

**2025**

**BRUNO MIGUEL DA  
SILVA COUTINHO**

**VISUALIDADE ÉPICA: RAÍZES CLÁSSICAS E  
EXPRESSÕES CONTEMPORÂNEAS**





**2025**

**BRUNO MIGUEL DA  
SILVA COUTINHO**

**VISUALIDADE ÉPICA: RAÍZES CLÁSSICAS E  
EXPRESSÕES CONTEMPORÂNEAS**

Dissertação apresentada ao IADE - Faculdade de Design, Tecnologia e Comunicação da Universidade Europeia, para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Design e Cultura Visual, realizada sob a orientação científica da Doutora Maria Joana Vilela, Professora Auxiliar da IADE.



**palavras-chave**

Composição, Épico, Estética, Narrativa Visual, Simbolismo.

**resumo**

A linguagem visual, na sua forma privilegiada de expressão e de construção de histórias e narrativas através de imagens, tem evidenciado uma forte presença e proliferação sobre os vários meios e suportes de comunicação, embora assumindo-se sempre como um método relevante e essencial no atual contexto sociocultural.

No contexto da narrativa visual, o presente trabalho assenta na ideia da representação da dimensão épica que parece transmitir constantemente uma sensação cativante e prazerosa, embora a sua ciência permaneça um mistério.

Desta forma, a investigação procura abordar as seguintes questões:

O que faz de uma imagem épica? Porque parece transmitir sensações cativantes e emocionantes? Existe mesmo uma fórmula para atingir e potencializar ao máximo esta dimensão sensorial através da composição? Será que a sua expressividade varia entre os diferentes meios de representação tendo em conta o estilo e os momentos da narrativa?



**Keywords**

Aesthetics, Composition, Epic, Symbolism, Visual Narrative.

**abstract**

Visual language, in its privileged form of expression and the construction of stories and narratives through images, has shown a strong presence and proliferation in the various media and communication supports, although it has always been a relevant and essential method in the current socio-cultural context.

In the context of visual narrative, this work is based on the idea of representing the epic dimension, which seems to constantly convey a captivating and pleasurable sensation, although its science remains a mystery.

In this way, the research seeks to address the following questions:

What does make an image epic? Why does it seem to convey calm and exciting sensations? Is there really a formula for achieving maximizing this sensory dimension through composition? Expressiveness varies between different means of representation, taking into account the style and moments of the narrative?







## *Índice*

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| <i>Introdução</i>                                         | 4  |
| <i>Metodologia</i>                                        | 5  |
| <i>1. Fundamentos da Imagem Épica na Cultura Visual'</i>  | 7  |
| O conceito de Épico: de Aristóteles à Contemporaneidade   | 7  |
| Interseção entre Épico, Mito e Iconografia visual         | 21 |
| <i>2. A Imagem Épica na Cultura Visual Contemporânea</i>  | 27 |
| Critérios Metodológicos para os Estudos de Caso           | 33 |
| Recolha de Dados 1: Popularidade e Hibridade de Género    | 34 |
| Recolha de Dados 2: Elementos de Enredo e Narrativa Épica | 40 |
| Recolha de Dados 3: Composição Visual                     | 46 |
| Análise de Dados                                          | 50 |
| <i>Conclusão</i>                                          | 59 |
| <i>Bibliografia</i>                                       | 66 |
| <i>Anexos</i>                                             | 69 |



## **Introdução**

Num mundo intensamente mediado pela comunicação visual, a narrativa imagética assume um papel cada vez mais relevante na forma como as sociedades representam o heroico, o extraordinário e o sublime. Paralelamente a este fenómeno, observa-se um crescente interesse popular por obras consideradas “épicas”, ainda que esse consumo nem sempre seja acompanhado por uma compreensão aprofundada do que constitui o épico enquanto estrutura simbólica e cultural. Persiste, assim, a percepção de que o épico é um género anacrónico, restrito a narrativas heroicas da Antiguidade, como as de Gilgamesh, Aquiles ou Ulisses, sem pertinência no imaginário contemporâneo.

A hipótese que orienta esta investigação propõe precisamente o contrário: o épico não desapareceu — transformou-se. A experiência do épico manifesta-se hoje, sobretudo, por meio da força visual, da estética e da composição, adquirindo novos contornos nos media contemporâneos. Em vez de residir apenas em estruturas narrativas formais, o épico contemporâneo revela-se através de imagens potentes, que condensam intensidade, escala e valores mitopoéticos.

Embora exista, no campo literário, um corpo teórico robusto sobre a natureza do épico — das noções aristotélicas de seriedade e expansividade às abordagens de Frye sobre o herói e às contribuições de Lukács, Moretti, Bakhtin e Bourdieu sobre a sua relação com a comunidade — permanece relativamente inexplorada a forma como os princípios imagéticos estruturam e amplificam a experiência do épico na cultura visual atual. Conceitos como “transmedia”, que descrevem a circulação de narrativas através de diferentes meios e plataformas, ou “idiosincrasia visual”, que aponta para estilos visuais singulares, tornam-se fundamentais para compreender esta pluralidade de expressões.

A presente investigação parte, assim, da seguinte questão: quais são os princípios estéticos e simbólicos que caracterizam a visualidade épica na cultura contemporânea? Para respondê-la, a análise articula duas dimensões complementares: por um lado, uma revisão teórica sobre a evolução do conceito de épico — com recurso a obras como *Epic as Genre: Beyond the Boundaries of Media* de Luke Arnett, *Belo e Sublime* de Kant, e *History of the Epic* de Lynnette Johns-Putra; por outro, uma análise formal e simbólica de um conjunto de imagens visuais

contemporâneas — em animação, cinema, videogames e ilustração — que reinterpretam e traduzem eficazmente a experiência épica.

A relevância desta investigação não se limita ao campo da criação artística, estendendo-se aos estudos culturais e visuais, ao contribuir para uma compreensão mais aprofundada das operações simbólicas que moldam a percepção do épico na atualidade. Ao clarificar os dispositivos estéticos e compositivos que desencadeiam a sensação do épico visual, esta tese pretende oferecer uma ferramenta metodológica útil para designers, ilustradores, cineastas e outros criadores visuais.

Este estudo não visa propor novas narrativas épicas, mas sim analisar criticamente os mecanismos visuais que as evocam. A abordagem centra-se na cultura visual ocidental, tanto pela predominância deste referencial no corpus analisado como pela intenção de evitar generalizações indevidas face à diversidade simbólica de outras culturas. O épico, nesta investigação, é, portanto, abordado como uma linguagem visual complexa — simultaneamente ancorada na tradição e projetada para o futuro da cultura visual.

## **Metodologia**

A metodologia adotada nesta investigação estrutura-se em duas fases principais: uma abordagem teórica e conceptual, seguida de uma análise visual aplicada a um corpus de obras contemporâneas.

A primeira fase consiste numa revisão teórica aprofundada sobre o conceito de “épico”, com especial enfoque nas suas transformações ao longo da história cultural ocidental. Esta revisão abrange os principais contributos da filosofia estética, da teoria literária e dos estudos culturais, incluindo abordagens clássicas (como Aristóteles e Horácio), medievais, renascentistas, barrocas, românticas e modernas, até às formulações mais recentes de autores como Northrop Frye, Georg Lukács, Franco Moretti, Luke Arnett, Barbara Lovatt e Lynnette Johns-Putra. Este levantamento permitiu construir uma base conceptual sólida sobre o que define o épico em termos narrativos, simbólicos e sociais, bem como os modos pelos quais o género se reconfigura na contemporaneidade.

A segunda fase corresponde à recolha e análise de obras visuais contemporâneas, seleccionadas com base em critérios que combinam relevância estética, impacto cultural e capacidade de articulação transmediática — isto é, a habilidade de circular entre múltiplas plataformas narrativas. Procurou-se também valorizar a sua idiossincrasia enquanto manifestações visuais singulares do épico. O corpus abrange quatro formatos principais: cinema, animação, videojogo e banda desenhada, permitindo uma abordagem comparativa e transversal.

Para cada obra, procedeu-se à recolha de um conjunto de imagens representativas, analisadas a partir de uma grelha analítica visual elaborada com base nos parâmetros identificados na revisão teórica. Entre os aspetos observados incluem-se: cor e contraste cromático; iluminação e sombreamento; perspetiva e ponto de vista; escala e equilíbrio compositivo; expressões faciais e poses corporais; presença de elementos simbólicos (como armas, estandartes ou paisagens míticas); composição da cena; tipografia (quando presente); e vestuário dos personagens. Esta grelha permitiu uma leitura sistemática e comparativa dos diferentes objetos visuais, respeitando tanto a sua singularidade como a coerência dos critérios analíticos.

Optou-se por um método qualitativo e interpretativo, centrado na análise visual e semiótica das imagens seleccionadas. Esta escolha justifica-se pelo carácter simbólico, narrativo e sensível da imagem épica, que exige uma leitura atenta das relações entre forma, conteúdo e contexto cultural. Ao invés de se recorrer a ferramentas estatísticas ou experimentais, privilegia-se aqui uma abordagem hermenêutica, capaz de captar os valores simbólicos, afetivos e ideológicos que atravessam a construção visual do épico.

A delimitação do corpus a obras da cultura ocidental justifica-se por razões teóricas e metodológicas: reconhece-se que os arquétipos, códigos estéticos e referências simbólicas do épico variam significativamente entre culturas. Ao focar-se no universo simbólico ocidental, pretende-se evitar generalizações indevidas e garantir maior consistência interpretativa.

Em suma, a metodologia proposta procura conjugar o rigor conceptual da investigação teórica com a sensibilidade da leitura estética, permitindo compreender de que forma a imagem épica contemporânea se constrói, se reinventa e comunica através da linguagem visual.

## ***1. Fundamentos da Imagem Épica na Cultura Visual'***

### ***O conceito de Épico: de Aristóteles à Contemporaneidade***

O termo épico tem origem no grego *epos*, inicialmente associado aos poemas homéricos — paradigmas da epopeia grega e fortemente influenciados pela tradição mesopotâmica, especialmente pelo Gilgamesh. Ao longo de mais de dois mil anos, o conceito de épico consolidou-se como um dos arquétipos mais duradouros da cultura visual e do imaginário coletivo (Arnott, 2016, p. 1). Embora a definição primária seja considerada hoje antiquada, o conceito evoluiu significativamente desde as reflexões clássicas de Aristóteles e Platão, passando por adaptações na narrativa cristã e no romance renascentista, até às reformulações românticas e modernistas de autores como Hegel, Nagy, Lukács, Frye, Bakhtin, Fairclough, Auerbach, Bourdieu e Havelock. Essa trajetória culmina em críticas pós-modernas que descrevem o épico contemporâneo como um fenômeno superficial, segundo Arnott, Johns-Putra, Moretti, Santas e Hainsworth.

Os “poemas heróicos” surgiram no âmbito da poesia heróica grega, chamada pelos próprios autores de “canção”, uma seleção e refinamento das tradições orais que permeavam a cultura ocidental (Ibidem, pp. 18–19). A oralidade dos poemas homéricos é, portanto, uma característica essencial, embora Adeline Johns-Putra destaque a complexidade do tema devido à sobreposição entre a composição das obras e a invenção da escrita na Grécia, por volta de 700 a.C. (Johns-Putra, 2006, pp. 19–20). A coexistência de Hesíodo e Homero, e os arcaísmos linguísticos presentes no estilo de Homero, sugerem que as epopeias homéricas foram registradas em escrita pouco tempo após sua composição oral, justificando a distinção aristotélica entre epopeia primária (oral) e secundária (escrita).

Importante notar que essas epopeias, apesar de inspiradas por poemas mesopotâmicos como Gilgamesh — que narra os feitos de um rei-herói da antiga Mesopotâmia (Abusch, 2015, pp. 119–126) — não estão isentas de debate quanto à sua inovação e contribuição para a definição original do gênero épico. A ligação entre as tradições narrativa acádica e grega permanece objeto de especulação acadêmica (Johns-Putra, 2006, p. 17). Interpretações teleológicas de Gilgamesh

aumentam a complexidade do debate, como ressalta Johannes Haubold, que chama atenção para a “semelhança improvável” entre o herói mesopotâmico e a epopeia grega, principalmente no que tange às preocupações europeias com a morte e a condição humana (Haubold, 2002, p. 7).

Ainda que muitos estudiosos apontem paralelismos temáticos, estruturais e narrativos, Haubold adverte contra a “caça aos paralelos” como abordagem isolada e problemática, por impor arbitrariamente técnicas gregas a um texto tão complexo quanto Gilgamesh (Ibidem, p. 3). Na ausência de evidências concretas de uma relação genética direta, é mais prudente entender Gilgamesh como uma posição originária e formativa do gênero épico, sem atribuir-lhe uma origem simples (Arnott, 2016, pp. 17–18). Haubold sugere que a ligação reside, sobretudo, no sistema de mitos cosmológicos compartilhados, que constroem narrativas heroicas sobre a criação do universo e a interação dos heróis com os deuses — uma base mitológica comum tanto na tradição acádica quanto na grega (Ibidem, p. 18).

Embora pouco se saiba sobre a ligação precisa entre a literatura do antigo Próximo Oriente e a Grécia, Gilgamesh pode ser reconhecido como precursor da *Ilíada* e da *Odisseia*. A consolidação do heroísmo épico enquanto gênero, contudo, ocorreu sobretudo na tradição grega clássica. Johns-Putra sublinha que “os poemas homéricos precedem o próprio conceito de epopeia e, por isso, definem-no” (Ibidem, p. 7). A tradição épica estruturou-se mais claramente após Virgílio, que na *Eneida* integrou as narrativas homéricas ao contexto romano, conferindo à epopeia uma dimensão simbólica e patriótica.

Para definir o gênero da epopeia homérica, Johns-Putra propõe que o termo *epos* não seja usado de forma exclusiva. Introduzido tardiamente para designar os poemas homéricos (c. século V a.C.), *epos* significa, literalmente, “palavra” ou “discurso”, abrangendo também canções, provérbios e máximas, e no plural (*epea*), refere-se genericamente a textos em verso, sejam épicos, heroicos ou líricos (Ibidem, p. 24).

Nem todas as epopeias homéricas apresentam uma moral explícita, essencial para que a narrativa seja compreendida como épica ou heroica, ressalta Andrew Ford. Ele enfatiza que a epopeia grega arcaica é “uma longa canção a solo, narrada com a autoridade das Musas, que descreve os feitos dos deuses e primeiros heróis. Os temas são amplos, circunscritos a uma mitologia de uma idade de ouro perdida, apresentando histórias dramáticas sem lições explícitas para o público”

(Ford, 1997, pp. 24–25). Assim, as epopeias não apenas narravam feitos heroicos em verso, mas evocavam um passado lendário povoado por figuras semi-divinas, simbolizando uma era mítica.

A influência homérica ultrapassou a Grécia, alcançando o Império Romano, especialmente através da Eneida de Virgílio. A imitação de Homero por Virgílio foi decisiva para consolidar a epopeia como gênero literário estruturado e valorizado, associando-a à realização patriótica e ao sacrifício pelo bem nacional — uma dimensão fundamental para o conceito de épico deste estudo (Arnott, 2016, p. 45). O gênero épico consolidou-se ainda mais com as Metamorfoses de Ovídio e a epopeia incompleta *De Bello Civili* de Lucano, ambos relacionados a Virgílio, embora de modos distintos. Ovídio propõe uma “epopeia simulada”, digressiva e centrada na mudança, questionando a unidade teleológica tradicional da epopeia e enfatizando a ilusão da ordem e o papel do poeta épico (Johns-Putra, 2006, p. 45). Já Lucano, ao narrar a guerra civil romana, oferece uma epopeia anti-heroica que rejeita o heroísmo tradicional e a intervenção divina, refletindo sobre a barbárie entre compatriotas e criticando o imperialismo e a guerra (Ibidem, p. 47). A partir dessas transformações, embora o heroísmo permaneça um núcleo definidor da epopeia, sua concepção e representação evoluem ao longo do tempo, sujeitas a mudanças genéricas (Ibidem, p. 13).

Com a Poética, Aristóteles realizou a análise sistemática mais antiga do épico, reconhecendo suas características fundamentais e comparando-o à tragédia. Para ele, a epopeia era a forma mais elevada da literatura narrativa, marcada por sua seriedade e extensão, que ultrapassava as limitações temporais e espaciais da tragédia (Ibidem, p. 38). Aristóteles valorizava a capacidade do épico de expandir a narrativa com episódios variados e simultâneos, conferindo-lhe grandeza e profundidade (Arnott, 2016, p. 3). Ele destacou, ainda, que a epopeia deve narrar uma ação unificada, embora permita embelezar essa ação com episódios diversos (Johns-Putra, 2006, p. 37). Também considerou o uso do verso heroico como o mais grandioso para o gênero, gerando debates sobre métrica e linguagem elevadas (Ibidem, p. 38). Por fim, Aristóteles enfatizou a função da admiração, defendendo a preferência pelas “impossibilidades prováveis” que tornam a narrativa atraente e plausível, equilibrando o maravilhoso com o crível — um conceito que influenciou profundamente a teoria épica renascentista (Ibidem, p. 38).

Embora Aristóteles tenha formulado as primeiras críticas ao épico, foi a partir do Renascimento — inicialmente na Itália, depois na França e Inglaterra — que se consolidou uma nova



abordagem teórica para o género. Nesse período, a literatura passou a ser dividida em três categorias principais: épico, trágico e cómico, superando o esquema aristotélico que contemplava apenas duas. Como analisa Johns-Putra, essa mudança indica os primeiros sinais da natureza expansiva e multifacetada dos subgéneros, especialmente no caso do épico (Johns-Putra, 2006, p. 2). Apesar de considerado em declínio poucas décadas após seu surgimento, o Renascimento promoveu a revalorização da epopeia, não apenas como uma mera retomada da antiguidade clássica, mas incorporando novos elementos e simbolismos adequados ao contexto social da época. Assim, mesmo que o épico renascentista imitasse a antiguidade, mantendo a forte ligação entre o género e sua forma poética, a tentativa de integrar o romance ao épico — motivada pela necessidade de harmonizar a sensibilidade pagã com a cristã — revelou-se limitada e pouco bem-sucedida (Arnott, 2016, p. 3).

O ponto alto dessa imitação clássica ocorreu com John Milton, cuja obra, segundo Luke Arnott, foi “a mais bem-sucedida e memorável tentativa de conciliar a teologia cristã com o estilo e a forma dos autores clássicos, especialmente Virgílio” (Ibidem, p. 4). Paralelamente, Sir Philip Sidney, poeta inglês de destaque, defendia que a poesia, enquanto imitação da realidade, deveria exaltar feitos heroicos como os de Aquiles, pois “ensinam e conduzem à mais alta e excelente verdade” (Ibidem, p. 4). Na mesma linha, Torquato Tasso, nos seus Discursos do Poema Heróico (1594), associa a excelência do épico à “imitação de uma ação nobre, grande e perfeita, narrada no verso mais elevado, com o objetivo de maravilhar o espírito e ser útil” (Arnott, 2016, p. 4). Enquanto A.R. George, em *The Epic of Gilgamesh*, destaca o épico como um poema longo e sério sobre heróis, William Calin, em *A Muse of Heroes*, acrescenta que o género envolve retratos ficcionais baseados em história ou lenda e elementos sobrenaturais, encenados em episódios grandiosos que devem preservar coerência artística e nacional — geralmente manifestada em torno de um herói ou evento central de significado coletivo (Arnott, 2016, pp. 6-7).

Após o impacto duradouro da Eneida desde a Idade Média até o Renascimento, a tradição épica passou a ser marcada pela influência cristã, sobretudo nas leituras de Virgílio (Johns-Putra, 2006, p. 49). Esse contexto explica a necessidade de os poetas épicos e seus comentadores de conciliar as origens pagãs do heroísmo com os valores cristãos predominantes. Assim, a ira de Aquiles e o patriotismo implacável de Eneas foram reinterpretados para evitar que fossem vistos como

cruéis ou anticristãos, procurando harmonizá-los com um sistema moral baseado na compaixão e bondade (Ibidem, p. 49). Esse embate entre o código de honra pagão — por vezes considerado bárbaro — e a misericórdia cristã coincide, conforme ressalta Johns-Putra, com um “choque entre epopeia e romance” (Ibidem).

Embora o legado épico clássico tenha se dispersado no fim da Idade Média, as canções heróicas dos séculos X a XII, características do romance cavaleiresco, funcionaram como intermediárias para essa transição, narrando a luta entre a bondade cristã e a maldade pagã (Johns-Putra, 2006, p. 49). A bondade cristã, representada pela conduta cavaleiresca, contrasta com a frieza de Eneias ao matar Turno em nome da vitória romana. Por isso, Johns-Putra conclui que “a história do épico no Renascimento é a história do conflito entre dois modos distintos de heroísmo: um pautado pelo patriotismo e outro pelo amor e compaixão” (Johns-Putra, 2006, p. 49).

Para explicar as práticas da honra pagã, as epopeias renascentistas incorporaram não só leituras clássicas, mas também a tendência alegórica do romance medieval. Porém, a integração do romance na epopeia foi limitada pelo rigor teleológico da Eneida, que não admitia as digressões do romance que distraíam a missão heroica com temas amorosos e sexuais (Ibidem, pp. 49-50). Assim, apesar da tentativa inicial de assimilação, o romance foi progressivamente rejeitado na busca por uma forma de cristianizar a epopeia. Esse conflito entre épico e romance, tão presente na Idade Média e no Renascimento, refletiu-se nas teorias da época. As descrições medievais da poesia heroica e os comentários sobre Virgílio revelam debates acesos sobre a relação entre cristianismo e épico, intensificados pela Poética de Aristóteles, especialmente quanto ao papel do divino e do maravilhoso, bem como dúvidas sobre a compatibilidade do romance com o épico (Ibidem, p. 50). Para lidar com essa tensão, as epopeias posteriores procuraram combinar épico e romance, tanto na conduta heroica quanto na narrativa, como em *Gerusalemme Liberata* (1580), de Torquato Tasso, e *The Faerie Queene* (1590-96), de Edmund Spenser (Johns-Putra, 2006, p. 51).

Contudo, quem formulou de maneira mais definitiva a cristianização do gênero terá sido John Milton, em *O Paraíso Perdido* (1667). Segundo Johns-Putra, Milton recorreu à alegoria de forma inédita, fazendo da moral cristã não apenas um contexto, mas o próprio texto da obra:

“Para Milton, o conflito entre o bem e o mal é a ação central. As lutas românticas entre cavaleiros cristãos e a maldade pagã cedem lugar à narrativa da batalha original entre o bem e o mal. Assim, a ficção da poesia heroica dá lugar à verdade da narrativa criacionista. Os desafios enfrentados pelos poetas épicos posteriores sob a influência de Milton tornaram-se lugar comum da crítica — a ‘ansiedade da influência’ e a suposta morte da epopeia como a conhecemos.” (Johns-Putra, 2006, p. 51).

Dessa forma, o Renascimento representa um momento decisivo na tradição épica, marcado pela concorrência entre obras como *Paraíso Perdido* e outras manifestações literárias como *Dom Quixote* (1605-15), de Miguel de Cervantes, que abriram caminho para novas visões do heroísmo a partir do século XVIII. Porém, é à chegada do século XIX que se molda uma tradição épica em torno das epopeias clássicas e renascentistas, mas sobretudo emblemizadas a propósito do "*Paraíso Perdido*" de Milton (Johns-Putra, 2006, p. 114).

No Romantismo, embora as epopeias reconheçam alguma influência da tradição épica, observa-se uma transformação significativa: a epopeia passa a ser vista como uma expressão e celebração do individualismo — uma construção que os românticos creditam, em grande parte, a Milton (Johns-Putra, 2006, p. 114). Apesar das críticas severas de figuras como Samuel Johnson, que contestavam a ideia — aceita pelos românticos — de que “o poeta heroico leva uma vida heroica”, ou seja, que existe uma relação direta entre o caráter do poeta e a grandeza do seu feito, a obra de Milton permaneceu como referência central para os principais autores românticos.

Assim, a epopeia romântica desenvolve-se em torno do propósito que muitos poetas deste período atribuíam à obra miltoniana: demonstrar o heroísmo do poeta no próprio contexto do poema, revelando-o especialmente no seu desfecho, que se assume como extraordinário e impressionante. Esse modelo estabelece uma tipologia épica centrada na premissa de que o indivíduo é, por excelência, heroico — sobretudo quando esse indivíduo é o próprio poeta, que se submete a uma espécie de auto-interrogatório antes de compor sua epopeia, conforme observa Johns-Putra (Ibidem, p. 115).

Entretanto, mesmo com o encerramento da tradição épica clássica e renascentista, as transformações sociais e culturais do século XIX fizeram com que os românticos questionassem a adequação do gênero épico e dos conceitos tradicionais a uma realidade em constante

mudança. Esta contestação se refletiu em comparações teóricas, como a feita por Hegel em *Estética* ao confrontar o épico com a novela romântica. Por um lado, Hegel considerava os poemas homéricos os exemplos “mais perfeitos do gênero” e admirava epopeias indianas ou as canções medievais, ainda que as julgasse incompletas em relação à *Iliada* ou à *Odisseia*. Por outro lado, admitia que o romance moderno era, essencialmente, uma espécie de épico burguês contemporâneo. Embora formalmente distinto do épico clássico, o romance partilhava muitas das funções temáticas e socioculturais do épico, incorporando uma multiplicidade de interesses, personagens e relações, assim como um pano de fundo amplo e a representação de acontecimentos de escala quase épica. Isso criava uma “totalidade nacional” necessária para a existência do épico, alinhada com o desenvolvimento histórico e social (Arnott, 2016, pp. 7-8). Arnott destaca que esse princípio emergiu da relação concreta do indivíduo com seu mundo, fundamentando-se não em instituições abstratas ou leis distantes da vida quotidiana, mas nas experiências vividas pelo povo. Por isso, Hegel entendia o épico como “um produto fundamentalmente humano, que expressa tudo o que faz o indivíduo sentir-se vivo diante do mundo exterior, independentemente da satisfação que dele recebe” (Ibidem, p. 8). Dessa forma, a análise hegeliana abriu caminho para um dos debates centrais sobre a evolução dos gêneros literários durante o Romantismo, particularmente no que tange ao organicismo genérico. Esse debate contrapõe duas ideias principais: a primeira, de que os textos literários se desenvolvem até atingirem uma realização genérica que preserva sua essência; a segunda, que a revolução genérica coloca a mudança e a transformação constantes em primeiro plano, excluindo a ideia de uma essência fixa do gênero.

Dando continuidade à inquietação romântica em relação ao clássico, o modernismo trouxe consigo novos argumentos e observações centrais para a teoria crítica. Tais contribuições, segundo Johns-Putra, fomentaram uma maior fragmentação e confusão teórica — tanto no que respeita à definição do conceito de épico, como à sua aplicação na literatura contemporânea. Nesse contexto, emergem diversas abordagens críticas, que vão desde reflexões sobre o estado da epopeia e do conceito contemporâneo de épico (como em Mikhail Bakhtin, Bourdieu e Erich Auerbach), ao seu papel como compromisso comunitário (em Lukács, Nagy, Erik Havelock e Northrop Frye), passando ainda pela sua categorização dentro da teoria dos gêneros (com Norman Fairclough).

Mikhail Bakhtin, filósofo e teórico russo, entende o épico como um produto de uma cultura “fechada” e “completa”, ancorada no passado — um produto dominante, embora não absoluto (Arnott, 2016, pp. 5–6). Esta cultura encerrada cria o que o autor denomina de “distância épica”, ou seja, um distanciamento idealizado em relação ao mundo e à comunidade que a epopeia retrata. Para Bakhtin, essa distância está comprometida quando o riso se introduz na narrativa, pois “o riso destrói a sensação épica” (*Ibidem*). Ainda assim, esta teoria encontra limites quando confrontada com obras híbridas, como *Dom Quixote*, classificadas como épicos cômicos, que desafiam essa rigidez formal — ou mesmo com a continuidade, ainda que reduzida, da produção de epopeias tradicionais sem elementos irônicos (*Ibidem*, p. 6). Bakhtin associa ainda o épico ao poema longo e heroico, um modelo posteriormente suplantado pelo romance, que assume o papel de forma narrativa dominante no modernismo (*Ibidem*, 6–7). Esta visão, para Arnott, é particularmente idiossincrática, pois contraria a concepção mais comum do século XIX e início do século XX, segundo a qual o romance teria surgido apenas com o advento da imprensa e a formação de um público leitor entre os séculos XVII e XVIII. Tal como, para Aristóteles, a tragédia sofocliana superava a epopeia homérica, também nesta perspectiva moderna o romance substitui a epopeia como forma literária “séria” por excelência. No entanto, aplicar indiscriminadamente os postulados aristotélicos fora do seu contexto histórico pode revelar-se problemático. Nagy, por exemplo, alerta para esse risco ao sugerir que *A Odisseia* se aproxima mais da ideia de romance proposta por Bakhtin do que da epopeia clássica (*Ibidem*, p. 16).

A noção de gêneros como formas discursivas socialmente situadas é aprofundada por Gregory Nagy, que vê o gênero como um ato de fala inserido num contexto específico. Esta linha é retomada e sistematizada por Norman Fairclough, que propõe uma tipologia tripartida do gênero épico em três níveis de abstração: **pré-gêneros**, **gêneros desintegrados** e **gêneros situados** (Arnott, 2016, p. 17-18):

- **Pré-gênero:** O épico funciona aqui como rótulo genérico aplicado a eventos não discursivos, como uma “batalha épica” — uma designação com carga cultural, mesmo sem um componente narrativo explícito;

- **Género desintegrado:** O épico é entendido como uma categoria narrativa ampla e multimeios (literatura, cinema, banda desenhada, videojogos), sendo aqui frequentemente associado à expressão “narrativa épica”;
- **Género situado:** Trata-se de um contexto discursivo específico, como o poema épico oral, enraizado num determinado momento e cultura.

Esta classificação permite compreender como a epopeia poética clássica — um género originalmente situado — foi se desintegrando e reintegrando ao longo do tempo, adaptando-se a novos suportes e contextos culturais. Fairclough observa que a confusão terminológica surge precisamente quando um género situado (como o poema épico oral) é estendido para abranger práticas mais abstratas e transmediáticas, tornando-se assim "desincorporado" (*Ibidem*, p. 18). Fairclough traça ainda um paralelo com o termo "romance", sugerindo que Bakhtin o analisa ao nível desintegrado — como um modo narrativo, e não apenas como uma forma literária. Essa leitura permite incluir romances em diversos meios, da mesma forma que o conceito de épico também pode ser ampliado. Assim, as noções de “seriedade” e “distância” bakhtinianas podem ser aplicadas não apenas à transição do épico para o romance, mas também à evolução dos media narrativos em geral (*Ibidem*, p. 19).

Gregory Nagy, estudioso da tradição grega, observa a resiliência milenar da teoria dos géneros épicos, apesar da sua origem histórica situada entre os séculos VI e IV a.C. (Nagy, p. 27). Para Nagy, nem mesmo o cânone aristotélico impediu a multiplicação de significados associados ao termo “épico”, mesmo na Antiguidade (*Ibidem*, p. 18). As distinções entre *epos* (canção ou discurso breve) e *muthos* (ato de fala longo, público e autoritário) foram gradualmente perdendo a sua ancoragem performativa, tornando-se categorias narrativas qualitativas no uso moderno dos termos "epic" e "myth".

Nagy aponta ainda o contraste entre a epopeia de uma tradição oral e a epopeia da representação (o poema enquanto tal), introduzindo o conceito de “totalidade nocional” — uma ideia de que o épico visa conter uma visão abrangente e totalizante da realidade, ainda que tal ideal raramente se concretize na prática (*Ibidem*, p. 16). Por essa razão, Nagy propõe o épico como um “super-

gênero”, um contendor para múltiplos gêneros e discursos que representa e configura a própria comunidade que o gera.

George Lukács, por sua vez, defende em *The Theory of the Novel* que o épico e o romance partilham o mesmo impulso: representar a totalidade da experiência vivida. No entanto, enquanto o épico representa uma era “feliz” e integrada, o romance nasce da alienação moderna, marcada pela perda dessa unidade essencial (*Ibidem*, pp. 8–9). Para Lukács, o herói épico representa o destino da comunidade, não apenas o destino individual — o que reforça a dimensão coletiva do gênero (*Ibidem*, p. 9). Embora Lukács distinga implicitamente entre o épico como forma e como modo, sua análise não explora com profundidade essa diferença. Já em Bakhtin, essa ambiguidade entre forma (verso heroico) e modo (modo de representação da totalidade) torna-se central para as dificuldades modernas de categorização (*Ibidem*, p. 10). Erich Auerbach, por sua vez, critica o estilo homérico por seu caráter de “presente absoluto”, sem suspense ou profundidade emocional — uma estética que, embora fundadora, impõe limitações expressivas ao épico (*Ibidem*, p. 10). Auerbach vê a escrita homérica e a bíblica como representações profundamente distintas da realidade, ainda que ambas possam ser consideradas formas épicas, na medida em que espelham visões de mundo totalizantes (*Ibidem*, p. 11). No entanto, alerta para o risco de reduzir o épico a um único modelo — o homérico — ignorando as suas transformações culturais ao longo do tempo.

Northrop Frye, em *Anatomia da Crítica*, reforça uma visão ampla do épico. Para ele, os gêneros devem ser menos classificados e mais compreendidos como tradições e modos. A ficção, por exemplo, pode ser categorizada com base no “poder de ação do herói”: se o herói é superior aos demais, mas não ao seu ambiente, estamos perante um herói épico — como aquele idealizado por Aristóteles (*Ibidem*, pp. 12–13). Daí que Frye considere *Guerra e Paz* como um romance épico, evidenciando que o épico não depende do verso, mas da natureza do herói e da relação deste com o mundo (*Ibidem*, p. 13). Frye destaca que mais importante do que a forma do épico é a escala da relação entre o herói e o seu mundo. Ainda assim, esta leitura não considera a pluralidade contemporânea de meios narrativos — como ópera, cinema, banda desenhada ou videojogos — que também podem acolher o épico (*Ibidem*, p. 13). Assim, no seu estado contemporâneo, o épico deixa de ser uma forma literária estável para se tornar um conceito

multifacetado, que integra diferentes significados, modalidades e suportes, incluindo híbridos narrativos em múltiplas plataformas.

Contemporaneamente, mesmo com uma vasta tradição teórica sobre o gênero épico em sua forma literária, novas questões emergem a partir do desenvolvimento e da promoção de novos suportes narrativos — sobretudo visuais — como o cinema e a banda desenhada, num cenário marcado pela sensibilidade pós-modernista. Quem se dedica a uma observação aprofundada da trajetória histórica do termo até ao contemporâneo é Adeline Johns-Putra. Em *The History of the Epic*, a autora traça o desenvolvimento do conceito de épico na cultura ocidental, desde a epopeia literária clássica até ao seu fascínio pós-modernista.

Johns-Putra começa por afirmar que o épico é indeterminável e polissêmico. Ou seja, trata-se de um conceito cuja definição atual resulta do empilhamento complexo — e muitas vezes contraditório — de múltiplos significados, provenientes de diversos momentos históricos (Johns-Putra, 2006, p. 1). A eflorescência contemporânea do épico representa, assim, um momento intrigante no seu percurso, ao mesmo tempo consequência e reflexo desse processo histórico. Ela identifica o uso banalizado do termo — ainda que frequentemente associado à grandiosidade e significância — como produto do fascínio pós-modernista, em que o épico é invocado para qualificar todo o tipo de textos e situações: "Poderíamos presumir que o rótulo se tornou inútil na sua frequência, apenas um adjetivo demasiado exposto e impreciso que sugere tamanho e significado." (*Ibidem*)

Com efeito, o rótulo “épico” passou a ser amplamente aplicado a romances contemporâneos, filmes de Hollywood, canções de rock e até a eventos do quotidiano, como competições desportivas, processos judiciais, eleições políticas ou fusões empresariais. Para Johns-Putra, uma definição simples de epopeia não é suficiente para contemplar a variedade de textos que hoje recebem esse rótulo — mesmo no interior do cânone literário. Por outro lado, uma definição demasiado extensa, que tente acomodar o máximo de características possíveis, tornar-se-ia "pesada" e potencialmente "auto-contraditória". Ainda assim, a autora reconhece que certas características — como grande extensão, heroísmo inspirador ou nacionalismo — são traços recorrentes, embora não universais, da forma épica. Daí que Johns-Putra volte o olhar para além da epopeia enquanto forma e concentre-se na questão mais ampla do gênero literário. A



dificuldade em definir o épico deriva, afinal, de problemas comuns a qualquer tentativa de definição genérica.

Embora os românticos tenham desafiado muitas das hierarquias e taxonomias herdadas da tradição clássica, preservaram ainda um certo espírito pseudo-platónico-aristotélico — a ideia de que um género pode ser destilado até uma essência intrínseca. Jean-Marie Schaeffer demonstrou como essa noção resultou na persistência de definições fixas e intemporais para determinados géneros. A verdadeira perturbação na definição de género reside nas inconsistências provocadas por pressupostos como o de que o género é uma entidade estática com um conjunto universal de critérios. Se, por um lado, tais critérios raramente se aplicam de forma consistente na prática, o que mais preocupa Johns-Putra é a questão da autoridade. Segundo ela, a crença em critérios genéricos imutáveis implica um modelo prescritivo, que suprime a autonomia criativa do autor e penaliza a originalidade textual. Para ultrapassar este impasse, Johns-Putra recorre ao avanço teórico proporcionado pela linguística saussureana, aplicada aos estudos de género no âmbito do formalismo e estruturalismo.

Nesse contexto, a distinção entre *langue* (sistema linguístico) e *parole* (enunciado individual) permite pensar o género como uma estrutura de expectativas partilhadas entre autor e leitor. E. D. Hirsch propõe que o género funcione como um termo intermédio entre *langue* e *parole*: enquanto tipo de enunciado, o género é contido pelo sistema, mas regula a interpretação das manifestações particulares. Ambas as abordagens reforçam a ideia de que não se pode compreender um texto sem uma estrutura genérica que fundamente essa compreensão. Assim, o género torna-se menos um conjunto de regras e mais uma teoria implícita do texto, um contrato entre autores e leitores.

Outra contribuição importante vem do formalismo russo, ao destacar o carácter evolutivo e, sobretudo, revolucionário da literatura — e, por conseguinte, dos géneros. Críticos como Jauss e Cohen apresentam o género não como estrutura estática, mas como processo dinâmico. Desta forma, as concepções de género como contrato e processo contestam a ideia de que género e texto se relacionam de forma rígida, como todo e parte. A analogia das "semelhanças de família", de Wittgenstein, reforça esta visão. Os textos partilham entre si apenas conjuntos parciais de características, e o género é definido não por uma essência invariável, mas por cadeias de

semelhanças históricas. Características textuais centrais numa época podem ser periféricas noutra, e vice-versa.

Nesse sentido, o género não constitui uma classe estática, mas uma rede de sobreposições históricas. Contudo, como Johns-Putra adverte que essa flexibilidade só se mantém válida se o contrato genérico for visto da perspectiva do leitor coletivo — como sugere Jauss — e não como mera expressão da intenção autoral. Para ela, o épico — na medida em que subsiste — é uma acumulação histórica de textos e ideias, com alguns traços preservados e outros abandonados. E, se o contrato genérico muda, cabe ao crítico acompanhar essas transformações e compará-las com momentos anteriores (*Ibidem*, pp. 6–7).

No século XX, o termo “épico” ganha novo fôlego ao associar-se ao cinema — que desenvolve sua própria trajetória genérica, desde o filme histórico até aos blockbusters marcados por espetáculo e efeitos especiais. Ainda assim, os filmes épicos partilham com a epopeia clássica a preocupação com o heroísmo e a escala grandiosa. Para Johns-Putra, o épico cinematográfico é uma “manifestação do impulso épico na cultura contemporânea, cujo significado não pode ser ignorado” (Johns-Putra, 2006, pp. 8–9).

Para compreender o estatuto do épico na contemporaneidade, é essencial considerar o contributo de Luke Arnott, que propõe uma teoria inovadora para a compreensão do género. Em *Epic in Culture: A Theory for the Ages*, Arnott tenta ultrapassar os limites das abordagens essencialistas, oferecendo uma proposta que concilia a história literária com os produtos culturais contemporâneos.

Ao invés de considerar o épico como uma categoria exclusivamente literária, Arnott concebe-o como um modo cultural, que pode manifestar-se em múltiplos suportes e momentos históricos. Para isso, propõe um modelo baseado em três níveis de análise:

1. **O épico como género literário**, tradicional e historizado, ligado às epopeias clássicas, como a *Iliada*, a *Eneida* e *Os Lusíadas*;
2. **O épico como modo narrativo**, ou seja, como um conjunto de estratégias formais e temáticas que podem atravessar diferentes géneros, como o romance ou o cinema;
3. **O épico como modo cultural**, relacionado com os valores, mitos e estruturas de significação que operam ao nível social e ideológico.

Esta distinção permite a Arnott analisar a persistência do épico para além da sua forma clássica, reconhecendo que o seu conteúdo simbólico pode reemergir em novos contextos, ainda que com variações de forma, suporte e função. Segundo ele, a teoria tradicional do épico está limitada por uma concepção demasiadamente formalista, centrada nos poemas épicos canónicos e nas convenções do passado clássico. Em oposição, Arnott defende que o que define o épico não é apenas o seu conjunto de regras formais (como o hexâmetro, a invocação às musas ou a narrativa de feitos heroicos), mas sim o seu papel cultural de “mapear o mundo” — ou seja, de organizar simbolicamente a realidade, criando uma imagem da ordem cósmica, social ou histórica.

Assim, o épico deve ser compreendido não como um género encerrado, mas como um modo simbólico, que opera na intersecção entre narrativa e ideologia. Este modo simbólico está historicamente associado à construção de comunidades imaginadas (Benedict Anderson), ao reforço de identidades coletivas e à legitimação de narrativas de origem e destino. O épico, portanto, não apenas representa heróis, mas também fornece estruturas para o entendimento do mundo e da posição do sujeito na história.

Arnott introduz ainda o conceito de “textos epicamente codificados” (*epically-coded texts*), isto é, textos que — independentemente da sua forma — partilham certas convenções, temas e funções tradicionalmente associadas ao épico: escala ampliada, preocupação com o destino coletivo, presença de arquétipos heroicos, e uma retórica de transcendência histórica. Este tipo de codificação permite identificar, por exemplo, épicos contemporâneos na cultura popular, como as sagas cinematográficas (*Star Wars*, *O Senhor dos Anéis*, *Matrix*), as narrativas de videojogos, as graphic novels, ou até mesmo certos relatos históricos ou discursos políticos. Para Arnott, essas manifestações não são apenas epifenómenos, mas verdadeiras expressões de um modo épico contemporâneo. Nesse sentido, a teoria do épico transforma-se numa ferramenta para ler criticamente a cultura, identificando onde e como os mitos fundacionais continuam a operar no imaginário coletivo.

Ao aplicar este modelo à cultura contemporânea, Arnott identifica quatro dimensões principais do épico moderno:

- 1. A grandiosidade da escala temporal e espacial** — os épicos modernos lidam frequentemente com universos vastos, passados remotos ou futuros distantes;

2. **A centralidade do herói** — mesmo que esse herói seja problematizado ou desconstruído, ele permanece como figura-chave para a narrativa;
3. **O enraizamento cultural** — os épicos contemporâneos articulam mitos de origem, pertencimento e identidade;
4. **O papel do espectador** — que não é apenas consumidor, mas co-produtor da experiência épica, através da mediação digital, da cultura participativa e da fragmentação narrativa.

Essas quatro características permitem compreender como o épico se deslocou do domínio exclusivo da literatura para se tornar uma força cultural capaz de estruturar experiências subjetivas e coletivas. Assim, para Arnott, a noção de “modo épico” é particularmente útil por permitir uma leitura transversal dos fenómenos culturais, independentemente do meio ou do género específico. O épico deixa, portanto, de ser uma mera categoria literária para tornar-se um dispositivo simbólico e social, que age como molde para a produção e receção de sentido na modernidade. Esta abordagem permite conciliar o estudo da epopeia clássica com as formas narrativas do presente, sem incorrer em reducionismos formais ou anacronismos teóricos.

### *Interseção entre Épico, Mito e Iconografia visual*

Torna-se, portanto, pertinente considerar a natureza tentacular e expansiva do conceito de épico, sobretudo no modo como este se articula com o mito e a iconografia no processo de apropriação e reconfiguração simbólica no audiovisual contemporâneo. O épico, enquanto forma cultural em permanente mutação, revela-se cada vez mais como um sistema de significação visual e narrativa que excede os limites tradicionais do género literário, manifestando-se numa multiplicidade de meios e contextos — do cinema ao videojogo, da ilustração à publicidade — e assumindo funções que outrora pertenciam exclusivamente ao mito tradicional.

Neste enquadramento, importa reconhecer que, se o épico continua a ser um género que provoca admiração estética e um efeito metafísico de exceção, tal fenómeno pode ser compreendido à luz das contribuições de Mircea Eliade em *Myth and Reality* e Joseph Campbell em *The Hero with a Thousand Faces*, que associam o impacto do mito à sua capacidade de operar através de códigos visuais enraizados na experiência simbólica de uma determinada cultura. Em

ambos os autores, a experiência do sagrado — e, por extensão, do épico — não é meramente discursiva ou textual, mas depende intrinsecamente de uma estética simbólica visual capaz de mediar o contacto com o mistério, o transcendente e a ordem cósmica. Neste sentido, a experiência do “épico” enquanto sensação, no contexto contemporâneo, é inseparável das funções ontológica (Eliade) e arquetípico-estética (Campbell) do mito visual.

Quando Eliade acrescenta que “toda a Natureza é suscetível de revelar-se como sacralidade cósmica. O Cosmos, na sua totalidade, pode tornar-se uma hierofania” (Eliade, 1992, p. 14), ele abre a porta à ideia de que a estética do épico contemporâneo, mesmo quando secularizada, pode ainda funcionar como uma forma de hierofania. Assim, o escudo vibrante do *Capitão América*, o sabre de luz em *Star Wars*, ou a pedra de vibranium em *Black Panther* são ícones seculares que operam visualmente como hierofanias – objetos carregados de valor simbólico e fundacional, cuja mera presença em cena manifesta uma ordem mítica e dota o mundo ficcional de um eixo de sentido.

Ainda nesta linha, a observação de Eliade segundo a qual “qualquer ritual, seja ele qual for, (...) desenrola-se não só num espaço consagrado (isto é, diferente, na sua essência, do espaço profano), mas também num “tempo sagrado” ”outrora” (*in illo tempore, ab origine*), isto é, quando o ritual foi realizado pela primeira vez por um deus, um antepassado ou um herói.” (*Ibidem*, p. 21) ganha particular relevo na análise do design visual de mundos épicos contemporâneos. Espaços como *Wakanda (Black Panther)*, *Arrakis (Dune)* ou *Asgard (Thor)* não são apenas geografias fictícias: são espaços sagrados, centros de um universo simbólico onde se encenam rituais cosmogónicos. A arquitetura imponente, a escala vertical e o enquadramento ascendente desses espaços evocam templos mitológicos contemporâneos, dispositivos imagéticos que organizam o caos narrativo e o convertem em ordem épica.

Na mesma direção, Campbell retoma a ligação entre o mito e a estética quando afirma que

“A primeira é a função mística – (...) dando conta da maravilha que é o universo, da maravilha que é você, e vivenciando o espanto diante do mistério. Os mitos abrem o mundo para a dimensão do mistério, para a consciência do mistério que subjaz a todas as formas. (...) Se o mistério se manifestar através de todas as coisas, o universo se tornará, por assim dizer, uma

pintura sagrada. Você está sempre se dirigindo ao mistério transcendente, através das circunstâncias da sua vida verdadeira.” (Campbell, 1988, p. 44).

Tal afirmação pode ser diretamente associada à forma como o cinema épico e outros media visuais recorrem a estratégias compositivas para evocar o sublime – seja através da escala, da iluminação, da música ou da coreografia do movimento. Pense-se, por exemplo, na cena do “beacon lighting” em *The Return of the King*, cuja sequência de montagens interligadas em montanhas sagradas opera como um rito de transcendência visual, despertando no espectador uma emoção estética que transborda a narrativa e toca o mito.

Campbell aprofunda essa dimensão sensorial do mito quando diz que

“(…) a máscara numa festa primitiva é venerada e vivida como uma verdadeira aparição do ser mítico que representa - embora toda a gente saiba que foi um homem que fez a máscara e que é um homem que a usa. Além disso, aquele que a usa é identificado com o deus durante o tempo do ritual do qual a máscara faz parte. Ele não representa meramente o deus; ele é o deus” (*Ibidem*, p. 21).

No contexto do épico audiovisual, essa “presença” é frequentemente incorporada por personagens icônicas que ultrapassam a condição de personagens e se tornam arquétipos viventes — como *Darth Vader*, *Neo*, ou até mesmo *Maximus (Gladiator)*. Estes não são apenas protagonistas de histórias, mas personificações de forças míticas, cuja iconografia (máscara, postura, silhueta) opera como portais visuais de identificação mítica.

Por fim, Campbell afirma que “os mitos são pistas para as potencialidades espirituais da vida humana.” (*Ibidem*, p. 17). Neste sentido, o épico contemporâneo não é apenas um espetáculo; é uma tentativa de reencontro com um sentido de unidade e transcendência, cada vez mais procurado num mundo fragmentado. Obras como *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014) ou *The Tree of Life* (Terrence Malick, 2011) demonstram como o “centro” mítico não desapareceu, mas foi reconfigurado através da imagem cinematográfica, que se torna um novo veículo de contacto com o invisível — com o sublime, com o destino coletivo, com o mistério da existência.

A compreensão do épico contemporâneo como uma construção visual e narrativa de forte apelo simbólico não pode prescindir de uma análise crítica da forma como o mito atua enquanto sistema ideológico visual. Em *Mitologias*, Roland Barthes define o mito moderno como um

discurso secundário que opera sobre signos culturais, esvaziando-os da sua historicidade para os investir de uma aparência de naturalidade. Tal como afirma sobre o princípio do mito: “ele transforma a história em natureza.” (Barthes, 1972, p. 128). Isto é, apresenta construções culturais como se fossem evidências naturais e eternas. No campo do épico visual, esta operação manifesta-se na naturalização de arquétipos heroicos — como o líder messiânico ou o guerreiro solitário — cuja repetição incessante em diferentes media constrói uma iconografia que parece inevitável, universal e atemporal, quando na verdade é profundamente enraizada em valores ideológicos contemporâneos (por exemplo, o nacionalismo, o liberalismo ou o individualismo heroico).

Complementarmente, Stuart Hall reforça a noção de que “a representação é uma parte essencial do processo pelo qual o significado é produzido e trocado entre os membros de uma cultura” (Hall, 1997, p. 15). As imagens épicas contemporâneas devem ser, portanto, entendidas como dispositivos ideológicos ativos. O caso da personagem *Mulher-Maravilha*, por exemplo, evidencia a tensão entre uma imagem aparentemente empoderadora e o legado visual de uma feminilidade modelada pelo olhar masculino. A heroína é simultaneamente símbolo de emancipação e produto de uma codificação visual que replica formas de poder patriarcal. Por outro lado, figuras como *Black Panther* ilustram uma reconfiguração crítica da imagem do herói épico, ao inscrever um corpo negro no centro de uma mitologia política e cultural que desafia os cânones hegemónicos da representação heroica. *Wakanda*, enquanto espaço épico visual, é tanto uma utopia afro futurista como uma afirmação simbólica da memória africana reimaginada.

A contestação visual não se limita à ficção. Tal como defende W. J. T. Mitchell “a iconologia acabou por ser, não apenas a ciência dos ícones, mas a psicologia política dos ícones, o estudo da iconofobia, da iconofilia e da luta entre iconoclastia e idolatria.” (Mitchell, 1986, p. 3). A imagem é aqui compreendida como agente cultural — capaz de ser adorada, derrubada, apropriada. As recentes controvérsias em torno da remoção de estátuas de figuras coloniais (como Cecil Rhodes ou Edward Colston) revelam como os símbolos visuais do passado épico imperial estão a ser criticamente reavaliados. Estas imagens, outrora mitificadas como manifestações do heroísmo nacional, são agora lidas como ícones problemáticos de violência histórica, num processo que revela a fragilidade e mutabilidade do épico enquanto regime visual de poder.

No seio da cultura digital e participativa, Henry Jenkins observa que os consumidores se tornam também produtores:

“os consumidores estão a aprender a utilizar estas diferentes tecnologias dos meios de comunicação para controlar melhor o fluxo dos meios de comunicação e interagir com outros consumidores. As promessas deste novo ambiente mediático criam expectativas de um fluxo mais livre de ideias e conteúdos. Inspirados por esses ideais, os consumidores estão a lutar pelo direito de participar mais plenamente na sua cultura.” (Jenkins, 2006, p. 18).

O personagem *Kratos*, protagonista da saga *God of War*, oferece um exemplo notável desta reconfiguração: inicialmente apresentado como um guerreiro arquetípico da vingança, fundado na mitologia grega, Kratos é mais tarde reinventado no universo nórdico como uma figura mais introspectiva, paternal e ambivalente. Esta mutação estética e ética reflete as transformações nos valores culturais e as exigências do público por representações mais complexas e humanas. O épico, assim, não desaparece — adapta-se e hibridiza-se, tornando-se veículo de novas mitologias pessoais e coletivas.

Esta plasticidade do mito é analisada por John Frow, ao afirmar que:

“O que parece ser uma adoção da historicidade das estruturas formais é, então, em última instância, uma oposição mítica entre dois tipos ideais: a plenitude do ser na epopeia, por um lado, e, por outro, o mundo problemático da falta e do estranhamento que é o romance. A análise das estruturas formais que decorrem desta oposição - a estrutura de busca do romance, a tensão entre uma interioridade com sentido e o mundo sem sentido do exterior, o papel da ironia, o papel negativo do tempo no romance - postula uma forma constante que corresponde à ontologia da modernidade.” (Frow, 2006, p. 135).

O épico contemporâneo não só absorve elementos de outros géneros (ficção científica, drama psicológico, romance histórico), como recompõe os próprios signos do mito de forma estética e simbólica. Filmes como *300* (Zack Snyder, 2006) ou *The Matrix* (Wachowski, 1999) operam como laboratórios visuais onde o mito antigo se funde com discursos pós-humanos e tecnoculturais, evidenciando uma lógica de hibridização estilística e simbólica.

Angela Ndalianis associa esse novo regime do mito visual com o facto de que



“marcando um ponto de viragem importante nas relações entre o espetador e o ecrã, o filme introduziu no cinema novas experiências visuais, sonoras e cinestésicas que aumentaram o efeito de imersão e o envolvimento sensorial.” (Ndalianis, 2004, p. 190).

O épico audiovisual contemporâneo, mais do que narrar feitos heroicos, visa gerar uma experiência sensorial do mito — uma imersão sinestésica e emocional. *Mad Max: Fury Road* (2015) e *Blade Runner 2049* (2017) são exemplos paradigmáticos desta estética, onde o corpo do herói, os espaços visuais e a montagem operam juntos como ritual visual de transformação simbólica, afirmando o épico como um espaço fluido entre tradição, contestação e recriação.

A análise aqui desenvolvida permite reconhecer que o épico contemporâneo não é apenas uma continuidade de formas narrativas antigas, mas sobretudo uma arena de reformulação simbólica onde mito e iconografia visual se entrelaçam de forma dinâmica, ideológica e estética. Se por um lado, como argumentam Barthes e Hall, o mito opera como veículo de naturalização de valores através da visualidade — legitimando certas configurações heroicas e universais —, por outro, a sua plasticidade permite que essa mesma iconografia seja contestada, ressignificada e reconfigurada, como demonstram os estudos de Mitchell e Jenkins. A imagem épica, longe de ser estática, revela-se um território em disputa, constantemente mobilizado por discursos sociais, políticos e afetivos. Através de figuras como *Mulher-Maravilha*, *Black Panther* ou *Kratos*, e de eventos como a derrubada de estátuas coloniais, constata-se que a iconografia épica atual não apenas encena arquétipos, mas também questiona os alicerces simbólicos do poder, da memória e da identidade. Esta mutação é ainda intensificada por processos de hibridização cultural e estética, tal como observam Frow e Ndalianis, em que o épico se contamina com outras formas, géneros e regimes sensoriais — do barroco digital ao transmedia imersivo — afirmando-se como um espaço visual-liminal entre o sagrado e o popular, entre o ritual e o espetáculo.

Assim, a interseção entre épico, mito e iconografia visual configura-se, na contemporaneidade, como um campo fértil de produção e negociação de significados — onde o passado é incessantemente reimaginado e o mito é convocado não para fixar verdades, mas para as interrogar, multiplicar e redirecionar através da imagem.

## *2. A Imagem Épica na Cultura Visual Contemporânea*

O épico contemporâneo deve ser compreendido não como uma simples reiteração de arquétipos clássicos, mas como o resultado de um processo cumulativo de diálogo com múltiplas tradições artísticas e narrativas que atravessam a história da cultura ocidental e global — da oralidade heroica à literatura romântica, da epopeia nacional ao cinema digital. Em vez de depender exclusivamente de figuras heroicas idealizadas ou de estruturas mitológicas fixas, o épico atual absorve elementos do drama psicológico, da sátira pós-moderna, da estética do espetáculo ou da memória coletiva, fundindo-os em configurações visuais e narrativas adaptadas aos meios e sensibilidades contemporâneos. Assim, a sua definição deve ser simultaneamente ampla, crítica e sensível às mutações culturais, mediáticas e ideológicas do seu tempo.

A imagem épica distingue-se de outras formas visuais pela sua capacidade de condensar um conjunto de valores, temporalidades e significados simbólicos numa configuração estética fortemente codificada. No campo da Cultura Visual, trata-se de uma linguagem complexa que articula arquétipos mitológicos, estruturas narrativas herdadas e convenções estéticas partilhadas. A sua análise exige, portanto, uma abordagem multidisciplinar que considere conceitos como cronótopo (Bakhtin), mito (Eliade, Campbell), ideologia (Barthes, Hall), hibridização genérica (Frow) e convergência mediática (Jenkins). Tal análise deve ainda considerar as múltiplas transformações que o género sofreu, desde a concepção moral e universal do herói (Frye), passando pela sua inscrição cultural e comunitária (Lukács), até à sua reconfiguração em meios digitais e interativos (Arnott, Lovatt).

Dando seguimento à análise das interseções entre mito, épico e iconografia visual, esta secção propõe uma observação empírica e conceptual da sua expressão nas obras da cultura visual contemporânea. Nesse processo, torna-se essencial observar como as imagens épicas persistem, evoluem ou são contestadas no presente. A interseção entre teoria e prática será agora explorada através de um conjunto de estudos de caso que ilustram essas tendências de remediação, hibridização e reconceptualização do épico. As obras analisadas não pretendem constituir um cânone definitivo, mas funcionar como amostras representativas de uma sensibilidade contemporânea que reinterpreta os fundamentos do épico em diálogo com o seu tempo, os seus

meios e os seus públicos. Um dos conceitos fundamentais para entendermos a forma como o épico se manifesta no domínio visual provém do trabalho de Mikhail Bakhtin. Ao apresentar a noção de cronótopo, Bakhtin (1981, pp. 132-140) sublinha que as narrativas não são apenas sequências de eventos, mas articulações de tempo e espaço que moldam o sentido da história. No caso do épico, segundo Bakhtin, estamos perante um passado absoluto, fixo e idealizado, que se encontra separado do presente histórico. Esta temporalidade mítica estabelece um horizonte de grandeza, heroísmo e exemplaridade. Visualmente, isto traduz-se em representações que procuram transcender a contingência mundana, apresentando heróis, cenários e objetos sagrados como se fizessem parte de uma época imemorial. Por exemplo, num fresco medieval representando a batalha lendária, a ausência de referências explícitas a um tempo histórico preciso e a grandiosidade do cenário contribuem para a impressão de que estamos perante um tempo “outro”, fora da cronometria quotidiana. Este efeito não se limita a produções históricas: também no cinema contemporâneo (Bordwell & Thompson, 2016, pp. 150-160), a imagem épica recorre a panoramas extensos, iluminação dramática e figurinos evocativos para criar a atmosfera de grandeza intemporal.

Neste sentido, a imagem épica caracteriza-se pela monumentalidade. Esta não é apenas uma questão de escala física ou visual, mas também simbólica. Os heróis épicos, na tradição iconográfica do Ocidente ou noutras culturas, surgem frequentemente em posições elevadas, centralizados no quadro, destacados por um feixe de luz, enquadramentos amplos ou perspectivas que reforçam a sua superioridade moral e física. A monumentalidade pode estar na estátua de um herói nacional erguida numa praça pública, no póster de um filme de fantasia onde o protagonista se ergue perante um horizonte vasto, ou na capa ilustrada de um romance épico. Esta estratégia visual produz uma sensação de reverência, induzindo o espectador a reconhecer um estatuto excecional da figura representada. De acordo com Bakhtin (1981, pp. 145-147), o épico mantém uma distância solene entre a audiência e a figura heroica, evitando familiaridade e apresentando uma elevação hierática. Esta característica, transposta para o campo visual, traduz-se num conjunto de códigos estéticos que impedem a banalização da figura do herói.

Para além da dimensão espacial e temporal, a imagem épica revela também um conjunto de valores e ideologias integradas. Mitchell (1986, pp. 19-22) destaca que as imagens não são neutras, mas portadoras de discursos de poder, crenças e pressupostos culturais. No épico, esta

dimensão manifesta-se de forma notória: a imagem do herói pode funcionar como um mito político, legitimar uma certa ordem social ou afirmar identidades coletivas. A título de exemplo, monumentos nacionais representando guerreiros do passado não constituem apenas memória histórica; eles projetam ideologias de nação, raça ou gênero. Quando um herói é apresentado numa postura altiva, armado com símbolos de autoridade, essa visualidade naturaliza uma ideia de superioridade, bravura, nobreza e, potencialmente, legitimação de hierarquias sociais. Assim, a imagem épica não é um ornamento cultural desprovido de conteúdo: ela age como um texto ideológico, uma narrativa muda mas eloquente sobre quem deve ser celebrado, quem é digno de admiração e quais são os valores fundamentais a ser preservados.

Para compreender plenamente as características da imagem épica, é igualmente importante abordar o seu diálogo com o mito. Eliade (1963, pp. 10-12) considera o mito enquanto um retorno ao tempo primordial, em que se definiram os modelos exemplares de conduta humana. Campbell (1949, pp. 30-40) descreve a estrutura universal do herói — o monomito — que, ao ser traduzida em imagens, fornece um repertório iconográfico facilmente reconhecível: o herói no limiar da aventura, o mentor sábio, a espada lendária, monstros arquetípicos, cenários grandiosos que remetem a um “mundo outro”. A imagem épica apropria-se destes arquétipos, condensando-os em signos visuais imediatos. Assim, o épico visual é também um dispositivo de reativação mítica, reconectando o espectador com estruturas simbólicas e afetivas profundas, despertando ressonâncias emocionais e psíquicas universais.

Outra característica essencial da imagem épica, no contexto da Cultura Visual contemporânea, é a sua plasticidade e capacidade de circular por diversos suportes e plataformas. Mirzoeff (1999, pp. 15-20) enfatiza que vivemos numa era saturada de imagens, em que o épico deixa de estar confinado a nichos eruditos (como a pintura histórica ou a ópera) para se difundir em blockbusters cinematográficos, jogos de computador, séries de televisão e redes sociais. Este processo de massificação e convergência, abordado por Jenkins (2006, pp. 95-110), transforma o épico num fenómeno transmídia. A mesma figura heróica pode surgir num filme, continuar a sua saga em quadrinhos digitais, inspirar fanarts e teorias em fóruns online, e materializar-se em produtos de merchandising. Esta ubiquidade e hibridação dos suportes tornam a imagem épica um repertório semiótico global, em constante reinvenção.

Sturken e Cartwright (2001, pp. 50-60), ao analisarem o acto de ver como uma prática cultural ativa, recordam que o sentido da imagem épica não é imposto unilateralmente, mas co-construído pelo público. Os espectadores, familiarizados com convenções épicas, reconhecem prontamente os códigos visuais do heroísmo. No entanto, ao mesmo tempo, podem apropriar-se dessas imagens, reinterpretando-as, parodiando-as, contestando ou ressignificando os valores subjacentes. Este carácter dialógico da cultura visual, aliado à maleabilidade do épico, assegura que as características da imagem épica não sejam estáticas, mas sujeitas a fluxos históricos, disputas simbólicas e negociações entre produtores, mediadores e públicos.

A própria noção de género é aqui fundamental. Frow (2005, pp. 95-100) indica que os géneros narrativos, incluindo o épico, são construções sociais, históricas e abertas a variações contextuais. As imagens épicas, ao mobilizarem convenções genéricas, criam expectativas no espectador: um certo tipo de enquadramento, de personagem ou de cenário remete imediatamente ao campo do épico. Contudo, o épico pode misturar-se a outros géneros (fantasia, ficção científica, terror), resultando em imagens híbridas que expandem o léxico visual do heroísmo. Esta flexibilidade genérica reflete-se em mudanças estéticas e simbólicas, mostrando que, longe de ser um artefacto congelado no tempo, o épico visual se adapta às sensibilidades culturais da atualidade.

No que respeita a identidade e representação, Hall (1997, pp. 35-45) lembra que as práticas representacionais, incluindo o épico, não são neutras quanto a questões de identidade, alteridade e poder. A imagem épica não apenas exalta um herói, mas também define quem é excluído do panteão heroico. Ao analisar retratos épicos ao longo da história, é possível notar que certas categorias sociais (mulheres, minorias étnicas, classes subalternas) foram frequentemente marginalizadas ou estereotipadas. Da mesma forma, Barthes (1972, pp. 120-125) destaca que o mito — e, por extensão, a iconografia épica — naturaliza ideologias. Assim, imagens de heróis brancos, masculinos, aristocráticos, tornaram-se “normais”, invisibilizando outras possibilidades de heroicidade. Este ponto é relevante, pois a compreensão crítica da imagem épica exige desvendar as camadas ideológicas que ela abriga.

Por outro lado, a mesma flexibilidade e adaptabilidade do épico na Cultura Visual contemporânea permite que novos heróis emergentes contestem padrões antigos. Sejam super-heroínas, protagonistas de etnias diversas ou personagens que expressam valores alternativos

(como a empatia, a proteção do meio ambiente, a valorização da diferença), a imagem épica pode ser reapropriada para fins transformadores. Esta plasticidade, tornada possível pela participação ativa do público, mostra que as características do épico visual não estão gravadas na pedra: elas podem ser alteradas por processos sociais, políticos e artísticos.

Em última análise, a imagem épica no campo da Cultura Visual é caracterizada por um conjunto de traços: (1) um enquadramento temporal-espacial que remete a um passado absoluto e sagrado (Bakhtin); (2) uma referência a estruturas míticas arquetípicas (Eliade, Campbell); (3) uma função ideológica e simbólica na legitimação de valores e poderes (Mitchell, Barthes, Hall); (4) uma capacidade de circular e hibridar-se em contextos mediáticos mutáveis (Mirzoeff, Jenkins); (5) uma condição de género cultural dinâmico (Frow); (6) uma leitura dependente do espectador, das suas práticas de ver e do seu posicionamento cultural (Sturken & Cartwright). Estas várias camadas entrelaçam-se para produzir o que chamamos de imagem épica: não um simples modo de representação, mas um fenómeno complexo, repleto de ressonâncias simbólicas, históricas e políticas.

Assim, a conceptualização rigorosa da imagem épica obriga-nos a reconhecer que não estamos perante uma mera estética de grandeza e espetacularidade, mas perante um regime semiótico multifacetado. A imagem épica traz consigo a herança narrativa profunda, um conjunto de convenções visuais consolidadas, uma vertente ideológica subjacente e uma abertura a usos e apropriações criativas por parte de produtores e públicos. É deste modo que, no campo da Cultura Visual, a imagem épica se afirma como uma categoria de análise indispensável para compreender a persistência do mito, a circulação de valores culturais e a força simbólica do heroísmo nas sociedades contemporâneas. É este quadro teórico e conceptual que fundamentará também a análise mais histórica e a reflexão sobre a interseção entre épico, mito e iconografia visual que se seguem nos capítulos seguintes.

A história das representações visuais épicas é, em larga medida, a história da própria humanidade na sua tentativa de significar conquistas, heróis, mitos fundadores e valores partilhados. Desde as primeiras expressões artísticas, como pinturas rupestres e relevos da Antiguidade, passando pela arte monumental das civilizações mesopotâmicas, egípcias, gregas ou romanas, até chegar às

práticas visuais medievais, renascentistas, modernas e contemporâneas, o épico foi um fio condutor na criação de imaginários coletivos. A evolução desta iconografia não segue uma linha reta; pelo contrário, reflete transformações políticas, tecnológicas, sociais e culturais, traduzindo-se em mudanças formais, semióticas e ideológicas. Ao longo dos séculos, a imagem épica assumiu diversos suportes, estilos e finalidades, indo desde a legitimação do poder político até a celebração identitária, da educação moral à propaganda, da expressão artística erudita ao entretenimento de massas.

O estudo histórico do conceito de “épico” contribuiu para mostrar que a imagem épica evoluiu à medida que os sistemas políticos, as tecnologias da representação e as sensibilidades estéticas se transformaram. A partir da Antiguidade, quando o épico era inseparável do religioso e do político, até ao presente, em que o épico é multimídia, hibridado e globalizado, assiste-se a uma constante renegociação dos seus códigos visuais. Por conseguinte, as imagens épicas não são fósseis culturais, mas organismos vivos que respondem a novos contextos e anseios. A mesma evolução histórica evidencia também o papel central da imagem épica na formação de identidades coletivas. Seja ao legitimar imperadores romanos, ao celebrar heróis nacionais no século XIX, ao construir imaginários coloniais, ou ao propor novos modelos heroicos inspirados na diversidade cultural, o épico visual é sempre um campo de disputa simbólica. A sua evolução não é, portanto, apenas tecnológica ou formal: é também política, social e ideológica.

Segundo Jenkins (2006) em “Cultura da Convergência”, onde investiga o alvoroço em torno das novas medias e expõe as importantes transformações culturais que ocorrem à medida que esses meios convergem, o cinema e as séries televisivas constituem espaços privilegiados de criação e difusão de imaginários coletivos, contribuindo decisivamente para moldar percepções sociais e culturais devido à sua ampla acessibilidade e poder emocional. Da mesma forma, Bordwell e Thompson (2008) em *Film Art* defendem que a cinematografia e a animação, através das suas técnicas avançadas de narrativa visual e da capacidade de envolvimento emocional das audiências, representam meios com potencial único para definir e comunicar complexas realidades simbólicas e culturais. Além disso, Manovich (2001) em *The Language of the New Media* salienta que estas plataformas de media, pelo uso intensivo de tecnologias digitais e pela sua adaptabilidade às novas formas de consumo mediático, constituem hoje espaços centrais para a formação de uma cultura visual globalizada, partilhada e continuamente em transformação.

### ***Critérios Metodológicos para os Estudos de Caso***

Tendo em conta a pluralidade de definições e interpretações do género épico exploradas no capítulo anterior, torna-se imperativo deslocar a investigação do plano teórico para o domínio da prática visual e mediática. A complexidade conceptual que envolve o épico – desde a sua origem literária e mitológica até à sua reconfiguração em ambientes digitais e audiovisuais – exige, hoje, uma abordagem metodológica que vá além da mera taxonomia genérica. Como vimos, o épico contemporâneo já não se restringe a narrativas heroicas em verso longo ou a relatos fundacionais de natureza nacionalista. Pelo contrário, assume formas híbridas, moduladas por convenções de géneros vizinhos como a ficção científica, o drama psicológico ou o *thriller* histórico, e articuladas em suportes tão diversos como o cinema, a televisão, a banda desenhada ou o videojogo. Esta metamorfose obriga-nos a encarar o épico não como uma entidade estática, mas como um campo simbólico em disputa, constantemente reformulado à luz das exigências tecnológicas, culturais e políticas do presente.

É precisamente neste contexto que a análise da narrativa visual adquire centralidade. A imagem épica, longe de ser apenas uma representação ilustrativa, participa ativamente na construção de sentidos, mitos e ideologias. O seu estudo requer, por isso, uma abordagem atenta às suas múltiplas camadas de significação: iconográfica, na medida em que convoca símbolos, arquétipos e referências visuais codificadas; simbólica, pela forma como associações visuais e mitológicas são reativadas ou subvertidas; e formal, através do exame dos elementos que compõem a imagem enquanto construção estética – composição, cor, luz, sombra, perspetiva, escala, pose ou movimento. Estes elementos não apenas veiculam significados, como moldam a experiência emocional e interpretativa do espetador.

A presente investigação parte, assim, da premissa de que a imagem épica, longe de ter perdido a sua relevância, se mantém como uma gramática visual poderosa na articulação de valores



identitários, emocionais e ideológicos. A sua persistência e mutabilidade justificam uma análise centrada em exemplos concretos, capazes de ilustrar tanto a continuidade dos códigos épicos como a sua transformação simbólica e mediática. Compreender o épico através das imagens permite reconhecer os modos como o imaginário heroico, o conflito transcendental, a elevação moral ou a grandiosidade estética são visualmente encenados, reinventados e ressemantizados.

É com base nestas motivações que avançamos adiante para uma análise comparativa de obras audiovisuais que incorporam e reinventam o imaginário épico, demonstrando as formas pelas quais este se manifesta na cultura visual atual. A identificação e análise das obras selecionadas baseou-se na intenção de mapear manifestações contemporâneas da imagem épica em diversos suportes audiovisuais, refletindo a sua diversidade formal, estética e simbólica. Partindo do pressuposto de que o épico se encontra em permanente transformação e adaptação aos regimes mediáticos e culturais do seu tempo, foi necessário definir um conjunto de critérios metodológicos que permitisse capturar essa heterogeneidade. A seleção das obras visou, portanto, representar exemplos que não apenas evocam os códigos tradicionais do épico, mas que também ilustram a sua reconversão simbólica, tecnológica e ideológica.

### ***Recolha de Dados 1: Popularidade e Hibridade de Género***

Para garantir a relevância cultural e representatividade estética, optou-se por focar o corpus em produções lançadas entre 2000 e 2024 — um período marcado pela consolidação do cinema digital, pelo surgimento de universos narrativos transmedia e pelo crescimento exponencial das culturas visuais online (Tabela 1). A escolha das obras baseou-se em critérios cruzados de popularidade, impacto cultural e reconhecimento crítico, aferidos através de plataformas como IMDb, Letterboxd, Metacritic e outras fontes de receção especializada e popular. Esta abordagem visa não apenas destacar os textos audiovisuais mais emblemáticos da atualidade, mas também permitir uma análise que articule receção, estética e função simbólica no contexto contemporâneo do épico. para a criação das tabelas e subsequente análise foram estabelecidos de

forma rigorosa e intencional. Primeiramente, optou-se por analisar obras lançadas nas últimas duas décadas (2000-2024), devido à predominância de obras cinematográficas e de animação influentes nesse período. Em seguida, a seleção das obras obedeceu a critérios de popularidade, impacto cultural e reconhecimento crítico, fundamentados em rankings e plataformas online de referência como o IMDB, assim como pela recepção crítica e impacto percebido junto ao público geral.

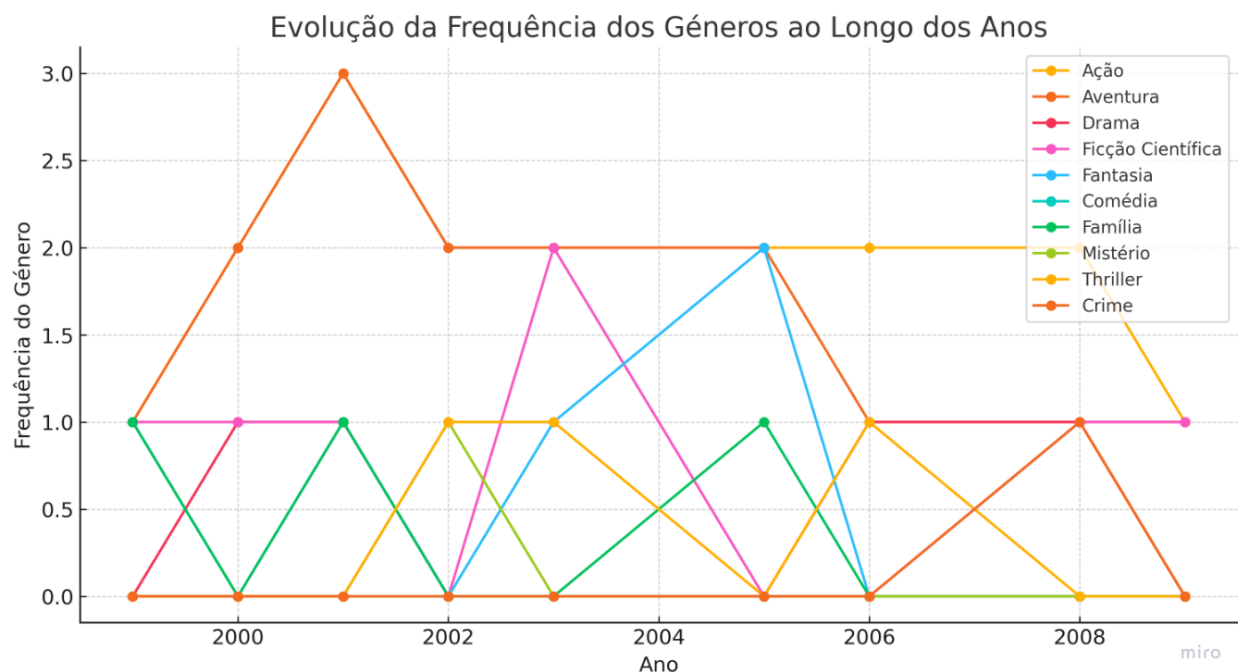
Neste sentido, no segmento *live-action* (2000–2009) foram identificadas obras como *The Matrix*, *Astérix & Obélix* (1 e 2), *Gladiador*, *X-Men*, *O Senhor dos Anéis: A Irmandade do Anel*, *Harry Potter*, *Planeta dos Macacos*, *Hulk*, *Spider-Man*, *The Bourne Identity*, *Piratas das Caraíbas*, *Terminator 3*, *Star Wars: Episódio III*, *As Crônicas de Nárnia*, *300*, *007 – Casino Royale*, *The Dark Knight*, *Homem de Ferro* e *Avatar*. Já na década seguinte, entre os *live-action* (2010–2020), destacaram-se títulos como *Karate Kid*, *Percy Jackson*, *Thor*, *The Hobbit*, *Os Vingadores*, *The Hunger Games*, *Guardiões da Galáxia*, *Maze Runner*, *Kingsman*, *John Wick*, *Interstellar*, *Mad Max: Fury Road*, *Deadpool* e *Avengers: Infinity War*.

No campo da animação (2000–2009), foram reunidas obras como *Hércules*, *The Prince of Egypt*, *Tarzan*, *Fantasia* (2000), *Shrek*, *Atlantis: The Lost Empire*, *Treasure Planet*, *Ice Age*, *Lilo & Stitch*, *Brother Bear*, *The Incredibles*, *The Polar Express*, *Shrek 2*, *Cars*, *TMNT* e *Kung-Fu Panda*. Para o período de 2010 a 2020, a seleção de animações incluiu títulos como *How to Train Your Dragon*, *Kung-Fu Panda 2*, *Frozen*, *The Lego Movie*, *Moana*, *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, *O Rei Leão* (versão CGI), *Puss in Boots: The Last Wish* e *Sonic the Hedgehog*.

|                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |     |                                                                                                                                                                                                  |       |
|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
|                             | Cinema Live-Action / Animação                                                                                                                                                                                                                                                                           |     |                                                                                                                                                                                                  |       |
|                             | Década 2000-2009                                                                                                                                                                                                                                                                                        |     | Década 2010-2020                                                                                                                                                                                 |       |
| Ordem Cronológica de Filmes | <a href="#">Senhor dos Aneis 1</a>                                                                                                                                                                                                                                                                      | ... | <a href="#">How to train your dragon</a>                                                                                                                                                         | ...   |
| Temática (IMDB)             | <div> <div>Ação</div> <div>Aventura</div> <div>Fantasia</div> <div>Action Epic</div> <div>Sword &amp; Sorcery</div> <div>Adventure Epic</div> <div>Quest</div> <div>Fantasy Epic</div> <div>Drama</div> <div>Epic</div> <div>Action Epic</div> <div>Adventure Epic</div> <div>Fantasy Epic</div> </div> | ... | <div> <div>Ação</div> <div>Fantasia</div> <div>Aventura</div> <div>Sword &amp; Sorcery</div> <div>Teen Fantasy</div> <div>Family</div> <div>Animation</div> <div>Computer Animation</div> </div> | ...   |
| Sinopse                     | Um manso hobbit do Condado e oito companheiros partem em uma jornada para destruir o poderoso Um Anel e salvar a Terra-média das Trevas                                                                                                                                                                 | ... | Um jovem e desafortunado viking que aspira a caçar dragões se torna o improvável amigo de um jovem dragão, e descobre que pode haver mais nas criaturas do que ele supunha.                      | ...   |
| Teve sequências             | Sim                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | ... | Sim                                                                                                                                                                                              | mi:po |

**Tabela.1** – Formato Simplificado de Tabela de Recolha de Dados 1

As tabelas foram desenvolvidas de modo a permitir uma visualização clara e imediata dos padrões e tendências nos gêneros cinematográficos mais associados ao épico. Optou-se por categorizar cuidadosamente gêneros, subgêneros e elementos narrativos recorrentes, destacando também as obras que se constituem como exceções significativas. Esta metodologia proporcionou uma análise sistemática e abrangente, facilitando a identificação de tendências, recorrências e variações no tratamento do épico na cultura visual contemporânea. A figura 2 mostra como escolha das categorias e a forma visual de organização dos dados permitiram uma compreensão mais profunda e imediata dos padrões narrativos e visuais que definem e caracterizam o épico contemporâneo.



**Figura.2** – Evolução da Frequência dos Gêneros ao Longo dos Anos

No conjunto de filmes *live-action* da década de 2000 a 2009, verifica-se uma clara predominância dos gêneros Ação e Aventura, sugerindo uma forte inclinação do público e da indústria por narrativas intensas, dinâmicas e com elevado potencial de espetáculo visual. Este predomínio é frequentemente combinado com o gênero Fantasia, visível em obras como *O Senhor dos Anéis*, *Harry Potter*, *Nárnia* ou *Piratas das Caraíbas*, onde os mundos imaginários e os elementos sobrenaturais contribuem para a construção de uma estética épica reconhecível. Simultaneamente, a Ficção Científica ganha espaço com títulos como *Matrix*, *Avatar*, *Star Wars* ou *Planeta dos Macacos*, confirmando o seu papel fundamental na expansão das possibilidades do imaginário épico contemporâneo.

Outro fenómeno marcante é o surgimento e consolidação do subgénero de super-heróis, com os primeiros filmes da Marvel e DC a marcarem presença (como *X-Men*, *Spider-Man*, *Homem de Ferro* ou *The Dark Knight*), evidenciando o início de um novo paradigma narrativo no qual o herói, embora inserido em contextos fantásticos, assume contornos mais híbridos, urbanos e tecnologicamente amplificados. Além disso, nota-se a relevância de filmes com traços épicos ou históricos, como *Gladiador* ou *300*, que retomam códigos narrativos clássicos para os reatualizar sob o olhar contemporâneo. Em menor escala, géneros como o Drama e o Thriller surgem como complementares, trazendo profundidade emocional (*Gladiador*, *Cavaleiro das Trevas*) ou tensão narrativa (*Bourne*, *Casino Royale*).

Já nos filmes *live-action* de 2010 a 2020, os géneros Ação e Aventura mantêm a sua hegemonia, mas verifica-se um aumento da presença de Comédia, particularmente em filmes como *Guardians of the Galaxy*, *Kingsman* e *Deadpool*, revelando uma viragem para tons mais irreverentes, irónicos ou meta-narrativos. Há também uma clara diversificação de géneros, com elementos de Mistério, *Thriller* e Crime a serem integrados em narrativas épicas, refletindo uma tendência para a complexificação do universo ficcional e das personagens. O género Super-Herói consolida-se definitivamente como dominante, articulando-se com temáticas épicas de sacrifício, salvação e destino coletivo, como em *Vingadores*, *Thor* ou *Infinity War*.

No campo da animação entre 2000 e 2009, embora o género Animação seja comum a todos os filmes, é notório o domínio do subgénero Aventura, que assume o lugar outrora ocupado pelo Musical nas décadas anteriores. Esta mudança reflete um esforço para posicionar a animação como espaço legítimo para a construção de narrativas épicas e emocionantes, com títulos como *Atlantis*, *Planeta do Tesouro* ou *Os Incríveis*. Observa-se ainda um crescimento da Comédia, que se torna um elemento estruturante em filmes como *Shrek* ou *Lilo & Stitch*, muitas vezes associada a humor paródico e familiar. A Ficção Científica e a Ação emergem como novas tendências, evidenciando a capacidade da animação de explorar territórios narrativos complexos, antes mais associados ao *live-action*.

Por fim, esta evolução continua na animação da década de 2010, com a consolidação de um modelo narrativo híbrido, onde Aventura, Ação, Comédia e Fantasia se entrecruzam, como em *How to Train Your Dragon*, *Kung Fu Panda 2*, *Moana* ou *Spider-Verse*. A utilização de tecnologia avançada (como no *Rei Leão CGI*) e a integração de heróis com características

épicas, mesmo em formatos infantis, confirma que o modelo épico, embora reformulado, continua a ser uma matriz produtiva dominante na cultura visual.

Por este efeito, entre os géneros mais frequentes identificados nestas obras, destacam-se ação, aventura e ficção científica, geralmente combinados com fantasia. Obras emblemáticas como *Matrix*, *O Senhor dos Anéis*, *Harry Potter*, *Homem de Ferro* e *Avatar* foram representativas dessa combinação dominante, muitas vezes enriquecida por subgéneros como Drama e *Thriller*. O género da Fantasia surge fortemente associado ao épico em produções como *Harry Potter*, *O Senhor dos Anéis* e *Nárnia*, onde a jornada heroica, o confronto entre bem e mal, e o uso de elementos sobrenaturais reforçam a dimensão épica.

A análise revelou também a presença expressiva do género épico associado ao drama, especialmente em filmes como *Gladiador* e *300*, nos quais a construção narrativa centra-se em heróis trágicos e batalhas épicas, envolvendo dilemas morais profundos e confrontos em grande escala. O thriller, por outro lado, aparece frequentemente associado à ação em filmes como *The Dark Knight* e *Casino Royale*, acrescentando intensidade emocional e suspense às narrativas épicas modernas.

Nas obras de animação analisadas, destacam-se igualmente géneros predominantes como Aventura, Fantasia e Ficção científica, frequentemente associados à comédia ou ao drama familiar. Filmes como *Shrek*, *Kung-Fu Panda*, *The Incredibles* e *Treasure Planet* ilustram bem a capacidade da animação para explorar o épico de forma visualmente marcante e emocionalmente envolvente, com abordagens narrativas mais acessíveis, mas mantendo-se fiéis aos arquétipos clássicos de heroísmo e aventura.

A recolha também permitiu identificar obras cujos elementos épicos provêm de contextos contemporâneos ou futuristas, como *Interstellar*, *Mad Max: Fury Road* e *Avengers*, destacando a flexibilidade do épico ao adaptar-se a contextos não tradicionais, mantendo elementos centrais como batalhas decisivas, sacrifícios pessoais, e confrontos com grandes ameaças ou dilemas existenciais. Por fim, notou-se uma presença significativa da comédia e sátira no contexto épico em obras como "Deadpool", que desafiam e reformulam os arquétipos tradicionais do herói épico através de abordagens mais irónicas e autorreferenciais, ampliando a compreensão contemporânea do que pode constituir o épico.

## ***Recolha de Dados 2: Elementos de Enredo e Narrativa Épica***

Para além disso, foram selecionados quatro estudos de caso pela sua expressiva diversidade estilística e mediática, permitindo um exame aprofundado das diferentes modalidades do épico contemporâneo:

*Arcane* (animação 3D) destaca-se pela sua estética sofisticada e narrativa estruturada em torno de tensões sociais profundas entre Piltover e Zaun, explorando arcos trágicos e tecnomagia. Este caso permite analisar a construção iconográfica dos ambientes urbanos, o simbolismo das tecnologias (Hextech) e a gestão visual do conflito por meio de enquadramentos, cor e contraste.

*Blue Lock* (animação 2D) foi incluído pela adaptação ao anime consolida a sua influência, conferindo-lhe impacto simbólico e narrativo no espaço global. Neste caso, podemos estudar a representação da “jornada do herói” num contexto desportivo, analisando composição visual, expressividade e uso de efeitos (slow-mo, contraste de cores, poses heróicas), bem como a função iconográfica dos símbolos futebolísticos. *Deadpool & Wolverine* (cinema com elementos cómicos e satíricos) oferece um contraste eficaz: apesar da irreverência e humor, o filme recorre a estruturas narrativas épicas clássicas, como a viagem no tempo, multiverso, sacrifício e confrontos globais. Permite explorar como a comédia altera a iconografia do épico (por exemplo, poses satíricas, máscaras, armas), alterando os códigos visuais e simbólicos do género. *Oppenheimer* (cinema histórico e realista) traz o estudo ao domínio da narrativa épica histórica e trágica. Através da recriação fílmica da vida de J. Robert Oppenheimer, este filme permite analisar a gestão simbólica de escala (explosões nucleares, cenários institucionais), o uso de luz e sombra para evocar tensão moral, e o enquadramento icónico do herói trágico. A composição formal (cores sóbrias, ângulos visuais) reforça o seu estatuto como épico histórico. A inclusão de *Blue Lock* justifica-se por múltiplos fatores. Em primeiro lugar, trata-se de uma das obras japonesas mais relevantes no panorama global recente, tendo sido o mangá mais vendido em 2023 (Oricon, 2024), o que atesta a sua ampla receção e impacto cultural. Em segundo lugar, o anime como formato tem adquirido uma presença cada vez mais expressiva na cultura visual contemporânea, não apenas em nichos específicos, mas como fenómeno de massas com projeção global (Napier, 2022; *Anime Industry Report*, 2024). Por fim, *Blue Lock* assenta na temática do futebol, um desporto com forte predominância no mundo ocidental, sendo culturalmente enraizado em múltiplas sociedades e um dos principais motores de produção simbólica e

identitária coletiva. Esta confluência entre estilo oriental e temática ocidental permite observar como o épico se reconfigura visual e narrativamente em contextos híbridos e transculturais.

Neste sentido, a seleção das quatro obras visa contemplar a diversidade de regimes visuais, desde o realismo dramático e político de *Oppenheimer* até à estilização fantástica e hipercodificada de *Arcane* ou *Deadpool & Wolverine*. Através de uma análise iconográfica, simbólica e formal (composição, cor, perspetiva, expressão, etc.), estes estudos de caso permitem identificar as formas contemporâneas de construção do épico na cultura visual, e a sua capacidade de adaptação a diferentes géneros, públicos e linguagens mediáticas.

Em *Deadpool & Wolverine* apresenta uma narrativa épica centrada na viagem no tempo e no multiverso, onde Wade Wilson (Deadpool) se torna o herói improvável responsável por salvar a sua realidade da destruição. A trama envolve a Autoridade de Variância Temporal (TVA), uma entidade que atua como guardião do destino, remetendo à figura dos deuses nas epopeias clássicas. Ao lado de uma variante de Logan (Wolverine), Wade embarca numa jornada marcada por traições, batalhas épicas, sacrifícios e redenção, enfrentando uma ameaça cósmica encarnada por Cassandra Nova. A presença de poderes extraordinários, armas lendárias, confrontos entre variantes e momentos de risco absoluto tornam esta narrativa visual e simbolicamente coerente com as grandes epopeias, onde o herói é confrontado com o seu destino e obrigado a superar a própria mortalidade para salvar o mundo.

No caso de *Oppenheimer* constrói uma narrativa épica de base histórica onde o protagonista, J. Robert Oppenheimer, é retratado como uma figura trágica e monumental. O enredo explora a sua ascensão enquanto cientista à frente do Projeto Manhattan, culminando com a criação da bomba atómica, mas centra-se sobretudo nas implicações morais e políticas que se seguiram. Como um Prometeu moderno, Oppenheimer sofre as consequências do seu próprio feito, enfrentando o desprezo do poder político, traições e uma queda pública orquestrada. A luta entre o idealismo científico e o pragmatismo político, a presença de forças superiores como o governo dos EUA, e o reconhecimento tardio da sua contribuição — tudo isto se conjuga numa estrutura narrativa clássica, marcada por grandeza, sacrifício e condenação.



Em *Arcane*, a série baseada no universo de *League of Legends*, apresenta uma narrativa visualmente rica e tematicamente densa. A história desenrola-se entre duas cidades rivais, Piltover e Zaun, simbolizando o conflito entre classes sociais e visões de progresso. As personagens centrais, Vi e Powder (que se torna Jinx), percorrem arcos de transformação heroica e trágica, marcados por perdas, traições e confrontos familiares. A introdução de tecnologias poderosas como a Hextech e drogas mutagénicas como o Shimmer atua como metáforas de poder mágico e destruição. A construção estética apoia-se em composições visuais dramáticas, *slow motion*, cores contrastantes e poses heroicas, reforçando a sua dimensão épica. A série explora temas de destino, sacrifício e identidade, consolidando a sua estrutura mitológica contemporânea.

*Blue Lock*, por fim, transforma a competição desportiva numa arena épica onde o objetivo é criar o melhor avançado de futebol do mundo. A jornada do protagonista, Isagi Yoichi, é construída como uma busca heroica, com provas sucessivas que testam a sua técnica, força mental e identidade. A presença de um mentor excêntrico, Ego Jinpachi, que estabelece regras radicais, reforça a ideia de uma iniciação ritual. O ambiente isolado e competitivo do Blue Lock, os objetivos grandiosos e a constante ameaça de eliminação adicionam tensão e escala narrativa. Visualmente, a série investe em *slow motion*, expressões dramáticas, fundos estilizados e composições que prolongam o momento de decisão como num retrato épico do gesto. A ambição de elevar o Japão à glória no futebol funciona como o horizonte mitológico da narrativa.

A análise narrativa revelou que em *Arcane* destacam-se os conflitos épicos entre classes sociais, lutas por poder, identidade e sobrevivência num cenário distópico. Estes elementos, reforçados por batalhas visualmente expressivas e dilemas morais densos, aproximam a obra de uma reinterpretação contemporânea da jornada heroica clássica, transposta para um universo fragmentado e tecnologicamente mediado. A tensão entre destino individual e estrutura social amplia o potencial simbólico do épico ao introduzir uma complexidade ética que ressoa com as ansiedades modernas.

Em *Blue Lock*, a jornada épica assume contornos meritocráticos e psicológicos. A superação individual e a competição extrema no desporto substituem as batalhas físicas tradicionais, enquanto os dilemas internos dos personagens são representados através de imagens estilizadas,

poses dramáticas e momentos decisivos visualmente intensificados. O campo desportivo torna-se arena simbólica onde o herói se constrói não por linhagem ou missão divina, mas pela afirmação da vontade. Aqui, o épico manifesta-se como drama de autossuperação e identidade, num registo mais subjetivo, mas igualmente elevado.

*Deadpool & Wolverine*, por sua vez, encarna uma versão pós-moderna do épico. Ao ridicularizar a pose heroica clássica, Deadpool não apenas subverte, mas expõe a artificialidade da narrativa épica tradicional, revelando seus códigos ideológicos. A paródia funciona como mecanismo de crítica cultural: o herói é simultaneamente celebrado e desconstituído, deslocando o épico para um plano autorreflexivo e ideologicamente consciente. A estética exagerada — poses irónicas, combates caricaturais, expressões grotescas — torna visível o artifício do heroísmo e permite que o épico seja reinscrito em moldes satíricos e de resistência simbólica.

Em *Oppenheimer*, o épico ressurge num registo trágico e histórico. Tal como *Prometeu* ou Édipo, Oppenheimer encarna o arquétipo do herói cuja grandeza é inseparável da sua culpa. A ciência substitui o divino, e a bomba atómica assume o lugar do fogo prometéico — saber interdito que redefine os limites éticos do herói moderno. A monumentalidade não se manifesta em feitos guerreiros ou triunfos visuais, mas na densidade moral e nas consequências civilizacionais das decisões tomadas. A encenação recorre a composições sóbrias, simbolismo histórico e expressões contidas que acentuam o peso existencial da narrativa.

Estas quatro obras demonstram como o épico contemporâneo se reinventa em múltiplas formas — da crítica irónica à tragédia silenciosa — mantendo viva a sua função simbólica como reflexo e projeção dos grandes conflitos e aspirações humanas. Os elementos gerais épicos identificados nas amostras destas obras incluem batalhas visualmente impressionantes, confrontos grandiosos, momentos decisivos claramente representados, poses heroicas e expressões faciais marcantes que acentuam a intensidade emocional e dramática das cenas, bem como a presença de objetos simbólicos significativos que reforçam visualmente a grandiosidade e relevância temática do épico contemporâneo.

Para além disso, em cada uma destas obras, realizou-se também uma outra análise detalhada estruturada em tabelas abrangendo os seguintes aspetos visuais e narrativos:

- Elementos visuais, personagens e objetos: Em *Arcane*, notou-se uma forte atenção ao detalhe nas expressões faciais, cenários elaborados e utilização de objetos como armas estilizadas, que reforçam visualmente a intensidade dramática. *Blue Lock* destacou-se pela representação detalhada dos movimentos corporais e pela estilização visual dos jogos de futebol. Em *Deadpool & Wolverine*, a utilização de elementos como armas exageradas e poses heroicas irónicas serviram como elementos de sátira visual. Já *Oppenheimer* focou-se em objetos realistas, como dispositivos científicos e ambientes históricos autênticos, reforçando o impacto narrativo.
- Composição e Padrões: *Arcane* apresentou composições dinâmicas com planos articulados pelo enquadramento diagonal e regra de terços. Em *Blue Lock*, a composição privilegiou dinamismo e energia, refletindo visualmente o espírito competitivo. Em contraste, *Deadpool & Wolverine* utilizou composições que sublinham o humor visual através do exagero das situações épicas. *Oppenheimer* destacou-se pelo uso de composições sóbrias, equilibradas e com forte sentido documental e histórico.
- Cores: As paletas cromáticas variaram significativamente; em *Arcane* predominam cores vibrantes e intensas, criando contrastes fortes entre personagens e ambiente. Em *Blue Lock*, cores saturadas e vivas são utilizadas para enfatizar a tensão dramática e emocional. *Deadpool & Wolverine* optou por cores fortes e exageradas para reforçar o tom satírico e humorístico. *Oppenheimer*, entretanto, empregou cores subtis, frias e dessaturadas para intensificar o realismo histórico e a seriedade temática.
- Poses e expressões faciais: Em *Arcane* e *Blue Lock*, as expressões faciais são detalhadas e intensas, transmitindo claramente emoções fortes como raiva, determinação e desespero. Em *Deadpool & Wolverine*, poses exageradamente heroicas e expressões faciais satíricas foram frequentes para acentuar o humor visual.

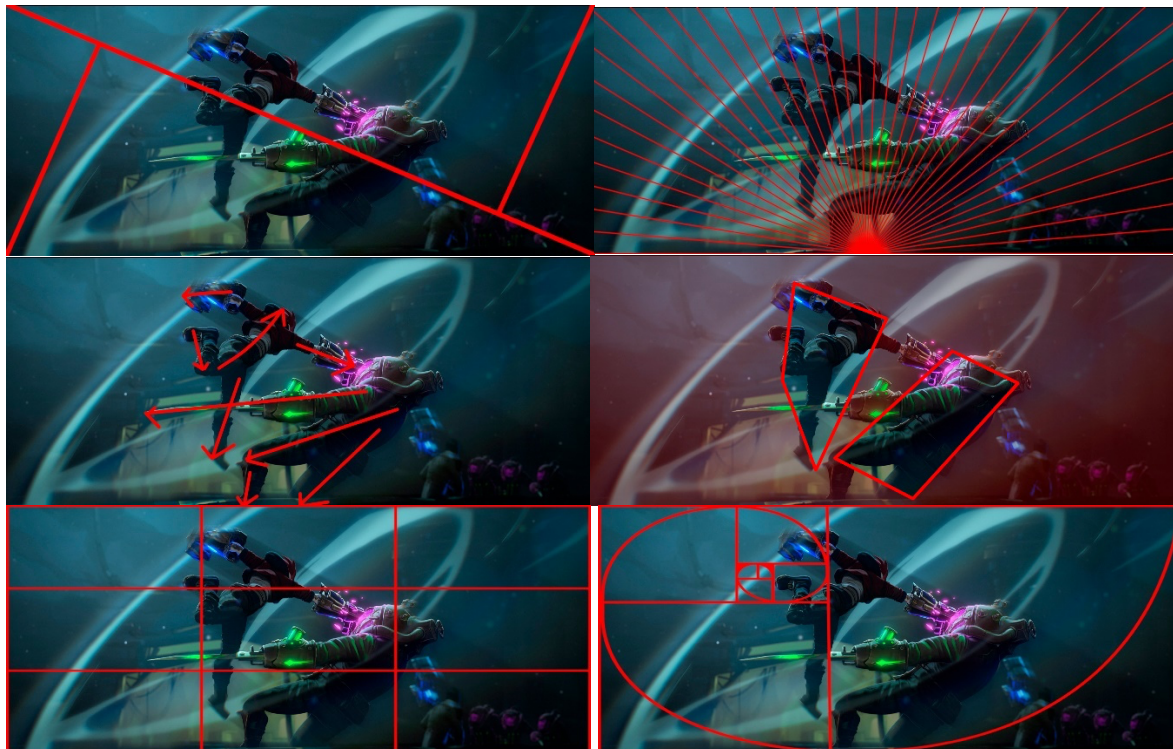
Já em *Oppenheimer*, expressões faciais subtis, sérias e contidas destacaram o peso emocional e ético da narrativa.

- Perspetiva, Leitura de direção e focagem: As obras analisadas apresentam abordagens variadas, desde perspetivas dramáticas e ângulos ousados em *Arcane*, à perspetiva dinâmica e imersiva em *Blue Lock*, e planos médios e próximos que reforçam o humor em *Deadpool & Wolverine*. *Oppenheimer* utilizou uma perspetiva realista e equilibrada, centrando-se na clareza narrativa e na contextualização histórica.
- Escala, equilíbrio e proporções: Em *Arcane* e *Deadpool & Wolverine*, frequentemente destacou-se uma escala exagerada para realçar a grandiosidade ou sátira dos eventos épicos. Em *Blue Lock*, a escala visual é usada para amplificar emocionalmente os desafios enfrentados pelos personagens. Já em *Oppenheimer*, predominou uma representação proporcional e realista.
- Iluminação: A iluminação dramática e contrastada foi particularmente notável em *Arcane* para reforçar cenas emocionalmente intensas. Em *Blue Lock*, a iluminação destacou o drama e a ação rápida. *Deadpool & Wolverine* utilizou a iluminação de forma mais caricata e expressiva. Em *Oppenheimer*, uma iluminação subtil e natural reforçou o realismo histórico.
- Paisagens e Atmosfera: Cada obra explorou atmosferas únicas, com cenários detalhados e envolventes em *Arcane*, ambientes competitivos e intensos em *Blue Lock*, paisagens exageradas e satíricas em *Deadpool & Wolverine*, e ambientes sóbrios e historicamente precisos em *Oppenheimer*.
- Vestuário e Estética: O vestuário variou desde o estilizado e simbólico em *Arcane*, desportivo e uniforme em *Blue Lock*, exagerado e irónico em *Deadpool & Wolverine*, até ao rigor histórico e autenticidade visual em *Oppenheimer*.

Este levantamento detalhado permitiu identificar padrões claros e exceções notórias na construção visual e narrativa do épico contemporâneo, evidenciando uma constante expansão e redefinição conceptual e visual deste género na cultura visual atual.

### ***Recolha de Dados 3: Composição Visual***

No seguimento da identificação das quatro obras centrais – *Arcane*, *Blue Lock*, *Deadpool & Wolverine* e *Oppenheimer* –, foi desenvolvida uma análise sistemática de um conjunto representativo de imagens, com o objetivo de examinar os modos de expressão visual do épico na cultura contemporânea. Para tal, foram selecionadas cinco imagens de cada obra, totalizando vinte exemplos visuais (Anexos 1-4), os quais foram analisados segundo uma grelha metodológica que integra dimensões narrativas, iconográficas, composicionais e estilísticas como na figura 3.



### **Figura.3** – Exemplos de Observações de Composição Visual numa das Imagens de Arcane

Esta abordagem procura articular duas frentes complementares: por um lado, o contexto narrativo em que cada imagem se insere, com especial atenção aos elementos que evocam estruturas épicas clássicas, tais como o herói, a missão, o sacrifício, o destino ou o confronto; por outro, uma leitura detalhada dos elementos visuais presentes em cada composição. O primeiro critério – “Contexto da imagem e Narrativa” – permitiu situar a imagem dentro da progressão narrativa da obra, identificando os seus valores simbólicos e o seu papel na construção do protagonismo, da tensão ou da resolução épica. Seguidamente, foi avaliado o potencial épico do contexto narrativo em questão, isolando-se os elementos que remetem para arquétipos heroicos ou códigos mitológicos.

Num segundo nível de análise, a atenção recaiu sobre os “Elementos visuais, personagens e objetos”, ou seja, todos os componentes representados na imagem e que contribuem para a construção do seu significado visual e simbólico. A seguir, examinou-se a “Composição e Padrões”, com especial enfoque na organização espacial dos elementos, identificação de simetrias, linhas de força, centralidade ou margens visuais, e na relação entre figura e fundo. A análise da cor ocupou também um papel relevante. Através do parâmetro “Cores”, procurou-se perceber como as escolhas cromáticas influenciam a tonalidade emocional da cena, a intensidade da ação ou a oposição simbólica entre forças (por exemplo, luz vs. sombra, quente vs. frio). A seguir, a categoria “Poses e expressões faciais” focou-se na corporeidade das figuras representadas, procurando compreender de que forma os gestos e rostos contribuem para a construção de heroísmo, conflito, dor ou glória.

A dimensão técnica e formal foi aprofundada com a análise da “Perspetiva, Leitura de direção e Focagem”, que permitiu observar a orientação do olhar, o enquadramento e os pontos de fuga que organizam a imagem. Elementos como escala e equilíbrio foram abordados na secção “Escala, Equilíbrio e Proporções”, onde se avaliou a relação dimensional entre personagens e espaço, o uso do tamanho como expressão de poder ou insignificância, e o dinamismo criado pelas proporções internas da imagem.

Outro critério fundamental foi a “Iluminação”, entendida não apenas como valor técnico, mas como recurso expressivo capaz de modular a atmosfera da cena, intensificar o contraste dramático ou destacar determinados elementos. Finalmente, foram observados dois aspectos essenciais da construção simbólica: por um lado, “Paisagens e Atmosfera”, responsáveis por situar a ação em mundos significativos (naturais, urbanos, futuristas, distópicos, etc.); por outro, o “Vestimentário e Estética”, que permitiu compreender como o figurino, a ornamentação e os detalhes visuais contribuem para a configuração identitária das personagens e para a codificação cultural do épico.

No campo da composição, destaca-se como elemento canônico do épico visual contemporâneo a regra de terços, presente em 90% dos casos e funcionando como princípio de enquadramento predominante nas quatro obras analisadas. A orientação em diagonal surge em 38% dos casos, enquanto a regra de ouro (ou Espiral de Fibonacci) aparece em 29%. Dentro desta última, a espiral superior direita e a espiral superior esquerda registam cada uma 50% de uso, ao passo que a espiral inferior esquerda apresenta 25% e a inferior direita 15%. Relativamente ao uso da cor, as cores vibrantes ou saturadas aparecem em 65% dos casos, ligeiramente à frente das cores frias, presentes em 60%. O alto contraste é registado em 55% das situações, enquanto as cores quentes surgem em 25% e as cores suaves ou pastéis em 20%. A tendência geral revela uma preferência por gamas cromáticas intensas e contrastadas, sendo as cores suaves e quentes uma minoria, normalmente restritas a contextos narrativos mais contidos ou estilizados. No que respeita à perspetiva, o enquadramento abaixo da linha de visão aparece em média em 75% dos casos, sendo utilizado de forma integral (100%) em todas as obras analisadas, exceto em *Oppenheimer*, que combina este tipo de enquadramento em 50% dos casos com o enquadramento acima da linha de visão nos restantes 50%. O plano horizontal é utilizado em 80% das cenas em *Deadpool*, 60% em *Arcane*, e 100% em *Oppenheimer*, enquanto *Blue Lock* não o utiliza. Já o plano inclinado constitui uma exceção: está ausente em *Deadpool* e *Oppenheimer*, surgindo apenas em 80% dos casos em *Blue Lock*. Quanto às poses, observa-se uma predominância de poses dinâmicas em *Deadpool* e *Blue Lock* (100% dos casos), enquanto *Arcane* e *Oppenheimer* apresentam um equilíbrio de 50% entre poses dinâmicas e estáticas. No

que diz respeito à tipologia de pose, *Deadpool* e *Arcane* apresentam exclusivamente poses naturais (100%), enquanto *Blue Lock* registra 75% de poses heroicas e *Oppenheimer* 75% de poses naturais. No campo das paisagens, *Deadpool* e *Blue Lock* utilizam exclusivamente paisagens concretas, ao passo que *Arcane* e *Oppenheimer* equilibram-se entre concreto (50%) e abstrato (50%). Quando consideradas segundo o critério natural versus artificial, *Blue Lock* privilegia o natural (80% contra 20%), *Oppenheimer* favorece o artificial (75% contra 25%), e *Arcane* distribui-se igualmente entre ambas (50%). As expressões faciais mostram-se equilibradas entre o sério/estático e o emocional/dinâmico em *Deadpool*, *Arcane* e *Blue Lock*. *Oppenheimer*, por sua vez, apresenta 75% de expressões sérias ou estáticas e apenas 25% emocionais. No que diz respeito à iluminação, *Deadpool* recorre sobretudo à luz natural (80%), com 70% de luz difusa e 30% focada. *Oppenheimer* divide-se entre luz natural e artificial (50% cada), bem como entre difusa e focada (50% cada). Em *Arcane*, 70% da iluminação é natural e 30% artificial, mantendo a mesma proporção entre luz difusa e focada. *Blue Lock*, em contraste, utiliza exclusivamente iluminação artificial (100%), com 80% difusa e 20% focada. Os dados reunidos neste levantamento estatístico (Anexos 5-35) permitem delinear com clareza um conjunto de tendências formais e composicionais que caracterizam o modo como a imagem épica se manifesta nas produções audiovisuais contemporâneas. Ao observar as quatro obras analisadas — *Deadpool & Wolverine*, *Blue Lock*, *Arcane* e *Oppenheimer* — emerge uma gramática visual comum, apesar das diferenças de gênero, formato e universo narrativo. Esta convergência não é fortuita: ela aponta para um modelo de visualidade épica que se atualiza através de códigos formais estabilizados e intensificados.



## *Análise de Dados*

A análise visual das imagens selecionadas de *Deadpool & Wolverine* permitiu identificar um conjunto de elementos formais, composicionais e simbólicos que contribuem para a construção da sua dimensão épica. A iluminação surge como um componente expressivo fundamental: em várias imagens, destaca-se a presença de fontes múltiplas de luz — como o brilho de portais, faíscas e raios — que, ao contrastarem com zonas sombreadas ou nebulosas, acentuam as silhuetas dos protagonistas. Este efeito de "highlight" dramático não só reforça as poses heroicas, como também introduz uma tensão visual entre luz e escuridão que pode ser interpretada metaforicamente como o embate entre salvação e destruição. Os protagonistas, *Deadpool* e *Wolverine*, assumem constantemente uma centralidade visual, não apenas pela sua posição no enquadramento, mas também pelas suas vestes e posturas. Os trajes justos e estilizados remetem para a iconografia clássica dos super-heróis, reforçando a sua identidade através da cor (vermelho/preto e amarelo) e da silhueta. A interação entre ambos constrói uma dinâmica épica sustentada pela ideia de sacrifício, lealdade e redenção — temas constantes no imaginário heroico.

Elementos como portais, raios, nevoeiros, explosões e fluxos energéticos funcionam como dispositivos visuais e simbólicos. Estes não apenas emolduram os heróis, mas também sugerem urgência narrativa, remetendo para situações-limite, de batalha ou de transição dimensional. As paisagens são frequentemente hostis e caóticas, compostas por ruínas, metal retorcido e atmosferas opacas que intensificam a sensação de conflito e ameaça. Esta ambientação reforça a necessidade de superação por parte dos heróis, que procuram escapar ou confrontar forças superiores, traduzindo o espaço em campo de prova épico. A composição visual recorre ainda frequentemente à simetria, à perspetiva ligeiramente baixa e ao *slow motion*, conferindo grandeza aos protagonistas e dramatismo às ações. Fragmentos de vidro, partículas suspensas no ar e explosões são utilizados como estratégias estéticas que amplificam o impacto da cena e a congelam num instante suspenso, intensificando a sua carga visual e emocional. Este tipo de representação remete diretamente para uma gramática visual do épico já consolidada em filmes como *300*, *Avengers: Endgame* ou *The Matrix*.

As cores e a iluminação também desempenham um papel narrativo relevante. Cores quentes, associadas a conforto, heroísmo e luz, contrastam com tons frios que simbolizam ameaça, caos ou sacrifício. Estas variações cromáticas criam um campo semântico de oposição entre forças — bem e mal, vida e morte, presente e colapso multiversal — refletindo visualmente os conflitos dramáticos internos e externos às personagens. Por fim, as expressões faciais e posturas corporais reforçam a dimensão emocional da narrativa. Os rostos cerrados, os músculos contraídos e os olhares determinados capturam o esforço, a dor e a bravura, sendo amplificados pela escala da composição e pelo uso de ângulos baixos ou simétricos. Em suma, a análise iconográfica e formal das imagens de *Deadpool & Wolverine* demonstra como a epicidade se constrói não apenas através do enredo, mas sobretudo através da linguagem visual, que articula luz, cor, gesto, espaço e objeto para reforçar a aura heroica e mítica dos protagonistas.

A análise visual das imagens selecionadas de *Oppenheimer* revela uma construção deliberada de epicidade sustentada por elementos formais e simbólicos profundamente enraizados na linguagem cinematográfica clássica e na representação visual do herói trágico. Ao contrário da estilização fantasiosa e espetacular observada em obras como *Deadpool & Wolverine*, *Oppenheimer* aposta numa abordagem realista e sóbria, em que a iluminação, a composição e a direção do olhar convergem para uma representação densa e psicológica do protagonista e da sua envolvência histórica. Também a iluminação desempenha um papel essencial na dramatização dos momentos-chave: a utilização da luz natural, frequentemente filtrada por interiores escurecidos ou tons sépia, acentua o isolamento da personagem de *Oppenheimer* e a sua constante tensão entre a ciência e a ética. Em momentos cruciais, como os ensaios nucleares ou os interrogatórios políticos, a luz torna-se quase simbólica — ora como revelação, ora como julgamento — criando uma atmosfera densa que remete para o peso histórico e moral das suas decisões. O chiaroscuro subtilmente aplicado reforça a profundidade psicológica da personagem, destacando o seu rosto em momentos de dúvida, sacrifício ou tomada de consciência. A centralidade de *Oppenheimer* no enquadramento é consistentemente explorada ao longo do filme, utilizando composições simétricas ou com profundidade de campo reduzida, focando intensamente o seu rosto e expressão. A linguagem corporal é contida, mas reveladora: ombros

descaídos, olhar introspectivo e gestos mínimos sugerem uma carga emocional interiorizada, em contraste com o caos técnico e político que o rodeia. Esta economia gestual, amplificada por uma mise-en-scène contida, contribui para a sua figuração como um herói trágico — alguém que, mesmo movido por convicções científicas, se vê submerso por consequências que transcendem a sua vontade. Os elementos visuais que compõem os cenários — quadros negros, laboratórios, paisagens desérticas e estruturas militares — são trabalhados para reforçar a tensão entre a monumentalidade do feito científico e a fragilidade humana por detrás da sua execução. A paisagem do deserto, onde ocorre o teste Trinity, adquire um valor quase metafísico: vastidão, silêncio e aridez moldam um espaço que, mais do que físico, é também existencial. Este espaço atua como palco para a ação decisiva e símbolo do limiar entre criação e destruição. A paleta cromática contribui de forma significativa para o tom geral do filme: os tons neutros, frios ou metálicos predominam, reforçando o caráter institucional, racional e austero do mundo representado. No entanto, momentos de explosão visual, como o próprio teste nuclear, interrompem esta monotonia cromática com uma intensidade luminosa e cromática esmagadora, que simboliza tanto o êxtase da descoberta como o terror da sua implicação. A perspetiva visual, frequentemente ancorada em planos médios e close-ups, favorece a interiorização do drama. A câmara posiciona-se frequentemente ao nível dos olhos ou ligeiramente abaixo, conferindo ao protagonista uma estatura icónica mas não idealizada. Essa escolha de ângulo cria empatia, ao mesmo tempo que projeta a dimensão épica da sua trajetória. O som e a imagem, sobretudo nos momentos em que Oppenheimer contempla o impacto da bomba, articulam-se de forma sinestésica — a explosão silenciosa, seguida de um retardo auditivo, torna-se um elemento expressivo central da gramática épica contemporânea: o tempo suspenso, a magnitude silenciosa do impacto moral.

Por fim, a estética visual de *Oppenheimer* constrói um épico da consciência. A sua heroicidade não assenta em feitos físicos ou batalhas espetaculares, mas no conflito ético, na hesitação, no fardo do saber e na responsabilidade perante a História. A análise iconográfica destas imagens revela uma narrativa visual em que a composição, a luz, o gesto e o espaço estão ao serviço da construção de um herói denso, complexo e contraditório — precisamente as características que tornam esta representação épica tão eficaz no contexto contemporâneo.

A análise visual de *Arcane* revela uma construção meticulosa da narrativa épica através de elementos formais, iconográficos e simbólicos profundamente entrelaçados. Em particular, os momentos de confronto entre Vi e Jinx, bem como os combates contra inimigos transformados pelo Shimmer, evidenciam uma gramática visual coerente com os paradigmas contemporâneos do épico animado. A centralidade da iluminação destaca-se como recurso expressivo essencial, muitas vezes utilizada para reforçar a dualidade emocional e simbólica das cenas. Luzes intensas e focadas, como os brilhos nas gemas Hextec ou o reflexo nos olhos das personagens, contrastam com sombras e atmosferas enevoadas, criando um jogo de claros-escuros que enfatiza a tensão dramática. O uso de cores frias (azul, magenta, púrpura) predomina em grande parte das sequências, intensificando a atmosfera de conflito interno e externo. Por oposição, tons quentes como o vermelho e o dourado surgem pontualmente para representar ameaça iminente, poder destrutivo ou momentos de viragem narrativa. As personagens, particularmente Vi e Jinx, são enquadradas de forma a exaltar a sua carga dramática. O gesto, a postura corporal e as expressões faciais funcionam como dispositivos narrativos que traduzem a ambiguidade emocional e o dilema moral vivido por ambas. Vi aparece frequentemente com punhos cerrados e olhar determinado, sinalizando coragem e resistência, enquanto Jinx encarna o colapso emocional e o desequilíbrio psicológico, amplificados pelo brilho alterado dos seus olhos — um indício visual dos efeitos do Shimmer.

A composição recorre a ângulos baixos, planos centrados e efeitos de desfoque seletivo para destacar os protagonistas em momentos decisivos. A atmosfera é reforçada por paisagens ora caóticas, ora indefinidas, muitas vezes povoadas por poeira, partículas e nevoeiros que evocam a presença de forças ocultas e ameaçadoras. Tais elementos reforçam a dimensão épica dos combates, transformando o espaço numa arena simbólica de superação e confronto entre o bem e o mal, o humano e o monstruoso. O vestuário desempenha também um papel identitário relevante. Vi combina elementos punk (como casaco com capucho e piercings) com tecnologia futurista (as manoplas Hextec), refletindo simultaneamente a dureza do ambiente urbano e o acesso a um arsenal avançado. Camaver, por sua vez, com a sua armadura ornamentada e máscara dourada, projeta uma aura de autoridade e misticismo, reforçando o arquétipo da

guerreira épica. Por fim, a iconografia de combate é cuidadosamente delineada. Elementos como espadas, punhais injetores de veneno, armas químicas e criaturas alteradas simbolizam não apenas a violência, mas também o colapso ético de Zaun, onde a ciência descontrolada e o trauma social corrompem a natureza humana. As imagens que retratam Vi a enfrentar monstros ou soldados mutados representam não só lutas físicas, mas batalhas metafóricas contra a decadência, a perda e o legado familiar. Em suma, *Arcane* constrói a sua dimensão épica através de uma linguagem visual sofisticada que articula cor, composição, iluminação, gesto e vestuário como veículos narrativos e simbólicos. A série afirma-se como um exemplo paradigmático da estética épica na animação contemporânea, fundindo o drama psicológico com o espetáculo visual de forma altamente eficaz.

A análise iconográfica e simbólica das imagens selecionadas da série *Blue Lock* revela uma construção visual épica profundamente enraizada na cultura contemporânea do desporto e da animação japonesa. A narrativa visual centra-se no percurso do protagonista, Yoichi Isagi, cuja evolução enquanto jogador transcende os limites físicos do desporto, transformando-se numa metáfora para superação individual, confronto psicológico e afirmação do “eu” competitivo. Esta dimensão é amplificada por uma estilização estética que converte o campo de futebol num verdadeiro campo de batalha visual, onde o drama emocional e o suspense tático são intensificados por recursos formais e simbólicos específicos. A iluminação assume um papel determinante na construção da epicidade em *Blue Lock*. Em várias imagens, destaca-se o contraste entre zonas de alto brilho — especialmente em torno dos olhos de Isagi ou das peças de puzzle que o rodeiam — e sombras profundas que envolvem os adversários, como Loki ou Oliver Aiku. Este jogo de luz e sombra serve não apenas para criar tensão dramática, mas também para materializar visualmente o terror psicológico e a desigualdade de poder sentida pelo protagonista. As fontes de luz são frequentemente artificiais e direcionais, remetendo para os holofotes de um estádio ou para representações abstratas do foco mental do personagem, especialmente em momentos de concentração máxima (o chamado *Flow State*).

As cores em *Blue Lock* são vibrantes e contrastantes, com predominância de tons frios como azul, verde e branco, intercalados por elementos mais quentes — como os efeitos vermelhos das jogadas intensas — criando uma paleta cromática que oscila entre a racionalidade estratégica e a intensidade emocional. A composição visual frequentemente enfatiza a centralidade de Isagi, rodeado por desfoques ou paisagens abstratas que simbolizam o seu estado interior. Em cenas cruciais, as peças de puzzle que flutuam à sua volta são um dispositivo visual recorrente, simbolizando a sua habilidade de desconstruir o jogo em tempo real e de compor soluções estratégicas que o elevam acima dos restantes jogadores. As expressões faciais e poses de Isagi reforçam esta dimensão épica, com o protagonista frequentemente retratado em esforço máximo, com suor, músculos tensionados e olhares penetrantes que dramatizam o momento de decisão. O uso de slow motion e efeitos de vento acrescenta cinetismo e profundidade emocional às imagens, sobretudo nos momentos de remate, corrida ou impacto. Elementos como o brilho dos olhos, a distorção visual do ambiente ou os efeitos de energia à volta da bola são estilizações próprias do anime que servem para amplificar a tensão narrativa e visual.

A paisagem, embora geralmente composta por campos de futebol interiores, é muitas vezes estilizada ou abstratizada para refletir estados mentais e simbólicos — como sucede nos planos desfocados que remetem para a introspeção, ou nos fundos metafóricos que materializam a tensão interior de Isagi. Mesmo a arquitetura do campo é usada para marcar o confronto com figuras de autoridade (como Aiku) ou de ameaça (como Loki), criando um enquadramento épico que eleva o gesto atlético à categoria de feito heroico. O vestuário, composto por uniformes típicos de futebol, adquire uma função identitária clara. Cada equipa apresenta-se como um coletivo estético e simbólico, mas é através da diferenciação visual de Isagi — sobretudo nas cenas em que este se destaca dos demais — que se estabelece a sua singularidade e protagonismo. Este protagonismo é reforçado pela colocação do personagem no centro da ação e pela sua relação com objetos simbólicos como a bola (objetivo último), o guarda-redes (obstáculo decisivo) ou os adversários (forças antagónicas). Em suma, *Blue Lock* utiliza a gramática visual do épico para dramatizar o percurso de um protagonista que, através do conflito, da superação e da tática, transforma o jogo numa arena de afirmação pessoal e mítica. A conjugação de luz, cor, composição, gestos e simbolismo desportivo projeta uma narrativa de transformação, onde o campo de futebol é simultaneamente território físico e arena psíquica,

permitindo à série inscrever-se no imaginário épico contemporâneo com uma linguagem própria e profundamente visual.

A generalização do uso da “Regra de Terços” como princípio compositivo dominante indica a consolidação de uma linguagem visual que privilegia a legibilidade e a hierarquia clara dos elementos em cena. Contudo, essa estabilidade compositiva é frequentemente tensionada pelo uso complementar de formas dinâmicas, como diagonais e espirais, sobretudo nos quadrantes superiores do ecrã. Essa combinação sugere um desejo de equilíbrio entre o controlo formal e a expressividade do movimento, aspeto que reflete a ambição da narrativa épica em articular ordem e conflito, estrutura e expansão. As escolhas cromáticas reforçam essa ambição: a prevalência de cores frias e saturadas, aliada ao uso recorrente de contrastes intensos, evidencia uma tendência a construir atmosferas densas, emocionalmente carregadas e, frequentemente, estilizadas. A cor, aqui, não cumpre apenas uma função decorativa ou ambiental; ela atua como vetor dramático, contribuindo para o pathos das personagens e das situações, seja em mundos fantásticos ou em cenários históricos realistas. No plano da perspetiva, o uso massivo de enquadramentos “abaixo da linha de visão” destaca-se como um dos traços mais significativos do épico visual contemporâneo. Este recurso não só exalta a figura do personagem, como reforça o seu estatuto simbólico — heróico, grandioso, ou simplesmente dominante. O gesto de olhar para cima, que tradicionalmente representa reverência ou admiração, é aqui institucionalizado como ponto de vista recorrente, reafirmando a centralidade do indivíduo enquanto foco da narrativa. Mesmo em obras como *Oppenheimer*, onde se observa uma maior variação na perspetiva, o contraste entre visões “acima” e “abaixo” reforça a dualidade interna do protagonista, oscilando entre poder e vulnerabilidade. As poses corporais, quase sempre dinâmicas, e os enquadramentos que favorecem a ação em detrimento da contemplação, revelam um culto contemporâneo do corpo em movimento — não mais apenas como agente narrativo, mas como elemento coreográfico.

O corpo torna-se espetáculo, veículo de força, resistência, transformação. Esta presença física ganha contornos épicos ao ser sistematicamente associada a expressões faciais marcadas, ora emocionais, ora severas, que condensam o conflito interior e exterior em imagens de tensão visível. O espaço, por sua vez, contribui para a inscrição simbólica do épico. A oposição entre

paisagens naturais e artificiais, concretas e abstratas, não apenas delimita os universos diegéticos como também opera como metonímia dos conflitos representados: o natural remete ao humano e ao histórico, o artificial ao tecnológico e ao fantástico; o concreto à fisicalidade do mundo, o abstrato à sua carga simbólica. Assim, *Blue Lock* ancora-se no concreto e no naturalismo do desporto, enquanto *Arcane* explora a artificialidade de um universo híbrido, onde o épico é também estético. Por fim, a iluminação — entre natural e artificial, difusa e focada — desempenha papel decisivo na construção de atmosferas épicas. Quando natural e difusa, tende a conferir ordem no cenário; quando artificial e focada, introduz teatralidade e destaque. Essa variação, presente de forma diferenciada nas quatro obras, permite modular a intensidade das situações e amplificar o efeito visual dos corpos, rostos e ações.

Em suma, a análise contemporânea de obras como *Arcane*, *Blue Lock*, *Deadpool & Wolverine* e *Oppenheimer* revela a plasticidade do arquétipo épico. Em *Arcane*, por exemplo, os heróis emergem de contextos distópicos e socialmente fragmentados, enfrentando dilemas morais que ultrapassam a dicotomia clássica entre bem e mal. A iconografia é profundamente estilizada, com cores vibrantes, iluminação dramática e composições dinâmicas que visualmente expressam conflitos interiores e sociais. O herói, neste caso, é simultaneamente vítima e agente de um sistema em colapso, o que aproxima o épico da crítica social e do drama psicológico. Por outro lado, *Blue Lock* reconfigura o épico num contexto desportivo contemporâneo, apresentando uma versão meritocrática e individualista do herói. A competição extrema, a busca por excelência e o dilema entre egoísmo e cooperação são visualmente amplificados por uma estética saturada e energética. Aqui, a jornada do herói é interiorizada, e os “monstros” a enfrentar não são criaturas míticas, mas os próprios limites psicológicos e sociais do protagonista. A sátira épica, por sua vez, encontra expressão paradigmática em *Deadpool & Wolverine*, onde os arquétipos tradicionais são subvertidos por meio da ironia, da meta-referencialidade e do exagero visual. O herói hiperbólico, com poses ridiculamente heroicas e expressões faciais caricaturadas, expõe o artificialismo das convenções épicas clássicas, desconstruindo-as sem as abandonar completamente. Trata-se de um épico pós-moderno, ciente da sua própria teatralidade e das ideologias que carrega.



Em contraste, *Oppenheimer* reinscreve o épico num registo histórico e realista, apresentando um herói trágico cuja luta se dá no campo da ética, da ciência e da política. A monumentalidade aqui é discursiva e emocional: traduz-se em composições equilibradas, iluminação natural e expressão contida, que comunicam o peso das decisões com consequências civilizacionais. O objeto sagrado do épico clássico é aqui substituído pelo artefacto tecnológico — a bomba atómica —, cuja ambiguidade moral redefine completamente o papel do herói na cultura contemporânea. Estas representações demonstram que os arquétipos épicos, embora ainda estruturados por padrões míticos universais, são hoje atravessados por questões de identidade, género, classe, raça e tecnologia. Stuart Hall lembra que as práticas representacionais não são neutras: ao seleccionar quais heróis merecem visibilidade, quais narrativas são celebradas como míticas e quais grupos são simbolicamente excluídos, a imagem épica contemporânea torna-se um campo de disputa ideológica. O épico, portanto, não desapareceu com a modernidade ou com a saturação mediática — ele foi reconfigurado, ampliado e contestado.

## *Conclusão*

A presente investigação partiu da premissa de que o épico, enquanto estrutura simbólica e sensorial, não desapareceu da cultura visual contemporânea, mas adaptou-se e reinventou-se em novas linguagens, formatos e géneros. Ao longo do estudo, foi possível demonstrar que a epicidade na imagem já não depende unicamente da narrativa textual ou literária, mas emerge com força renovada a partir da composição visual, da estética simbólica e dos dispositivos formais que estruturam a perceção do heroico, do sublime e do extraordinário.

Relativamente à questão inicial — quais são os princípios estéticos e simbólicos que caracterizam a visualidade épica na cultura contemporânea? — esta foi respondida através de uma abordagem teórico-prática que cruzou pensamento crítico, análise formal e sensibilidade estética. Conclui-se que não é apenas a presença de um herói ou de um cenário grandioso que define a epicidade de uma imagem, mas sim a convergência entre intenção simbólica, construção visual e receção emocional.

Observando retrospectivamente os resultados obtidos através da análise imagética, torna-se evidente que as cores se destacam como um dos elementos mais significativos na construção visual de narrativas épicas, pela forma como influenciam diretamente a emoção e a intensidade da mensagem transmitida ao observador. A utilização de diferentes tons, a saturação e o contraste de cores influenciam diretamente a emoção e a intensidade da mensagem transmitida ao observador. Esta análise examina a utilização do espectro de cores, a saturação e o contraste, detalhando como estes elementos contribuem para a criação de imagens com impacto visual. A utilização de cores nas imagens épicas vai muito além da simples escolha estética, desempenhando um papel fundamental na criação de narrativa visual e emocional. A aplicação de tons quentes e frios, a escolha de saturação alta ou média, e o contraste entre cores são elementos que contribuem para o dinamismo e a profundidade das cenas. Cores como vermelho, amarelo e preto são particularmente predominantes, associadas a temas de heroísmo, conflito e

transformação. Em conjunto, estes elementos criam uma paleta visual rica e envolvente, que guia o observador através das emoções e da intensidade da narrativa épica.

A iluminação desempenha um papel crucial na construção da atmosfera e no impacto emocional de imagens épicas, como se observa em cartazes de filmes, videojogos, ilustrações e animações. Através da análise de diversos exemplos de media, é possível identificar os tipos de iluminação mais frequentemente utilizados e os seus posicionamentos, contribuindo para destacar personagens e criar tensões dramáticas. A iluminação, juntamente com o seu posicionamento e o contraste entre luz e sombra, desempenha um papel fundamental na criação de imagens épicas. A utilização de iluminação direta ou lateral, por exemplo, pode ser decisiva para destacar personagens heróicos ou intensificar momentos de tensão. De forma semelhante, o posicionamento centralizado ou diagonal da fonte de luz pode alterar dramaticamente a percepção do observador, guiando a narrativa visual de forma eficaz.

Os elementos visuais são a essência de qualquer composição épica. Através deles, o espectador é capaz de perceber a narrativa, as emoções e a ação representada. Em imagens épicas, como cartazes de filmes, videojogos e ilustrações, elementos como personagens, armas, paisagens e objetos simbólicos desempenham um papel crucial na criação de impacto e identificação emocional. Esta análise detalha a presença e o simbolismo dos principais elementos visuais recorrentes nessas obras. Desempenham por isso um papel crucial na construção das imagens épicas, transmitindo poder, conflito, e emoção através de personagens, armas, paisagens e objetos simbólicos. As personagens humanas são muitas vezes os protagonistas destas cenas, exibindo atributos heróicos e de liderança. No entanto, a presença de personagens fantásticas adiciona uma dimensão de mistério e perigo. A utilização de armas e elementos tecnológicos reforça a ideia de combate e conflito iminente, enquanto as paisagens e cenários amplificam a escala da narrativa. Por fim, os objetos simbólicos, como escudos, armaduras e artefactos, adicionam profundidade e significado à composição visual, ligando diretamente os elementos visuais à trama épica que se desenrola. Juntos, estes elementos visuais criam uma experiência visual rica e multifacetada que cativa e envolve o observador.

As poses e expressões faciais são elementos visuais fundamentais na construção de imagens épicas, pois desempenham um papel essencial na transmissão de emoções, intenções e no desenvolvimento da narrativa visual. As posturas dos personagens e as suas expressões faciais não só revelam o seu estado emocional e psicológico, como também sugerem a natureza da cena em que estão inseridos – seja de confronto, heroísmo ou sacrifício. Abaixo, apresentamos uma análise detalhada das poses e expressões faciais mais recorrentes em imagens épicas. As poses e expressões faciais em imagens épicas desempenham um papel fundamental na comunicação das emoções e intenções dos personagens. As costas erguidas e o rosto sério revelam força e determinação, enquanto os olhos fixos e a inclinação corporal sugerem prontidão para a ação. Por outro lado, as poses de vulnerabilidade, como a cabeça baixa ou as mãos estendidas, parecem indicar momentos de fragilidade ou sacrifício. Juntas, estas poses e expressões faciais criam uma narrativa visual rica, onde o espectador é levado a compreender a profundidade emocional e o arco dramático dos personagens. As poses heroicas também são frequentemente inspiradas por representações clássicas e românticas, como é evidente no icónico poster de Star Wars, no qual Luke Skywalker empunha a espada de luz com ambas as mãos erguidas, claramente inspirado na pintura romântica "A Liberdade Guiando o Povo", de Eugène Delacroix, onde a mulher central ergue triunfalmente a bandeira francesa. Esta contínua reciclagem e reinterpretação visual demonstra a permanência e adaptabilidade dos arquétipos heroicos clássicos e renascentistas. Em última análise, estas poses contribuem significativamente para a atmosfera épica, transmitindo poder, conflito e emoção de uma forma visceral e cativante.

A perspetiva, a leitura de direção e a focagem são componentes essenciais no design visual de imagens épicas, pois determinam o enquadramento e a maneira como o observador interage com os elementos dentro da composição. Estes aspetos não só guiam o olhar do espectador através da cena, mas também moldam a narrativa visual, enfatizando personagens, ações e emoções. A análise a seguir explora como diferentes tipos de perspetiva, direções visuais e focagens são utilizados para criar profundidade e dinamismo em cartazes de filmes, videojogos e ilustrações épicas. A utilização da perspetiva, leitura de direção e focagem em imagens épicas é uma ferramenta visual poderosa para moldar a narrativa e guiar o olhar do observador. A perspetiva *up-shot* revela grandeza e poder, enquanto a perspetiva *down-shot* cria vulnerabilidade e contexto. As linhas de direção, sejam elas criadas por movimentos dinâmicos ou pelo olhar das

personagens, orientam o observador através da ação e da narrativa visual. Finalmente, a focagem no protagonista ou no ambiente serve para destacar a importância emocional e narrativa de elementos-chave. Estes aspetos, quando combinados, criam uma experiência visual imersiva, onde o observador é transportado para o coração da ação épica, vivenciando a tensão, o drama e a grandiosidade da história.

Os conceitos de escala, equilíbrio e proporções desempenham um papel fundamental na construção da narrativa visual, definindo a hierarquia entre personagens, objetos e o ambiente. Nas composições analisadas, essas técnicas visuais são usadas de forma estratégica para criar impacto, intensidade e clareza na representação das histórias. Vamos explorar como estes elementos foram utilizados nas imagens estudadas. A aplicação de escala, equilíbrio e proporções nas composições analisadas é fundamental para criar impacto visual e guiar a narrativa. A escala crescente para personagens principais e o contraste com cenários vastos oferecem uma forma eficaz de transmitir hierarquia e poder, enquanto o equilíbrio simétrico traz harmonia e estabilidade, e o assimétrico sugere movimento e tensão. As proporções, sejam elas realistas ou exageradas, moldam a percepção do observador sobre o que é tangível ou sobre-humano na narrativa. Juntas, estas técnicas fornecem uma estrutura visual que amplifica a emoção e a ação, ajudando a envolver o espectador numa experiência visual rica e épica.

O vestuário e a estética nas imagens são elementos fundamentais na definição das características dos personagens, ajudando a transmitir informações importantes sobre o seu papel, o contexto histórico ou a sua personalidade. Além de conferir identidade visual às figuras retratadas, o design das roupas e dos elementos estéticos reforça o tom da narrativa e contribui para o impacto visual das composições. No caso das imagens analisadas, estes aspetos desempenham um papel crucial na definição dos personagens e no reforço das suas identidades visuais. Desde as armaduras heroicas até aos trajes cerimoniais e aos uniformes militares futuristas, cada detalhe da roupa e dos acessórios contribui para a construção da narrativa e para o impacto visual da cena. As cores escuras e vibrantes ajudam a definir o papel do personagem na trama, enquanto os detalhes decorativos e as armas incorporadas ampliam a sensação de poder, mistério ou perigo. Juntos, esses elementos formam uma estética visual rica que comunica o status, o papel e as motivações dos personagens, ao mesmo tempo que reforça o tom épico ou dramático das composições. A estética visual predominante na indumentária mantém frequentemente uma

ligação evidente ao estilo clássico "sword and sandals", como exemplificado em filmes como *Gladiador* ou *300*, através do uso extensivo de armaduras detalhadas, capas, escudos e acessórios que remetem diretamente para uma herança visual clássica e renascentista, evocando pinturas de Caravaggio ou esculturas heroicas de Michelangelo. Contudo, este estilo tem vindo a adaptar-se aos contextos contemporâneos, evoluindo para formas mais estilizadas e tecnológicas, como se observa em filmes de super-heróis como *Deadpool* ou *Star Wars*, onde as armaduras e as armas mantêm uma reminiscência estética da antiguidade mas com variações futuristas.

Assim, a imagem épica contemporânea, longe de ser uma forma visual anacrónica ou obsoleta, mantém uma vitalidade simbólica que se adapta e reinventa constantemente aos valores e aos meios visuais contemporâneos. Originalmente associada quase exclusivamente às narrativas heroicas clássicas, a imagem épica alargou consideravelmente o seu espectro temático, abordando agora questões de identidade, marginalidade, trauma, sátira e tecnologia. Neste contexto, o heroísmo já não é definido apenas por figuras clássicas como Aquiles, Hércules ou Perseu, mas incorpora também anti-heróis e personagens complexas e ambíguas, que desafiam e renovam os arquétipos tradicionais. Neste cenário, a estética e a composição visual desempenham um papel crucial na reconfiguração do heroísmo contemporâneo. A imagem épica deixou de ser uma mera expressão narrativa para se tornar uma experiência visual completa, onde técnicas cinematográficas sofisticadas, efeitos digitais avançados e composições cuidadosamente estilizadas desempenham um papel tão relevante quanto a narrativa textual. Esta evolução demonstra que o épico é hoje tão visual quanto narrativo, oferecendo ao espectador uma experiência sensorial e emocional amplificada.

A presente investigação apresenta, em suma, um conjunto de tendências formais e simbólicas que ajudam a mapear a gramática visual do épico contemporâneo, uma gramática visual que não deve ser entendida como mera repetição de fórmulas do passado. Apesar de partilhar elementos estruturais com o épico clássico — como a centralidade do herói, a exaltação simbólica e a monumentalidade das cenas —, o épico visual contemporâneo apresenta uma lógica própria, fragmentada, emocional e transmédia. Ao contrário das narrativas unitárias e lineares da tradição homérica ou virgiliana, as imagens épicas atuais são muitas vezes híbridas, misturando géneros, estéticas e referências culturais diversas. A narrativa visual é frequentemente construída em

camadas simbólicas que apelam simultaneamente ao sensorial e ao afetivo, articulando-se com os dispositivos próprios da cultura digital.

Importa, contudo, ainda destacar que estas configurações visuais também carregam implicações ideológicas significativas. A representação do herói, por exemplo, tem sofrido uma mutação relevante: se anteriormente era uma figura idealizada, quase divina, hoje o herói pode surgir como cientista, atleta, mulher solitária, figura marginal ou até mesmo como anti-herói com falhas e contradições. Esta reconfiguração não apenas reflete a fluidez dos valores contemporâneos, como também questiona os modelos de hegemonia cultural que tradicionalmente ditavam quem podia ou não ocupar o lugar simbólico do herói. Em paralelo, observam-se exclusões persistentes ou representações estereotipadas de determinados grupos, o que revela que o campo da imagem épica continua a ser um espaço de disputa simbólica.

Entendemos, assim, que o nosso estudo contribui de várias formas para futuras investigações no campo da Cultura Visual, especialmente na exploração mais profunda e alargada da imagem épica contemporânea, por exemplo, a respeito de questões relacionadas com a co-criação ou a ação participativa dos espectadores. Neste sentido, sugere-se uma série de caminhos que poderão ser trilhados por investigadores interessados em aprofundar esta temática complexa e multifacetada.

Em primeiro lugar, propõe-se a ampliação da análise para além dos formatos audiovisuais tradicionais analisados até agora, tais como cinema e séries de animação. A expansão para géneros e formatos como videojogos, publicidade, redes sociais e realidade aumentada permitirá identificar novas manifestações do épico, explorando como os códigos simbólicos e estéticos tradicionais se adaptam e reconfiguram nestes meios interativos e digitais. Videojogos épicos como *God of War* ou *Elden Ring*, por exemplo, oferecem oportunidades de análise sobre como elementos visuais, narrativos e interativos se combinam para criar uma experiência épica envolvente e participativa. Outro caminho pode passar por analisar mais detalhadamente as intersecções presentes na construção visual do épico contemporâneo. Questões relacionadas com raça, género, classe e deficiência merecem uma atenção particular, pois a representação visual destas categorias é frequentemente um reflexo de dinâmicas sociais e ideológicas mais amplas. Análises focadas, por exemplo, na representação visual de heroínas femininas como as encontradas em filmes recentes como *Mulher-Maravilha* e *Capitã Marvel*, ou ainda na

exploração da diversidade étnica e cultural em produções como *Pantera Negra* ou *Shang-Chi e a Lenda dos Dez Anéis*, poderão oferecer insights relevantes sobre o papel simbólico e cultural destas imagens épicas contemporâneas. Também uma abordagem comparativa entre diferentes tradições culturais representaria uma linha fértil de pesquisa. Examinar como o épico se manifesta em contextos culturais não euro-americanos, nomeadamente no épico asiático (como visto em obras cinematográficas e visuais chinesas, japonesas e indianas), africano ou latino-americano, permitirá perceber como os arquétipos heroicos tradicionais são adaptados, reinterpretados ou mesmo radicalmente transformados por diferentes contextos culturais e históricos. Filmes asiáticos como *Herói* (China), *Baahubali* (Índia) ou animes japoneses como *Attack on Titan* oferecem-se como exemplos concretos desta adaptação cultural do épico. Por fim, será crucial investigar o impacto da inteligência artificial e da cultura algorítmica na geração automatizada de imagens épicas. Este aspeto emergente envolve a criação de imagens através de IA, como aquelas produzidas por plataformas tipo Midjourney ou DALL-E, assim como a proliferação de *deepfakes* heroicos, cujas implicações éticas e culturais merecem uma análise aprofundada. A automação da produção visual épica pode redefinir significativamente tanto o papel do criador como o papel do espectador, criando novos desafios e possibilidades de compreensão do herói visual.



## ***Bibliografia***

### **Livros**

Abusch, T. (2015). *Male and female in the epic of Gilgamesh: Encounters, literary history, and interpretation*. Eisenbrauns.

Arnott, L. (2016). *Epic and genre: Beyond the boundaries of media*. Comparative Literature, 68(4), 351–369. <https://doi.org/10.1215/00104124-3698457>

Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). The Noonday Press. (Original work published 1957)

Barthes, R. (2009). *Mitologias* (R. Ramos, Trad.). Edições 70. (Obra original publicada em 1957)

Campbell, J. (1968). *The masks of God: Creative mythology*. Viking Press.

Campbell, J. (1988). *O poder do mito* (B. Moyers, Entrev.). Pergaminho.

Campbell, J. (1990). *Transformations of myth through time*. Harper & Row.

Campbell, J. (2004). *The hero with a thousand faces* (2nd ed.). Princeton University Press. (Original work published 1949)

Eliade, M. (1959). *The sacred and the profane: The nature of religion* (W. R. Trask, Trans.). Harcourt.

Eliade, M. (1963). *Myth and reality* (W. R. Trask, Trans.). Harper & Row.

Eliade, M. (1974). *O mito do eterno retorno* (3.<sup>a</sup> ed.). Edições 70.

Eliade, M. (1992). *O sagrado e o profano: A essência das religiões* (M. J. V. Ferreira, Trad., 4.<sup>a</sup> ed.). Edições 70. (Original publicado em 1957)

Elliott, A. B. (2014). *Return of the epic film: Genre, aesthetics and history in the 21st century*. Edinburgh University Press.

Frow, J. (2006). *Genre*. Routledge.

- George, A. (Trans.). (2020). *The epic of Gilgamesh: The Babylonian epic poem and other texts in Akkadian and Sumerian* (2nd ed.). Penguin Classics.
- Haubold, J. (2002). Greek epic: A Near Eastern genre? *Proceedings of the Cambridge Philological Society*, 48, 1–19.
- Hainsworth, J. B. (1991). *The idea of epic*. University of California Press.
- Hall, S. (Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage Publications / The Open University.
- Hall, S. (Org.). (2016). *Cultura e representação* (D. Miranda & W. Oliveira, Trads.). Editora PUC-Rio; Editora Apicuri. (Obra original publicada em 2013)
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Johns-Putra, L. (2006). *The history of the epic*. Palgrave Macmillan.
- Johnson, C. D. (2012). *Memory, metaphor, and Aby Warburg's atlas of images*. Cornell University Press.
- Lovatt, H. (2013). *The epic gaze: Vision, gender and narrative in ancient epic*. Cambridge University Press.
- Mateu-Mestre, M. (2010). *Framed ink: Drawing and composition for visual storytellers*. Design Studio Press.
- Mateu-Mestre, M. (2020). *Framed ink. Vol. 2: Frame format, energy, and composition for visual storytellers*. Design Studio Press.
- Miller, D. A. (2000). *The epic hero*. JHU Press.
- Mitchell, W. J. T. (1986). *Iconology: Image, text, ideology*. University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want? The lives and loves of images*. University of Chicago Press.
- Ndalianis, A. (2004). *Neo-Baroque aesthetics and contemporary entertainment*. MIT Press.
- Rose, G. (2016). *Visual methodologies: An introduction to researching with visual materials*. SAGE Publications.

Santas, C. (2008). *The epic in film: From myth to blockbuster*. Rowman & Littlefield Publishers.

### Websites

Association of Japanese Animations. (2024). *Anime industry report 2024*.  
<https://aja.gr.jp/english/>

Oricon. (2024). *2023 Manga sales rankings*. <https://www.oricon.co.jp>

Napier, S. J. (2022). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave Macmillan.

## *Anexos*

### Anexos 1 – Composição Visual: Arcane























































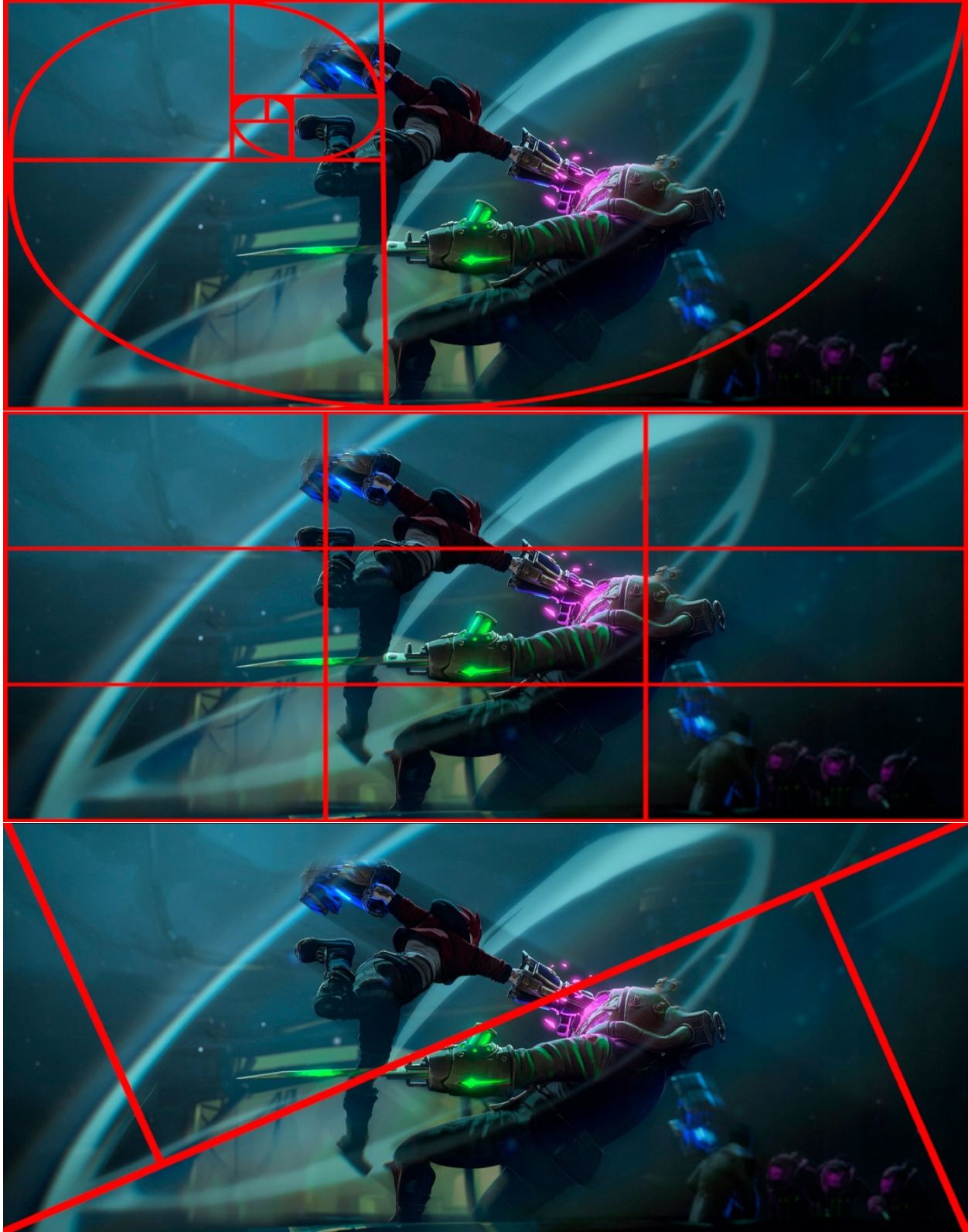




















Anexos 2 – Composição Visual: Deadpool & Wolverine













Regra dos Terços



Alinhamento Diagonal 1



Alinhamento Diagonal 2



Espiral de Fibonacci 1



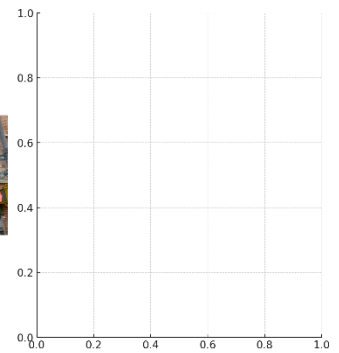
Espiral de Fibonacci 2



Espiral de Fibonacci 3



Espiral de Fibonacci 4





















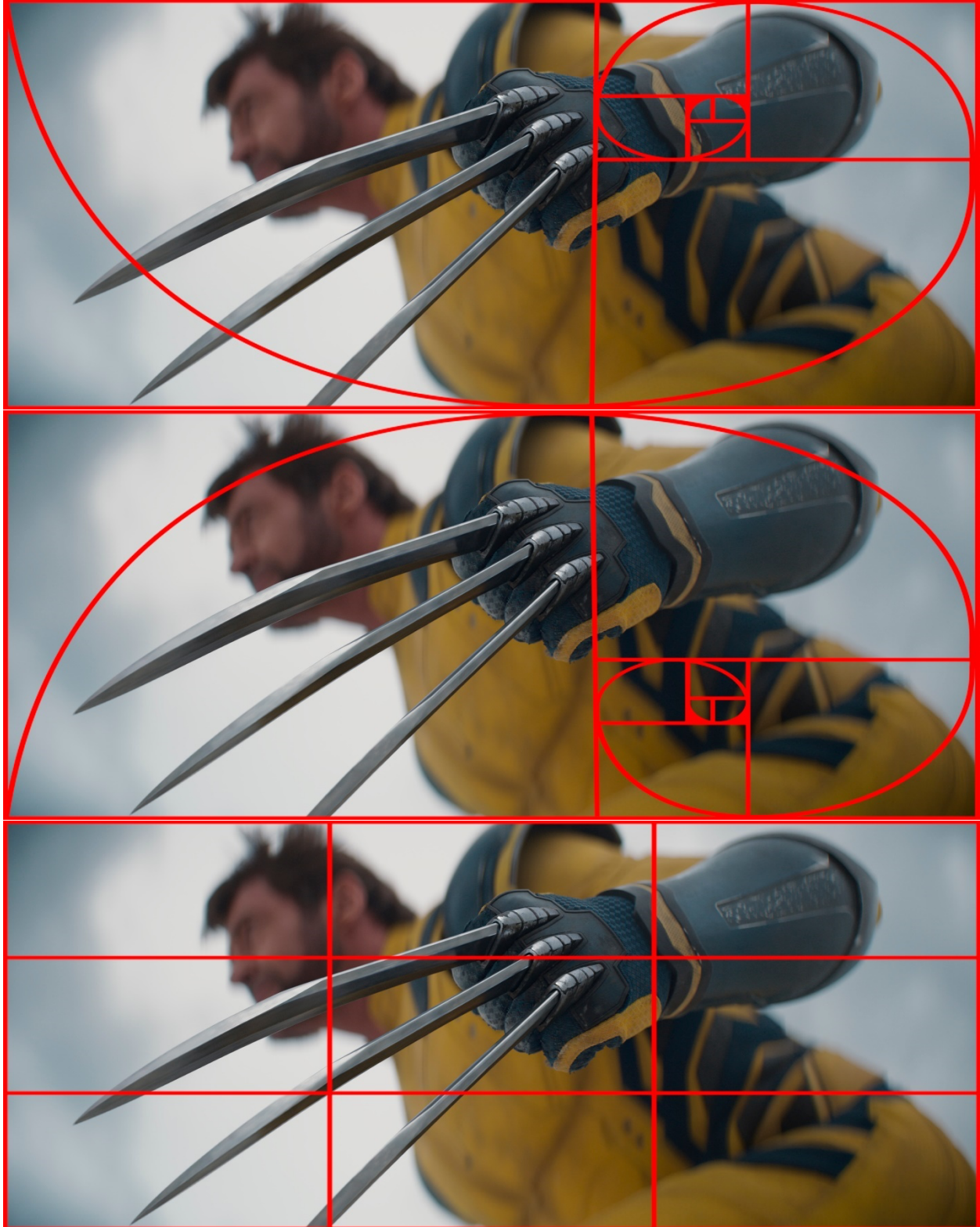












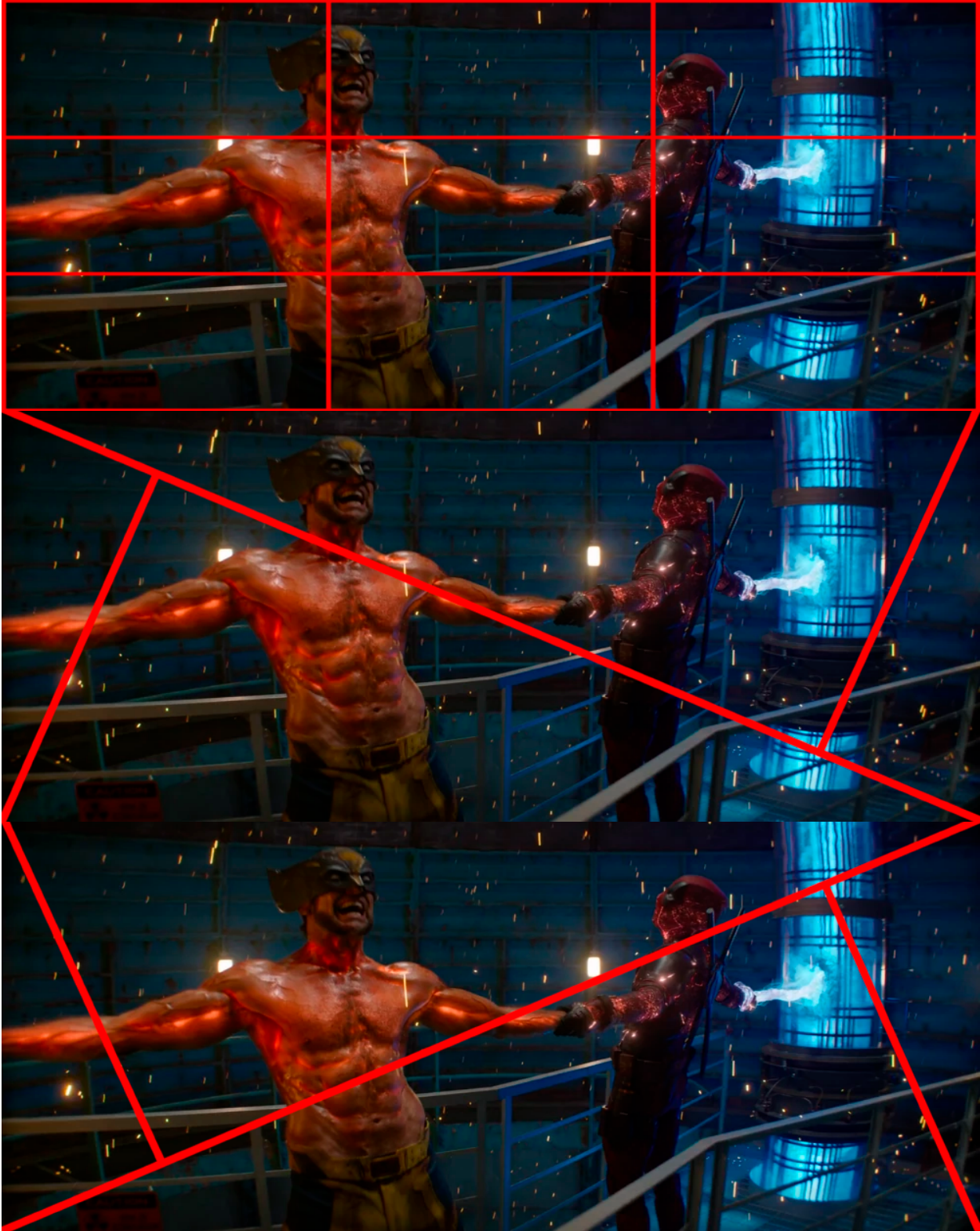








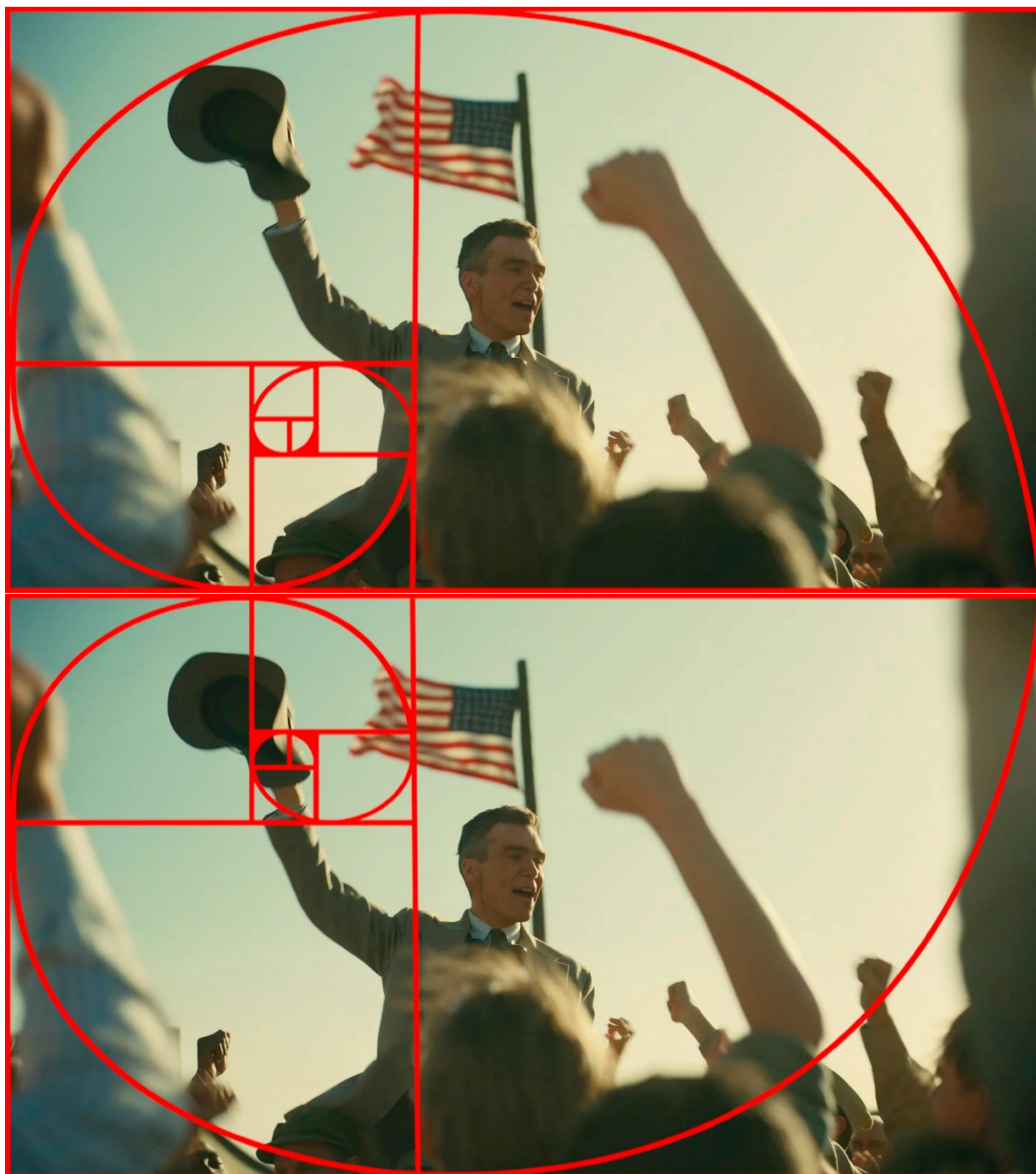




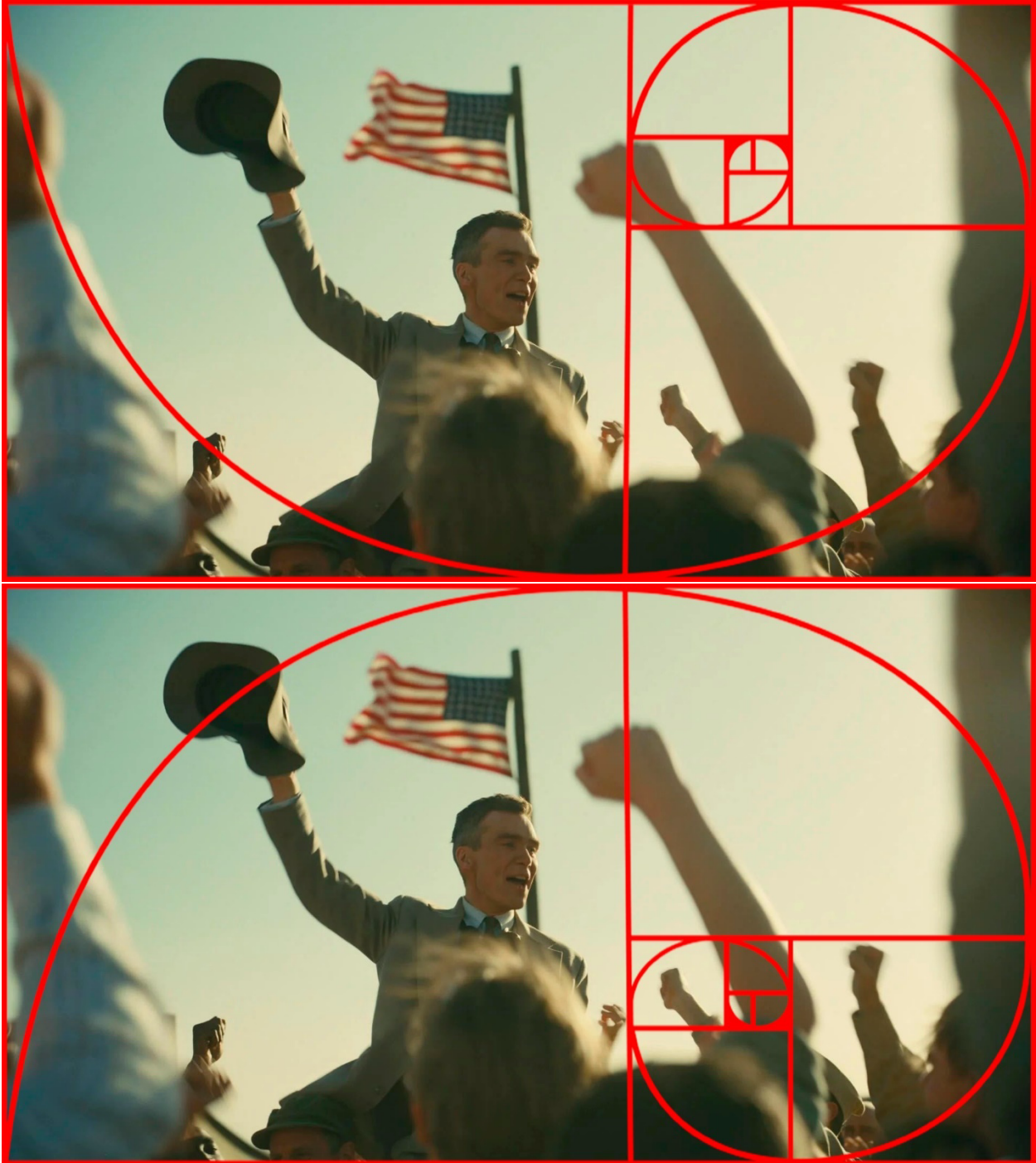


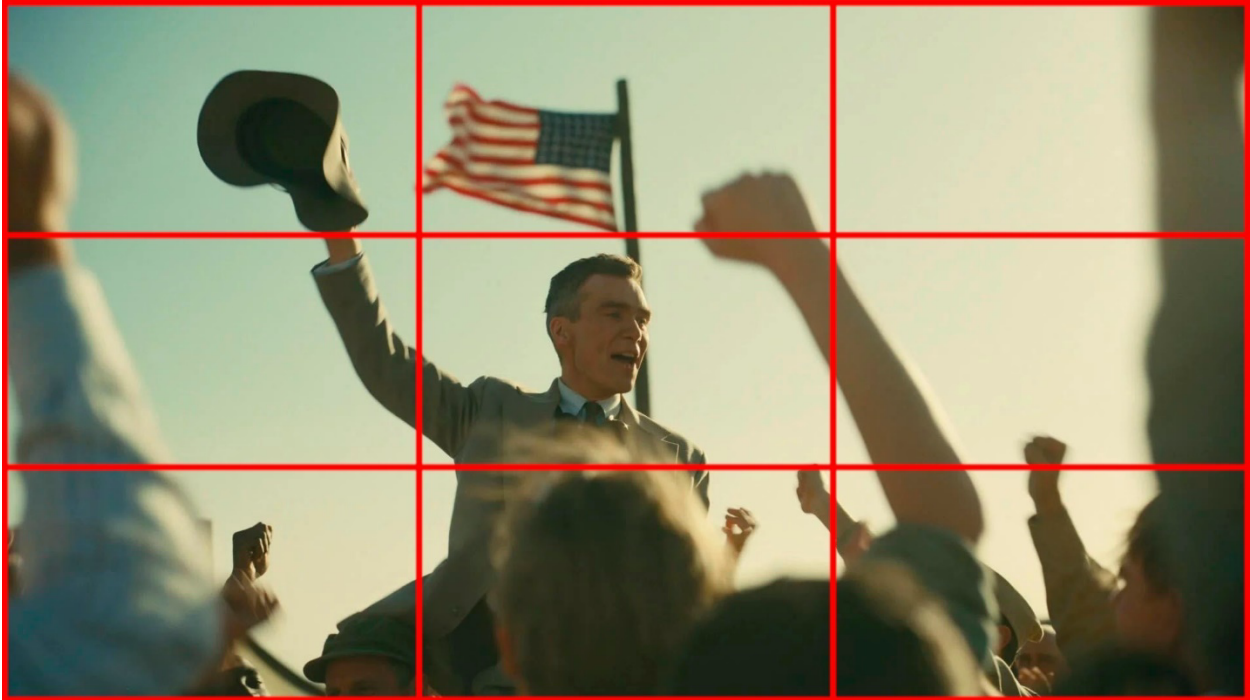


Anexos 3 – Composição Visual: Oppenheimer

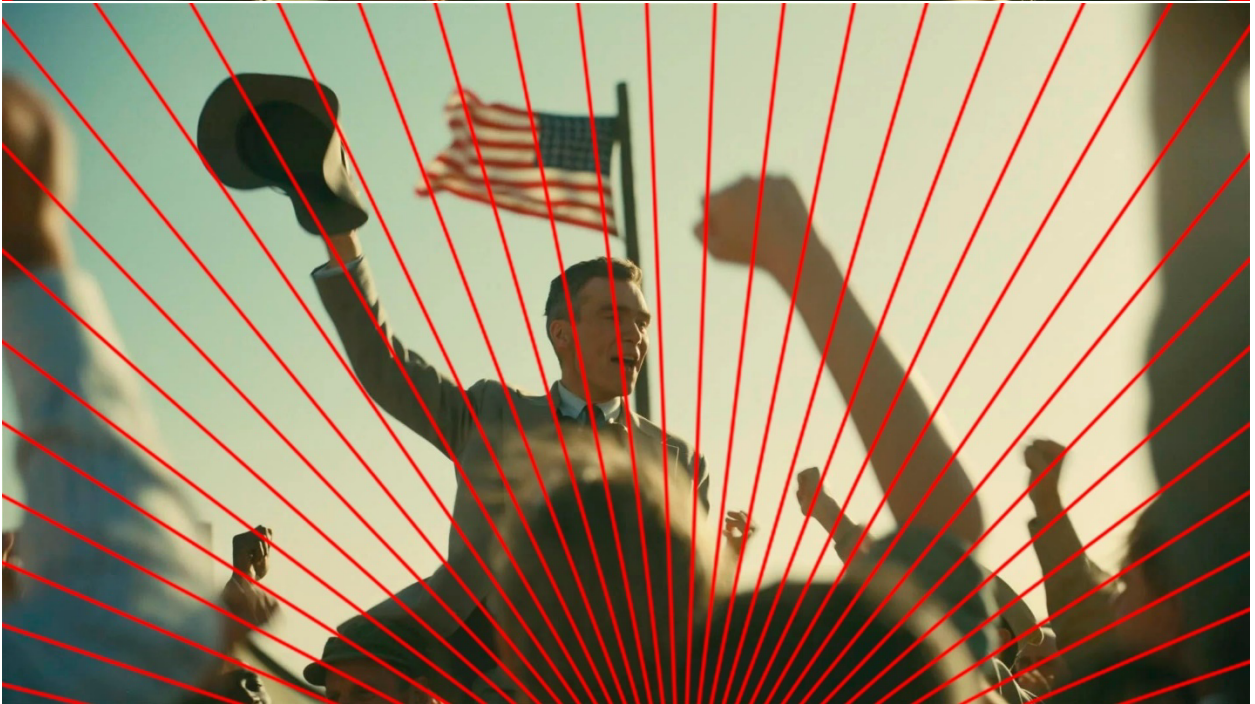
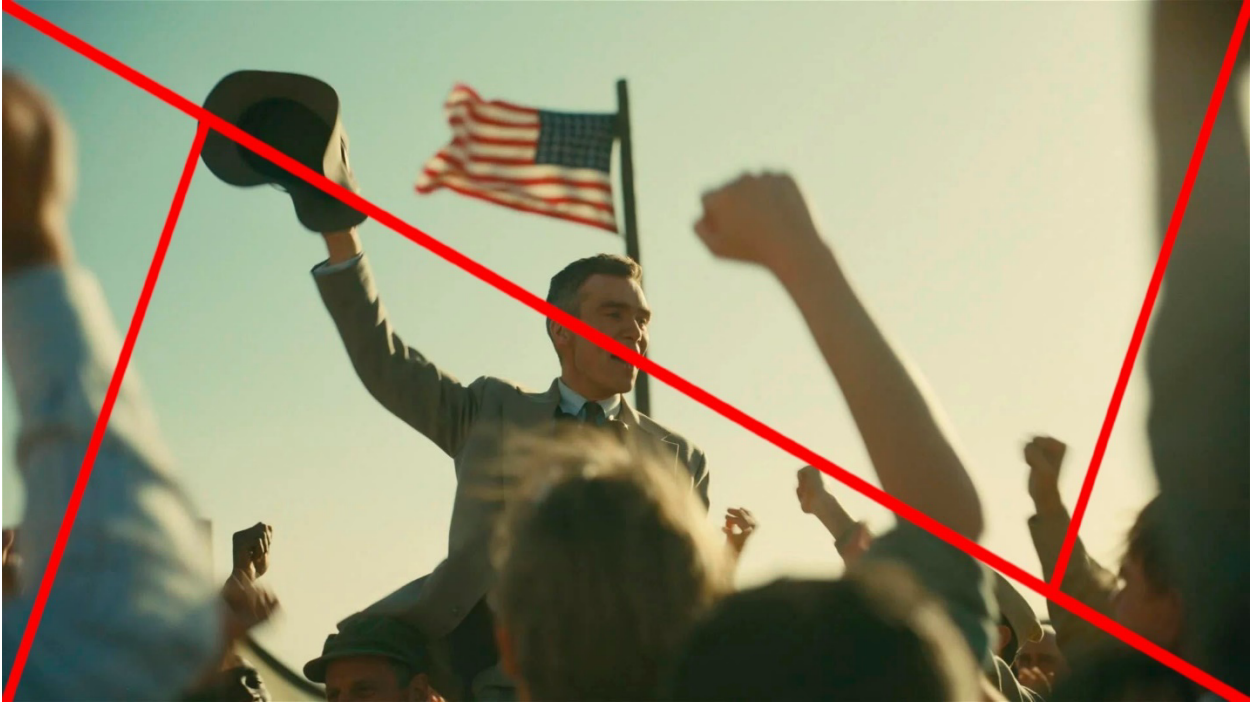




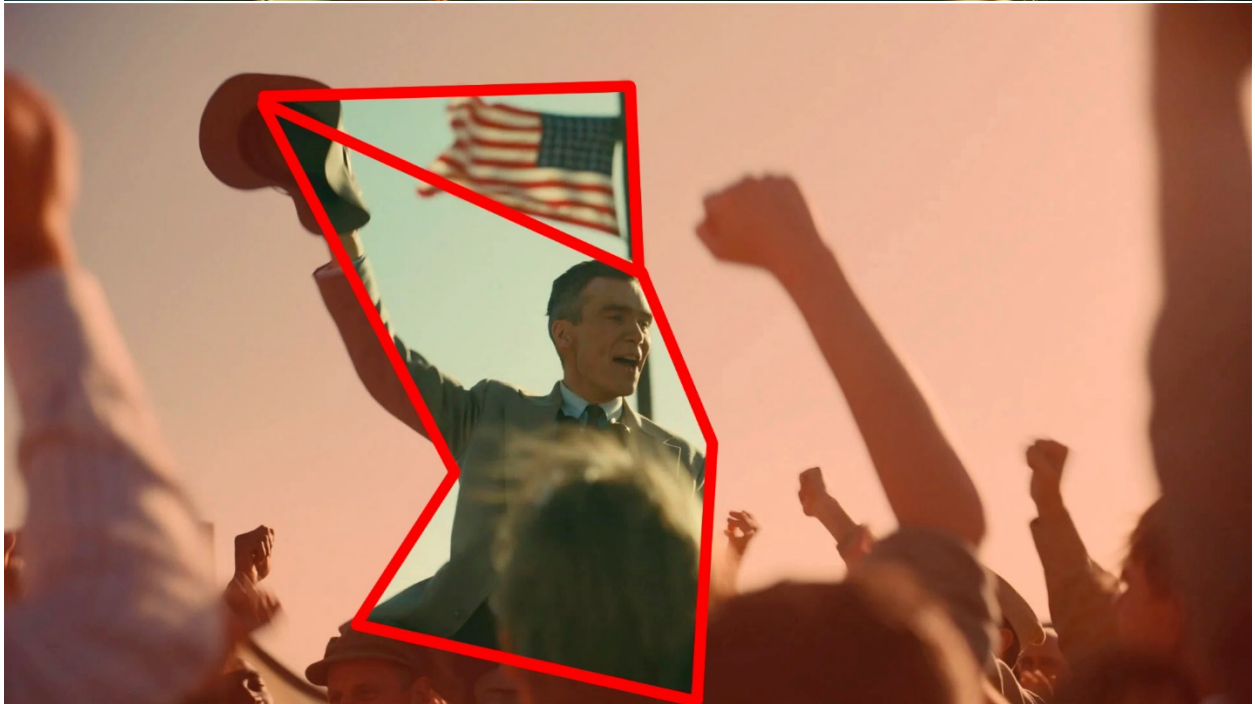


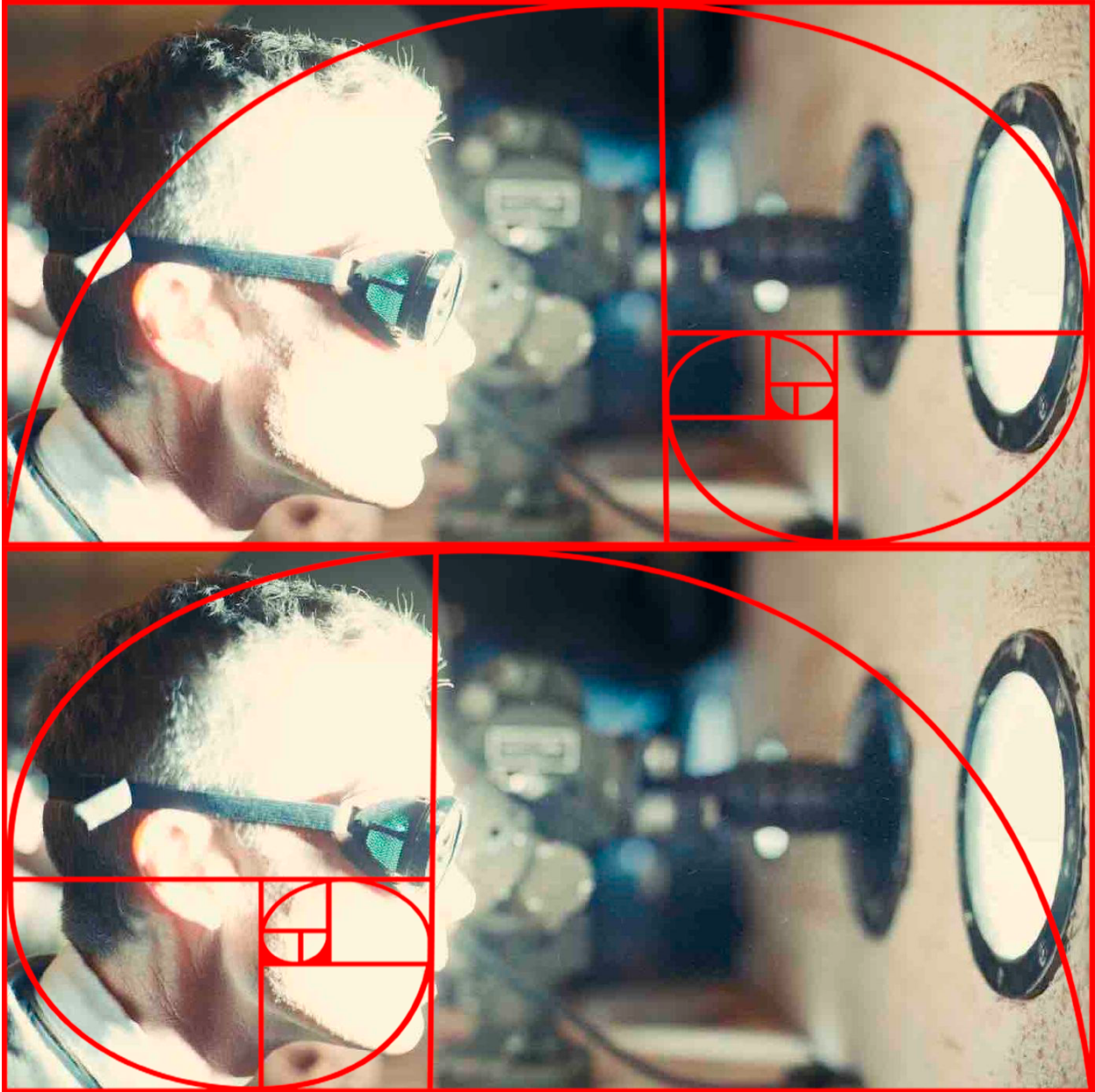




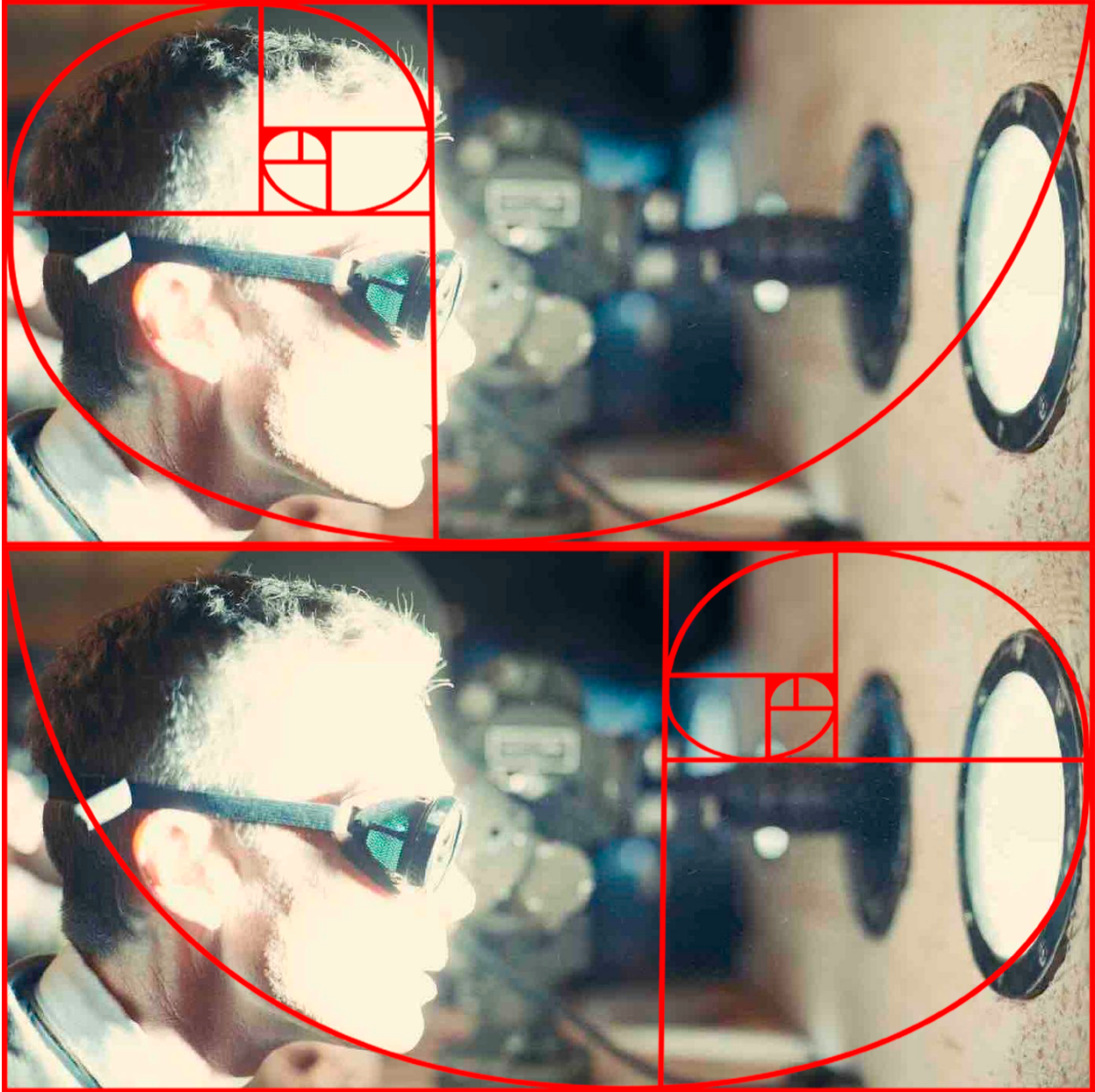


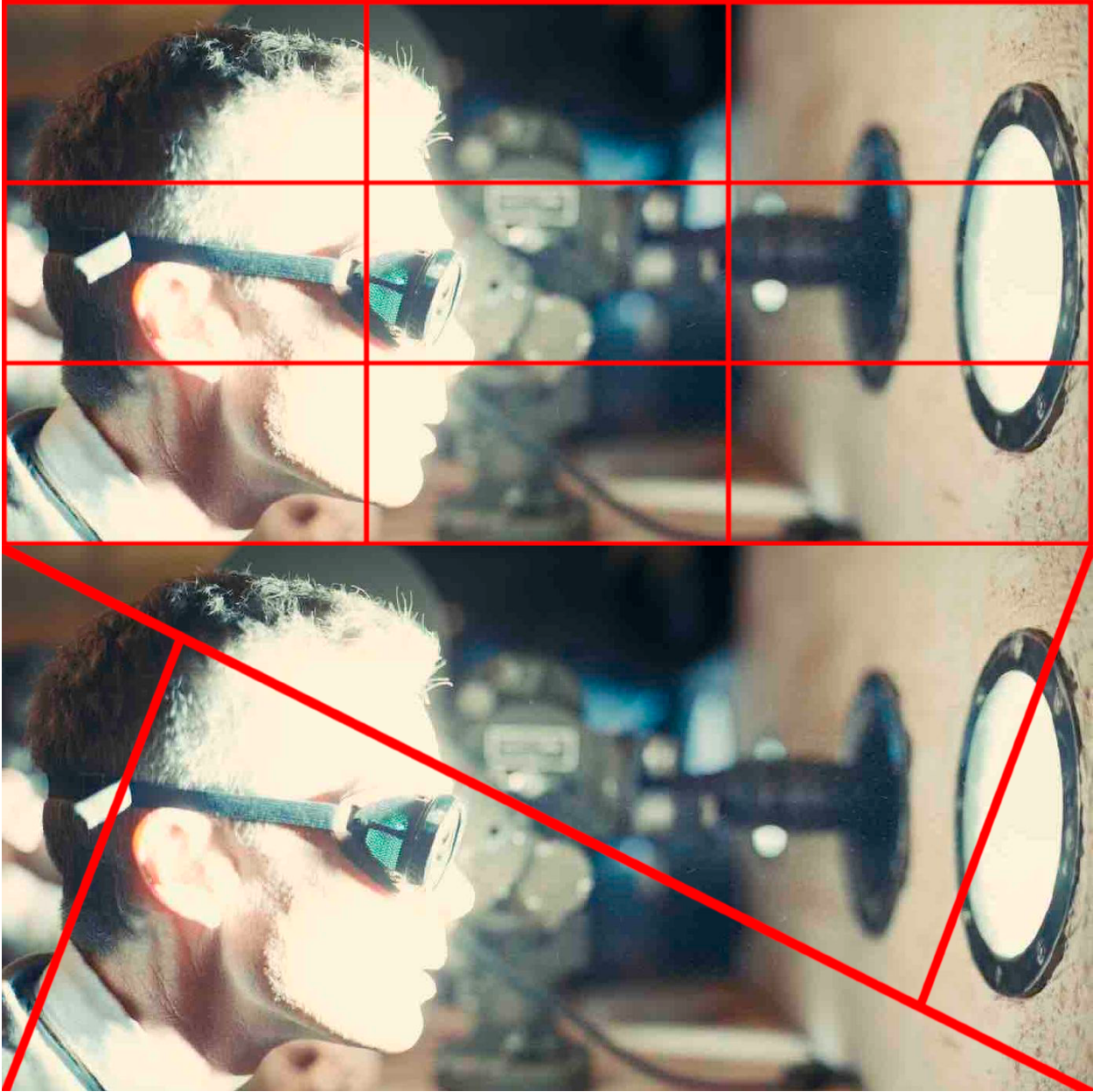




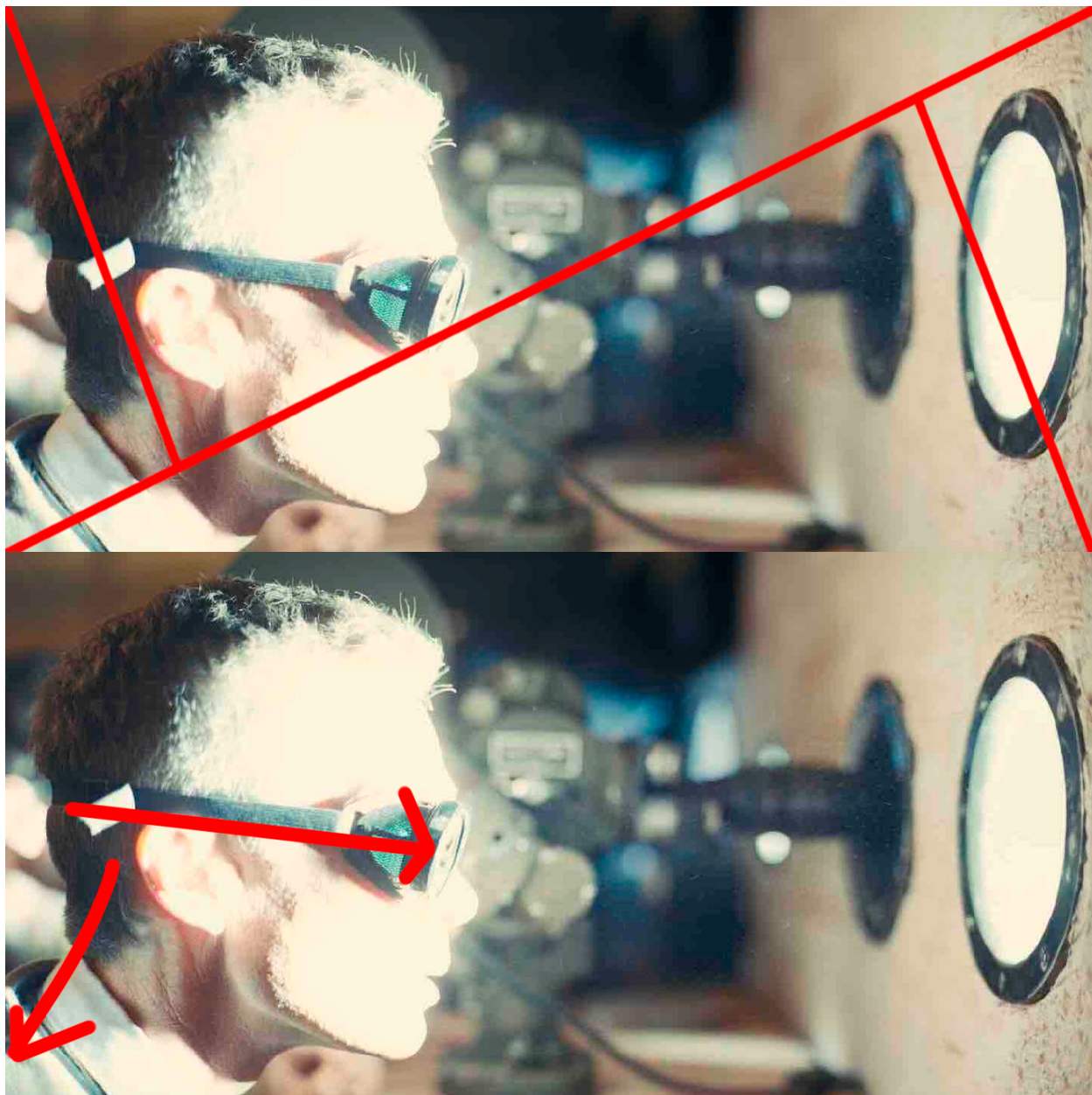


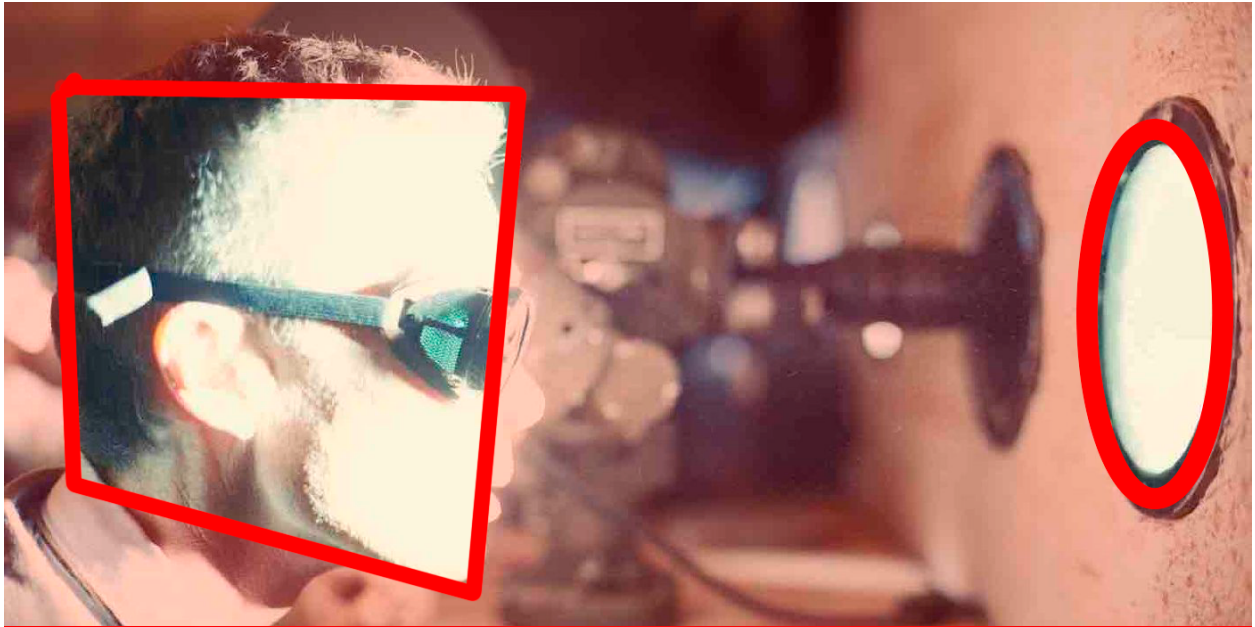


















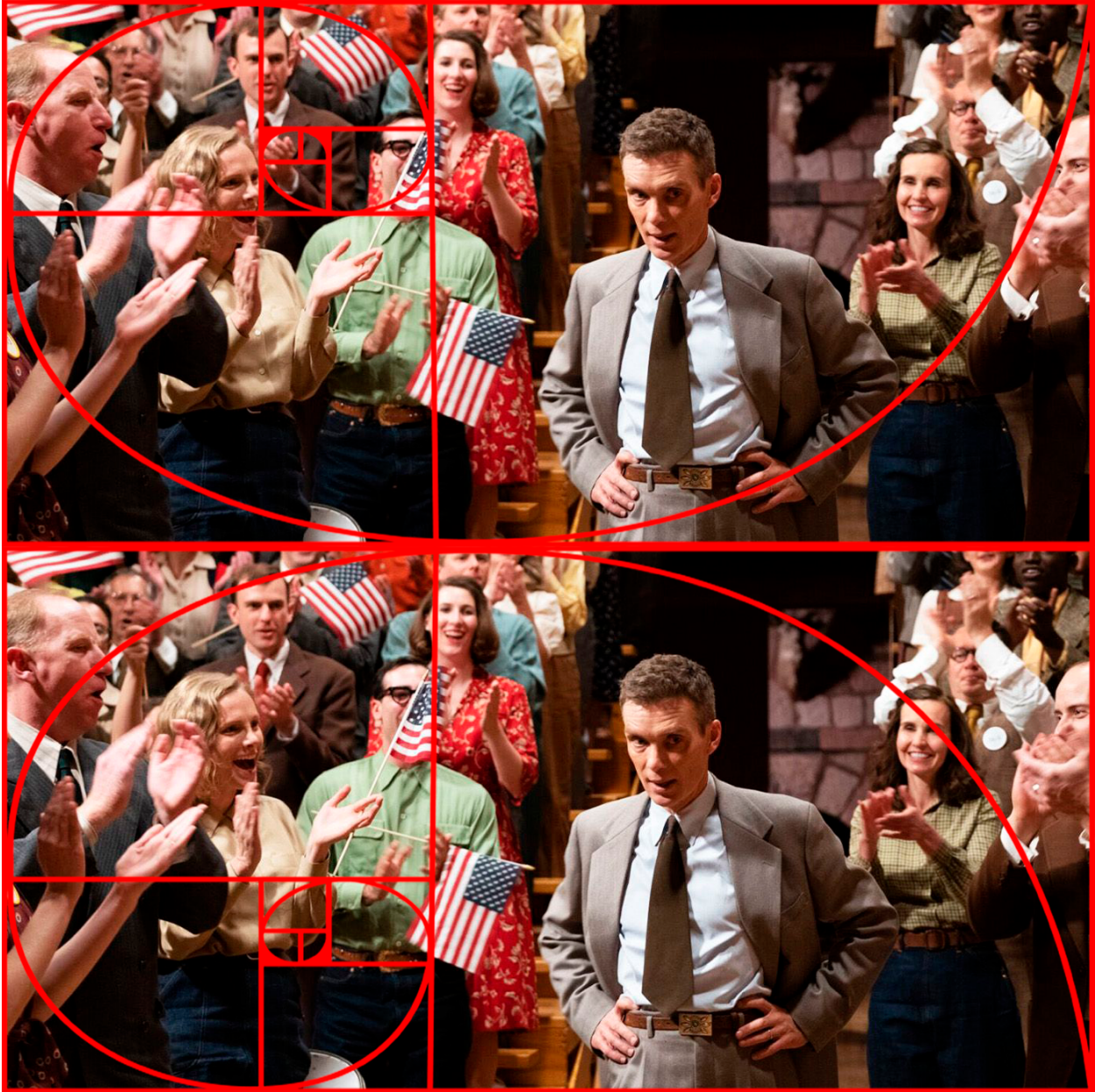








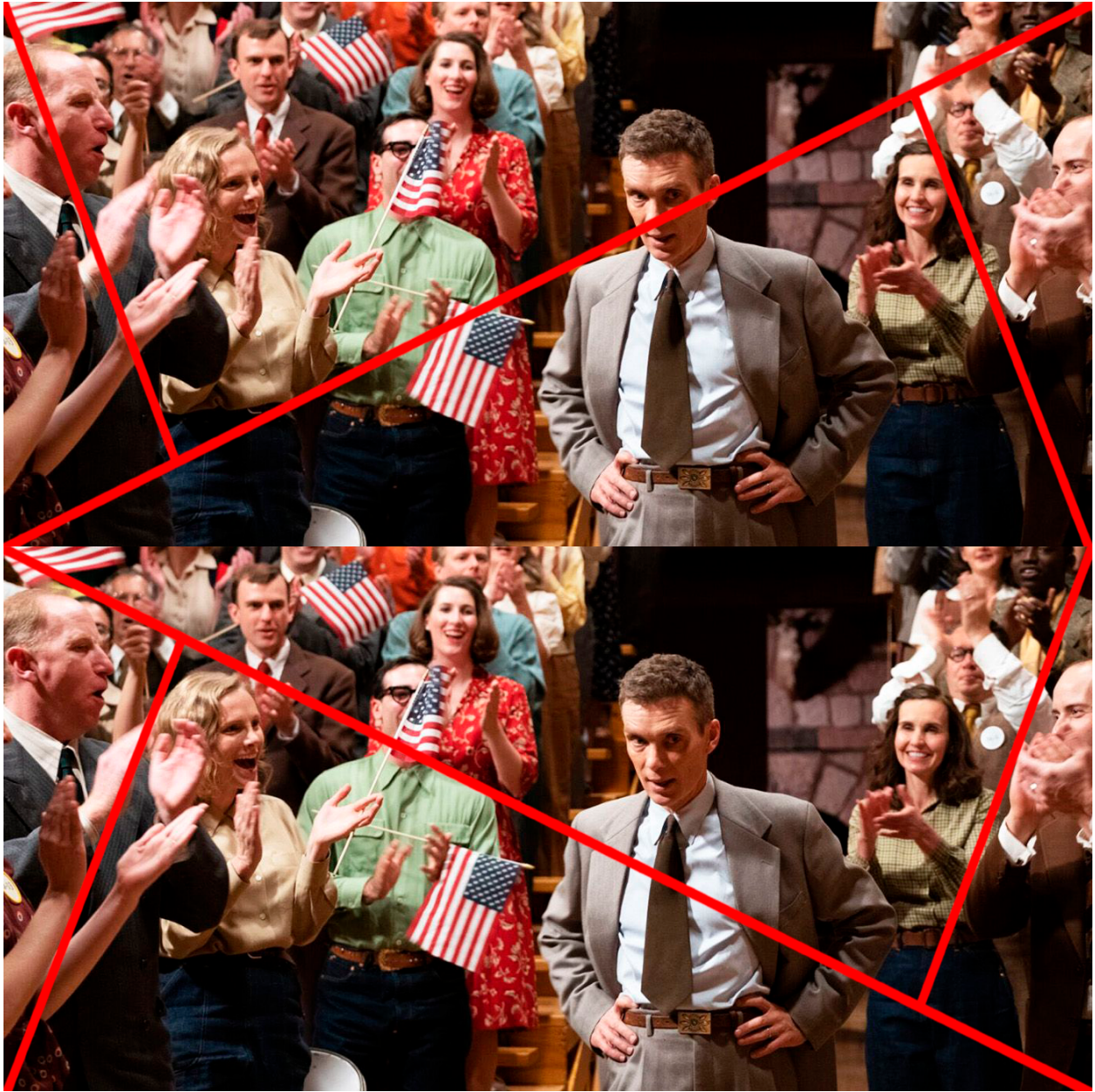




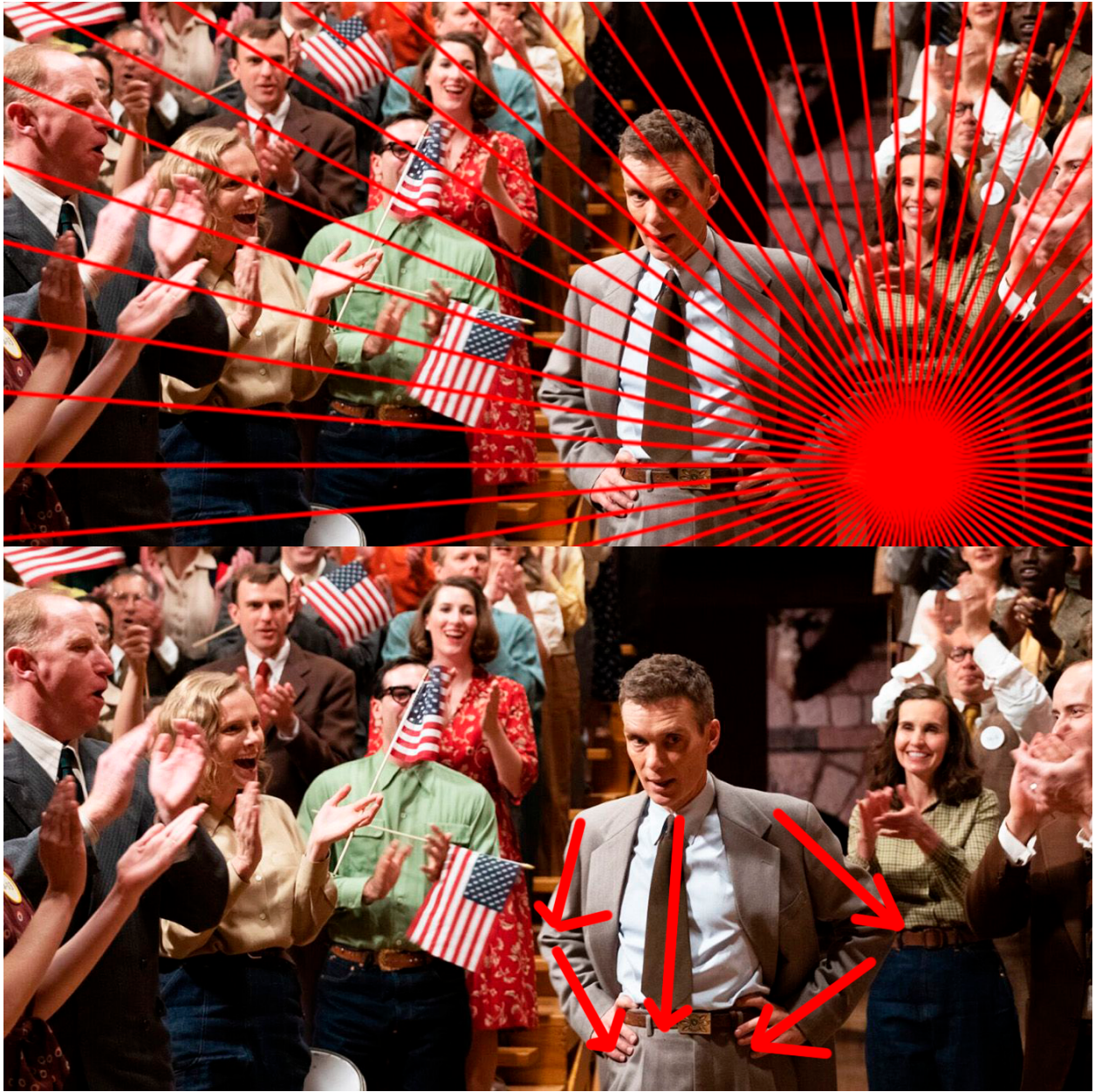








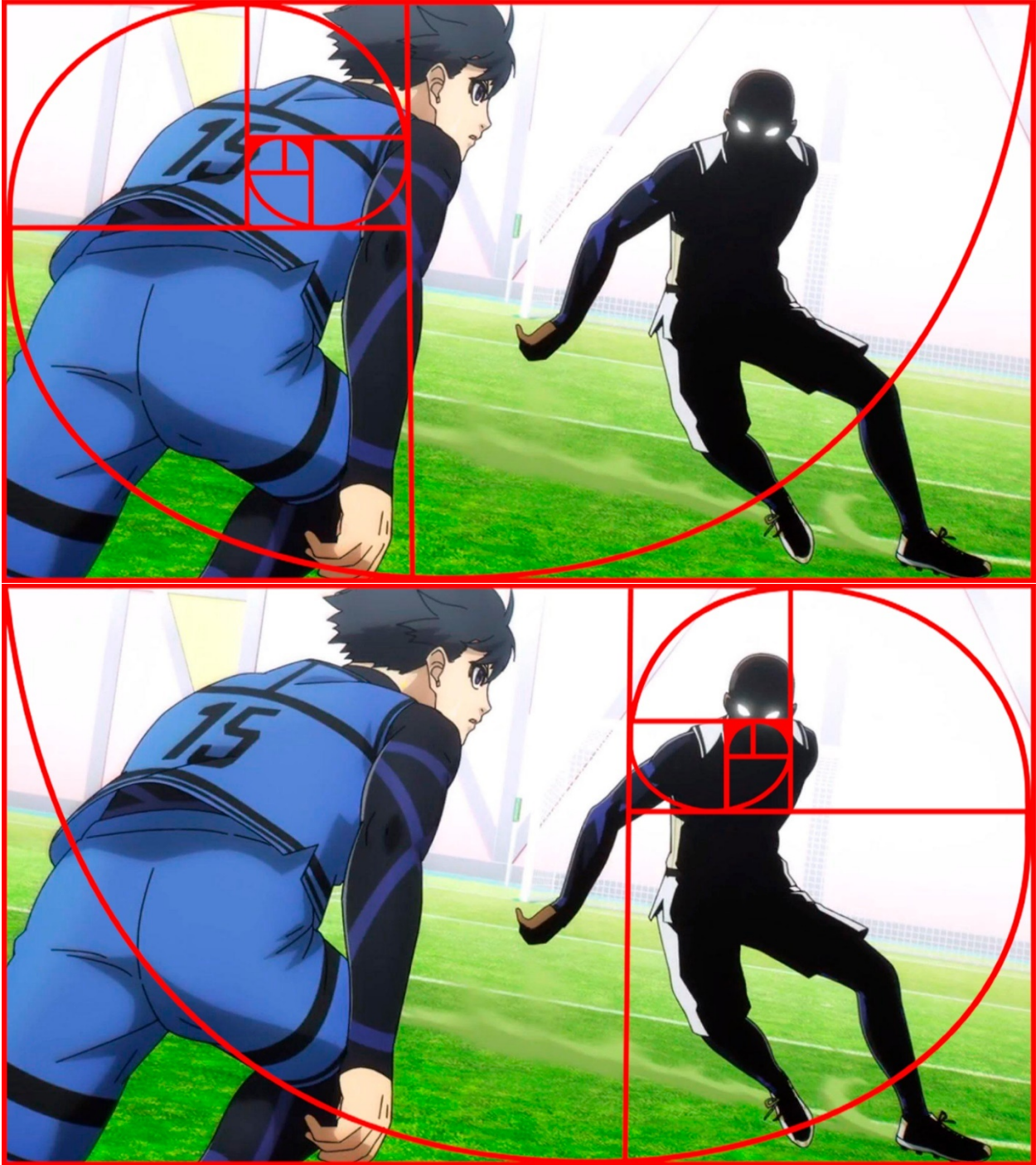


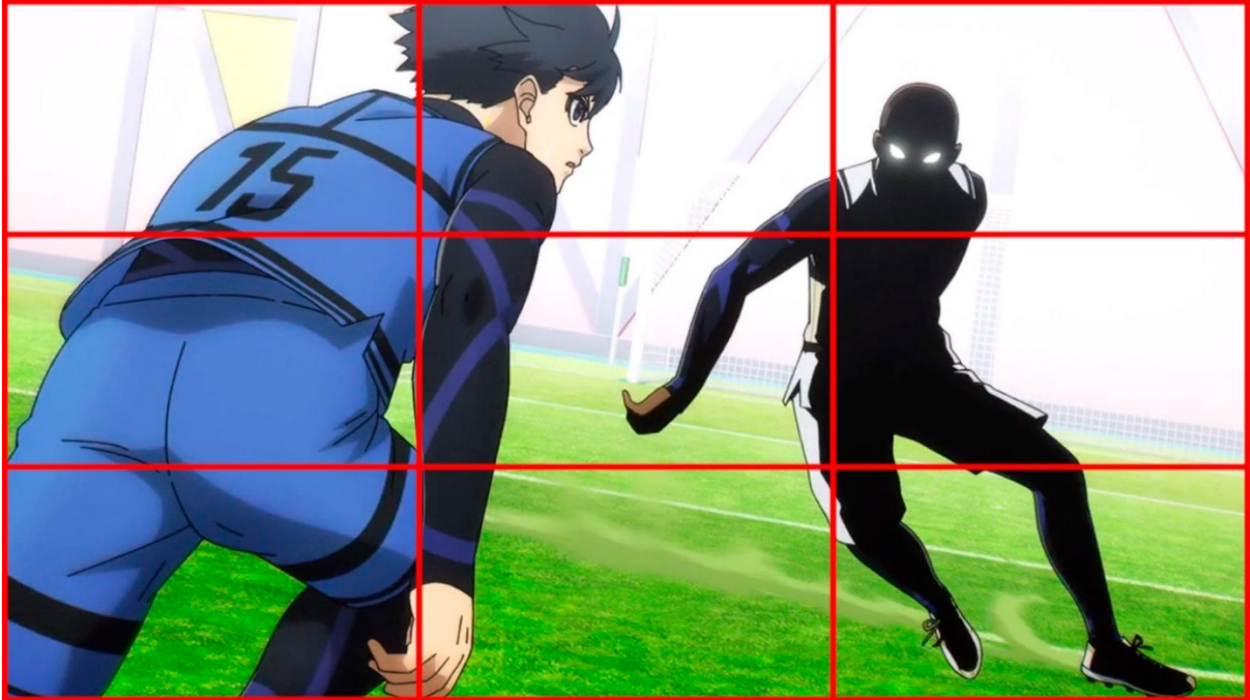




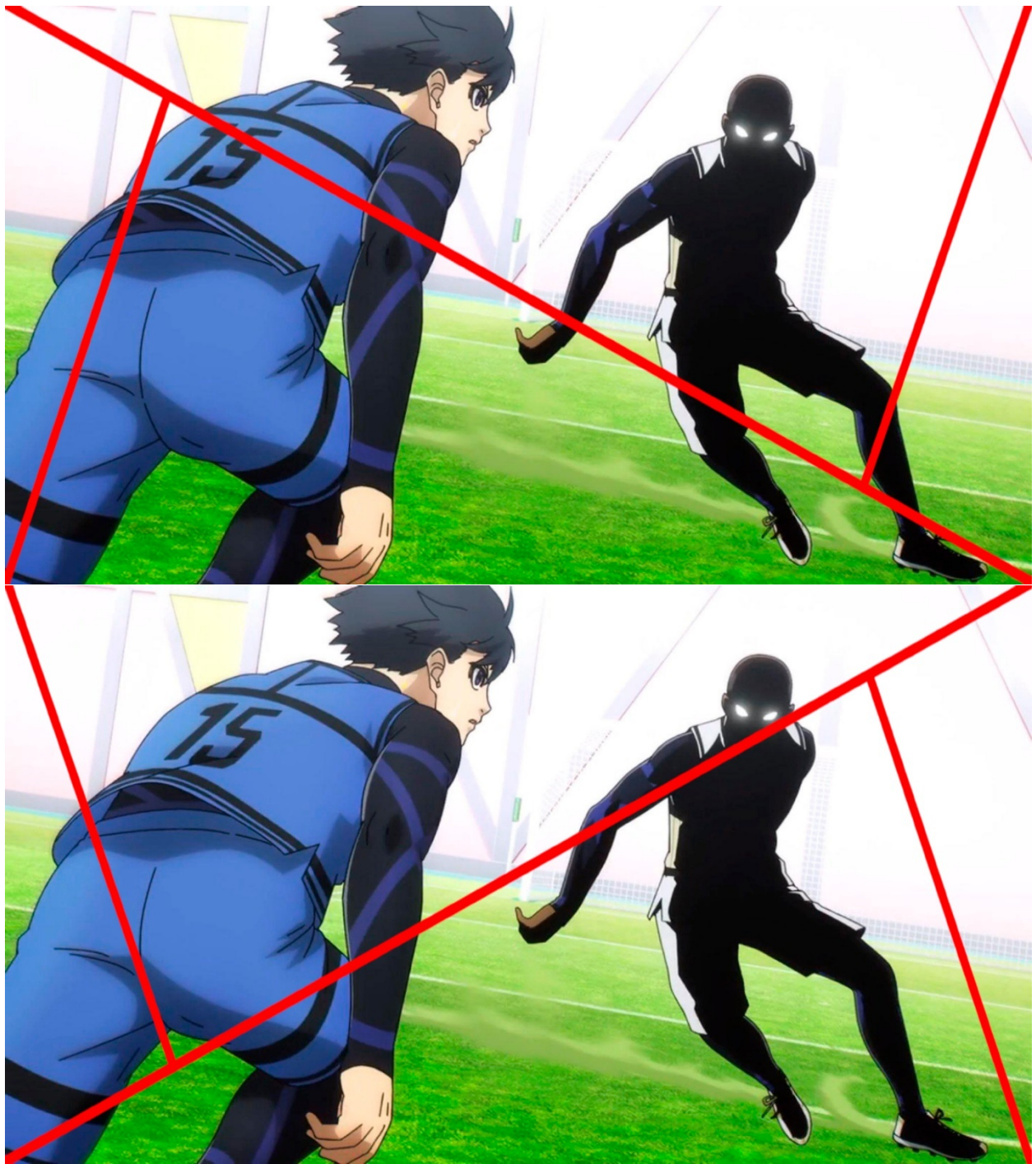
Anexos 4 – Composição Visual: Blue Lock















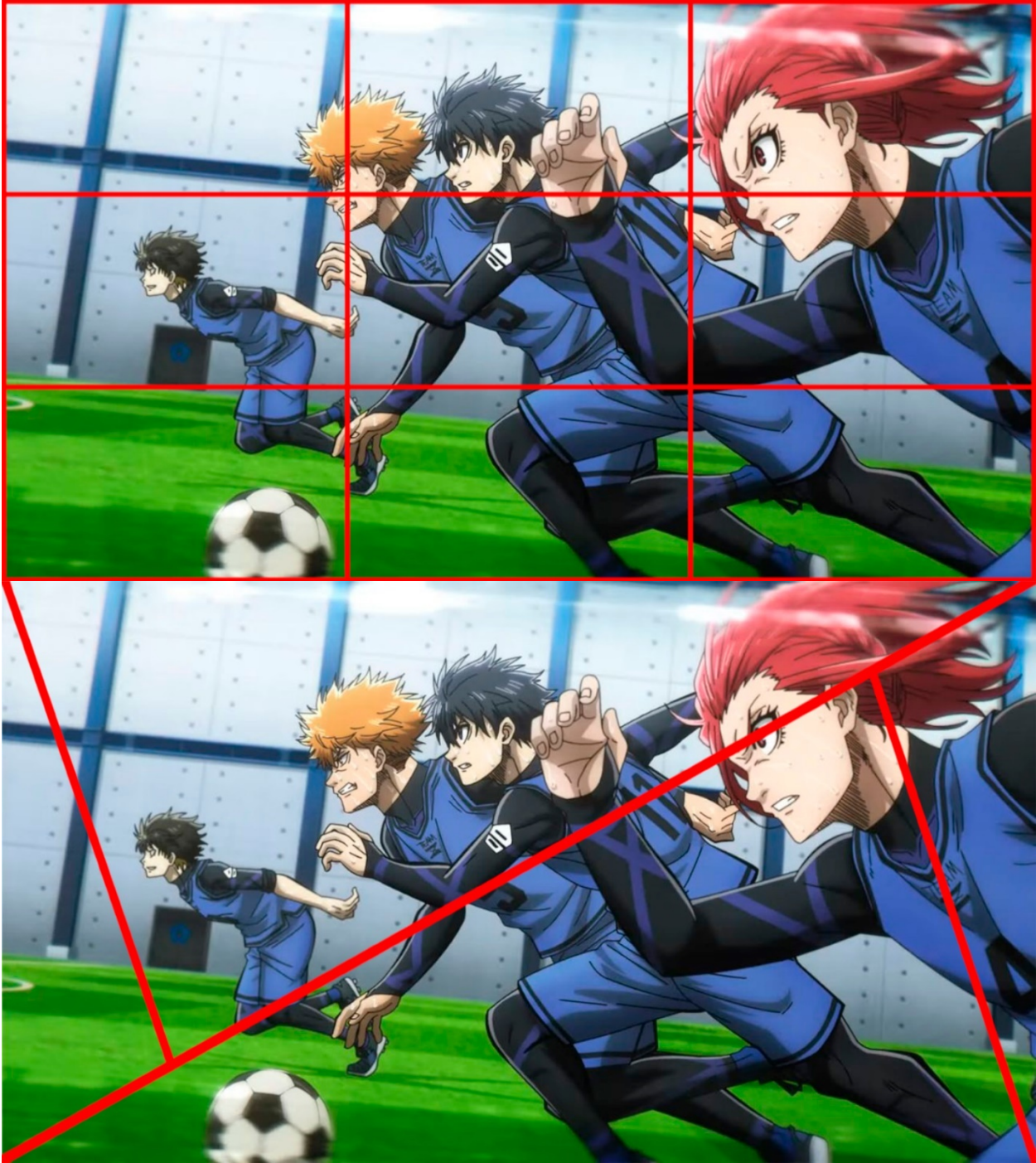




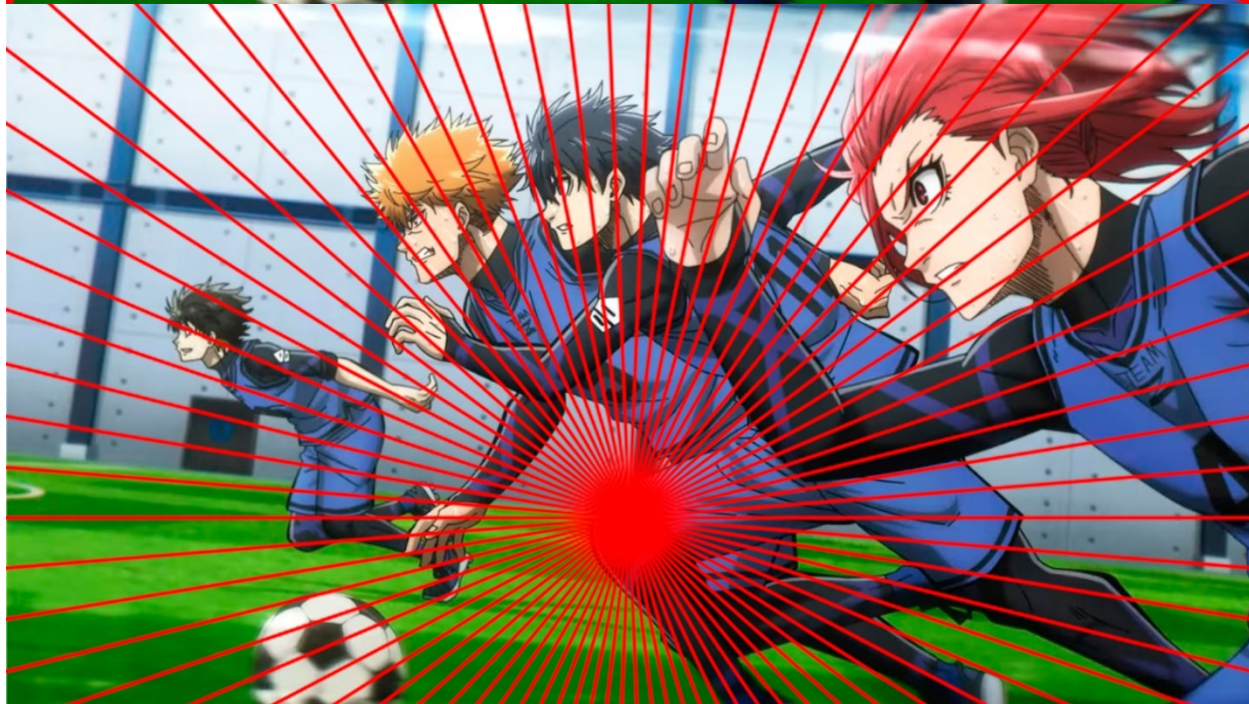






























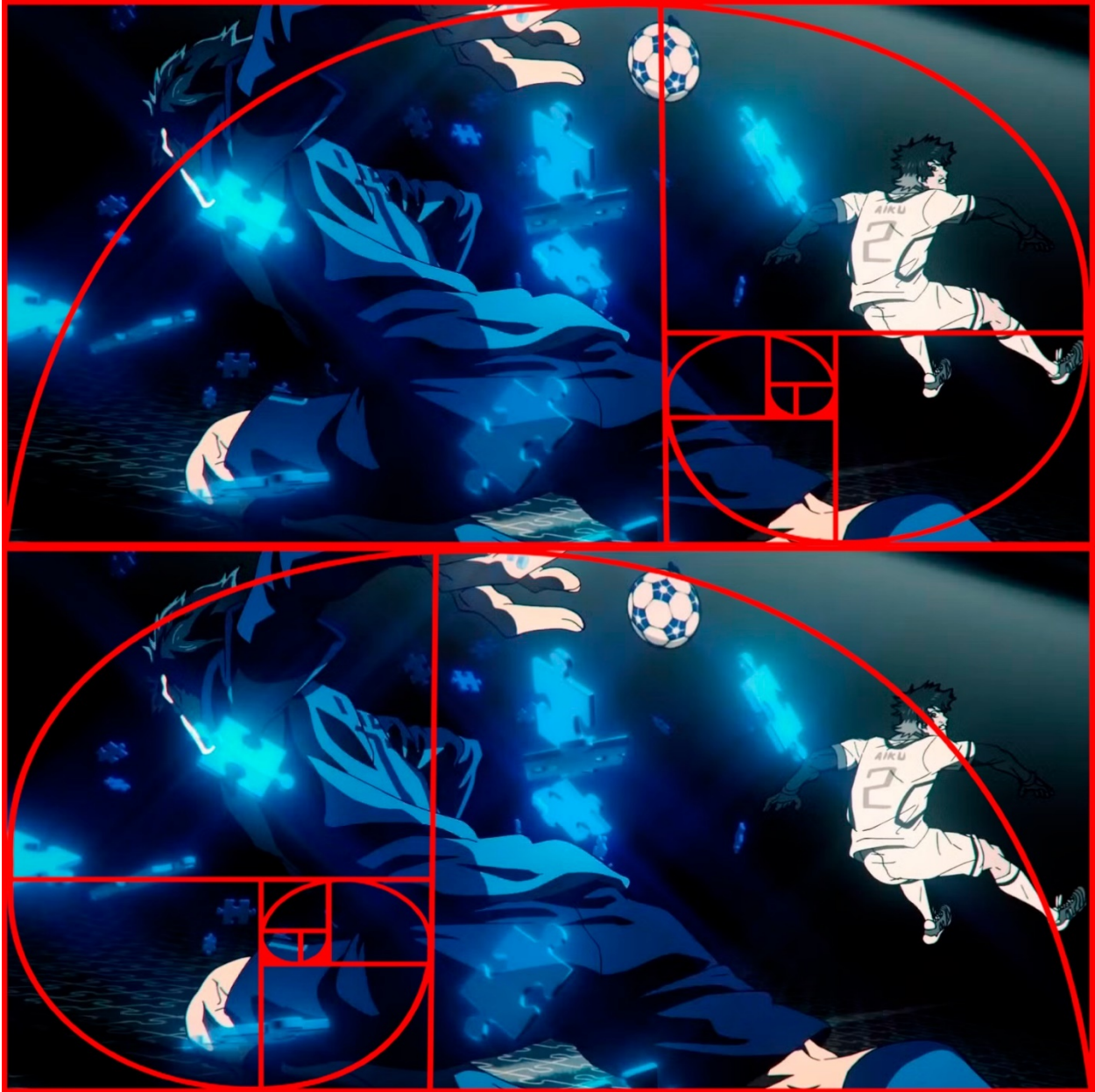




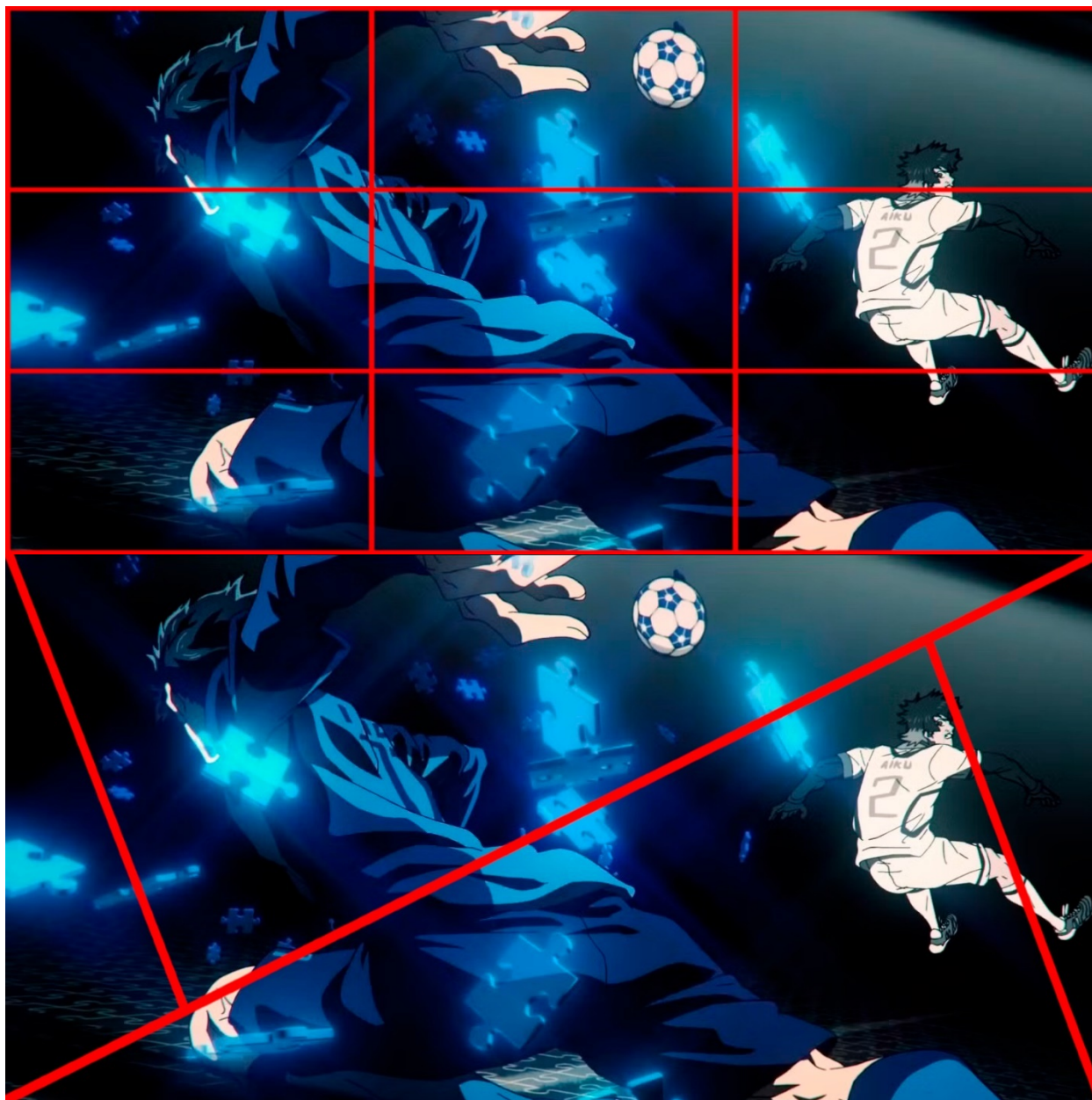














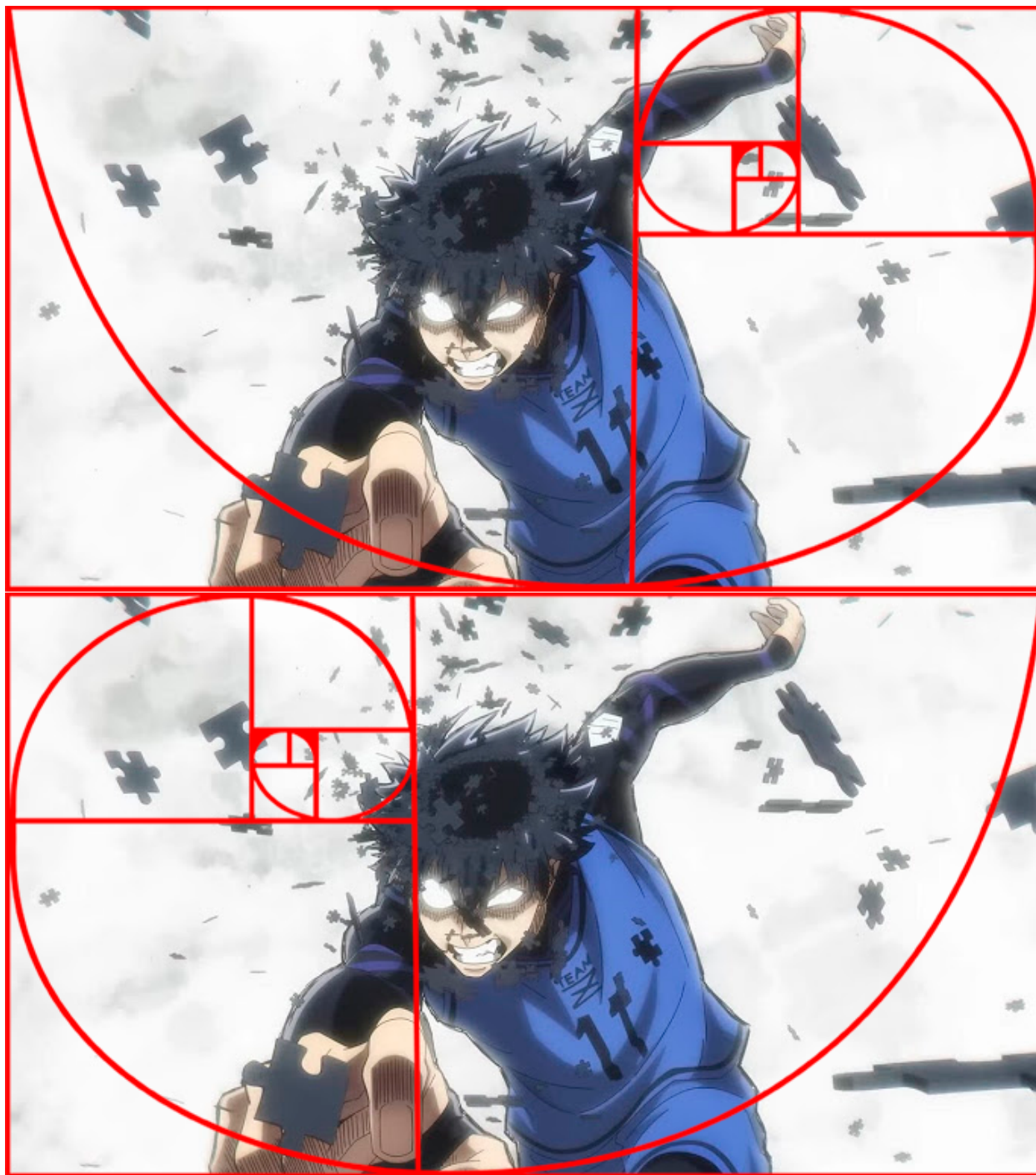


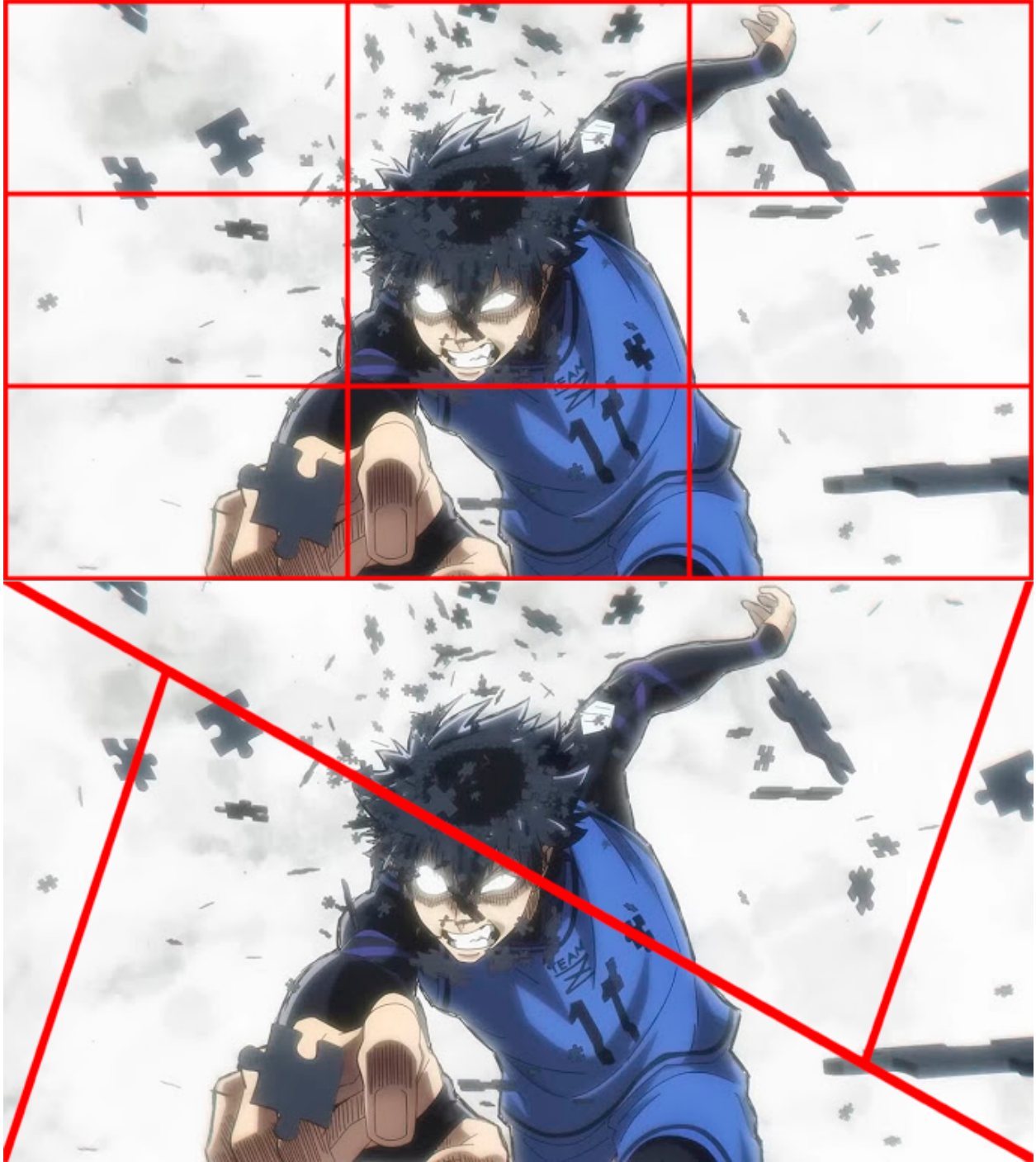




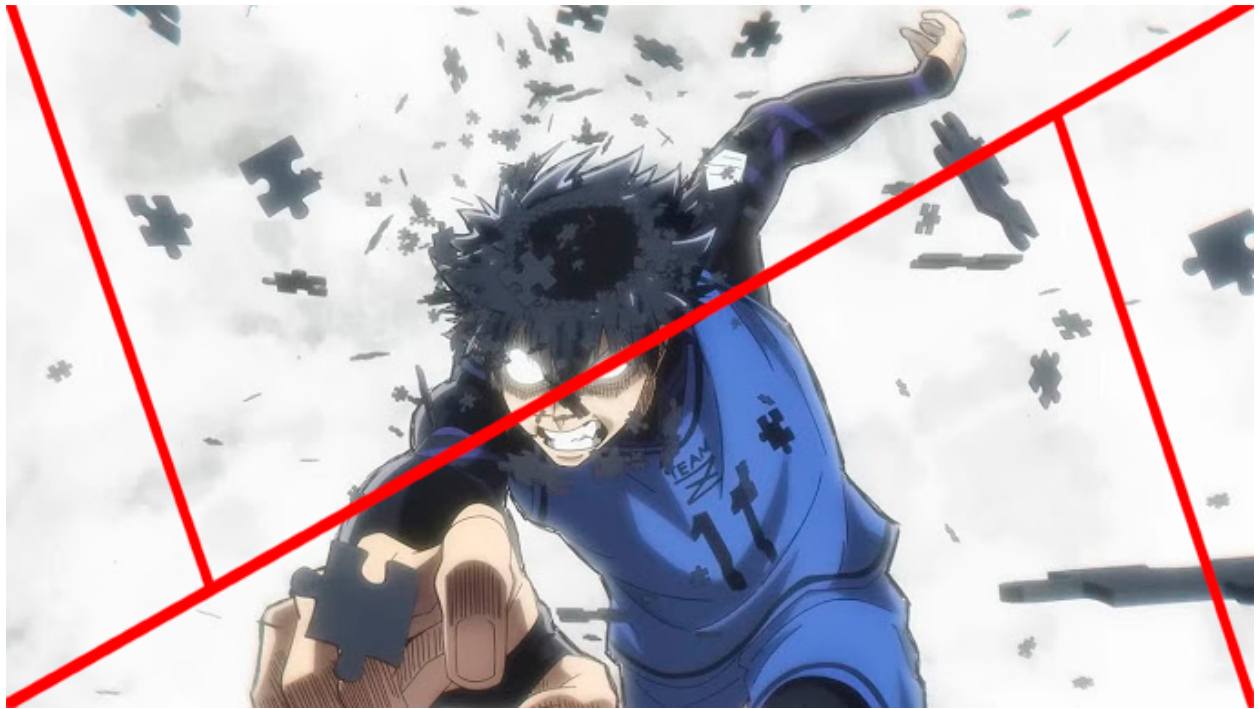








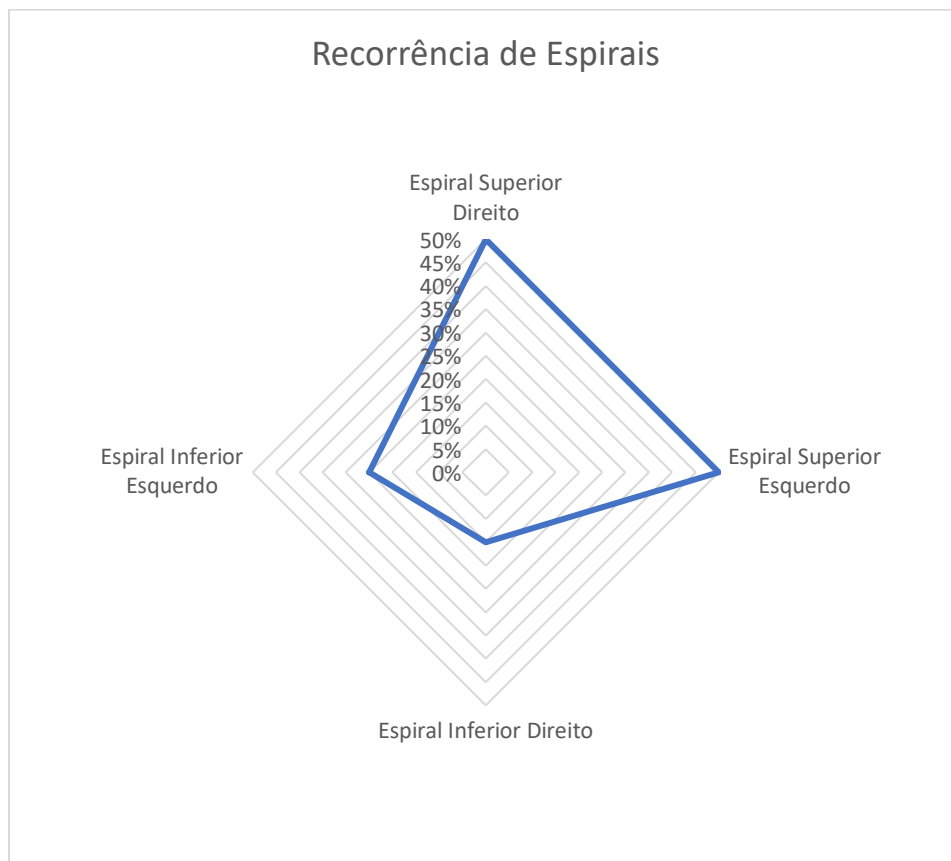




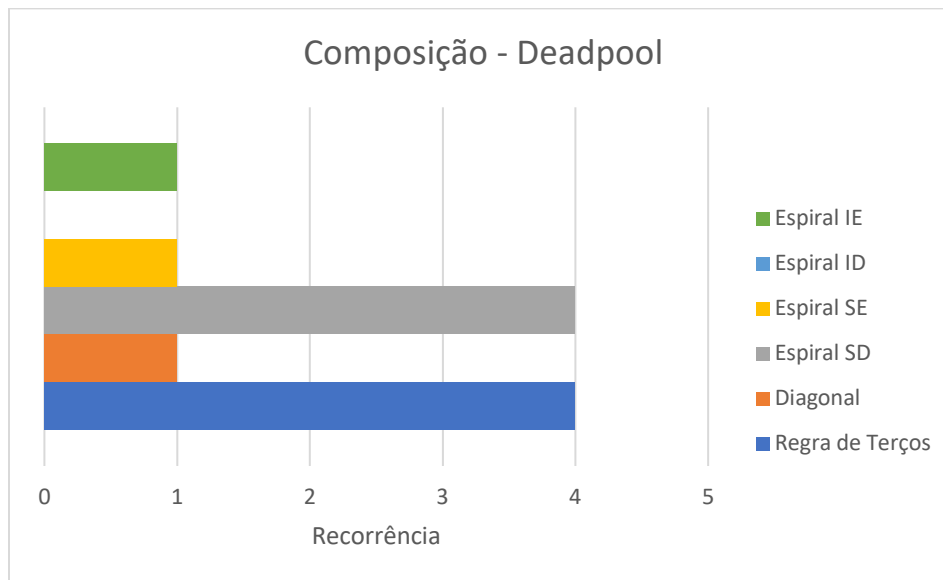




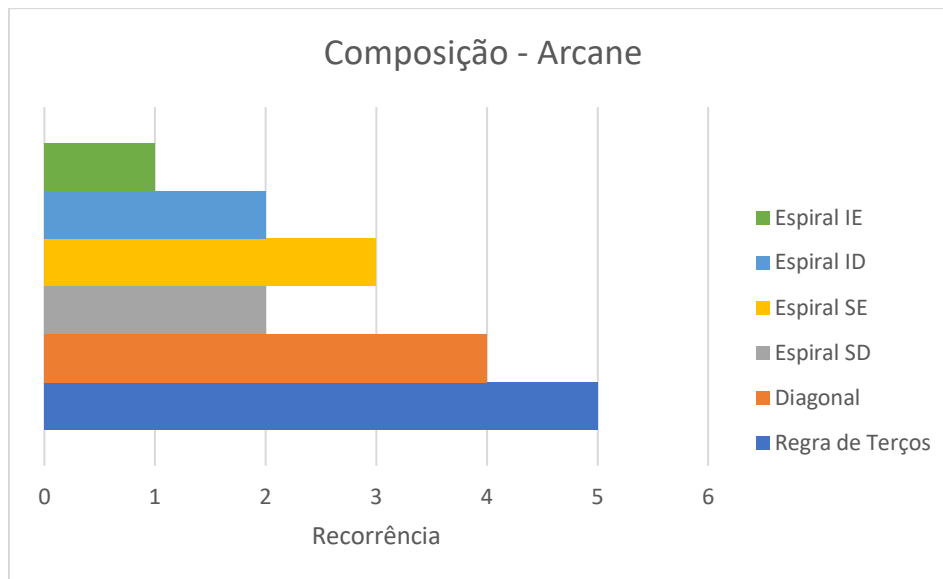
## Anexo 5 – Gráfico: Recorrência de Espirais



## Anexo 6 – Gráfico: Composição Deadpool

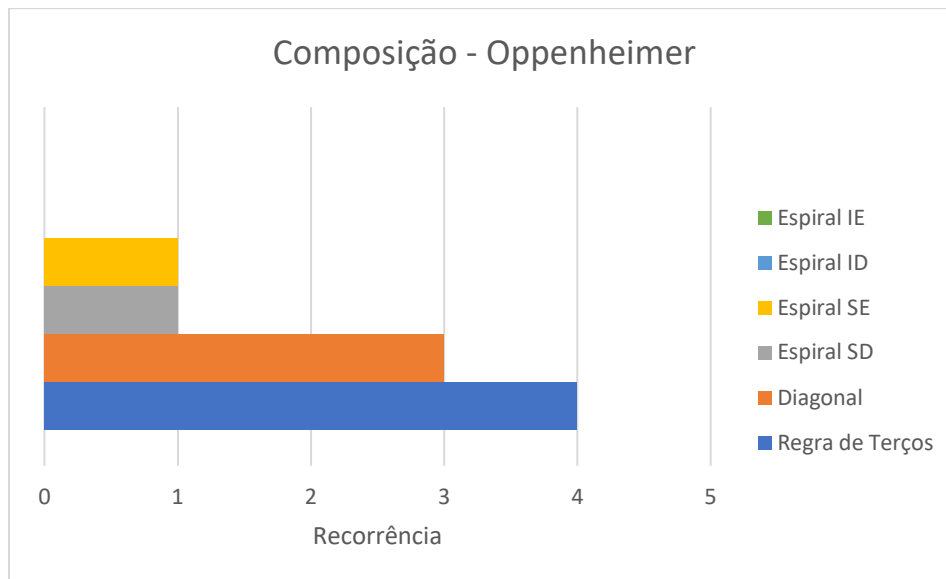


## Anexo 7 – Gráfico: Composição Arcane

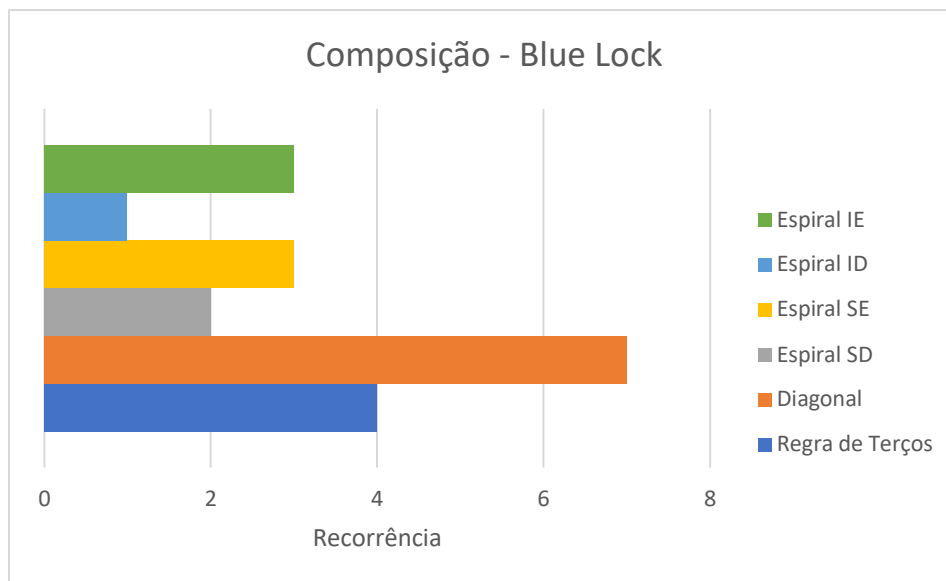




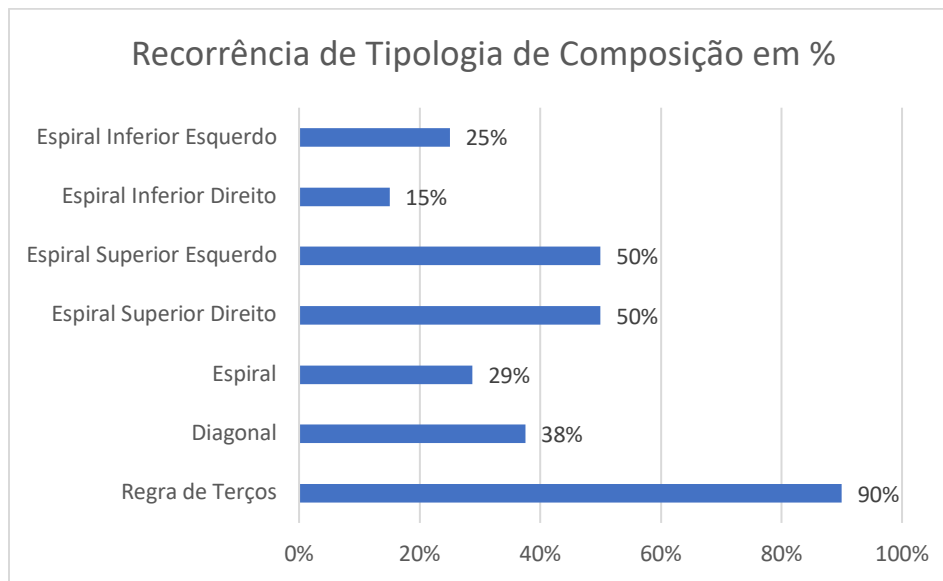
#### Anexo 8 – Gráfico: Composição Oppenheimer



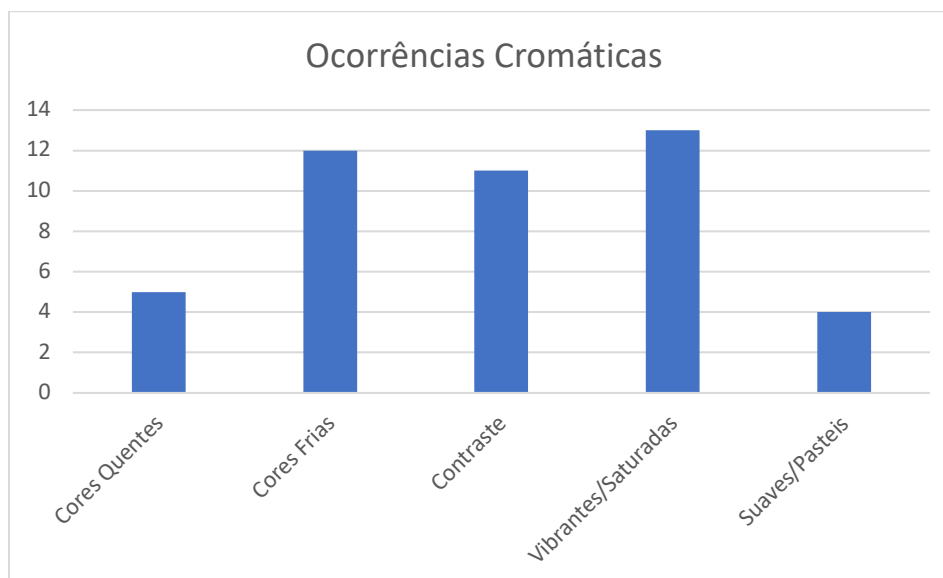
#### Anexo 9 - Gráfico: Composição Blue Lock



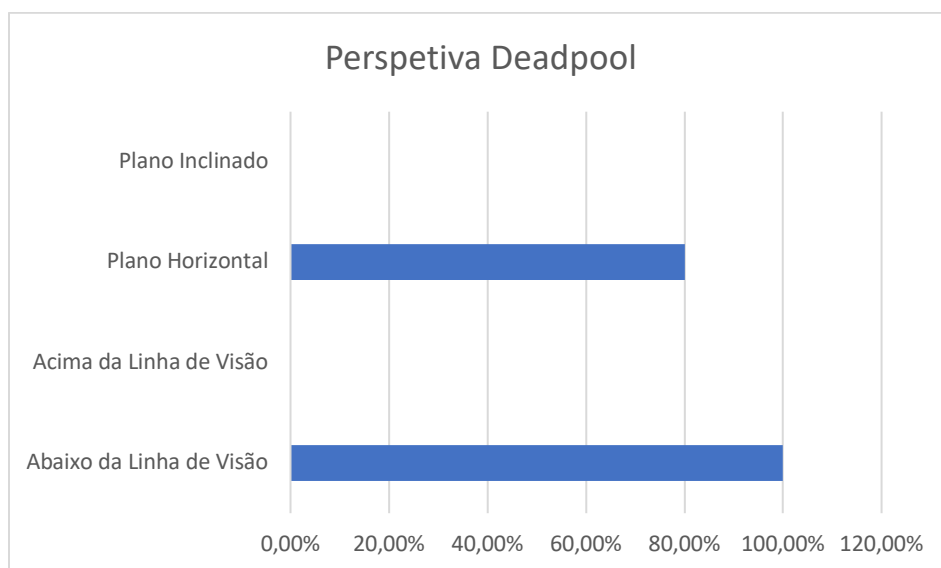
#### Anexo 10 - Gráfico: Recorrência de Tipologia de Composição em %



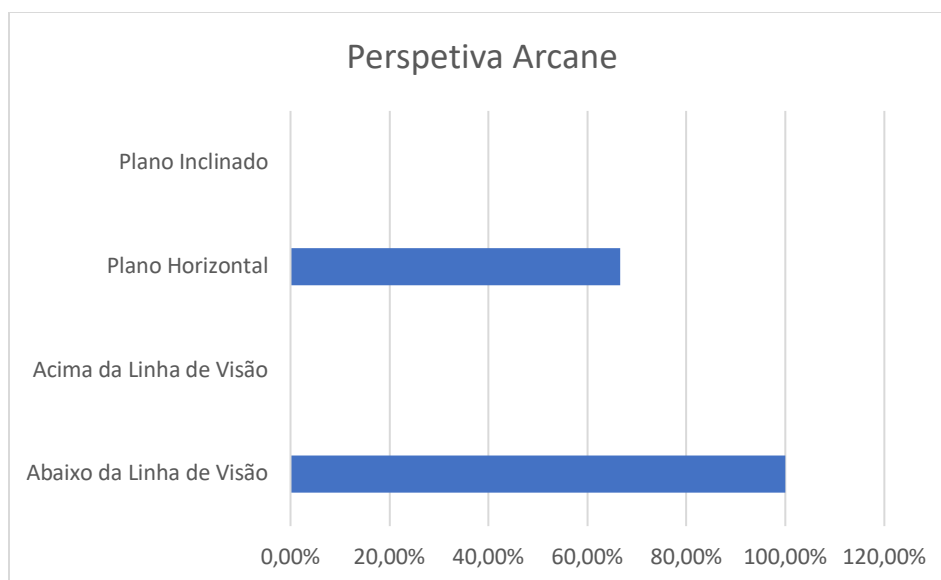
#### Anexo 11 – Gráfico: Ocorrências Cromáticas



## Anexo 12 – Gráfico: Perspetiva Deadpool

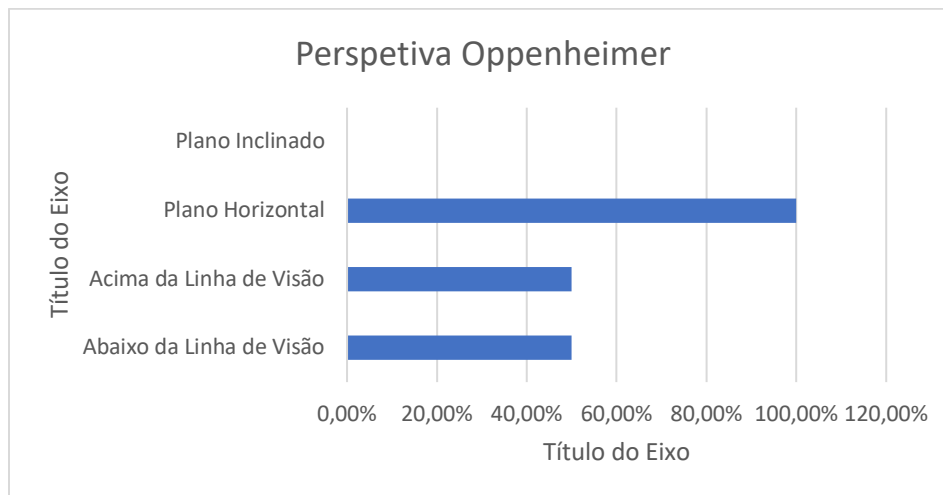


## Anexo 13 – Gráfico: Perspetiva Arcane

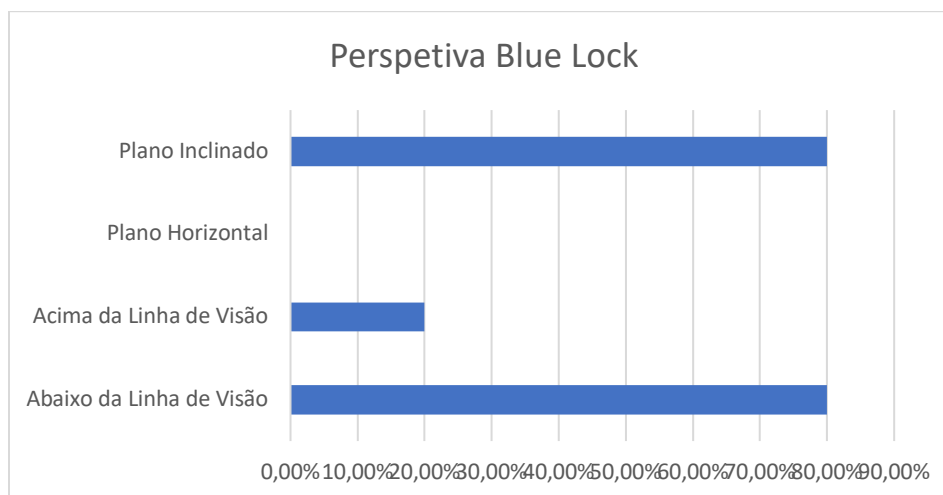




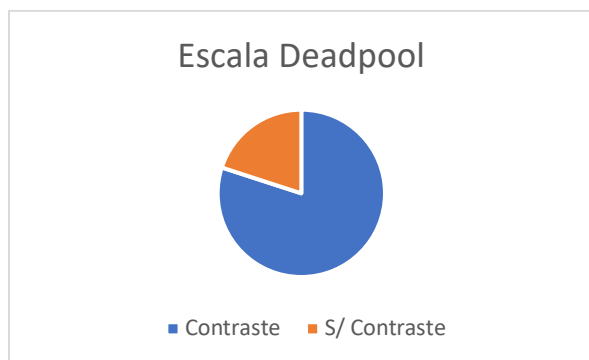
#### Anexo 14 – Gráfico: Perspetiva Oppenheimer



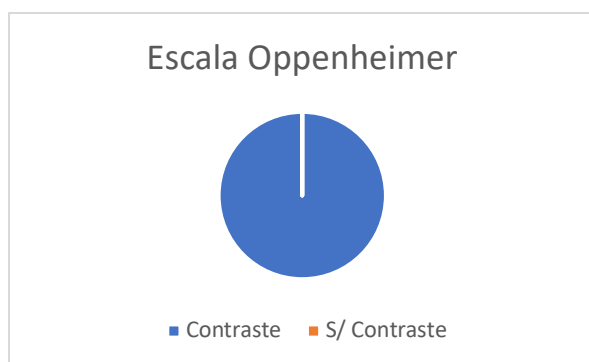
#### Anexo 15 – Gráfico: Perspetiva Blue Lock



Anexo 16 – Gráfico: Escala Deadpool



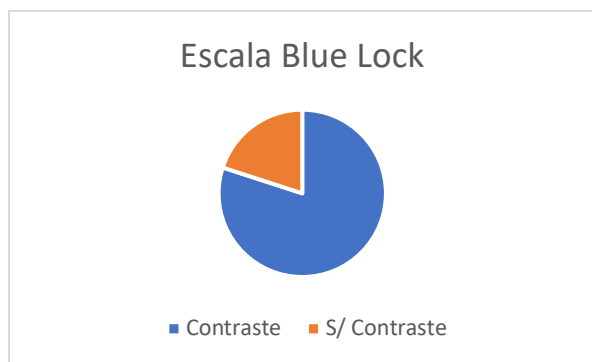
Anexo 17 – Gráfico: Escala Oppenheimer



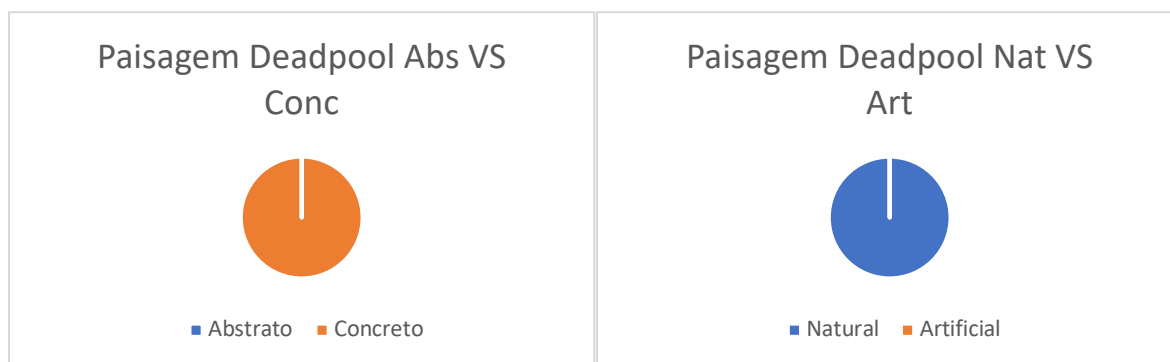
Anexo 18 – Gráfico: Escala Arcane



#### Anexo 19 – Gráfico: Escala Blue Lock

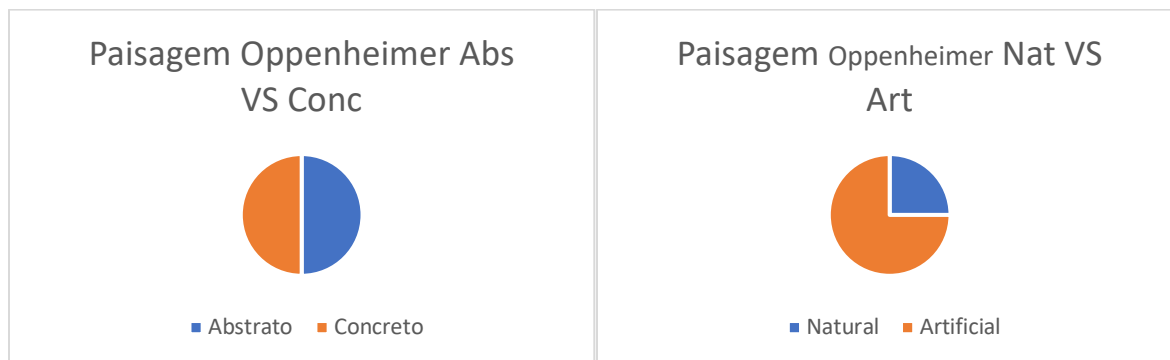


#### Anexo 20 – Gráfico: Paisagem Deadpool

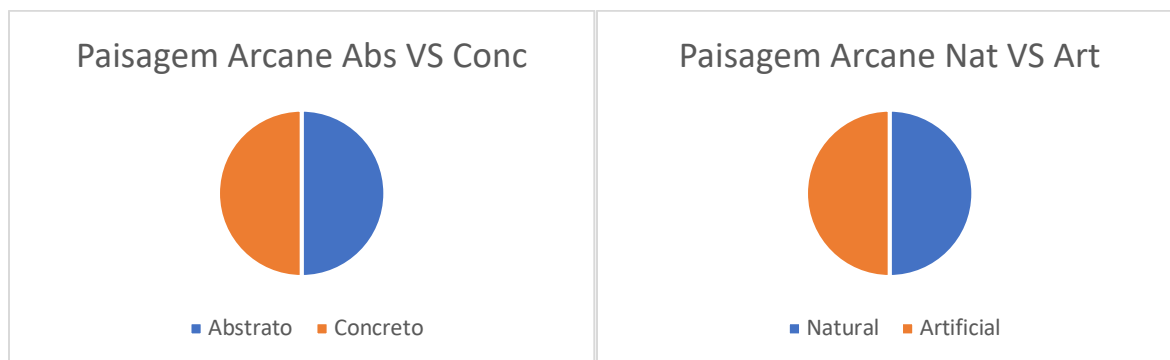




### Anexo 21 – Gráfico: Paisagem Oppenheimer



### Anexo 22 – Gráfico: Paisagem Arcane



### Anexo 23 – Gráfico: Paisagem Blue Lock



#### Anexo 24 – Gráfico: Poses Deadpool



#### Anexo 25 – Gráfico: Poses Oppenheimer



#### Anexo 26 – Gráfico: Poses Arcane



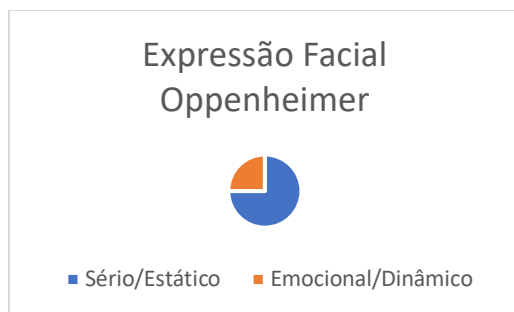
#### Anexo 27 – Gráfico: Poses Blue Lock



#### Anexo 28 – Gráfico: Expressão Facial Deadpool



#### Anexo 29 – Gráfico: Expressão Facial Oppenheimer



#### Anexo 30 – Gráfico: Expressão Facial Arcane

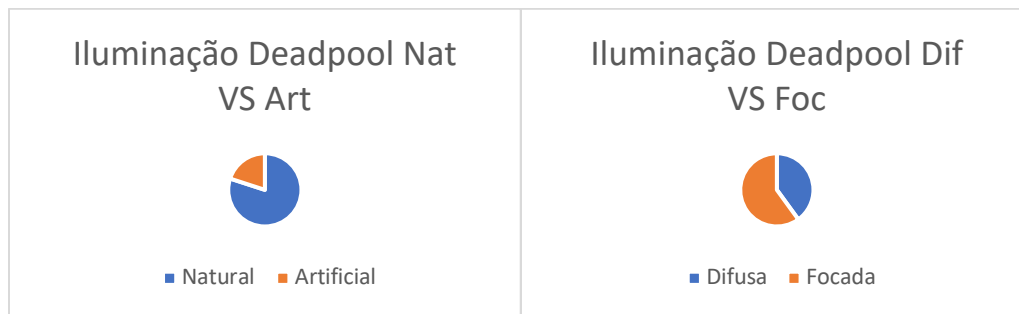


#### Anexo 31 – Gráfico: Expressão Facial Blue Lock

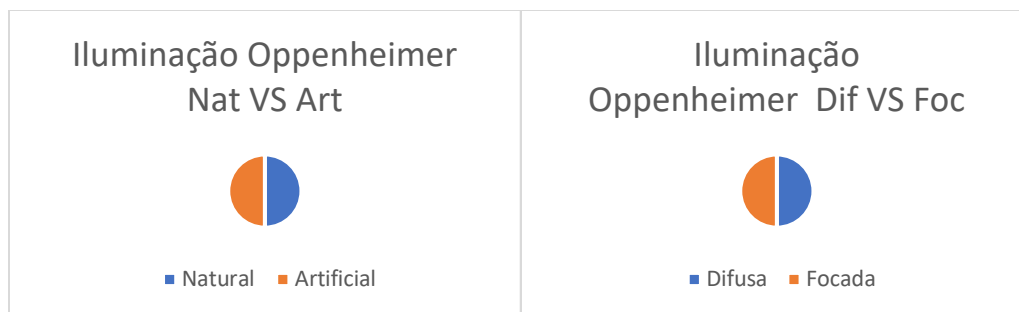




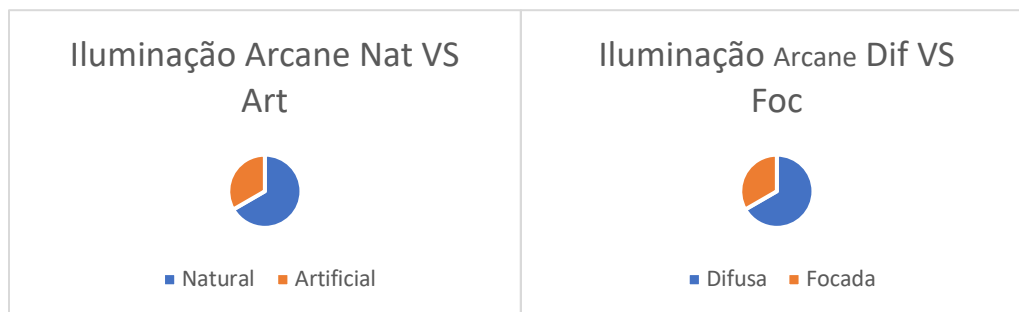
### Anexo 32 – Gráfico: Iluminação Deadpool



### Anexo 33 – Gráfico: Iluminação Oppenheimer



### Anexo 34 – Gráfico: Iluminação Arcane



### Anexo 35 – Gráfico: Iluminação Blue Lock

