimento, nesses termos, deve então observar o objeto histórico como fator que trouxe "padrões de mudança" a seu campo, entendendo as particularidades desse objeto de mudança que o tornaram relevante.

6.5 Explorando os contextos biográfico e pessoal

Peter Burke chama de "micro-história" a abordagem da história cultural que trata da história feita sob um "microscópio", permitindo que os historiadores "reexperimentem a história" por meio da análise "da relação entre a comunidade e o mundo que a cerca"[33] (BURKE, 2008, p.

---

[31] Vienna in the *fin de siècle*, with its acutely felt tremors of social and political disintegration, proved one of the most fertile breeding grounds of our century's a-historical culture. Its great intellectual innovators – in music and philosophy, in economics and architecture, and, of course, in psychoanalysis - all broke, more or less, deliberately, their ties to the historical outlook central to the nineteenth century liberal culture in which they had been reared.

[32] "The historian pursues the analysis of the object's particularity (whether it be a poem, an institution or a unit of culture) only to the extent that he or she can appropriate it as an element in weaving a plausible pattern of change."

[33] "the relation between the community and the world outside it".

45). Escrevendo sobre as origens da micro-história e os seus objetivos, esse autor aponta que ela proporciona

> Um modelo alternativo, para um extenso estudo de caso, no qual existia espaço para a cultura, livre do determinismo econômico ou social e para indivíduos, faces na multidão. O microscópio ofereceu uma alternativa atrativa ao telescópio, permitindo a experiência concreta individual ou a experiência local a entrar novamente na história (BURKE, 2008, p. 45, tradução nossa).[34]

Por meio da observação dessas faces na multidão, os historiadores culturais podem entrar na mente, nas ideias, nos sentimentos e intenções dos protagonistas do passado e tentar contextualizar e entender suas intenções e ações. O interesse no que um artista quis comunicar com seu trabalho, e comentar este processo, levou à tradição das entrevistas. O processo abre uma janela para observarmos como um artista se sente sobre suas obras, suas intenções com ela, adiciona uma perspectiva a partir da vivência pessoal, conectando memórias com pretensões, perspectivas, expectativas, experiências e o trabalho. Também é um recurso que exibe muito da visão de mundo e posições dos artistas com referência a certos assuntos, instituições, organizações e fatos da vida. As entrevistas preservam depoimentos, processos de trabalho e histórias pessoais que podem, caso contrário, se perder. Processos de pensamento vêm à tona e as declarações dos artistas podem ser analisadas e questionadas, trazidas em contexto com o que realmente aconteceu na história. Portanto, o leitor consegue ter uma rápida ideia da mente do artista e filamentos de conhecimento podem ser entrelaçados e costurados entre os artefatos culturais ao redor dele (o mundo político, social, cultural e material) e seu trabalho.

Um dos exemplos mais celebrados da micro-história é o livro *O queijo e os vermes*, de Carlo Ginzburg, publicado em 1976. A origem desse livro vem de uma série de declarações feitas, durante um interrogatório pela Inquisição, por um moleiro da região italiana de Friuli, Domenico Scandella, também conhecido como Mennochio. Durante o interrogatório, ou séries de entrevistas, Scandella expõe as suas visões de mundo detalhadamente, proporcionando um fascinante vislumbre da mente de um homem do século XVI. Ginzburg foca-se nas ideias de Scandella e o contextualiza tanto como um indivíduo único, com ideias peculiares sobre o mundo, como um exemplo de sua classe social, um representante da “cultura camponesa”. A qualidade

[34] An alternative model, that one of an extended case-study, in which there was space for culture, for freedom from economic or social determinism and for individuals, faces in the crowd. The microscope offered an attractive alternative to the telescope, allowing concrete individual or local experience to re-enter history.

humana desse tipo de trabalho, que é baseado em testemunhos e relatos pessoais, é enriquecida por ser colocada no contexto do mundo exterior, ou o que Burke chama de global. Desta forma, conexões são feitas entre os testemunhos pessoais e os aspectos mais amplos da história, e permite ao leitor reexperimentar a história, como Burke observa (2008). Comentando o trabalho de Ginzburg, Anna Green (2008) observa que:

> O comentário irônico, as emoções e a imaginação de Mennochio, cautelosamente situado dentro do contexto cultural e social ampliado, estão no centro da narrativa de Ginzburg e expandem muito a nossa compreensão das "possibilidades expressivas" da época (GREEN, 2008, p. 8, tradução nossa).[35]

Green conclui, dizendo que o uso de entrevistas feito por Ginzburg para criar um cenário histórico é uma maneira muito interessante e útil para promover um melhor entendimento de uma época, um objetivo que, torna-se claro, é o propósito de toda história cultural. O próprio Ginsburg, em entrevista à *Samtiden*, disse que o trabalho é "uma tentativa de expandir a relevância da noção de indivíduo na história" (GINZBURG; GUNDERSEN, 2003). Além disso, como Green aponta, por meio de seu trabalho Ginzburg foi bem-sucedido na produção de uma narrativa.

Quando discute sua abordagem histórica, Ginzburg afirma que a noção de escala é fundamental: "A escala que empregamos sempre determina a quais respostas é possível chegar a cada caso. Seja em nível micro, seja em nível macro" (Ibidem). No presente estudo, observamos os artefatos culturais em termos dos dois níveis. No nível macro, o contexto político, econômico e cultural e, portanto, obtemos uma visão dos trabalhos contextualizados e estruturados dentro do cenário. No nível micro, observamos momentos individuais nas suas produções, assim como detalhes particulares de carreira e vida, para explorar como alguns destes elementos permitem entender o porquê e como os trabalhos foram criados. As declarações de um artista adicionam outra dimensão que pode ser analisada, indagada e comparada com outras abordagens críticas. Se tal evidência for incluída, dá-se ao leitor mais material para que novas relações possam ser estabelecidas entre o artista, seu entorno e suas obras.

Com certeza, é perfeitamente possível analisar a produção de um artista sem recorrer ao que se sabe sobre suas visões pessoais, vida, detalhes biográficos e assim por diante. Sabemos pouquíssimo sobre o que Shakespeare pensava sobre qualquer assunto, já que nenhuma declaração dele, fora suas peças e sonetos, sobreviveu. Mas isso não impede que suas obras sejam

---

[35] Mennochio's ironic commentary, emotions and imagination, carefully situated within the wider cultural and social context, are at the centre of Ginzburg's narrative and greatly expand our understanding of the 'expressive possibilities' of the time.

estudadas. A esse respeito, é de interesse específico que Baxandall (1985), por exemplo, rejeite as tentativas de identificar o significado do trabalho com a intenção do autor, em parte porque ela está perdida. Uma vez que esta perspectiva não está mais disponível — no caso do estudo de Baxandall sobre Picasso, o artista está morto —, é a "relação entre o objeto e suas circunstâncias" (BAXANDALL, 1985, p. 42, tradução nossa)[36] que Baxandall almeja recuperar por meio de um processo de inferência que leva em consideração "o olhar prospectivo das coisas" (Ibidem, tradução nossa).[37] Sua análise não se preocupa com a posição pessoal dos artistas e sua preferência é olhar a obra de arte por meio de estruturas e ângulos teóricos que deixam de lado a voz pessoal destes, suas preocupações e pensamentos.

No entanto, no caso de autores ainda vivos e que têm sido abordados para se descobrir o que pensam, como é o caso do objeto desta tese, entende-se que este ângulo oferece muitas informações relevantes e singulares, rico em dados para o pesquisador.

Há, com certeza, considerável apoio entre historiadores culturais eminentes sobre o valor de depoimentos pessoais e individuais. Gombrich, por exemplo, afirma que a única forma de progredir no estudo da história é focando o ser humano e afirma claramente: "Eu espero e acredito que a história cultural fará progresso se também fixar firmemente sua atenção no ser humano como indivíduo" (GOMBRICH, 1969, p. 37, tradução nossa).[38] Jacob Burckhardt definiu o dever do historiador cultural como a necessidade de revelar os característicos "hábitos do pensamento e atitudes mentais" (BURCKHARDT apud GREEN, 2008, p. 6, tradução nossa)[39] de uma sociedade, e argumentou que debater e expor "a imaginação, as aspirações e suposições" (Ibidem, tradução nossa)[40] das pessoas através da história é "[…] ao menos tão importante quanto, se não mais, do que as ações ou os eventos, para o historiador cultural" (Ibidem, tradução nossa).[41] Sua abordagem está, portanto, profundamente interessada nos pensamentos e nas ideias dos protagonistas da história. Isto pode ser estendido para apoiar a visão de que é importante consultar a mente dos artistas quando se olha para sua história, e tentar entender como os próprios escritores procuram criar sentindo no mundo em que vivem para apreciar completamente os significados implícitos em sua produção artística.

---

[36] relation between the object and its circumstances
[37] the 'forward-leaning look of things'
[38] I hope and believe cultural history will make progress if it also fixes its attention firmly on the individual human being.
[39] habits of thought and mental attitudes
[40] imagination, aspirations and assumptions
[41] […] at least as important, if not more so, than actions or events for the cultural historian.

6.6 Implicações filosóficas e morais

Esta pesquisa envolve uma análise de momentos e sequências de histórias específicas. Assim, parece necessário dar um enfoque especial às implicações morais das ações dos heróis dos quadrinhos. A ideia permeia o gênero como um todo, como Duncan e Matthew declaram: "É uma convenção bem estabelecida no gênero que quando um personagem cria uma identidade de super-herói e veste um traje, está se comprometendo a ajudar aqueles em necessidade e a combater o mal" (2009, p. 226, tradução nossa).[42] Explorando mais esse tema, Marc di Paolo fala sobre o papel moral do super-herói:

> De fato, eu acredito que uma abordagem moralista, até certo ponto, ao gênero do super-herói é fundamentada, dada a natureza da narrativa do super-herói. Histórias de super-heróis se autoanunciam como contos de coragem e amizade, representando ao máximo os ideais americanos enquanto tentam passar um forte código moral às impressionáveis crianças que leem histórias em quadrinhos (DI PAOLO 2011, p. 5, tradução nossa).[43]

Da mesma forma, ao abordar os super-heróis, Roz Kaveney argumenta que,

> Particularmente nas últimas duas décadas, um dos principais temas da história em quadrinhos de super-herói tem sido uma investigação reflexiva de sua própria premissa. Os super-heróis, como os vigilantes mascarados, são indivíduos profundamente problemáticos em sério desacordo com algumas das principais suposições de uma forma de arte democrática. Os críticos do gênero sempre assumem, erroneamente, que ele não presta atenção às questões éticas de sua essência, enquanto que, de fato, o gênero é obcecado com o tema ao ponto do clichê (KAVENEY, 2008, p. 100, tradução nossa).[44]

Assim, de acordo com esses autores, os super-heróis estão predominantemente preocupados com a transgressão e a justiça, e esta dualidade é um dos aspectos fundamentais do

---

[42] It is a well-established convention of the genre that when a character creates a superhero identity and dons a costume, he or she is making a commitment to help those in need and fight evil.

[43] In fact, I believe that a somewhat moralist approach to the superhero genre is warranted, given the nature of the superhero narrative. Superhero stories bill themselves as tales of courage and friendship, representing American ideals at their best while attempting to pass on a strong moral code to the impressionable children who read comic books.

[44] "Particularly over the last two decades, one of the principal subjects of the superhero comic has been a reflexive examination of its own premise. Superheroes, like masked vigilantes, are profoundly problematic individuals, at serious odds with some of the major assumptions of a democratic art form. Critics of the genre often assume, wrongly, that it pays no attention to the ethical issue at its core, whereas in fact it is obsessed with it almost to the point of cliché."

gênero, gerando muitas histórias, premissas e conflitos.

7. Modelos na história cultural

Quando confrontado com a noção de que um historiador necessariamente precisa de um modelo para interagir com a história, Gombrich lembrou uma metáfora particularmente interessante:

> Nós precisamos (de um modelo)? Na hidrodinâmica, chega-se a um estado chamado turbulência, quando nenhum engenheiro desejaria prever aonde as diferentes contracorrentes irão. Aprendi isso quando trabalhei com os estudos de Leonardo dos movimentos d'água. Não se consegue mapear de antemão como exatamente as correntes d'água num canal irão fluir. E o mesmo é provavelmente verdade com os movimentos da mente. Existe a turbulência (GOMBRICH, 1973, p. 883 tradução nossa).[45]

Ao falar sobre os inventores da história cultural, ele aponta sua qualidade não-quantificável e o papel da perspectiva pessoal do historiador:

> Burckhardt ou Huizinga eram artistas: os seus retratos de uma determinada sociedade ou período não eram científicos, mas baseados na intuição. E a impressão que tenho de você, ou dos meus amigos, também está baseada na intuição e não na análise quantitativa. De fato, eu raramente saberia como lidar com a análise quantitativa para tentar estimar um caráter ou amigo. Nas situações humanas, em outras palavras, devemos contar com o instrumento que temos, que é nossa sensibilidade individual (GOMBRICH, 1973, p. 882 tradução nossa).[46]

Anna Green (2009) concorda com este posicionamento. Na discussão sobre a posição de Burckhardt como historiador, a pesquisadora afirma que ele indicou que os historiadores usaram as suas próprias percepções para seu trabalho e que ele "estava integralmente consciente de que a percepção individual, ou subjetividade humana, representava um papel mediador significativo na

---

[45] Do we? (need a model). In hydrodynamics there comes a state called turbulence, when no engineer would wish to predict where the different eddies will go. I learnt that when I worked on Leonardo's studies of water movements. You cannot map out in advance how exactly the currents of water in a narrow will flow. And the same is probably true of the movements of the mind. There is such a thing as turbulence.

[46] Burckhardt or Huizinga were artists: their portraits of a given society or period were not scientific, they were based on intuition. And the impression I have of you, or of my friends, is also based on intuition and not on quantitative analysis. In fact, I would hardly know how to deal with quantitative analysis in trying to assess a character or a friend. In human situations, in other words, we must rely on the instrument we have, which is our individual sensibility.

representação do passado do historiador" (2009, p. 14, tradução nossa).[47] A sugestão é que as percepções pessoais do historiador são fundamentais para entender a arte. O processo, então, envolve as condições particulares deste observador: em um certo grau, sua experiência, suas inclinações e formação culturais e a atenção individual do analista a detalhes específicos. É um processo muito único que, como o próprio Gombrich apresenta, deveria ser aplicado a situações humanas e foi certamente aplicado por historiadores culturais como Burckhardt no livro *A Cultura do Renascimento na Itália*, originalmente publicado em 1860, e Huizinga em sua obra *O Outono da Idade Média*, originalmente publicado em 1919 (apud GOMBRICH, 1969).

Ao discutir a posição de historiadores que, como Baxandall, trabalham do final do século XIX em diante, e como suas abordagens mais tarde influenciaram o estudo da literatura, Jacques Barzun declara:

> Eles estavam defendendo seu domínio contra a presunção agressiva das recém-redefinidas "ciências sociais" e se vangloriando para o mundo de seu próprio "método" e "rigor". Repudiaram aqueles que escreveram história "literária" e avidamente desistiram das narrativas panorâmicas trocando-as por estreitos "estudos", microscópicos em detalhes e livres de ideias. No lugar deles, os "problemas" se tornaram a única justificativa da pesquisa. Todas as dificuldades da vida se tornaram problemas, do qual seguiu que o único esforço válido era alcançar soluções. E nada, a não ser a ciência, tinha resolvido ou iria alguma vez resolver um problema. […] O estudo da literatura se tornou a solução de problemas, ao passo que a criação da obra era também considerada como um problema que o autor tinha resolvido ou não com sucesso (BARZUN, 1989, p. 77, tradução nossa).[48]

A crítica de Barzun destaca os problemas impostos pelo esforço desesperado das humanidades em emular as ciências naturais. A abordagem de Baxandall sobre a Arte em termos de "problemas a serem resolvidos" oferece ferramentas interessantes para considerar as obras de arte e sua gênese. No entanto, esta abordagem, em última análise, é perigosamente limitada, como Barzun aponta de maneira sucinta.

---

[47] Was fully aware that individual perception, or human subjectivity, played a significant mediating role in the historian's representation of the past".

[48] They were defending their domain against the aggressive self-conceit of the newly redefined "social sciences" and boasting to the world of their own "method" and "rigor". They repudiated those who wrote "literary" history and they eagerly gave up panoramic narratives for narrow "studies", microscopic in detail and free of ideas. In their place, "problems" became the sole justification of research. All the difficulties of life had turned into problems, from which it followed that the only worthy effort was to reach solutions. And nothing but science had solved or would ever solve a problem. […] The study of literature was turned into problem-solving, while the creation of the work was also regarded as a problem the author had or had not successfully solved.

Anna Green, por sua vez, afirma que

> Os seres humanos entendem o mundo de uma míriade de formas […] histórias culturais concentram-se no mundo criado pela mente humana. A história cultural, portanto, pode ser definida como uma abordagem do passado que foca nas maneiras que os seres humanos entendem os seus mundos, e isto coloca a subjetividade e a consciência humana no centro do questionamento cultural. Esta definição abrangente nos permite reunir, dentro de seu perímetro, as muitas atividades e atribuições geralmente concedidas à cultura, enquanto retém o foco essencial nas dimensões criativas da mente humana (GREEN, 2009, p. 4, tradução nossa).[49]

No que tange às conclusões sobre a história cultural e seus atuais debates, a própria Green conclui que a área "produziu um conjunto de trabalhos rico e diverso, explorando as várias dimensões da consciência humana" (GREEN, 2009, p.117, tradução nossa)[50] e que o foco dos historiadores culturais está "primariamente sobre as estruturas e padrões mentais subjacentes e inconscientes, as fundações da subjetividade humana" (Ibidem, tradução nossa).[51]

Por meio do resumo de Green, parece ser razoável salientar uma conclusão geral de que a história cultural foca na subjetividade humana e que esta é a forma pela qual as experiências humanas particulares envolvendo interpretação e emoções pessoais serão melhor compreendidas. A expressão das emoções e das ideias humanas é o foco da Arte e da História da Arte. Se formos capazes de entender que fatos acontecem e que se somos capazes de entender o que as pessoas falam e querem dizer quando falam, escrevem, pintam e desenham, se formos capazes de receber sua mensagem e de passar pelo processo da comunicação e, após isso, se conseguirmos ver sua comunicação dentro de um complexo e multifacetado contexto cultural, conseguiremos, sob alguns aspectos, entender melhor as condições de um espaço e um tempo.

Considerando as abordagens aqui exemplificadas e discutidas, é válido observar que o historiador Wilhelm Dilthey (apud GREEN, 2009) fez afirmações importantes no que se refere ao uso da História e suas possibilidades. Sua abordagem sobre interpretação seguiu o conceito de "círculo hermenêutico", no qual o assunto observado é visto através de camadas de interpretação.

---

[49] Human beings make sense of the world in a myriad of ways […] cultural histories concentrate upon the world created by the human mind. Cultural history, therefore, can be defined as an approach to the past that focuses upon the ways in which human beings made sense of their worlds, and this places human subjectivity and consciousness at the center of cultural enquiry. This broad definition permits us to gather within its compass the many activities and attributes generally ascribed to culture, while retaining the essential focus upon the creative dimensions of the human mind.

[50] Produced a rich and diverse body of work exploring the diverse dimensions of the human consciousness.

[51] Primarily upon the underlying, unconscious mental structures or patterns, the foundations of human subjectivity".

Ele propôs que a interpretação ocorre em três relações de dependência mútua: entre as palavras isoladas e a totalidade do trabalho, entre o trabalho em si e a mentalidade de seu autor, e entre o trabalho e o gênero literário ao qual ele pertence.

Dilthey estava, no entanto, consciente de que o método não oferecia respostas absolutas. Ele sabia que a escrita da história não opera pelos mesmos métodos explanatórios empregados nas ciências naturais. "Nós explicamos a natureza",[52] ele diz, "mas entendemos a vida mental" (DILTHEY apud GREEN, 2009, p. 20, tradução nossa).[53] Também argumenta que o entendimento histórico está inevitavelmente refletido pela perspectiva do intérprete. De acordo com Dilthey, o historiador usa tanto a imaginação como o julgamento da reflexão: "A primeira condição para a possibilidade de uma *Geschichtswissenschaft* (história como disciplina) está baseada na consciência de que eu sou uma criatura histórica e de que quem examina a história também faz história" (DILTHEY apud GREEN, 2009, p. 21, tradução nossa).[54] Ele sabia que o intérprete do texto está engajado em uma relação circular com o texto e que esta interpretação expressará "até certo grau", a experiência do intérprete. E conclui, de acordo com Green: "Em outras palavras, existe uma 'dependência mútua entre a experiência de vida do historiador e sua interpretação do passado'. Dentro do ciclo, no entanto, não existe ponto de partida absoluto, ou ponto de certeza sobre o qual se constrói uma interpretação. Todos os nossos entendimentos devem contar como provisórios e suscetíveis de serem revisados" (GREEN, 2009, p. 22, tradução nossa).[55]

Escrever História é um processo de recriação e, acima de tudo, de identificação pessoal. Uma pesquisa frutífera com certeza surgirá dos trabalhos feitos com tal abordagem honesta e direta, qualidades que são a parte-chave do trabalho histórico em muitos aspectos.

Para discutir o trabalho de Frank Miller, no capítulo 1, faremos uma revisão histórica das revistas de histórias em quadrinhos nos Estados Unidos até os anos 1980. No segundo capítulo, focamo-nos especificamente nos anos 1980, estabelecendo as condições culturais e os contextos históricos do momento. No capítulo 3, abordamos a obra de Miller diretamente, estabelecendo os

---

[52] We explain nature.

[53] But understand mental life.

[54] The first condition for the possibility of a *Geschichtswissenschaft* (history as a discipline) lies in the consciousness that I am myself a historical creature. That the one who examines history also makes history.

[55] That is, there is a 'mutual dependency between the historian's life experience and his interpretation of the past'. Within the circle, however, there is no absolute starting point, or point of certainty upon which to construct an interpretation. All our understandings have to be regarded as provisional and capable of revision.

parâmetros do herói e investigando seu trabalho com o Demolidor. No capítulo 4, situamos Miller no mercado de histórias em quadrinhos ao explorar como ele produziu e publicou *Sin City*. Finalmente, no capítulo 5, com a obra *300 de Esparta*, fazemos um diagnóstico do contexto histórico e geopolítico do final dos anos 1990, discutindo questões sobre cultura popular e pós-modernidade, e entendendo a trajetória moral do herói feita por Miller, em especial à luz de pesquisas sobre o conceito de mito.

CAPÍTULO 1: A HISTÓRIA DAS REVISTAS EM QUADRINHOS NOS ESTADOS UNIDOS E O CRESCIMENTO DESSA MÍDIA

O desenvolvimento e a transformação das revistas em quadrinhos em algo muito maior do que uma mídia criada para entreter crianças e adolescentes levou muito tempo e lidou com uma gama de temas e de assuntos muito específicos, tratados por essa mídia. A história dos quadrinhos de super-heróis apresenta um caso interessante, no qual uma mídia foi usada por décadas, quase exclusivamente, para expor ideias para um grupo de pessoas com idade específica. Isto não aconteceu com outras formas narrativas, como a literatura, o teatro ou o cinema, que desenvolveram uma vasta gama de gêneros e de públicos-alvo desde seu início. É importante, assim, discutir o crescimento e as mudanças ocorridas na criação e publicação das revistas em quadrinhos, que levaram à criação de um mercado com temas e direcionamento adultos, em meados dos anos 1980. Os últimos passos dessas mudanças foram feitos pela maioria das editoras de quadrinhos, dentro do gênero dos quadrinhos de super-heróis.

Histórias de super-heróis: um conceito criado para entreter crianças e adolescentes, foi suficientemente ampliado para se relacionar e expressar ideias adultas. A escrita adquiriu um novo nível de complexidade. Novas referências e ideias foram adicionadas a esses quadrinhos e, ao mesmo tempo em que a produção mais significativa alcançava um ápice criativo e artístico, os trabalhos produzidos resultaram em alguns dos quadrinhos mais complexos e influentes já produzidos (SABIN, 1993). Esta evolução foi provocada por um grupo de artistas e escritores nascidos depois da Segunda Guerra Mundial, que foram influenciados pelo nascimento da contracultura, pelo ambiente pós-guerra, pelo cinema e pela música (rock-and-roll*)* e, especialmente, pelo fenômeno surgido a partir da década de 1970, que dominou a distribuição e o consumo dos quadrinhos, o Fandom (a legião de fãs). Esta geração levou os quadrinhos além de seus limites iniciais, criou trabalhos inovadores, inspirados em inúmeras fontes, que incluem não só o trabalho de desenhistas e de escritores anteriores, mas também de filmes, de esculturas, da literatura e da pintura. Retrospectivamente, por fim, esses trabalhos, por sua vez, são adaptados e cada vez mais informam a tendência atual de adaptações de quadrinhos feitas por Hollywood.

Apresenta-se abaixo, cronológica e criticamente, o processo pelo qual estas mudanças ocorreram, a fim de dar às revistas de histórias em quadrinhos norte-americanas feitas entre os

anos 1950 e 1980, algum grau de contexto e clareza, já que este é o período que antecede e passa pelos momentos nos quais as obras que investigaremos foram produzidas. As observações iniciais irão tratar da primeira polêmica em larga escala sobre quadrinhos acontecida nos Estados Unidos, originada com as publicações da EC Comics nos anos 1950, e as tentativas, feitas por desenhistas e roteiristas dos anos 1980, de utilizar temas, sensibilidades e assuntos adultos para os quadrinhos daquela época em diante.

1. 1 Uma mídia para marginais

Por ser uma mídia de natureza visual, desde o começo os quadrinhos foram amplamente lidos por imigrantes. O suplemento colorido de domingo, *World Sunday*, criado no jornal *New York World* por Joseph Pulitzer (que comprou o jornal em 1883), iniciou uma moda de histórias, anedotas e quadrinhos nesse formato. Um dos personagens mais famosos, que teve sua imagem disseminada desta forma e que popularizou o formato de narrativa visual, foi *Hogan's Alley* (1895-1898, criação de Richard F. Outcault), que ficou famoso por seu personagem principal, um menino careca chamado *The Yellow Kid*. Descalço, feio, desarticulado, com um discurso quase incompreensível, o garoto era um estereótipo do imigrante que predominou no início do século XX na América do Norte (HADJU, 2008, p. 12).

A falta de interesse ou respeito pelos quadrinhos como mídia não é algo novo. Críticas feitas em 1909 já condenavam os quadrinhos por conteúdo e humor grosseiros. O *The Ladies Home Journal*, de janeiro de 1909, publicou um editorial sob o título "A crime against American children" (Um crime contra as crianças americanas), que qualificava o suplemento de domingo como "vazio e vulgar" (apud HADJU, 2008. p. 12, tradução nossa),[56] A mídia não foi bem recebida pelos críticos, fazendo com que os quadrinhos fossem considerados, em última análise, como uma forma inferior de literatura, se não uma forma prejudicial de literatura. Chega a ser realizada a queima de quadrinhos durante os anos 1950, da mesma forma como se queimavam livros na Alemanha nazista (NYBERG, 1998). Durante os anos 1980, a produção e a recepção crítica dos quadrinhos irão mudar e algumas obras começarão a ser vistas como fontes de ideias inteligentes e desafiadoras em uma maior amplitude. Ainda hoje, a visão geral é a de que eles são

[56] Inane and vulgar.

uma fonte de entretenimento leve e despreocupado, predominantemente destinados a crianças e adolescentes, e esta é a visão geral tanto do público como da maior parte da crítica. É uma área que tem que lutar por reconhecimento. Na introdução do livro *The Power of Comics*, os autores Randy Duncan e Matthew Smith reconhecem esse cenário e apresentam as razões para que os quadrinhos sejam vistos como "uma mídia digna de receber atenção acadêmica" (DUNCAN; SMITH, 2009, p. vii, tradução nossa),[57] algo que não seria necessário na introdução de qualquer livro sobre teatro ou cinema.

O trabalho iniciado nos anos 1980 por críticos especializados e pela pesquisa acadêmica ainda está para ser expandido, no sentido de que, na realidade, as visões gerais sobre os quadrinhos não mudaram muito e muito tem que ser feito para mudar a opinião geral sobre o que são os quadrinhos como uma forma narrativa. Como estimulantes intelectuais, os quadrinhos ainda são vistos como um produto duvidoso. O pesquisador Paul Lopes, ao apresentar seu trabalho sobre a procura por reconhecimento das histórias em quadrinhos, afirma:

> Ao escolher as histórias em quadrinhos como meu objeto de estudo, eu rapidamente descobri que "falta de respeito" era o lamento comum de praticamente todos que participavam do campo dos quadrinhos. Esse lamento não era simplesmente sobre como os quadrinhos são pouco considerados, mas também como há pouca consideração pelos artistas e pelos fãs (LOPES, 2009, p. xix, tradução nossa).[58]

1.2 EC Comics, violência, sexualidade e o *Comics Code*

Para entender como elementos adultos foram inseridos nesta mídia predominantemente juvenil, é necessário voltar a meados do século XX. Na década de 1940, as revistas em quadrinhos eram uma das mais populares formas de entretenimento na América do Norte. Eram vendidas entre 80 milhões e 100 milhões de revistas a cada semana, sendo que cada exemplar era passado adiante para um número que poderia variar de seis a dez leitores, possivelmente atingindo mais pessoas do que o cinema, a televisão e o rádio (HADJU, 2008, p. 5). Os quadrinhos do começo do século XX eram destinados, desde o começo de sua inserção nos jornais, a ser um produto para imigrantes, crianças e adolescentes. Esses perfis de leitores iriam

---

[57] A medium worthy of being considered with scholarly attention.

[58] In choosing comic books as my object of study I quickly found that 'lack of respect' was the common lament of virtually all who have participated in the field of comics books. This lament was not simply about comics books low regard, but the low regard towards artists and fans as well.

mais tarde se tornar a cultura jovem do pós-Segunda Guerra. Alguns leitores continuaram fiéis após a infância e ao se tornarem adultos. Neste sentido, os quadrinhos se referiam e expressavam as ideias de jovens que de algum modo se sentiam alienados do mundo adulto (WRIGHT, 2001, p.150-153). Aos poucos, em diversos quadrinhos americanos, imagens de horror e de violência sádica começaram a tomar algumas revistas, criando um cenário peculiar nesta mídia. Este seria o primeiro elemento adulto introduzido na maioria dos quadrinhos amplamente distribuídos no mercado norte-americano.

William Max Gaines, após herdar de seu pai a empresa EC Comics, decidiu mudar o perfil das histórias publicadas, trocando as histórias religiosas e educativas que a editora produzia por histórias de horror, suspense e ficção científica. A resposta do público a esses quadrinhos foi positiva, com 80% da tiragem de meio milhão de exemplares desses quadrinhos sendo vendida (WRIGHT, 2001, p. 149), um número impressionante, e grupos de leitores passaram a criar fã-clubes. Usando o choque, o terror, elementos sexuais e imagens mais cruas, criou-se um tipo de senso de oposição às normas, ao establishment, e esta sensação irá permear o crescimento do Fandom, que mais tarde irá crescer e dominar o mercado. Isto criou um senso de "nós contra eles", com que os leitores se identificavam. Nesse sentido, Bradford D. Wright afirma que as "revistas em quadrinhos da EC atraíam leitores jovens com material que iria chocar e ultrajar todo o resto. Eles eram a evidência tangível da cultura jovem saindo do controle" (WRIGHT, 2001, p. 149, tradução nossa);[59] além disso, como "uma expressão comercial de rebeldia cultural, a EC brilhantemente percebeu a geração alienada entre jovens e reconheceu a insatisfação jovem como uma *commodity* vendível" (WRIGHT, 2001, p. 153, tradução nossa).[60]

Como sua audiência era limitada a um nicho específico, que em geral era desprezado pelos adultos, alguns quadrinhos estavam menos sujeitos ao escrutínio de grupos religiosos, e à supervisão geral feitas por grupos sociais sobre a circulação de entretenimento popular. Como consequência, os quadrinhos, e em especial os da EC Comics, eram muito mais extremos em sua exibição de violência do que a maioria dos filmes de Hollywood na mesma época, conforme pode ser observado na capa de uma de suas publicações, na Figura 3. A leitura dos quadrinhos abria uma porta para uma infinidade de gêneros, e a EC Comics foi tomada pelos contos de fantasia,

---

[59] EC comic books appealed to young reader with material that would shock and outrage everybody else. They were tangible evidence of a youth culture slipping out of parental control.

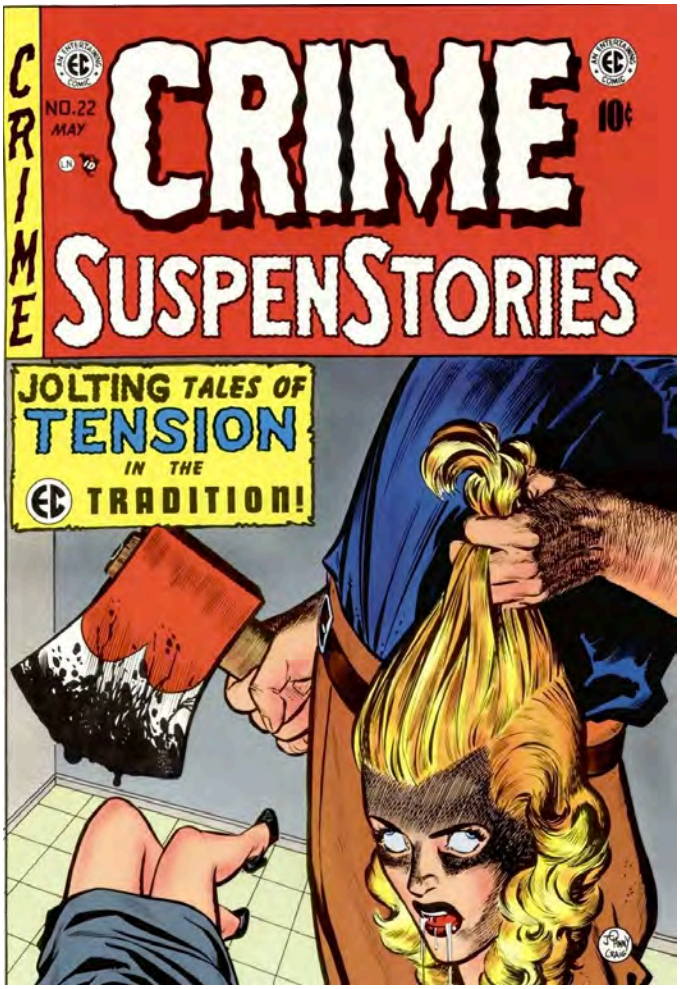
[60] A commercial expression of cultural defiance, EC brilliantly perceived the alienated generation among young people and recognized youth dissatisfaction as a marketable commodity.

terror e crime. Este é um universo em que a presença adulta é relativamente escassa. O interesse especial pelos quadrinhos irá, mais tarde, segmentar esses leitores e artistas em gêneros mais definidos de terror, ficção científica e fantasia.

Com o passar do tempo, esses produtos foram notados pelas autoridades. Ciente do impacto e da força dos quadrinhos, o psiquiatra alemão residente nos Estados Unidos, Dr. Fredric Wertham, passou a estudar os quadrinhos e sua influência sobre os jovens, e publicou, em 1954, um livro chamado *Seduction of the Innocent* (Sedução dos Inocentes), que culpava os quadrinhos pela delinquência juvenil e os colocava como a fonte para a instabilidade mental e os atos antissociais. O livro contribuiu para tornar mais negativo o modo como a sociedade americana via as revistas em quadrinhos. Uma espécie de histeria começou a dominar os pais e, em 21 de abril de 1954, a situação atingiu seu clímax, quando o Subcomitê do Senado para a Investigação da Delinquência Juvenil iniciou suas audiências, em Nova York, a fim de, entre outras providências, investigar a produção da indústria americana de quadrinhos. As revistas em quadrinhos foram consideradas responsáveis por causar a maior parte das "doenças" e dos males gerais que afetavam os jovens. A abordagem de Wertham era incendiária, com declarações chocantes como "Acho que Hitler era um iniciante se comparado à indústria dos quadrinhos" (WERTHAM apud WRIGHT, 2001, p. 5, tradução nossa).[61] Seu testemunho no Subcomitê, que foi iniciado com uma longa lista de credenciais, impressionava e foi convincente (WRIGHT, 2001, p. 166).

[61] I think Hitler was a beginner compared to the comic-book industry.

Figura 3 - Capa de uma das revistas da editora EC Comics



Fonte: www.comicbookinvest.com

O sensacionalismo e o fluxo de adrenalina social causado pela descoberta de um novo inimigo se espalhou rapidamente por todo o país e centenas de pessoas passaram a se dedicar a uma causa: destruir e censurar os quadrinhos. Várias publicações foram proibidas em Nova York, Connecticut, Maryland e vários outros estados e uma regulamentação formal das revistas em quadrinhos foi criada pela própria indústria. O resultado foi o banimento dos quadrinhos de terror, suspense e crime, e a criação do *Comic Code Authority* (Código de Ética dos Quadrinhos) pela Comics Magazine Association of America (Associação Norte-Americana de Revistas em Quadrinhos), um órgão autorregulador, que estabeleceu uma série de regras para sanear e impedir os quadrinhos de terem imagens violentas, sexuais ou controversas em geral. Como resultado, pela exclusão total desses componentes, o código criou o ambiente para que o gênero super-herói

prosperasse. Com a proibição de elementos como crimes violentos, assassinatos ou histórias de terror removidos das principais publicações, os contos de heróis contra vilões irão se tornar mais predominantes, e, neste cenário, as publicações com histórias de super-heróis, por estarem em uma situação privilegiada, passam a ser um dos focos da indústria, criando um cenário no qual suas convenções podem ser desenvolvidas e testadas. Nesse sentido, Duncan e Smith afirmam que

> Foi, entretanto, o estabelecimento da autocensura pela indústria que fez dos super-heróis um gênero atraente aos editores. A violência higienizada e a pureza moral das histórias em quadrinhos de super-heróis pode não ter sido entusiasmante quando os livros sexy e sangrentos do começo dos anos 1950, mas se encaixavam bem nos padrões do novo *Comics Code* (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 45, tradução nossa).[62]

Seria razoável argumentar que os quadrinhos da EC Comics não eram particularmente "adultos". Realmente, apresentavam inúmeras imagens violentas e horrorosas, repulsivas, mas os temas dessas histórias de horror e crime não eram especialmente complexos. O horror e a violência tinham o propósito de chocar, provocar aversão e entreter, por meio do uso de uma linguagem adolescente. A violência, o crime, a morte, as mutilações e o horror, como temas e assuntos, não eram discutidos sistematicamente como um assunto sério, nem suas consequências e o objetivo geral eram de empolgar as crianças. Assim, o que a EC Comics fez foi estabelecer um contraste com o meio ambiente conservador dos anos 1950.

Adolescentes revoltados, raiva e protestos compõem os elementos de um mercado que será explorado por bens de consumo e pela cultura popular nas décadas seguintes, principalmente pelo advento do rock-and-roll e sua evolução na música popular, seu uso nos filmes para adolescentes e outros. A Guerra Fria estava no auge nos anos 1950, noções claras de bem e mal eram contrapostas, sendo "o inimigo" e as ideologias opostas vistos como absolutos. Muitas discussões não admitiam meio-termo, ódios e medo dominando as tentativas de colocar perspectivas opostas dentro de um contexto. A economia prosperava. Nos Estados Unidos, a pobreza havia diminuído drasticamente, o PIB per capita quase dobrou, os indicadores de prosperidade reagiram a isto eo custo de vida subiu apenas 1 por cento, ao passo que o

[62] It was, however, the industry's establishment of self-censorship that once made superheroes an attractive genre for publishers. The sanitized violence and moral purity of superhero comic books might not have been as titillating as the sexy and gory books of the early fifties, but they were a good fit with the standards of the new Comics Code.

desemprego caiu para 4,1 por cento (BARACH, 1964, p. 90). A imagem de uma vida de classe média perfeita nos subúrbios toma forma e é definida de um modo tão estereotipado que dura até hoje, com tanta força que imagens de vida perfeita e feliz das pessoas dos anos 1950 ainda são usadas em piadas, sátiras, pôsteres e camisetas. Nesse sentido, embora basicamente composta por histórias horrorosas de crime e terror, a EC Comics se manteve como um contraste e uma alternativa para a cultura popular predominante, subvertendo e desafiando, à sua moda, as claras e inflexíveis declarações de valores, assim como as verdades absolutas que dominaram a década.

1.3 Stan Lee e a Marvel Comics

Após o a queda dos quadrinhos de horror, em Nova York, no começo dos anos 1960, a indústria dos quadrinhos iniciou uma nova abordagem. Uma que estabeleceria alguns moldes para que a geração dos autores dos anos 1980 se cristalizasse. A publicação de *The Fantastic Four* (O Quarteto Fantástico*)*, em 1961, foi o que deu início à Marvel Comics e a todo um novo universo de super-heróis. Os dois maiores nomes associados a esse universo e suas criações são Stan Lee e Jack Kirby. Naquela época, os dois já eram veteranos no campo das histórias em quadrinhos, sendo que Lee já trabalhava há cerca de 20 anos com quadrinhos, e Kirby tinha mais tempo de experiência. Lee declarou que já estava cansado de escrever histórias típicas e sem inspiração e que, estimulado por sua esposa, decidiu escrever quadrinhos como ele “gostaria” que fossem (DUNCAN, SMITH, 2009, p. 46). Assim, com *The Fantastic Four*, nasceu a principal referência do universo Marvel (Figura 4). Logo este universo de expandiu e em poucos anos adquiriu grande complexidade, com inúmeros personagens, com normas internas e linhas de tempo contínuas e intricadas.

Figura 4 - Capa de *The Fantastic Four* número 1, publicada em novembro de 1961

Fonte: mycomicshop.com

O que estabeleceu a diferença entre os super-heróis da Marvel e os de outras editoras foram dois elementos que trouxeram maior verossimilhança às histórias e às conexões entre elas. Primeiro, Lee decidiu fazer seus heróis o mais próximo possível da "vida real". Os quadrinhos tinham acabado de ser submetidos à égide do *Comics Code* e tinham passado pelo escrutínio do subcomitê do Senado que investigava a delinquência juvenil, e pelo Dr. Fredric Wertham (WRIGHT, 2001, p. 177).

O modo como Lee conseguiu trazer "realismo" aos quadrinhos foi abordando temas do cotidiano, humanizando seus heróis e dando a eles conflitos internos, dúvidas, comentários autodepreciativos, medos, frustrações, defeitos, perdas. Como o próprio Lee observou,

> As personagens seriam o tipo com os quais eu poderia me relacionar pessoalmente. Eles seriam de carne e osso, teriam suas falhas e fraquezas, cometeriam erros e seriam impetuosos, e — o mais importante — dentro de suas botas coloridas e uniformizadas, teriam pés de barro (DUNCAN, SMITH, 2009. p. 46, tradução nossa).[63]

Outra mudança que Stan Lee trouxe foi uma maior valorização do papel do escritor. Escritores e desenhistas de quadrinhos não eram considerados particularmente importantes nas primeiras décadas das publicações. Questões sobre direitos autorais poderiam aparecer ocasionalmente, mas, num sentido mais amplo, a autoria dos quadrinhos não era um assunto muito debatido. Stan Lee, com sua escrita, trouxe uma marca e uma mudança definidas. Marvel era Stan Lee e seu nome se tornou o padrão por meio do qual é feita a associação com o criador de um universo de quadrinhos e seus personagens, com Lee, neste sentido, sendo uma espécie de Walt Disney dos super-heróis. Outra mudança em termos da valorização da autoria foi trazida pelos artistas *underground* da segunda metade dos anos 1960 e pelos autores americanos e europeus de fantasia e ficção científica da década de 1970 (DUNCAN, SMITH, 2009, p. 298-300).

A segunda preocupação de Lee foi a de criar uma ampla continuidade em seu universo. Isto quer dizer que narrativas publicadas separadamente estavam intimamente ligadas umas às outras e eventos que acorriam numa história exerciam impacto de uma forma ou de outra sobre várias narrativas diferentes. Assim, se em um número do *Quarteto Fantástico* um inimigo foi vencido ou preso, em outros números ele continuará na prisão. Isto levou ao crescimento da sofisticação das narrativas e a uma maior atenção, por parte dos leitores, ao desenvolvimento do universo dos quadrinhos. À medida que cresceram os quadrinhos na editora, também cresceram as interações, a complexidade das séries. Séries produzidas pelo mercado adulto/independente dos anos 1970 e 1980, como *Love and Rockets*, dos irmãos Hernandez, e *Cerebus*, escrita e desenhada por David Sim, adotaram o conceito de continuidade e, no caso de *Love and Rockets*, os personagens ficaram mais velhos, engordaram e até mesmo mudaram (ou mantiveram) o corte de cabelo com grande consistência, de uma publicação para outra. Essa característica prevalecerá e será incorporada nos quadrinhos dos anos 1980.

---

[63] The characters would be the kind of characters I could relate to: They'd be flesh and blood, they'd have their faults and foibles, they'd be fallible and feisty, and — most important of all — inside their colourful, costumed booties they'd have feet of clay.

1.4 Os quadrinhos *underground*

A próxima grande revolução que dominou os quadrinhos foi o advento das publicações *underground*. Em meados dos anos 1960, escritores e artistas como Robert Crumb, Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Robert Williams e muitos outros começaram a publicar quadrinhos independentes. Uma espécie de precedente original para essas publicações foram as *Tijuana Bibles* (Figura 5), publicações pornográficas com 8 páginas, geralmente no formato de 4x6 polegadas, impressas em papel barato, que apresentavam contos com sátiras sexuais envolvendo personagens famosos: políticos, celebridades e até personagens dos quadrinhos. A arte que apresentavam era grosseira, o roteiro era reduzido e o objetivo principal era o de criar uma sátira pornográfica dos personagens apresentados. No entanto, é discutível se elas influenciaram de forma direta (ou mesmo indiretamente) os autores do movimento *underground* nos quadrinhos. De fato, elas criaram um precedente quando consideramos as publicações alternativas, independentes e ilegais, assim como o uso de imagens extremas (neste caso, de sexo) em histórias em quadrinhos, mas não parece existir uma clara linha de influência explícita entre as *Tijuana Bibles* e os autores *underground*, assim como seus trabalhos. Como Art Spiegelman, autor *underground* declarou:

> As *Tijuana Bibles* não foram uma inspiração direta para a maioria de nós; elas foram uma *pré-condição*. Isto é, os quadrinhos que estimularam minha geração — o começo da Mad, os quadrinhos de horror e ficção científica dos anos cinquenta — eram feitos, na maioria, por caras que, por sua vez, tinham sido entortados por aqueles livrinhos (SPIEGELMAN, 1997, tradução nossa).[64]

De qualquer modo, ali há um vínculo conectando a forma artesanal como esses quadrinhos eram produzidos e seu tema — sexo explícito. No entanto, a pornografia das *Tijuana Bibles*, assim como outros exemplos de pornografia, tem como objetivo fazer comentários engraçados e provocar uma resposta sexual de seu leitor. Risadas e uma resposta sexual imediata são, às vezes, o principal e único objetivo. Muitas vezes, as publicações *underground* usavam

[64] The Tijuana Bibles weren't a direct inspiration for most of us; they were a *precondition*. That is, the comics that galvanized my generation -- the early Mad, the horror and science-fiction comics of the fifties — were mostly done by guys who had been in their turn warped by those little books.

situações sexuais com os mesmos objetivos, mas não sempre. Às vezes, estes eram mais diversos e sofisticados, e estes artistas não lidavam apenas com humor e sexo.

Figura 5 - Capa do livro *Tijuana Bibles*, coletânea organizada por Bob Aldeman

Fonte: www.comicbookrealm.com

As origens do movimento *underground* estão nas publicações de humor das faculdades e nos jornais de contracultura dos anos 1960. Essas publicações não competiam com as publicações principais, do *mainstream*, tais como Marvel e DC Comics, já que seu objetivo era fazer sátira, comentários políticos, experimentos formais e a negação completa do *Comics Code*. O movimento era, deliberadamente, uma antítese do *Código*. Os quadrinhos *underground* eram um tapa na cara da sociedade dominante e faziam piada do código dos quadrinhos ao estabelecerem sua própria definição e propósito, que eram de levar a crítica a extremos, irritar e chocar os leitores, insultar e desmoralizar instituições. Eram distribuídas em *head shops*, lojas advindas do movimento hippie, que vendiam livros, revistas e fanzines independentes, roupas, material de tabacaria e parafernália da contracultura em geral, livrarias e lojas de discos alternativas e, por isso, não encontraram, inicialmente, problemas nem com a censura nem com o *Código*. Seu público era formado por jovens adultos do final dos anos 1960, hippies, um público que estava ouvindo música psicodélica, *garage rock* e *hard rock* e imergindo na cultura da droga. Os quadrinhos da Marvel eram lidos por alguns desses antigos leitores e já começavam a influenciá-

los. Tom Wolfe escreveu que o autor e guru do LSD, Ken Kesey, “fora absorvido ao mergulhar nas sombras púrpuras de Steve Ditko do Dr. Estranho” (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 52, tradução nossa),[65] sendo Ditko um dos artistas da Marvel.

Debates sobre o uso da energia nuclear aconteciam nos quadrinhos da Marvel (muitos dos heróis, como o Homem-Aranha, o Hulk e o Homem de Ferro adquiriram seus poderes devido a um acidente envolvendo tecnologia e/ou energia nuclear) e até mesmo o Surfista Prateado, um personagem que divulgava mensagens de paz e amor, foi considerado como um herói da contracultura.

Outros quadrinhos que inspiraram o *underground*, que se tornou um gênero autointitulado de “comix”, foram a linha de publicações da EC. As histórias de ficção científica e horror produzidas por William Gaines tinham violência e sexualidade suficientes para serem usadas para se opor à sociedade e criar comentários sociais nas mãos de autores *underground*. Além disso, foi uma outra publicação da EC, a revista MAD, que capturou as sensibilidades, o humor e o gosto dos autores hippies. MAD foi a única publicação da EC que sobreviveu à caça às bruxas dos anos de 1950 e, inicialmente dirigida pelo famoso editor/escritor Harvey Kurtzman, continha uma forte dose de humor anárquico, sátiras, paródias e uma mistura de referências da cultura pop, comentários políticos e ideias controversas, expostas como quadrinhos cômicos. Kurtzman saiu para produzir outra revista, *Help*!, que também continha um humor agressivo, e lá encorajou artistas *underground* como Shelton e Crumb (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 53-58).

Um dos artistas mais famosos da MAD, Wallace Wood, saiu da revista e passou a produzir quadrinhos *underground* e pornográficos e a conexão entre estas publicações foi estabelecida (KING, 2003, p. 138). Os *comix* eram excessivamente violentos, antissociais e sexualizados, muitas vezes grosseiros e de modo a ofender diretamente o leitor. A arte era consideravelmente menos refinada do que a exposta nas principais publicações *mainstream*, na maioria das vezes eram impressas em preto e banco (o que também se devia aos altos custos da impressão colorida) e o estilo da arte de muitos deles era grosseiro, direto e rude. Sexo era exibido de forma direta e hedonista; a violência, brutal e chocante, era uma liberação de impulsos até então, de certa forma, suprimidos. A gratificação instantânea de instintos primitivos era um dos objetivos principais (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 56).

---

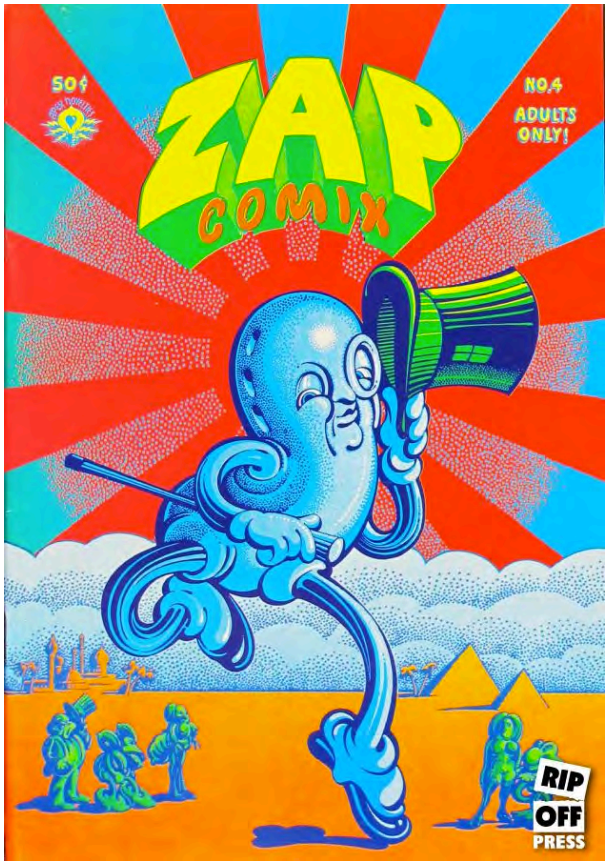
[65] Absorbed in plunging purple Steve Ditko shadows of Dr. Strange.

O ímpeto para quebrar normas foi o sinal para que artistas levassem a extremos temas como violência e sexualidade, assim como questões de gosto artístico. Em *Zap Comics* n. 4 (Figura 6), Robert Crumb publicou sua história *Joe Blow*, na qual uma típica família americana dos anos 1950, mãe, pai, filha e filho são apresentados de forma satírica, fazendo sexo incestuoso. A história causa choque e repulsa, apesar de os atos serem mostrados com ironia e humor. O contraste com a imagem da família perfeita americana justaposta com essa pornografia incestuosa e explícita manda uma mensagem de zombaria da família como uma instituição e de crítica à suposta perfeição da vida nos anos 1950. Inúmeros autores dos principais quadrinhos adultos dos anos 1980 se inspiraram na sensibilidade *underground* (ROBB, 2014, p. 198, 199). Entretanto, Frank Miller permanece cético sobre a influência do movimento *underground* em seu trabalho, afirmando:

> Eu sinto que fiquei particularmente impressionado com o trabalho de Richard Corben. Mas de modo geral não diria que o movimento *underground* me influenciou muito, exceto por Corben. Suas histórias de ficção científica, aqueles quadrinhos quase primitivos, em preto e branco, que ele produziu naquela época. Fui muito afetado por sua energia visceral, pelo ponto de vista artístico singular. E também pelo exagero escancarado. Se você quisesse uma mulher com seios enormes, você a desenhava assim. Tinha algo tão prazerosamente excessivo e erótico sobre o trabalho dele que eu engoli tudo (MILLER, 1998, p. 69, tradução nossa).[66]

[66] I feel like I was particularly impressed by Richard Corben's work. But in general I would not say the underground made that big of an impression except for Corben. His science-fiction stories, those almost primitive black and white comics he did back then. I was very struck by the visceral punch they had, by the unusual artistic point of view. And also by the unabashed exaggeration. It's as if you wanted a woman to have big breasts, you drew it. There was something just so joyously excessive and erotic about his stuff, that I just ate it up.

Figura 6 - Zap Comix número 4



Fonte: ripoffpress.com

A combinação de elementos dos anos 1960 e 1970, da contracultura e do *underground*, com a violência e a rudeza dos livros da EC nos anos 1950, irá influenciar toda uma nova geração de autores, que serão dos principais autores de quadrinhos nos anos de 1980 e 1990.

1.5 Will Eisner e a *Graphic Novel*

Nos anos 1970, Will Eisner publica o álbum *Um Contrato com Deus* (Figura 7) e, com ele, passa a usar o termo *Graphic Novel* para promover a obra. Este processo desenvolve a questão sobre a autoria nas histórias em quadrinhos, e auxiliou na popularização do termo *graphic novel*. Numa busca por legitimidade frente ao mercado adulto e num esforço para criar uma visão diferente dos quadrinhos, Eisner e os editores dos anos 1970, em geral, tentaram justificar o valor

dos quadrinhos usando esse termo. Capas diferenciadas como capa dura e o uso de impressão com tecnologia de boa qualidade e papel brilhante também serão usados nas *graphic novels* para valorizar o produto. Eisner fez um esforço consciente para adicionar valor ao seu trabalho e usou o termo de forma casual em uma conversa onde tentava conseguir que seu livro fosse publicado:

> Eu chamei o presidente da Bantam Books em Nova York, que eu sabia que tinha visto meu trabalho em *The Spirit*. Bom, este era um cara muito ocupado que não tinha muito tempo para conversar. Daí, eu o chamei e disse: "Tem uma coisa que eu quero mostrar para você, algo muito interessante."
> Ele respondeu: "Está bem, o que é?"
> Um homenzinho apareceu na minha mente e disse: "Pelo amor de Deus, estúpido, não diga a ele que é um quadrinho. Ele vai desligar na sua cara." Aí eu disse: "É uma *graphic novel*."
> Ele respondeu: "Uau! Parece interessante. Venha até aqui."
> Bem, eu levei e ele olhou e me olhou por seus óculos de leitura e disse: "Isto é um quadrinho, leve para uma editora menor que esta", e foi o que eu fiz… Naquela época, eu pensava que tinha inventado o termo, mas descobri depois que alguém, alguns anos antes, já tinha usado o termo (EISNER, 2004, tradução nossa).[67]

A publicação de edições bem apresentadas, de luxo, pelos editores, os quadrinhos *underground* intensivamente pessoais e o trabalho dos artistas de alta qualidade, estilizados, coloridos com aerógrafo, dos artistas de fantasia, trouxe mais traços pessoais à mídia. Assim, o conceito de autor de um quadrinho começou a ser discutido num sentido e num estilo mais amplos. Nomes como Druillet, Richard Corben, Moebius, Will Eisner, Kurtzman, Wallace Wood, Stan Lee, começaram a ser vistos no contexto de suas criações e assim como em outras formas de arte, como filme e literatura, estilos de escrita e desenho começaram a ser discutidos de forma mais intensa (DUNCAN. SMITH, 2009; SABIN, 1993, 1996). Durante os anos 1970, os leitores começaram a conhecer, entre os principais nomes no mercado dos super-heróis, os de Bernie Wrightson, Steve Gerber, Neal Adams, Barry Windsor-Smith e Howard Chaykin, entre outros.

---

[67] I called the president of Bantam Books in New York, who I knew had seen my work with *The Spirit*. Now, this was a very busy guy who didn't have much time to speak to you. So I called him and said, 'There's something I want to show you, something I think is very interesting.'
He said, 'Yeah, well, what is it?'
A little man in my head popped up and said, 'For Christ's sake, stupid, don't tell him it's a comic. He'll hang up on you.' So, I said, 'It's a graphic novel.'
He said, 'Wow! That sounds interesting. Come on up.'
Well, I did bring it up and he looked at it and looked at me through his reading glasses and said, 'This is a comic book, bring it to a smaller publisher,' which I did. . . At the time, I thought I had invented the term, but I discovered later that some guy thought about it a few years before I used the term.

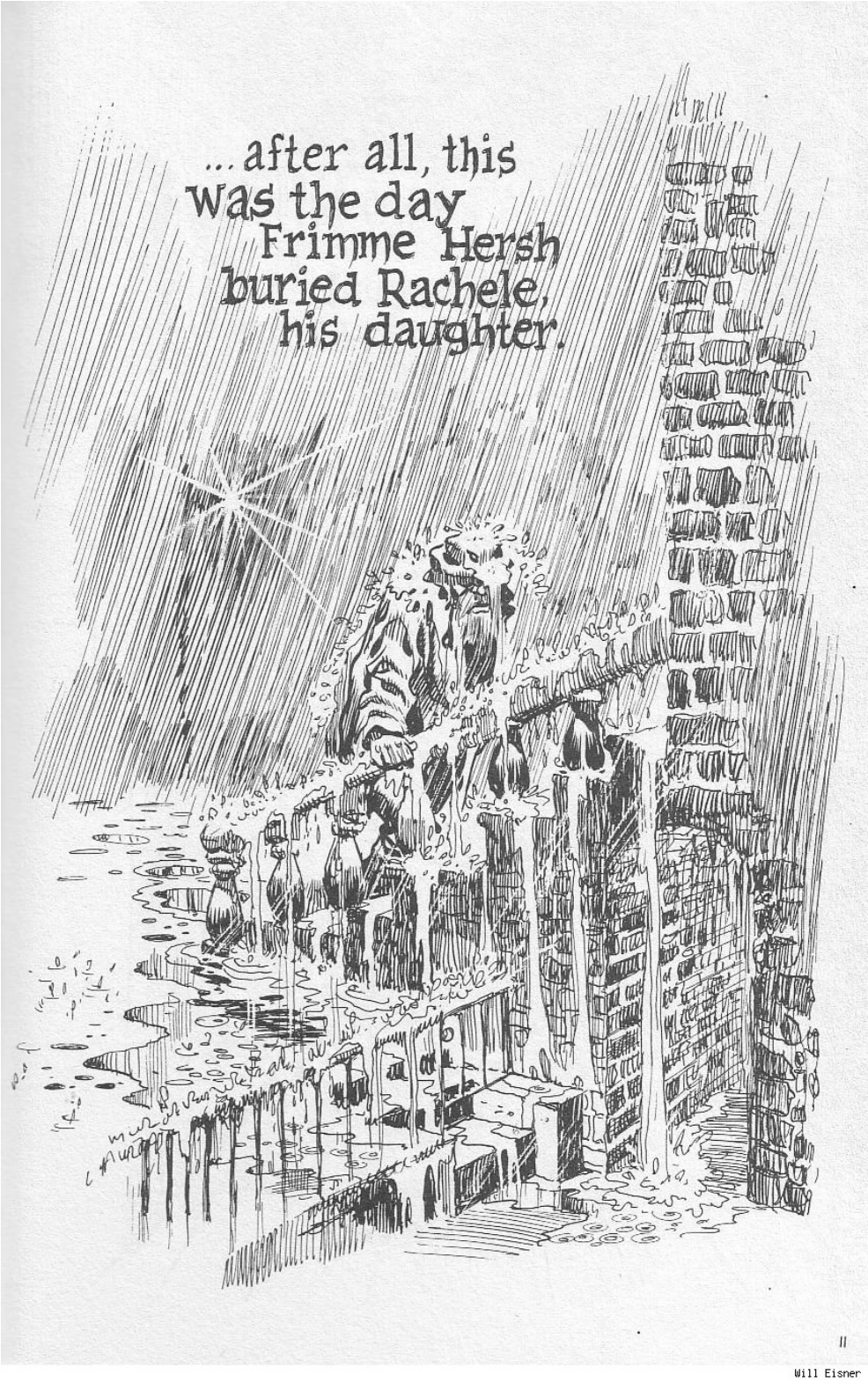
Eles começaram a ser percebidos como criadores de um trabalho peculiar, especialmente interessante e bem feito. Roger Sabin sintetizou:

> Esta fase editorial americana iniciada nos anos 1970 foi importante por vários motivos, principalmente porque mostrou que os principais quadrinhos atingiam leitores de uma faixa etária mais alta, o que ainda não havia sido percebido anteriormente. O *underground* havia mostrado o potencial para mais material com temas mais adultos e pela canibalização de algumas ideias do movimento (especialmente o sexo e a violência em vez da política), editores como a Marvel e a DC Comics começaram a atingir um novo mercado adolescente. Isto foi algo que se transformaria na década seguinte em um sistema totalmente novo de marketing dos quadrinhos baseado nos "fandoms" de quadrinhos (SABIN, 1996, p. 154, tradução nossa).[68]

Porém, a criação de uma apreciação "autoral" dos escritores e artistas, na indústria *mainstream* de quadrinhos de super-herói, de forma mais ampla e profunda, só vai acontecer de fato nos anos de 1980.

[68] This phase of American publishing initiated in the 1970s was important for a number of reasons, not least because it showed that there was a readership for mainstream comics among an older age range than had previously being catered for. The underground had shown the potential for more mature subject matter, and by cannibalizing some of that movement's ideas (typically the sex and violence rather than the politics), publishers like Marvel and DC Comics began to find new teenage market. This was something that would develop over the next decade into a completely new system of comics marketing based on comics 'fandom'.

Figura 7 - A chuva hachurada e impiedosa de Will Eisner em *Um Contrato com Deus*



Fonte: http://comicsalliance.com/

CAPÍTULO 2: OS ANOS 1980

Entendendo-se melhor a trajetória da mídia dos quadrinhos, podemos focar na década em que ela passou por grandes mudanças e tentar compreender como essas mudanças aconteceram e por que ocorreram nos anos 1980. A geração de autores que trabalhou com quadrinhos no final dos anos 1970, em 1980 e 1990 trouxe mudanças radicais no que se refere aos temas, estilos e assuntos dos quadrinhos. Isso afetou sua distribuição, área de influência, possibilidades comerciais e seu uso em diferentes mídias. De videogames a séries de TV, desenhos e finalmente nos filmes, os quadrinhos têm sido transpostos para diferentes mídias. Depois, por meio dos trabalhos desses autores, os quadrinhos se tornaram uma poderosa fonte de franquias, gerando inúmeros produtos e recentemente se tornando uma fonte importante de recursos para a indústria do cinema de Hollywood, indiscutivelmente fortalecendo um subgênero: a adaptação dos quadrinhos para o cinema.

Fontes acadêmicas e a datação típicas das eras dos quadrinhos feitas por historiadores dessa mídia datam as publicações de acordo com um sistema baseado em “metais preciosos” (RHOADES, 2008, p. 4). A primeira era considerada, por este sistema, a Idade do Ouro, acontecendo entre meados dos anos 1930 e o final dos anos 1940. Durante esse período, os quadrinhos se estabeleceram, trazendo o gênero super-herói, a indústria foi estabelecida em seus padrões modernos por escritores, artistas e editores e a mídia se expandiu de modo geral, entrando no mercado e gerando vendas de dezenas de milhões de exemplares (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 32).

Depois da Segunda Guerra Mundial, ocorreu uma queda nas vendas das revistas em quadrinhos de super-heróis e, como resultado, os quadrinhos de romance, crime, suspense, western, guerra, humor e horror passam a ser os gêneros principais. A Idade da Prata dos quadrinhos irá começar na segunda metade dos anos 1950, quando a DC Comics, uma editora conhecida por sua linha de super-heróis, terá novo sucesso com a revitalização de personagens como Flash e Lanterna Verde, uma decisão do editor Julius Schwartz (WRIGHT, 2001, p. 183). Com o sucesso do reforço da linha de super-heróis da DC Comics, a Marvel Comics, a pedido do editor Martin Goodman e por meio dos esforços do escritor Stan Lee e do artista Jack Kirby, a Marvel Comics começou a publicar um título chamado *The Fantastic Four* (O Quarteto

Fantástico). A Idade de Prata acompanhou as mudanças e o crescimento passados pelas revistas de super-herói nesse período, até o começo dos anos 1970.

Esse período foi sucedido pela Idade do Bronze, período das publicações que vão do final dos anos 1970 a meados dos anos 1980. Ele marca a aposentadoria de alguns artistas e escritores das Idades do Ouro e da Prata, com um uso mais intenso de temas e questões sociais e a mudança dos quadrinhos de um produto de mercado de massa para o sistema de vendas diretas, em lojas especializadas em quadrinhos e ficção científica. Paralelamente, apareceram editores independentes, que se aproveitaram do sistema de vendas diretas para expor seus produtos e mudar a forma como se lidava com os direitos autorais, com os criadores adquirindo a propriedade de suas obras e melhor pagamento por suas criações. Assim, há a ampliação da luta por esses direitos e do reconhecimento dos artistas.

Entre o final dos anos 1970, toda a década de 1980 e o começo da década de 1990, aconteceu uma mudança específica nas revistas em quadrinhos. Apesar das publicações, a partir de meados dos anos 1980 serem considerados como pertencentes à Idade Moderna, esse momento ainda não nomeado apropriadamente, academicamente ou de outra forma, contém o crescimento dos quadrinhos na forma de *graphic novels* e, sem dúvida, é o mais importante desenvolvimento feito por esta mídia. A Idade Moderna também foi chamada de Idade do Cobre ou Idade das Trevas, sendo que o estudo mais amplo e extenso feito sobre esse período é do autor Mark Voger (2006).

No entanto, o período permanece pouco contextualizado e estudos específicos, como os de Voger (2006), são raros. As publicações sobre quadrinhos, escritas por autores como Bradford Wright (2001), Duncan e Smith (2009), Stephen Weiner (2003), Douglas Wolk (2007) e outros, enfocam estudos de caso específicos, visões panorâmicas ou a publicação de quadrinhos, técnicas de comunicação, significados e história.

Durante os anos 1980, as principais revistas em quadrinhos passaram por grandes experimentos em termos de temática (política, violência, questões psicológicas sendo discutidas), de forma (a construção da narrativa na forma de palavras e painéis) e na arte apresentada por eles. Será nos anos 1980 que irá ascender a geração de escritores e artistas formados, em sua juventude, pelas publicações de Stan Lee pela Marvel, pelas revistas de horror da EC, pela cultura jovem e pelos movimentos de contracultura dos anos 1960, pelo movimento de quadrinhos *underground* e pela evolução trazida para os quadrinhos pelos autores de fantasia adulta.

Nascidos em sua maioria nos anos 1940 e 1950, esses autores ficaram conhecidos na sociedade pós-guerra, num momento dominado pelos debates políticos e pela geração hippie do final dos anos 1960 e começo dos anos 1970. Uma geração educada com o hábito do cinema e a primeira geração que cresceu com a televisão em casa. Sua visão de mundo era frequentemente influenciada por arte alternativa, pelo debate político controverso, pelo posicionamento pró e contra a contracultura e a não conformidade. Isto é traduzido pela variedade e extensão incomuns de trabalhos e assuntos que produziram.

Nos Estados Unidos, este foi um período de riqueza e poder sem rivais, com os ganhos materiais assegurados pelo desenvolvimento da indústria e com a elevação do padrão de vida dos trabalhadores assalariados (MOSER; GOSSER, 2003, p. 290). Após o choque e a destruição da Segunda Grande Guerra, os anos 1950 e 1960 foram um tempo de crescimento econômico e de florescimento da classe média. Este período de paz e prosperidade, no entanto, sofreu um declínio gradual e surgiram problemas no final da década de 1960. As instituições políticas e culturais começaram aos poucos a ser questionadas, principalmente por causa do envolvimento dos Estados Unidos no Vietnã. Ao mesmo tempo em que os Estados Unidos se estabeleciam como a mais poderosa potência econômica e militar do mundo, também se criavam despesas militares espantosas. Enquanto os investimentos na guerra resultavam na diminuição da produção de bens e de serviços, diminuía a produção de petróleo e os seus preços aumentavam (MOSER; GOSSER, 2003, p. 290). Para contrabalançar esse cenário, o presidente Richard Nixon estabeleceu o fim do padrão ouro, na economia dos Estados Unidos, e estabeleceu regras para controle de salários e preços, que iniciaram a inflação e o desemprego (Ibidem). Este período de instabilidade econômica e mudanças culturais será o pano de fundo no qual os artistas e escritores irão ler e começar a produzir seus próprios trabalhos.

Os anos 1960 trouxeram muitas novas subculturas e movimentos jovens, o movimento *black power*, a nova esquerda, o rock se estabelecendo como o som de uma geração, por meio de festivais como *Woodstock*, *Ilha de Wight*, *Altamont* e outros. Para jovens consumidores de cultura popular, os hippies surgiram de grupos de jovens, surgia a *cultura jovem*, uma combinação de modelos de comportamento, jeito de se vestir, de se expressar, com filmes e literatura produzidos por esses grupos, com sua visão de mundo, tudo conectado através da música. Estabeleceu-se um senso de comunidade. Para entender este estado de espírito, é interessante conhecer alguns testemunhais. Jerry Garcia, do *Grateful Dead*, declara que “mais importante do que a música, era

a atitude geral, o fato de que dançávamos, e que existia uma celebração geral… Vínhamos de um lugar onde isto não existia. Era isolamento total e agora, de repente, havia grandes grupos se divertindo juntos" (FRIEDLANDER, 2004, p. 267). Paul Kantner, da banda *Jefferson Airplane*, acrescenta, ao se referir à sensação que prevalecia nos anos 1960, ao senso de comunidade e à mudança da época:

> Um aspecto que aprecio especialmente, foi o de quebrar as correntes, as correntes intelectuais representadas pela mentalidade dos anos 50, as restrições sexuais que sempre estavam presentes. Tudo que era proibido pelas convenções sociais. Tudo, desde Mao até as drogas, de acupuntura a Eldridge Cleaver, tudo passou a ser visto com prazer (FRIEDLANDER, 2004, p. 267).

Na medida em que ocorria um desenvolvimento do Rock, este novo gênero popular foi se tornando bem experimental. Bandas como os *The Beatles*, *The Rolling Stones*, *Jefferson Airplane*, *Pink Floyd* e muitos outros pegaram a fórmula tradicional, guitarra-baixo-bateria e vocal, e foram além, misturando com o *blues* e o *country* feitos por Chuck Berry, Elvis Presley, Eddie Cochran e outros. A música indiana influenciou composições dos Beatles e eles produziram o inovador álbum *Sgt Peppers* em 1967. O final dos anos 1960 assistiu ao nascimento do rock psicodélico, o desenvolvimento da música para simular (e servir de cenário para o uso de) a experiência do uso de drogas que alteram a consciência. *Led Zeppelin*, *Deep Purple* e *Black Sabbath* criaram outro subgênero de rock que iria explodir e ser adotado pela cultura jovem: rock blues pesado, eletrificado e que foi chamado de *heavy metal*, pelos críticos. *Punk*, *gótico* e outros estilos se seguiriam. A cultura popular foi se tornando indiscutivelmente mais complexa e mais carregada de conteúdo político e referências não-convencionais.

Comunidades hippies foram criadas, a luta pelos direitos dos homossexuais se intensificou, a arte pop se desenvolveu, a contracultura estava criada e estabelecida. O clichê de que os anos 1960 foram um período de subgrupos, de experimentações artísticas, de crescimento social e efervescência, é real. O historiador de rock Paul Friedlander exemplifica e discorre sobre o impacto da cena musical em São Francisco: "[…] Grande parte dos músicos de São Francisco viviam na região de Haight-Ashbury, inspirados pelas atitudes culturais e políticas de sua vizinhança" (FRIEDLANDER, 2004, p. 267). O rock-and-roll se dividiu em uma miríade de gêneros e subgêneros criativos efervescentes: rock progressivo, *folk rock*, *acid rock*, *blues rock*, *art rock*, *glam rock*.

Esses experimentos com o formato do rock iriam dominar a primeira metade da década, e liderar a cultura jovem como sua trilha sonora, até o surgimento do movimento *disco*. O desenvolvimento da tecnologia permitiu a criação da música eletrônica, que deu mais subsídios à música popular, possibilitando a associação de músicas com letras, temas e capas de discos futuristas, como foi o caso dos grupos alemães *Kraftwerk* e *Tangerine Dream*. O desenvolvimento da cultura popular estava presente.

Esta mistura de experimentação e controvérsia na arte e no estabelecimento de movimentos sociais fortes se sobrepuseram, criando um trabalho artístico forte, provocativo com o que se chama de "consciência social", uma ideia de que algum ativismo social deve ser feito. No cinema, surgiu a "Nova Hollywood". De acordo com Edward Berkowitz (BERKOWITZ, 2006, p. 178, tradução nossa),

> a televisão havia substituído os filmes como a forma de cultura comum mais onipresente. Não sendo mais o produto de massas dos estúdios, que controlavam todos os aspectos da produção e distribuição, os filmes dos anos setenta refletem a criatividade de uma geração de diretores que desfrutavam de uma liberdade sem precedentes para realizar suas ambições artísticas.[69]

Diretores como Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, George Lucas, Paul Schrader, Denis Hoper, Martin Scorsese, Robert Altman e outros, surgiram com filmes influenciados pelos experimentos da New Wave (*nouvelle vague*) europeia. Filmes não convencionais politicamente carregados e violentos, que questionavam o *status quo*, eram produzidos e distribuídos pelos maiores estúdios. Nesse sentido, o escritor Robert Kolker (2006, p. 5, tradução nossa) sugere:

> […] Na América, sob a influência direta da New Wave, surgiram outros diretores em Hollywood. *Bonnie e Clyde* (1967) de Arthur Penn ——um filme sobre gângsteres — estabeleceu um novo estilo para os filmes de violência; em 1972, Martin Scorsese produziu *Caminhos Perigosos* (*Mean Streets*), outro filme sobre gângsteres, responsável por uma reviravolta de duas décadas na produção de filmes. Tornou-se um modelo para que quase todos os novos diretores, ou diretoras, seguissem em seu primeiro filme. Com *M.A.S.H.* (1970), um filme sobre guerra, Robert Altman iniciou uma série sem precedentes de

[69] Television had replaced the movies as the most ubiquitous form of common culture. No longer turned out on a mass-production basis by studios that controlled all aspects of production and distribution, the movies of the seventies reflected the creativity of a generation of directors who enjoyed unprecedented freedom to realize their artistic ambitions.

> filmes que iam na contramão da tradição de estrutura narrativa de Hollywood. Outros o seguiram.[70]

Ao analisar o caso de Stanley Kubrick, o diretor de *2001, uma odisséia no espaço* (1968, Figura 8), ele afirma "que *2001* faz parte desta explosão do cinema, parte de uma cultura em que cada diretor e audiência fazem parte de uma experimentação, em um reexame e uma redescoberta da linguagem cinematográfica" (KOLKER, 2006, p. 5, tradução nossa).[71]

Os criminosos eram mostrados com dimensões mais profundas em *Bonnie e Clyde*, (PENN, 1967), a paranoia e a obsessão foram exploradas em *Taxi Driver* (SCORSESE, 1975), a Guerra do Vietnã foi questionada em vários filmes, de forma muito habilidosa por Michael Cimino em *O Franco Atirador* (CIMINO, 1978), vencedor de vários Oscars, e o filme de Coppola, *Apocalypse Now* (COPPOLLA, 1979), que foi premiado com a Palma de Ouro na França. A guerra não era mais glorificada, mas questionada e condenada. Em resumo, a Arte trouxe formas controversas para o público. A arte popular ficou mais complexa, interessante e multifacetada.

---

[70] […] In America, under the direct influence of the New Wave, other experimental filmmakers emerged in Hollywood. Arthur Penn's Bonnie and Clyde (1967)—a gangster film—set a new style for films of violence; in 1972, Martin Scorsese made Mean Streets, another gangster film, one that turned filmmaking upside down for almost two decades. It became a model for almost every young filmmaker to follow in his or her first movie. With M.A.S.H. (1970), a war film, Robert Altman began an unprecedented string of films that went counter to Hollywood tradition in narrative structure. Many others followed.

[71] 2001 was part of this explosion of film, part of a culture in which film-maker and audience alike took part in experimentation, in a re-examination and rediscovery of cinematic language.

Figura 8 - 2001, uma odisseia no espaço, de Stanley Kubrick

Fonte: geekynerfherder.blogspot.com

2.1 Os quadrinhos que dominaram os anos 1970: pelos olhos do Capitão América

Stan Lee (apud WRIGHT, 2001, p. 244, tradução nossa) escreveu, em 1971, que o Capitão América "Simplesmente não se presta mais ao tipo de personagem John Wayne, que fazia antes"[72] e continuou dizendo que não podia mais "ver nenhum de nossos personagens adotando um papel de super-patriotismo num mundo como o de hoje.[73] A mudança política do herói patriótico foi além. Após o escândalo Watergate, uma série de histórias do Capitão América lutando contra um obscuro "Império Secreto", escritas por Steve Englehart, foram publicadas. As histórias mostram o Capitão combatendo uma organização chamada de Comitê para Restaurar Valores Americanos (Commitee to Regain American Principles — CRAP ["lixo", em inglês], uma paródia com o Comitê pró-reeleição do presidente Nixon, Committee to Re-Elect the President), cujo objetivo era tomar o governo para si. Após lidar com assassinos, falsas pistas, escaramuças e conspirações, o herói confronta o próprio presidente, cuja face, embora nas

[72] Simply doesn't lend himself to the John Wayne-type character he once was.
[73] See any of our characters taking on a role of super-patriotism in the world as it is today.

sombras, indica claramente que é Richard Nixon. Após ter sido descoberto, o presidente comete suicídio em frente ao Capitão (Figura 9). O autor Englehart (tradução nossa) comenta:

> Então me perguntei "Quem é o Capitão América"? e achei uma resposta para este homem. O negócio era, a América estava saindo de uma guerra super-dolorosa no Vietnã para os crimes específicos de Watergate. Eu estava escrevendo sobre um homem que acreditava nos mais elevados ideais americanos, numa época em que o presidente era um escroque. Eu não podia ignorar isso. E então, no Universo Marvel, que se assemelha tão bem ao nosso, o Capitão seguiu uma conspiração criminosa na Casa Branca e assistiu ao presidente cometer suicídio. As pessoas sempre perguntam se a Marvel me criou problemas pela conotação política nesta série e em outras e, para ser honesto, eles raramente o fizeram. Era um lugar maravilhoso para ser criativo. Eu pretendia dizer que o presidente era Nixon, mas não estava certo de que a Marvel iria permitir e me censurei — provavelmente sem necessidade.[74]

Englehart indica não só como o posicionamento político anti-*status quo*, crítico a figuras de poder e a instituições, era prevalente na ocasião, mas também nos demonstra que os quadrinhos, sendo uma mídia popular, marginalizada, e vista muitas vezes como menor ou até mesmo insignificante nas discussões morais pela mídia e academia, também havia se tornado um espaço aberto a debates politicamente controversos, que lidavam com o contemporâneo.

---

[74] So I had asked myself "Who is Captain America?", and had found an answer for the man. Thing was, America was moving from the overarching Vietnam War toward the specific crimes of Watergate. I was writing a man who believed in America's highest ideals at a time when America's President was a crook. I could not ignore that. And so, in the Marvel Universe, which so closely resembled our own, Cap followed a criminal conspiracy into the White House and saw the President commit suicide. People often ask if Marvel hassled me for the political vibe in this series and others, and the honest answer is that they almost never did. It was a wonderful place to be creative. Here, I intended to say the President was Nixon, but wasn't sure if Marvel would allow it and so censored myself - probably unnecessarily.

Fonte: <http://www.steveenglehart.com/comics/captain%20america%20169-176.html.> Acesso em 10 abr. 2017.

Figura 9 - O Capitão confronta o Richard Nixon corrupto e encapuzado, de Steve Englehart. *Captain America* nº 175, julho de 1974. p. 32

Fonte: Acervo pessoal.

Jô Soares, no livro *SHAZAM!* (1977), faz um balanço da figura do Capitão América. Nitidamente influenciado pelos debates da época, desenvolve a hipótese de que o Capitão é um herói agressivo, mas que usa como sua arma principal um escudo para parecer defensivo. Seria então o uso do escudo uma “desculpa” para a política internacional dos Estados Unidos — segundo a leitura — internacionalista, imperialista e expansionista. Ao aproximar o Capitão do conflito no Vietnã, Soares conclui que a publicação do herói naquele momento só pode ser uma manobra “chauvinista” de propaganda do Departamento de Estado, para melhorar o moral das

tropas (SOARES, 1977, p. 102). Todavia, como discutido, o que acontecia nas revistas era muito diferente dessa conclusão, conforme nos demonstra a discussão feita por Englehart na revista. O maniqueísmo perdia espaço, e o Capitão desmascarava o presidente dos Estados Unidos. A figura de máxima autoridade do país não estava imune às críticas dos super-heróis.

A segunda metade dos anos 1970 foi, apesar disso, menos carregada politicamente no mundo editorial dos quadrinhos. As histórias se tornaram mais voltadas para a ação e as críticas sociais diminuíram. Estas continuaram no trabalho de alguns autores com Englehart e Steve Gerber, e embora existisse mais sofisticação e fossem mais desenvolvidas, com arte de alta qualidade nas séries de terror que ressurgiram nesta década, como *O Monstro do Pântano* e *A Tumba do Drácula*, essas séries de terror e suspense são menos relevantes e interessantes para o objetivo desta discussão e para uma compreensão do ambiente cultural, político, social, moral e político dentro e fora dos quadrinhos da época. No entanto, a queda nas vendas, a distribuição inadequada e uma economia com problemas, criaram um cenário que não estimulava trabalhos experimentais e proveitosos.

Quando os anos 1970 estavam acabando, um espírito diferente passou a dominar a década. Os prazeres hedonistas e narcisistas do estilo de vida *disco* eram propagandeados por John Travolta no enorme sucesso *Os Embalos de Sábado à Noite* (BADHAM, 1977), um filme que descreveu uma geração que tinha valores muito diferentes daqueles que ocuparam as mentes e valores das pessoas que, dez anos antes, estavam em Woodstock gritando slogans protestando, pedindo a paz e a mudança social. O rock-and-roll saiu dos experimentos "autoindulgentes" do rock progressivo e foi jogado nos protestos violentos e niilistas dos punks. A crise energética e a aceitação do divórcio finalmente mostraram um mundo onde tudo muda e as famílias não são perfeitas. O feminismo e a revolução sexual desequilibraram os papéis antes restritos de gênero e sexo. Como afirmou Sara Evans (apud GOSSE, MOSER, 2003, p. 53, tradução nossa): "No final dos anos 1960, o feminismo estava apenas começando como movimento de massa. Ele atingiu seu apogeu em meados dos anos 1970 e continuou como uma força poderosa na sociedade dos EUA, até o final do século e além."[75] Na sociedade, as instituições e pessoas poderosas eram questionadas e se mostraram corruptas, em especial após o Watergate. O historiador Arthur Schlesinger Jr. Afirmou que a Guerra do Vietnam, seguida pelo Watergate, "enraiveceu"

[75] At the end of the sixties feminism was just getting started as a mass movement. It reached its heyday in the middle 1970s and continued as a powerful force in U.S. society to the end of the century and beyond.

(SCHLESINGER, 1992, p. 472) um grande número de americanos, que passaram a ver as figuras poderosas com ressentimentos. Ampliar sua mente com drogas mostrou que não era tão romântico e cada vez mais pessoas se viram vítimas do vício, em especial quando a cocaína passou a prevalecer. Para suportar as desilusões do fim da década, os jovens passaram a fazer várias coisas. Filosofia New Age, ideias esotéricas e filosofias orientais atraíram alguns, outros partiram para as drogas e o álcool, e para milhares de outros, quadrinhos de fantasia e ficção científica.

Muitos desses milhares levaram bem a sério suas leituras e abraçaram o fenômeno Fandom completamente. O desprezo que a sociedade em geral tinha e tem pelos quadrinhos uniu os leitores, dando a eles um senso de identidade (WRIGHT, 2001, p. 247, 252), e foi por meio da comunidade dos fãs, conhecida como Fandom, e pela atenção aos desejos específicos desta, que o mundo dos quadrinhos decidiu funcionar. Esta decisão também permitiu que a mídia se desenvolvesse, possibilitando que as narrativas evoluíssem com mais sofisticação, objetivos e complexidade, de forma a desestimular o leitor casual, mas sendo aceita e compreendida pelo fã de quadrinhos.

2.2 *Nerds* e *geeks*: Os leitores de revistas em quadrinhos e o mercado direto

A criação de uma audiência específica para os quadrinhos é um fenômeno que ocorre tanto pela criação de um mercado direto como pela sofisticação das histórias, que irão gerar grupos de consumidores para os novos quadrinhos produzidos nos anos de 1980. Assim, é interessante observar como e por que os grupos de fãs passaram a dominar e alguns desses leitores se tornaram os líderes dessa indústria. O declínio gradual dos quadrinhos sendo vendidos nas bancas de jornal, nas drogarias, nos supermercados e lojas deste tipo, atingiu seu pico entre meados dos anos 1980 e 1990 (LOPES, 2009, p. 91). A origem foi o chamado sistema direto, ou a loja especializada em quadrinhos, a qual, no entanto, se espalhou graças ao movimento hippie, às *headshops* e às convenções de quadrinhos. As *headshops*, lojas especializadas em parafernália hippie, revistas e quadrinhos *underground*, funcionavam como uma espécie de mostruário para a loja de quadrinhos especializada. No começo dos anos 1970, um professor chamado Phil Seuling decidiu tentar um novo sistema de distribuição: ele poderia distribuir quadrinhos em lojas de quadrinhos, enquanto as duas maiores editoras do mercado, DC e Marvel, vendessem quadrinhos

para ele com preços mais baixos. Mas esses quadrinhos não eram reembolsáveis. Nesse sentido, Mark Evanier (2004, tradução nossa) escreve que

> No prazo de um ano, perto de 25% de todos os quadrinhos estavam sendo vendidos via distribuição "direta", através da empresa de Seuling, e de uma dúzia de outras empresas, com 75% das vendas sendo feitas em bancas de jornais. Em dez anos, as porcentagens se inverteram.[76]

Paralelamente às headshops, às convenções de quadrinhos e de ficção científica, as publicações dos Fandom e fanzines ganharam força entre os anos de 1960 e 1970. Este processo de especialização criou um relacionamento interessante entre as histórias em quadrinhos, os criadores e os leitores. A leitura e a produção dos quadrinhos se tornou, então, o resultado de um mercado específico. Uma comunidade, de alguma maneira separada de outras formas populares de consumo da cultura pop, muito mais especializado, em que ocorria um relacionamento muito próximo entre autores e leitores. Como disse Stephen Weiner: "Para o fã de quadrinhos, a loja de quadrinhos era uma espécie de paraíso: uma sala cheia de quadrinhos, habitada por outras pessoas que também gostam deles sem qualquer julgamento de valor" (WEINER, 2003, p. 14, tradução nossa).[77]

Os quadrinhos se tornaram o refúgio de certo tipo de leitor jovem, um mundo masculino que tinha, por seu complexo universo interno, se distanciado das referências do cotidiano e dificuldades em se relacionar com os círculos sociais mais populares. Nos anos 1980, o cliché *nerd* para definir o leitor de quadrinhos e ficção científica firma-se no imaginário popular e se torna uma realidade do mercado (NUGENT, 2008). Até mesmo a distribuição dos produtos em lojas especializadas ajudou na segregação física desse grupo em particular. LOPES (2009, p. 110-111, tradução nossa), desenvolve sobre esse cenário:

> O sucesso durante o *boom* do mercado direto da Marvel, DC e das editoras independentes *mainstream* refletiu as preferências de uma vasta maioria de fãs na cultura dos quadrinhos. E as preferencias deles era pelos gêneros *pulp* de super-heróis, espada e fantasia, ficção científica, horror, policiais/vigilantes e guerra. Essa nova base de fãs era mais velha, e conhecia mais sobre séries de

[76] Within a year, around 25% of all comic books were being sold via "direct" distribution, through Seuling's company and about a dozen others, with 75% still on conventional newsstands. Within ten years, those percentages were reversed.

[77] To the comic book fan the comic book store was a kind of heaven: a room full of comic books, populated by other people who liked them without any judgments.

> revistas em quadrinhos, sobre artistas de quadrinhos, e sobre a história dos quadrinhos, do que as gerações anteriores de leitores. Joe Queenan, no *New York Times*, notou em 1989 como a DC e a Marvel tinham se retraído da audiência em massa, "fechando num culto de talvez 500 mil leitores dedicados, que zelosamente compram seus produtos todos os meses. Ao fã casual, foi mostrada a porta". A Marvel, a DC e as editoras independentes providenciavam imagens de melhor qualidade, histórias espalhadas por diversos números, multiplas linhas narrativas, cruzamentos entre séries, referências intertextuais e histórias estendidas em *graphic novels*. Em geral, os leitores estavam encontrando uma forma mais complicada de se contar histórias do que havia antes em revistas em quadrinhos *mainstream*. A nova demografia adulta também movia as revistas em quadrinhos ainda mais para histórias "maduras", envolvendo não apenas conteúdo obscuro, violento e sexual, mas também elementos morais, políticos e sociais.[78]

Por volta de dois mil fanzines tendo como tema os quadrinhos foram publicados nos anos 1960 (LOPES, 2009, p. 94). Em 1962, surgiu a Academy of Comic Book Fans and Collectors (Academia dos Fãs e Colecionadores de Quadrinhos), bem como a Academy of Comic Book Sciences and Art (Academia dos Quadrinhos, Ciências e Artes) e uma convenção de quadrinhos surgiu em Nova York, em 1964 (Ibidem). A Comic Con em San Diego começou em 1969 e se repete todos os anos desde então, e outras convenções passaram a acontecer em cidades como Chicago, Tulsa, Dallas, Phoenix, Los Angeles e Boston (Ibidem). Em 1972, a convenção de San Diego recebeu "quase mil pessoas". Em 2016, o número de visitantes superou os 100 mil, tendo um impacto de 150 milhões de dólares na economia local (DAVID, 2016).

As convenções e o sistema de vendas de produtos específicos para uma determinada audiência mostravam que existia um mercado comprador para os quadrinhos e para a literatura deste gênero a ser explorado. Surgiram lojas especializadas como a *Forbidden Planet* (com franquias em Nova York e Londres), a *Dark They Were, and Golden-Eyed*, a *Comic Showcase*, e várias outras na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos. Essas lojas buscavam os fãs de ficção científica, de horror, de fantasia, de livros de aventura e de quadrinhos e começaram a proliferar

---

[78] The success during the direct market boom of Marvel, DC and independent mainstream publishers reflected the preferences of a vast majority of fans in comic book culture. And their preference was for the pulp genres of superheroes, sword and fantasy, science fiction and horror, vigilante-crime and war. This new fan base was older and more knowledgeable about comic series, comic artists and comic history, than previous generations of comic book reader. Joe Queenan, in *The New York Times*, noted in 1989 how DC and Marvel had retreated from the mass audience, "zeroing on a cult of perhaps 500.000 dedicated readers who zealously buy their products month in and month out. The casual fan was shown the door" Marvel, DC and independent publishers provided better quality graphics, multi-issue stories, multiple storylines, crossover between series, intertextual references, and extended stories in graphic novels. In general, readers were finding a more complicated form of storytelling than in earlier mainstream comic books. The new adult demographic also moved comic books even more to "mature" storytelling involving not only dark, violent and sexual content, but also moral, political and social elements as well.

rapidamente no final dos anos 1970 e começo dos anos 1980. As lojas ficaram cheias de exemplares antigos, destinados aos colecionadores, e criaram o que foi chamado de sistema direto, um sistema em que as editoras vão direto aos leitores, por meio das lojas, sem ter que passar pelos distribuidores, nas bancas de jornais, num sistema em que os quadrinhos não vendidos retornavam para as editoras. Os donos das lojas de quadrinhos compram os títulos em quantidade, com grandes descontos, mas não podem devolver os exemplares não vendidos. O sistema funcionou e cresceu e, em meados dos anos 1990, 90% de todos os quadrinhos eram vendidos em lojas especializadas (SABIN, 1996, p. 157).

Nos anos 1980, o leitor eventual dos quadrinhos perderá espaço e a mídia especializada será tomada por criadores que estarão escrevendo para leitores maduros e inteligentes. A continuidade, a complexidade, a textualidade entrelaçada das histórias publicadas pela Marvel e DC tornaram mais difícil para um leitor casual, sem contato com o mundo dos quadrinhos de super-heróis de forma geral, entender qualquer narrativa desse gênero.

Quando as convenções e as lojas foram se tornando mais difundidas e as publicações foram saindo dos pontos mais corriqueiros, como postos de gasolina, bancas de jornais, mercados, supermercados e outros lugares como esses, o grupo de leitores e de criadores de quadrinhos se tornou mais específico e especializado, passando a constituir um grupo definido, com sua própria identidade e referências, distantes dos gostos e sensibilidades do *mainstream*. O investimento feito pelo leitor casual não era mais suficiente para os conteúdos destes novos quadrinhos, direcionados para um leitor mais maduro, dedicado e conhecedor destes universos (LOPES, 2009, p. 111). Muitos leitores estavam acostumados a ler ocasionalmente e tinham objetivos diferentes com a mídia: para "passar o tempo", usando a mídia como uma distração suave ou entretenimento sem compromisso. Antes as histórias e narrativas estavam abertas a essa abordagem. Com a sofisticação das histórias e a especialização dos leitores, a função de entretenimento ocasional passou a ser desencorajada: "O crescimento do mercado direto para revistas em quadrinhos é ao menos parcialmente responsável por essa dependência na continuidade",[79] aponta Pustz (1999. p. 131, tradução nossa). Segundo esse autor, as vendas no sistema direto garantiram que os leitores fiéis sempre conseguissem manter a continuidade de compra em suas coleções e, consequentemente, a continuidade criada para essa audiência

[79] The growth of the direct market for comic books is at least partially responsible for this increased reliance on continuity.

específica se tornou intricada o suficiente para que os leitores se sentissem compelidos a querer não perder as informações das narrativas espalhadas pelas revistas. Isso garante que um grupo fiel compre os números novos todos os meses (Ibidem, p. 132). Por outro lado, ele afirma que

> Apesar de as editoras tentarem deixar novos leitores atualizados em termos da continuidade de uma companhia ou de um título, a dependência desse tipo de complexidade tem tradicionalmente limitado o público dos quadrinhos. *X-Men*, *Love and Rockets* e muitas outras revistas de histórias em quadrinhos demandam audiências com conhecimento e profundo entendimento de histórias em quadrinhos. De muitas maneiras, fãs parecem apreciar em particular esse tipo de séries, talvez porque elas automaticamente funcionam para separar fãs de não leitores. Fãs também gostam de poder usar seu conhecimento de números antigos. Informação baseada em continuidade se torna fonte de debate, piadas e discussões, fazendo com que ela seja material cru para a cola interativa que mantém unida a cultura dos quadrinhos (PUSTZ, 1999, p. 134, tradução nossa).[80]

O investimento, o tempo, o dinheiro e a atenção que um leitor terá que demonstrar para acompanhar um quadrinho, indo à loja especializada, comprando as custosas *graphic novels* e se familiarizando com os universos e enredos, são consideráveis.

Nerds nem sempre são bem-recebidos por grupos sociais jovens e populares. Nesse sentido, David A. Kinney (1993, p. 21, tradução nossa) comenta sobre a imagem do *nerd* na cultura popular, afirmando que

> Filmes populares e shows de TV sobre adolescentes e escola comumente incluem um certo tipo de adolescente que é frequentemente rejeitado e ridicularizado por seus colegas. Esses adolescentes sempre são mostrados como desajeitados, inteligentes, tímidos, nada atraentes, à margem dos grupos sociais, com estilo de cabelo e roupas inadequados.[81]

No mundo dos quadrinhos, as frustrações sociais e limitações não têm um papel dentro da experiência da leitura, que é segura. Nela o leitor pode ter empatia pelos heróis em um universo

---

[80] Although publishers have attempted to bring new readers up to speed regarding a company's or a title's continuity the increasing reliance on this kind of complexity has traditionally limited the comics' audience. X-Men, Love and Rockets, and many other comic books demand knowledgeable, highly comics-literate audiences. In many ways, fans seem to particularly enjoy these kinds of series, perhaps because they automatically work to separate fans from nonreaders. Fans also enjoy being able to use their knowledge from previous issues. Information based on continuity becomes the source of discussion, jokes, and arguments, making it the raw material for the interactive glue that holds comic book culture together."

[81] Popular films and television shows about adolescents and schools usually include a certain type of teenager who is frequently ridiculed and rejected by his or her peers. These adolescents are often portrayed as awkward, intelligent, shy, unattractive social outcasts with unfashionable hair and dress styles.

distante, ou alternativo, que oferece muito mais emoções compensatórias do que o provável embotamento do dia a dia. O estereótipo está tão cristalizado na psique do público que se tornou um padrão e, por exemplo, é o foco central de situações cômicas vividas pelos personagens principais da série *The Big Bang Theory* (LORRE, 2007) apresentada ainda hoje (2017) pelo canal CBS nos Estados Unidos (Figura 10). Na série, um grupo de jovens cientistas, obcecados por quadrinhos e ficção científica, tem problemas de relacionamento com a família, as mulheres e os vizinhos e com qualquer outro personagem que não faça parte do grupo.

Figura 10 - Os personagens centrais da série *Big Bang: a teoria* criam narrativas, piadas e situações cômicas a partir da figura do *nerd*

Fonte: www.revistabrazilcomz.com

De modo inverso, esses grupos estão ficando numerosos e adquirindo, finalmente, uma certa popularidade, nos últimos anos. Como escreveu Anna Pickard (2009, tradução nossa), no jornal *The Guardian*, num artigo intitulado *Comic-con*: *revenge of the nerds*:

> No passado, as legiões de super-fãs da Comic-Con têm sido tratadas pela mídia como histórias peculiares "...e finalmente" — uma vara para cutucar levemente os esquisitos marginalizados culturalmente. Agora porém, os *geeks* estão liderando a moda. O que antes era obscuro se tornou legal: animes de arte

> japoneses são o padrão; ficção científica é a matéria-prima para grandes sucessos.[82]

O caminho que os fãs tomaram para criar suas próprias comunidades foi típico da filosofia "faça você mesmo" iniciada pela crença punk, durante a revolução musical que, paralelamente, ocorria no final dos anos 1970 e começo dos anos 1980. Os fãs não esperavam mais que as editoras estabelecessem fã-clubes, esquemas promocionais, convenções ou escrever artigos em revistas e resenhas sobre as publicações. O impulso foi o de estabelecer uma rede que faria isso tudo, criada por e para os fãs. Criaram-se mercados, vendendo quadrinhos e produtos de horror e ficção científica. Convenções foram promovidas, nas quais painéis de debates sobre quadrinhos ocorriam e os criadores podiam se apresentar. Fanzines, como *Alter Ego* e *Comic Art*, ambos de 1961, se destacaram. Acompanhados por vários outros nas décadas seguintes: *The Comic Reader*, *Comics Scene*, *Comics Journal*, *Amazing Heroes* e o mais popular fanzine de todos, surgido durante a explosão de vendas do começo dos anos de 1990, *Wizard*, que anunciou uma circulação de 400 mil exemplares por mês, em 1993 (LOPES, 2009, p. 112). Esses periódicos iriam resenhar os lançamentos de gêneros como ficção científica, horror e fantasia, dos quadrinhos, livros e filmes e entrevistar autores e artistas, assim como publicar trabalhos de amadores, tanto de fãs como de autores iniciantes. Esta rede estabeleceu um sistema que alimentaria e manteria um fluxo continuo de informações, ideias e de produção por todo o mercado, criando um nicho de audiência muito especializado e modos desses trabalhos serem absorvidos. Entrar no mundo dos fãs dos quadrinhos e da ficção científica era, e ainda é, o equivalente a ser parte de um grupo especial. Os fãs e produtores dos gêneros ficção científica, aventura, horror e fantasia estabeleceram um tipo diferente de relacionamento com eles, quando comparados com os consumidores de outros tipos de entretenimento ou informação; o fenômeno Fandom criou comunidades ativas. E este é o ponto principal para entender a cultura Fandom e seu relacionamento com a leitura dos quadrinhos.

---

[82] In the past, Comic-Con's legions of superfans have been used by the media as a quirky "…and finally" story —a stick to poke slyly at weirdos on the cultural fringes. Now, however, the geeks have taken over the mainstream. What was once obscure has become cool: Japanese anime is an arthouse staple; sci-fi is the stuff of blockbuster hits.

2.3 O despertar de uma nova década

A mudança, pelos editores independentes, para ideias mais ousadas e liberais, a influência que a liberdade, a violência e a sexualidade trouxeram para os quadrinhos *underground*, o sistema de distribuição autossuficiente e o trabalho artístico sofisticado em papel brilhante, influenciado pelos artistas europeus e pelos quadrinhos adultos de fantasia e ficção científica finalmente atingiram os quadrinhos *mainstream* em meados dos anos 1980 e criaram o que Roger Sabin chamou de "possivelmente a fase mais artisticamente interessante na história dos quadrinhos *mainstream*" (SABIN, 1996, p. 160, tradução nossa).[83]

Dilemas morais, violência e sexo, comentários políticos e sátiras foram introduzidos no que era, até então, visto essencialmente como um veículo para histórias infantis. Continuava-se a publicar quadrinhos para o público infanto-juvenil, mas alguma coisa mais estava surgindo. A justaposição de uma mídia que era basicamente dominada por fantasias juvenis com temas maduros e sofisticados e com experimentos formais foi bem recebida pelos leitores. Este é o momento no qual se criou uma mistura de fórmula super-herói com temas e tons adultos. Em termos de arte, foi dada uma grande liberdade aos artistas e eles criaram identidades visuais marcantes, com nomes como John J. Muth e Bill Sienkiewicz se tornando sinônimo de arte complexa, ousada, experimental e sofisticada, influenciada por artistas de vanguarda do século XX, como os expressionistas, impressionistas e cubistas. Esses artistas trouxeram essas influências para os quadrinhos.

Dentro das principais publicações, este processo foi iniciado por dois dos mais famosos escritores da mídia. Agora, vinte anos depois, eles são famosos por suas adaptações para o cinema: Frank Miller e Alan Moore. Como o trabalho de Miller será explorado com mais detalhes, é interessante olhar o que Alan Moore desenvolveu.

Moore, um inglês nascido em 1953, é definitivamente o produto dos anos 1960 e 1970. Originário da cena dos fanzines *underground*, acompanhou o espírito "faça você mesmo" de publicação e sua visão de mundo e posição política foram formadas pela geração da contracultura e pelo movimento hippie. Ele, que foi expulso da escola por estar vendendo ácido para os colegas (KHOURY, 2003, p. 18), tem sido muito crítico do *establishment* e da política predominante, frequentemente se declarando anarquista, fazendo declarações críticas especialmente sobre a

[83] arguably the most artistically interesting phase in mainstream comics history.

administração de George W. Bush. Neste sentido, Frank Miller e Alan Moore defendem posições opostas na formatação do quadrinho moderno, no que diz respeito a temas políticos. Pode-se dizer que Miller, do seu jeito, apoia o conservadorismo na política norte americana, um tipo de patriotismo que crê no Estado mínimo, e uma visão violenta dos valores ocidentais, enquanto Moore representa a mentalidade intoxicada, sensual, caótica, psicodélica e intelectual pós-moderna surgida dos movimentos político-sociais e culturais da juventude da segunda metade do século XX.

2.4 Alan Moore e o Monstro do Pântano

No inicio dos anos 1980, Moore, já então um escritor de destaque, tendo ganho seus primeiros prêmios no mercado britânico de quadrinhos, foi convidado pelo escritor da Marvel, Len Wein, para revitalizar o Monstro do Pântano, um personagem criado originalmente por Wein, juntamente com o desenhista Bernie Wrightson, nos anos 1970. A narrativa original tratava de um cientista, Alec Holland, que, ao trabalhar em um laboratório isolado localizado em um pântano, é vítima de uma bomba e se transforma no Monstro do Pântano, uma criatura humanoide composta pela vegetação local.

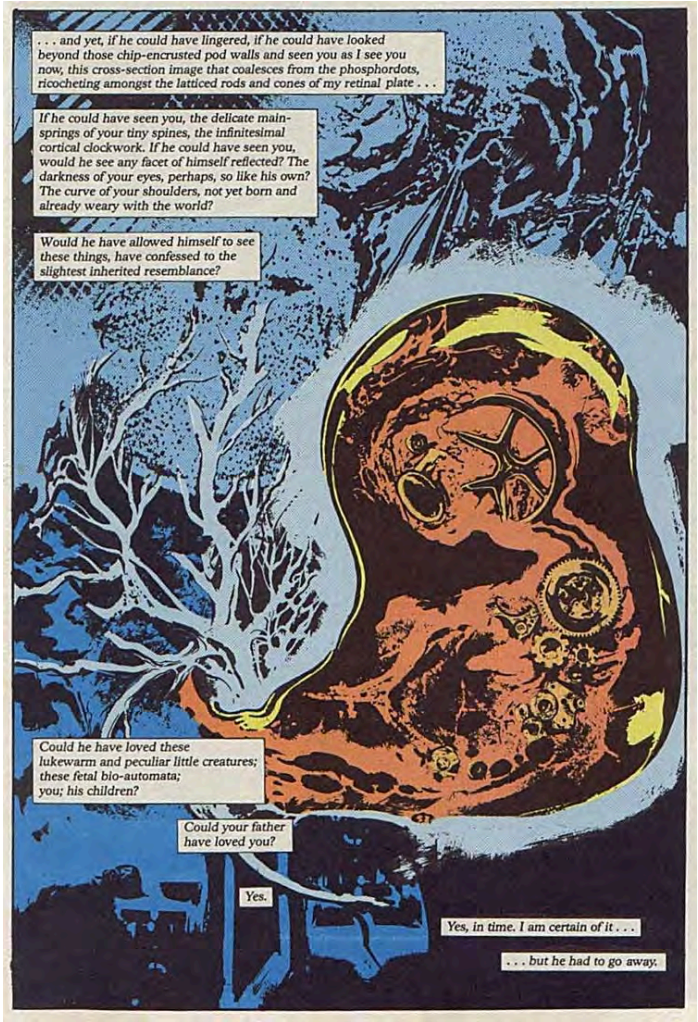
Na versão original, *O Monstro do Pântano* trata da tentativa de Holland de voltar a ser humano. Já Moore tomou um caminho diferente e tornou o Monstro do Pântano um ser "elemental". Com esta nova abordagem e formatação, Moore começou a produzir histórias de horror e, como as capas das edições anunciavam "Suspense Sofisticado", ele usou o Monstro do Pântano para destacar questões como poluição, racismo, superpopulação e a preocupação com a ecologia e a sustentabilidade. Além disso, Moore experimentou o formato de maneira excêntrica e ousada (Figura 11), tratando as drogas de modo oposto ao tratamento dado por Miller, que tinha uma postura muito mais próxima da denúncia.

Como autor, Moore representa toda a efervescência da contracultura da década de 1960, o senso de deslumbre psicodélico com as possibilidades de fracionamento do real, como oferecido pelas drogas lisérgicas, sua celebração do pós-modernismo, sua obsessão com o formalismo e o experimentalismo dentro dos quadrinhos. Suas discussões sobre anarquismo e sua visão sobre conservadorismo, demonstradas em *Watchmen* e *V de Vingança*, sua visão romântica sobre as possibilidades quânticas e esotéricas da atividade humana, assim como do anarquismo, e

subsequentemente, da natureza humana. Sua livre exploração da sexualidade, sua oposição ao *mainstream* e a todo o mundo corporativo, tanto nos quadrinhos como fora dele. Apesar disso, o trabalho de Moore com *Batman*, *Super-Homem*, *A Liga dos Cavaleiros Extraordinários*, e *Tom Strong*, entre outros, ainda nos demonstra que, apesar de suas iconoclastas características sessentistas, Moore não se privou de trabalhar com super-heróis.

Por meio de seus trabalhos em *Demolidor* (*Daredevil)* e *O Monstro do Pântano*, Miller e Moore introduziram as sementes para a evolução do quadrinho adulto dominante. Esses livros foram seus experimentos, em que eles podiam experimentar ideias, temas e formas de narrativa. Esses experimentos finalmente amadureceram com dois livros publicados pela DC na segunda metade dos anos 1980: *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen.*

Figura 11 - *O Monstro do Pântano*. Colagem e desenhos de John Tottleblen. Publicado em *Swamp Thing*, nº60, *Loving the Alien*, maio de 1987



Fonte: www.jlroberson.org

2.5 O Cavaleiro das Trevas

Em 1986, Frank Miller escreveu e desenhou um trabalho especulativo sobre um Batman futurista, denominado *O Cavaleiro das Trevas.* A história traz um Batman de meia idade, aposentado, em uma Gotham City decadente, sentindo-se desmotivado e isolado em uma cidade, e numa sociedade que ele percebe estar se desfazendo. O herói resolve voltar à atividade, desta vez não como uma força da justiça, obediente às leis como era anteriormente, mas como um justiceiro em seus próprios termos. Miller decide explorar os impactos de uma figura assim no mundo; ele mostra como Batman é analisado por repórteres e políticos e explora de forma profunda e violenta o confronto entre o herói e sua nêmesis, representada pelo Coringa.

De certo modo, foi com este trabalho que Miller intensificou e marcou sua visão conservadora, que não havia ficado expressa claramente em *Demolidor*, e desenvolveu mais os elementos de realismo que ele havia usado naquela obra. Batman é um fora da lei e tem "essencialmente uma personalidade fascista" (SABIN, 1993, p. 8 tradução nossa),[84] combatendo o crime em seus próprios termos e agindo como juiz, júri e executor. No que pode ser considerado um paralelo com o pensamento conservador norte-americano, Batman é mostrado como anti-governo, combatendo de forma independente as leis e a força policial com o objetivo de fazer "o que é direito", desconsiderando a burocracia e as regras do sistema, para entregar a justiça, instantânea e necessária. Miller também retrata o impacto dessa justiça fora da lei: a aprovação e participação de elementos conservadores da sociedade nessas ações. Um grupo de jovens veem Batman como um exemplo de justiça a ser seguido; eles pintam seus rostos de branco, desenham o logo de Batman neles e se autodenominam "os filhos de Batman" castigam criminosos. Assim, Batman cria um exército de seguidores e devotos, justiceiros que acreditam nele e seguem suas ações cegamente. Desta forma, pode-se afirmar que Miller atirou o personagem numa mistura de pós-modernismo, violência e análise política dos anos 1980 e o resultado foi algo sombrio, duro e estranho.

A história foi um sucesso no mundo dos quadrinhos e influente o suficiente para inspirar o diretor de cinema Tim Burton a produzir sua versão de *Batman*, feita em 1989. Os tons sombrios e escuros do filme são indicações disso (SABIN, p. 287). Burton também se apropriou

[84] Essentially a fascist personality.

de elementos de outro importante quadrinho da época, *A Piada Mortal* (*The Killing Joke*) de Alan Moore e Brian Bolland, uma história que reinterpreta e esclarece a origem do Coringa.

2.6 Watchmen

Paralelamente ao *Cavaleiro das Trevas* de Miller, enquanto trabalhava para a DC Comics, Alan Moore alcançou grande maturidade como escritor e apresentou sua versão do gênero super-herói com o livro *Watchmen*, também publicado pela DC em forma de série, entre 1986 e 1987. *Watchmen* foi além do que o *Cavaleiro das Trevas*, em suas explorações temáticas e formais, não só por colocar os personagens num cenário de situações políticas reais, por caracterizações mais detalhadas e temas controversos, mas também por várias experimentações com a formatação da história em quadrinhos. *Watchmen* é uma história independente, com personagens baseados livremente nos super-heróis da antiga editora Charlton Comics, que imagina um mundo mais realista onde os super-heróis existem de fato e a narrativa reflete sobre qual seria o impacto deste conceito em vários níveis: social, político, psicológico, cultural e econômico. Assim, usando o formato super-herói, Moore manipula questões sobre justiceiros e super-heróis e força o questionamento sobre o que aconteceria em um mundo onde pessoas se vestissem de fato como justiceiros e entrassem em ação, tentando exercer algum tipo de justiça.

Figura 12 - Capa de uma edição encadernada de *Watchmen*, da DC Comics, apresentando os protagonistas da obra

Fonte: Acervo pessoal.

Na história, homens e mulheres decidem combater o crime após a publicação de quadrinhos de super-heróis dos anos 1930 (especialmente do Super-Homem) e este movimento é apoiado pela sociedade como legítimo. Com o tempo, surgem complicações e eles se tornam proscritos nos anos de 1970. Esses personagens são mostrados com grande destaque para seus defeitos e para as contradições de suas personalidades, com alguns representando visões de

mundo particulares que serão cuidadosamente exploradas por Moore e Gibbons durante a evolução dos enredos.

Os personagens de *Watchmen* são:

- Adrian Veidt, ou Ozymandias, considerado o “homem mais esperto do mundo”, possuindo uma inteligência deslumbrante, muito além das pessoas comuns.
- Espectral, uma jovem talentosa, filha de uma super-heroína, e treinada desde cedo para o combate, romanticamente ligada ao Dr. Manhattan.
- Dr. Manhattan, um ex-cientista, físico, que sofreu uma transformação graças a um acidente em uma máquina, e teve seu “campo intrínseco” removido, sendo desintegrado e depois reintegrado em forma humana, como um super-ser, com poder de controlar objetos, o espaço e mesmo de ter a habilidade de prever partes de seu futuro.
- O Comediante, uma figura niilista, cínica, que essencialmente acredita que a vida não faz sentido e que não existe nenhum deus, bem objetivo ou valor redentor que a humanidade possa criar que vá fazer com que este mundo valha a pena.
- O Coruja, uma figura desencantada, que se sente alienada pelo mundo ao seu redor, impotente, melancólico e solitário, duvidoso de como reagir a um mundo desmoronando em meio à violência social e política e à incerteza (marcado pela Guerra Fria) ao seu redor.
- Rorschach, que vê o mundo em termos de uma moral absoluta, bem e mal, certo e errado, amor e ódio, preto e branco. Seu uniforme é uma máscara branca com uma mancha de Rorschach negra, mutável, representando os polos absolutos através dos quais ele vê o mundo.

Após cuidadosamente colocar esses posicionamentos, Moore consegue, durante a narrativa, confrontá-los e antagonizá-los, e faz isso com muito cuidado com os detalhes, estabelecendo interações entre eles, criando pontos de tensão e de conflitos, compondo diálogos coerentes e modelando as ações dos personagens rigorosamente por meio dos parâmetros que estabeleceu. Combinando experimentos temáticos, gêneros, experimentos com aspectos formais da narrativa, comentários políticos e ampliando o gênero de super-herói com uma trama de mistério, *Watchmen* foi extremamente bem recebido e ganhou vários prêmios, incluindo o Hugo

de 1988, prêmio da World Science Fiction Convention, normalmente concedido para a literatura de ficção científica.[85]

2.7 O impacto dos quadrinhos dos anos 1980

Por causa das publicações desses trabalhos, houve enorme repercussão na mídia e em sua percepção sobre os quadrinhos no final dos anos 1980 e começo dos anos 1990. De fato, na década de 1980, os quadrinhos encontraram um enorme número de leitores adultos, o maior pico deste público desde a Primeira Grande Guerra (SABIN, 1993. p. 87). Essa turbulência nas publicações e na promoção provocaram entusiasmo, parecendo até que a Inglaterra poderia se igualar ao resto da Europa em termos da apreciação dos quadrinhos como uma mídia "legitima".

Algumas áreas da imprensa já haviam percebido a mudança nos quadrinhos antes da publicação de *Maus, O Cavaleiro das Trevas e Watchmen.* Em uma edição da revista *Newsweek* publicada em 1985, Mark Perigard (PERIGARD apud LOPES, 2009, p. 112, tradução nossa) observa que

> Os quadrinhos mudaram drasticamente nos últimos anos. Atraindo uma população escolarizada, mais velha e madura, os quadrinhos se tornaram mais bem-acabados e mais detalhados artisticamente. As histórias têm um escopo mais amplo e são mais sombrias no conteúdo […] é mais provável que um herói, hoje em dia, saia de um batalha com feridas emocionais profundas, se não cicatrizes físicas […]. Os heróis de hoje em dia irão matar se for preciso, sem escrúpulos […] a profundidade das caracterizações é mais sofisticada, refletindo a diversidade do mundo […] talvez os quadrinhos estejam mais maduros, mas ao apresentar uma visão de mundo próxima das realidades cinzentas de hoje em dia, nossos próprios ideais estão sendo sacrificados.[86]

O ponto de vista pessimista do autor com relação à evolução ocorrida na mídia transmite uma sensação de perda da inocência, o apagamento do mito. Aparentemente, Perigard não aprova a mudança, ou tem dúvidas com relação à mudança. De qualquer forma, esse tipo de análise

---

[85] http://www.thehugoawards.org/hugo-history/1988-hugo-awards/ Acessado em 10 abr. 2017

[86] Comics have changed dramatically over the last few years. Appealing to an older, more mature, literate crowd, comics have become glossier and more artistically detailed. The stories are larger in scope and darker in substance […] a hero these days is more likely to emerge from battle with severe emotional wounds, if not physical scars […] Today's heroes will kill if they have to, without compunction […] the depth of characterization is more sophisticated, reflecting the diversity of the world […] perhaps comic books are more mature, but in presenting a world view closer to today's grey realities, our own ideals are being sacrificed.

demonstra aspectos que estariam presentes em algumas publicações de quadrinhos nos anos seguintes, mas também evidencia que as mudanças nos quadrinhos não ocorreram sem ceticismo e animosidade. Para muitos, os quadrinhos deveriam continuar sendo para crianças. Nesse sentido, o artista Bill Sienkiewicz recorda que

> quando *Elektra — Assassina* foi publicada, um jornal de Dallas-Fort Worth publicou um artigo, com uma imagem da capa, em cores, do primeiro número da revista. O artigo foi escrito por Clara Tuman. Eu me lembro do nome porque estava absorvido pelo julgamento de O.J. Ela era uma das repórteres. Começou a fazer comentários culturais. Escreveu sobre o que os quadrinhos estavam fazendo a nossas crianças. Elektra foi espancada por ela, a ponto de dizer que deveríamos proteger nossas crianças da publicação. Nós acabamos usando aquela citação na parte de trás do livro para ajudar nas vendas (THOMAS, 2001, tradução nossa).[87]

Os experimentos liderados pela Marvel e pela DC Comics, em especial, como descrito, com Miller e Moore, fizeram com que as duas editoras decidissem desenvolver mais suas linhas de quadrinhos adultos. A Marvel já vinha publicando fantasia adulta, na linha desenvolvida pelas revistas *Metal Hurlant* (na França) e pela *Heavy Metal* (nos Estados Unidos), com suas publicações na revista *EPIC*. No final dos anos 1980, elas mantiveram sua posição como líderes de vendas nos Estados Unidos (LOPES, 2008, p. 112) e investiram na sofisticação de seu trabalho artístico e de enredos com times de escritores e artistas consistentes e produtivos. Mas a DC resolveu dar um passo à frente e, inspirada principalmente pelo experimento de Alan Moore com *O Monstro do Pântano*, começou a publicar revistas desenvolvidas exclusivamente para leitores maduros, sem o *Comics Code*. Os primeiros títulos foram *Sandman*, *Hellblazer* (Figura 13) e *O Homem Animal*, com as publicações começando pelo primeiro título em 1987. Todos estes foram escritos por autores ingleses (*Sandman* por Neil Gaiman e *O Homem Animal* por Grant Morrisson). Esta iniciativa resultou na marca *Vertigo*, um sub-selo da editora DC que apareceu de forma oficial em 1992 e se desenvolveu completamente na segunda metade dos anos

[87] When Elektra: Assassin first came out, there was a newspaper article that came out in a Dallas-Fort Worth paper with a full-colour image of the first issue of the cover [for issue 1]. The article was written by Clara Tuman. I remember the name because I was engrossed in the O.J. trial. She was one of the reporters on the air. She started doing cultural commentary. She wrote about what comics are doing to our kids. Elektra got ripped pretty badly by her to the point where she was saying we must protect our children from this. We ended up using that quote on the back of the book to help sell it.

1990, com muitos títulos sendo publicados e tendo aberto uma janela para que material adulto e de fantasia circulasse nos principais mercados norte-americanos. A efervescência desse período é notável e, além de Moore e de Miller, outros nomes começaram a aparecer no mercado de quadrinhos adultos dos Estados Unidos entre meados dos anos de 1980 e 1990, como Warren Ellis, Mark Millar, Brian Michael Bendis, Howard Chaykin, John J. Muth, Kent Williams, Garth Ennis, Bill Sienkiewicz, J. M. DeMatteis, reconhecidos tanto por sua produção como pela qualidade de seu trabalho.

Figura 13 - *Hellblazer*, um dos sucessos do selo Vertigo. Janeiro de 1988.

Fonte: constantinesattitude.wordpress.com

Experimentos radicais foram feitos durante esse período, mas possivelmente a maior mudança no trabalho artístico e estético dos quadrinhos de super-heróis aconteceu na década de 1980. Bill Sienkiewicz, um artista muito incomum, usava xerox, aquarelas, pintura a óleo e mistura de mídias em seu trabalho, em oposição ao tradicional lápis e tinta, com uma mistura de influências que vai de David Lynch a Tex Avery. Junto com artistas como John J. Muth, Kent Williams e George Pratt, Sienkiewicz foi um dos pioneiros a trazer o visual da pintura à mão para as principais editoras de quadrinhos norte-americanas.

Esse foi um período muito bom para a mídia, com imensa liberdade sendo dada aos escritores e aos artistas. O escritor Jamie Delano, responsável por roteiros da publicação Hellblazer, do selo Vertigo, apreciava a liberdade de um escritor trabalhando no principal mercado de quadrinhos do final dos anos 1980 e começo dos anos 1990, comentando, sobre a DC Comics, que

> […] eles estavam preparados para correr riscos, o que é uma das coisas que eu gosto sobre trabalhar para a DC e para a Vertigo, particularmente no que ela se tornou desde então. Eles vão se arriscar e se algo for bem-sucedido, é ótimo, e se não, eles se distanciam em silêncio. Mas são ousados e eu gosto disso num editor. […] Mas não havia sinopses e mais poder para Karen Berger (editora da Vertigo) — ela confiou em mim por tanto tempo que, e não sabendo o que ia acontecer depois. […] se Karen gosta do que você está fazendo, e os leitores gostam do que você está fazendo, Karen deixa você continuar. Eu nunca fui censurado e nunca recebi nenhuma sugestão sobre o que deveria haver numa história.[88] (CARROLL, 1997, tradução nossa).

O testemunho de Delano reafirma a liberdade que alguns artistas e escritores estavam usufruindo no principal negócio dos quadrinhos da época, algo que não era muito comum nos principais mercados, certamente não naqueles destinados aos jovens leitores. Até hoje, diversos autores ainda gozam dessa liberdade na produção de quadrinhos *mainstream* norte-americana.

No entanto, com o crescimento e reconhecimento que a mídia estava recebendo, muitos dos criadores sentiram que poderiam dar mais passos nesse sentido e atingir maior autonomia. Para isso, decidiram se libertar das limitações criativas impostas a eles pelas duas grandes editoras. Isto levou Frank Miller e Alan Moore a se concentrarem em contratos mais livres e mais rentáveis, em editoras como a Dark Horse, Kitchen Sink, Top Shelf e outras.

Estima-se que no final dos anos 1980 existissem cerca de quatrocentas lojas especializadas em histórias em quadrinhos na Inglaterra e quatro mil nos Estados Unidos (SABIN, 1996, p. 157) e, de acordo com algumas fontes, estas, em seu auge, chegaram a cerca de cinco mil em todos os Estados Unidos (WEINER, 2003, p. 16). Isto produziu uma rede autossuficiente que funciona paralela a outros mercados tradicionais. Embora seja parte de uma indústria

---

[88] […] they were just prepared to take risks, which is one of the things I like about working for DC, and Vertigo particularly as it has become in the years since then. They will take a chance, and if something pays off for them, great, and if it doesn't they quietly sort of slip away. But they're adventurous, and I like that in a publisher. […] But there was no synopsis, and more power to Karen Berger (*Vertigo's editor*) — she trusted me for so long with that, and not knowing what was going to be happening next. […] if Karen likes what you're doing, and the readers like what you're doing, Karen lets you get on with it. I've never been censored, and I've never had any suggestions as to what should be in a story.

multimilionária, esta subcultura é predominantemente masculina, jovem, com idade média entre 15 e 25 anos, obsessiva com os detalhes dos mundos criados pelos autores (NUGENT, 2008).

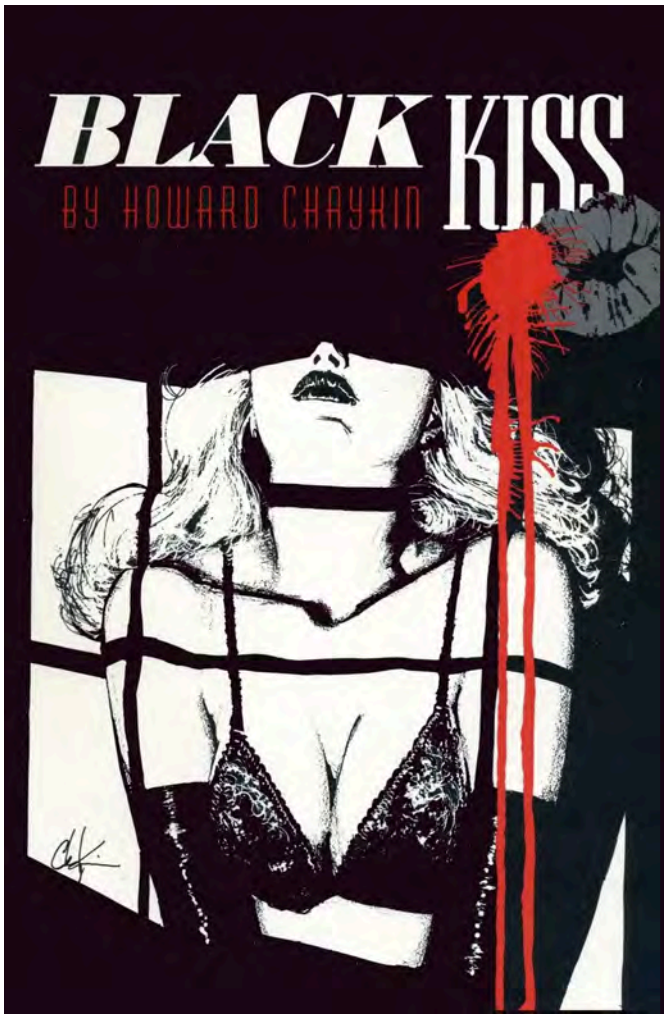
As duas maiores editoras, DC e Marvel, tinham praticamente toda sua produção à venda em lojas especializadas, lugares onde o material independente, alternativo, também estava sendo vendido e exposto. Isto criou um ambiente onde o leitor dos super-heróis tradicionais podia ser exposto a trabalhos mais ousados, oriundos do *underground*. A combinação de influências que criou o escritor dos anos 1980 e 1990 é carregada de histórias em quadrinhos alternativas, e de material não-conformista, experimental e controverso. Basicamente, tendo um sistema direto de venda de quadrinhos, o adolescente médio norte-americano estava entrando em contato com material muito mais controverso, experimental e *avant-garde* do que se estivesse comprando o *Homem-Aranha* na banca da esquina.

O mercado também se beneficiou do crescimento de lojas especializadas e de seu domínio em termos materiais e na relação de produção que envolve prensagem, custo e benefício. As editoras não tinham mais que lidar com os retornos de material não vendido das bancas de jornal, já que as lojas eram supridas diretamente por eles e seus distribuidores. O “intermediário” podia ser cortado e as tiragens seriam mais estáveis. A impressão de revistas era determinada pelo número de pedidos feitos pelas lojas, o que lhes dava uma boa medida de quantas revistas imprimir, à medida que as editoras percebiam quantas revistas seriam vendidas, e as lojas filtravam o público para um segmento específico. As editoras passaram a ter uma noção mais clara de quem estava lendo as revistas. O mercado-alvo era alcançado diretamente, reduzindo o desperdício. Com o sucesso do mercado direto nos Estados Unidos, surgiram várias editoras, como Pacific, First, Eclipse, Mirage e muitas outras, focando exclusivamente nesse mercado, produzindo pequenas edições de seus títulos.

Dois elementos distinguiam esses novos editores do monopólio da Marvel e DC Comics: em primeiro lugar, eles ofereceram pagar direitos autorais aos seus escritores e artistas sobre suas criações e, em segundo, eles lhes deram grande liberdade de criação. Muitos trabalhos foram lançados dessa forma por esses editores e alguns artistas tradicionais migraram para editoras menores para produzir trabalhos mais ousados e alternativos do que aqueles que faziam para a Marvel e DC, além de poderem usar criações próprias. Howard Chaykin é um dos autores mais destacados: contratado pela Marvel, decidiu mudar para outras editoras com dois grandes projetos: *Black Kiss* (Figura 14), publicado pela Vortex Comics, uma história de crime e detetive-

vampiro/*noir*, com muitas cenas de pornografia, sexo e violência; e *American Flagg*, publicado pela First Comics, uma saga de ficção científica em um mundo distópico.

Figura 14 - *Black Kiss*, a série de horror erótico de Howard Chaykin



Fonte: Acervo pessoal.

Três autores, em especial, conseguiram acordos muito favoráveis com essas editoras e ampliaram sua produção, cruzando seu trabalho com música, filmes e literatura. Alan Moore abandonou completamente o trabalho com as editoras tradicionais no final dos anos 1980 e, durante um certo período, passou a trabalhar só com companhias que tinham uma política mais favorável aos autores. Neil Gaiman, bem-sucedido com sua reinterpretação de *Sandman*, publicado pela DC Comics, utilizou o crescimento da ideia de escritores e criadores como

“autores” para se aventurar em escrever livros e se envolver em roteiros para cinema, algo que tomou forma mais recentemente, nos anos 2000. Frank Miller também deixou as principais editoras e iniciou projetos bem-sucedidos, principalmente com a Dark Horse Comics, pela qual publicou trabalhos como *Hard Boiled, Sin City, 300 de Esparta, Liberdade* e outros. Nas décadas seguintes, Hollywood notou esses trabalhos e, junto com outros escritores e artistas, estes autores foram adaptados, algumas vezes até contra sua vontade, para as telas de cinema.

Durante os anos 1990, a indústria dos quadrinhos alcançou um tipo de equilíbrio nas publicações. Os novos temas, os assuntos e a exploração aprofundada dos personagens e questões trazidas por autores como Alan Moore e Frank Miller, Neil Gaiman, Jamie Delano e outros estavam integrados e fluindo, com maior ou menor intensidade, no gênero super-herói. Em alguns casos notáveis, obtiveram-se trabalhos de alta qualidade, como ocorreu com *Marvels*, do escritor Kurt Busiek e do artista Alex Ross, que utilizou o princípio do “realismo” de *Watchmen* e retratou as origens do Universo Marvel por meio dos olhos de um fotógrafo de jornal que deu um testemunho visual, do dia a dia, da chegada dos super-heróis na vida norte-americana.

Estes trabalhos criaram novos parâmetros pelos quais as revistas de histórias em quadrinhos passaram a ser julgadas e apreciadas, e aos quais as editoras tiveram que, em alguma medida, se adaptar a. O mercado foi tomado por efervescência criativa, e isto se manifestou na diversidade de trabalhos, no aumento das vendas e de publicações por editoras. Foi o trabalho dos criadores e seu reconhecimento pelo público e pela mídia, combinado com a venda de quadrinhos como um investimento especulativo, que fizeram as revistas de quadrinhos atingirem um pico comercial nos anos 1980 e começo dos anos 90.

No próximo capítulo, investigaremos diretamente a obra de Frank Miller com *Demolidor*, procurando entender como se deu o início deste processo em seu trabalho.

CAPÍTULO 3: FRANK MILLER E A ÉTICA DO HERÓI

Em seu trabalho com o personagem Demolidor, Frank Miller preocupa-se, primeiramente, em desenvolver o papel ético dos seus super-heróis. Miller conecta os temas que aborda por meio dos debates que faz com sua representação de conceitos de heroísmo, sacrifício, princípios, vida em comunidade, perdão, redenção, vingança e violência. Posteriormente, aborda, como desenvolvimentos desses temas, a cultura popular adjacente e relacionada a essa produção, questões de recepção de violência, a política externa dos Estados Unidos e da guerra anticomunista na década de 1980.

3.1 A trajetória de Frank Miller

Como um jovem artista, Miller trabalhou com uma grande variedade de gêneros e referências. O personagem Demolidor, antes de Miller começar a desenvolvê-lo, era essencialmente voltado para histórias de aventura urbana, com supervilões e criminosos voltados para a ficção científica e a fantasia. Miller assume a arte do título em maio de 1979 e ,finalmente, lhe são dados o roteiro e a arte em janeiro de 1981, no número 168 de *Daredevil*. Miller utilizou-se da oportunidade para fazer mudanças temáticas, que refletiram sua variedade de interesses. Por exemplo, ele introduziu toda uma nova dimensão à trama com a personagem Elektra, uma ninja assassina, renegada, que opera como mercenária. Com ela, uma série de referências à cultura japonesa foi introduzida na história. Lutas de samurais e representações de ninjas voando e pulando sobre os telhados da cidade de Nova York, perseguindo táxis e lutando nas calçadas passam a se tornar frequentes. O próprio Demolidor ganha um “mentor” oriental, Stick, que ensina ao herói as virtudes da paciência, do controle mental e da superação estoica.

Paralelamente ao seu trabalho em *Demolidor*, Miller desenvolveu um dos primeiros trabalhos autorais produzidos nos Estados Unidos em uma edição especial, serializada, e considerada luxuosa, na época, para o mercado *mainstream*, *Ronin* (Figura 15), uma história de ficção científica que pega o interesse de Miller em samurais e o coloca em uma cidade de Nova York distópica, futurística, onde gangues de mutantes estão vagando pelas ruas, vivendo ao redor dos restos da cidade. Miller também trabalhou com ficção científica em outras obras, como *Hard Boiled*, que também se passa em um cenário futurista, e *Big Guy and Rusty the Boy Robot*.

Figura 15 - A saga-samurai futurística-cyberpunk *Ronin*, publicada pela DC Comics entre 1983/1984.

Fonte: Coleção pessoal.

Ao longo de sua carreira, Miller consistentemente explorou e buscou avaliar noções de certo e errado. Suas personagens e tramas são focadas em indivíduos, ambos heróis e vilões, que não podem funcionar em sociedade, ou que escolhem operar de maneira antissocial e que atenda a seus interesses pessoais. No mundo de Miller, não apenas os criminosos, mas os super-heróis também agem à margem da lei, conforme indicam suas posições sempre suspeitas sobre a concentração de poder e do poder do Estado. Apesar de seu status de justiceiros, os super-heróis não são agentes que realmente representam um ramo de uma instituição oficial e regulamentada de uma sociedade organizada. Uma vez que são figuras heroicas, quais são as consequências das suas ações, Miller pergunta, considerando nossas mais convencionais, ou simplistas, noções de certo e errado? Assim, o caminho que leva as pessoas a cometerem crimes e como elas reagem a injustiças cometidas contra elas são uma preocupação central para esse autor. Os debates, situações e personagens em suas histórias tipicamente lidam com a maneira pela qual indivíduos

reagem ao trauma e à violência. As reações que Miller tem quando confrontado com essas questões e temas irão se sedimentar em sua carreira.

3.2 Abordagens filosóficas ocidentais, a ética e a moral

Filósofos ocidentais têm constantemente buscado explicar as fundações (bases) da moral e da ética da sociedade.

Um dos focos principais para este debate era, assim como continua a ser, a situação em que interesses individuais entram em conflito com os interesses dos outros. Como uma pessoa explica ou justifica o ato de altruísmo, no qual um indivíduo se sacrifica por outro, ou em nome de um bem social maior? Aristóteles (ARISTÓTELES, 1991 [384–322 a.c.]) sugeriu que os interesses próprios não são necessariamente incompatíveis com os interesses gerais. Comportar-se moralmente é benéfico para ambos, o indivíduo e a sociedade. Os utilitaristas, como Jeremy Bentham e John Stuart Mill, clamam que a maior felicidade para o maior número de pessoas deveria ser a regra adotada como definidora.

No entanto, os filósofos também levantaram algumas questões desagradáveis. Ao observar tais conceitos no mito de Giges, em *A República* (1969), Platão sugere que as pessoas se abstêm de cometer crimes apenas porque sabem que eventualmente podem sofrer devido à repercussão de seus atos. É essa percepção que sustenta o contrato social, ele propõe. Platão questionou se um ato realmente altruísta pode existir, ou se as boas ações são apenas autointeresse disfarçado. Essas questões são tão antigas quanto nossa espécie, e acompanham a filosofia e a humanidade através da história na busca por um lugar significativo no mundo.

Mais recentemente, nasceu uma nova vertente filosófica, que irá aflorar durante o século XX, o relativismo. Relativistas éticos negaram que exista um padrão moral sequer, que se aplique a todas as pessoas, todos os períodos e todos os lugares. Seguindo essa ideia, não há uma moral absoluta e torna-se questionável a proposição de que se pode defender um padrão objetivo de moralidade. Ruth Benedict (2011, p. 276, tradução nossa) afirma que “Reconhecemos que a moralidade difere em todas as sociedades, e é um termo conveniente para hábitos socialmente aprovados.”[89] Ela acrescenta, ainda, que:

[89] We recognize that morality differs in every society, and is a convenient term for socially approved habits.

> Nenhum homem jamais olha o mundo com olhos puros. Ele o enxerga editado por uma série de costumes definidos, instituições e maneiras de pensar. Mesmo em suas explorações filosóficas, ele não vai atrás desses estereótipos; seus próprios conceitos de verdadeiro e falso ainda terão referências particulares ligadas aos seus costumes particulares (BENEDICT, 2005, p. 2, tradução nossa).[90]

Benedict indica claramente que não acredita em absolutos, que a única coisa em que se pode crer é em padrões relativos de certo e errado, que podem variar imensamente de cultura para cultura, de nação para nação, de período para período. A posição de Benedict é um exemplo do pensamento moral relativista desenvolvido durante o século XX, e não deixa de ter problemas. Em primeiro lugar, ela nega a possibilidade de se chegar a qualquer conclusão objetiva sobre algo, já que o homem "jamais olha o mundo com olhos puros".[91] Ou seja, está descartada a possibilidade de conseguir qualquer tipo de conhecimento empírico direto e acumulativo.

Desenvolvendo sua ideia de um relativismo de "particulares",[92] ela nega a ideia de algum progresso moral, ou seja, sua constatação torna equivalentes todo tipo de comportamento e despreza a possibilidade do desenvolvimento de convivências mais ou menos harmoniosas entre grupos humanos. Mas, mais importante do que isso, Benedict, com seu relativismo moral, encarna boa parte dos debates que estavam acontecendo nos Estados Unidos do século XX. Sua conclusão nos apresenta um vácuo moral, algo que vai justamente de encontro à base da mitologia dos super-heróis (KNOWLES, 2007). É na cultura popular que a imaginação norte-americana procurará estabelecer seus mitos, lidando com um mundo cada vez mais entendido como um subproduto frio do materialismo histórico, onde mitos podem parecer frivolidades primitivas, sonhos relativos de povos ainda não civilizados pelas revoluções científicas.

Esse debate sobre fundamentos morais — absolutos ou relativos — se tornou mais presente nas discussões do século XX. Em 1973, Edward Purcell escreve sobre o debate em relação ao relativismo ético, em particular sobre o impacto de uma visão que ele chama de "naturalismo científico", a visão desenvolvida no século XX, supostamente imparcial, preocupada apenas com fenômenos concretos. Segundo Purcell, a história filosófica do século

---

[90] No man ever looks at the world with pristine eyes. He sees it edited by a definite set of customs, institutions and ways of thinking. Even in his philosophical probings he cannot go behind these stereotypes; his very concepts of the true and the false will still have particular references to his particular customs.
[91] No man ever looks at the world with pristine eyes.
[92] Particulars.

XX se afastou do racionalismo filosófico aristotélico, que sugere que existem princípios racionais metafísicos, imutáveis, que explicam (alguns) aspectos da natureza da realidade, e levam às fundações do que é racionalmente verdadeiro e bom (PURCELL, 1973, p. 3). A perspectiva do racionalismo naturalista, por outro lado, vai no sentido completamente oposto, destruindo a possibilidade de uma base racional para qualquer moralidade ou ideais éticos, como qualquer lei que ofereça ao sistema democrático algum tipo de fundação moral. Essa perspectiva irá permear os debates sociais do século XX. Os naturalistas confiam a indução a fenômenos concretos e observáveis, o que não se presta a analisar a validade de princípios morais. Já que o debate ético é abstrato e formal, ele não tem autoridade ou papel em questões que lidem com a eventual legitimidade de valores morais. Ao rejeitar-se a possibilidade de provar-se uma proposta ética por dedução ou indução, ideais morais passam a não ter mais bases racionais e teóricas sólidas (Ibidem. 11). Os cientistas sociais americanos concordam que o método científico não poderia oferecer validação de julgamentos éticos. A ciência pode clarificar as condições e consequências de diferentes escolhas e alternativas morais, mas não pode provar que uma decisão é eticamente superior a outra (Ibidem, p. 49). Charles Ogden e I. A. Richards publicaram o livro *The Meaning of Meaning* em 1923, e o tomo tem forte impacto nos anos entre as duas Grandes Guerras. Eles afirmam que qualquer validação de propostas éticas é impossível, e o uso da palavra "bom" em um sentido moral, por exemplo, seria "puramente emotivo".[93] Não há como se provar cientificamente o julgamento de bom ou mau, o julgamento em si não teria significado cognitivo. A palavra serve apenas como "um sinal emotivo, expressando uma atitude relacionada a *isso*",[94] afirmam (Ibidem, p. 48). Propostas éticas seriam então manifestações subjetivas de gostos e desgostos. Este debate permeará toda discussão acadêmica nos Estados Unidos e Europa durante o século XX, com diferentes resultados e, na verdade, ele ainda está em andamento, inconclusivo, mas gerando diferentes posições.

Se um método científico não pode ser desenvolvido para encontrarmos a moralidade, ou seja, se ela não pode ser encontrada por meio do naturalismo científico denominado por Purcell, o relativismo é aceitável. Como poderiam as instituições funcionar "moralmente" se não há uma ciência eficiente o bastante para chegar a conclusões absolutas sobre escolhas morais? Essas discussões irão se prolongar pelo século XX, com a visão empírica, positivista, o "naturalismo

[93] Purely emotive.
[94] An emotive sign, expressing an attitude to *this*.

científico", tomando a proeminência entre alguns intelectuais durante diversos momentos históricos que seguem, passando pelo pós-modernismo, atingindo a cultura popular, principalmente, após os anos 1960. Há, portanto, um vácuo moral deixado neste debate, em que discussões sobre o valor do comportamento humano são consideradas inconclusivas. A ideia de um comportamento moral perde força e justificativa. Pesquisadores como Benedict (2005) divulgam o relativismo moral num desenvolvimento desse processo, assim como o encaram também como uma das conclusões dessas discussões. O Ocidente passa a perder bases morais, e a passar por crises filosóficas, que permeiam o *zeitgeist*, a política, a cultura, as artes e a vida social (BARZUN, 2000).

É nesse quadro que Miller irá se apresentar e situar seus personagens, que agem como faróis morais, protagonistas que acreditam na manutenção de valores morais bem definidos, atuando em um mundo que se torna cada vez mais relativista, tomado de debates positivistas, por desconstrução e por desencanto, numa espécie de ápice pós-iluminista, pós Marx, Darwin, Freud e Einstein. O nascimento das histórias de super-herói em si, nos Estados Unidos, no final da década de 1930, já é um sinal da procura, de uma jovem nação por uma mitologia fundadora. Nesse sentido, o Velho Oeste já havia se estabelecido como o mito da fronteira entre civilização e barbárie (WRIGHT, 1977). Os quadrinhos de super-herói surgem em um ambiente urbano, eles são o mito do papel barato, o mito da cidade, o mito imagético da *pulp-fiction* urbana, combinando elementos dos heróis da mitologia grega clássica, poderes sobrenaturais e conflitos épicos, com a ambientação das grandes cidades, discutindo o sobrenatural, o metafísico e as questões heroicas e morais humanas frente à nova tecnologia do século XX, os avanços feitos na química, na física, na viagem espacial, todos muito presentes até mesmo na origem de diversos heróis das revistas em quadrinhos. As duas Guerras Mundiais, contando com forte participação dos Estados Unidos, deram à nação histórias de guerra, nas quais reflexões sobre camaradagem, justiça, crueldade, dever, honra, sacrifício, patriotismo e identidade cultural dominaram a sociedade como um todo, com heróis como o *Capitão América* tendo sua criação devido à Segunda Guerra. Ao abordar esses valores e reforçar alguns parâmetros civilizacionais durante períodos de conflito, podemos dizer que os super-heróis são a mitologia americana do século XX (GARRETT, 2008).

É nesse sentido, portanto, que a preocupação de Miller com questões éticas e suas repercussões políticas, longe de representarem uma preocupação individual, parecem situá-lo no

contexto de um debate maior, que acontece no cinema, na contracultura, na academia, enfim, na vida social de seu tempo. É na valorização de determinadas figuras heroicas, de determinadas ações e posicionamentos, de afirmações, de soluções narrativas, de imagens impactantes, de consequências físicas, psicológicas e sociais para seus personagens, que Miller irá expor seu mundo moral.

Nesse sentido, as questões trazidas pelos debates sobre o relativismo moral têm afetado os quadrinhos, porém, mesmo esses debates não alteraram o papel geral do super-herói americano. A mitologia resiste a se dobrar a um conceito completamente hostil a suas bases, cujo resultado é uma "desconstrução" de valores, e logo, uma desconstrução social. O código moral interno do super-herói não lhe permite cometer um crime, o crime é o início do fim da coesão social. A ideologia do super-herói não é cínica, mas vem de sua genuína vontade de criar um mundo melhor. Nesse sentido, ele é algo próximo da visão de Rousseau de justiça como um sentimento "do coração iluminado pela razão". Quando expõe como isso acontece, Rousseau discorre sobre como ele acredita que a verdadeira natureza dos homens é uma natureza de justiça e respeito:

> Se vemos na rua ou num caminho qualquer ato de violência e de injustiça, de imediato um movimento de cólera e indignação se ergue do fundo de nosso coração e nos leva a tomar a defesa do oprimido: mas um dever mais forte nos retém, e as leis nos tiram o direito de proteger a inocência. Ao contrário, se presenciamos algum ato de clemência ou de generosidade, que admiração, que amor nos inspira! Quem não se diz: gostaria de fazer o mesmo? (ROUSSEAU, 1995 [1762] p. 334)

Os sentimentos de ultraje que Rousseau demonstra, causados pelo testemunho da injustiça, têm relação com as convenções dos super-heróis, e que de fato podem ser observadas como a força temática de muitas histórias de super-heróis. Mais do que isso, Rousseau sublinha o desejo que se tem de contribuir socialmente quando se testemunha um ato de justiça moral. Em seu cerne, os super-heróis incorporam esse sentimento. A posição moral do super-herói é, na realidade, um tributo à esperança e à ideia de que uma natureza positiva e edificante pode prevalecer sobre o egoísmo e a ganância. Nesse sentido, o super-herói é profundamente conectado aos ideais americanos, e não é por acaso que esse gênero foi criado e floresceu na América do Norte. Arthur Schlesinger argumenta que a Independência deu

> um novo status à teoria da teoria da América como uma "nação escolhida" (Bercovitch) ou uma "nação redentora" (E.L. Tuveson) confiada pelo Todo

> Poderoso com a missão de levar sua luz ao mundo degenerado (SCHLESINGER, 1986, p. 14).

Outro aspecto específico do super-herói e suas ações, no entanto, deve ser destacado. No trabalho de Frank Miller, um dos debates mais interessantes trazidos à tona é o desenvolvimento da ideia de fazer o bem e de fazer o mal. Super-heróis lutam contra vilões, criminosos, e a narrativa que eles conduzem trazem uma questão importante: a relação entre crime e punição. Os super-heróis de Miller são preocupados em não permitir que uma injustiça aconteça com impunidade. Este é seu foco. Em uma nação ou sociedade ideais, fazer o mal não deveria acontecer. Mas, acima de tudo, mais do que isso, sofrer um malefício sem a justiça ser exercida sem alguma retribuição, isso sim, não deve acontecer. O que Frank Miller faz é, portanto, trabalhar com o legado do gênero do super-herói, e continuar a discutir a ideia de justiça, e especificamente explorar com mais profundidade o ideal do super-herói como um vigilante. Os super-heróis de Miller são vigilantes que, em nome da justiça, farão coisas que vão contra seus sistemas de crença e princípios; são uma força acima do bem e do mal, que exercem a justiça, trazendo equilíbrio moral, ocupando o vácuo deixado por sua ausência, e pela presença vazia e entrópica, a angústia solitária das cenas deixadas pela barbárie. Os super-heróis de Miller preenchem os becos da cidade, ocupando esse espaço. Um realismo árido em suas descrições gráficas da vida da selva urbana que são as supercidades americanas é jogada na fórmula, e o super-herói torna-se um vigilante superviolento. Da mesma forma como os aliados tiveram que sacrificar seus próprios valores para destruírem os nazistas durante a Segunda Guerra Mundial, o super-herói pós-moderno do século XX irá torturar e matar para executar a justiça. E o trabalho de Miller será a bandeira desse desenvolvimento. Nessa nota, é interessante compreender as experiências e posições do próprio Miller no que diz respeito à violência social, já que elas nos auxiliam a entender seu uso do gênero e suas escolhas de representar situações e debates. Sua visão é claramente estabelecida:

> […] Minha experiência com o crime, minha consciência da pressão horrível que o crime exerceu em minha vida, a fúria sobre o fato que o crime é tão dado como certo que as pessoas vivem em fortalezas e andam por aí agindo e parecendo como vítimas, carregando dinheiro para subornar assaltantes, agindo como se tudo fosse um jogo, tudo jogado ao acaso, independentemente de qualquer ação, algum monstro pode roubar, estuprar ou matá-los, no final das contas dando poder total sobre suas vidas para qualquer um que seja selvagem o suficiente para tomá-lo. O que estou tentando demonstrar na série *O Cavaleiro das Trevas*

> é que os super-heróis vêm de uma ideia boa. Ao retratar a cidade em termos um pouco mais realistas, e mostrando muito mais do que eu jamais pude sobre como eu penso que as coisas realmente acontecem na sociedade, e por que acontecem, quero mostrar que a ideia (dos super-heróis) é boa, forte e valiosa (GROTH; FIORE, 1988, p. 63-64, tradução nossa).[95]

Esta observação nos convida a algumas definições do papel da justiça, e do herói, no trabalho de Frank Miller. Nele está sintetizada a ideia do super-herói como um ser moral lutando por um bem maior contra o pano de fundo de um mundo tomado pelo crime violento. Contudo, conforme Miller cria e escolhe explorar o gênero, e transforma seu debate no que ele chama de "termos um pouco mais realistas"[96] (apud GROTH, FIORE, 1988, p. 64, tradução nossa), as ações individuais de seus heróis tornam-se obscuramente problemáticas. Com essas ideias em mente, tentarei entender o significado de seu trabalho. Para entender as questões e discussões morais de Miller, é útil observar como ele moldou sua trajetória com o super-herói. Portanto, é observando seu primeiro trabalho com um herói com o qual ele se desenvolveu como autor por anos que podemos ver a gênese de muitas de suas ideias.

3.3 Os super-heróis pelos olhos de Frank Miller

Sendo uma considerável parte da produção de Miller composta por histórias de super-heróis, com muitas das que não são (*Sin City*, por exemplo) ainda mantendo algumas convenções do gênero, Miller faz uso de outro elemento recorrente na história de heróis clássicos: as circunstâncias, poderes, personagens e cenários extraordinários que ele utiliza nos temas e conflitos que apresenta. Essa crença no uso do extraordinário e seu poder de atração fará com que as histórias em quadrinhos de super-heróis utilizem confrontações incomuns como catalizador para as discussões sobre justiça, ética e sociedade que eles pretendem trazer à tona. Ao explicar esse aspecto de sua ficção, ele desenvolve:

---

[95] […][…] My experiences with crime, my awareness of the horrible pressure that crime exerted on my life, and the fury of the fact that crime is so much taken for granted that people live in fortresses and walk around looking and acting as victims, carrying money to bribe muggers, acting as if it's all a numbers game, all up to chance, whether or not some monster can rob, rape or kill them, for all intents and purposes giving total power over their lives to anyone who's savage enough to take it. What I'm trying to demonstrate in the *Dark Knight* series is that superheroes come from a good idea. By portraying the city in somewhat more realistic terms, and showing much more than I ever have of the way I think things actually happen in society, and why they happen, I want to show that the idea is good and strong and valuable.

[96] Somewhat more realistic terms.

> Muitas coisas que são feitas são muito boas mas simplesmente não dariam quadrinhos muito bons. Elas não dariam nem histórias muito boas. Se alguém aparece para trabalhar todo dia e cria sete crianças, você quer ler esse quadrinho? (MILLER, 2003, p. 74, tradução nossa)[97]

Esses heróis são pessoas extraordinárias, super-heróis, colocados em situações extraordinárias, lutando contra supervilões. A situação por si só pode levar ao exagero, mas um exagero que está ancorado em conceitos humanos. As histórias de super-heróis são, possivelmente, a mais bem estabelecida contribuição da mídia dos quadrinhos para a ficção.

> Possivelmente a contribuição mais significante dos quadrinhos para a cultura popular, já que ela foi atingir sucesso em muitas outras mídias de massa, do rádio à televisão e aos filmes (DUNCAN; SMITH, 2009, p. 197, tradução nossa).[98]

É operando dentro das convenções dos super-heróis que Miller irá debater corrupção, violência e sociedade. Essas figuras grandiosas "firmam um compromisso de ajudar aqueles necessitados a lutar contra o mal" (Ibidem, p. 226).[99] Um herói usa seus poderes para o bem, e não abusa de seu poder.

Apesar de terem poderes extraordinários, super-heróis também têm limites. Para alinhar os personagens com problemas humanos, escritores e artistas lhes dão fraquezas, já que é através de algumas destas fraquezas que muitos conflitos irão surgir. Quanto mais "humano" o super-herói for, mais facilmente o escritor pode colocar o personagem em contato com a experiência do leitor, e testar suas virtudes incomuns, suas fraquezas e sua relação com o poder. Como autor, Miller afirmou que nunca esteve particularmente interessado em personagens com poderes divinos e talvez seja essa a razão para ele nunca ter trabalhado com Super-Homem como protagonista:

---

[97] A lot of things that are done are very good just wouldn't make very good comics. They wouldn't even make very good stories. If someone's showing up at work every day and raising seven kids, do you want to read that comic book?

[98] Arguably the comics' most significant contribution to popular culture, as it has gone on to achieve success in many other mass media, from radio, to television, to feature films.

[99] he or she is making a commitment to help those in need to fight evil.

> Eu acho o Super-Homem um personagem muito entediante, porque nunca consigo acreditar que ele realmente está em perigo. Balas ricocheteiam nele. Mas alguém que está em apuros tentando passar pelo trânsito da hora do *rush* me interessa bastante (Miller, 2003. p 19, tradução nossa).[100]

Alguns dos principais protagonistas de Miller, como o Demolidor, Batman, Leônidas, Marv, tornam-se particularmente apropriados para sua escrita, já que ele está trabalhando, basicamente, com protagonistas humanos, fortes, determinados. O único que desfruta de superpoderes, bastante limitados, é o Demolidor, que tem um radar localizador e sentidos aguçados. Os dilemas que Miller apresenta a esses personagens, seus super-heróis humanos, são adequados e proporcionais, dentro do gênero de super-herói, para as situações, temas, ideias, debates morais e conflitos que Miller deseja explorar.

3.4 Frank Miller e *Demolidor*

O trabalho de Frank Miller à frente de *Demolidor* foi sua primeira atuação regular com um super-herói das histórias em quadrinhos e foi através dos anos trabalhando no título que Miller começou a exercer seu trabalho com histórias em quadrinhos. O personagem foi originalmente criado em 1964 pelo escritor Stan Lee e pelos artistas Bill Everett e Jack Kirby.

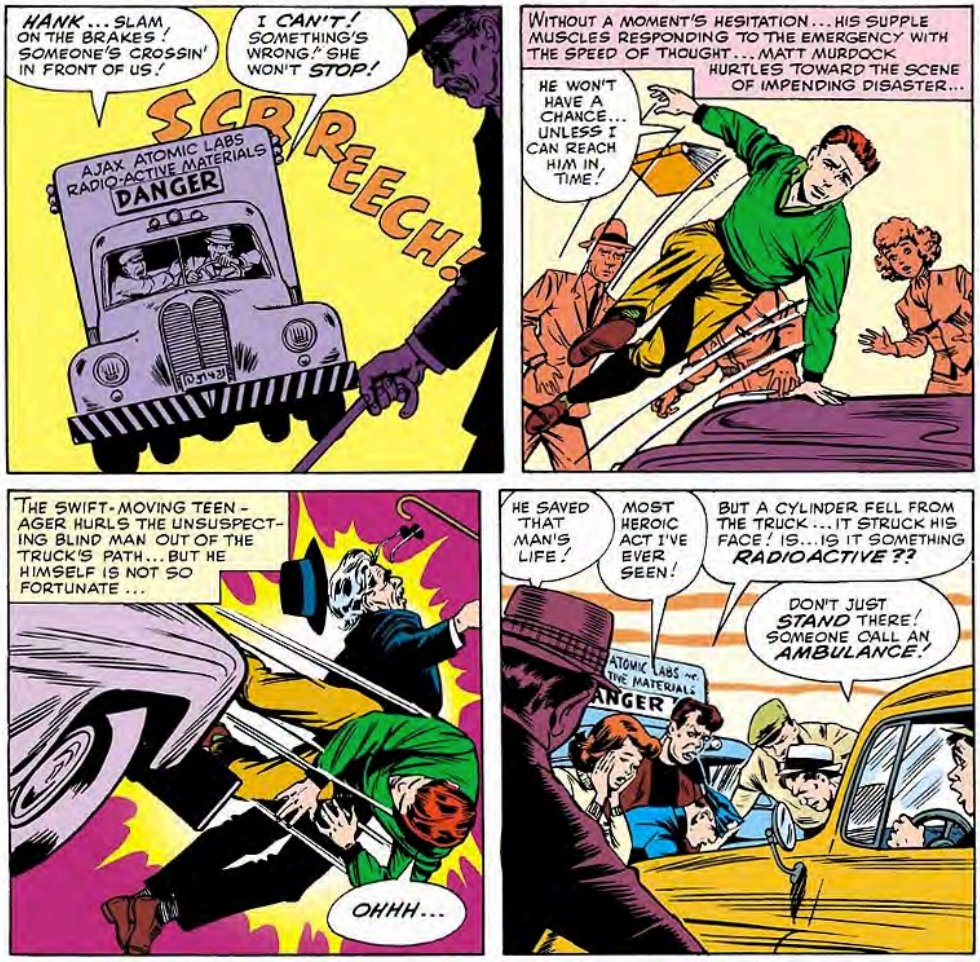
O quadrinho trata das aventuras de um combatente do crime mascarado chamado Demolidor. Como é comum nas origens de super-heróis, um acidente com uma substância "moderna", um material radioativo, tem papel nessa gênese. Ao salvar um senhor de um acidente (Figura 16), o jovem Matt Murdock é cegado por um elemento radioativo. Porém, no incidente, Murdock teve seus outros sentidos aumentados: ele pode ouvir, sentir gosto, tocar e cheirar com precisão extraordinária. Além disso, como substituto para a visão, ele desenvolve um "radar" humano, inspirado nas mesmas características dos morcegos. Esse radar permite ao herói que ele se situe no espaço, e consiga perceber objetos, formas, distâncias. Suas origens como vigilante mascarado são o assassinato de seu pai, um boxeador que se recusou a perder uma luta para criminosos, mantendo seus princípios. Após testemunhar o ocorrido, Murdock decide punir os assassinos de seu pai; ele veste um uniforme vermelho e amarelo, inspirado no de um boxeador,

---

[100] I find Superman to be a very boring character because I never believe he's really in danger. Bullets bounce off of him. But somebody who could actually have trouble getting through rush-hour traffic interests me a great deal.

coloca uma máscara demoníaca e torna-se o Demolidor, um herói que luta contra o crime no ambiente urbano da cidade de Nova York.

Figura 16 - O acidente que leva à origem do Demolidor, no traço de Bill Everett, publicado em *Daredevil* 1, abril de 1964, p. 9



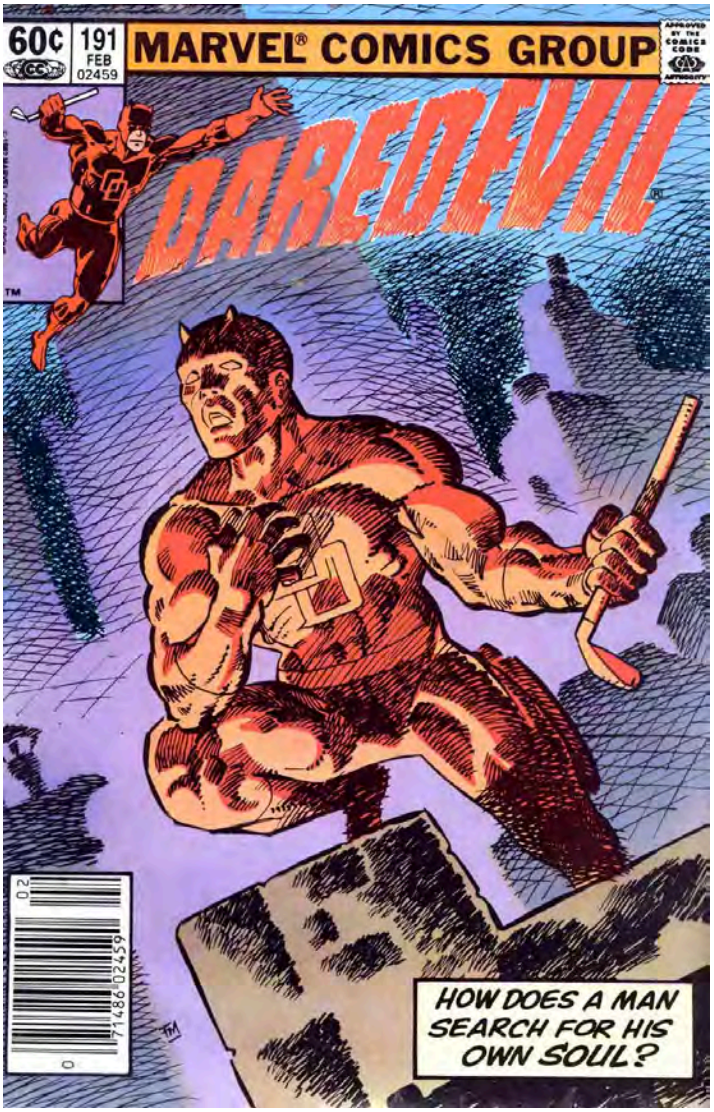
Fonte: trashmutant.com

Um tanto similar com o Batman, um personagem que também tem poderes baseados em seu físico, e que também inicia uma luta contra o crime urbano depois dos seus pais serem assassinados, as aventuras de Demolidor, antes da entrada de Miller na série, focavam em lançar o personagem principal contra vilões coloridos e fantásticos.

Miller começou seu trabalho com a Marvel Comics reinventando o título, focando especificamente no crime e na corrupção de Nova York, e gradualmente mudando o tom da série, levando-a para matizes mais expressionistas e dramáticos (Figura 17). Vilões baseados em

poderes fantásticos, irreais e pseudocientíficos foram perdendo a importância ou foram eliminados do título, e ele concentrou-se em fazer o personagem lutar contra criminosos urbanos e chefões da máfia, principalmente Wilson Fisk, O Rei do Crime, originalmente um inimigo do Homem-Aranha e que é a cabeça de uma enorme organização mafiosa, e que se torna o inimigo definitivo e definidor do Demolidor.

Figura 17- O Demolidor de Frank Miller. *Daredevil* nº 181, fevereiro de 1983.



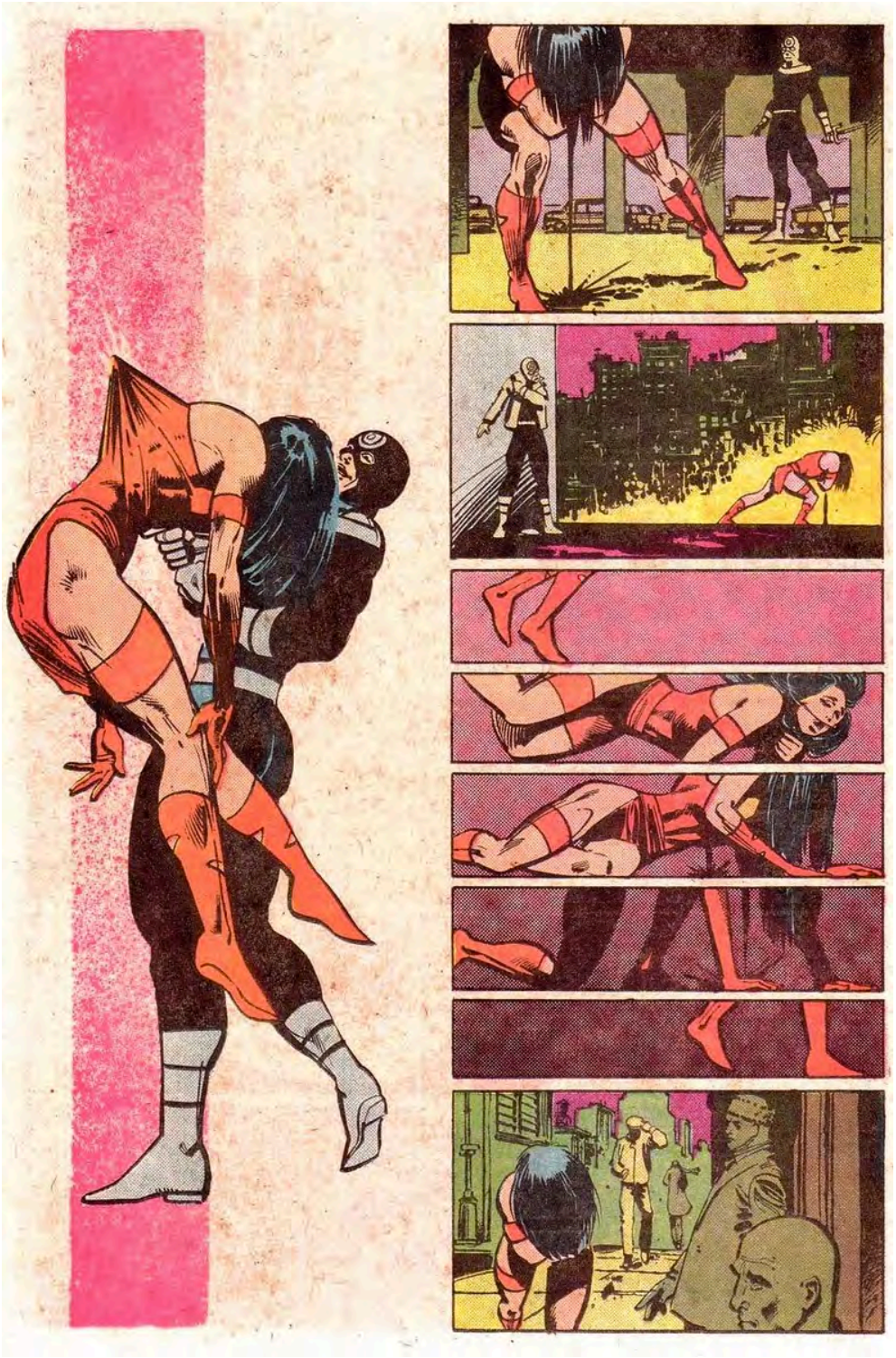
Fonte: mycomicshop.com

A transformação do personagem feita por Miller incluiu observações psicológicas sobre o Demolidor e seus oponentes, mais violência, cenários e crimes mais intensos. Ele adicionou às histórias um elemento da cultura japonesa, ao colocar ninjas nas histórias e lutas estilizadas com espadas samurais. A história em quadrinhos passa a ter uma orientação *noir* e retrata várias cenas de violência urbana, crime e corrupção. A preocupação de Miller com o crime de rua e o comportamento antiético e corrupto começam com o Demolidor e são exploradas em seu arco de histórias que lidam com o Rei do Crime e seus assassinos contratados e capangas. Como chefe de uma organização criminosa que é, o Rei não conhece limites morais para as suas ações. Este é o contraste com os atos de seu opositor, o Demolidor. Existem limites morais e éticos para o que o

Demolidor faz. Agindo conforme os princípios das publicações *mainstream*, assim como com o código de ética da indústria, estipulado no *Comics Code*, o Demolidor não é um vigilante cruel, e ele age dentro de linhas morais que não cruza. Ele não tortura, ele não aleija, ele não mata. Miller irá, em seu arco com este personagem, testar esses limites.

Miller forçou esses limites morais e éticos ao desenvolver o personagem, algo que ele considerou que limitava o herói, ao criar criminosos, especialmente Elektra e o assassino profissional conhecido como Mercenário, que executam ações particularmente perversas. Por exemplo, quando o Mercenário assassina Elektra, em *Daredevil* n. 181, publicado em abril de 1982 (Figura 18), ele corta sua garganta e a empala com uma adaga, em uma das cenas mais violentas já publicadas em uma revista em quadrinhos *mainstream* da época.

Figura 18 - O Mercenário empala Elektra.
Miller e o arte-finalista Klaus Janson detalham o impacto da violência. *Daredevil* nº 181, abril de 1982. p. 24.



Fonte: Acervo pessoal.

Quando discutindo o uso da violência nos quadrinhos na época, Miller (2003, p. 21, tradução nossa) demonstrou estar totalmente consciente das representações que fez:

> Violência é realmente o tema do quadrinho. É provavelmente a história em quadrinhos mais violenta sendo publicada, esse parece ser um cenário e um personagem que pedem isso.[101]

Para desenvolver de forma mais completa suas ideias sobre o impacto do comportamento criminoso, Miller criou personagens e situações fortes, mais violentas, mais perversas do que costumavam ser na Marvel. Somente destacando o horror perpetuado pelos criminosos ele seria capaz de trazer à tona a questão de como esses problemas deveriam ser discutidos, julgados, e de como se deve lidar com o comportamento antissocial. Esse exagero da violência, e até mesmo uma certa obsessão por ela, serão elementos que continuarão em sua escrita durante sua carreira.

Apesar de super-heróis lidarem com o crime e a injustiça, nem todos os leitores estavam prontos para as questões apresentadas, e muito menos para ver os efeitos desse gênero de crime. O compromisso de Miller com o gênero trouxe uma nova face ao super-herói. A reação contra a barbárie, contra o comportamento antissocial, permeará o trabalho de Miller com o super-herói. E problematizará muito o conceito de comportamento ético. O próprio Demolidor, sob sua criação, tornou-se um personagem muito mais violento. Afinal, o herói está reagindo de um modo violento em relação aos criminosos, cruzando limites morais para conseguir obter informações, e sentindo prazer em punir criminosos. Esse comportamento contrasta com a imagem de herói sóbrio e controlado que age somente no interesse da justiça, com limites claros em suas ações.

A fim de desenvolver essas questões, as histórias de Miller foram gradualmente forçando o limite, apresentando uma escalada nos níveis de violência cometida por criminosos, de modo a mostrar a necessidade de retribuição com punitiva, assim como impacto dessa violência. Em uma das edições da revista *Daredevil* n. 172, de julho de 1981, o Rei assassina um dos servos que o traiu, surrando-o brutalmente e esmigalhando o homem apenas com as mãos, e depois se refere ao cadáver como lixo (Figura 19).

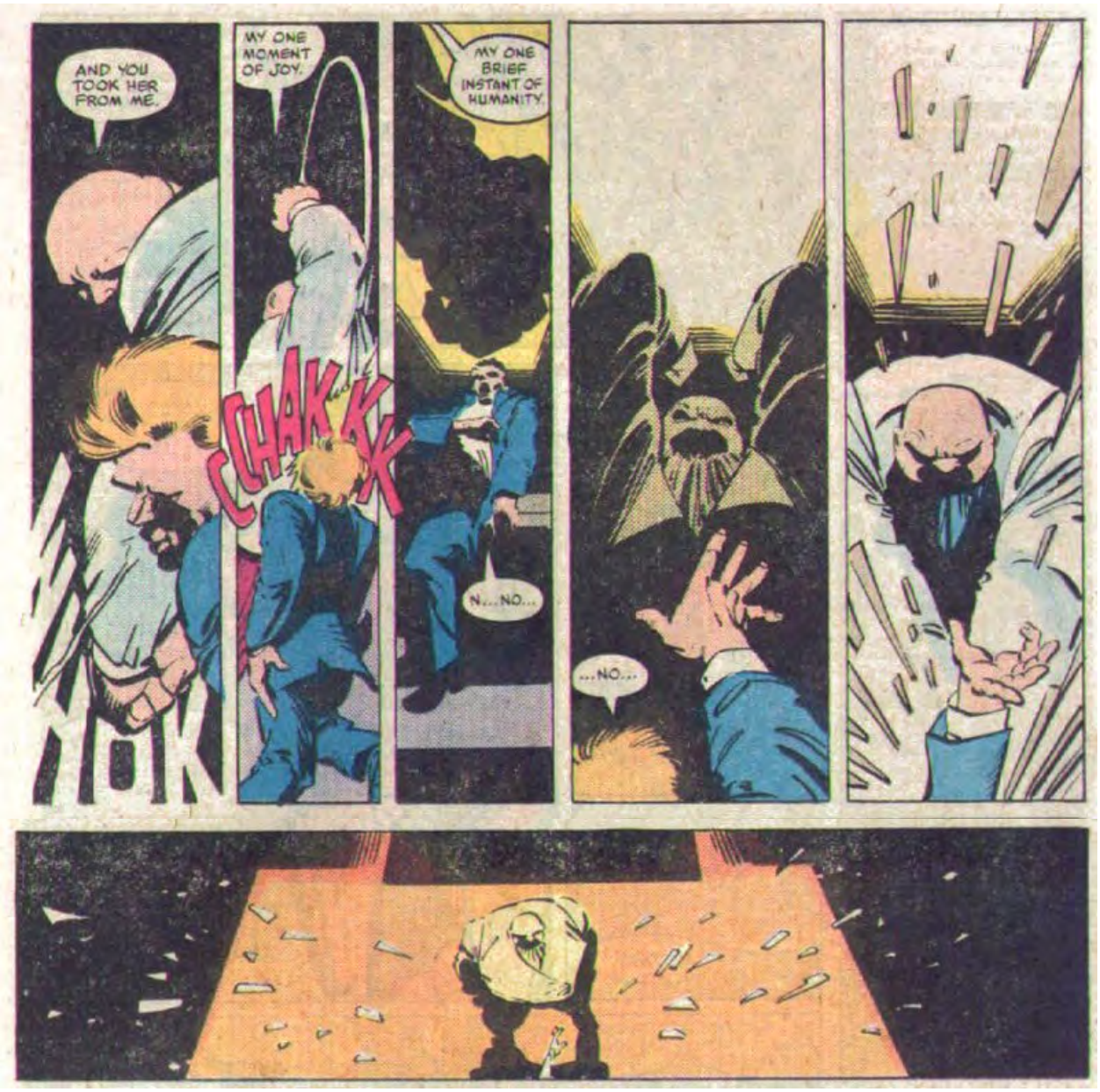
Ao retratar um comportamento tão brutal e de inegável maldade, Miller está acumulando razões, senão justificativas, para a natureza extrema das reações do Demolidor. O Rei, um

---

[101] Violence is actually the theme of the book. It probably is the most violent comic book being published, but it seems to be a setting and a character that calls for it.

homem fisicamente brutal, que opera com tolerância zero, incorpora uma implacável e poderosa força do mal e da corrupção que não tem lugar em uma sociedade ética.

Figura 19 - O Rei do Crime em ação: a brutalidade dos vilões de Miller é inequívoca. *Daredevil* nº 172, de julho de 1981. p. 17.



Fonte: Acervo pessoal.

Apesar de o título ter vendido bem, estava claramente trazendo outros elementos à mesa, misturando a fórmula antiga dos quadrinhos do herói versus vilão com o novo tom, forte e

sinistro da visão de Miller. Entretanto, essas histórias do Demolidor são, em sua maioria, regidas pelas restrições temáticas do mercado de quadrinhos da época, e sob a censura do *Comics Code*, mesmo que elas já estivessem pressagiando as novas direções que esse autor estava tomando.

3.5 Demolidor: Lei versus Justiça

Dentro da ideia dos limites de como um super-herói reagirá ao crime, há uma discrepância no Demolidor, como um personagem peculiar, que o distingue da maioria dos outros super-heróis e seus alter egos. Esta contradição ocorre ao percebermos a condição do personagem central, Matt Murdock, um advogado durante o dia, que age como um vigilante mascarado, o Demolidor, durante a noite. O personagem já exerce a lei como um membro da sociedade, então como ele justifica a necessidade de fazer justiça como um vingador mascarado? Miller (2003, p. 24, tradução nossa) descreve como abordou esse problema:

> […] Tive que encontrar uma razão para ele ser advogado. Então, estou escrevendo uma cena em que seu pai dá uma surra nele. É um momento muito emocionante e Matt saiu só para fazer uma reflexão consigo mesmo, pela noite adentro, sobre como é errado que alguém possa fazer isso com qualquer um, e que as pessoas precisem de regras. É por isso que ele escolhe uma carreira na lei […] muito do que o personagem Demolidor é, é sobre controle e restrição do que é perigoso dentro de nós pelas leis e através das regras. Ele faz isso para si mesmo.[102]

A citação acima mostra como Miller, contido como ele estava pela cronologia egressa do título, ou seja, pelos fatos que já haviam sido estabelecidos na série pelos escritores anteriores, tenta dar uma nova sofisticação e sutileza à caracterização do personagem, pela motivação que ele impõe à decisão do Demolidor de se tornar advogado. O Demolidor tem seus próprios demônios. Ele não é mais a simples personificação de “um cara bonzinho”. Tem uma selvageria interior, sente necessidade de controlar. Isso está alinhado com a maneira como Miller adquire mais liberdade editorial para desenvolver suas visões de moral. O herói de Miller torna-se um personagem complexo, cuja paixão pela justiça o leva a exercer papéis moralmente duvidosos

---

[102] […] I had to find the reason for him to be a lawyer. So I’m writing in a scene where his father beats him. It’s a very emotional moment and Matt goes off by himself to have a nightlong discussion with himself about how it’s wrong that anyone could to this sort of thing to anyone, and that people need rules. That’s why he chooses a legal career […] A lot of what the Daredevil character is about is controlling and restraining that which is dangerous within us through the law and through rules. He does that to himself.

como juiz, júri e executor dos que cometem injustiças, seguindo os desenvolvimentos feitos com o Justiceiro, outro personagem da Marvel, um ex-policial que teve a família assassinada por mafiosos, tornando-se um vingador, que luta contra o crime paralelamente a polícia, e com o Batman, discutido como um justiceiro que opera caçando criminosos e entra em conflito com o estado pelo próprio Miller. Nos anos 1980 e 1990, a figura do herói atingirá mais profundamente esses contornos que discutem a justiça como algo que deve ser instantâneo e necessário diante da prevalência do crime.

Uma história que demonstra um momento exemplar de como o Demolidor, e talvez Miller como escritor, são contidos pela lei surge num arco narrativo que tem como tema uma droga: Pó de Anjo (Angel Dust, fenciclidina, ou PCP). Ela foi publicada em *Daredevil* n. 183, publicada em junho de 1982. Miller mostra um caso dramático de um suicídio causado por drogas na história *Child's Play*. A história inicia com a representação de uma garota adolescente, sofrendo alucinações causadas por drogas, jogando-se por uma janela de vidro (Figura 20). O leitor posteriormente entende que a garota foi vítima de um traficante em particular, e que o irmão da menina está determinado a fazer justiça. O menino consegue uma arma e tem a oportunidade de matar o criminoso, mas no número seguinte, 184, o Demolidor o persuade a não o fazer.

Figura 20 - *Child's Play*. Miller abre a narrativa com impacto. *Daredevil* nº 183, junho de 1982. p. 3

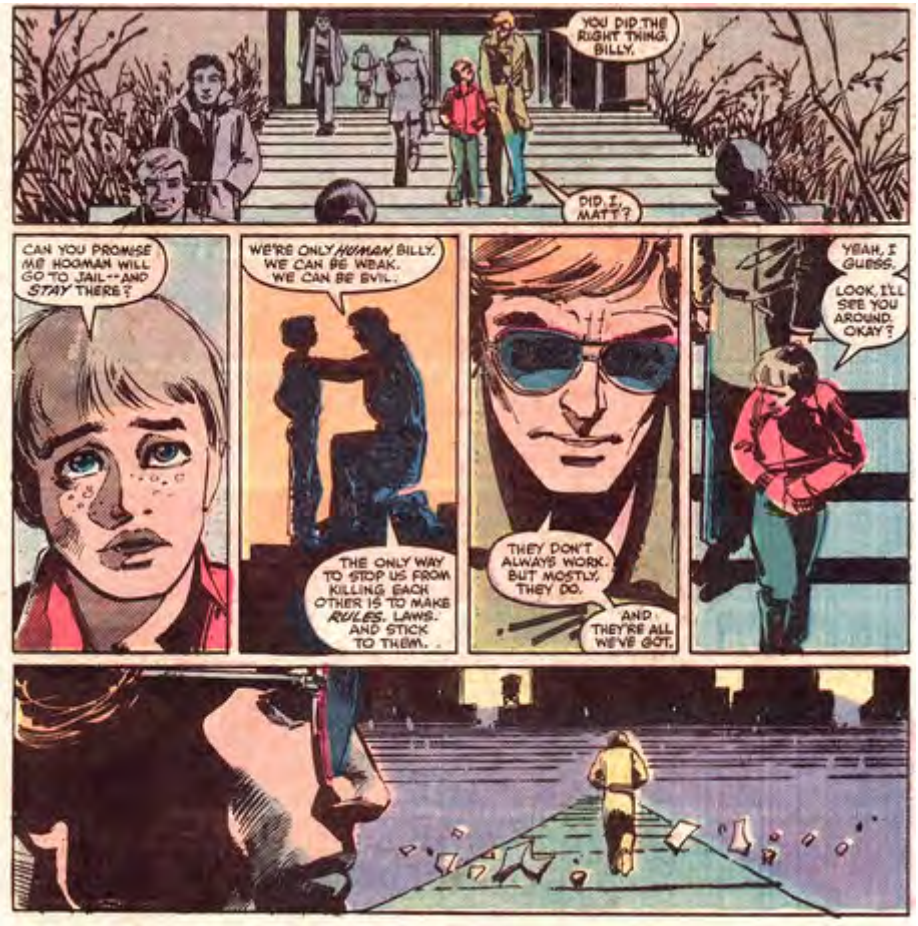
Fonte: Acervo pessoal.

Com a ajuda do Demolidor, tanto como super-herói quanto como seu alter ego, o advogado Matt Murdock, o traficante é levado à justiça. Porém, o garoto mantém-se descrente da eficiência do sistema que punirá o homem que causou a morte de sua irmã, conforme vemos na Figura 21.

Figura 21 - Billy em ponto de vingar a morte de sua irmã. *Daredevil* nº 184, julho de 1982. p. 19

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 22 - Matt Murdock reflete sobre justiça e sociedade. *Daredevil* nº 184, julho de 1982. p. 20.



Fonte: Acervo pessoal.

É durante o diálogo dessa cena (Figura 22) que Miller traz à tona o debate sobre os limites da punição, pela voz do Demolidor, demonstrando sua consciência das restrições morais desse personagem. Billy pergunta se o assassino de sua irmã realmente será preso e Murdock responde: "Somos apenas humanos, Billy. Podemos ser fracos. Podemos ser maus. A única maneira de nos impedir de matar uns aos outros é fazer regras e leis e segui-las. Elas nem sempre funcionam, mas normalmente, sim. E elas são tudo que temos."[103] (tradução nossa). O Demolidor fez a justiça prevalecer, o traficante foi preso e será processado. Mas ele ficará na cadeia? A justiça será mesmo feita? Uma cena melancólica, que deixa dúvidas se foi tomada a atitude correta.

[103] We're only human Billy. We can be weak. We can be evil. The only way to stop us from killing each other is to make rules, laws, and stick to them. They don't always work, but mostly, they do. And they're all we've got.

Em *Daredevil* n. 191, de fevereiro de 1983 (Figura 23), Miller coloca o herói jogando roleta russa com seu inimigo, o Mercenário, que estava paralisado, confinado a uma cama de hospital.

Figura 23 - Em crise com noções de bem e mal, justiça e injustiça, o Demolidor inicia seu jogo de roleta-russa com o Mercenário. *Daredevil* nº 191, fevereiro de 1983. p. 1

Fonte: Acervo pessoal.

Em seu discurso, o Demolidor analisa seu papel como super-herói:

> O que eu estou dando às pessoas correndo por aí de collant e socando bandidos? O que estou mostrando a eles? Estou mostrando que o bem vence, o crime não compensa, a cavalaria está a caminho — ou estou mostrando que qualquer idiota com punhos no cérebro pode sair impune se for rápido o suficiente e mau o suficiente? Estou combatendo a violência — ou ensinando? (tradução nossa)[104]

Mais uma vez, o Demolidor questiona seu papel como justiceiro, o que ele representa, e o impacto das suas ações, colocando o personagem em sintonia com o questionamento da força e a procura por soluções pacíficas, discussões pertinentes aos anos 1960 e com impacto ainda reverberando pela cultura pop. Quando observamos o desenvolvimento do trabalho de Miller na série *Sin City*, além de outros trabalhos posteriores, como *O Cavaleiro das Trevas*, a tendência é concluir que se o Demolidor tem dúvidas sobre lutar contra o mal utilizando a força, Miller não as tem. Durante todos os anos 1980 e 1990, seus protagonistas tornam-se cada vez mais violentos, indicando que ele entende que castigos brutais são uma solução válida. Ao expressar seus pontos de vista de Demolidor e a maneira como o personagem lida com o crime, ele torna explícita sua própria descrença na eficiência da lei:

> Eu não necessariamente acredito que o Demolidor esteja correto sobre tudo que ele diz. O personagem é construído em princípios básicos muito fortes […] o Demolidor precisa acreditar que a lei vai funcionar em qualquer instância. Mas me permito acreditar diferente (MILLER, 2003, p. 24, tradução nossa).[105]

O fato de que Miller atesta essas crenças é a chave para a compreensão de seu uso do super-herói. Logo no início de sua carreira, o escritor demonstra suas conclusões morais em relação a como lidar com crime, injustiça, transgressões e punições que diferem da fórmula do super-herói, e esta passaria a ser uma das suas principais preocupações temáticas.

Refletindo sobre o que um escritor poderia fazer com o Demolidor, ainda respeitando o código moral do personagem, Miller tentou explicar a diferença entre o Demolidor e outro personagem da Marvel Comics, o Justiceiro definido por Bradford W. Wright como alguém que "ultrapassou as ineficientes e desprezíveis agências legais e burocráticas e travou uma cruzada

---

[104] What am I giving people by running around in tights and punching crooks? What am I showing them? Am I showing them that good wins out, the crime does not pay, that the cavalry is always on its way — or am I showing them that any idiot with fists for brains can get his way if he's fast enough and mean enough? Am I fighting violence — or teaching it?

[105] I don't necessarily believe that Daredevil's right about everything he says. The character's built on very strong basic principles […] Daredevil has to believe that the law will work on every instance. But I'm allowed to believe differently.

obsessiva pela justiça" (WRIGHT, 2003, p. 273, tradução nossa).[106] Em comparação, Miller (2003, p. 25, tradução nossa) fala de seu medo profundo do poder dos criminosos e de sua falta de fé na lei:

> A principal diferença entre ele (o Justiceiro) e o Demolidor é o senso de responsabilidade com a lei do Demolidor. O Justiceiro é um vingador; ele é o Batman sem as mentiras [os censores] instaladas. Eles vêm da mesma raiz. Foram criados pelos mesmos medos. O mesmo tipo de medo que sinto toda vez que desço no metrô, em Nova York. Você sabe que isso pode te deixar com muita raiva, pode fazer você querer ver criminosos morrer. Como em *Desejo de Matar*. Apenas por carregar uma arma eles tem poder sobre você. É como se todas as coisas que você sente orgulho sobre você não significassem nada nesse contexto e não são uma defesa para você. Essa é uma sensação verdadeiramente aterradora. Eu acredito que estes personagens sejam uma resposta a isso. Os casos nos quais assaltantes são mortos no meio de um assalto, e os anjos da guarda... Referências em histórias em quadrinhos certamente podem ser feitas sobre eles, mas eles não estão saindo das histórias em quadrinhos. Eles estão vindo do mesmo lugar dos quais os personagens dos quadrinhos vêm. Isso é parte de sobre o que super-heróis são, certamente é sobre o que super-heróis como o Demolidor e o Batman são.[107]

O que é interessante nessa confissão do autor é que Miller enxerga o Justiceiro como um "Batman sem as mentiras instaladas",[108] em outras palavras, sem a necessidade hipócrita de responder a uma legislação social de qualquer tipo, entregando justiça instantânea como juiz, jurado e carrasco. Quando Miller trabalha com o Batman, posteriormente, ele usa esses conceitos no herói, e o transforma, em alguns aspectos, em um Justiceiro vestido como um morcego. Se outros escritores não conseguiram se livrar das "mentiras" instaladas ou construídas no personagem, e se durante o seu trabalho com o Demolidor o mercado ainda não estava pronto para o conceito de supervigilante, quando Miller escreveu *O Cavaleiro das Trevas* em 1986, ele, assim como o personagem, já não se conteve mais.

---

[106] bypassed ineffective and contemptible legal-bureaucratic agencies and waged an obsessive crusade for justice.

[107] The main difference between him (the Punisher) and Daredevil is Daredevil's sense of responsibility to the law. The Punisher is an avenger — he's Batman without the lies [the censors] built in. They come from the same root. They're created by the same fears. The same kind of fear I feel every time I ride the subway in New York. You know, it can make you really angry. It can make you want to see criminals die. Like Death Wish. That just by carrying a weapon they have power over you. That all the things that you feel proudest about yourself mean nothing in that context and are no defense for you. That's a really, really terribly frightening feeling. I think that these characters are a response to it. Some of the things happening in the real world are a response to it. The incidences of burglars being killed in the middle of a robbery, and the Guardian Angels...comic book references could clearly be made about them, but they aren't coming from comic books, they're coming from the same place the comic book characters come from. That's part of what super-heroes are about, certainly what super-heroes like Daredevil and Batman are about.

[108] He's Batman without the lies [the censors] built in

Miller continuará a abordar violência, injustiça e assuntos fortes durante sua carreira, e seu estilo de escrita e temas cada vez mais apresentaram um número de característica identificáveis — um forte interesse, até mesmo apreciação pela violência, uma obsessão com a cultura oriental, uma preocupação com a imagem dos "caras durões", e sua contínua, repetitiva, forte preocupação com a moralidade. Em suas histórias, masculinidade, coragem, honra, decência, justiça e orgulho são postas à prova, e as conclusões de como lidar com a injustiça tornam-se cada vez mais diretas e bruscas. Bradford W. Wright aponta as ligações de Miller com o lado obscuro dos anos 1980. De acordo com ele, Miller caracteriza os super-heróis como

> uma força de moralidade impiedosa em uma sociedade corrompida que os teme e despreza. […] antes símbolos confiantes de esperança, super-heróis agora falam para a paranoia e psicoses que espreitam atrás das folhagens rosadas da América de Reagan (WRIGHT, 2003, p. 266, tradução nossa).[109]

Wright está provavelmente correto em suas observações. Por meio de seu trabalho, Miller indicou repetidamente como o crime deve ser tratado — com tolerância zero. Gradualmente, ele encontra soluções consideradas conservadoras para a violência social como respostas adequadas. Conforme sua trajetória como artista se desenvolve pelos anos, ele enfatiza a crueldade de criminosos sem coração e, por fim, os limites da perversidade humana, de maneira cada vez mais profunda, por meio de histórias como *Sin City*, *O Cavaleiro das Trevas*, *Liberdade*, *300 de Esparta* e *Terror Sagrado*, em que seus pontos de vista morais, agenda política e ideais são completamente articulados.

3.6 *A Queda de Murdock*: simbolismo religioso, salvação da corrupção e renascimento

É com sua escrita final para a revista do Demolidor nos anos 1980 que Miller atingirá o ápice do realismo urbano que ele estava aprimorando nas histórias em quadrinhos de super-heróis desde o início dessa década. Porém, mais importante, é por meio disso que ele demonstrará várias conclusões a que chegou com o personagem. Nessa obra, com roteiro de Miller e arte de David Mazzuchelli, são estabelecidos pontos cardinais da visão de Miller, em observações sobre ética e

---

[109] A force of ruthless morality in a corrupt society that feared and despised them. [[…]] once confident symbols of hope, superheroes now spoke to the paranoia and psychosis lurking behind the rosy veneer of Reagan's America.

valores. Com essa história, ele dará sua palavra final sobre justiça: não existe justiça, e a corrupção reina suprema e permeia cada aspecto da sociedade, de um jeito ou de outro; porém, o herói não pode se render. Em contraste com a consistente punição violenta que ele advoga como a solução para o comportamento criminoso, nessa história Miller parece indicar algo diferente: que a maneira para lidar com alguns conflitos é por meio de mudanças internas. Devido a esse aparente contraponto com o que são suas conclusões habituais sobre a posição de suas personagens principais, vale a pena investigar a história e seus aspectos morais.

Originalmente chamada *Born Again*, a história recebeu no Brasil o título de *A Queda de Murdock* (Figura 24). Foi publicada na revista *Daredevil* do número 227 ao 233, de fevereiro a agosto de 1986. Os capítulos têm nomes particularmente evocativos, de grandiosidade bíblica, apocalíptica, que nos preparam para o arco de sacrifício e redenção ao qual o personagem será submetido: *Apocalipse, Purgatório, Pária, Renascido, Deus e a Terra, e Armagedom*, todos eles indicando e apontando os temas de ascensão e queda, corrupção e salvação da narrativa. O debate nos traz a discussão de princípios cristãos, aplicados ao título.

Na história, o Rei do Crime compra a informação sobre a identidade secreta de Demolidor de uma ex-namorada dele, Karen Page (Figura 24). Com essa informação, o Rei dá início a uma campanha de destruição de todos os aspectos da vida de Matt Murdock.

Figura 24 - Karen Page vende a identidade de Matt Murdock, o Demolidor, por uma dose de heroína, no traço realista de David Mazzuchelli. *Daredevil* nº 227. fevereiro de 1986, p 1.

Fonte: Acervo pessoal.

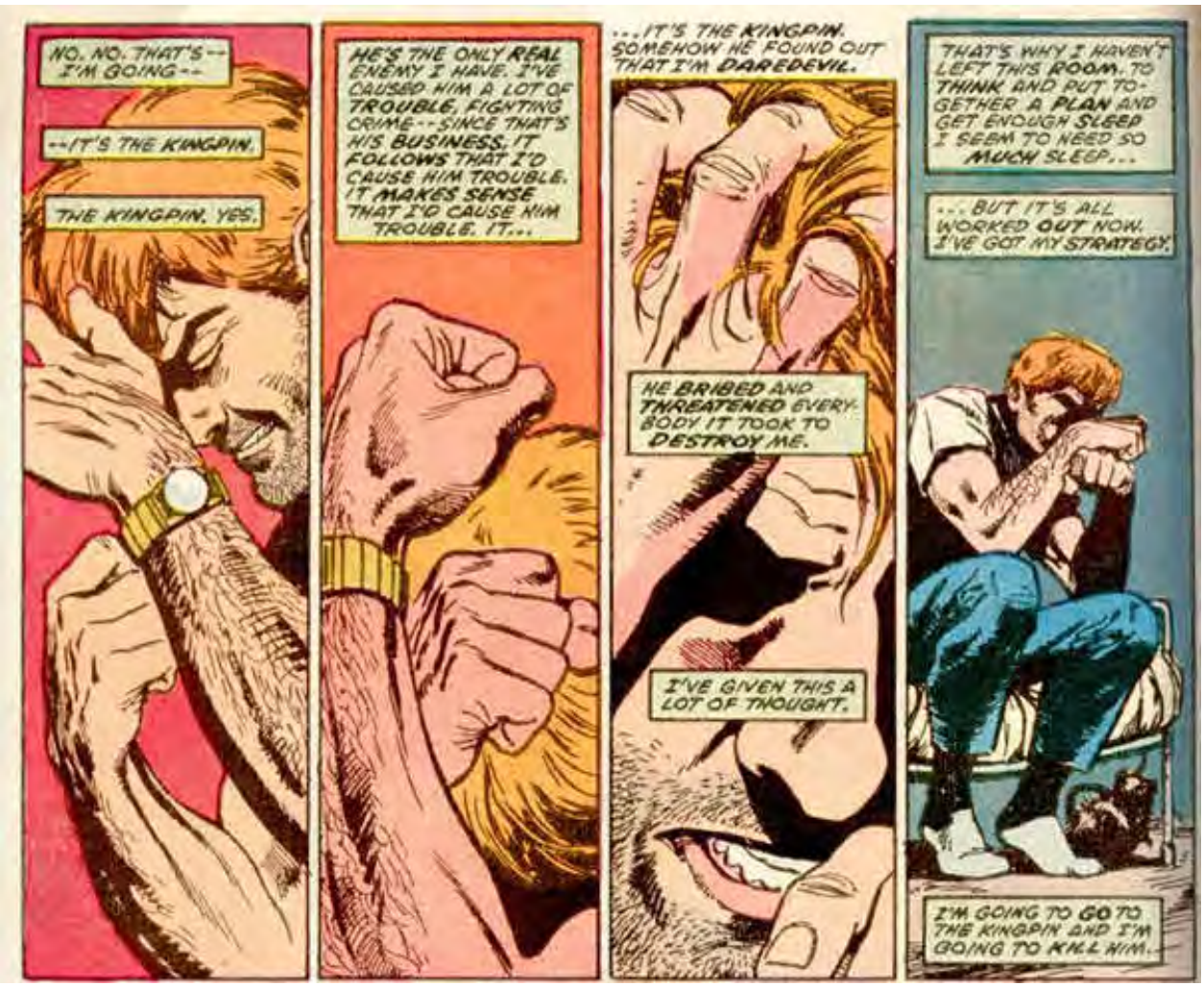
No núcleo de *A Queda de Murdock* está a preocupação principal de Miller: um retrato da corrupção absoluta. Todos os aspectos da vida de Murdock são destruídos, mutilados ou distorcidos pelo Rei, que supervisiona este processo a distância (Figura 25). Como resultado, sua licença como advogado é revogada. A realidade desmorona diante dele e não há nada que ele possa fazer, ele é abandonado, vivendo nas ruas, gradualmente perdendo a sanidade (Figura 26). Em desespero, ele encara seu inimigo, luta fisicamente com o gângster, é espancado, trancado em um táxi roubado (Figura 27) e deixado para morrer. Neste ponto da narrativa, toda esperança se foi. Porém, contrariando as expectativas do Rei, ele consegue escapar, e, debilitado, torna-se

andarilho. O Rei, sabendo que sua nêmesis está viva em algum lugar, observa a cidade que domina, ciente de que a resistência a ele ainda vive (Figura 28).

Figura 25 - O Rei do Crime. Sua presença e influência são onipresentes. O personagem representa o auge da corrupção no Universo Marvel. *Daredevil* nº 227, fevereiro de 1986, p. 18

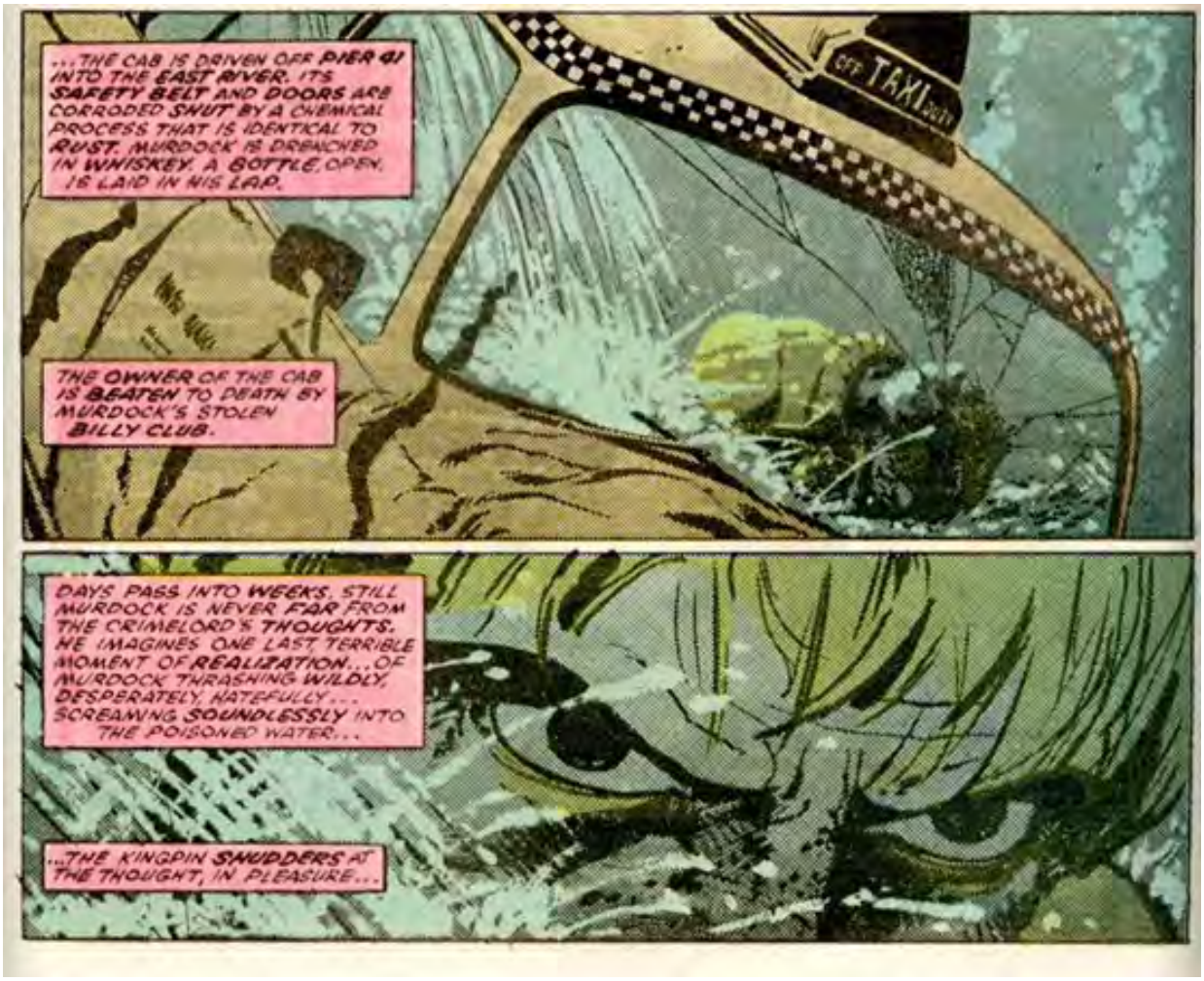
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 26 - Matt Murdock, angustiado e abandonado, mergulha em seus demônios
***Daredevil* nº 228, março de 1986 p. 4**



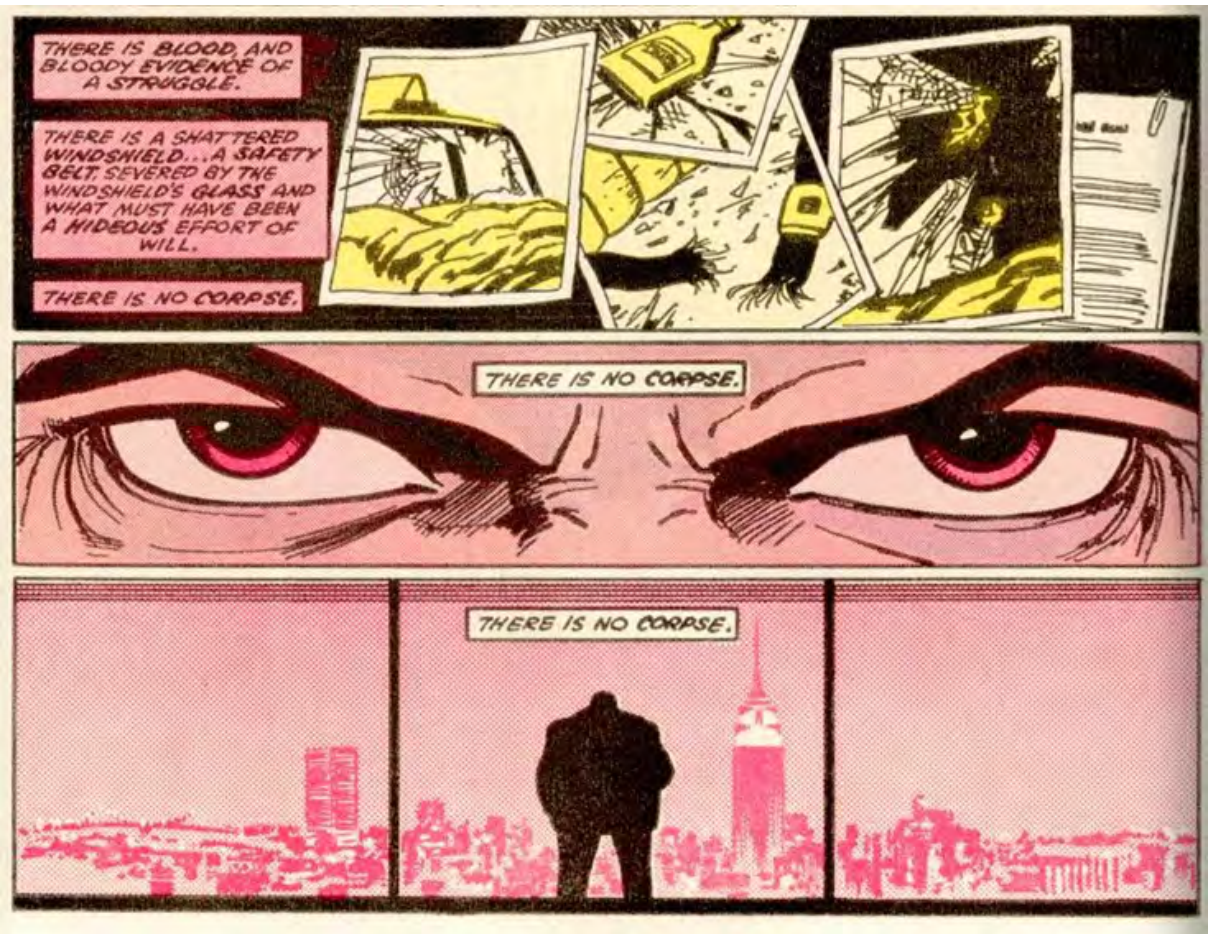
Fonte: Acervo pessoal.

Figura 27- Matt Murdock é jogado em um táxi no East River, e tem de escolher entre se entregar e viver. *Daredevil* nº 228, março de 1986 p. 20.



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 28 – O Rei do Crime pondera. "Não há corpo". *Daredevil* nº 228, março de 1986 p. 21.



Fonte: Acervo pessoal.

De fato, quando o Demolidor Matt Murdock, contrariando todas as expectativas, luta contra o Rei, ele está efetivamente se recusando a ser derrotado por uma cidade de Nova York que foi completamente tomada, contaminada por corrupção em larga escala. Uma cidade na qual o Rei controla e suborna todos, assim como toda instituição que cerca Murdock. Sua luta, entretanto, é inicialmente feita literalmente com os seus punhos, como violenta reação. Essa não é a maneira com que ele encontrará paz e resolução. *A Queda de Murdock* explora a redenção, o renascimento e o perdão. É o conto cristão de Miller, com Murdock, um personagem católico irlandês, como o conduto ideal para a exploração deste aspecto do super-herói.

Greg Garrett, em pesquisa sobre as referências religiosas dos super-heróis, diz acreditar que os super-heróis são o desenvolvimento de séculos de histórias, contos e heroísmo, derivados de mitos gregos, de profetas judaico-cristãos, a essa mistura adicionadas histórias folclóricas e

tradições da cultura pop. O super-herói seria, então, uma culminação da tradição herdada pelas histórias gregas como Jasão e os Argonautas e Hércules, figuras bíblicas, como Moises, Sansão e Davi, que também tinham poderes mágicos ou realizaram grandes feitos, os apóstolos de Cristo e o próprio Jesus, que também realizou atos extraordinários, defendendo certos princípios. A figura do herói então evoluiu para a de santos guerreiros, como São Patrício, São Jorge e até mesmo figuras históricas como Joana D'arc, abrindo o caminho para figuras como Carlos Martel, Ricardo Coração de Leão, e figuras mais recentes, como o Sargento York, herói da Primeira Guerra. Além destes, Garrett sublinha ainda a relevância de outros heróis legendários, como o Rei Arthur, os Três Mosqueteiros, Sherlock Holmes, o professor Van Helsing de Drácula de Bram Stoker, Tarzan, Zorro, o Homem Invisível (GARRETT, 2008, p. 11).

A pesquisa de Garrett sublinha que o personagem deve passar pela jornada do herói, o paradigma de Campbell, iniciando-se com o *mundo comum*, a vida cotidiana, seguido do *chamado para a aventura*, o momento no qual a estabilidade do personagem é quebrada. Há a aceitação da aventura (o herói pode relutar). Em seguida, o herói deve passar por uma barreira, onde entrará no mundo da aventura, passando por testes, aventuras e combates, encontrando aliados e inimigos. Finalmente, o herói deve entrar no santuário de seu inimigo, um lugar de mal absoluto, onde ele será submetido a um teste de valor, a uma enorme pressão e a um suplício, que muitas vezes traz a morte, literal ou figurativa do personagem, antes que algum tipo de ressureição ocorra. Garrett afirma que a distinção do super-herói está no fato de que ele, como Cristo, encarna dois importantes conceitos religiosos. Os super-heróis costumam combinar um poder superior com um espírito humano. Os super-heróis, encarnados na figura arquetípica do Super-Homem, representam uma espécie de culminação da humanidade, porém, eles não estão elevados *acima* da espécie humana. É nesse molde mitológico, procurando trazer para a cultura pop a discussão ética, que Purcell (1973) declarou como encerrada pelo naturalismo científico que Frank Miller faz Murdock passar por seu calvário em *A Queda de Murdock.*

O ponto de virada e a redenção do Demolidor na história acontecem quando ele é encontrado e resgatado por uma freira. Esse evento mudará sua perspectiva de vida, irá libertá-lo do ódio e guiará o personagem na direção ao perdão e a valores não materialistas. Na cena de sua salvação, Miller utiliza-se de simbolismos religiosos. A arte de David Mazzuchelli copia a *Pietá* de Michelangelo e, na sequência da recuperação de Murdock, ele é apresentado deitado em uma cama, como um Cristo crucificado. Apesar de Miller não se preocupar frequentemente com

assuntos religiosos em seu trabalho, nesse ponto da trajetória de Demolidor ele demonstra a tentativa em transcender e desenvolver sequências que aparentam alegorias metafísicas, reforçando os aspectos do super-herói como mito e discutindo a herança cristã dessa figura. O momento em que Murdock/Demolidor se torna um Cristo é quando ele é salvo, e desse ponto em diante da narrativa que sua recuperação física e mental irão se desenvolver, é neste momento em que ele irá evoluir da crise do ato intermediário para o evento que dá o título original da série, *Born Again,* ou "renascido". Um renascimento. O Demolidor desiste de lutar fisicamente com o Rei, e passa a ter uma vida anônima em Manhattan, vivendo como um homem humilde, com uma nova identidade, defendendo sua vizinhança de maneira discreta, distante de sua outra realidade, sua vida com uma cobertura cara e como advogado.

Observando o uso da *Pietá* (Figura 29), é importante notar que a ocorrência da imagem no contexto de história de super-herói não é incomum (DUNCAN, SMITH, 2009, p. 235).

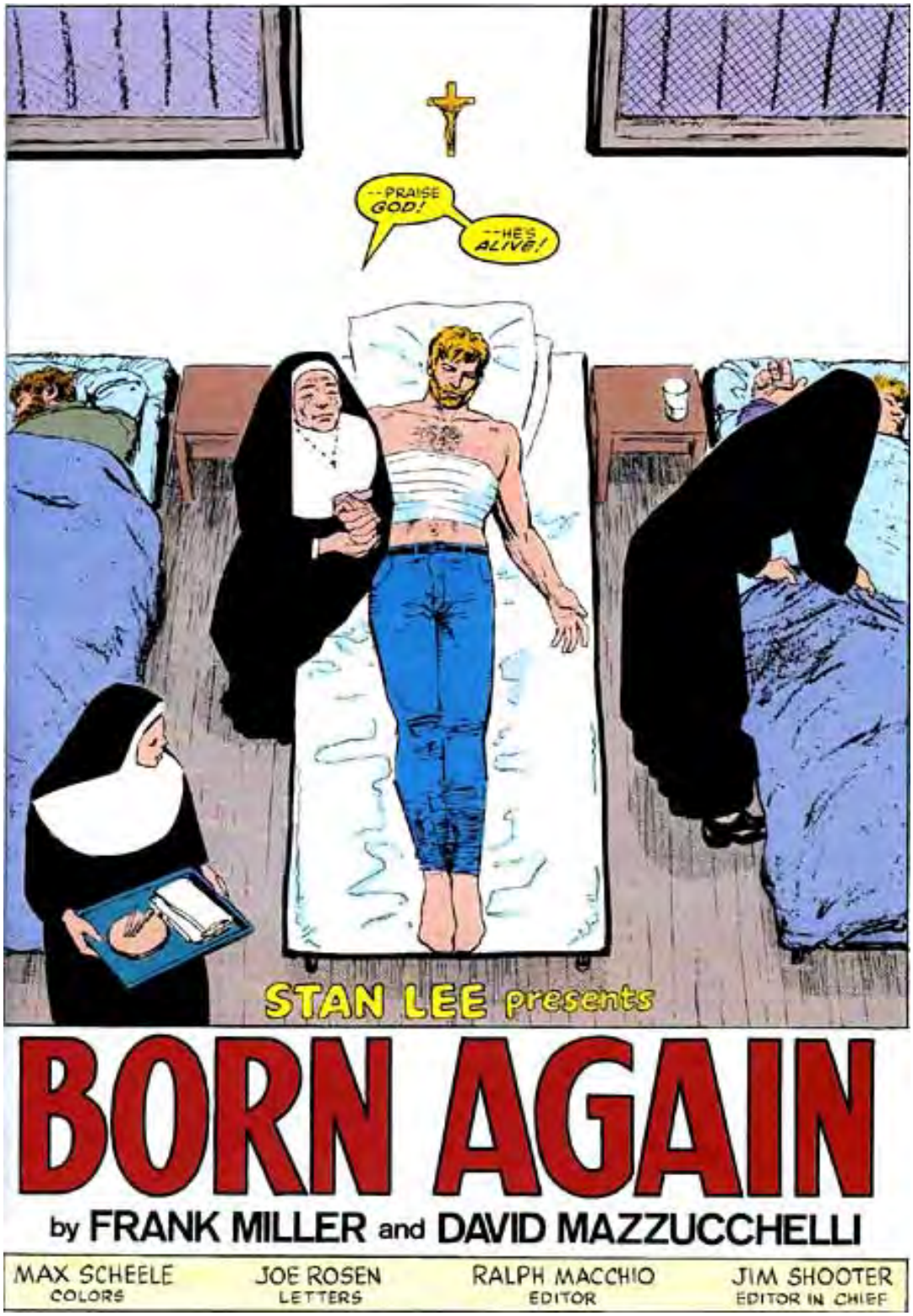
É válido encarar esse uso como uma nota moral. A comparação de super-heróis caídos com a morte de Jesus é feita de modo a estabelecer uma afinidade temática e ética entra as figuras. Super-heróis morrem lutando contra seus inimigos, por seus semelhantes, para defender princípios morais e éticos. Eles morrem por seus ideais, e por justiça, sendo, eles mesmos, vítimas de injustiça, assim como Cristo. Um sentimento de martírio messiânico é posto ao herói, que incorpora a imagem do Cristo caído. Em *A Queda de Murdock*, o uso que Miller faz dessa imagem sublinha seu renascimento, e anuncia um novo conjunto de padrões morais e perspectivas que o personagem terá (Figura 30).

Murdock gradualmente é curado e encontra uma nova perspectiva em sua vida. Ele torna-se um ser humano mais humilde. Depois de deixar o abrigo, encontra um emprego como cozinheiro em um restaurante local.

Figura 29 - Matt Murdock é salvo. A Pietá de Miller e Mazzuchelli. *Daredevil* nº 229, abril de 1986. p. 21

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 30 - Renascido. *Daredevil* nº 230, maio de 1986, p. 2.



Fonte: Acervo pessoal.

Os valores de um homem trabalhador, que acredita no heroísmo de pessoas comuns que sobrevivem à existência diária, são revelados por meio da narrativa. Será a aceitação de Murdock da perda de sua vida antiga e sua decisão de adotar uma vida mais simples, mas muito mais satisfatória, a sua salvação ao fim desse arco. Fortalecendo ainda mais a santidade de Murdock nesta narrativa está o perdão que concede a Karen Page, a mulher que vendeu sua identidade por uma dose de heroína.

O tema da redenção vem para primeiro plano, e parece que Miller compreende e respeita a ideia de pecado e perdão. A ligação com o Cristianismo é clara, e o papel de Demolidor nessa trama é revelado com ele abandonando os conflitos através dos punhos e da violência (mesmo que temporariamente), aceitando sua condição e perdoando aqueles que fizeram mal a ele, mas que verdadeiramente o amam.

A história tem uma "estrutura interminável de tensão e alívio, particularmente a partir do fato de que lida com pessoas boas, caídas de sua graça, e segue com temas de santificação e redenção" (MILLER, 2003, p. 126, tradução nossa).[110] Se Miller pode ser implacável com seus personagens criminosos, nesta narrativa ele também acredita em perdão e sublimação. Page é apresentada como uma figura degradada, é a personagem resgatada e salva pela pessoa cuja vida ela havia destruído, uma atitude muito cristã. *A Queda de Murdock* é, nesse sentido, parcialmente sobre a salvação de Karen Page, apesar de ela ser uma personagem menor na série (Figura 31).

[110] Structure of interminable tension and release, particularly since it deals with good people fallen from grace, and continues on with the themes of sanctuary and redemption.

Figura 31 - Karen Page recebe o perdão de Matt Murdock e abandona sua seringa de heroína. *Daredevil* nº 231, junho de 1986 p. 22

Fonte: Acervo pessoal.

3.7 A representação da violência e a corrupção de uma nação

Em *A Queda de Murdock*, Miller representa a violência de maneira brutal. Essa tradição de apresentar a violência gângster e criminosa de uma maneira mais intensa era prevalente no cinema americano durante os anos 1970, e isto caminha até o cinema contemporâneo. Desde que *Bonnie & Clyde* (PENN, 1967) abriu as portas para a violência criminal nas telas, filmes dos anos 1970 e 1980 tornaram-se muito mais gráficos em suas representações da cruel violência urbana. "O que é indubitavelmente a era mais violenta dos filmes americanos começa em 1968 e até hoje parece distante de se abater" (CLARENS, 1980, p. 294, tradução nossa),[111] afirmou o historiador de filmes Carlos Clarens, autor de *Crime Movies*, em 1980. A verdadeira origem desse tipo de imagem está no advento da fotografia e do desenvolvimento do jornalismo criminal. É nos anos 1960 que imagens mais naturalistas surgiram nos filmes americanos, e é durante o século XX que o jornalismo criminal irá estabelecer-se como um gênero por si só, tornando-se uma constante presença na mídia em geral, esperada parte dos jornais diários e subsequentemente em shows de notícias na televisão e documentários.

As décadas de 1970 e 1980 trouxeram a popularização de determinados tipos de documentários que retratavam, em especial, violência de guerra, especialmente a guerra do Vietnã, que foi consistentemente documentada pelos noticiários, documentários e programas de TV. Imagens dos conflitos, de ferimentos a bala, soldados feridos e os efeitos das armas de guerra no corpo humano — sem mencionarmos os impactos na psiquê — não eram predominantes nos noticiários, mas tornaram-se cada vez mais onipresentes. Alguns documentários trouxeram a um público maior imagens do conflito, em especial *Corações e Mentes* (*Hearts and Minds*, 1974), de Peter Davis.

Com a popularização da televisão a cabo nos anos 1980, ocorrendo em grande parte devido à desregulamentação e disseminação da tecnologia de satélites, a variedade de novos programas e documentários disponíveis ao público aumentou na sociedade americana, assim como a cobertura de crimes (REINER, 2007, p. 312). E essa não é a única mudança. Reiner percebe que não é apenas a quantidade de violência apresentada que está mudando, mas a representação da violência tem uma natureza diferente também:

---

[111] What is undoubtedly the most violent era in American films began in 1968 and today seems far from abating.

> A representação da violência se tornou cada vez mais gráfica durante o período desde a segunda Guerra Mundial. Até o início dos anos 70 dificilmente qualquer filme mostraria mais que um grau de sofrimento menor ocorrido com as vítimas – mesmo que essas fossem assassinadas! (REINER *et al.*, 2001, p.184, tradução nossa)[112]

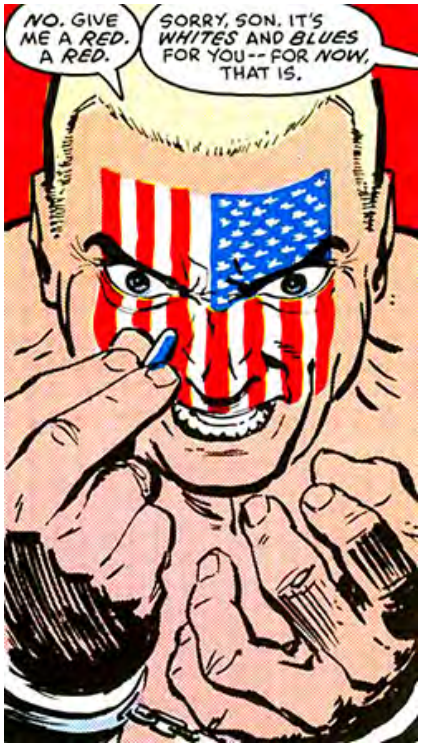
O trabalho de Miller com o Demolidor em *A Queda de Murdock*, assim como todo seu trabalho com o personagem, se encaixam em todos os aspectos da pesquisa de Reiner. A brutalidade e franqueza com a qual ele demonstra os crimes é maior do que o costumeiro para os quadrinhos da Marvel e da DC Comics à época e seu uso naturalista dos gêneros de *thriller* e crime — que ele faz ainda usando super-heróis —, é uma mudança temática ocorrida neste mercado pela qual ele tem grande responsabilidade. Apesar de representar a corrupção de forma tão clara e crua como Reiner descreve em sua pesquisa, Miller, entretanto, procura deixar claro o papel moral de seus heróis. Em suas histórias, existem policiais corruptos e figuras de autoridade, religiosas e governamentais, que são extremamente corruptas. Porém, seu herói não se rende a relativismos morais, mantendo seus princípios até o fim da narrativa. Miller usa da violência estilizada para sublinhar a natureza do crime e do criminoso, e para exercer retribuição e punição, mas não para trivializar essa violência ou relativizá-la.

Movendo-se para um nível mais amplo, e estabelecendo o diálogo de Miller com suas discussões políticas, ele comenta o cenário dos anos 1980 ao fim da história, demonstrando a política externa americana e a relação do governo americano usado pelas classes privilegiadas como uma ferramenta para permitir interesses pessoais. A narrativa dá uma virada final, e novamente expõe corrupção social em seu terceiro ato, quando o Rei finalmente decide destruir o Demolidor com um golpe brusco: usando um supersoldado governamental para abertamente atacá-lo na Cozinha do Inferno, Manhattan. O soldado, Nuke (Figura 32), é, basicamente, uma arma humana, desenvolvida para realizar missões para o governo norte-Americano, principalmente em outros países.

---

[112] The representation of violence has become increasingly graphic throughout the period since the Second World War. Up to the early 1970s hardly any films showed more than a minor degree of pain or suffering by victims—even if they were murdered!

Figura 32 - O soldado *Nuke*, movido a drogas feitas com as cores da bandeira dos Estados Unidos, pede uma pílula vermelha para seus superiores. *Daredevil* nº 233, agosto de 1986, p. 17



Fonte: Acervo pessoal.

A resolução de *A Queda de Murdock* desvia-se, de certa forma, da história principal, mais centrada na figura de Matt Murdock/Demolidor. Ela insere um debate sobre corrupção nacional na narrativa. A ideia de Nuke lida com a discussão americana sobre política internacional que surge nos anos 1980, e permite que Miller amplifique as questões de justiça e corrupção. Os anos 1980 são a década seguinte a diversos golpes de Estado na América Latina, ditaduras, muitas vezes estabelecidas pelos militares, e feitas com o apoio dos Estados Unidos no contexto da Guerra Fria vigente. É dessa forma, como uma ferramenta da violência, que ele será controlado pelo Rei do Crime, que o utiliza para resolver seu problema pessoal com o Demolidor.

Por meio do personagem de Nuke, Miller também estabelece uma conexão com o cinema. O personagem é um veterano do Vietnã, guerra findada em 1975, onze anos antes da publicação de *A Queda de Murdock*, e tema ainda recente na mente da população.

Ultra-patriótico e violento, Nuke é um boneco nas mãos dos militares. Com o intuito de trazer à tona o elemento político do personagem, o leitor é apresentado a Nuke em *Daredevil* n. *232*, o penúltimo número da série. O personagem é mostrado em missão numa floresta da

Nicarágua, impiedosamente destruindo um campo militar. Soldados nicaraguenses são obliterados, e fica claro que Miller está preparando o leitor para que ele testemunhe o Demolidor confrontando esse inimigo formidável. A obsessão do Rei com a destruição de seu inimigo desconhece limites, e ele não se importa com a morte de inocentes. Sua imoralidade é absoluta.

A resolução da narrativa é breve, e pouco desenvolvida. Nuke é rapidamente tirado de ação em um combate com o Capitão América e o Demolidor, vindo a morrer. Entretanto, este é um detalhe narrativo menor, e ele não desvia do ponto geral sobre o Demolidor que Miller está fazendo com este trabalho. Conforme Miller desenvolve sua progressão artística, torna-se gradualmente claro que os laços temáticos tecidos por suas histórias representam seus próprios valores pessoais. Seu foco na punição é específico e dirigido a aqueles que fazem o mal a outros. Seu tratamento de figuras militares, políticas, empresariais e institucionais é um lembrete de que, conforme ele demonstra em *A Queda de Murdock*, Miller não confia em poder centralizado. Neste período, ele se encaixa perfeitamente no posicionamento "anti-*mainstream*" dos quadrinhos da época.

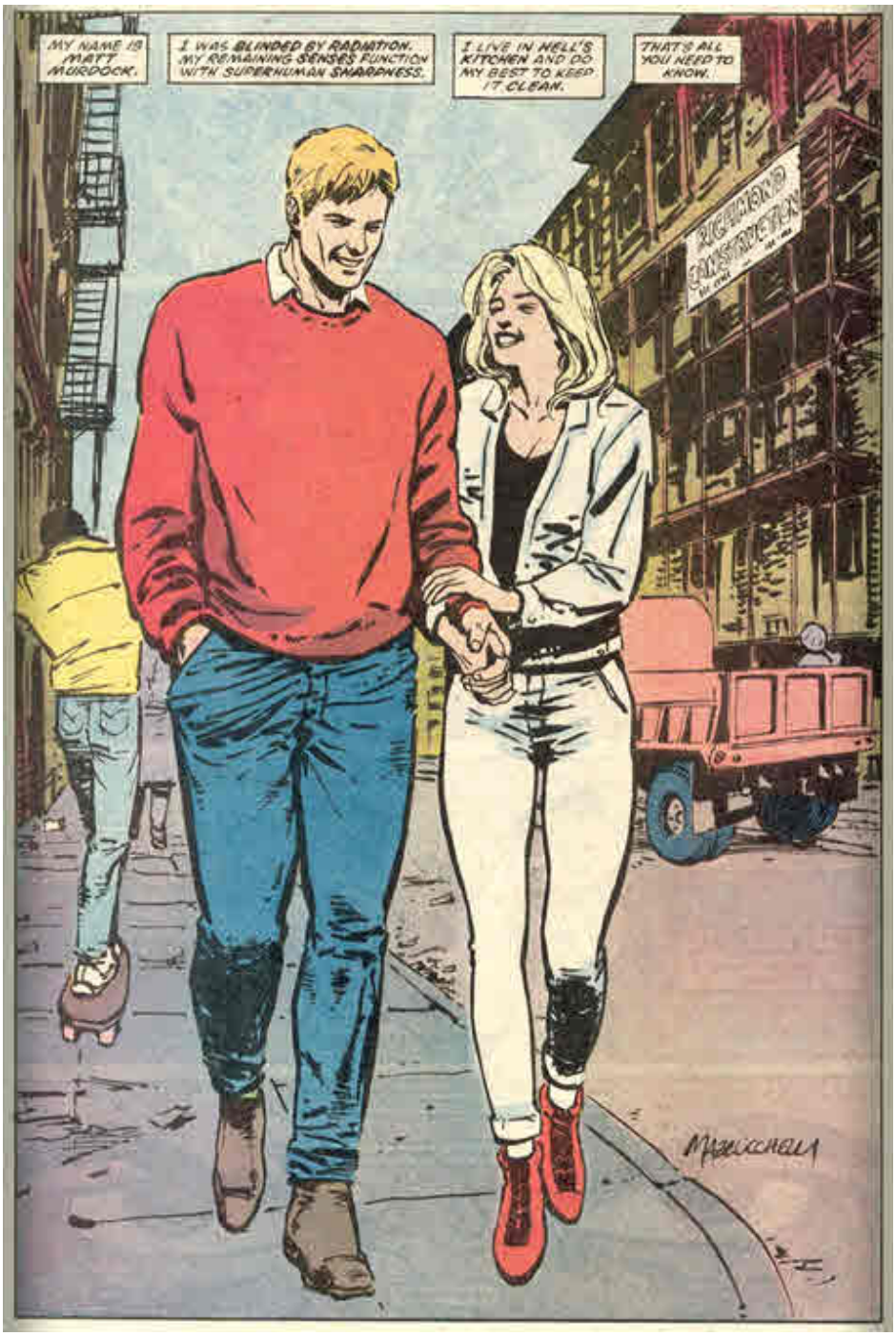
Os "guias" de Miller não são instituições religiosas ou figuras políticas. Miller não acredita em ideologia, fé seguidora de doutrinas, e muito menos no Estado. Seus guias são heróis. Eles representam algo mais importante do que a lei. Os heróis de Miller irão tomar uma posição diante da corrupção e de valores corrompidos. Seus protagonistas, como o Demolidor, não se rendem à corrupção, não importa o quão degradado seja o ambiente ao redor deles. Conforme seu trabalho se desenvolve, suas histórias continuam tendo forte violência imputada a criminosos, pervertidos e sociopatas. Miller parece obcecado com um senso de "dureza" e tenacidade diante do crime e do mal.

A conclusão de *A Queda de Murdock* lida com o desmascaramento de mentiras, corrupção imoral, perdão Cristão, redenção e renascimento. Se o Demolidor é uma figura solitária num mundo no qual o exército detém uma versão deformada do Capitão América, e todas as pessoas e autoridades podem ser compradas por um preço, o Demolidor em si é uma pessoa renovada, em paz com sua vida e seu cotidiano (Figura 33). Na procura de um fecho para as questões de bem e mal, o personagem não precisa mais jogar roleta-russa para se confrontar com seus abismos internos.

Tudo que Miller quer discutir sobre a experiência de ser humano, ironicamente, vem de seu retrato dessa experiência feita por personagens que são super-heróis. A verdade é que *A*

Queda de Murdock opera no molde do gênero super-herói, porém possivelmente, inclui alguns dos maiores retratos que o autor já fez do drama humano. Os eventos que acontecem com Matt Murdock poderiam acontecer realmente, e até o ato final da história, muito pouco de “super”, no sentido extraordinário, acontece. Com uma história de perda e redenção, uma ida e volta ao inferno, *A Queda de Murdock* é um contraste na tradição de Miller, de demonstrar narrativas nas quais a violência resolve o conflito. Sua história, a última como escritor mensal do título, refaz o personagem de dentro para fora, dando a ele uma nova perspectiva de vida. Se antes Miller procurava maneiras de demonstrar o personagem lutando contra o crime com violência, ao ponto de que ele questiona sua sanidade com o jogo de roleta Russa, jogando com sua vida e concluindo com seu inimigo que eles estão “emperrados” na mesma nota, incapazes de seguir em frente ou mudar seu status como criminoso e justiceiro que eles têm um com o outro, é um renascimento espiritual de cunho cristão que dará ao Demolidor respostas mais adequadas — ao menos temporariamente — para o mundo violento, injusto e corrupto. A história conclui com notas de sublimação, perseverança, resiliência, aceitação, renascimento e redenção espiritual, como respostas para acalentar e fortalecer o combate diário às injustiças, aos egoísmos, à maldades e à ausência de ética num mundo corrupto.

Figura 33 - Matt Murdock encontra paz ao recomeçar sua vida com Karen Page. *Daredevil* nº 233, agosto de 1986, p. 30



Fonte: Acervo pessoal.

Com esta história, pode-se dizer que Miller encontrou paz com o Demolidor, um personagem com o qual ele trabalhou mensalmente por quatro anos consecutivos. Não foi,

entretanto, o fim de sua obsessão com discussões sobre o funcionamento da justiça, ética, moral, violência urbana, corrupção social, corrupção moral, heroísmo, sacrifício, abnegação e vingança. De certa forma, sua obsessão com esses temas será filtrada, atingirá contrastes morais de preto e branco, e surgirá de forma mais brutal e direta na série *Sin City*, no início dos anos 1990. A resolução compreensiva, quase pacífica que ele deu a Murdock em *A Queda de Murdock*, se tornaria uma memória distante como posicionamento de personagem, diante da corrupção absoluta e violência descontrolada do mundo de *Sin City*.

CAPÍTULO 4: FRANK MILLER E O MERCADO DOS QUADRINHOS

Conforme indicado anteriormente, Baxandall vê criações artísticas como *soluções para problemas.* Ele sugere que a imagem pode ser "explicada" inicialmente reconstruindo o "problema" de por que ela foi produzida e as circunstâncias históricas nas quais o "problema" foi resolvido. Para auxiliar a apresentação dessa ideia, ele primeiramente examina o caso da construção não de uma obra de arte, mas da ponte Forth Bridge, na Escócia. Neste caso, o problema foi identificado por meio do que ele chama de "encargo". Ele então desenvolve a ideia de "diretriz", enquanto a própria ponte é a solução para o problema. O conceito de "encargo" é o que define a necessidade de fazer o objeto que está sendo construído, o chamado que leva o indivíduo à ação. Ao definir "encargo", Baxandall refere-se à necessidade da construção da ponte Forth Bridge, em Queensferry. Neste caso, ele chama de encargo o comando "Ponte!". Causas sugeridas para esse encargo, e para a diretriz, na narrativa da construção ponte variam de quais as razões que levavam às necessidades de transporte da região, que levaram à construção da ponte até, na diretriz, as condições remotas — geologia, ventos e marés dos estuários da Escócia, as condições locais do solo — até as especificidades, como a competência técnica do engenheiro que fez o trabalho.

Para entender como *Sin City* foi feito, dentro das condições do mercado de quadrinhos, o mundo cultural do início dos anos 1990, será necessário compreender o cenário em que a obra foi publicada. Isto inclui esboçar como o mercado de quadrinhos estava funcionando e funciona, e como a carreira de Frank Miller como artista e escritor estava posicionada no período. Neste ponto, nos debruçamos sobre qual seria o Encargo, de acordo com as determinações de Baxandall, de Frank Miller, durante o desenvolvimento de *Sin City*. Esses aspectos contêm alguns elementos da Diretriz, já que eles não podem ser completamente separados. Isto ocorre porque a maneira como algo é feito está inexoravelmente ligada com o porquê isso é feito, conforme propõe BAXANDALL (1985, p. 49) ao estabelecer seu método.

No início dos anos 1990, enquanto desfrutava de notável aclamação da crítica pelos resultados de vários trabalhos, principalmente *O Cavaleiro das Trevas*, Frank Miller decidiu afastar-se do *mainstream*, o circuito das grandes editoras, e publicar o que se tornaria um de seus principais projetos, *Sin City*, por meio de uma editora de médio porte, a Dark Horse Comics. A

história inicialmente surgiu na revista *Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special*, publicada em abril de 1991, e foi continuada de forma seriada nesta revista, em treze partes. Este momento da carreira artística indica uma mudança de trabalho de Miller, que foi de trabalhos comissionados e restritos por demandas externas, para o que se tornou um processo que podemos chamar de "arte autoral". Segundo a terminologia de Baxandall, foi neste ponto que o "encargo" de Miller tornou-se "quadrinhos sobre super-heróis não tradicionais", o qual ele definiu para ele mesmo, longe das exigências do *mainstream*.

Tradicionalmente, artistas e escritores entram no mercado cientes dos limites criativos que terão, os quais incluem trabalhar com personagens e universos pré-definidos, inúmeras restrições em termos de temas e questões abordadas e especialmente limites em termos de reconhecimento de direitos sobre as histórias e personagens desenhados e eventualmente criados (DUNCAN; SMITH, 2009).

Todavia, a trajetória temática de Miller não estará finalmente completa até *Sin City*. Baseado em filmes *noir*, realismo criminal cru e histórias policiais tomadas por momentos constantes de violência, *Sin City* tornou-se parte significativa do trabalho de Miller, conforme ele publicava capítulo após capítulo da série durante os anos 1990. Por meio dos conflitos retratados na série, ele definiu suas visões de ética sobre o mundo, deixando para trás, em grande parte, seus experimentos com a ficção científica, comédia aventuresca e satírica apresentada em seus trabalhos anteriores. *Sin City*, de certa maneira, tornou-se o trabalho mais importante de Miller, durante boa parte da década de 1990. Suas visões morais atingem algum tipo de síntese moral que chega a ser simples e direta na série. Nesse sentido, Douglas Wolk (2007, p. 177, tradução nossa) comenta que

> [(…] A moralidade de *Sin City* é qualquer coisa menos cinzenta. Há algo de monótono e quase infantil sobre a maneira como as personagens da série são todos super-homens, tontos ou demônios; os vilões não são apenas maus, mas o mal rosnando, estridente de vilões esmagadores de filhotes.[113]

Sin City talvez não seja o maior trabalho de Miller, mas é o que sintetiza sua visão moral de forma mais aguda e definida, com Miller usando do gênero para expressar sua cosmovisão

[113] [[…]] *Sin City's* morality is anything but grey. There's something monotonous and almost infantile about the way the series' characters are all either supermen, patsies or demons; the bad guys aren't just evil, but snorting, cackling, puppy-crushing evil.

moral. Almeida (2002) destaca que a narrativa policial surge de uma evolução das formas literárias, sendo o resultado de uma série de fatores, que incluem "condições de produção, pelo surgimento da grande imprensa e de um público popular" (2002, p. 81). Nesse sentido, já estamos dialogando com os conceitos de encargo e diretriz de Baxandall, já que estes aspectos dialogam com toda relação de produção da obra. Ainda dentro destas condições diretas e mais específicas, o surgimento das grandes cidades, o conceito da metrópole moderna e a "problemática urbana como pano de fundo (as massas, a pobreza, a delinquência)" (ALMEIDA, 2002, p. 82), são outros aspectos destacados pelo autor que são relacionados à diretriz de Miller, e que contribuíram para o surgimento de histórias sobre crime. Além de observar estas condições mais diretas ao redor do desenvolvimento do gênero policial, Almeida, apoiando-se em Jacques Dubois, indica características dos protagonistas dos folhetins, como "[…] adaptações jornalísticas que omitiam o nome do autor, conformados ao gosto do público popular por uma literatura dita "judiciária", de mistério, criminal". (Ibidem, p. 84). Estes protagonistas são caracterizados como "justiceiros", em oposição aos "detetives". As características do justiceiro estão presentes em diversos protagonistas da série *Sin City*, já que a figura do justiceiro, passional e visceral, se opõe ao detetive, iluminista, centrado em raciocínio lógico e "bases científicas" (ALMEIDA, 2002, p. 82). Contrapondo características de ambos os protagonistas, Almeida propõe as diferenças na tabela:

Tabela 1 - As características dos protagonistas da história policial

JUSTICEIRO	*DETETIVE*
Amador ou diletante onisciente	especialista qualificado pela técnica
Interior ao drama (passional)	exterior ao drama (lúcido)
Em luta contra um adversário presente	a procura de um culpado ausente
Ato judicial completo	ato judicial incompleto
Concebe o Direito como Bem	concebe o Direito como Verdade

Fonte: Almeida, 2002, p. 84.

Os protagonistas de *Sin City*, personagens como Marv, Hartigan e Dwight, são justiceiros. Operam à margem da lei, assim como super-heróis, são movidos por razões pessoais, muitas vezes a defesa de mulheres, a punição da sordidez, a vingança de algum ato de barbárie, lutam contra bandidos violentos, atuam como executores e agem como uma impiedosa força moral,

distanciando-se da figura já caracterizada do detetive, exterior ao drama e que tem como princípios ordem, imparcialidade e a observação da conduta de procedimentos. Neste momento de sua carreira, portanto, Miller altera suas condições de produção ao propor para si mesmo um trabalho numa narrativa que opera com uma nova série de princípios e convenções de gênero (MCKEE, 1997; CLARENS, 1980; LARKE-WALSH, 2010). Esta decisão tem impacto em como ele publica e distribui esta obra, no seu público-alvo, e, conforme notamos, nas suas escolhas narrativas. Assim como na sua arte.

Sin City teve Frank Miller abandonando seu trabalho com super-heróis e iniciando um trabalho em uma narrativa *noir*, altamente estilizada (Figura 34). Em um nível superficial, essa mudança pode parecer um tanto inapropriada, levando-se em consideração sua carreira. Entretanto, uma das características de seu trabalho é a experimentação com diferentes gêneros e a tentativa de reinventar-se constantemente. Para que possamos tentar compreender por que ele decidiu produzir *Sin City*, é interessante encararmos sua carreira de uma perspectiva mais ampla.

Figura 34 - A arte de *Sin City*. A página final de *The Customer is Always Right*, publicada originalmente em *Sin City: the babe wore red and other stories*, Novembro de 1994.

Fonte: Acervo pessoal.

Por meio dos personagens Batman e Demolidor, seu trabalho, de alguma maneira, foi o mais longe possível em utilizar o gênero super-herói e explorar o crime urbano, suas causas e consequências. Ambos os personagens foram, de fato, utilizados em diversos tipos de histórias, inclusive nos super-heróis, no decorrer de sua existência, com o Batman desfrutando de muitas narrativas cômicas, voltadas para crianças, publicadas nos anos 1950, algumas das quais inspiraram a série humorística de TV com Adam West e Burt Ward (DOZIER/SEMPLE, 1966–1968). De qualquer maneira, seus perfis, configurações, início, cenários e gênese se prestavam a propor maneiras (ainda que ficcionais, e míticas) de se reestabelecer o equilíbrio/balanço social

ao lidar adequadamente com (contendo e punindo) gângsteres, indivíduos corruptos, criminosos e sociopatas em geral.

Miller não havia feito quadrinhos estritamente pertencentes ao gênero policial antes de *Sin City*. De toda forma, o anseio por produzir este trabalho ocorreu a ele no início dos anos 1990. Se a intenção de o fazer foi inicialmente expressa quando ele escrevia e desenhava *O Cavaleiro das Trevas* e o *Demolidor*, por meio de suas narrativas que continham super-heróis lutando com gângsteres e o crime de rua, é em *Sin City* que ele irá realmente explorar o gênero. Mais tarde, o próprio Miller expressou que o desejo de fazer *Sin City* estava imbuído nele desde os primeiros passos de sua carreira, talvez, até, de forma subconsciente:

> Quando apareci em Nova York" […] "Apareci com um punhado de quadrinhos, um punhado de amostras, com (desenhos de) caras de sobretudo e carros antigos e tal. E [editores de quadrinhos] disseram, "Onde estão os caras de *spandex*?" E eu tive que aprender como fazer. Mas assim que um título apareceu, quando [o artista que assina o Demolidor] Gene Colan deixou *O Demolidor*, percebi que essa seria minha entrada secreta para criar quadrinhos de crime com super-heróis neles (LOVELACE, 2008, tradução nossa).[114]

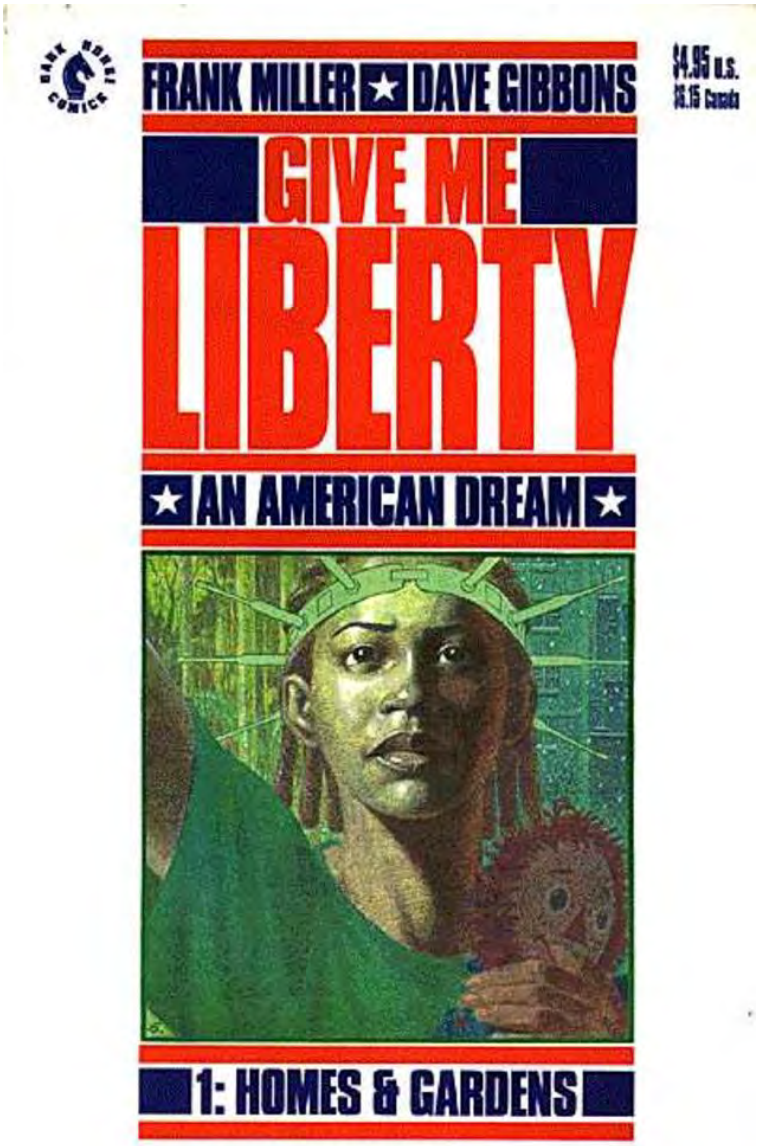
Ao fazer essa manobra, Miller realizou simultaneamente várias ações em sua carreira, as quais tiveram impacto nela em níveis diferentes: comercial, artístico e autoral. Ele pisou fora do estilo comercial, do *mainstream*, migrando para o ambiente das publicações menores. Isso o levou a suspender (embora temporariamente) seu trabalho no gênero super-herói feito em seu formato clássico, permitindo a ele, como artista e escritor, explorar outros gêneros, possibilitando-lhe escrever e desenvolver outros temas em suas histórias, o que o levou a modificar e explorar seu trabalho artístico. É nesse movimento que ele também criara outras séries autorais como as já citadas *Liberdade*, com o britânico Dave Gibbons (Figura 35), e *Hard Boiled*, com o artista Geoff Darrow, ambas também publicadas neste primeiro período de trabalho com a Dark Horse Comics.

---

[114] When I first showed up in New York," […] "I showed up with a bunch of comics, a bunch of samples, of guys in trench coats and old cars and such. And [comics editors] said, 'Where are the guys in tights?' And I had to learn how to do it. But as soon as a title came along, when [Daredevil signature artist] Gene Colan left 'Daredevil,' I realized it was my secret in to do crime comics with a superhero in them.

LOVELACE, Frank (December 22, 2008). "Spirit guide: Frank Miller adapts Will Eisner's cult comic" < http://www.filmjournal.com/spirit-guide-frank-miller-adapts-will-eisners-cult-comic-0 > Acesso 03/052017.

Figura 35 - Capa de *Give Me Liberty* número 1, junho de 1990, Dark Horse Comics.



Fonte: Acervo pessoal.

De acordo com a perspectiva de Baxandall, os artistas tratam circunstâncias específicas que cercam a arte de seu tempo como "problemas" a serem resolvidos e, ao fazer isso, eles se focam em experimentar e aprimorar condições para desenvolver a mídia (mercado, técnicas, tecnologia, temas, gêneros, experimentações formais, entre outros fatores). Baxandall se concentra nos artistas que querem levar a arte adiante.

Baxandall determina que um artista define sua diretriz como "um ser social em circunstâncias culturais" (BAXANDALL, 2006, p. 87). Para compreender melhor o foco desse

conceito, é importante considerar o que ele disse em seu estudo no qual aplica suas categorias, em particular na suas observações sobre Picasso:

> Os conceitos que estamos tentando evocar — por um procedimento ostensivo, cujo único propósito é, mais uma vez, servir aos nossos objetivos analíticos — é tentar dar conta de um equilíbrio entre a atitude de Picasso com as suas pinturas, tal como a podemos inferir, primeiramente no que diz respeito ao caráter de suas pinturas em relação a outras pinturas e, em segundo, do desenvolvimento do caráter de suas próprias pinturas ao longo destes anos (BAXANDALL, 2006, p. 86).

Isto constitui uma tentativa de compreender o trabalho do artista em relação a outros trabalhos que estão ao redor dele e o informam, inspiram e influenciam, assim como também leva em consideração em que posição o artista está em sua carreira nesse ponto específico. Resumidamente, os artistas têm alguma liberdade para escolher as configurações de suas diretrizes, e essa é uma das principais diferenças entre o trabalho de uma artista e o trabalho de um engenheiro. Ele procura sintetizar os objetivos de seu estudo:

> Meu ponto de partida foi uma posição teórica muito simples e até modesta: a ideia de que é possível explicar objetos históricos considerando-os como soluções que aparecem para problemas em determinadas situações, e tentando reconstruir uma relação lógica entre estes três termos (BAXANDALL, 2006, p. 72).

Conforme Miller situa-se de forma diferenciada no cenário dos quadrinhos, saindo das grandes editoras e indo para uma editora de médio porte, ele muda as condições de sua diretriz. Portanto, o quadro é dado conforme aconteciam mudanças no mercado de quadrinhos, assim como pelas escolhas pessoais que os artistas fazem relacionadas a sua carreira (onde publicar, como publicar, quais gêneros abordar e quando, com quem publicar, e assim por diante) assim como as condições da mídia em si, e dos outros artistas ao seu redor. Observar estes fatores é de importância vital para o entendimento do contexto e de significados dessa produção. O artista está constantemente se situando em seu cenário, tendo como referências, também, outros artistas. Nesse sentido, a reciprocidade das influências é central. A influência não é uma relação passiva,

> [—] Quando dizemos que X influenciou Y, de fato parece que estamos dizendo que X fez alguma coisa para Y, e não que Y fez alguma coisa para X. Mas, quando examinamos um quadro de realidade ou um grande pintor, notamos que a segunda relação é sempre mais ativa e forte (BAXANDALL, 2006, p. 102).

Nesse momento, Miller herda a influência dos quadrinhos de linha da Marvel e da DC Comics, assim como as influências temáticas dos quadrinhos policiais de Will Eisner, um de seus grandes mestres (WOLK, 2006, p. 173). Mas, ao executar seu trabalho, usando a influência para criar algo novo, ele se encontra em novas condições. Livre de constrições editoriais. Conforme discutido acima, em termos de liberdade editorial, a indústria de quadrinhos deu a Miller a oportunidade de desenvolver gêneros existentes de acordo com suas próprias preferências. Este é um dos fatores que explica, em parte, sua obra nesse momento. Ele é um dos autores que desbrava a conquista por direitos autorais, e por independência criativa.

Em comparação ao sistema do mercado *mainstream*, *Sin City* trouxe processos diferentes no que diz respeito a condições práticas de produção. Principalmente devido à liberdade dada aos artistas fora das grandes editoras, Mark Evanier, um colega contemporâneo de Miller, comenta como era o processo de produção de quadrinhos que se trabalhava na Marvel Comics durante as décadas de 1970 e 1980:

> Nessa época,a havia poucos escritores na Marvel que escreviam roteiros completos […] mas a maioria escrevia a trama, tanto sozinhos ou trabalhando com a consultoria do desenhista. […] A trama ia para o desenhista, que terminava os desenhos. Se o escritor fizesse todo o roteiro, as páginas iriam para o letrista. Se o escritor produzisse a trama, as páginas voltavam para ele, para que então escrevesse o diálogo e as legendas. Então, o trabalho iria para o letrista, que inseriria toda a cópia na página. Depois iria para o arte-finalista […] No decorrer do processo, o material poderia passar por um editor (às vezes, o escritor era o editor) e pelo o departamento de produção da companhia. A última parada antes da impressão era quase sempre o colorista […] (EVANIER, 2013, tradução nossa).[115]

Observando essas condições de produção descritas por Evanier como o processo padrão pelos quais as revistas em quadrinhos *mainstream* eram feitas, dentro do sistema americano,

---

[115] There were a few writers then at Marvel who wrote full scripts […] but most would write up a plot, either on their own or working in consultation with the pencil artist. […]The plot would go to the penciller who would draw it out. If the writer had written a full script, the pages would go next to the letterer. If the writer had written a plot, the pages would go back to the writer who would then compose the dialogue and captions. Then the job would go to the letterer who would inscribe all that copy on the page. Then it would go to the inker […] Throughout the process, the material might be routed through an editor (sometimes, the writer was the editor) and the company's production department. The last stop before printing was almost always the colourist […].

Evanier, Mark. From the E-Mailbag 13/11/ 2011. <http://www.newsfromme.com/2011/11/13/from-the-e-mailbag-69/> Acessado em 25 Nov, 2016.

sabemos que estas eram as condições iniciais com as quais Miller estava habituado. *Sin City*, portanto, colocava-se como um desafio muito diferente. Por meio desse trabalho, Miller estabeleceu uma nova relação com o processo pelo qual ele normalmente passava quando criava quadrinhos. *Sin City* era feito inteiramente por ele. Do texto ao acabamento e passando pela diagramação, Miller produziu todo o trabalho, sozinho. Um exercício similar havia sido feito dez anos antes, quando ele foi responsável pelo roteiro, desenho e arte final de *Ronin*. Entretanto, mesmo nesse trabalho, a colorização foi realizada por outro artista e a diagramação, por um terceiro. *O Cavaleiro das Trevas*, possivelmente o livro mais importante em sua carreira, foi escrito e desenhado por ele, teve a arte final de Klaus Janson, colorização de Lynn Varley e diagramação de John Constanza, sendo também um trabalho que deve muito a uma equipe.

Portanto, na produção de *Sin City*, Miller estava se desviando do sistema de produção e focando completamente o processo em si mesmo. Combinado a esse controle da produção material em si, seu acordo com a Dark Horse essencialmente se traduzia a Miller tendo a si próprio como editor, respondendo somente a suas próprias demandas. Dessa maneira, o controle que ele teve sobre a criação dessa obra foi o mais absoluto possível. Restando apenas seu trabalho continuo, que é predominantemente feito a sua maneira, com o uso ocasional de cor nas capas e em detalhes específicos da história providos por outros coloristas (normalmente Lynn Varley, sua esposa na época).

Em termos de aspectos comerciais do mercado americano, no início dos anos 1990, a Marvel e a DC Comics ainda ditavam as direções gerais no mundo das publicações de quadrinhos *mainstream*, determinando o caminho das publicações. Este é um momento de afluência, no qual as vendas estavam aumentando em relação aos anos anteriores, com muitos títulos novos sendo publicados. O mercado direto — as vendas de lojas especializadas diretamente ao consumidor de quadrinhos — teve seu pico nessa era, e viu títulos como *Spider-Man n. 1* vender 2,5 milhões de cópias em 1990, e *X-Men n. 1* vendendo impressionantes 8 milhões de cópias em 1993 (LOPES, 2009, p. 115). Se em 1983 o mercado como um todo tinha aproximadamente 50 milhões de dólares, em 1987 o mercado alcançou 350 milhões de dólares e nos seis anos seguintes arrecadou aproximadamente um bilhão (LOPES, 2009, p. 110). A recepção da crítica foi também extremamente positiva, muito devido à resposta positiva à obra de Miller *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* , entre muitos trabalhos que marcaram essa era e expandiram a indústria. Em 1988, o New York Times reconheceu mudanças nesse campo e escreveu: “As aventuras desses novos

heróis mudaram para enfrentar tempos mais cínicos." (apud LOPES, 2009, p. 112, tradução nossa)[116]

O St. Petersburg Times comentou, em 1987:

> Apelando para um público mais velho e mais culto, os quadrinhos tornaram-se mais brilhantes e mais detalhados artisticamente […] o trabalho de arte melhorou, a profundidade das caracterizações é mais sofisticada e os quadrinhos de hoje refletem a diversidade do mundo, representando números crescentes de mulheres e minorias em papéis importantes (apud LOPES, 2009, p. 112, tradução nossa).[117]

Ao mesmo tempo, e muito devido a esse sucesso crítico, muitas editoras novas, menores, emergiram.

4. 1 As condições de publicação e distribuição do mercado dos quadrinhos

A ascensão das chamadas editoras "independentes", ou "alternativas", permitiu uma mudança nos processos de trabalhos para criadores de quadrinhos. Essas editoras "independentes" são definidas como editoras nas quais os

> quadrinhos (são) de propriedade dos criadores […] que são publicadas fora das grandes casas de publicação. Mas que seguem (de maneira geral) um calendário de publicação profissional. […] O que conta como "independente é de difícil definição: em alguns casos pode ser estendido para cobrir toda produção de quadrinhos que não vem da DC ou da Marvel. […] Os quadrinhos alternativos também são de difícil definição. Quadrinhos alternativos são direcionados aos criadores, e são de propriedade deles […] eles oferecem uma alternativa ao *mainstream*, o que quer dizer que, por um lado, eles rejeitam a fórmula mainstream e embarcam em projetos ambiciosos. (KUKKONEN, 2013. p. 57, tradução nossa)[118]

---

[116] The adventures of these new heroes have changed to meet a more cynical time.

[117] Appealing to an older, more literate crowd, comics have become glossier and more artistically detailed […] the artwork has improved, the depth of characterization is more sophisticated and today's comics, reflecting the diversity of the world, feature growing numbers of women and minorities in important roles.

118 Independent comics are similarly creator-owned comics which are published outside the main publishing houses, but which follow a (largely) professional publication schedule. […] What counts as an "independent" comic is rather difficult to define; in some instances it can be extended to cover the entire comic's production not coming from DC and Marvel. Similarly difficult to pin down in a precise definition are alternative comics. Alternative comics are creator-driven and owned […]They offer an alternative to the mainstream, which means, on the one hand, that they reject main- stream formulae and embark on ambitious projects

Ao definir os quadrinhos alternativos, os prognósticos se interpolam e entrecruzam. Assim, Kukkonen (2013, p. 167) desenvolve:

> QUADRINHOS ALTERNATIVOS. Quadrinhos que se posicionam de forma alternativa ao mainstream, sendo ou mais não-convencionais em estilo, ou mais controversos em termos de seus assuntos. Assim como os quadrinhos independentes, eles normalmente são de propriedades de seus criadores e não foram escritos sob encomenda (KUKKONEN, 2013, p. 167, tradução nossa).[119]

O fortalecimento dessas editoras de menor porte, nos anos 1980, criou um nicho para os quadrinhos alternativos, trabalhos feitos fora do gênero super-herói, e dos perfis específicos da Marvel e da DC Comics. Mais do que isso, deu a alguns criadores liberdade artística e a propriedade sobre suas criações. Este evento foi predominantemente possível devido à solidificação do sistema de vendas diretas, pelo qual as editoras de quadrinhos focaram sua distribuição, exclusivamente no relativamente novo mercado de lojas de quadrinhos. Em meados dos anos 1980, o número de lojas especializadas em quadrinhos nos Estados Unidos era em torno de três mil (DUNCAN, SMITH, 2009, p. 68). O crescimento do mercado, conforme demonstrado nas vendas mencionadas anteriormente, era firme e constante e, por volta de 1993, o número de lojas estava aproximadamente em dez mil. Essas lojas acolheram o trabalho de novas editoras, e seu surgimento permitiu que editoras pequenas e independentes imprimissem pequenas quantidades de certas edições e pudessem gerenciar para distribuí-las de maneira eficiente, mantendo um lucro e uma distribuição sustentáveis. Em 1986, com esse cenário formado, Mike Richardson, um distribuidor de Portland, Oregon, decidiu iniciar sua própria empresa, a Dark Horse Comics. A revista que encabeçou a nova produção foi a publicação em que *Sin City* nasceu, *Dark Horse Presents*, uma publicação em preto e branco que focava diferentes criadores e histórias.

Diferentemente da situação da Marvel e DC Comics, em que as regras de conteúdo eram impostas pelas editoras, especialmente pelos códigos da Comics Magazine Association of America (Associação de Revistas em Quadrinhos da América), a CMAA, as editoras menores eram notavelmente flexíveis em relação ao uso de temas e conteúdo gráfico. Isso por si só já era

---

[119] *Alternative comics*. Comics which posit themselves as an alternative to the *mainstream, either as being more unconventional in style, or as more controversial in subject matter. Like *independent comics, they would usu- ally be creator-owned and not written on commission.

atraente para os artistas. Para artistas premiados e populares como Frank Miller, que foi para essas editoras procurando uma alternativa para seus trabalhos em um momento comercial crucial culminante de sua carreira, esse tipo de associação foi benéfico e interessante, devido ao fato de que mesmo que as editoras fossem menores, e por isso dessem uma distribuição e uma exposição menor ao material, os artistas podiam se beneficiar da liberdade e do controle criativo. Nesse sentido, Miller comentou:

> Eu disse honestamente para [o editor da Dark Horse] Mike Richardson (e tínhamos um acordo de divisão dos lucros) que estava disposto a dividir o prejuízo, caso o projeto não fizesse dinheiro. Eu disse: "Veja, vou apenas me divertir. Esses vão ser os quadrinhos que eu sempre quis fazer (IRVING, 2010, tradução nossa).[120]

Assim, pode-se entender que a possibilidade de trabalhar com personagens autorais, indo além das restrições do gênero super-herói do mercado mainstream, representava o grande atrativo para os autores passarem para as novas editoras.

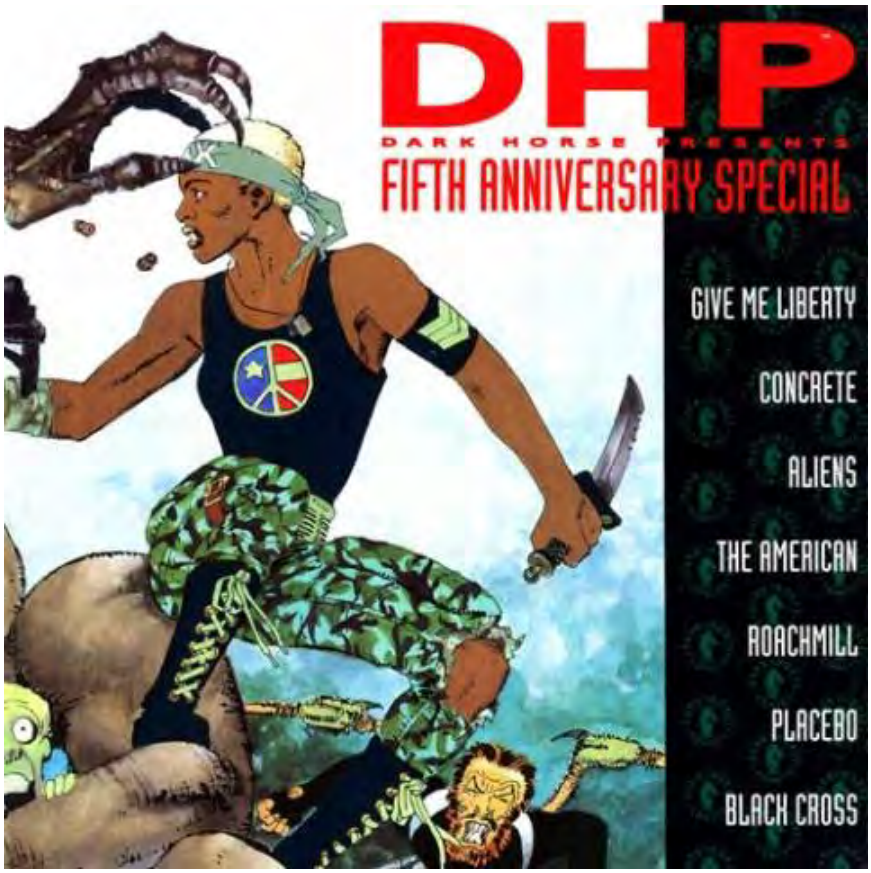
Miller havia construído sua carreira retrabalhando personagens *mainstream* criados décadas atrás, por outros artistas, e usando-os como ferramenta para sua expressão criativa. Ele agora estava tendo a possibilidade de gerar universos próprios. Em termos de visão da editora, ter Frank Miller em seu catálogo era, e continua sendo, um sinal de status e prestígio, já que seu nome atraía imediatamente a atenção da mídia e resultava em vendas garantidas. Miller já havia ganho uma série de Kirby Awards nos anos 1980. No Eisner de 1991, quando *Sin City* iniciou sua publicação (Figura 36), ele foi laureado com dois prêmios, por *Liberdade* e sua *graphic novel* do personagem Demolidor, *Elektra Vive*. A própria série *Sin City* ganharia sete prêmios Eisner, ao longo dos anos 1990, em categorias diversas como autor, artista, arte-finalista, melhor série limitada, melhor história curta, entre outros, todos ganhos por Miller (MILLER, 2003; DUNCAN, SMITH, 2009; BROOKER, 2010).[121]

---

[120] I honestly said to [Dark Horse publisher] Mike Richardson (and we have a profit sharing arrangement) that I was willing to share the loss if this thing didn't make money. I said 'Look, I'm just going to please myself. This will be the comics I always wanted to do.
IRVING, Christopher. Frank Miller Part 1: Dames, Dark Knights, Devils, and Heroes. 1 Dec. 2010 http://www.nycgraphicnovelists.com/2010/12/frank-miller-part-1-dames-dark-knights.html Acessado em 21/04/2017

[121] http://www.comic-con.org/awards/1990s-recipients. Acesso em: 21 abr. 2017

Figura 36 - *Dark Horse Presents Fifth Anniversary Special*. Publicado em abril de 1991, esta edição tem a primeira história de *Sin City* publicada.



Fonte: MyComicShop.com

Voltando aos termos das condições nas quais o artista produz sua obra, e a recepção dela, retomamos as ideias sobre o contexto da produção artística e as trocas que o artista estabelece com seu meio durante este processo de se posicionar e produzir. O conceito de Baxandall de troca envolve diferentes elementos do mercado no qual o artista está inserido. Eles são determinados, em parte, pelos dados expostos anteriormente, que são a diretriz do artista. Esta descrição, elegante e complexa, procura levar em consideração outros fatores que interferem na relação do artista com os resultados de seu trabalho e seu impacto, além da pura troca monetária. Assim, Baxandall desenvolve:

> No mercado econômico, a recompensa do produtor é dinheiro […] Mas, na relação entre os pintores e a cultura, a moeda de troca é muito mais diversificada do que dinheiro, ela inclui a aprovação das pessoas e o sentimento de obter alento intelectual, aos quais se somam, posteriormente, a outros ganhos, como uma crescente confiança em si, provocações e exasperações que renovam as energias, a possibilidade de sistematizar novas ideias, habilidades visuais

> adquiridas numa prática informal, novas amizades e — mais importante ainda, afirmação de uma história pessoal ligada a uma linha de hereditariedade artística. E também, às vezes, o dinheiro, que funciona como um símbolo de algumas dessas coisas e como um meio de poder continuar trabalhando. A troca de bens se faz menos com os quadros do que com a experiência que eles proporcionam, uma experiência a um só tempo lucrativa e prazerosa. O pintor pode preferir uma recompensa à outra. Privilegiar o sentimento de fazer parte da história da pintura, por exemplo, em vez de aprovação ou dinheiro. O consumidor, por sua vez, pode preferir um ou outro tipo de gratificação. Qualquer que seja a escolha do pintor ou do consumidor, ela se refletirá no mercado como um todo (BAXANDALL, 2006 p. 87-88).

Essa definição inicial, com a qual Baxandall abre sua investigação do conceito de troca, tem muita amplitude. Fugindo de uma análise puramente econômica, ou procurando apenas fatores comerciais, ela propõe uma apreciação mais rica das condições na qual um artista produz sua obra, assim como atenta para aspectos importantes de como essa produção se relaciona com seu meio. Nesse sentido, em termos puramente artísticos, Miller se movia, no auge comercial de sua carreira, para um trabalho mais pessoal. Seu uso da arte e do preto e branco em *Sin City* merecem um estudo à parte. Em termos de gênero, a obra também dialoga com a herança da cultura pop do século XX. Ele trabalha uma mistura de influências *noir*, de cinema policial, e até mesmo do gênero herói. Afinal, Miller já descreveu a premissa de Marv, um dos protagonistas da série, como "Conan usando um casaco" (LEE, 2011, p. 162, tradução nossa),[122] sugerindo que aspectos deste protagonista se devem à brutalidade e certeza moral do herói hiboriano, criado por Robert E. Howard, protagonista não de histórias de crime urbano, mas de aventuras épicas, de espada e feitiçaria, num ambiente perdido em eras passadas, entre a Antiguidade e a Idade Média, em que Conan salva donzelas de bestas ferozes e procura sobreviver a um ambiente inóspito e acumular fortuna. Seus protagonistas em *Sin City*, entretanto, funcionam como executores de uma força moral que age em um universo decadente e perverso. Após o fecho com o perdão de Demolidor, em *Sin City* a justiça é impiedosa, não há rendição a relativismos.

Ao dar esse passo, Miller se apresenta diante do mercado como um autor forte, de voz independente, que faz questão de controlar o processo de criação de sua arte. Ele também escolhe temporariamente abandonar o tradicional gênero de super-heróis, e se posiciona como um artista ousado, que faz quadrinhos de vanguarda, em preto e branco, violentos e estilizados. Miller procura dar continuidade ao gênero *noir* e se coloca discutindo os quadrinhos policiais, sabendo

[122] Conan in a trenchcoat.

que seu trabalho dialoga com clássicos como *Spirit*, de Eisner, com filmes como *O Falcão Maltês* (RUTH, 1931), com a literatura de Dashiell Hammett, com o cinema do expressionismo Alemão, com suas sombras duras, seus contrastes fortes de preto e branco (Figura 37) e seus ângulos agudos. Poder posicionar-se no mercado desta forma, após ter conquistado os louros com *O Cavaleiro das Trevas*, faz parte do que Baxandall (2006, p. 88) diz ser a "Afirmação de uma história pessoal ligada a uma linha de hereditariedade artística". Ou seja: após atingir determinado status dentro do meio dos quadrinhos, Miller se permite dialogar com as tradições do gênero. Ao fazer este movimento, ele também se posiciona como artista no mercado e se comunica com outros quadrinistas que são seus contemporâneos.

Figura 37 - Marv, o justiceiro vingador,
protagonista da primeira história de *Sin City: The Hard Goodbye*

Fonte: Acervo pessoal.

O campo dos quadrinhos viu o movimento de Miller em direção às editoras menores como positivo, o que indicou uma grande mudança nas relações dentro da indústria. Em alguma medida, o papel de autor, de escritores e artistas começou a ser reconhecido no mercado, além de

aceito e visto como uma meta e, mais do que isso, para autores das editoras de histórias em quadrinhos *mainstream* dos Estados Unidos, como uma realidade atingível. Em termos de gerar interesse — e, portanto, vendas — a natureza do grande mercado não era particularmente focada em autores individuais. Enquanto em outros mercados, como o de publicação de livros, no qual o autor é o foco do produto, e na indústria do cinema, em que muito do interesse gerado na audiência é produto do poder de nomes de diretores associados a filmes, e o interesse neles como autores, no mercado de revistas em quadrinhos de super-heróis norte-americanos, até os anos 1980, relativa pouca apreciação e respeito haviam sido dados aos criadores, com o foco do produto sendo predominante nos personagens e nos gêneros. Na realidade, dar crédito aos autores em si era uma conquista recente. Duncan e Smith apontaram que

> Depois de mais de quatro décadas no negócio de quadrinhos, a DC finalmente começou a dar crédito a sua equipe de criação em projetos seletos de 1983 (como na série limitada *Ronin*, de Frank Miller), e gradualmente isso foi sendo expandido, incluindo créditos nas capas da maior parte de sua linha, até que em 1987 isso se tornou um padrão na produção (DUNCAN, SMITH, p. 120, tradução nossa).[123]

Isso não é afirmar que artistas e escritores fossem completamente ignorados pelos leitores. Muitos se tornaram notórios, especialmente durante as décadas de 1960 e 1970, mas o mercado e o desenvolvimento da mídia nos anos 1980 levaram essas percepções a outro nível. Inicialmente, as vendas de títulos feitos por Miller fora das duas grandes editoras eram comparativamente modestas. *Liberdade*, de Miller e Dave Gibbons, vendeu 120 mil cópias em 1990. Um número tímido quando comparado com o volume de vendas produzido por *Spider-Man* e *X-Men* publicadas quase ao mesmo tempo e que venderam em cifras de milhões (LOPES, 2009, p. 115). No entanto, conforme o conceito de "troca", considerações comerciais não são o único elemento que importa. A mudança para os editores menores, realizada via *Sin City*, deu a Miller liberdade, reafirmação, aprovação e respeito, e o colocou em uma categoria diferente em termos de ser um criador que não se submetia mais a fazer trabalhos por contratos, pré-definidos, utilizando cenários, situações e personagens que ele não criara e que não eram sua propriedade.

Afirmando sua posição perante o mercado *mainstream*, Miller condenou publicamente os planos da DC e da Marvel de estabelecer um sistema de classificação em seus quadrinhos e

[123] After more than four decades in the business, DC finally began to credit their creative teams on selected projects in 1983 (such as Frank Millers' *Ronin* limited series), and gradually expanded to include cover credits on most of the line until by 1987 they became a standard feature.

expressou o desejo de ter a propriedade de suas criações (BOOKER, 2010, p. 418). Ao seu lado, outros artistas assinaram uma petição favorável ao artista veterano Jack Kirby, no processo em andamento entre Kirby e a Marvel Comics (uma de suas empregadoras), no qual o artista tentava reaver o acesso a alguns originais de seus trabalhos, assim como receber alguns dos direitos sobre suas criações para a companhia (RHOADES, 2008). Miller estava dando um exemplo para os outros artistas, e preparando o cenário para seus trabalhos futuros. Ele se afastou, por algum tempo, do gênero dos super-heróis tradicionais, do mercado *mainstream* e suas limitações e preparou-se não apenas para explorar outro gênero — o policial *noir* — mas também se reinventou em termos de temas, permitindo experimentos mais ousados em seu trabalho artístico.

CAPÍTULO 5: FRANK MILLER, IDEOLOGIA E REINTERPRETAÇÃO

A visão política de Frank Miller atinge novos contornos no final dos anos 1990 e, com a dicotomia União Soviética x Estados Unidos aparentemente resolvida, Miller passa a refletir sobre o mundo geopolítico que se desenha, principalmente, desde a invasão do Afeganistão, pelos russos, nos anos 1980, e o surgimento de um guerrilheiro talibã, na ocasião apoiado pelos Estados Unidos, Osama Bin Laden.

5.1 Contexto histórico, social, cultural e político

Já durante os anos 1990, desfrutando uma excelente posição como criador e artista e tendo o aval da editora Dark Horse para produzir seus trabalhos como bem entendesse, Miller resolveu produzir uma obra na qual iria abordar a Batalha de Termópilas (480. a.C.), acontecimento histórico que foi parte das Guerras Médicas, narrado pelo historiador Heródoto (485–420 a.C.), e uma das bases históricas e míticas do Ocidente. Apesar de ser lembrada por milênios, a batalha entre Esparta e Pérsia resultou na morte de todas as forças espartanas, tratando-se portanto de um fracasso militar. Todavia, sua resistência foi fundamental para a vitória grega sobre os persas, evitando assim a tomada da Grécia pela Pérsia. Os espartanos atrasaram a entrada das forças persas na Europa, possibilitando a organização das cidades-Estado e a vitória grega final na batalha de Plateias, no ano seguinte. Acima de tudo, o evento atingiu contornos míticos, ao preservar a cultura grega e demonstrar o significado de sacrifício para esta civilização. Ao longo dos séculos, a história de Leônidas e seus soldados tornou-se um dos momentos históricos mais importantes da história do Ocidente. (HERODOTO, 1914 [420? a.C.]).

A batalha, portanto, tornou-se um dos marcos da luta entre valores do Ocidente contra o Oriente. É sob esse prisma que Miller irá abordá-la em sua obra. É importante, desta forma, procurar entender o papel que a formação cultural, política e ideológica de Miller desempenharam na construção de sua obra e auxiliaram o autor a adaptar um evento real, e impor suas próprias conclusões sobre o mundo do final do século XX sobre a batalha quando a interpretou para os quadrinhos.

Nos trabalhos anteriores de Miller, é possível discernir seu enfoque em temas como ruptura social e o papel da violência — tanto na defesa de valores, como cruel ação antissocial. *Em 300 de Esparta*, ele utiliza os eventos milenares acontecidos na Grécia antiga para comentar o presente, contrapondo o que vê como posições civilizacionais. Para tanto, ele também se utiliza de recursos gráficos e narrativos que possuem grande carga simbólica, os quais desenvolvemos neste capítulo. Para compreender como esse cenário é articulado numa obra de arte, exploramos o livro *300 de Esparta* como uma fonte que discute uma visão civilizacional. A obra reflete sobre a história da defesa do Ocidente, utilizando-se de conceitos de narrativas mitológicas e, para ilustrar pontos morais do herói e seu posicionamento diante da sociedade, faz paralelos com o monomito da jornada do herói de Joseph Campbell (2003, 2013 [1949]). Com isto, o autor debate disputas geopolíticas, militares, aborda diferentes posicionamentos éticos, e acima de tudo demonstra os embates civilizacionais e culturais do século XXI como uma disputa entre modos de vida e visões de mundo. Para entender esse processo diante de aspectos do pós-modernismo, usamos de conceitos do teórico norte-americano Fredric Jameson (1966). Para abordar relação da obra com conceitos morais, a jornada do herói, pontos narrativos de significado simbólico, personagens e suas representações, abordamos o trabalho dos pesquisadores Joseph Campbell (2003, 2013 [1949]) e Mircea Eliade (1972 [1963]).

O conflito retratado em *300 de Esparta* não é novo. A reação do governo iraniano ao sucesso da versão cinematográfica da história em quadrinhos e subsequente popularidade da *graphic novel* (foram lançados também um vídeo game, *action-figures*, camiseta e colecionáveis, a *graphic novel* foi relançada, etc.) foi amplamente registrada pela imprensa:

> Javad Shamqadri, conselheiro cultural do presidente iraniano Mahmoud Ahmadinejad, disse que o filme é uma “guerra psicológica” contra Teerã e seu povo, mas a cultura iraniana é forte o bastante para aguentar o ataque. “Autoridades culturais americanas pensaram que poderiam ter satisfação mental saqueando o passado histórico do Irã e insultando esta civilização”, afirmou o conselheiro. “Depois da Revolução Islâmica no Irã, Hollywood e autoridades culturais dos Estados Unidos iniciaram estudos para descobrir como atacar a cultura iraniana. Certamente, este filme é produto destes estudos”, acrescentou. […] As críticas ao filme também ganharam espaço na imprensa iraniana. “Hollywood declara guerra aos iranianos”, afirmou a manchete do jornal *Ayandeh-No*. De acordo com a publicação, o filme “tenta dizer às pessoas que o Irã, que agora está no Eixo do Mal, é a fonte do mal há muito tempo e os ancestrais dos iranianos modernos são selvagens feios e estúpidos como os mostrados em *300*”. Três membros do Parlamento iraniano também escreveram ao Ministério do Exterior para protestar contra a produção e exibição do que

> chamaram de “filme de Hollywood anti-Irã”. Esta não é a primeira vez que o Irã protesta contra um longa de Hollywood. Em 2004, houve escândalo no Irã devido ao épico *Alexandre*, dirigido por Oliver Stone, que mostrou o general da Macedônia conquistando facilmente o império persa [124] (ESTADO de São Paulo, 2007).

Miller, por sua vez, se expressou sobre sua posição nos conflitos contemporâneos entre Ocidente e Oriente:

> Parece-me muito óbvio que nosso país e todo o mundo ocidental estão lutando contra uma força existencial que sabe exatamente o que ela quer. E nós estamos nos comportando como um império que entra em colapso. […] Eles nos dizem constantemente que todas as culturas são iguais e que um sistema de crenças é tão bom quanto qualquer outro. […] Por alguma razão, ninguém parece estar falando sobre quem estamos contra, e a barbaridade do século VI que eles realmente representam. Essas pessoas serram a cabeça das pessoas. Escravizam mulheres, mutilam genitalmente suas filhas, não se comportam por nenhuma norma cultural que seja sensível a nós. Estou falando em um microfone que nunca poderia ter sido um produto de sua cultura, e eu estou morando em uma cidade onde três mil dos meus vizinhos foram mortos por ladrões de aviões que eles nunca poderiam ter construído. […] Por que nós atacamos o Iraque, por exemplo? Bem, nós estamos atacando uma ideia. Ninguém questiona por que nós, depois de Pearl Harbor, atacamos a Alemanha Nazista. Foi por que nós estávamos atacando uma forma de fascismo global, estamos fazendo a mesma coisa agora (BAILEY; IMMERMAN, 2015, p. 239, tradução nossa).[125]

A Al-Qaeda nasce em 1988. A organização é a responsável pelo ataque às torres gêmeas, na cidade de Nova York, em 11 de setembro de 2001, e marca o início das hostilidades sistemáticas do radicalismo islâmico contemporâneo ao Ocidente. Foi formada das cinzas da guerra entre o regime marxista do Afeganistão, apoiado por forças soviéticas, e as forças de resistência locais, os *mujahideen*, ou “engajados na Jihad”, a guerra santa islâmica, feita com o

---

[124] Governo do Irã condena o filme "300 de Esparta". O Estado de São Paulo, São Paulo, Cultura, 13/03/2007 - <http://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,governo-do-ira-condena-o-filme-i300-de-espartai,20070313p813> Acessado em 15/04/2017.

[125] It seems to me quite obvious that our country and the entire Western World is up against an existential force that knows exactly what it wants […] and we're behaving like a collapsing empire. […] “We’re constantly told all cultures are equal, and every belief system is as good as the next […] For some reason, nobody seems to be talking about who we’re up against, and the sixth century barbarism that they actually represent. These people saw people’s heads off. They enslave women, they genitally mutilate their daughters, they do not behave by any cultural norms that are sensible to us. I’m speaking into a microphone that never could have been a product of their culture, and I’m living in a city where three thousand of my neighbors were killed by thieves of airplanes they never could have built. […] Why did we attack Iraq for instance? Well, we’re taking on an idea. Nobody questions why after Pearl Harbor we attacked Nazi Germany. It was because we were taking on a form of global fascism, we’re doing the same thing now.

intuito de conquistar o Ocidente e espalhar o Islã pela Terra. O conflito tomou dimensões mundiais quando alguns dos grupos *mujahideen* passaram a ser apoiados pelos Estados Unidos, numa resposta ao apoio soviético feito ao governo marxista local (SCHEUER, 2006, 2001). Com o fim da guerra, a União Soviética retirou suas forças do Afeganistão, e o *sheik* Osama Bin Laden, um veterano do conflito, volta-se para seus interesses em promover a Jihad islâmica, uma interpretação extremista e militante do Islã que vê o conflito entre o Ocidente e o Oriente como a preocupação central diante do plano da guerra religiosa do islamismo. Afim de promover esse conflito em uma escala global, e iniciar o posicionamento geopolítico do mundo ao redor desta retomada de conflitos culturais, a organização começa a planejar ações. O primeiro atentado da Al Qaeda feito diretamente em solo norte americano aconteceu em 1993, com uma explosão na garagem do World Trade Center, em Nova Iorque, que causou a morte de seis e feriu mais de mil pessoas (COMBS; SLANN, 2007). Já em 25 de janeiro do mesmo ano, agindo de forma autônoma e independente, Mir Qazi, um paquistanês que havia entrado nos Estados Unidos com papéis forjados, aproximou-se da entrada de um prédio da CIA em Fairfax, Virgínia, e abriu fogo, matando duas pessoas e ferindo seis, todas funcionárias da agência de inteligência americana. Mais tarde, ele declarou ter cometido o ataque por ter ódio dos EUA, tendo sido executado em 1997 (CHALIAND; BLIN, 2007). Em agosto de 1998, um mês antes da última edição de *300 de Esparta* ser publicada, a Al-Qaeda promoveu mais ataques, nas embaixadas norte-americanas em Nairóbi (Figura 38), no Quênia, e em Dar es Salaam, na Tanzânia, causando duzentas mortes e ferindo mais de cinco mil pessoas (COMBS; SLANN, 2007). Era o último prenúncio que o grupo jihadista salafista deu ao Ocidente antes do memorável 11 de setembro de 2001, no qual terroristas do Al Qaeda, sob ordens de Bin Laden, destruíram as torres do World Trade Center, em Nova York, assim como atacaram o Pentágono, usando de aviões comerciais tomados de passageiros como armas/projéteis contra prédios, causando milhares de mortes.

Figura 38 - A embaixada de Nairóbi, destruída após o atentado terrorista de 1998

Fonte: COMBS, SLANN, 2007. p. 350.

Esses eventos nos anos 1990, aparentemente tímidos, e às vezes encarados como trivialidades, banalidades ocasionais e pontuais, infrequentes e em última análise insignificantes conflitos mundiais, pulverizados num mundo pós-Guerra Fria, foram interpretados com grande desinteresse pela mídia e pelas discussões gerais da geopolítica dos anos 1990, aparentemente mais interessada em discutir conceitos como “neoliberalismo”. É nesse sentido que os diálogos da obra irão se relacionar com o debate realizado. Miller constrói suas cenas e sequências revivendo a trajetória da guerra de Esparta contra os persas, porém, ele está constantemente relacionando valores atuais, do século XX, assim como conflitos contemporâneos, sobre os quais discute, demonstra e medita em sua narrativa pré-cristã. A jornada do herói de Joseph Campbell (2013, [1949]) torna-se o molde pelo qual ele irá atualizar o mito de Termópilas e trazê-lo para um contexto de conflito de civilizações do século XXI.

Esta perspectiva de civilizações rivais, que opera, de certa forma, nos mesmos termos delineados por Bin Laden e pelos jihadistas, estabelece os espartanos como arautos e defensores de valores da liberdade em mundo totalitário, e estabelece o debate como uma disputa entre os Estados Unidos, como centro do Ocidente e outras forças ao redor do mundo. Nesse sentido, Miller reconhece os Estados Unidos como um império. Ao mesmo tempo, ele está então fazendo

grandes generalizações, ao reduzir os persas a um grupo de bárbaros escravocratas, místicos e obscuros, não levando em consideração diversos aspectos dessa civilização.

Esta é uma discussão pertinente, amplamente abordada por Edward Said em seu livro *Orientalism*. Entendendo a obra em termos de seu contexto histórico, é necessário o processo da Guerra Fria, que fez do globo terrestre um verdadeiro jogo de xadrez político e bélico, no qual territórios simpáticos ao capitalismo de mercado livre — a política econômica norte-americana — eram disputados pelos Estados Unidos de um lado, e nações submetidas ao regime comunista eram mantidas pela União Soviética, do outro. De maneira geral, este processo se deu por meio do patrocínio de guerras internas feitas por cada nação.

Nesse momento, a indústria de entretenimento norte-americana já se posicionava, de forma crítica, diante dos valores soviéticos. Uma revisão dos próprios valores norte-americanos surgirá apenas nos anos 1960, com o crescimento dos movimentos pelos direitos civis (feminismo, Panteras Negras), o crescimento do marxismo (a influência dos intelectuais da escola de Frankfurt, Adorno e Marcuse, vivendo na ocasião nos Estados Unidos), os ataques terroristas dos radicais do Weather Underground, e os protestos contra a então corrente guerra do Vietnã, que terminou como um fiasco político, e militar, para os Estados Unidos (FARBER; BAILEY, 2001). Os filmes americanos feitos durante os anos 1970, quando os Estados Unidos foram derrotados pelos Vietnã, retratavam e meditavam sobre a sociedade norte-americana de maneira amarga, como *O Franco Atirador* (CIMINO, 1978, Figura 39), *Todos os Homens do Presidente* (PAKULA, 1976), e *Apocalypse Now* (COPPOLLA, 1979). Todas essas produções questionavam não só o envolvimento dos Estados Unidos no conflito no Sudeste Asiático como também diversos aspectos do *American way of life*. A cultura reage à imagem sanitizada de um Estados Unidos livre de problemas, questionando de forma chocante os resultados da guerra, da obsessão com o consumo, da corrupção de figuras de poder e símbolos de ordem. A desconstrução da sociedade, de seus símbolos, de suas regras, é a ordem. O retrato minucioso das falhas do Ocidente é demonstrado, vez após vez. A partir da década de 1960 em diante, o Ocidente entra em um processo de desencantamento e crítica consigo mesmo (KIMBALL, 1990; BLOOM, 1987; BARZUN, 2000).

Figura 39 : Cartaz do filme *O Franco Atirador* (1978), de Michael Cimino

Fonte: impawards.com

Uma retomada de filmes patrióticos irá surgir apenas já nos anos 1980, em filmes que retratavam a guerra como uma aventura perigosa que, novamente, reforça valores da liberdade do mundo de mercado livre em oposição à ditadura comunista. Em parte, esta volta à polaridade extrema se dá devido à acentuação do conflito entre os dois blocos e o eminente perigo de guerra nuclear. Essa urgência foi marcada por filmes que ficcionalizam um ataque nuclear feito aos Estados Unidos, como *Defcon 4* (DONAVAN, 1985) e *O Dia Seguinte* (MEYER, 1983), alertando para os resultados catastróficos e apocalípticos desse conflito. Porém, é neste mesmo período que ressurgem filmes ufanistas e pró-valores norte-americanos. Esses filmes de ação, em certa medida, substituem os conflitos trazidos por um gênero que entra em decadência desde os anos 1960, o western, e atualizam a discussão política contemporânea para o mundo dos anos

1980. Na tradição dos heróis americanos, os personagens procuram “corrigir” a história, e filmes como *Rambo: Programado Para Matar* (KOTCHEFF, 1982) apresentam personagens que voltam ao Vietnã para salvar soldados lá abandonados, de certa forma vencendo, no plano ficcional, a guerra perdida em 1975.

No que tange a essa questão, é oportuno abordar os estudos sobre mitos e a jornada do herói aplicadas a ideia de uma mitologia norte-americana. Em *The Myth of the American Supherhero* (2002), John Shelton Lawrence e Robert Jewett procuram fazer uma análise do desenvolvimento de um mito americano, contado por seus heróis na cultura popular. Utilizando-se da ideia do monomito de Campbell, os pesquisadores sugerem alguma conclusões:

> Uma comunidade em um paraíso harmonioso é ameaçada pelo mal. As instituições comuns falham ao lutar com essa ameça. Um super-herói altruísta emerge para renunciar tentações e levar adiante a tarefa redentora. Auxiliado pelo destino, sua vitória decisiva restaura a comunidade a sua condição paradisíaca. O super-herói então volta a se retrair (LAWRENCE; JEWETT, 2002, p. 6, tradução nossa).[126]

Esta perspectiva, cíclica em narrativas ao longo da história humana, toma contornos mais claros tanto no cinema de ação dos anos 1980 como na produção cultural da época. Após o cliclo de anti-heróis dos anos 1960 e 1970, os heróis voltaram a protagonizar e balizar moralmente os conflitos de seu tempo. Contudo, com o fim do bloco soviético no inicio dos anos 1990, as configurações de poder mundiais sofreram mudanças, e, também com o fim da guerra entre Afeganistão e União Soviética, dentre outros fatores, lentamente surgirá um novo inimigo diante da hegemonia ocidental; o radicalismo islâmico. Como ensaio do cenário geopolítico que se desenha, temos o foco voltando-se para a região do Oriente Médio: uma nova guerra, desta vez contra a ditadura “laica” de Saddam Hussein, estabelece o Oriente como o novo mapa de disputa geopolítica internacional. A Guerra do Golfo, de 1991, iniciada com a invasão de Saddam Hussein do Kuwait, demonstrou mais um passo diante no agravamento das condições nas relações locais, e consequentemente, entre Oriente e Ocidente, novamente trazendo à tona as consequências do envolvimento ocidental na região, incluindo-se, nessa questão, a existência do

[126] A community in a harmonious paradise is threatened by evil; normal institutions fail to contend with this threat; a selfless superhero emerges to renounce temptations and carry out the redemptive task; aided by fate, his decisive victory restores the community to its paradisiacal condition; the superhero then recedes into obscurity.

Estado de Israel e suas implicações geográficas, militares, econômicas e políticas para ambos os lados.

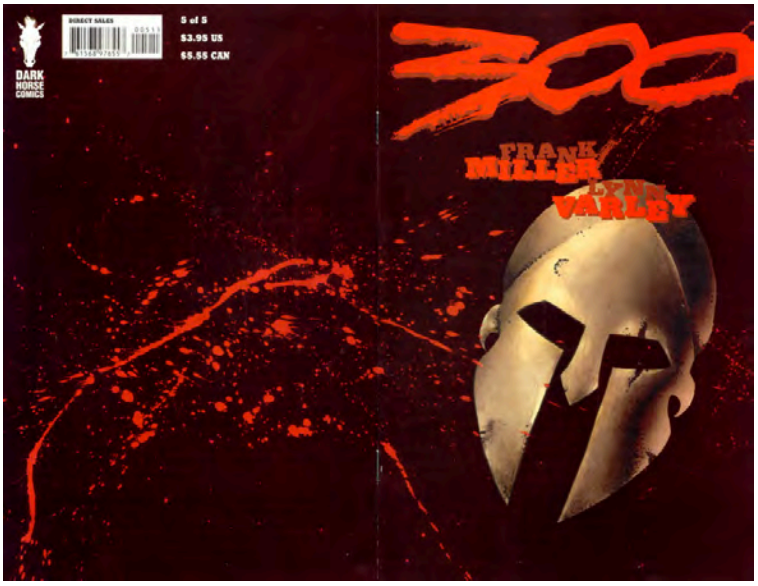
Após os atentados de 11 de setembro de 2001, nos Estados Unidos, estabelece-se a dicotomia entre as disputas políticas e econômicas dessa área e o posicionamento da ideologia, valores culturais e políticos norte-americanos, levando a um processo que ainda se encontra em andamento. Imediatamente, há uma nova reação cultural, e vários filmes procuram então abordar a questão dos valores ocidentais. Porém, desta vez, ao contrário das ficções modernas dos anos 1980, eles focam figuras, lugares e narrativas da antiguidade. *Gladiador* (SCOTT, 2000), *Alexandre* (STONE, 2004) e *Troia* (PETERSEN, 2004) e *Cruzada* (SCOTT, 2005) figuram neste momento de reafirmação de valores. Volta-se também à afirmação de Joseph Campbell sobre a formação cosmogênica de um mito que está entre a fantasia e a realidade. Observando a obra por este viés, podemos entender *300 de Esparta* nos quadrinhos, feito durante a ascensão do Talibã, e já durante os ataques desse grupo a embaixadas dos Estados Unidos durante os anos 1990, assim como a adaptação do filme para o cinema em 2006, como uma continuidade desse ciclo de produtos culturais que se voltam para mitos fundadores. Crampton e Power (2005, p. 255, tradução nossa) afirmam que estas narrativas voltadas para grandes conflitos definidores se referem a "instintos nostálgicos e ânsias de uma era já finda e mais simples, de glória não ambígua, e representam um desejo de revisitar e relutar antigas batalhas".[127]

A obra *300 de Esparta* se encaixa em nossos tempos como um produto cultural que registra a visão de Miller sobre uma herança mítica cultural, que o autor encara como um conflito milenar entre civilizações irreconciliáveis. O discurso da narrativa de *300 de Esparta* se reforça na ideia de um Ocidente livre, próspero e ilustrado se opondo a eternas forças obscuras. Elementos explorados são então os antagonismos entre democracia contra tirania, civilização contra barbárie, liberdade contra opressão, humanismo contra autoritarismo. Do distante período pré-cristão, essas ideias são transplantadas para a era da realização da obra, o final do século XX, quando se inicia uma preocupação com um novo inimigo: o fundamentalismo islâmico. A história em quadrinhos *300 de Esparta* foi originalmente publicada em forma de minissérie em

[127] Nostalgic instincts and longings for a simpler bygone era of unambiguous glory and represent a desire to revisit and refight previous battles.

cinco partes pela editora Dark Horse Comics, de maio a setembro de 1998 (Figura 40), e no Brasil pela editora Abril, entre maio e julho de 1999.

Figura 40 - Capa do quinto e último volume de *300*, publicada originalmente em setembro de 1998.



Fonte: Acervo pessoal.

5.2 Contexto de produção: arte popular e pós-modernismo

Em *300 de Esparta*, Miller decide abordar a batalha de Termópilas em um contexto diferente de sua produção tradicional. Ele está distante das grandes editoras, no final dos anos 1990, e faz o trabalho pela editora Dark Horse. Aparentemente, Miller tenta atualizar uma história clássica, com seu significado moral e civilizacional, para um formato moderno. A forma como este processo irá se dar, utilizando-se de história, paralelos modernos com nossas condições sociais e culturais, e a mitologia, chamam a atenção. Como uma crítica e constatação ao que seria esse processo numa mídia popular, pode-se salientar a perspectiva hostil à arte pop, e consequentemente aos quadrinhos, contida na afirmação de Antoine Compagnon de que "a arte pop revelou a natureza elitista e esotérica da tradição moderna e desnudou a dependência de toda arte para com o mercado" (COMPAGNON, 1996, p.98). Nessa afirmação, o autor ignora aquilo que Duncam e Smith (2009) chamaram de o "poder dos quadrinhos",[128] ou a capacidade desta

[128] "The power of comics".

mídia de gerar mitologias e transmitir ideias morais. A afirmação da preocupação com o mercado também pode ser questionada. Miller está, justamente, trazendo uma história clássica da cultura ocidental para um formato popular, deixando de lado os seguros e lucrativos super-heróis que o estabeleceram como criador, e seguindo interesses pessoais.

Seguindo a indicação de Compagnon, podemos afirmar que Miller traz a discussão da batalha feita por Heródoto para um formato extremamente popular e jovem — as histórias em quadrinhos — com o intuito de desfazer a ideia de que a grande arte não poderia estar em uma mídia tão popular quanto os quadrinhos — a "tradição moderna" de Compagnon —, vista como um meio próprio apenas para o escapismo juvenil, contendo narrativas e ideias supostamente pouco complexas. Miller consegue atingir uma exaltação do Ocidente por meio de Esparta, utilizando-se de grandes imagens de força épica e grandiosa, que representam o sacrifício dos espartanos em nome de sua cultura, em oposição às forças invasoras orientais, e finalmente promovendo a ideia de que esta mesma determinação, em nome de valores ocidentais, deve ser feita nos dias de hoje. E ele faz esta discussão dentro de uma mídia moderna, popular e orientada aos jovens.

Ao observar produtos da chamada indústria cultural, Fredric Jameson trabalha com os conceitos de pastiche e paródia. De acordo com sua leitura de obras pós-modernas, tanto o pastiche quanto a paródia "envolvem a imitação, ou melhor, a mímica de outros estilos, particularmente dos seus maneirismos e cacoetes estilísticos" (JAMESON, 1998, p. 21). Desta afirmação, podemos partir para uma observação da obra de Miller que é particularmente relevante. Durante décadas, as histórias em quadrinhos foram vistas como um meio apto para a produção de histórias infantis, narrativas de pouca sofisticação, além de para, justamente, a produção de paródias humorísticas. O uso de caricaturas está estreitamente associado a essa mídia (GROENSTEEN, 2013, p. 409). Todavia, o trabalho de Miller não pretende lidar com humor. Sua obra não é uma sátira. Ele procura, portanto, romper com as conotações negativas trazidas às histórias em quadrinhos ao abordar um tema sério e adulto em uma obra que pretende realizar um debate moral. Tanto em seu traço artístico como nos temas de sua obra, Frank Miller procura ter uma voz autoral. Seu estilo de desenho foi desenvolvido através de décadas trabalhando na indústria de quadrinhos, e com o passar dos anos ele atingiu um traço inconfundível, extremamente característico. De acordo com Jameson, esta é uma característica tipicamente modernista. É no modernismo que artistas irão procurar ter um estilo pessoal, "tão

inconfundível quanto a nossa impressão digital" (JAMESON, 1998, p. 23). Miller então faz uso de uma mídia nascida no início do século XX, e associada com os movimentos artísticos da vanguarda do século, para procurar se firmar como artista com uma voz única. No entanto, *300 de Esparta* não é a primeira adaptação da célebre batalha para os quadrinhos. Nos anos 1960, o roteirista argentino Hector Oesterheld e o desenhista uruguaio Alberto Breccia também fizeram uma adaptação da narrativa em sua série *Mort Cinder*, sobre um personagem que viaja no tempo e passa por encarnações históricas, cruzando com a célebre narrativa.

Christopher Butler afirma que o pós-modernismo surge como uma negação da alta arte. Ele resiste à autoridade da alta arte e se foca em sua própria linguagem. Essa aliança com a cultura pop é vista como anti-hierarquica e anti-elitista (BUTLER, 2002 p. 64). Nesse sentido, *300 de Esparta* combina a história da narrativa épica e mitológica da batalha de Termópilas — um clássico — num formato popular, as histórias em quadrinhos, focando-se na possibilidade da linguagem dos quadrinhos, e dentro de um sistema de publicação e produção autoral, no acordo feito entre o autor e a editora Dark Horse. Ao discutir pós-modernismo e cultura pop, Jim Collins aborda a arte de Frank Miller, e afirma que ela tem "[…] um estilo visual que rivaliza virtualmente com qualquer 'filme de arte' produzido nos últimos 30 anos, na complexidade de suas estratégias espaciais, temporais e narrativas" (COLLINS, 1989, p. 33, tradução nossa).[129] Apesar de ter um estilo visual que remete a filmes de arte, ele o faz em uma mídia popular, *300 de Esparta* é, afinal, uma publicação em quadrinhos feita num formato que nasceu popular, com circulação de milhões de exemplares. O pós-modernismo, por sua vez, por meio da *Pop Art.* se apropriou de imagens da cultura pop (Ibidem, p. 76). Os próprios quadrinhos são um meio que já forneceu inúmeros personagens que têm sua imagem reproduzida incontáveis vezes pelas indústrias de entretenimento, em um diálogo nesse processo sobre o autoral e a produção de massa, e o popular. Este diálogo, contrapondo o trabalho pessoal de um autor versus a produção em massa, já nos remete a Benjamin (1987 [1936]) e sua análise da obra de arte e sua reprodutibilidade. É numa mídia nascida popular, consolidada em sua forma moderna no século XX, e usando o modelo do herói, que Miller vai utilizar sua visão pessoal para revisitar um mito que é parte do cânone ocidental.

[129] A visual style that rivals virtually any 'art film' produced in the last thirty years in the complexity of its spatial, temporal, and narrational strategies.

Nesse sentido, sua posição dentro do debate de Jameson passa a ser no desafio de como ser um artista singular, com características únicas e pessoais, dentro de uma mídia de produção de massa como as histórias em quadrinhos. Uma discussão, conforme apontado pelos autores acima, eminentemente pós-moderna. Neste ponto, podemos tecer paralelos, sim, entre a obra de um artista "autoral" como Miller e a alta arte. Seu tema, a batalha de Termópilas, assim como sua forma, seu traço pessoal como artista, são características das grandes artes, e não da arte massificada, que pode diluir essas características com, por exemplo, o intuito de aumentar a circulação de seus produtos artísticos, ao lidar com uma audiência maior do que alguns nichos específicos.

Jameson propõe, entretanto, a possibilidade de as vozes individuais terem acabado. Em suas palavras, "ninguém mais tem aquele tipo de mundo e estilo singular e único para expressar" (JAMESON, 1998, p. 25), e desenvolve:

> Isso nos leva mais uma vez ao pastiche: em um mundo no qual a inovação estilística não é mais possível, tudo o que resta é imitar estilos mortos, falar através de máscaras e com as vozes dos estilos no museu imaginário (Ibidem).

É discutível se a proposta de Jameson é verdade, e se as vozes singulares na arte estão todas mortas, condenando a arte a repetição. Entretanto, desta afirmação sobre o pós-modernismo podemos tirar algumas observações interessantes. Trazendo a discussão para a obra aqui contemplada, Miller usa da ideia milenar da Batalha de Termópilas para falar ao público moderno sobre as diferenças entre Ocidente e Oriente e debater temas morais, contrapondo civilizações. Esta narrativa, que tem seus eventos importantes inalterados desde que Heródoto primeiro registrou seus acontecimentos, toma novos contornos. Desta forma, está fazendo o que Jameson chama de pastiche. Na narrativa de *300 de Esparta*, os heróis e vilões são os mesmos de Heródoto — Leônidas e Xerxes —, os fatos narrados também permanecem os mesmos, assim como a conclusão da narrativa é a mesma. Porém, mais de 2400 anos após a batalha, a narrativa é reapropriada e reinterpretada por um artista norte-americano, para ser contada em uma mídia moderna para um público que deve interpretar essa narrativa em sua qualidade ideológica e moral, dentro de um contexto muito diferente do cenário grego da Antiguidade. Há uma volta à Antiguidade para que se reforcem valores ocidentais.

Desenvolvendo seus conceitos, Jameson chega ao que ele chama de "modo nostálgico".

Ele analisa o filme de George Lucas, *Guerra nas Estrelas* (LUCAS, 1977), afirmando que a fita, sendo um pastiche de seriados de aventura das décadas de 1930 e 1940, oferece aos adultos já maduros dos anos 1970 em diante a oportunidade de "experimentá-los novamente" (JAMESON, 1998, p.27). Concluindo sua análise do filme, sintetiza a experiência ao afirmar que "ao reinventar a sensação e a forma de objetos de arte característicos de um período anterior […] ele procura reacender um sentido de passado associado àqueles objetos" (Ibidem). Podemos transferir essa ideia para a Batalha de Termópilas e a obra de Frank Miller. A narrativa escolhida pelo autor tem sido recontada por diversas formas ao longo da história, sempre dando, às novas gerações, o "sentido de passado" que se presta a dar significado a esse evento, relembrando-o a cada nova leitura como um marco moral da cultura de um povo.

Esta história épica, portanto, passa por constantes processos de recolocação a cada momento que nossa civilização se vê em um momento no qual é necessário lembrar de seus fundamentos, posicionando o sacrifício discutido em termos de contextos atuais, e com a memória das conquistas civilizacionais de uma cultura como uma preocupação proeminente. Por um lado, é praticamente inegável constatar que uma obra feita na mídia das histórias em quadrinhos, publicada em milhares de exemplares (dentro da chamada cultura de massa) e feita por um norte-americano, em um país e um continente que sequer existiam/eram conhecidos no período das guerras médicas, terá sentidos que podem ser muito diferentes do que a narrativa teve para as pessoas que a testemunharam, e também para as pessoas que leram sobre o evento quando Heródoto o registrou.

Se o passado agora está fora de nosso alcance, é por que sempre esteve. E toda e qualquer observação, reflexão, conclusão distante de um período não representara todas as condições desse período, e sim o entendimento do momento histórico que se refere a ele. Neste sentido, toda arte que remete ao passado opera dentro das condições sugeridas por Jameson. Porém, civilizações se formam via o legado de determinadas culturas. Elas não acontecem por acidente, e o legado do passado é advertir gerações para a atenção à eficácia de determinadas instituições, princípios e modos de vida, a defesa de determinadas conquistas, assim como para a atenção com a falibilidade humana. O processo civilizatório, é, afinal, um processo, e é herdando conceitos, ideias, descobertas, que se constitui uma civilização. É dentro deste contexto que operam os sentidos e significados não só de *300 de Esparta*, mas de toda a obra de Miller e seu diálogo com sua época.

5.3 Termópilas: história, mitologia, simbolismo, heroísmo e sacrifício

Ao abordar a obra por meio de uma perspectiva mitológica, Miller segue alguns dos preceitos de Joseph Campbell (2013 [1949], 2003). A Batalha de Termópilas pertence, na história do Ocidente, a um momento solto no tempo-espaço. É uma obra que vem após a batalha de Troia, porém, antecede o cristianismo. Representa a salvaguarda do logos grego, logo, de um dos pilares da cultura ocidental. Sobre tais episódios, sob uma perspectiva mítica, Campbell (2013 [1949], p. 306) afirma que

> o ciclo cosmogônico deve prosseguir agora, por conseguinte, não pela ação dos deuses, que se tornaram visíveis, mas pela dos heróis, de caráter mais ou menos humano, por meio dos quais é cumprido o destino do mundo. Chegamos ao ponto no qual os mitos da criação passam a ceder lugar à lenda — tal como no livro do Gênesis, depois da expulsão do Paraíso. A metafísica é substituída pela pré-história, que é vaga e indistinta a princípio, mas aos poucos exibe precisão de detalhes. Os heróis tornam-se cada vez menos fabulosos, até que, nos estágios finais das várias tradições locais, a lenda se abre à luz comum cotidiana no tempo registrado.

Campbell conclui que esses heróis surgem, portanto, em um momento civilizacional específico. Acabam os mitos de criação em si, e temos uma mistura de mito com história. Segundo ele, nesse momento

> o trabalho a ser feito já não era proto-humano ou sobre humano, tratava-se de um trabalho que cabia especificamente ao homem — controle das paixões, exploração das artes, elaboração de instituições econômicas e culturais do estado (Campbell, 2013 [1949], p. 307).

É nesse sentido que a saga de Leônidas e seus soldados se torna, como mitologia, um evento civilizatório. O exemplo dado por Campbell não é único. Michael Axworthy, quando pesquisando justamente a origem dos persas, os mortais inimigos dos espartanos, explica que a figura histórica de Zoroastro, responsável pela religião persa, o zoroastrísmo, foi uma figura histórica que realmente existiu, acredita-se que aproximadamente cerca de 1000 AC, portanto, cerca de 500 anos antes da batalha de *300*, já registrada em um período civilizatório posterior, e do qual temos muitos outros dados, os escritos de Heródoto talvez sendo o maior exemplo. Muito pouco se sabe sobre sua vida, e mesmo onde viveu. Os textos que temos sobre sua vida foram

escritos no período sassânida (AXWORTHY, 2008, p. 4) e as histórias sobre Zoroastro neles presentes são fábulas e mitos. Entretanto, existem correspondências com informações presentes nelas e textos gregos, corroborando a sua existência. A batalha de Termópilas já ocorre em um momento posterior a esses eventos, mas ainda temos, na formação das cidades-Estado gregas em si, um evento mítico, que estabelece um dos pontos mais importantes da história do Ocidente (Figura 41). O logos grego, o desenvolvimento da era de ouro da filosofia Grega, que irá, junto do Direito Romano e do cristianismo, permear toda a Europa, estabelecendo as bases desta civilização pelos próximos dois mil anos.

Figura 41 - Pintura de Jacques-Louis David, *Leonidas nas Termópilas*, de 1814

Fonte: backtoclassics.com

Essa ideia de um evento mítico, que Campbell chama de “cosmogônica”, irá se manifestar em diferentes momentos da narrativa, nos quais o herói, passando por cenas, conflitos e situações, realiza o ciclo da jornada do herói estudada por Campbell e subsequentemente desenvolvida por Christopher Vogler (2015).

O posicionamento moral que Miller quer passar está presente por toda a obra. É sob essa luz que podemos entender *300 de Esparta* como uma parábola moral, na qual Miller, já tendo

estabelecido sua visão do herói católico com o Demolidor, fecha uma tríade executada entre os anos 1980 e 1990, com *O Cavaleiro das Trevas* e *300*, que delineia os pilares éticos e morais dos conflitos que lhe interessam, e que são, enfim, os parâmetros civilizacionais de seu universo. Com *300 de Esparta*, Miller fecha sua trilogia moral, resgatando o ultimo ingrediente de formação civilizacional do Ocidente: a herança da razão grega, o logos grego, e, por desdobramento, as ideias de democracia, república, o senado, a repartição de poderes. Enfim, a salvaguarda de fundações de uma organização civilizacional baseada no conceito do que foi, é e pode ser a ideia de democracia. Observemos, portanto, alguns dos recursos utilizados pelo autor para atingir seus objetivos, se firmar como um autor com autoridade sobre sua mídia, e posicionar sua visão moral e civilizacional de seu tempo.

O leitor é apresentado, no segundo capítulo da obra, à partida do protagonista, para a crise a ser explorada. O confronto entre persas e gregos é prontamente abraçado como um desafio aceito pelo líder espartano, Leônidas. O estágio de partida do mundo comum da jornada do herói se dá quando Leônidas, ciente de que vai para uma batalha definitiva, que custará sua vida, se despede de sua esposa, a rainha Gorgo (Figura 42). Esse momento explora a saída do protagonista do mundo comum, para a aceitação da jornada em si, e inicia o cruzamento de limiares. Miller desenvolve a apresentação de seus personagens demonstrando suas reflexões e ações, encaminhando seu posicionamento moral. Nesse sentido, Campbell sintetiza a aceitação desse desafio como uma marca narrativa do monomito:

> A mensagem do arauto pode ser viver […] ou, num momento posterior da biografia, morrer. Ele pode anunciar o chamado para algum grande empreendimento histórico, assim como pode marcar a alvorada da iluminação religiosa. Conforme o entende o místico, ele marca aquilo a que se deu o nome de “o despertar do eu”. […] pequeno ou grande, e pouco importando o estágio ou grau da vida, o chamado sempre descerra as cortinas de um mistério de transfiguração — um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento. O horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais, já não são adequados; está próximo o momento da passagem por um limiar (CAMPBELL, 2013 [1949], p. 60).

Figura 42 - A rainha Gorgo dá adeus a seu marido Leônidas, quando este parte para lutar contra as forças persas . ***300, chapter two: duty*****. p. 14**

Fonte: Acervo pessoal.

Figura 43 - Leônidas reflete sobre sua partida de Esparta. ***300, chapter two: duty.*** **p. 15.**

Fonte: Acervo pessoal.

Sublinha-se aqui a ideia da relevância da mulher na sociedade grega, e seu apreço por princípios civilizacionais espartanos. Nesse momento, a rainha de Esparta tem o papel de reiterar a missão do herói e funciona como um compasso moral dos valores gregos. Gorgo coloca a lei acima de suas emoções. Ao abraçar sua jornada, Leônidas também está obedecendo à lei espartana, aceitando seu destino, como pode ser observado na Figura 43. O casal compreende o momento civilizacional e cumpre a lei espartana em um ritual estoico. Esse tipo de reiteração de valores civilizacionais permeará toda a obra. Bradford (2013) destaca que os espartanos eram, acima de tudo, submissos à lei espartana. Era o conceito de Estado de Esparta que lhes importava. Mais do que isso, as cidade-Estado gregas se uniam, entre outras razões, por partilharem de uma crença em comum: a ideia de que nenhum homem deveria se proclamar um deus e se colocar acima dos outros. Segundo Bradford, uma das diferenças fundamentais da civilização grega é sua crença no direito individual de divergir, e não reconhecer como legítimo um homem que se proclame como monarca e senhor de tudo que vê. Foi este o fator que uniu as cidades-Estado gregas contra o monarca persa, que se considerava uma divindade (BRADFORD, 2013).

Figura 44 - Leônidas explica aos seus soldados o sentido do sacrifício.
***300 Chapter 5: Victory.* p. 10**

Fonte: Acervo pessoal.

Ao preparar-se para seu derradeiro encontro com os persas, Leônidas declara: "[…] Amanhã nós acendemos um fogo que irá queimar nos corações de homens livres por todos os séculos que virão. Não retrocedemos, não nos rendemos. Essa é a lei espartana. E pela lei de Esparta nós vamos resistir, lutar e morrer. A lei. Não sacrificamos o código da lei em nome da vontade e o capricho dos homens"[130] (Figura 44, tradução nossa). No mesmo sentido, o soldado Dilios, o único sobrevivente espartano da batalha, ao final da narrativa, reitera a mesma posicão um ano após a batalha das Termópilas, quando o exército grego unificado encontra, novamente, os persas: "Neste dia, resgatamos um mundo de misticismo e tirania e inauguramos um futuro

[130] Tomorrow we light a fire that will burn in the hearts of free men for all the centuries yet to be. No retreat, no surrender, that is Spartan law. And by Spartan law we will stand and fight and die. The law. We do not sacrifice the rule of law to the will and whim of men

mais brilhante do que qualquer coisa que podemos imaginar”[131] (Figura 45, tradução nossa). Ao descrever uma batalha sangrenta entre soldados persas e espartanos, o texto descreve os primeiros como “bestas” e “bárbaros”, que têm a intenção de destruir as pequenas “repúblicas” da Grécia e tornar escravos os “únicos homens livres que o mundo conheceu”. O uso de palavras específicas não é acaso. “Bestas” e “bárbaros” para qualificar o inimigo são claro indicador de desumanização. Também é interessante o uso do termo “repúblicas” para definir as cidades-Estado gregas. Miller novamente sublinha a precocidade do mundo grego, assim como indica sua atenção ao que vê como a herança deixada pelos espartanos. De certa forma, o legado de uma civilização, que o autor vê como livre e preciosa, é um *leitmotif*, repetido constantemente ao longo da série, reiterado por discursos, palavras e imagens. Seguindo os pontos da jornada do herói, Miller apresenta os valores que discute nos posicionamentos e discursos de seus personagens, que compreendem o conflito como uma provação civilizacional. E por esse conflito representar uma condensação de valores civilizacionais, atinge a importância histórica de mito.

Figura 45 - Dilios reflete sobre os valores em jogo na guerra contra a invasão persa. *300 Chapter 5: Victory.* p. 42

Fonte: Acervo pessoal.

[131] This day we rescue a world from the old, dark, stupid ways, and we usher in a future that is surely brighter than any we can imagine.

É por meio dessa apreciação da mítica batalha grega que Miller irá se referir ao evento, ficcionalizando-o de acordo com seus valores. Miller declarou que, desde que assistiu a uma versão cinematográfica do acontecido, dirigida por Rudolph Maté chamada *The 300 Spartans* (Os 300 de Esparta, Figura 46), feita em 1962, ficou fascinado com o acontecido. Ele relembra:

> A história dos espartanos e seu sacrifício causou uma profunda impressão em mim, que tem durado minha vida inteira. […] o que me impressionou quando eu assisti ao filme, além de ser um menino pequeno amando ver todas aquelas capas vermelhas e aqueles capacetes coríntios estilosos, foi que aquela era a primeira vez que eu era exposto a uma história em que a noção de sacrifício heroico era introduzida. Heróis tinham sido sempre pessoas que faziam a coisa certa e então ganhavam uma medalha e aplausos. Eu nunca tinha realmente encontrado uma história em que alguém fazia a coisa certa ao custo de sua própria vida (Miller, 2003, p. 65, tradução nossa).[132]

Nesse sentido destacado por Miller, no qual pessoas dão a própria vida em nome de princípios, Campbell afirma que, dentro da jornada do herói, "a bem-aventurança provém do sacrifício" (Campbell, 2003, p. XI). Pode-se criticar um aspecto da observação de Miller com a ideia de que o sacrifício dos espartanos é, na verdade, em termos puramente táticos e militares, uma manobra suicida. Os soldados de Esparta sabem que irão morrer, uma atitude que é, em boa medida, ilógica, fugindo da ideia de razão pregada pela batalha. Porém, essa batalha, e a interpretação de *300 de Esparta*, não se dão pela "lógica" e pela "razão". Acima de tudo, *300 de Esparta* observa o conflito como uma *batalha moral*, em que princípios irreconciliáveis entram em conflito. Partindo da ideia de ter *300 de Esparta* como uma afirmação do posicionamento moral de Miller, assim como de uma reafirmação da formação cultural e da ideologia norte-americana colocada em conflito contra o mundo islâmico, Miller usa dos fatos como mitos, atualizando um conflito com mais 2000 anos para embater novamente o Ocidente e o Oriente.

---

[132] The story of the Spartans and their sacrifice made a very deep, life-long impression. […] what struck me when I saw it, beyond being a little kidloving seeing all those red capes and nifty-looking corinthian helmets, was that it was the first time that I'd been exposed to a story where the notion of heroic sacrifice had ever been introduced. Heroes had always been people who did the right thing and then got a medal and a round of applause. I'd never really encountered a story where someone did the right thing at the cost of his own life.

Figura 46 - Cartaz do filme *Os 300 de Esparta*, de 1962.

Fonte: quotesgram.com

É necessário preservar os mitos para compreender a condição humana, e manter conquistas. As conquistas civilizacionais são transmitidas pelos mitos. Campbell e Moyers (2003, p. IX) desenvolvem:

> Para Campbell, ironicamente, o fim da jornada do herói não é o engrandecimento do herói. “Não se trata”, ele o afirmou em uma das suas conferências, “de identificar quem quer que seja com qualquer das figuras ou poderes experimentados. O iogue hindu, lutando por se libertar, identifica-se com a Luz e jamais retorna. Mas ninguém que abraçasse o propósito de servir aos outros se permitiria tal evasão. O objetivo último da busca não será nem evasão nem êxtase, para si mesmo, mas a conquista da sabedoria e do poder para servir aos outros.” Uma das muitas distinções entre a celebridade e o herói, ele dizia, é que um vive apenas para si, enquanto o outro age para redimir a sociedade.

Nessa afirmação, vemos a dimensão social do herói e seu legado para o meio. Com seu sacrifício, ele irá “redimir a sociedade" (Campbell, 2003, p. IX), estabelecer um padrão, e legar aos que

estão ao seu redor, o que Campbell chama de “conquista da sabedoria e do poder para servir aos outros” (Idibem), um princípio de civilidade e vida em sociedade.

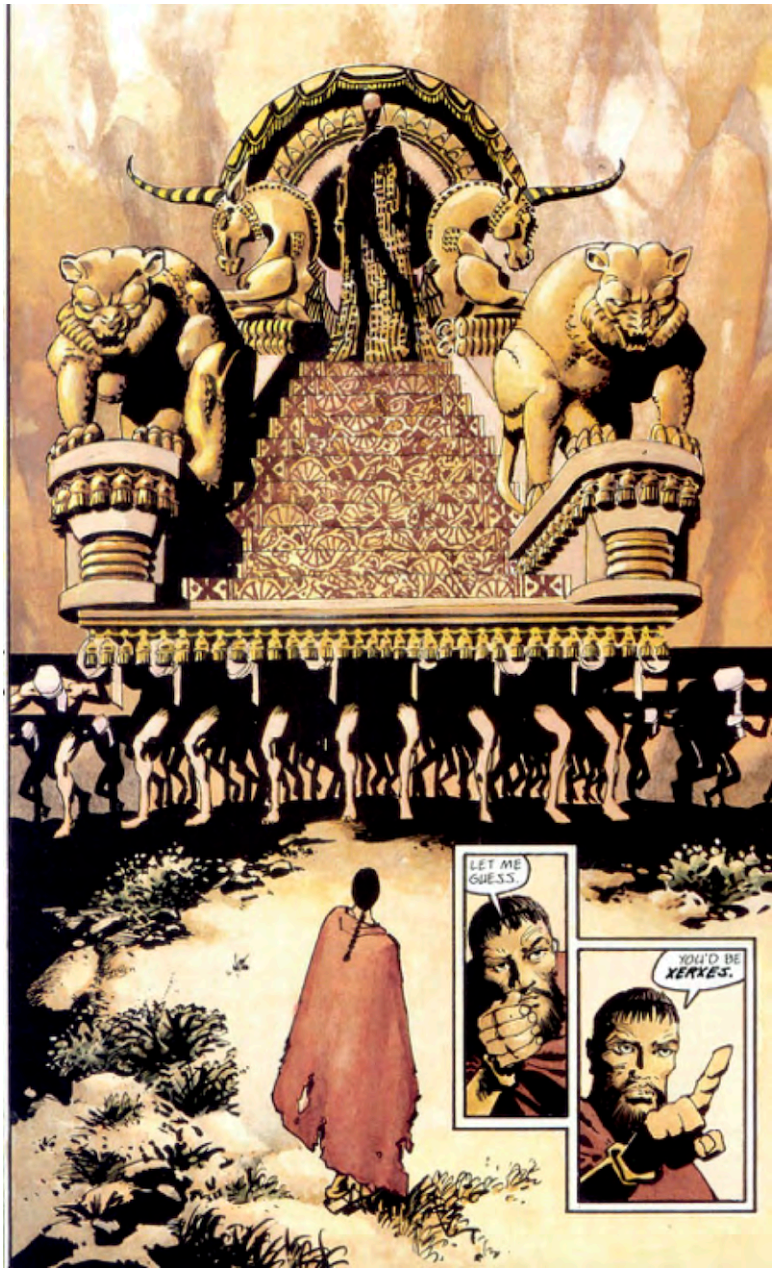
Figura 47 - Os soldados espartanos são apresentados pela história.
***300. Chapter One: Honour.* p. 7-8.**

Fonte: Acervo pessoal.

Como podemos ver na Figura 47, os soldados espartanos são representados como um grupo unido e igualitário. Em oposição à organização militar espartana, temos a figura de Xerxes, o poderoso imperador persa. Enquanto os espartanos caminham de forma fraternal e horizontal, com Leônidas firmando sua liderança apenas por se posicionar à frente do grupo de combate, Xerxes demonstra seu poder e soberania divinos com o uso de estandartes grandiosos e opulentos, como podemos ver nas Figuras 48 e 49. Mais do que isso, ele é carregado por uma massa anônima de escravos, que se submetem a seu prestígio e força simbólica. Xerxes aparece na história sempre carregado por escravos, e raramente toca o chão. Este detalhe não é novo em

mitologias, e já havia sido observado por Joseph Campbell, que nota que diversos personagens portadores de poder sobrenatural passam por esse processo, e esta era uma constante em outras culturas. O imperador Montezuma, do México, jamais colocava os pés no chão, sendo sempre carregado por nobres. Quando havia necessidade que ele andasse, uma tapeçaria era estendida em sua frente. Dentro de seu palácio, o rei da Pérsia andava em carpetes nos quais ninguém mais poderia pisar. Fora desse palácio, ele nunca era visto a pé, apenas em uma carruagem ou a cavalo. Nem os reis de Uganda, nem suas mães ou esposas poderiam andar a pé fora de suas habitações. Quando saiam dela, eram carregados por outros homens. Segundo Campbell, a santidade, virtude mágica ou "qualidade misteriosa" que toma pessoas sagradas, é entendida como uma substância que "energiza" o homem, como eletricidade, que, entrando em contato com o chão, se dissipa, perdendo sua carga. Vestes, estandartes, liteiras, todos têm mais do que uma função de locomoção, uma carga simbólica, que passa pela majestade do líder divino e vai para a ideia de energia divina que não deve entrar em contato com um "condutor", ou o chão de terra ordinário (CAMPBELL, 2013 [1949], p. 219). A preocupação é, portanto, tanto literalmente com a "energia" de figuras de poder sobrenatural como também tem o efeito psicológico, e social, de estabelecer a hierarquia desta figura em relação ao que os cercam. Este processo pode ser visto em *300 de Esparta*, na Figura 49.

Figura 48 - Leônidas encontra Xerxes. ***300. Chapter Four: Combat.*** **p. 14.**



Fonte: Acervo pessoal.

Figura 49 - Xerxes desce de seu estandarte para discutir com Leônidas, usando um de seus escravos como escadaria. *300 - Chapter Four: Combat.* p. 15.

Fonte: Acervo pessoal.

Mircea Eliade (1994) ocupou-se em estudar a história das religiões, assim como a função de mitos na sociedade. Chegou à conclusão de que mitos, com o intuito de estabelecer modelos para a formação moral e cultural de uma comunidade, engrandecem os feitos de heróis, tornando-

os padrões. Assim, heróis são transformados em paradigmas para o comportamento social. Observando a obra de Miller a partir desta constatação de Eliade, podemos entender que ele está muito menos preocupado com a verdade histórica dos acontecimentos e muito mais com a ideia de mitificar o sacrifício dos gregos, para que possamos ter a batalha — que, não podemos esquecer, não foi uma vitória, mas sim uma derrota grega — como símbolo de comportamento moral e parâmetro da ideia de se manter fiel aos valores do Ocidente mesmo diante do fim da própria vida. Nesse sentido, constrói uma narrativa épica, pois, segundo Eliade,

> assim como outros gêneros literários, a narrativa épica e o romance prolongam, em outro plano e com outros fins, a narrativa mitológica. Em ambos os casos, trata-se de contar uma história significativa, de relatar uma série de eventos dramáticos ocorridos num passado mais ou menos fabuloso. […] O que deve ser salientado é que a prosa narrativa, especialmente o romance, tomou, nas sociedades modernas, o lugar ocupado pela recitação dos mitos e dos contos nas sociedades tradicionais e populares. Melhor ainda, é possível dissecar a estrutura "mítica" de certos romances modernos, demonstrar a sobrevivência literária dos grandes temas e dos personagens mitológicos (ELIADE, 1994, p. 163).

A ideia de um "passado fabuloso" é particularmente importante aqui. O passado retratado por Frank Miller não procura ser absolutamente "realista" e, apesar de existir algumas preocupações com precisão histórica no que diz respeito aos trajes e armas utilizados e, naturalmente, sobre diversos aspectos das batalhas em si, assim como deste momento histórico, dentro da perspectiva de Eliade fica claro que esse não é o foco. Seu objetivo é criar uma narrativa que atualize o sentido da Batalha de Termópilas para gerações contemporâneas.

Finalmente, temos o próprio final da batalha, retratado de forma grandiosa e sangrenta. Com seu traço forte a hachurado, Miller demonstra a morte de Leônidas como um acontecimento glorioso (Figura 50). Antes de morrer, Leônidas finge que está se ajoelhando diante de Xerxes, finalmente rendendo-se ao líder persa. Porém, o líder grego blefa: ele está livrando-se de seu escudo e preparando-se para atirar sua lança no inimigo, em um derradeiro ato de guerra.

Figura 50 : Sacrifício por ideais, Leonidas dispara sua lança como ato derradeiro; a morte sem rendição. *300 Chapter Five: Victory*. p. 31 e 32.

Fonte: Acervo pessoal.

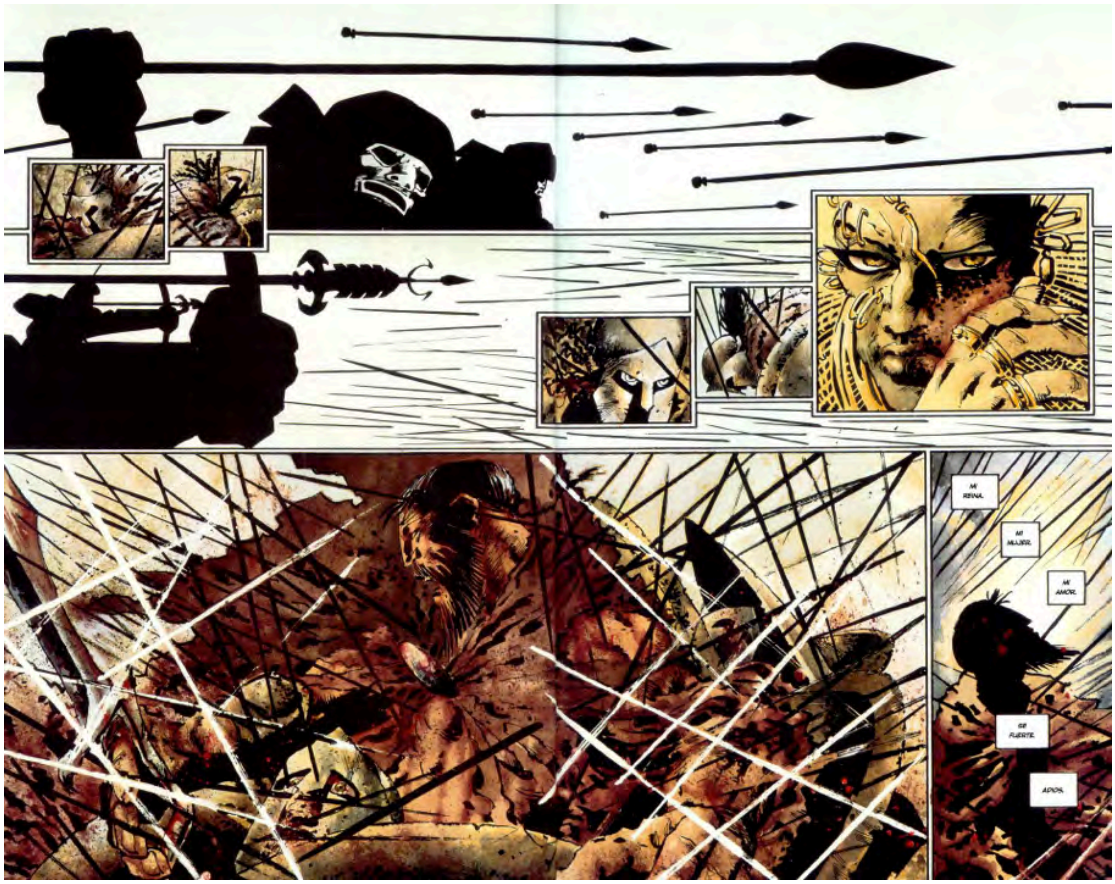
A morte de Leônidas tem todo sentido de sacrifício explorado por Miller em sua obra. Assim como o samurai de *Ronin* comete *sepukku*, o suicídio ritualístico japonês, no qual o samurai, seguidor do código de honra *Bushido*, se eviscerava com uma espada *katana*. O procedimento era adotado para evitar a perda da honra do samurai quando da inevitabilidade de sua captura por inimigos, assim como também como uma pena capital, quando o samurai havia cometido alguma ofensa grave, ou desgraçado sua dignidade, integridade moral e honra. Seu Demolidor se sacrifica por Karen Page (e por sua cidade), seu Batman se sacrifica por Gotham, Leônidas não hesita em se sacrificar por sua cultura. Joseph Campbell, com sua análise de mitos, nota esses momentos constantes na trajetória do herói. Uma dessas constantes na narrativa heroica é justamente a ideia de sacrifício, o tema central de *300 de Esparta*, ou seja: "O herói é alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo" (CAMPBELL, 2003, p.131). Campbell desenvolve essa ideia dando tons existencialistas a sua conotação:

> Só se chega a experimentar uma afirmação incondicional da vida depois que se aceita a morte, não como algo contrário à vida, mas como um aspecto da vida. A vida, em sua transformação, está sempre destilando a morte, está sempre à beira da morte. O domínio sobre o medo propicia coragem à vida. Esta é a iniciação fundamental de toda aventura heroica: destemor e realização (CAMPBELL, 2003, p. 161).

Morrer, portanto, não é apenas deixar de existir. Entender que a morte é inevitável, aceitá-la e transcendê-la, deixando a trajetória de vida como um testamento de comportamento, é um dos objetivos da vida. E ter este entendimento da condição humana é chave para que se possa passar pela vida de forma serena, reconciliado com a ideia da morte. Socialmente, para sua comunidade e cultura, o herói se torna um mártir e uma figura simbólica, inspiradora da moral e do que deve ser o comportamento ético de um povo. Voltamos à ideia de moralidade apresentada por Eliade, funcionando como um legado para gerações futuras. Pessoalmente, ele, o herói, deve compreender a morte como uma condição existencial, condição sem a qual o valor da vida perde sentido. Destemor e realização são os alicerces para se levar a vida, na verdade no sentido inverso: ao perder o medo da morte o homem percebe o sentido da vida. Observando esse padrão, segundo Campbell, "[…] o herói não seria herói se a morte lhe suscitasse algum terror; a primeira condição do heroísmo é a reconciliação com o túmulo (CAMPBELL, 2013 [1949], p. 339).

Esta ideia de Campbell é particularmente importante. Após sua morte, o herói sempre estará entre os herdeiros de seu meio. Leônidas e seus homens se sacrificam em nome da lei espartana, sem medo (Figuras 51 e 52). O que está indicado é que o sentido do sacrifício do herói será resgatado assim que for necessário lembrar o que ele fez, mantendo-se assim a ação do mito sobre a vida. Por isso, mais de 2000 anos depois da derrota em Termópilas, o ciclo civilizatório se repete, conforme culturas lembram de suas conquistas. Frank Miller ressuscita a saga de Leônidas e seus trezentos soldados, levanta Leônidas mais uma vez e o atualiza para uma nova geração.

Figura 51 - Leônidas cravado de flechas, uma martirizante coroa de espinhos pré-cristã para seu calvário. *300 - Chapter Five: Victory* p. 35-36.



Fonte: Acervo pessoal.

As ideias discutidas por *300 de Esparta* não são sutis. Miller procura articular um conjunto de valores morais e filosóficos que é bastante claro e definido e, de certa forma, inequívoco. Porém, ele está ciente desse processo. Ao ser questionado sobre a possibilidade de possíveis ambiguidades e contradições no uso de uma ficcionalização do que são fatos históricos, ele levanta pontos sobre a sociedade contemporânea e a criação artística:

> Eu sempre achei fascinante o fato de que uma sociedade livre depende de suas próprias tiranias para se defender. Isto é, quando estamos em perigo, nós não mandamos o congresso dos EUA, mandamos os soldados de elite ou os Marines, que são treinados e regimentados, como as pessoas em um estado totalitário. Mas eles são nossa linha de defesa; nós precisamos deles. Este é um dos aspectos quase paradoxais da história que eu gosto tanto, o fato de que foram os

> menos democráticos dos gregos que defenderam a democracia.[133] (Miller, 2003, p.73, tradução nossa).

Figura 52 – "Lembrem de nós." A litania dos espartanos é recontada em quadrinhos. *300 - Chapter Five: Victory*, p. 38.

Fonte: Acervo pessoal.

Miller está plenamente consciente de que a aplicação de padrões civilizacionais modernos em conceitos e figuras históricas irá gerar, necessariamente, contradições irreconciliáveis. Estas relações são, historicamente, constantemente contraditórias. No exemplo relativamente recente da Segunda Guerra Mundial, os países aliados tiveram que fazer bombardeios desumanos em cidades alemãs (VONNEGUT, 1975 [1969]). Tratou-se de um conflito que era centrado na luta

[133] I've always found it fascinating that a free society relies on its own built-in tyrannies to protect it. That is, when we're endangered, we don't send the U.S. Congress, we send the Navy Seals or the Marines, who are trained and regimented, like the people in a totalitarian state. But they're our line of defense; we need them. That's one of the almost paradoxical aspects of the story that I like so much, it's that it's the least democratic of the Greeks that were defending democracy.

contra fanáticos políticos e raciais, fator que pôs em xeque os próprios procedimentos dos Estados Unidos durante a guerra. Essa dicotomia é a contradição encontrada na relação entre a criação de uma civilização que valoriza a liberdade individual e a empatia, e que se empenhou em sua filosofia e direito para solidificar este legado, mas que comete violência e atrocidades. Miller é fascinado por este aspecto das relações culturais e civilizacionais. Em suas histórias, como na história humana em si, a contradição é uma aparência; não há como preservar um legado sem se utilizar da força. Nesse sentido, a frase de Thomas Sowell — "Se você não está preparado para usar a força para defender a civilização, então esteja preparado para aceitar a barbárie"[134] (apud RIGGS, 2007, p. 289, tradução nossa) — resume bem a perspectiva de Miller do embate de civilizações. Esse anacronismo entre o uso da força e a necessidade de preservar valores que, a princípio, vão contra o uso da força, é um dos constantes debates de Miller. Suas conclusões indicam uma constante reafirmação da proteção de determinados valores, que é feita por meio do sacrifício em nome de princípios. Esse tema, presente em diversas de suas obras, atinge contornos mais claros ao se observar a trajetória de redenção pela qual seus protagonistas passam. O conceito atinge uma espécie de clímax no sacrifício dos espartanos em *300 de Esparta*, um evento histórico transformado em narrativa heroica, no qual Miller aponta o sacrifício pela república, pela democracia e pela filosofia e os princípios do logos grego. Assim como a estátua de Leônidas localizada hoje em Termópilas (Figura 53), *300 de Esparta* é um tributo ao legado desse sacrifício.

[134] If you are not prepared to use force to defend civilization, then be prepared to accept barbarism.

Figura 53 - A estátua de Leônidas, feita em 1968 por Panos S. Koumantaros, em Termópilas, na municipalidade de Lamia, na Grécia.

Fonte: wildfiregames.com

Observando a sociedade espartana com olhos contemporâneos, encontraríamos diversos problemas éticos. Tratava-se de uma sociedade que condenava à morte bebês imperfeitos — os

bebês espartanos eram analisados por um conselho de anciãos assim que nasciam, e os considerados como não habilitados para a vida como cidadão espartano eram descartados —, impunha pesadas penas para o que era visto como fraqueza e não abria mão de sua condição escravocrata (BRADFORD, 2013). A sociedade espartana era estratificada, tendo no topo a elite de conquistadores dóricos, os esparciatas, que se consideravam uma raça superior. Eles eram os únicos com direito a voto e viviam de forma organizada militarmente. Os segundos eram os periecos ou vizinhos. Estes eram cidadãos que viviam na periferia, não votavam, mas pagavam impostos; eram livres mas não tinham direitos políticos. Na base da sociedade estavam os hilotas, servos de povos conquistados pelos espartanos, cultivavam terras espartanas e tinham que dar metade de sua produção aos espartanos (BRADFORD, 2013). Diante do desenvolvimento civilizacional atual, da afluência material atingida no século XX, assim como de padrões morais ocidentais contemporâneos, essas práticas são consideradas inaceitáveis. Entretanto, o fato de que não podemos encontrar trajetórias absolutamente hegemônicas no que diz respeito ao comportamento de figuras e eventos que atingiram um status mítico dentro da sociedade não nega sua importância cultural, moral e histórica. Foi para passar uma ideia clara sobre o papel da batalha de Termópilas na formação do Ocidente que *300 de Esparta* foi criado, contrapondo os invasores persas com os fundadores da civilização grega. Esta perspectiva já estava em maturação havia anos. Em março de 1995, três anos antes de se debruçar já definitivamente sobre o evento histórico, Miller fez menção a sua inspiração nesse evento histórico, publicando uma ilustração na primeira página da série *Sin City — Big Fat Kill* número 5 (Figura 54). O texto que acompanha a ilustração esclarece o cerne do conflito entre gregos e persas, expondo os valores em jogo:

> 480. a.C. O rei Leônidas de Esparta e sua guarda pessoal de trezentos homens se preparam para batalha. O destino da humanidade está em jogo. Da Pérsia, trovoa a maior força militar já formada. A terra treme com o impacto de sua marcha. Ela bebe os rios até eles secarem. Devora o gado como um deus esfomeado, raivoso. Ela pausa, certa de que vai subjugar a pequena Grécia, que irá esmagar sua inadequada invenção da democracia. E extinguir a única luz de razão no mundo. Os Espartanos estão em desvantagem, em uma minoria de *cem mil para um* — mas Leônidas escolheu seu campo de batalha com cuidado. O passo montanhoso chamado Portões de Fogo. Afunilados nesse estreito corredor, os persas descobrem que seus números são inúteis. Os Espartanos seguram o território o suficiente para que uma Grécia sonolenta acorde e junte seus filhos para a guerra. A esperança da civilização é mantida viva pela coragem espartana.

> E por uma escolha cuidadosa de onde lutar (MILLER, 1995, p. 1, tradução nossa).[135]

Figura 54 - Ilustração que Miller fez em 1995 sobre Leônidas a batalha de Termópilas. Publicada em *Sin City - Big Fat Kill* número 5, p. 1

Fonte: Acervo pessoal.

---

[135] 480. B.C. King Leonidas of Sparta and his personal guarda of three hundred men ready themselves for battle. The fate of humanity is at stake. Out of Persia thunders the mightiest military force ever assembled. The earth shudeers with the impact of its march. It drinks the rivers dry. It devours livestock like some hungry, angry god. It pauses, poised to vanquish tiny Greece, to crush her impertinente invention of democracy and extinguish the only light of reason in the world. The Spartans are outnumbered a hundred thousand to one, but Leonidas has chosen his battle site with care: the mountain pass called hot gates. Funneled into this narrow corridor, the persians find their numbers useless. The Spartans hold their ground just long enough for slumbering Greece to wake and rally her sons for war. The hope of civilization is kept alive by Spartan Courage. And a careful choice of where to fight.

Ao apresentar sua reinterpretação desta narrativa e colocar nos gregos a figura do herói, Miller está criando uma ficção mítica. Um tijolo cultural que serve como reforço de alicerce moral de uma sociedade. Campbell sublinha o aspecto imponderável do mito, quando afirma que a mitologia seria uma espécie de "penúltima verdade" (Campbell, 2003, p. 173), uma espécie de síntese, que, segundo ele, não pode ser posta em palavras, pois está tanto além destas como além de imagens, indo além das bordas da racionalização tradicional, o que pode ser "conhecido e não contado" (CAMPBELL, 2003, p. 173). A mitologia é uma maneira de se aceitar o mistério da vida, encontrar sentido nos sofrimentos mundanos, e aceitar a jornada do herói, que, segundo Campbell, são os desafios da vida em si. Ao sintetizar algumas das diferentes utilidades que a mitologia teve para a humanidade ao longo dos tempos, Campbell apresenta a seguinte síntese:

> A mitologia tem sido interpretada pelo intelecto moderno como um primitivo e desastrado esforço para explicar o mundo da natureza (Frazer); como um produto da fantasia poética das épocas pré-históricas, mal compreendido pelas sucessivas gerações (Müller); como um repositório de instruções alegóricas, destinadas a adaptar o indivíduo ao seu grupo (Durkheim); como sonho grupal, sintomático dos impulsos arquetípicos existentes no interior das camadas profundas da psique humana (Jung); como veículo tradicional das mais profundas percepções metafísicas do homem (Coomaraswamy); e como a Revelação de Deus aos Seus filhos (a Igreja). A mitologia é tudo isso. Os vários julgamentos são determinados pelo ponto de vista dos juízes. Pois, a mitologia, quando submetida a um escrutínio que considere não o que é, mas o modo como funciona, o modo pelo qual serviu à humanidade no passado e pode servir hoje, revela-se tão sensível quanto a própria vida às obsessões e exigências do indivíduo, da raça e da época. (CAMPBELL, 2013 [1949], p. 368)

A obra *300 de Esparta* compreende boa parte das intenções dos mitos numa comunidade aqui apontados. De uma maneira ou outra, diferentes aspectos das funções descritas acima se encontram na repetição que uma civilização faz de suas narrativas heroicas. É o ciclo cosmogônico de Campbell, que ele chega a definir como “algo que se repete a si mesmo, um mundo sem fim” (CAMPBELL, 2013, p. 257), o incessante ciclo que é a formação de uma cultura, em que o ser humano e suas condições são uma constante, e a espécie é constantemente lembrada disto, de suas falhas, fraquezas, vícios, virtudes, da consequência de seus atos, de valores, princípios e comportamentos — por seus mitos e lendas formadores uma forma milenar de estabelecer elos entre gerações, e transmitir conhecimento. Miller procurou fazer este debate moral durante sua carreira, dialogando com os elementos trazidos por sua cultura, sem deixar de reforçar os pilares mitológicos do gênero super-herói e, conforme demonstrou o sucesso

comercial tanto da história em quadrinhos como do filme, esta narrativa recicla e retoma sentido com o público do século XXI, e se forma como um claro produto de seu tempo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os objetivos desta pesquisa, determinados na apresentação, foram o de compreender uma produção artística em termos de seu posicionamento histórico sob a égide da história cultural. Nossas questões abrangem os seguintes aspectos: as condições da indústria e os cenários, circunstâncias e desenvolvimentos econômicos, políticos, sociais, morais e culturais que exerceram influência ou dialogaram com as mudanças referentes a temas, assuntos, caracterização, abordagens e narrativa, na produção de revistas de histórias em quadrinhos *mainstream* dos anos 1980 e 1990. Em segundo lugar, Frank Miller surgiu em um momento de ruptura na história das revistas de histórias em quadrinhos. Dado o foco neste autor, as questões passaram a ser como suas visões de mundo, determinadas por suas posições políticas, ideológicas, morais e éticas, e tiveram desenvolvimentos em sua obra e em sua mídia. Finalmente, o gênero dos super-heróis, que lida predominantemente com o conflito moral. O bem *versus* o mal. O crime *versus* a lei. A justiça *versus* a injustiça. Tendo este quadro em vista, as questões passam a ser quais foram as principais mudanças que este autor trouxe em termos de filosofias exploradas, representação de valores morais, o papel do herói, consequências dos conflitos? Como seu trabalho funciona ao lidar e se posicionar diante dos assuntos, debates e questionamentos de sua época?

No que diz respeito ao contexto geral ao redor da produção das obras, as circunstâncias foram estabelecidas nos capítulos 1 e 2, na revisão que fazemos dos processos da história cultural dos quadrinhos. Ao estabelecer a história da mídia, e depois destacarmos as condições específicas dos anos 1980, podemos situar a obra de Miller historicamente, em uma ponto específico da história das histórias em quadrinhos. Esta revisão, junto da revisão bibliográfica da pesquisa sobre quadrinhos, proporciona um contexto de onde o autor está situado diante de sua mídia. Daí sim, podemos, com o painel histórico delineado, assim como as conexões contextuais estabelecidas, procurar entender o que este autor fez em diversos aspectos de sua mídia de trabalho.

Com o intuito de determinar as coordenadas culturais e políticas que criam o contexto das obras, foram consideradas as ações políticas impactantes dos momentos discutidos, assim como destacadas as atividades que refletem movimentação social no cinema, na música, na cultura popular e na moda jovem, elementos do contexto geral que se relacionam com a produção de

quadrinhos.

As hipóteses partem do princípio de que as condições sociais, culturais e políticas e os debates morais e ideológicos dos anos 1980 e 1990, somados à trajetória de uma geração de artistas, geraram uma conjuntura que propiciou o surgimento de obras que causaram mudanças importantes em diversos aspectos das revistas de histórias em quadrinhos e do gênero super-herói. Esta primeira hipótese é confirmada e explicada no caso de Miller nas análises de suas obras. Tanto *O Demolidor* como *Sin City* e *300 de Esparta* estão em constante diálogo com eventos sociais e políticos do momento de sua produção, assim como se referenciando nas artes ao seu redor, em particular o cinema, que determinava uma parte significativa das preocupações da época. Constatou-se que mudanças nas relações de trabalho, em particular na relação do artista com as editoras, mudam a posição deste artista em relação ao mercado. Ao mesmo tempo, a migração do mercado para o sistema de vendas diretas aproximam os fãs dos artistas, fortalecendo ambos, assim como o senso de comunidade presente na produção de quadrinhos. Este fortalecimento do artistas, a segmentação do mercado direto e mudanças na política, nas artes e nos costumes permitem um cenário mais liberal, em que artistas usam dos quadrinhos, assim como do gênero do super-herói para abordar uma maior variedade de temas, com maior profundidade.

O modelo explicativo de Michael Baxandall nos permitiu estabelecer contextos de produção para o artista e situar Miller ao mesmo tempo posicionado numa indústria com estrutura, leitores, escopo e tradição, fatores importantes para ter distribuição e público, porém, em um momento de transição comercial, saindo dos postos de gasolina e bancas de rua para as lojas especializadas. Essa transição deu aos autores liberdade e credibilidade autoral suficientes para que eles trouxessem mudanças, assim como para a maneira como esses quadrinhos são publicados nos EUA. Ao mesmo tempo, devido ao escopo e influência da indústria, eles também já tinham um público receptivo a estes novos experimentos. A pesquisa indica que essa liberdade temática, assim como o reconhecimento autoral, inspiraram alguns desses autores a procurarem ainda mais autonomia para suas obras, procurando outras editoras além da Marvel e DC para publicar seus trabalhos. Isto certamente é verdade com relação a Miller, assim como outros autores bem-sucedidos da mesma geração, como Alan Moore e Neil Gaiman. O crescimento desses artistas trouxe prestígio para os super-heróis, e mesmo em termos de qualidade das publicações (edições em papel de alta qualidade e de capa dura se tornaram comuns), elas passaram a ser mais valorizadas, em boa parte, devido aos seus trabalhos.

No que diz respeito ao legado estilístico e temático deixado por Miller, assim como pelos autores de sua geração, os super-heróis ainda reverberam suas mudanças temáticas, artísticas, estéticas. Em 2001, após romper com o *Comics Code*, a Marvel iniciou a impressão de suas publicações dedicadas ao público adulto, denominada de *Marvel Max*. Em alguns casos, como em *O Justiceiro*, especialmente na fase escrita por Garth Ennis, estes elementos são usados de forma tão gratuita, que a violência torna-se quase uma piada fora de proporção, numa espécie de caricatura dos quadrinhos de herói oitentistas. Esta linha sugere que a Marvel não está particularmente interessada na publicação de outros tipos de quadrinhos além dos super-heróis, mas que, talvez, ela esteja ainda interessada nos limites temáticos do super-herói conforme explorados nos anos 1980 e 1990. Os experimentos com super-heróis modernizados depois de *Demolidor*, *Watchmen*, *O Cavaleiro das Trevas* e, nos anos 1990, em obras como *Marvels* e *Reino do Amanhã* podem, talvez, ter atingido seu limite, e é possível que arenas para maior expansão e a realização de grandes trabalhos na mídia das histórias em quadrinhos esteja em outro tipo de publicação: as editoras independentes. Livres das restrições do gênero super-herói, os quadrinhos independentes e alternativos obtiveram seu status e lugar próprios nos últimos 30 anos.

O mercado americano tradicional tem se baseado, nas últimas décadas, em personagens comercializáveis que se tornaram nomes conhecidos: Homem-Aranha, X-Men, O Quarteto Fantástico, Homem de Ferro, Thor, Batman, Super-Homem. Todos os famosos super-heróis que são reconhecidos como sinônimo da indústria têm sido publicados de forma mais ou menos ininterrupta por pelo menos 40 anos, senão mais (mais de 60 anos, no caso de títulos como *Batman* e *Super-Homem*). Os leitores exigem ambientes e temas mais realistas e até um modo mais formal de contar uma história (experimentos com os painéis e trabalho artístico mais sofisticado). Logo, uma das questões que permanece, aberta a outras investigações, é de se existe outro caminho, dentro do gênero super-herói, no que diz respeito ao desenvolvimento de sua sofisticação. Outra questão é se algum limite ainda *deveria* ser ultrapassado. Avanços na narrativa, assuntos e temas, formatos e ideias, de forma geral, alcançaram ápices em outra mídias e dentro de gêneros e períodos artísticos; cinema, escultura, escrita criativa, música e outras, e mesmo assim é perfeitamente legítimo continuar o trabalho com estes modelos, e com gêneros consagrados. Nem todo trabalho rompe barreiras, é revolucionário, original e estabelece novas tendências ou funciona como uma fonte de novos formatos, e muitos basicamente escolhem

conceitos estabelecidos para repetir ideias e emoções, dentro de diferentes contextos. Provavelmente, não seria razoável pedir que a maior parte do trabalho artístico fosse absolutamente, completamente original e inovador, em todas as suas manifestações, o tempo todo.

Os artistas e os escritores das histórias em quadrinhos *mainstream* dos anos de 1980 e 1990 trabalhavam dentro da indústria de quadrinhos tradicional, mas esta não era uma indústria tradicional comum. Como autores de quadrinhos, eles também eram rebeldes, e lhes era permitido ultrapassar limites da mídia em termos de temas, gênero, narrativas e trabalho artístico, criando material incrivelmente pessoal. Editoras independentes e alternativas deram a estes artistas a oportunidade de ter ainda mais liberdade criativa. Enquanto ultrapassavam limites, estes artistas mantiveram seu trabalho dentro dos gêneros das revistas, trabalhando com super-heróis, crime, fantasia, ficção científica e horror e mantendo um quadro de referências populares para seu trabalho. Isto expos os leitores de quadrinhos a temas radicais, ousados e experimentais, como aconteceu em *Watchmen, O Cavaleiro das Trevas, Moonshadow, Demolidor, Asilo Arkham* e outros. Esses trabalhos estabeleceram novos parâmetros criativos através dos quais os quadrinhos de super-heróis são apreciados e julgados, e aos quais as editoras tiveram, em um certo nível, que se adaptar. O mercado foi tomado por um surto criativo e efervescente e isto se refletiu com o crescimento das vendas e das publicações das principais editoras. Foi o trabalho desses autores, e seu reconhecimento pela mídia, combinado com o crescimento especulativo dos quadrinhos como investimento, que fez com que os quadrinhos atingissem um certo ápice comercial no final dos anos de 1980 e começo dos anos de 1990. Este cenário extremamente frutífero e significativo estabeleceu as bases narrativas para a formação da nova geração de adaptações cinematográficas dos quadrinhos, uma das principais fontes de conteúdo da Hollywood contemporânea. Com desenvolvimento da indústria de videogames, que é maior do que a de cinema, convenções, parques de diversão, brinquedos colecionáveis e o universo transmídia das editoras, os personagens atingiram um novo escopo na cultura popular contemporânea, mas sem deixar de ter como sua referência os quadrinhos originais.

Em termos temáticos e posicionamentos discutidos, a pesquisa aborda sua segunda hipótese, vendo as obras como produto de uma geração específica de autores, e compreende como Miller expressou suas próprias crenças pessoais, experiências, formações culturais, políticas e visões éticas e morais discutidas nos cenários que ele apresenta em seu trabalho.

Ao relacionar as obras com o posicionamento do autor, seu impacto no meio, e situando-

as no painel maior dos acontecimentos socioculturais do momento, chega-se a alguns pontos. Notadamente, Miller constantemente reforça alguns princípios que estabelecem as bases dos valores ocidentais. Suas menções ao cristianismo, em *Demolidor*, e mesmo *Sin City* (o justiceiro Marv usa um crucifixo por toda sua ação na série), reafirmam a importância da fé cristã entre seus personagens, com o Demolidor sendo seu único protagonista que, em algum momento, abandona em absoluto a violência como um método, questionando-se sobre ela. Seu longo percurso com o personagem, mensalmente por quase quatro anos, assim como a coroação dessa perspectiva em *A Queda de Murdock*, atestam a relevância destes princípios de paz, perdão, aceitação, superação e redenção. Em um contraponto a esta posição, mas ainda assim numa continuidade dos pilares do Ocidente explorados por Miller, Marv, de *Sin City*, e Batman entregam a justiça instantânea. Incorporam a *rule of law*, o Direito Romano, o princípio de que a lei deve governar uma nação, sendo esse princípio uma salvaguarda da justiça, oposto a ideia de uma sociedade legislada pelas decisões aleatórias, inconstantes, incertas e arbitrárias de oficiais, figuras políticas carismáticas, populistas, demagogos e burocratas estatais de algum governo. Seus executores entregam justiça instantânea, são uma força cósmica, acima do bem e do mal. É nesse sentido que Miller se opõe à ideia de um governo centralizado, sempre suspeito de forças controladoras centrais, e colocando seus protagonistas como justiceiros que operam individualmente, paralelos ao estado.

Seus vilões não são abstratos genéricos, representantes superficiais de algum conceito de "mal", são personagens cruéis, egoístas, com motivações psicológicas, políticas e ideológicas perturbadoras. Sua Gotham City em *O Cavaleiro das Trevas* está além da salvação, com a mídia, o Estado, a polícia, a cultura e a juventude corrompidos por hedonismo, consumismo, niilismo, degradação das relações sociais, relativismo moral e egoísmo. Seus inimigos são as forças anticivilizacionais. Finalmente, sua ode à Esparta, cidade que tinha em si encarnada a ideia da *lei* espartana, traz, junto do Cristianismo e do Direito Romano, a parte final do tripé ocidental: a filosofia grega. Esparta permitiu a memória do logos grego e o legado que a cultura helênica deixou sobre o Ocidente com sua filosofia, sua literatura, sua poesia, seu teatro e sua história. A pesquisa destaca que Miller contextualiza suas obras dentro de uma linha temporal com significado histórico, e por isso adapta e atualiza seus debates, colocando-os em confronto com conflitos contemporâneos. E é dessa forma que *300 de Esparta* se apresenta como uma mitificação de um momento civilizacional, conectando-se diretamente com os conflitos políticos, culturais e civilizacionais que se desenham no século XXI. Toda a obra de Miller se encaixa neste processo.

O trabalho de Miller reafirma o valor dos super-heróis como mito civilizacional dos Estados Unidos do século XX. Sua obra recusa o relativismo moral, a fragmentação de valores, o multiculturalismo, o niilismo, o cinismo, tão presentes no pós-modernismo. Suas conclusões e resoluções baseiam-se na defesa de princípios e valores, com a não aceitação da rendição ao comportamento vil, antiético e antissocial. Entretanto, ele está firmemente ancorado em seu tempo. Usando-se de gêneros modernos, e de formatos populares, ele produz uma história em quadrinhos esteticamente estilizada, referenciada na cultura popular e nas vanguardas artísticas do século XX. Sua perspectiva moral, porém, dialoga com o cânone ocidental. Assim, ele faz um contraponto com autores contemporâneos a ele, como Alan Moore, Neil Gaiman e Grant Morrisson, advindos da contracultura, alinhados, de uma maneira ou de outra, e em diferentes níveis, a visões progressistas, e às utopias e às perspectivas intelectuais revolucionárias.

É no eterno processo cosmogônico de Campbell que se encontra o tema cíclico de Miller. Sua obra contém uma reafirmação da jornada do herói, com redenção e sacrifício em destaque. Seu Batman, em *O Cavaleiro das Trevas*, termina em uma luta contra o Super-Homem, um agente do Estado, defensor do poder centralizado de um mundo decadente. Ao final da luta, Batman morre, recusando-se a abrir mão de seus princípios. A cidade de Gotham está decadente, tomada por corrupção, uma mídia imoral, gangues e violência urbana. Dias depois, Bruce Wayne, o Batman, está numa caverna, onde "ressuscita" (sua morte foi forjada), controlando uma pequena milícia paramilitar, e planejando, com uma nova geração de jovens, a construção de uma nova sociedade. Ele pondera sobre o momento: "Começa AQUI. Um EXÉRCITO para trazer sentido a um mundo contaminado com algo pior do que LADRÕES e ASSASSINOS. Essa será uma vida boa. Boa o suficiente." É aqui que temos a ressureição dos ideias do herói (que ela aconteça numa caverna, alguns dias após a morte do herói, reforça mais um dos paralelos cristãos do trabalho de Miller). Ele deve morrer e renascer para continuar sua eterna jornada, um processo infinito que funciona como um mapa, com momentos-chave da jornada do herói, numa luta eterna, feita para a preservação de valores e princípios. O ciclo cosmogônico está presente em todas as culturas e civilizações. A presença de poesia épica em uma civilização precede a existência da agricultura, da roda ou de animais domesticados. A poesia épica precede até mesmo a presença da escrita, e se deu início quando o homem passou a contar histórias aos seus semelhantes, procurando sentido no que havia vivido, tentando comunicar um legado, sistematizando as informações por meio de uma narrativa, tomada de momentos e símbolos

cheios de significado. O homem procura maneiras de preservar valores e princípios, transmitindo o legado do conhecimento acumulado, por gerações, e é com a narração de sagas heroicas colocadas em um contexto mítico que esses valores são apresentados a uma determinada comunidade. O mapa com a cartografia das batalhas da luta por valores é passado adiante. É firmemente incrustrada nessa tradição que a obra de Miller está. E é desta forma que ela será lembrada.

Figura 55 - A vida dedicada à luta por princípios: Uma vida "boa o suficiente". A imagem final de *O Cavaleiro das Trevas*

Fonte: Acervo pessoal.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W. **Indústria Cultural e Sociedade**. Paz e Terra. São Paulo. 2009.

ALDEMAN, B. **Tijuana Bibles: Art and Wit in America's Forbidden Funnies**, **1930s-1950s**. New York: Simon & Schuster, 2004.

ALGEO, J. **Fifty Years Among the New Words:** A Dictionary of Neologisms. Cambridge: Cambridge University Press. 1991.

ALMEIDA, M. A. de. **Sangue, Suor & Tiros:** A Narrativa Policial na Literatura e no Cinema Brasileiros. Campinas: Unicamp. 2002.

ARISTÓTELES. Ética a Nicomaco. **Os Pensadores** São Paulo: Nova Cultural, 1991.

AXWORTHY, M. **A history of Iran:** Empire of the Mind. New York: Basic Books, 2008.

BAKER, M. **Comics, power and the critics**. Manchester: Manchester University Press, 1989.

BARACH, A. B. **USA and its Economic Future**. New York: MacMillan, 1964.

BARZUN, J. **The Culture we Deserve**. Hanover: Wesleyan University Press, 1989.

_____. **From Dawn to Decadence**. New York: Harper Collins, 2000.

BAILEY, B.; IMMERMAN R. H. **Understanding the U.S. Wars in Iraq and Afghanistan**: New York: New York University Press, 2015.

BAXANDALL, M. **Padrões de Intenção:** A Explicação Histórica dos Quadros. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

_____. **Patterns of Intention:** On the Historical Explanation of Pictures. New Haven and London: Yale University Press, 1985.

BEATY, B. Comics Studies: Fifty Years After Film Studies **Cinema Journal**, Austin, v. 50, n. 3, Spring 2011, p. 106-112.

BENEDICT, R. **Patterns of Culture**. New York: Mariner Books, 2005.

_____, **An anthropologist at work**. New Bruswick: Aldine Transaction, 2011.

BERKOWITZ, E. D. **Something Happened:** a political and cultural overview of the seventies, New York: Columbia University Press, 2006.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política:** ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BLOOM, A. **The Closing of the American Mind**. New York: Simon and Schuster, 1987.

BISKIND, P. **Easy Ryders, Raging Bulls**. New York: Simon & Shuster, 1998.

BOGGS, C.; Pollard, T. **The Hollywood war machine:** U.S. militarism and popular culture. Boulder: Paradigm Publications, 2007.

BRADFORD, E. **Thermopylae:** Battle for the West. London: Endeavour Press ltd., 2013.

BROOKER, K. M. **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels**. Santa Barbara: Greenwood, 2010.

BURCKHARDT, J. **The Civilization of Renaissance in Italy**. London: Penguin, 2005.

_____. **Judgements on History and Historians**. New York: Routledge, 1959.

BURKE, P. **Varieties of Cultural History**. New York: Cornell University Press, 1997.

BURKE, P. **What is Cultural History**. Cambridge: Polity Press, 2008.

BUTLER, C. **Postmodernism:** a very short introduction. Oxford: Oxford University Press; 2002.

CAMPBELL, J. O Poder do Mito. São Paulo: Palas Atenas, 2003.

_____. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix, 2013.

_____. **The Hero With a Thousand Faces**. New York: MJF Books, 1949.

CHALIAND, G.; BLIN, A. **The History of Terrorism:** From Antiquity to Al Qaeda. Berkley: University of California Press, 2007.

CHARTIER, R. **Cultural History**. Cambridge: Polity Press, 1988.

CHAYKIN, H. **Black Kiss**. Seattle: Eros Comix. 2002.

CLARENS, C. **Crime Movies:** An illustrated history. London: Secker & Warburg, 1980.

COLLINS, J. **Uncommon cultures:** popular culture and postmodernism. New York: Routledge, 1989.

COMBS, C. C.; SLANN, M. **Encyclopedia of Terrorism**. New York: Facts on File, Inc. 2007.

COMPAGNON, A. **Os Cinco Paradoxos da Pós-Modernidade**. Belo Horizonte: Editora da UFMG, 1996.

COOKE, B. J. Toasting Absent Heroes¸ Comic Book Artist N. 9, **TwoMorrows Publishing**. S.d.

DANIELS, L. **Marvel:** Five Fabulous Decades of the Worlds Greatest Comics. New York: Marvel Entertainment Group, 1993.

DI PAOLO, M. **War, Politics and Superheroes:** Ethics and Propaganda in Comics and Film. Jefferson: McFarland & Company, 2011.

DUNCAN, R.; SMITH, M. J. **The Power of Comics**. New York: The Contininuum International Publishing Group Inc, 2009.

EISNER, W. **Eisner/Miller:** uma entrevista cara a cara conduzida por Charles Brownstein. São Paulo: Criativo, 2014.

ELIADE, M. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1994.

ES, M. Frank Miller's 300 Civilizational Exclusivism and the Spatialized Politics of Spectatorship. **Aether: The Journal of Media Geography**. University of North Carolina at Chapel Hill. Summer 2011, Aether, v. VIII.B, p. 6-39, Sept. 2011.

EVANS, S. M. Beyond Declension: feminist radicalism in the 1970s and 1980s. In: **The World the Sixties Made**. Gosser, Van and Moser, Richard (ed.). Philadelphia: Temple University Press, 2003.

FARBER, D.; BAILEY, B. **The Columbia Guide to America in the 1960s**. New York: Columbia University Press, 2001.

FRIEDLANDER, P. **Rock and Roll:** uma história social. Rio de Janeiro: Editora Record, 2004.

GAIMAN, N. I use the text as the grout between the tiles of the pictures. I always overwrite then trim it down to the bare bonés. **Guardian**, Review 3 Dec. 2011.

GARRETT, G. **Holy Superheroes!: Exploring the Sacred in Comics, Graphic Novels, and Film**. Louiseville: Westminster John Knox Press, 2008.

GEERTZ, C. **The Interpretation of Cultures**. New York: Basic Books, 1973.

GINZBURG, C. **O Queijo e os Vermes**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2011 [1976].

GOMBRICH. E. H. **In Search of Cultural History**. London: Oxford. University Press, 1969.

GOMBRICH E. H.; Levinson, P. **What I learned from Karl Popper, In Pursuit of Truth**. Paul Levinson, ed. Atlantic Highlands NJ: Humanities Press, and Brighton: Harvester Press,1982.

GOSSE, V.; MOSER, R. (ed.) **The World the Sixties Made**. Philadelphia: Temple University Press, 2003.

GREEN, A. **Cultural History**. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2008.

GROENSTEEN, T. **The System of Comicsn** Jackson: University Press of Mississipi, 2013.

GROTH, G.; FIORE, R. (ed.). **The New Comics**. New York: Berkley Publishing Group, 1988.

HADJU, D. **The Ten Cent Plague:** The Great Comic Book Scare and How it Changed America. New York: Picador/Farrar, Straus and Girioux, 2008.

HERODOTUS. **The History of Herodotus**, v. 2. London: MacMIllian Company, 1914.

HOWE, S. **Marvel Comics:** A História Secreta. São Paulo: Leya, 2013.

HUNT, L. (ed). **The New Cultural History.** London: University of California Press, 1989.

JAMESON, F. **Pós-Modernismo:** A Lógica Cultural do Capitalismo Tardio. São Paulo: Editora Ática, 1996.

_____. **A Virada Cultural:** Reflexões sobre o Pós-Modernismo. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2006.

JOHNSON, K. H. Real World Bravado. **Comics Scene 41**, April 1994.

JOHNSON, H. **Sleepwalking Through History:** America in the Reagan Years. London: Norton & Company, 2003.

KAVENEY, R. **Superheroes!** Capes and Crusaders in comics and Films. London: I. B.Tauris & Co Ltd, 2008.

KHOURY, G. **The Extraordinary Works of Alan Moore**. Raleigh, North Carolina: TwoMorrows Publishing, 2003.

KIMBALL, Roger, Tenured Radicals: How politics has corrupted our higher education, (New York, Harper and Row Publishers, Inc. 1990).

KINNEY, D. A. From Nerds to Normals: The Recovery of Identity among Adolescents from Middle School to High School. **Sociology of Education**, v. 66, n. 1, jan., 1993, p. 21.

KING, J. D. Wood Bounces. In: **Against the Grain:** Mad Artist Wallace Wood. Ed. Stewart, Bhob TwoMorrows Publishing, Raleigh, 2003.

KNOWLES, C. **Our Gods Wear Spandex, the secret history of comic book heroes**. São Francisco, Weiser books, 2007.

KOLKER, R. (ed.) **Stanley Kubrick's 2001:** A Space Odyssey. New Essays: Oxford University Press, Inc. 2006.

KUKKONEN, K. **Studying Comics and Graphic Novels**. Oxford: John Wiley & Sons, Ltd/Wiley Blackwell, 2013.

LARKE-WALSH, G. S. **Screening the Mafia:** Masculinity, Ethnicity and Mobsters from The Godfather to The Sopranos. Jefferson: Mcfarland & Company inc, 2010.

LAWRENCE, J. S.; JEWETT, R. **The Myth of the American Superhero**. Grand Rapids, Michigan: Willim B Eerdmans Publishing Company, 2002.

LEE, St. **Stan Lee's How to Write Comics**. New York: Dynamite Entertainment/Watson-Guptill Publications, 2011.

LOPES, P. **Demanding Respect:** The Evolution of the American Comic Book. Philadelphia: Temple University Press, 2009.

LUCAS, G. Encarte para: Williams, John. **Star Wars Soundtrack**. London Symphony Orchestra. 20th Century Records. 2T-541 1977.

MANDRI, P. **História dos Estados Unidos desde 1895**. Lisboa: Edições 70, 2000.

MCCUE, G. S. **Dark Knights:** The New Comics in Context. London & Boulder: Pluto Press, 1993.

McKEE, R. **Story:** Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting. New York: Regan Books/Harper Collins Publishers, 1997.

MOORE, A.; Gibbons, D. **Watchmen**. New York: DC Comics, 1986.

_____. Rolling Commentary: Snooty English liberal Alan Moore reviews our governments recent activities. **Arthur Magazine**, issue 5, July, 2003.

MOURA, E. D. R. **Os 300 Espartanos de Frank Miller:** Traço, Cor e Nankin Reinterpretam o Mito na Pós-Modernidade. 2010. 200 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Porto Alegre, maio de 2010.

MOYA, Á. de. **SHAZAM!** Editora Perspectiva, São Paulo, 1977.

MOSER, R. Autoworkers at Lordstown' in The World the Sixties Made. Gosser, V.; Moser, R. (ed.) **The World the Sixties Made**. Philadelphia: Temple University Press, 2003.

NUGENT, B. **American Nerd:** The Story of My People. New York: Scribner, 2008.

NYBERG, A. **Seal of Approval:** The history of the comics code. Jackson: University of Mississipi Press, 1998.

O ESTADO DE SÃO PAULO. **Governo do Irã condena o filme "300 de Esparta"**, São Paulo, 13 mar. 2007. Cultura. Disponível em: <http://cultura.estadao.com.br/noticias/cinema,governo-do-ira-condena-o-filme-i300-de-espartai,20070313p813>. Acesso em: 15 abril 2017.

OESTERHELD, G. O.; BRECCIA, A. **Mort Cinder.** Buenos Aires.: Ediciones Coluhue, 1997.

PERIGARD, M. A. Death of the Superheroes. **Newsweek**, November 11, 1985.

PLATÃO. **A República**. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1965.

POWER, M.; CRAMPTON, A. **Frames of Reference on the Geopolitical Stage:** Saving Private Ryan and the Second World War/Second Gulf War Intertext em Cinema and Popular Geo-Politics. New York: Routledge, 2007.

PURCELL, Ed. A. Jr. **The Crisis of Democratic Theory:** Scientific Naturalism and the Problem of Value, Kentucky: The university Press of Kentucky, 1973.

PUSTZ, M. **Comic Book Culture:** Fanboys and True Believers. Jackson: University Press of Mississipi. 1999.

RAWLS, J. **The Sense of Justice, in Ethics.** Mothersill, M., ed. New York: The Macmmillan Company, 1964.

REINER, R. Media-Made Criminality: the Representation of Crime in the Mass Media. In: MAGUIRE, M.; MORGAN, R.; REINER, R. **The Oxford Handbook of Criminology**. Oxford: Oxford University Press, 2007.

REYNOLDS, R. **Super Heroes:** A Modern Mytholody. Jackson: University Press of Mississipi. 1992.

RHOADES, S. **A Complete History of American Comic Books**. New York: Peter Lang Publishing, 2008.

_____. **Comic Books:** How the Industry Works. New York: Peter Lang Publishing, 2008.

RIGGS, M. **Edicts of Ares:** 13 Absolute Rules of Warfare, Bloomington: Xlibris, 2007.

ROBB, B. J. **A Brief History of Superheroes:** From Superman to the Avengers, the Evolution of comic book legends. London: Constable & Robinson, 2014.

ROUSSEAU, J.-J. **Emílio, ou da educação**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

_____. **The Natural Man, in Ethics**. MOTHERSILL, M. (ed.). New York: The Macmmillan Company, 1964.

SABIN, R. **Comics, Comix and Graphic Novels:** A history of Comic Art. London: Phaidon Press, 1996.

SABIN, R. **Adult Comics:** an Introduction. London: Routledge, 1993.

SAID, E. **Orientalism**. New York: Vintage Books/Random House, 1979.

SALEWICZ, C. **George Lucas Close UP:** The making of his movies. New York: Thunder Mouth Press, 1999.

SCHELLY, B. **Golden Age of Comic Fandom**. Seattle: Hamster Press, 1999.

SCHLESINGER, A. **Os Ciclos da História Americana**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1992.

SCHEUER, M. **Through our enemies' eyes:** Osama bin Laden, Radical Islam, and the Future of America. Dulles, Virginia: Potomac Books, 2006.

SCHEUER, M. **Osama bin Laden**. New York: Oxford University Press, 2011.

SCHORSKE, C. **Fin-de-Siècle Vienna:** Politics and Culture. Melbourne: Press Sindicate of the University of Cambdrige, 1981.

_____. **Thinking with History:** Explorations in the Passage to Modernism. (Princeton: Princeton University Press, 1998.

SCHWARTZ, R. A. **Cold War Culture:** Media and the Arts, 1945-1990. New York: Facts on File, 2000.

SELLERS, C.; MAY, H.; MCMILLEN, N. R. **Uma reavaliação da História dos Estados Unidos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

SMITH, Greg. Surveying the World of Contemporary Comics Scholarship: A Conversation. **Cinema Journal**, v. 50, n. 3, Texas, University of Texas Press, Spring 2011.

SOARES, J. Os Dilemas do Fantasma e do Capitão América. In: SHAZAM! de MOYA, Á. de. São Paulo: Editora Perspectiva. 1977.

VERGUEIRO, W.; RAMA, A. (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2010.

VOGER, M. **The Dark Age:** Grim, Great & Gimmicky Post-Modern Comics. Raleigh: TwoMorrows Publishing 2006.

VONNEGUT, K. **Slaughterhouse Five**. Frogmore: Granada Publishing Limited, 1975.

WANDTKE, T. R. **The Amazing Transforming Superhero!** Jefferson, North Carolina: McFlarland & Company, 1992.

WEINER, S. **Faster than a Speeding Bullet:** The Rise of the Graphic Novel. New York: Minoustchine Publishing Inc, 2003.

WOLK, D. **Reading Comics**. Cambridge: DaCapo Press, 2007.

WRIGHT, B. W. **Comic Book Nation.** Baltimore: The John Hopkins University press, 2003.

WRIGHT, W. **Six guns and society:** A structural study of the western. London: University of California Press, 1977.

Obras de/com Frank Miller

Daredevil n. 1, abril de 1964. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 172, julho 1981. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 168, janeiro de 1981. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 181, abril de 1982. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 183, junho 1982. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 191, fevereiro de 1983. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 227, fevereiro 1986. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 228, março de 1986. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 229, abril de 1986. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 230, maio de 1986. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 231, junho de 1986. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 232, julho de 1986. New York: Marvel Comics.

Daredevil n. 233, agosto de 1986. New York: Marvel Comics.

MILLER, F. **The Interviews 1981-2003**. Seattle: Fantagraphics Books, 2003.

_____. Interview Frank Miller. In Brayshaw, C. Dec. 1998. **The Comics Journal**, n. 209, p. 69.

_____. **Sin City**. Milwaukie: Dark Horse, 1992.

_____. **Sin City:** The Babe Wore Red and Other Stories. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1994.

_____. DARROW, Geoff. **Hard Boiled.** Milwaukie: Dark Horse Comics, 1990-92.

_____. GIBBONS, Dave. **Give Me Liberty,** Milwaukie: Dark Horse Comics, 1990.

_____. **The Dark Knight Returns**, New York: DC Comics, 1986.

_____. **Batman:** - O Cavaleiro das Trevas. Edição definitiva. Barueri: Panini Books, 2011.

_____. **300**. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1998.

_____. **Give Me Liberty**. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1990.

_____. **Ronin**. New York: DC COMICS, 1987.

_____. **Elektra Lives Again**. New York: Epic Comics, 1990.

_____. **Sin City:** Big Fat Kill, nº 5. Milwaukie: Dark Horse Comics/Legend. 1995.

MILLER, F.; SIENCWICKZ, B. **Love and War**. Marvel Comics, New York, 1986.

_____. **Elektra:** Assassin. New York: Epic/Marvel Comics. 1986-1987.

Sites e bancos de dados

COMIXOLOGY. Site de venda de quadrinhos da Amazon. Disponível em: <https://www.comixology.com>. Acesso em 10 dez. 2016.

CARROLL, D. Trail Blazers: Interviews with Jamie Delano and Garth Ennis. Tábula Rasa, 1997, First appeared in Bloodsongs, Issue 8, 1997. Disponível em: <http://www.tabula-rasa.info/AusComics/Hellblazers.html>. Acesso em: 30 mar. 2017.

CORLISS, R. **The Avengers Storms the Billion Dollar Club:** In Just 19 Day. 2012. Disponível em: <http://entertainment.time.com/2012/05/13/the-avengers-storms-the-billion-dollar-club-in-just-19-days/>. Acesso em: 5 jun. 2015.

DARGIS, M. (2007) 'We're all geeks here', New York Times, 5t, August 2007, Disponível em: <http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9A07EFDA123FF936A3575BC0A9619C8B63 &sec=&spon=&pagewanted=1>. Acesso em 23 ago. 2010.

DAVID, J. E. **Comic Con gives a big boost to San Diego each year, data shows**. Javier E. David. Disponível em: ,http://www.cnbc.com/2016/07/23/comic-con-gives-a-big-boost-to-san-diego-each-year-data-shows.html> Acesso em: 6 abril 2017.

EISNER, Will. Keynote Address, Will Eisner Symposium. **ImageTexT:** Interdisciplinary Comics Studies. 1.1 (2004). Dept of English, University of Florida. Disponível em: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/eisner/index.shtml>. Acesso em: 6 abril 2017.

ENGLEGHART, S. http://www.steveenglehart.com/comics/captain%20america%20169-176.html.

EVANIER, M.; Seuling, P.; Red, S. 31 dez. 2004. Disponível em: <http://www.newsfromme.com/2004/12/31/phil-seuling-and-red-sonja/>. Acesso em: 24 abril 2017.

EVANIER, M. From the E-Mailbag 13/11/ 2011. Disponível em: <http://www.newsfromme.com/2011/11/13/from-the-e-mailbag-69/> Acessado em 25 Nov, 2016

GINZBURG, C.; GUNDERSEN, T. R. **No lado negro da história:** uma Entrevista com Carlo Ginzburg. 2003. Disponível em: <http://www.eurozine.com/no-lado-negro-da-historia/#footNoteNUM1>. Acesso em: 1 jun. 2015.

GOMBRICH, E. H.; Burke, P. Ernst Gombrich discusses the concept of cultural history with Peter Burke. **The Listener**, v. 90, 27th December, 1973. Disponível em: <https://gombricharchive.files.wordpress.com/2011/04/showdoc19.pdf>. Acesso em: 17 set. 2016.

HUGO AWARDS Disponível em: <http://www.thehugoawards.org/hugo-history/1988-hugo-awards/”. Acesso em: em 10 abril 2017.

IRVING, C. **Frank Miller Part 1:** Dames, Dark Knights, Devils, and Heroes. 1 dez. 2010. Disponível em: <http://www.nycgraphicnovelists.com/2010/12/frank-miller-part-1-dames-dark-knights.html>. Acesso em: 21 abril 2017.

LEANE, Rob. **23 new comic book TV shows airing in 2015.** 2015. Disponível em: <http://www.denofgeek.com/tv/comic-book-tv-shows/33601/updated-23-new-comic-book-tv-shows-airing-in-2015-and-beyond>. Acesso em: 5 jun. 2015.

LOVELACE, F. **Spirit guide:** Frank Miller adapts Will Eisner's cult comic. 2008. Disponível em: <http://www.filmjournal.com/ filmjournal/content_display/esearch/e3i8a7ba6d185c56a44dde220cb5168caff)FilmJournal.com>. Acesso em: 17 set. 2016.

‘NPR Interview with 300’s Frank Miller’. **The Atlasphere**. Disponível em: <http://www.theatlasphere.com/metablog/612.php>. March 10, 2007. Acesso em: 10 dez. 2016.

OSWALT, P. Wake up, geek culture. Time to die. **Wired**. 27 dez. 2010. Disponível em: <http://www.wired.com/magazine/2010/12/ff_angrynerd_geekculture/all/1>. Acesso em 06 abril 2017.

PICKARD, A. Comic-con: revenge of the nerds. **The Guardian**. 29 julho 2009. Disponíel em: <http://www.guardian.co.uk/culture/2009/jul/29/comic-con-2009-revenge-nerds>. Acesso em 04 dez. 2016.

SPIEGELMAN, A. Those Dirty Little Comics: By Art Spiegelman. **The introduction to 'Tijuana Bibles:** Art and Wit in America's Forbidden Funnies, 1930s-1950s.' Aug 19, 1997. Disponível em: < https://www.salon.com/1997/08/19/spieg/ Acesso em: 20 mar. 2017.

STRACHAN, A. **Weirdos and Eightballs:** A report on adult comics and their readers. Disponível em: < https://www.hedweb.com/alistair/comix.htm>. Acesso em 30. mar. 2017

SOY, S. K. **The Case Study as a Research Method**. 1997. Uses and Users of Information — LIS 391D.1. Disponível em: <http://www.gslis.utexas.edu/~ssoy/usesusers/l391d1b.htm>.

THOMAS, M.; **Bill Sienkiewicz Interview**. 17 julho 2001. Disponível em: <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=38>. Acesso em 30 mar. 2017.

UNIVERSO HQ. 2000. Site de informações sobre quadrinhos. Disponível em: <http://www.universohq>. Acesso em: 31 mar. 2016.

NPR Interview with 300's Frank Miller'. **The Atlasphere**. 2007. Disponível em: <http://www.theatlasphere.com/metablog/612.php>. Acesso em: 10 mar. 2010.

OSWALT, Patton (Org.). **Wake up geek culture. Time to die**. 2010. Disponível em: <http://www.wired.com/magazine/2010/12/ff_angrynerd_geekculture,>. Acesso em: 27 de mar. 2013.

Filmes citados

2001 — uma odisséia no espaço. Direção: Stanley Kubrick. Produção: Stanley Kubrick. Metro-Goldwyn-Mayer/Stanley Kubrick Productions. 1968.

300 SPARTANS. Direção: Rudolph Maté. Produção: Rudolph Maté, George St. George. Twentieth Century Fox. 1962.

300. Direção: Zack Snyder. Produção: Mark Canton, Bernie Goldmann, Gianni Nunnari, Jeffrey Silver. Legendary Pictures/Warner Brothers Pictures, 2006.

300: a ascensão do império. Direção: Noam Murro. Produção: Mark Canton, Bernie Goldmann, Gianni Nunnari, Deborah Snyder, Zack Snyder. Legendary Pictures/Warner Bros Pictures. 2014.

ALEXANDRE. Direção: Oliver Stone. Produção: Thomas Schühly, Jon Kilik, Iain Smith, Moritz Borman. Intermedia Films. Frace 3 Cinema. Warner Bros Pictures. 2004.

ANTI-HERÓI americano, O. Direção: Shari Springer Berman, Robert Pulcini. Produção: Ted Hope, Christine Kunewa Walker, Julia King, Declan Baldwin. Good Machine/Dark Horse Entertainment/Fine Line Features/HBO Films. 2003.

APOCALYPSE Now. Direção Francis Ford Coppolla. Produção: Francis Ford Coppola, Gray Frederickson, Fred Roos. Omni Zoetrope/United Artists, 1979.

ARROW. Direção: Vários Criação: Greg Berlanti, Marc Guggenheim Andrew Kreisberg. Produção: J. P. Finn, Wendy Mericle, Todd Pittson, Ben Sokolowski, Keto Shimizu, Glen Winter. DC Entertainment, Warner Bros. Television, Bonanza Productions, Berlanti Productions. 2012-

BATMAN. Direção/Criação: William Dozier, Lorenzo Semple Jr. Produção: Howie Horwitz. Greenway Productions/20th Century Fox Television. 1966-1968.

BATMAN. Direção: Tim Burton. Produção: Jon Peters, Peter Guber. Polygram/ Warner Brothers, 1989.

BATMAN: o Cavaleiro das Trevas Ressurge. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas. Warner, 2012.

BATMAN versus Superman: A Origem da Justiça. Direção: Zack Snyder. Produção: Charles Roven, Deborah Snyder. DC Entertainment. Atlas Entertainment. Cruel and Unusual Films. Warner Bros. pictures. 2016.

BIG Bang: a teoria. Direção: Vários (criador: Chuck Lorre). Produção: Faye Oshima Belyeu. Chuck Lorre Productions/Warner Bros Television. 2007-

BONNIE e Clyde: Uma Rajada de Balas. Direção: Arthur Penn. Produção: Warren Beaty. Warner Brothers/Seven Arts. 1967.

EMBALOS de Sábado à Noite. Direção: John Badham. Produção: Robert Stigwood. RSO Records. 1977.

CORAÇÕES e Mentes. Direção: Peter Davis. Produção: Bert Schneider, Peter Davis. BBS Productions, 1974.

CRUZADA. Direção: Ridley Scott. Produção: Ridley Scott. Scott Free Productions/20th Century Fox. 2005.

DEFCON 4. Direção: Paul Donovan. Produção: Michael Donovan, Paul Donovan, Maura O'Connell. Salter Street Films/New World Pictures. 1985.

DESEJO de Matar. Direção: Michael Winner. Produção: Dino De Laurentis, Hal Landers, Bobby Roberts. Dino De Laurentiis Corporation. Paramount Pictures/Columbia Pictures. 1974.

DIA SEGUINTE, O. Direção: Nicholas Meyer. Produção: Robert Papazian. ABC Motion Pictures 1983.

DEMOLIDOR, O. Dir. Vários. Criação: Drew Goddard. Produção: Kati Johnston. Netflix. 2015-2016.

ESTRADA da perdição, A. Direção: Sam Mendes. Produção Dean Zanuck e Richard Zanuck. Zanuck Company, 2002.

ESPETACULAR Homem-Aranha, O. Direção: Marc Webb. Produção: Laura Ziskin, Avi Arad, Matt Tolmach. Sony Pictures, 2012.

ESQUADRÃO Suicida. Direção: David Ayer. Produção: Charles Roven, Richard Suckle. DC Entertainment/Warner Bros Pictures. 2016.

FALCÃO Maltês, O. Direção: Roy Del Ruth. Produção: Warner Bros. 1931.

FRANCO Atirador, O. Direção: Michael Cimino. Produção: Barry Spikings, Michael Deeley, Michael Cimino. John Peverall. EMI. 1978.

GLADIADOR. Direção: Ridley Scott. Produção: Douglas Wick, David Franzoni, Branko Lustig. Scott Free productions/Dreamworks/Universal Pictures. 2000.

GOTHAM. Direção: Vários. Criação: Bruno Heller. Produção: Rebecca Perry Cutter e Scott White. Fox Network. 2014-

GUERRA nas Estrelas. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz. Lucasfilm Ltd/Twentieth Century Fox. 1977.

HOMEM de Ferro. Direção: Jon Favreu. Produção: Avi Arad, Kevin Feige. Marvel Studios/Fairview Entertainment/Paramount Pictures. 2008.

HEROES. Direção: Vários. Criação: Tim Kring. Produção: Lori Moyter, Kevin Lafferty. NBC Universal Television Studio, Universal Media Studios. 2006-2010.

LOGAN. Direção: James Mangold. Produção: Lauren Shuler Donner, Simon Kinberg, Hutch Parker. Marvel Entertainment. TSG Entertainment. The Donners’ Company. 2017.

LOST. Direção: Vários. Criado por: Jeffrey Lieber, J.J. Abrams, Damon Lindelof. Produção: Sarah Caplan, Jean Higgins, Leonard Dick, Edward Kitsis, Adam Horowitz, Elizabeth Sarnoff, Stephen Williams, Ra'uf Glasgow, Patricia Churchill, Brian K. Vaughan, Melinda Hsu Taylor. Bad Robot Productions/ABC Studios/Disney ABC. 2004-2010.

MATRIX. Direção: Lawrence e Andrew Wachowsky. Produção: Joel Silver. Village Roadshow Pictures. Silver Pictures. 1999.

MATRIX Reloaded. Direção: Lawrence e Andrew Wachowsky. Produção: Joel Silver. Village Roadshow Pictures. Silver Pictures. 2003.

MATRIX Revolutions. Direção: Lawrence e Andrew Wachowsky. Produção: Joel Silver. Village Roadshow Pictures. Silver Pictures. 2003.

PERSEGUIDOR implacável. Direção: Don Siegel. Produção: Don Siegel. Malpaso Productions, 1971.

RAMBO: Programado para Matar. Direção: Ted Kotcheff. Produção: Buzz Feitshans, Mario Kassar, Andrew G. Vajna. Anabasis N.V., Elcajo Productions. Orion Pictures USA, Carolco International. 1982.

THE Spirit, o filme. Direção: Frank Miller. Produção: Michael Uslan, Deborah Del Prete, Gigi Pritzker. Oddlot Entertainment/Lionsgate. 2008.

SIN City. Direção: Frank Miller e Robert Rodriguez. Produção: Elizabeth Avellán. Dimension films/Troublemaker Studios. 2005.

SIN City 2: A Dama Fatal. Direção: Frank Miller e Rober Rodriguez. Produção: Sergei Bespalov Aaron Kaufman, Stephen L'Heureux, Iliana Nikolic, Alexander Rodnyansky, Robert Rodriguez. Troblemaker Studios/Miramax Films/Dimension Films. 2014.

TAXI Driver: Motorista de Táxi. Direção: Martin Scorsese. Produção: Julia Phillips, Michael Phillips. Bill/Phillips, Italo/Judeo Productions/Columbia Pictures. 1976.

TODOS os Homens do Presidente. Direção: Alan J. Pakula, Produção: Walter Coblenz. Wildwood Enterpreises. Warner Brothers. 1976

TROIA. Direção: Wolfgang Petersen. Produção: Wolfgang Petersen, Diana Rathbun, Colin Wilson. Warner Bros. 2004.

VINGADORES, Os. Direção: Joss Whedon. Produção: Kevin Feige. Paramount Pictures/Walt Disney Pictures. 2012.

X-Men. Direção: Brian Singer. Produção: Lauren Shuler Donner, Ralph Winter. 20th Century Fox. 2000.

WALKING Dead, THE. Direção: Vários. Criação: Frank Darabont/Robert Kirkman. Produção: Jolly Dale, Caleb Womble, Paul Gadd, Heather Bellson. AMC Studios/Valhalla Entertainment/Idiot Box Productions. 2010-

WATCHMEN. Direção: Zack Snyder. Produção: Lawrence Gordon, Lloyd Levin, Deborah Snyder. Legendary Pictures. 2009.