

# Imaginário e virtualidade: as estratégias miméticas no épico 300

Denise Azevedo Duarte Guimarães

## Resumo

O artigo estuda como o estilo fílmico de *300* recusa os padrões naturalistas, com ênfase na fidelidade ao álbum de Frank Miller. Este texto busca uma reflexão sobre a “estranha” concepção mimética do filme, ao usar a técnica, efeitos computadorizados, cenários e imagens virtuais, na reconstrução estilizada das cenas da *graphic novel*. A adaptação fílmica é investigada em seu propósito metalingüístico, tentando mostrar como as imagens impressas preexistentes são apresentadas numa artificialidade ostensiva.

### Palavras-chave

Cinema. *Graphic novel*. Fidelidade.  
Proposta metalingüística.

## 1 Introdução

Afirmar que a guerra é cinematográfica não é nada novo, uma vez que as batalhas sempre inspiraram pintores, escultores, arquitetos e, principalmente no século XX, fotógrafos, documentaristas e cineastas. O teórico francês Paul Virilio, no livro *Guerra e cinema: logística da percepção* (2005), demonstra quanto o campo da guerra revela profícua parceria com a indústria cinematográfica, principalmente no modelo americano. Há séculos, os modos de registrar o “horror” encerram um inegável fascínio para os artistas e vêm atravessando civilizações. Os temas bélicos são épicos por excelência, remontando à tradição narrativa bem antes da Grécia Antiga, porém os seus modelos insuperáveis são a *Ilíada* e a *Odisséia*, epopéias de Homero, escritas entre os séculos IX e VIII a. C, as quais têm a sua origem nas lendas sobre a guerra de Tróia.

Recentemente, os temas épicos retornaram à indústria cinematográfica e, tal como nos filmes de ação, os diretores têm abusado dos recursos digitais e de inusitadas estratégias para

Denise Azevedo Duarte Guimarães | [denise.guimaraes@utp.br](mailto:denise.guimaraes@utp.br)

Doutora em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná – UFPR. É docente fundadora e vice-coordenadora do Curso de Especialização em Cinema da Universidade Tuiuti do Paraná – UTP. Desde de 2007, é docente, orientadora, pesquisadora e vice-coordenadora do Mestrado em Comunicação e Linguagens da UTP.

a representação de um real histórico, que se pretende o mais verdadeiro possível. No entanto, mesmo que se procure imprimir veracidade e impacto às seqüências, as sinestesias multimidiáticas, aliadas à contínua criação e desenvolvimento de novos *softwares* de computação gráfica, dão uma nova dimensão às narrativas de heróis e super-heróis, que saltam das páginas para a tela com uma desenvoltura quase mágica. Tudo se espetaculariza graças às novas tecnologias de criação e manipulação de imagens, enquanto as representações de cenas bélicas continuam a exercer seu fascínio e a alimentar o imaginário contemporâneo.

Tendo em vista esse contexto, escolhi como objeto deste estudo o filme *300*<sup>1</sup>, um épico dirigido por Zack Snyder que é uma adaptação bastante fiel da *graphic novel* de Frank Miller. A escolha deve-se ao fato de considerar que a referida transposição cinematográfica rompe tanto com os padrões dos filmes épicos tradicionais, como também com os épicos mais recentes. Minha hipótese é que o diferencial do filme deve-se justamente ao emprego da tecnologia a serviço da estética do material impresso, desvinculando-se de um compromisso mimético com o real. Imagino que o olhar do espectador, que capturaria a dilaceração do ser humano, é, no filme

de Snyder, magicamente deslocado para a fruição de uma espécie de devaneio ligado à contemplação. Nas modulações cromáticas, nos cenários e figurinos que chegam ao alegórico, no uso da câmera lenta e/ou acelerada, nos efeitos de iluminação, tudo se reúne ludicamente, com o auxílio dos recursos computadorizados, almejando fazer com que a realidade mesma não fique desnudada em termos de cruzeza e de violência.

Mesmo levando em conta que a fusão do cinematográfico com o virtual é capaz de oferecer imagens impecáveis na sua forma plástica, este artigo procura investigar de que modo a estética do realismo documental praticamente desapareceu no filme épico *300*, dando lugar a um artificialismo deliberado, que tem caráter metalingüístico.

## 2 Do épico como *mimesis* de ações heróicas: não *factum* mas *fictum*.

No terreno do simbólico e do pensamento coletivo, é praticamente universal a emergência de determinada versão de um acontecimento, por vezes mascarado em historiografia, que dá sentido e legitimidade aos fatos e permite sua inserção no imaginário de uma determinada época. Na concepção de inúmeros pensadores, em diversas áreas do

<sup>1</sup> Ficha técnica: *300*. EUA, 2006. Baseado em episódio real das Guerras Médicas (480 a.C.), contado por Heródoto e adaptado para os quadrinhos por Frank Miller. Direção: Zack Snyder. Produção: Mark Canton, Bernie Goldmann e outros. Elenco: Gerard Butler (Leônidas), Rodrigo Santoro (Xerxes), David Wenham (Dilios), Vincent Regan (capitão), Lena Headey (Gorgo). Duração: 117 min. Em cores. Warner. Frank Miller criou a BD que originou o filme a partir de um clássico do cinema. Quando ainda era criança, assistiu a *Os 300 Espartanos* (1962), de Rudolph Maté, e se inspirou para escrever e desenhar a *graphic novel 300*, lançada em 1998.

conhecimento, o imaginário liga-se ao conceito de representação, articulando sua causalidade figurativa e a sua face simbólica, como no caso da necessidade de um mito ou de um herói mítico, praticamente universal. Tal referência aos elementos míticos estaria ligada a um ideal ou a uma transcendência, com a exaltação dos feitos heróicos dos vencedores ou com a constante ritualização do sacrifício e da expiação.

O elemento sacrificial engrandece o feito histórico de Leônidas, na Batalha das Termópilas, que apresenta todos os ingredientes presentes nas lendas seculares e tradições ancestrais, preservadas ao longo dos tempos pela tradição oral ou escrita e eternizadas pela epopéia. Tanto a *graphic novel* quanto o filme *300* trabalham com o imaginário em aberto, ou seja, incorporam à narrativa, que faz parte da história grega, toda uma série de imagens arquetípicas e outras ligadas à fantasia humana. Desse modo, o episódio protagonizado pelos guerreiros espartanos é recriado por um dos três modos pelos quais, segundo Aristóteles (1966) o poeta deve efetuar a *mimesis*<sup>2</sup>: aquele que representa as ações como deveriam ser.

Na antigüidade clássica, a ação dos rapsodos transformara a narrativa épica em espetáculo para grandes públicos. É por isso que, para os pensadores de então, refletir sobre a *pólis* implicava necessariamente abordar os gêneros de discursos públicos, incluindo, ao lado da retórica, o teatro e a epopéia, esta também chamada de poesia heróica.

Enquanto para Platão (1976) a verdade da arte reside na relação com o real, para Aristóteles (1966) a “verdade” da obra reside na verossimilhança (ou na qualidade da representação, diria Peirce (1990)). A verossimilhança não é a verdade do mundo real ou a verdade absoluta, mas se parece com o verdadeiro, ou seja, é a verdade possível, que é construída dentro de uma imitação, por uma necessidade interna da representação.<sup>3</sup>

Para Aristóteles (op.cit.), o prazer deriva da imitação e não da contemplação direta da realidade. Em outras palavras, a imitação está ligada ao campo das artes: epopéia, tragédia, comédia e a pintura. A epopéia e a tragédia são formas de imitar homens melhores do que são, a pintura de imitar homens iguais ao que são e a comédia de imitar homens piores do que são.

<sup>2</sup> Aristóteles (1966) destaca no capítulo XXVI da *Poética*, três maneiras pelas quais o poeta deve proceder a sua *mimesis* das ações: 1) como elas eram ou são; 2) como os outros dizem que elas são ou como parecem ser; e 3) como deveriam ser. Este terceiro modo permite a incorporação da fantasia.

<sup>3</sup> A *mimesis* platônica difere, portanto da aristotélica. Platão (1976) parte do pressuposto de que na arte, o mundo das idéias é imitado pela natureza e depois pelo poeta (cópia da cópia); enquanto Aristóteles (op.cit.) toma a natureza como ponto de partida para um tipo de *mimesis* ligado à representação – ou seja, faz da arte um processo criativo. Desse modo, o imitador (artista) deixa de ser um simples reproduzidor e sua obra não é mais uma simples cópia da aparência das coisas, mas convoca as forças da imaginação em seu processo criativo.

Tendo em vista a narrativa fílmica de *300*, cumpre lembrar que, embora tenha fundamentos históricos, a epopéia é um gênero narrativo ficcional. Portanto, não representa os acontecimentos com fidelidade, revestindo-os geralmente com conceitos morais e atos exemplares, que funcionam como modelos de comportamento – como, aliás, entendia Platão (op.cit.) em sua visão “pedagógica” da épica como uma narrativa de feitos dos deuses e heróis da Pátria, para servir de exemplo às novas gerações.

As observações acima são relevantes para uma adequada compreensão não só do filme *300*, mas também dos épicos cinematográficos em geral, pois é importante considerar que as ações da tragédia e da poesia épica não imitam homens reais em ação, mas sim um determinado mito; ou seja, trata-se de uma fábula que contém a trama das ações sob a forma de uma imitação/representação bem desenvolvida. Em sua construção, não está toda a história do herói, seus guerreiros e inimigos, pois existe a necessidade de uma seleção, organização e montagem dos fatos. Além disso, enfatizo que ficção tem o mesmo radical de fingimento, o que faz de toda obra ficcional algo enganoso, ilusório – não *factum* mas *fictum*. Qualquer narrativa, ficcional ou não, uma vez que passa pela mediação dos signos, implica um pacto entre autor e leitor/espectador – é a chamada “suspensão voluntária da descrença”, ou *suspension of*

*disbelief*, expressão usada pelo poeta britânico Samuel Taylor Coleridge (apud PRIESTLEY; SPEAR, 1963) que, em pleno Romantismo, já se referia à necessária burla à faculdade crítica por parte do leitor.

Vejo que, em relação à transposição fílmica aqui estudada, o referido pacto da ilusão precisa ser entendido como dependente de relações miméticas bastante complexas, que exigem uma espécie de “alfabetização”, ou seja, um aprendizado do código dos quadrinhos (e das GNs) e também de suas transposições cinematográficas.

Reitero meu interesse em estudar o processo de transposição fílmica do material impresso – e não apenas a comparação entre os dois produtos –, porque todo processo de tradução ou passagem de um código a outro envolve tensionamento dos próprios códigos.

Minha primeira hipótese é que a preservação da ilusão cinematográfica não é a prioridade da produção do filme *300*, que recusou os códigos imagísticos referentes à representação de batalhas, usados à exaustão no cinema convencional, para enfatizar os códigos iconográficos das GNs, numa opção pela bidimensionalidade das imagens. O visual inusitado das seqüências decorre de um outro tipo de *mimesis*, que permite constatar que o objetivo deste épico não é representar a batalha como se fosse real, mas sim, pelo contrário, efetuar a representação da batalha

como ela é representada no papel, com todo seu poder expressivo ligado às artes visuais.

Em outras palavras, as imagens das batalhas no filme têm como referente as imagens impressas, que, por sua vez, são imagens-símbolo, pois tem caráter emblemático e seus elementos são programados com base em códigos iconográficos específicos e na difusão de modelos e estereótipos das imagens seqüenciadas dos quadrinhos.

Trata-se, pois, de uma “representação da representação”: seu referente direto é a *Graphic Novel*, não os fatos históricos. Assim é que, tendo à disposição todas as ferramentas da tecnologia para os efeitos 3D, capazes de criar cenas o mais próximo possível do real, paradoxalmente a produção do filme escolhe colocar toda a técnica não a serviço recriação da realidade, mas sim a serviço da ficção, optando pela artificialidade como proposta estética.

Não se pode negar que a equipe esmerou-se na reprodução de fascinantes armas e escudos, bem como das máscaras e capacetes, esmiuçando as especificações dos magníficos artefatos bélicos exibidos; porém, tudo isso através de técnicas computadorizadas. Basta lembrar que apenas uma das cenas “externas” foi filmada fora do grande armazém que serviu de estúdio digital, em Montreal; mesmo assim, como explica a produção do filme, porque é difícil fazer com que cavalos galopem dentro de um galpão.

Verifica-se uma perceptível preocupação com a transcrição da versão impressa pré-existente para o audio-visual-cinético. No entanto, a direção do filme não procura radicalizar as propostas espaço-temporais e cinéticas, em termos dos conhecidos efeitos especiais. Como tática exploratória inicial, além da descrição comparativa de vinhetas impressas e cenas do filme, bem como da tentativa de apreensão de seus detalhes, considero relevante levar em conta que, através desses observáveis, meu propósito é fazer inferências sobre a processualidade transformadora, verificada no salto das páginas para a tela.

Acredito que a cena abaixo demonstra como a violência das batalhas parece diminuir de força e impacto diante dos efeitos estéticos conseguidos. Todo o filme, aliás, revela a inegável sedução visual das lutas estilizadas e minuciosamente coreografadas, onde se usa e abusa da técnica do *chroma key*. Tem-se, portanto, uma espécie de escrita corporal que pode ser lida como representação plástica nestes embates reconfigurados como manifestações tecnoestéticas.<sup>4</sup>



Figura 1- Luta. Acima vinheta impressa; abaixo frame do filme.  
In: Permanent link : <http://www.300.comic.to.screen.comparison> \*\*UPDATED\*\*)

A ilusão cinética da vinheta acima é característica do meio impresso, apresentando uma força relacional com ritmo próprio, que a cena do filme procura reproduzir com exatidão. Na comparação entre as imagens, percebe-se que o teor estético liga-se à semiótica gestual: quase como numa dança, os movimentos dos guerreiros são plasticamente previstos. O salto/vôo da silhueta no ar, a espada contra o chicote, tudo vai estatuir uma dinâmica figurativa ostensivamente plástica.

Na ferocidade dos combates, a câmera lenta é utilizada enfaticamente, para capturar e honrar o atletismo da luta/bailado, dando tempo ao espectador para absorver todo o gestual em

cena. Diante das batalhas, os olhos e os demais sentidos do espectador são dirigidos para os corpos performáticos, em detrimento, por exemplo, dos ruídos “verossímeis”: é o caso de armas metálicas caindo no solo arenoso, mas preservando o som metálico – afinal era o chão do cenário, e o filme não procura esconder totalmente o fato -, como acontece também em muitas imagens em que o fundo azul do *crhoma key* chega a aparecer claramente. Tudo isso leva o espectador a ver certos pormenores de maneira diferente. Outro detalhe apontado por vários críticos e estudiosos do filme é o sangue que jamais mancha o solo, nem nele deixa resquícios. O sangue é tratado como tinta sobre uma tela. Como diz o crítico português Francisco Mendes:

4 Quanto às Operações deflagradas entre 2003 e 2008, a Divisão de Comunicação Social da Polícia Federal apresenta a seguinte relação (ano/número de Operações): 2003/16, 2004/42, 2005/67, 2006/167, 2007/188 e 2008/9 (até 20/02/08).

“Canalizado pelo seu inquestionável fluxo poético, o próprio sangue não jorra, mas irrompe em fracções que se assemelham a pétalas de rosas.” (MENDES, 2007)

Minha segunda hipótese, decorrente da apresentada acima, é que, no filme *300*, o artifício não é tomado como ornamento, como embalagem ou invólucro – o que é bastante comum no chamado cinema de entretenimento hollywoodiano –, mas sim como uma concepção estética que deseja mostrar que ficção é ficção, que arte é “falsificação”, ou seja, fingimento, como bem disse Fernando Pessoa (1973, p. 237): “O poeta é um fingidor / Finge tão completamente / Que chega a fingir que é dor / A dor que deveras sente.” Esta visão da arte como artifício não nega sua dignidade, pelo contrário, confirma o “truque” e o mascaramento ostensivo como uma forma estruturadora de um estilo que se quer inserido no imaginário popular, em tempos de simulacros e simulações.

Este é o viés que me permite considerar que o filme aqui estudado distancia-se de uma linguagem já desgastada nas adaptações das HQs para o cinema, reinventando-a no instante do desvio, no espaço da transgressão, neste entre-lugar das imagens contemporâneas.

### 3 Uma releitura do alegórico e o diálogo com as artes visuais

Nas telas, assim como no papel, as imagens em movimento tornam-se gestos significantes.

Como diria Décio Pignatari (1993): a própria dinâmica figurativa (*movement*) produzida por e produzindo relações-funções significantes confere um valor qualitativo às imagens e uma força relacional espaço-temporal, que é o ritmo. Nesse sentido, entendo que efeitos anamórficos e vertiginosos, semelhantes ao *trompe l'oeil* da visualidade barroca, fazem com que, tanto a imagem gráfica quanto a cinematográfica comuniquem, acima de tudo, a sua forma. Em decorrência, incorporam-se novas temporalidades e espaços expressivos, onde fica difícil reconhecer fronteiras nítidas, estabelecendo-se um cenário em mutação constante, volátil e fluido. Desse modo, como tudo que foge aos clichês, a narrativa fílmica provoca um estranhamento, ou seja, altera a duração da percepção e provoca o efeito de singularização do objeto estético, que se afirma por sua originalidade. Isso porque, em lugar da ação e dos efeitos computadorizados alucinantes, viabilizados pela computação gráfica e pelos recursos 3D, a narrativa fílmica parece procurar, em muitos momentos, a estaticidade pictórica. Algumas cenas assemelham-se a pinturas, a serem contempladas como tal, o que permite entender sua singularidade em relação aos filmes de ação, na acepção estrita do termo. É nesse sentido que um novo ritmo instaurado permite o uso e abuso do *slow motion* para capturar e honrar o atletismo das lutas performáticas comentadas acima. São enquadramentos metassígnicos pictoriais,

basicamente metafóricos, porque são apreendidos pelo espectador a partir de evidências indiretas.

Ao criar novos modelos de sensibilidade ligados à demanda um novo tempo de percepção, a narrativa fílmica permite o reconhecimento de seu relevo semiótico tangível; ou seja, efetiva-se uma produção de efeitos inesperados, em razão da tentativa de dialogar inventivamente com os suportes multimidiáticos. Tais efeitos conferem uma dimensão estética à obra porque, ao optar pelo artístico, o filme conserva o relevo semiótico estético do romance gráfico.

Tal opção encaminha-se para uma releitura do alegórico, principalmente em algumas cenas paradigmáticas, como, por exemplo, a primeira aparição de Xerxes (Rei da Pérsia- 480 a.C.), onde o uso da câmera cria uma “perspectiva monumental” na iconização do engrandecimento da figura humana quase sobrenatural.

Na composição desta cena, jogos formais potencializados pela espiral logarítmica fazem do cenário um “carro alegórico”. Lembrando que a alegoria é uma representação figurativa que intensifica detalhes metafóricos, chamo a atenção para a posição fetal dos animais, que são antropomorfizados nas coxas e pernas, mas com cascos, em contraponto com a imagem de Xerxes na ostensiva plenitude de seu poder.

A postura central e circunscrita de Xerxes no cenário, cuja composição é absolutamente equilibrada, remete à imagem do Homem Vitruviano de Leonardo da Vinci, também conhecido como O Cânone das Proporções. Observe-se o contínuo movimento e contra-movimento das linhas principais e secundárias, que se doblam em todas as direções ou se interceptam, na imagem espelhada que tenta criar o equilíbrio de forças.

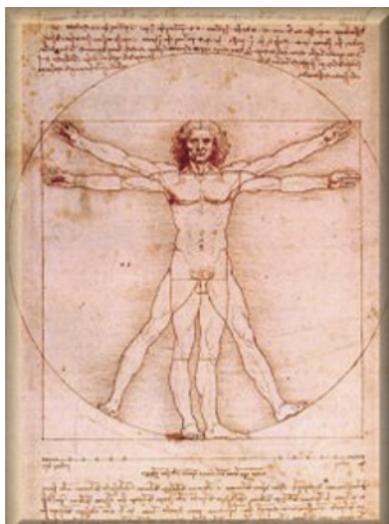


Figura 2 - Homem vitruviano, de Leonardo da Vinci  
(<http://www.br.geocities.com/discursus/archistx>)



Figura 3 - Xerxes. 1ª. aparição (capturado pela autora, do DVD)

A construção desta imagem de Xerxes no filme é bastante similar à vinheta impressa, na qual o predomínio da linha geometricamente curva sobre a reta provoca uma energia basicamente positiva. Por outro lado, a frontalidade das linhas retas na parte inferior cria tensões de outra natureza, possibilitando uma nova ordem: o plano. Normalmente, as linhas formadoras do plano possuem forças diferentes, o que provoca a dualidade entre estático e dinâmico. Do movimento das linhas emanam tensões em diversas direções: horizontal, vertical, diagonal, ascendente, descendente, etc. Percebe-se que a interação dessas forças monta um painel dos movimentos possíveis, porque, tanto num quadro ou numa vinheta de quadrinhos, quanto na tela do cinema, linhas retas e curvas criam malhas e

texturas expressivas. Desse modo, elementos do código pictórico passam a ser sistematicamente trabalhados no filme como o foram nas páginas impressas, numa operação intersemiótica, ou seja, numa troca intercódigos que enfatiza a essência da proposta do texto-fonte.

Além disso, toda a seqüência do encontro entre Xerxes e Leônidas demonstra um cuidado particular no uso da câmera, valorizando os planos e perspectivas muito usados nas HQs. Na imagem abaixo, com a reprodução o mais fiel possível, até mesmo dos menores detalhes, no diálogo travado por ocasião do enfrentamento dos inimigos, a semiótica gestual é ostensiva: o que demonstra que, na experiência estética, o corpo é capaz de “entender” o espírito e o espírito de “perceber” o corpo.



Figura 4 - Os reis. *Frame* do filme (capturado pela autora, do DVD)

Vale observar as mãos de Xerxes nos ombros de Leônidas e os inúmeros anéis, além dos demais adereços em metais nobres, todos plenos de elementos icônicos e indiciais, na sugestão da superioridade do rei persa. A cena é praticamente idêntica à vinheta de Miller. Toda a seqüência do confronto entre os dois soberanos permite avaliar como o ato de vestir-se e/ou adornar-se se insere em uma instância simbólica construtora de sentidos e significações. É um ato que implica em variações sobre o mesmo tema, servindo para expressar idéias e emoções de uma época, tanto na arte quanto na vida cotidiana

Destacam-se ainda as antíteses icônicas que se tornam simbólicas:

Leônidas = Com cabelo e barba e sem adereços.

Xerxes = Sem pelos e com muitos adereços.

Tais pormenores enfatizam a oposição entre os dois protagonistas, sugerindo que suas diferenças ultrapassam a mera aparência física.

Lembrando que as formas circulares incorporam a simbologia de movimento e de perfeição, chamo a atenção para o preciosismo da composição desta imagem, na qual o círculo ao fundo, entre as duas cabeças, acentua o equilíbrio geométrico. Vejo aí um oxímoro, mais do que um paradoxo, tendo em vista o óbvio desequilíbrio de forças entre os rivais.

#### **4 A opção pela fidelidade como metalinguagem**

Ao estudioso da linguagem cinematográfica, *300* revela, portanto, uma intencionalidade

compositiva de caráter metalingüístico, na cuidadosa construção de suas metaimagens.

O teórico russo Roman Jakobson (1975) foi o primeiro a considerar a mensagem voltada para o próprio código utilizado como susceptível de caracterizar uma nova função da linguagem, que ele denominou função metalingüística. A partir daí, os discursos teórico-analíticos incorporaram termos como metaliteratura, metateatro, metacinema, entre outros, ao tratarem das obras da modernidade. Pode-se falar de metalinguagem sempre que a obra permita que se perceba uma crítica implícita, numa atitude de construir e ver-se construindo. Winfried Nöth retoma o termo em 2006, ao tratar das metaimagens como sendo

Uma outra maneira na qual a imagem pode ser não-representacional [...] Em vez de se referirem ao mundo dos objetos não-imagéticos, elas se referem a outras imagens. Imagens auto-referenciais referem-se a elas mesmas, ou seja, elas possuem os seus objetos de referência dentro e não fora do seu quadro imagético próprio. (NÖTH, 2006, p. 307, grifos nossos)

O autor explica que o termo metaimagem foi cunhado a partir do termo metalinguagem, sendo uma classe de metassignos. Segundo ele,

Metaimagens nos dão então uma evidência de uma característica semiótica que as imagens têm em comum com a linguagem, a característica de reflexividade, como Hockett (1977) a chama, isto é, o potencial da linguagem para criar a sua própria metalinguagem. (id., p. 311)

No filme aqui analisado, é possível constatar uma reflexão crítica latente que altera a estrutura de seu sistema sógnico, porque nele, a metalinguagem é percebida estruturalmente, como uma consciência semiótica que “inventa” e, portanto, altera seu código de base. O conceito operacional de metalinguagem do cinema ou de metacinema permite investigar de que modo e porque tal questionamento implícito do próprio código utilizado dá-se a conhecer aos olhos do espectador não-ingênuo. Percebe-se, pois, que as escolhas feitas pelo artista/cineasta implicam a avaliação de todos os elementos, sua problematização e uma tomada de posição diante do já estabelecido e estratificado. Logo, o ato de escolher é fundamentalmente metalingüístico, porque pressupõe a crítica ao próprio código em questão; ou seja, como entende Iuri Lotman, qualquer escolha a partir de um conjunto de códigos “traz já uma informação”. (LOTMAN, 1978, p. 139)

Considero que, valendo-se da reflexão processual sobre as formas canônicas estereotipadas, o discurso fílmico vai renovar o instrumental, os princípios e as técnicas de seu fazer. Isso faz com que, por força da metalinguagem implícita, o filme *300* distancie-se de uma linguagem já desgastada nas adaptações das HQs para o cinema. Trata-se de uma crítica que se manifesta pela recusa das formas

convencionais, dos clichês e dos lugares-comuns, chegando a impor uma ordem transgressora que lhe permite a afirmação de sua existência, como um sistema metassógnico com suas leis e lógica próprias. Isso significa que os códigos utilizados são redimensionados por força de uma autocrítica de teor metalingüístico, no próprio projeto da obra.

Metalingüisticamente falando, no filme estudado, graças à opção pela fidelidade<sup>5</sup>, tanto formal quanto diegética ao material impresso, o efeito conseguido é singular, o que demanda algumas reflexões teóricas sobre a questão.

O pesquisador de cinema Robert Stam (2003) explica que

As discussões mais recentes sobre as adaptações cinematográficas de romances passaram de um discurso moralista sobre fidelidade ou traição, para um discurso menos valorativo sobre intertextualidade. (STAM, 2003, p. 234)

Segundo ele, as adaptações situam-se “em meio ao contínuo turbilhão de transformação intertextual” (id. *ibid*); sendo que as operações transmutadoras (seleção, amplificação, concretização e atualização) geram um processo infinito de reciclagem dos textos anteriores ou hipotextos. O autor considera que o quinto tipo de transtextualidade proposto por Gérard Genette é “extremamente sugestivo para a análise fílmica” (id. p. 233) e acrescenta que

**5** No filme, há algumas coisas sutilmente excluídas. A maioria das inclusões têm a ver com a Rainha, e essa é a principal mudança feita pelo diretor.

o termo “hipertextualidade” evoca a relação entre os romances originais e suas adaptações cinematográficas.

A hipertextualidade diz respeito à relação entre um texto, a que Genette denomina “hipertexto”, e um texto anterior ou “hipotexto”, que o primeiro transforma, modifica, elabora ou estende. (...)

O termo “hipertextualidade” possui uma rica aplicação potencial ao cinema especialmente aos filmes derivados de textos preexistentes de forma mais precisa e específica que a evocada pelo termo “intertextualidade”. (id.ibid.)

Tais conceitos nos conduzem ao terreno da tradução *lato sensu* que, para Roman Jakobson (1975), não se restringe apenas à operação entre idiomas, pois diz respeito também à operação intersemiótica que consiste na “interpretação de signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais” (JAKOBSON, 1975, p.65). É nesse sentido que se entende a adaptação de uma obra literária para o cinema como uma re-escritura. Em que pesem os conhecidos argumentos da infidelidade dos filmes em relação às obras literárias, o conceito de intersemiose permite afirmar que a absoluta literalidade do filme em relação à obra literária é praticamente impossível, além de irrelevante. Afinal, estão em cena dois sistemas semióticos distintos, em diferentes suportes: a página impressa e a tela. Segundo Júlio Plaza, é natural e até mesmo desejável que ocorram modificações, porque

[...] numa tradução intersemiótica, os signos empregados têm tendência de formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original. (PLAZA, 1990, p. 30).

Por outro lado, pode ocorrer uma tradução intersemiótica entre meios, onde se procura manter as referências indiciais do meio de origem, o que Plaza chama de “transposição”. Seria o caso da “tradução indicial” que se pauta pelo contato entre o original e a tradução. Suas estruturas são transitivas, há continuidade entre original e tradução. “O objeto imediato do original é apropriado e trasladado para um outro meio.” (idem, p.33) Seria esse o caso do filme aqui estudado, em que se procurou desenvolver um novo produto a partir dos elementos da GN, com uma realização o mais fiel possível do estilo consagrado por Frank Miller.

Ao explicitar uma deliberada opção pela artificialidade, o filme permite que o tema se torne um pretexto para a obtenção de efeitos compositivos, muito embora o diretor – como re-escritor/ re-leitor da obra original – sinta a necessidade de ajustar as linguagens, seja por exigências dos outros códigos utilizados, seja por questões ligadas ao tempo de duração de um filme.

Uma vez que textos estéticos em novos suportes falam simultaneamente com diferentes códigos, o importante é perceber que as significações eclodem do encontro entre os signos. Assim

sendo, a meu ver, o que distingue o filme *300* de outros filmes épicos são seus mecanismos expressivos ou suas estratégias discursivas, que integram imagens em movimento aos gestos, palavras, sons, cores e ritmos, num processo intersemiótico de efeitos inovadores. Acredito que, impregnado pelas formas e códigos específicos de outro meio (a página impressa), o filme liberta-se das convenções ou normas, impostas pelos filmes de ação ou de aventura, valendo-se de um ambiente tecnológico que lhe oferece as ferramentas mais apropriadas para um redimensionamento do gênero épico nas telas.

## 5 Conclusão

Tendo em vista as reflexões anteriores, pelo menos no que tange aos épicos mais recentes, considero elementos diferenciadores do filme *300* os fatores miméticos e expressivos, tais como: uma sensibilidade mais visual que conceitual, uma relação mais sensual que ideológica com as imagens, um gosto pela invenção e pelo além do comum. Além disso, um novo rigor na concepção criativa, em sua proposta estética, distancia-se daquele rigor técnico nos filmes que buscam o realismo na representação das batalhas, por exemplo, com o uso dos efeitos especiais em nome da verossimilhança.

Tudo isso explicaria a ênfase no artificial em detrimento da ilusão da realidade, na obra estudada e que, assim como *Sin City* e outros filmes que imitam texturas de histórias em quadrinhos, revela ostensivamente seu caráter

“factício” ou artificial. Minha conclusão é que se trata de uma deliberada opção pela artificialidade, onde o que está em jogo não é a veracidade das imagens, nem mesmo a verossimilhança, mas sim a fiel representação da obra original impressa.

Mesmo sendo o filme composto por imagens tecnológicas híbridas – de segunda geração e de terceira geração – paradoxalmente se observa uma espécie de pseudo-retrocesso às imagens de primeira geração – de caráter artesanal e único, como o desenho e a pintura, entre outros, e cujo regime de recepção é o “valor do culto”. São as metaimagens em ação e, para conseguir tal proeza, toda a técnica é colocada a serviço da opção estética. A clássica iconografia greco-latina e o impostado tom épico do cinema de aventuras estão presentes no filme, porém reconfigurados em sua origem, porque tudo é estilizado, alterado pela computação, dando um clima de sonho ou pesadelo, totalmente não-realista. As estratégias miméticas viabilizadas pelas tecnologias mais recentes revelam não só a convivência instintiva com um mundo complexo de imagens significativas e imemoriais, mas também a opção pela artificialidade, que condiz com o imaginário contemporâneo, reconfigurado pela simulação e pela virtualidade.

Entendo, portanto, que a postura crítico-criativa – verificada no filme *300* pelo uso poético das metaimagens – aponta para o desafio mais fascinante do cinema atual: a

apropriação dos meios *high tech* de produção de imagens em favor de um potencial expressivo cada vez mais sofisticado.

## Referências bibliográficas

ARISTÓTELES. **Poética**. Porto Alegre: Globo, 1966.

AUERBACH, Erich. **Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993.

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 1997.

CHARTIER, Roger. **A história cultural: entre práticas e representações**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1990.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia a realidade virtual**. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

DURAND, Gilbert. **Estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

EISNER, Will. **El cómic y el arte secuencial**. Barcelona: Norma, 2002.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. **Platão e as artimanhas do fingimento**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1999.

GRAÇA, Marina Estela. **Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada**. São Paulo: SENAC, 2006.

GUIMARÃES, Denise. **A poesia crítico-inventiva**. Curitiba: SECE/BPP, 1985.

\_\_\_\_\_. **Comunicação Tecnoestética nas Mídias Audiovisuais**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, 1975.

JAMESON, Frederic. **Espaço e imagem**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1994.

LIMA, Luiz Costa. **Mimesis e modernidade: formas das sombras**. Rio de Janeiro: Graal, 1980.

LOTMAN, Iuri. **A estrutura do texto artístico**. Lisboa: Estampa, 1978.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papirus, 1997.

MENDES, Francisco. **Poesia Gore-gásmica**. [S.I.: s.n.], 2007. Disponível em: <<http://pasmosfiltrados.blogspot.com>> Acesso em: 23 abr. 2008.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics**. Nova York: Kitchen Sink, 1993.

MILLER, Frank; VARLEY, Lynn. **Os 300 de Esparta**. São Paulo: Devir, 2006.

MOYA, Álvaro. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: L&PM, 1986.

\_\_\_\_\_. **Vapt Vupt**. São Paulo: Clementi & Gramani, 2003.

NAREMORE, James. **Film adaptation**. London: The Athlone Press, 2000.

NÖTH, Winfried. Metaimagens e imagens auto-referenciais. In: ARAÚJO, Denize (org.). **Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia**. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 306-327.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

PESSOA, Fernando. **Poesias**. 9 ed. Lisboa: Edições Ática, 1973.

PIGNATARI, Décio. **Semiótica e Literatura. Verbal / Não verbal & Ocidente/ Oriente.** São Paulo : Ed. Cortez, 1993.

PLATÃO. Diálogos. **A República. Vol. VI-VII.** Trad. Carlos Alberto Nunes. Belém: Universidade Federal do Pará, 1976.

PLAZA, Júlio. **A tradução intersemiótica.** São Paulo: Perspectiva, 1990.

PRIESTLEY, J.B; SPEAR, Josephine. **Adventures in English Literature.** The Eighteenth Century. The Romantic Period. The Vitorian Age. vol.3. New York: Harcourt, Brace & World, Inc., 1963.

REY, Alain. **Les spectres de la bande.** Paris: Les Éditions de Minuit, 1978.

SEEL, Martin. **Aesthetics of appearing.** California: Stanford University Press, 2005.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema.** Campinas: Papirus, 2003.

VIRILIO, Paul. **Guerra e cinema: logística da percepção.** São Paulo: Boitempo, 2005.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência.** Rio de Janeiro: Terra e Paz, 1984.

## Sites consultados

*Permanent link.* Disponível em <'300' comic to screen comparison **\*\*UPDATED\*\***>. Acesso em: 10 out. 2007.

Frank Miller. Disponível em <www.devir.com.br/hqs/frank\_miller.php>. Acesso em: 15 jan. 2008.

*Graphic novel.* Disponível em <www.moebiusgraphics.com>. Acesso em: 15 jan. 2008.

300 de Esparta. Disponível em <www.universohq.com/quadrinhos/300\_esparta.cfm>. Acesso em: 15 jan. 2008.

Grécia Antiga. Disponível em <www.historianet.com.br>. Acesso em: 16 ago. 2008.

Xerxes. Disponível em <http://comicbooks.about.com/od/comicmovies/ig/300-Gallery/Xerxes>. Acesso em: 16 ago. 2008.

**Imaginary and virtuality:  
the mimetic strategies  
in the epic 300****Abstract**

The article analyzes how the filming style of *300* rejects naturalistic patterns, with emphasis in the fidelity to Frank Miller's album. This text aims to question the film's distinct mimetic concept when using techniques, computer effects, virtual scenery and imagery in the stylized reconstruction of the graphic novel scenes. The filmic adaptation is investigated in its metalinguistic proposal, trying to show how the preexisting printed images are presented in an ostensive artificial look.

**Keywords**

Cinema. Graphic novel. Fidelity.  
Metalinguistic proposal.

**Imaginario y virtualidad:  
las estrategias miméticas  
en el épico 300****Resumen**

El artículo estudia la denegación de los patrones naturalistas en el estilo filmico de *300*, con énfasis en la fidelidad al álbum de Frank Miller. Este texto busca una reflexión sobre la "rara" concepción mimética de la película al usar la técnica, efectos digitales, escenarios e imágenes virtuales en la reconstrucción estilizada de las escenas de la *graphic novel*. La adaptación filmica es investigada en su propósito metalingüístico, intentando descubrir de qué manera las imágenes impresas preexistentes son presentadas con artificialidad ostensible.

**Palabras clave**

Cinema. *Graphic novel*. Fidelidad.  
Propuesta metalingüística.

**Recebido em:**

05 de outubro de 2008

**Aceito em:**

05 de fevereiro de 2009

## Expediente

A revista E-Compós é a publicação científica em formato eletrônico da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós). Lançada em 2004, tem como principal finalidade difundir a produção acadêmica de pesquisadores da área de Comunicação, inseridos em instituições do Brasil e do exterior.

E-COMPÓS | [www.e-compos.org.br](http://www.e-compos.org.br) | E-ISSN 1808-2599

Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília, v.11, n.3, set./dez. 2008. A identificação das edições, a partir de 2008, passa a ser volume anual com três números.

### CONSELHO EDITORIAL

#### Afonso Albuquerque

Universidade Federal Fluminense, Brasil

#### Alberto Carlos Augusto Klein

Universidade Estadual de Londrina, Brasil

#### Alex Fernando Teixeira Primo

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

#### Alfredo Vizeu

Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

#### Ana Carolina Damboriarena Escosteguy

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

#### Ana Sílvia Lopes Davi Médola

Universidade Estadual Paulista, Brasil

#### André Luiz Martins Lemos

Universidade Federal da Bahia, Brasil

#### Ângela Freire Prysthon

Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

#### Antônio Fausto Neto

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

#### Antonio Carlos Hohlfeldt

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

#### Arlindo Ribeiro Machado

Universidade de São Paulo, Brasil

#### César Geraldo Guimarães

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

#### Cristiane Freitas Gutfreind

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

#### Denilson Lopes

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

#### Eduardo Peñuela Cañizal

Universidade Paulista, Brasil

#### Erick Felinto de Oliveira

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

#### Francisco Menezes Martins

Universidade Tuiuti do Paraná, Brasil

#### Gelson Santana

Universidade Anhembi/Morumbi, Brasil

#### Hector Ospina

Universidad de Manizales, Colômbia

#### Ieda Tucherman

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

#### Itania Maria Mota Gomes

Universidade Federal da Bahia, Brasil

#### Janice Caiafa

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

#### Jeder Silveira Janotti Junior

Universidade Federal da Bahia, Brasil

#### João Freire Filho

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

#### John DH Downing

University of Texas at Austin, Estados Unidos

#### José Luiz Aidar Prado

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

#### José Luiz Warren Jardim Gomes Braga

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

#### Juremir Machado da Silva

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Brasil

#### Lorraine Leu

University of Bristol, Grã-Bretanha

#### Luiz Claudio Martino

Universidade de Brasília, Brasil

#### Maria Immacolata Vassallo de Lopes

Universidade de São Paulo, Brasil

#### Maria Lucia Santaella

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

#### Mauro Pereira Porto

Tulane University, Estados Unidos

#### Muniz Sodre de Araujo Cabral

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

#### Nilda Aparecida Jacks

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

#### Paulo Roberto Gibaldi Vaz

Universidade Federal do Rio de Janeiro, Brasil

#### Renato Cordeiro Gomes

Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil

#### Ronaldo George Helal

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

#### Rosana de Lima Soares

Universidade de São Paulo, Brasil

#### Rossana Reguillo

Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores do Occidente, México

#### Rousiley Cell Moreira Maia

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

#### Sebastião Carlos de Moraes Squirra

Universidade Metodista de São Paulo, Brasil

#### Simone Maria Andrade Pereira de Sá

Universidade Federal Fluminense, Brasil

#### Suzete Venturilli

Universidade de Brasília, Brasil

#### Valério Cruz Brittos

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Brasil

#### Veneza Mayora Ronsini

Universidade Federal de Santa Maria, Brasil

#### Vera Regina Veiga França

Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil

### COMISSÃO EDITORIAL

Ana Gruszynski | Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Rose Melo Rocha | Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

### CONSULTORES AD HOC

Alexsandro Galeno Araújo Dantas | Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Isaltina Gomes | Universidade Federal de Pernambuco, Brasil

João Luis Anzanello Carrascoza | Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

Malena Segura Contrera | Universidade Paulista, Brasil

Marcia Benetti | Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

Maria Aparecida Baccega | Universidade de São Paulo, Brasil

Vander Casaqui | Escola Superior de Propaganda e Marketing, Brasil

Virginia Pradelina da Silveira Fonseca | Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil

REVISÃO DE TEXTO E TRADUÇÃO | Everton Cardoso

ASSISTÊNCIA EDITORIAL E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA | Raquel Castedo

### COMPÓS | [www.compos.org.br](http://www.compos.org.br)

Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação

Presidente

#### Erick Felinto de Oliveira

Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil

erickfelinto@uol.com.br

Vice-presidente

#### Ana Sílvia Lopes Davi Médola

Universidade Estadual Paulista, Brasil

asilvia@faac.unesp.br

Secretária-Geral

#### Denize Correa Araújo

Universidade Tuiuti do Paraná, Brasil

denizearaujo@hotmail.com