

HQ/LIVROS ARTIGO



A trajetória de Frank Miller

A história de um dos maiores criadores da Nona Arte

WALDOMIRO
VERGUEIRO

26.10.2015

16H00

ATUALIZADA
EM

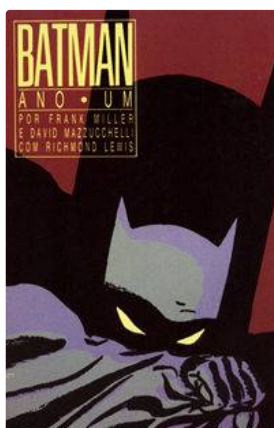
29.06.2018

02H30

Frank Miller, o mais novo convidado da **CCXP - Comic Con Experience**, é mais do que um simples autor de quadrinhos. Para alguns, é um ícone. Para outros, quase uma lenda. Para a maioria dos aficionados por histórias em quadrinhos, é alguém a se respeitar, colocado ao lado de autores emblemáticos dos *comics* norte-americanos, como **Will Eisner**, **Jack Kirby**, **Stan Lee**, **Jim Steranko** e outros.

Há quase trinta anos, o autor de *O Cavaleiro das Trevas* é merecidamente referenciado com admiração nas discussões sobre histórias em quadrinhos, inicialmente sendo apenas relacionado com o ambiente dos super-heróis, que ele afetou de forma radical, mas posteriormente também vinculado aos quadrinhos adultos, espaço onde ele formulou modelos de atuação. Confira, abaixo, a trajetória de Miller:

FE7



Batman: Ano Um

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR



Daredevil 168

FE4



Ronin

FP



Frank Miller

FE1



Daredevil 165

FE6



Sin City

FE5



Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR



Born Again

FE7



300

FE9



Cavaleiro das Trevas 2

O difícil início de carreira

Na realidade, ele se aproximou das histórias em quadrinhos de forma bastante tímida, sem grandes pretensões. Apaixonado por histórias policiais *noir*, um de seus autores prediletos era **Mickey Spillane**, criador do detetive Mike Hammer, Miller provavelmente sonhava em colocar nos quadrinhos as aventuras desse personagem quando foi para Nova York em 1975, aos 18 anos. Não encontrou espaço para esse tipo de histórias na produção quadrinhística dessa época, muito mais promissora então - como ainda hoje -, para aqueles que se dispunham a realizar histórias protagonizadas por super-heróis, mas também não quis retornar para sua terra natal, Vermont, o mais rural dos estados norte-americanos. Pretendia conquistar a cidade grande. E conquistou.

Não foi fácil, no começo. Nas muitas entrevistas que posteriormente concedeu, Miller fala dessa época como um período de incertezas, sem

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

trabalho em quadrinhos para a editora Gold Key, na revista *Twilight Zone (Além da Imaginação)* n. 84, de junho de 1978, em que fez a arte para a história "Royal Feast". Outros trabalhos seguiram, para a DC Comics (*Weird War Tales*) e Marvel Comics (*John Carter: Warlord of Mars, Doc Samson*).

Eram todas histórias esparsas, trabalhos que lhe eram passados quase que como uma forma de teste, sondando suas habilidades e persistência como artista. Assim, pode-se dizer que sua progressão inicial na indústria de quadrinhos foi bastante acanhada, talvez devido um pouco a sua insegurança na área; ele passava dias desenhando uma única página, tentando se acostumar com as características dos super-heróis.

O Homem Sem Medo e as primeiras Graphic Novels

Seu primeiro trabalho com um personagem mais conhecido ocorreu em 1979, quando foi convidado a fazer a arte para uma história publicada em *The Spectacular Spider-Man*, em que o **Demolidor** aparecia como coadjuvante. Ele em seguida se ofereceu para trabalhar nas histórias dessa personagem, assumindo o posto de desenhista regular no n. 158, de maio de 1979 (leia *texto* sobre a fase). Permaneceu nessa função durante alguns meses, mas aos poucos começa a colaborar no roteiro das histórias e finalmente os assume individualmente a partir do n. 168, quando introduz a personagem **Elektra**, amante e nêmesis do protagonista. Com isso, ele conseguiu uma reviravolta na carreira do Homem Sem Medo, cuja revista foi considerada a melhor publicação da Marvel Comics nos dois anos seguintes a sua ascensão como roteirista principal. Permaneceu à frente desse título por vários anos, culminando sua participação com a história "**Born Again**" ("A queda de *Murdock*" no Brasil), publicada dos números 227 a 233, de 1986, em que, na magistral arte de **David Mazzucchelli**, o protagonista, depois de politicamente arruinado, financeiramente destruído e psicológica e fisicamente destruído encontra forças para se reerguer da derrota e continuar sua carreira de defensor da justiça.

pioneiro de Miller não obteve muito sucesso quando de sua publicação, talvez porque estivesse muito à frente de sua época. *Ronin* foi também o primeiro trabalho em que Miller deteve todos os direitos autorais, apesar do trabalho ter sido publicado pela DC Comics.

O Cavaleiro das Trevas: A consagração

Em 1986, convidado para elaborar uma história do **Batman**, um dos grandes ícones dos quadrinhos de super-heróis, ele resolveu seguir por caminhos jamais trilhados com essa personagem e literalmente realizou uma radical re-conceituação do Cruzado de Capa: com uma história situada dez anos após a aposentadoria do herói, o Batman de Miller é uma figura gótica, inicialmente relutante em reassumir seu papel como justiceiro e posteriormente incorporando uma crescente brutalidade no trato com os marginais.

O mérito de seu trabalho em *Batman: The Dark Knight Returns* (no Brasil, *O Cavaleiro das Trevas*), no entanto, não se restringe à ousadia do roteiro, mas também se relaciona com o esquema de construção dos elementos visuais, estruturados com base em 16 painéis ou quadrinhos por página, criando um senso de urgência que é às vezes bruscamente interrompido por meias páginas ou páginas inteiras com uma única imagem, criando um momento de alívio para o leitor. Nas próprias palavras de Miller,

Quando eu estava estruturando Cavaleiro das Trevas a primeira coisa que eu fiz foi estabelecer o esquema de 16 quadros em que a série inteira iria ser baseada. Isto era eu tentando tentando tratar os painéis como notas musicais em um pulso, para controlar o passo. Era um livro muito denso, eu estava empacotando coisas de maneira extremamente forte nesse ponto, mas você notará que a tensão desses pequenos painéis em staccato é quebrada de vez em quando por uma meia página ou por uma imagem de página inteira que é destinada não a retirar você da história mas fazer com que você dê uma pausa e se dê conta de onde a história está, qual é o objetivo. Meu favorito do grupo é no terceiro número, quando você vira a página e se depara com uma imagem de Batman e Robin sobre a cidade, e você está olhando para cima para eles. Esta é provavelmente a cena mais heróica em que eles aparecem em toda a

história em quadrinhos em que predominava uma atmosfera ameaçadora, bem no estilo dos romances policiais *noir* que ele tanto apreciava. Nessa obra específica, esse ambiente era ainda mais valorizado pela arte final de **Klaus Janson** e as cores de **Lynn Varley**, esposa de Miller na época.

Liberdade criativa

A partir de então, Frank Miller tornou-se celebridade. Diversificou um pouco suas atividades durante um tempo, realizando uma breve incursão na área cinematográfica, ambiente em que desenvolveu as primeiras versões de roteiros para as produções de **Robocop II** (1990) e **Robocop III** (1993), ambos retalhados pelo estúdio e recebidos com reservas tanto pela crítica como pelo público. Assim, essa aventura não lhe agradou muito, fazendo com que ele chegasse a repudiar futuras adaptações de suas histórias em quadrinhos para a Sétima Arte.

Nos quadrinhos, o final da década de 1980 trouxe para Frank Miller algumas definições existenciais: embora não se afastando totalmente, resolveu diminuir um pouco seu relacionamento artístico com os personagens mercantilizados das grandes editoras, ainda que estes houvessem contribuído grandemente para seu prestígio, como autor, na indústria quadrinhística norte-americana e mundial. Enveredou por caminhos que outros autores de renome do período também buscavam, o da independência criativa e financeira, juntando-se à luta pela predominância do modelo de relacionamento autor-editora em que os direitos autorais da criação quadrinhística permanecem com o primeiro. Nesse sentido, encontrou espaço favorável na editora **Dark Horse**, casa publicadora responsável pelo lançamento do primeiro episódio de sua criação mais ambiciosa, **Sin City**, que debutou na revista *Dark Horse Presents* n. 51, de junho de 1991.

Sin City era o seu sonho de 18 anos tornado realidade. Finalmente, ele conseguia seguir nos quadrinhos as pegadas dos autores policiais que tanto admirara na juventude. Mais até: ia muito além do que estes haviam feito, criando um ritmo cinematográfico e um contraste branco e preto como poucos autores haviam feito antes dele, refletindo a

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR

propriedade intelectual. Nesse selo ele teve publicados *Give Me Liberty* (*Liberdade*, 1990), com **Dave Gibbons**; *Hard Boiled* (1990) e *Big Guy and Rusty the Boy Robot* (1996), ambos com arte de **Geof Darrow**; e *Sin City: A Dame to Kill For* (1993-1994) e *Sin City: The Big Fat Kill* (1994-1995), dando seqüência com suas experimentações em branco e preto de forma visualmente estimulante, às aventuras de seu detetive *Marv* nas ruas de *Basin City*. Com essa obra, seu trabalho adquire características mais pessoais; com ela também, felizmente, Frank Miller abandonou a convicção de não permitir a transposição de seus trabalhos quadrinhísticos para o cinema: em 2005, *Sin City: A Cidade do Pecado*, foi para as telas em uma magistral produção cinematográfica dirigida por Robert Rodriguez.

Além dos títulos já mencionados, os últimos 20 anos foram marcados por uma intensa atividade quadrinhística por parte de Frank Miller. Realizados muitas vezes em parceria com grandes nomes da indústria quadrinhística, seus trabalhos são em geral recebidos com grande receptividade por parte de leitores de todas as idades, desde os títulos em que revisita personagens consagrados do mundo dos super-heróis àqueles em que navega por mares poucas vezes antes navegados, realizando produções com características pessoais que evidenciam um autor de forte personalidade. Entre seus trabalhos, podem ser citados:

Daredevil: Love and War (1986): em parceria com Bill Sienkiewicz, retoma o embate do protagonista com seu principal oponente, *Kingspin* (no Brasil, *O Rei*);

Elektra: Assassin (1986-1987): também em parceria com Sienkiewicz, apresenta uma incursão no passado da personagem por ele criada para as histórias do *Demolidor* (*Elektra Assassina*);

Batman: Year One (1987): a versão de Miller para o passado de *Batman*, criada em parceria com David Mazzucchelli (*Batman Ano Um*);

Elektra Lives Again (1990): com cores de Lynn Varley, apresenta a história da ressurreição da heroína e de sua busca pelo *Demolidor* (*Elektra Vive*);

300 (1998): publicada no Brasil como *300 de Esparta*, mostra a versão de Miller, com cores de Lynn Varley, de um episódio das Guerras Médicas, em que os antigos gregos e os medo-persas se enfrentaram, no século V a.C. Conhecido como Batalha das Termópilas, esse episódio relata a resistência do Rei Leônidas e seu exército de 300 espartanos e 1000 gregos livres de outras regiões contra o exército do Rei Xerxes, da Pérsia, estimado entre 60 e 70 mil homens;

Batman: The Dark Knight Strikes Again (2001-2002): seqüência de *Batman: The Dark Knight Returns*, desta vez realizada apenas com a ajuda de Lynn Varley na colorização; representou a capitulação de Miller ao fascínio do lucro fácil proporcionado pela proximidade às grandes corporações dos quadrinhos, sendo uma obra controversa e bastante criticada pelos leitores, que a consideram uma traição ao que o autor havia feito em suas incursões anteriores com o *Cavaleiro das Trevas*.

Com uma carreira de sucessos e ainda aparentemente longe de seu ocaso, Frank Miller representa hoje um dos artistas mais conceituados das histórias em quadrinhos norte-americanas. Dono de uma obra vigorosa, ele ajudou decisivamente a colocar a linguagem gráfica-sequencial em um novo patamar artístico, aproximando-a do gosto de leitores mais velhos e com maior nível de exigência. Ainda que volte atualmente a ocupar a berlinda das atenções em virtude da transposição para a linguagem cinematográfica de uma de uma obra em quadrinhos bastante apreciada pela crítica - *300* -, sua figura é muito maior do que essa divulgação passageira. Seu trabalho tem características sólidas e certamente continuará a servir como modelo para jovens artistas e a atrair o mesmo nível de receptividade de público e de crítica que teve até agora.

Leituras recomendadas

THE COMPLETE works of Frank Miller. Disponível em

<http://moebiusgraphics.com/> Acessado em 27 mar. 2007.

DUIN, Steve; RICHARDSON, Mike. *Comics: between the panels*.

Milwaukie, OR: Dark Horse Comics, 1998. p. 318-320.

SALISBURY, Mark. *Artist on comic art*. London: Titan Books, 2000. p.

Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a [Política de Privacidade](#) bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR



Você pode gostar

Links promovidos por taboola

A Guerra do Amanhã: Sequência exploraria origem de aliens, diz diretor



EMPRESAS DA OMELETE COMPANY:

FILMES

- OSCAR
- BILHETERIAS USA
- BILHETERIAS BRASIL
- ESTREIAS DA SEMANA
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

SÉRIES E TV

- EMMY
- CALENDÁRIO DE ESTREIAS
- CALENDÁRIO 2018
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

HQS E LIVROS

- SAN DIEGO COMIC CON
- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS

MÚSICA

- CRÍTICAS
- NOTÍCIAS



Ao continuar navegando, declaro que estou ciente e concordo com a Política de Privacidade bem como manifesto o consentimento quanto ao fornecimento e tratamento dos dados para as finalidades ali constantes.

ACEITAR