

Classics and Comics : diálogos entre quadrinhos e Antiguidade Clássica



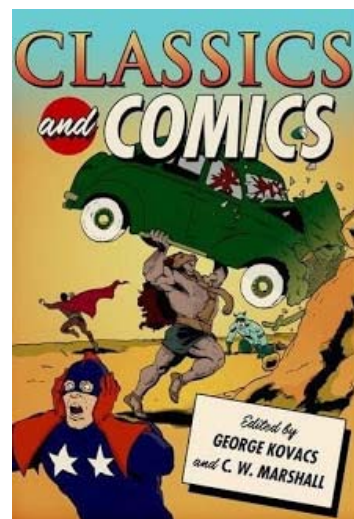
Mateus Dagios
Mestre em História pela
Universidade Federal do Rio
Grande do Sul (UFRGS)

O título do livro *Classics and Comics* pode assustar alguns desavisados – algum leitor poderia perguntar: “Qual a relação entre quadrinhos e Estudos Clássicos? Algum helenista com certo preconceito poderia esboçar uma certa desconfiança, dizendo que Estudos Clássicos remetem a uma sólida tradição acadêmica e que nada têm em comum com histórias em quadrinhos. Para ambos os leitores seria uma surpresa a riqueza de relações entre esses dois temas exploradas nos textos do livro *Classics and Comics*, editado por George Kovacs e C.W. Marshall, ambos professores de mundo greco-romano, como número da respeitada coleção *Classical Presences* da editora Oxford University Press.

O livro nasceu a partir de uma conferência relaizada pela American Philological Association com o objetivo de obter interesse do grande público não especializado. O sucesso do empreendimento foi notado pelos editores da *Classical Presences*

que prontamente decidiram trazer o tema para a coleção. A publicação está dividida em quatro grandes partes, sendo ao todo composta por dezesseis artigos.

O primeiro texto do livro, *Classics and Comics: Establishing a Critical Frame*, é de caráter introdutório, explicando o contexto geral do livro e a sua divisão em quatro grandes partes. Em um primeiro momento, este livro enquadra-se dentro dos estudos de recepção da Antiguidade, ou seja, na tentativa de entender como textos antigos influenciam a elaboração de novos textos e o desenvolvimento de vínculos identitários com o passado. Os autores, contudo, conscientes da singularidade do tema, destacam um objetivo maior: colocando novos problemas e maneiras de compreensão do gênero “Comics” como um texto literário, contribuir para que acadêmicos dos Estudos Clássicos possam alargar sua visão documental e expandir possibilidades metodológicas e filosóficas de leitura.



KOVACS, George; MARSHALL, C. W. (eds.). *Classics and Comics*. Oxford: Oxford University Press, 2011.

Para os autores, existem muitas semelhanças entre o classicista e o leitor de quadrinhos (comics fan), começando pelo fato de que ambos se debruçam sobre um específico corpus documental. O leitor de quadrinhos está constantemente relendo e resituando um tipo de texto que está sempre em expansão em níveis multimídia e hipertexto, reorganizando uma continuidade. O classicista trabalha com um grupo de textos, comparativamente menor, mas que são também reelaborados a partir de novas premissas teóricas. Os quadrinhos como um gênero literário trabalham com o desafio de interpretar um material que está sempre em crescimento, enquanto que os historiadores do mundo clássico procuram reatualizar os seus documentos através de novas perspectivas. Outra semelhança é que assim como Hesíodo dividiu a história dos homens em cinco eras ou idades (idade de ouro, de prata, de bronze, dos heróis e dos homens), uma classificação semelhante é indicada para os quadrinhos, sendo a Idade de Ouro nos quadrinhos a época que vai do final dos anos 30 até a metade dos anos 50, idade na qual o gênero tem seu desenvolvimento e criação de personagens célebres, assim como da revista Action Comics.

A primeira parte do livro, chamada *Seeing the Past through Sequential Art*, procura estabelecer os parâmetros teóricos dessa intersecção entre Antiguidade Clássica e arte sequencial, mas em um nível mais profundo do que analisar os comics que retratam a antiguidade ou utilizam temas mitológicos. O objetivo é mostrar

como em alguns momentos a compreensão dos quadrinhos permite desenvolver uma melhor percepção da Antiguidade, invertendo o caminho esperado dentro de uma dimensão de recepção. O texto de Gideon Nisbet, *An Ancient Greek Graphic Novel P.Oxy. XXII 2331*, mostra esse caminho inverso no eixo de compreensão. Nisbet debruça-se sobre um papiro chamado "Heracles Papyrus" da série de "Oxyrhynchus Papyri" (Oxy. XXII 2331) tentando demonstrar como o tipo de leitura da arte sequencial ajuda o historiador a compreender o procedimento de leitura do papiro, que trata sobre os trabalhos de Hércules. A singularidade do papiro está no fato de apresentar o texto em linhas e colunas além de pequenos desenhos, chamados de "grullos". O tipo de desenho desse papiro não é comum a outros da mesma época, sendo que o procedimento de leitura da arte sequencial ajuda a entender a singularidade desse papiro com um processo de leitura muito similar ao dos quadrinhos.

O segundo texto, *Sequential Narrative in the Shield of Achilles*, de Kyle P. Johnson, parte da famosa definição de Will Eisner de arte sequencial - "the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea" - para relacionar os quadrinhos com o conceito de ekphrasis, ou seja, definição verbal de um objeto pictórico, no qual o objeto é descrito por meio do discurso. Para o autor, existem semelhanças entre a noção de arte sequencial defendida por Eisner e a técnica ekphrasis. Partindo desses dois conceitos e da teoria proposta por Thierry Gronsteen no livro *System of Comics*, Johnson interpreta a descrição que Homero

faz do escudo de Aquiles (Ilíada XVIII-478-608) para tentar planificá-lo em um esquema sequencial.

O texto seguinte, *Declassifying the Classical in Japanese Comics*, debruça-se sobre o universo dos mangás e especificamente sobre a obra *Apollo's Song* (Aporo no Uta), de Osamu Tezuka. Nicholas A. Theisen investiga a importância da alusão literária no sentido que o leitor traz para o texto e também nos mostra que a mitologia grega é muito utilizada na construção criativa de vários mangás. Para o público brasileiro são interessantes as comparações feitas entre *Apollo's Song* e *Saint Seiya*, que fez sucesso no país a partir de meados dos anos 1990 com o nome de Cavaleiros do Zodíaco.

O último texto da primeira seção, *Heroes Un/Limited: The Theory of the Hero's Journey and the Limitation of the Superhero Myth*, escrito por Brett M. Rogers, trata sobre a importância da noção de mito para a arte sequencial. O herói mitológico importante nas narrativas clássicas é também uma das bases de compreensão de uma investigação desse tipo de arte. O herói em sua dualidade, em suas faces morais, em seus conflitos éticos com seu grupo social, também se faz presente nas aventuras de Superman, Batman, Spider-Man e X-Men, entre outros. Mas Rogers não deseja simplesmente comparar mitos, mas fazer uma crítica ao uso indiscriminado do livro *O Herói de Mil Faces* (*The Hero with a Thousand Faces*) de Joseph Campbell. Para o autor, a ideia da "jornada do herói" defendida por Campbell, com separação, iniciação e retorno, deve ser cuidadosamente analisada e não ser usada na estruturação de todas as histórias de heróis.

Os quatro artigos que compõem a segunda parte do livro, chamada *Gods and Superheroes*, dedicam-se ainda à questão do herói, mas abordando diferentes representações e usos de mitos gregos em diversas histórias, sendo esta parte composta por estudos de caso relacionados à ideia de recepção da Antiguidade nos quadrinhos. O editor C.W. Marshall concentra-se no texto *The Furies, Wonder Woman and Dream: Mythmaking in DC Comics* sobre a complexa figura das Eríneas, chamadas também de Fúrias. As Eríneas eram três divindades vingadoras que, principalmente na trilogia *Oresteia* de Ésquilo, perseguem Orestes por causa do matricídio. Marshall dedica-se a entender como as Fúrias são reapropriadas e modificadas ou não em seu sentido original nos comics *Sandman* de Neil Gaiman e *Wonder Woman 300* de Roy Thomas e Danette Thomas, ambos publicados pela DC Comics.

O artigo de Craig Dethloff *Coming up to Code: Ancient Divinities Revisited*, trata da representação dos deuses gregos nos quadrinhos mais representativos de 1930 a 1970, principalmente da DC Comics, analisando a influência de mitos gregos como o de Hércules na criação de heróis como Superman e Wonder Woman. Já o oitavo texto, *The Burden of War: From Homer to Oeming* de Clinton Simms, segue a linha de Dethloff mas se dedica somente a uma divindade, Ares. O mérito do texto de Simms é o de investigar o deus da guerra e suas representações durante a Guerra Fria, mas o autor dedica a sua análise mais concreta de Ares para a minissérie de Michael Oeming *Ares: God of War* lançada em 2006 pela Marvel.

O último texto da segunda parte, intitulado 'Seven Thunders Utter Their Voices': Morality and Comics History in Kingdom Come, de Benjamin Stevens, abandona as análises da mitologia grega e parte para a mitologia bíblica, analisando a minissérie da DC Comics Kingdom Come (1996), escrita por Mark Waid e desenhada por Alex Ross. Para o autor, a série dedica-se a explorar temas morais e dialoga com referências bíblicas.

A terceira parte do livro, Drawing (on) History, separa-se da análise do campo mitológico e parte para as influências ou usos da história antiga na composição dos quadrinhos. Essa parte é formada por quatro textos. O primeiro, Hard-Boiled Hot Gates. Making the Classical Past Other in Frank Miller's Sin City, escrito por Vincent Tomasso, explora uma suposta influência da Batalha de Temópilas (Heródoto - História 7.201-233) nos comics Sin City e 300. Para o autor, além de influências dos livros policiais de Dashiell Hammett, Raymond Chandler e Mickey Spillane, a narrativa de Heródoto estaria em um trecho citado pela personagem Dwight. Por outro lado, Persians in Frank Miller's 300 and Greek Vase Painting, texto de Emily Fairey, trata de um tema mais sensível, acerca da influência pictográfica de Miller para a composição da obra 300. Nos EUA, o texto de Miller é acusado de ser uma alegoria racista para conflitos entre o Ocidente e o Oriente e conflitos internos da sociedade americana. Para a autora, existem em alguns vasos gregos representações correspondentes às de Miller. Para os

interessados na obra de Frank Miller, esses dois textos são de sensível contribuição para a compreensão do autor e de como os seus textos são vistos pela crítica americana.

O terceiro artigo dessa parte, A Dream of Augustus: Neil Gaiman's Sandman and Comics Mythology, de Anise K. Strong, aborda como a Antiguidade romana pode ser importante para compreender a história de Sandman. O estudo dedica-se a Sandman nº 30, que trata de August, tentando mostrar a ideia que Gaiman possui de Roma.

O último artigo, Francophone Romes: Antiquity in Les Bandes Dessinées, de Martin T. Dinter, é o mais interessante da terceira parte. Dinter procura explorar a tradição francesa de quadrinhos (bandes dessinées) relacionando-a com a temática da história romana. A pátria de Astérix possui uma longa tradição em quadrinhos e vários deles reportam-se à Antiguidade, como Les aigles de Rome, Alix l'Intrepide e Murena. Por meio dessa temática, o autor elabora as relações entre a identidade nacional francesa e as bandas dessinées. Apontando que a criação de Astérix no final de 1950 coincide com o período de administração de Charles de Gaulle, no qual a França desejava se restabelecer no contexto político global de conflito entre URSS e EUA. A figura de Astérix parece ser um contraponto às várias "invasões culturais" que a França sofria, tentando ser um símbolo de identidade nacional. O importante desse texto é mostrar como os quadrinhos estão vinculados ao "usos do passado"

e como eles podem ser um ótima fonte de pesquisa para o estudo das identidades nacionais.

A quarta e última parte, intitulada *The Desires of Troy*, é composta por somente três textos e dedica-se exclusivamente às representações de Troia nas histórias em quadrinhos. Troia é um dos lugares que mais centralizam aspectos da imaginação popular sobre a Antiguidade e esta importância se reflete no crescente número de comics que referenciam a Guerra de Troia. O primeiro texto, *Twenty-First-Century Troy*, do desenhista e escritor de quadrinhos Eric Shanower, é uma história em quadrinhos produzida especialmente para o livro, na qual ele conta, utilizando a técnica de metanarrativa, como criou o comic intitulado *Age of Bronze*, que trata sobre a Guerra de Troia e é publicado desde 1998 pela Image Comics. No comic ele relata os estágios dos seus processos criativos, contando as influências para as suas ideias, o seu percurso de estudo para a identidade visual da revista, suas pesquisas em vasos gregos e também em sítios arqueológicos. Como é um livro sobre quadrinhos, nada mais justo do que dar lugar a um desenhista em um dos textos: Eric Shanower foi premiado duas vezes, em 2001 e 2003, com o prêmio Eisner pelo trabalho de escrita e arte que desenvolveu no *Age of Bronze*. O seu objetivo era trazer uma Troia mais realista da que até então havia sido desenvolvida nos quadrinhos, apresentando um trabalho de pesquisa mais complexo que visava um trabalho visual mais fidedigno às criações gregas – para os interessados

nessa série em particular e nas representações de Troia, o texto é de máxima importância.

O segundo texto, *Eros Conquers All: Sex and Love in Eric Shanower's Age of Bronze* de Chiara Sulprizio, também é dedicado à série de Shanower, sendo que a autora traça um painel da presença da força de Eros no comic, analisando a arte visual de Shanower. Já o último texto do livro, *Heavy Metal Homer: Countercultural Appropriations of the Odyssey in Graphic Novels*, de Thomas E. Jenkins, explora as versões da revista *Heavy Metal* (versão americana da francesa *Métal Hurlant*) para a Odisseia de Homero. A revista lançou duas versões para a obra de Homero ao longo de sua história, a primeira em 1968 de George Pichard e Jacques Lob chamada *Ulysses* e a segunda *Odyssey*, de Franco Navarro e José Martín Saurí, lançada pela *Heavy Metal* em 1983. A autora aborda a diferença entre as duas publicações mas sustenta que ambas mantêm o ethos editorial de erotismo da *Heavy Metal*.

A edição conta ainda com um apêndice, *A Reading List of Classics in Comics*, que contém detalhes de publicação e uma pequena resenha de todos os comics citados no livro. Outro componente cuidadosamente preparado foi a capa do livro, uma referência que os amantes dos quadrinhos não deixarão de perceber, exclusivamente desenhada para esta edição por George O'Connor, artista da série *Olympians*.

Assim, *Classics and Comics* de George Kovacs e C.W. Marshall revela-se uma contribui-

ção significativa tanto para os estudos dos comics quanto da Antiguidade, apresentando várias pontes possíveis entre os Estudos Clássicos e as histórias em quadrinhos. As possibilidades de abordagem obviamente não se encerram naquelas propostas nesse livro, mas a iniciativa e a

interdisciplinaridade da proposta surgem como um caminho a ser explorado. Outros pontos significativos da publicação são a expansão do horizonte e dos procedimentos documentais do classicista e a superação de um certo preconceito entre a Academia e a arte sequencial. ●