UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS – UFMG

DANILO AROEIRA DE PINHO TAVARES

A FORMA DO PECADO

Adaptação Cinematográfica dos Quadrinhos de *Sin City*

BELO HORIZONTE

2014

DANILO AROEIRA DE PINHO TAVARES

A FORMA DO PECADO

Adaptação Cinematográfica dos Quadrinhos de *Sin City*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em Cinema, sob orientação do Professor Dr. Maurício Gino.

Área de Concentração: Arte e Tecnologia da Imagem

Orientador: Professor Dr. Maurício Gino

BELO HORIZONTE

2014

Tavares, Danilo Aroeira de Pinho, 1984-
A forma do pecado [manuscrito] : adaptação cinematográfica dos quadrinhos de Sin City / Danilo Aroeira de Pinho Tavares. ï 2014.
151 f. : il.

Orientador: Maurício Gino.

Dissertação (mestrado) ï Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Sin City (Filme) ï Teses. 2. Linguagem cinematográfica ï Teses. 3. Crítica cinematográfica ï Teses. 4. Histórias em quadrinhos ï Teses. 5. Cinema e literatura ï Teses. 6. Intermidialidade ï Teses. I. Gino, Maurício Silva, 1966- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD: 791.43015

PPG Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes
Escola de Belas Artes - UFMG

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
ESCOLA DE BELAS ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação do aluno **DANILO AROEIRA DE PINHO TAVARES** Número de Registro **2012732776.**

Titulo: **"A FORMA DO PECADO – Adaptação Cinematográfica dos Quadrinhos de Sin City"**

Prof. Dr. Maurício Silva Gino – Orientador - EBA/UFMG

Profa. Dra. Genilda Alves de Azerêdo Rodrigues – Titular – Univ. Federal da Paraíba

Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 29 de Agosto de 2014

Dedicado a Vovô Geraldo (*in memorian*), que sabe o porquê.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço aos meus pais, Cláudio e Vanessa, pelo exemplo de vida e dedicação constantes.

Agradeço, também, a meu irmão Vinícius, que jamais deixou-me abater e apoiou esta caminhada desde o início.

Ao meu irmão Tiago, crítico e conselheiro de estudos e da vida, que foi para mim uma inspiração graças ao seu empenho e extrema competência.

A vovó Beatriz, Vovó Tércia e aos meus irmãos Pedro Henrique, Felipe, Beatriz e Camila, pelo enorme companheirismo, todo o amor e carinho em mim depositados, mesmo quando estive ausente. A todos os meus familiares, tios, primos e sobrinhos que, com uma palavra ou um gesto, ajudaram a tornar menos árdua esta caminhada.

Ao caro amigo Guilherme Coelho, pelas conversas que muito contribuíram para que a minha sanidade fosse mantida. Aos amigos Danilo, Matheus, Henrique, Vinícius, Felipe e João Flávio, pela amizade sem igual. Também a Marina e Felipe, que realizaram ao meu lado esta jornada, tornando-a muito mais prazerosa.

Ao Maurício Gino pela gentileza e paciência ao me emprestar seus vastos conhecimentos e guiar o meu percurso. A todos os meus professores, mestres na academia e na vida, sem os quais este trabalho não poderia existir.

A Laís Menini, pelas pacientes revisões e, principalmente, por trazer luz a este caminho sinuoso tornando-o possível antes mesmo que existisse.

RESUMO

Embora adaptações caracterizem uma série de mudanças durante o processo de tradução de uma mídia para outra, várias delas podem ser consideradas como "escolhas formais". Ao analisar filme de 2005 *Sin City*, de Robert Rodriguez, adaptado da graphic novel homônima de Frank Miller publicada no início dos anos noventa, comparo as duas obras e considero aspectos formais que distinguem uma produção artística da outra – enredo, roteiro, visual, enquadramento e som – para melhor compreender as escolhas. Foram utilizados os conceitos de intermidialidade e adaptação de Madalena Punzi (2007), Ilmeda Welehan (1999) e Adalberto Müller (2013). Os estudos de Brian McFarlane (1996) auxiliaram, ainda, na escolha dos procedimentos metodológicos adotados para a análise. A comparação entre as duas versões é feita, então, sem se restringir a uma tentativa de mapear as possíveis (in)fidelidades durante o processo de transposição. Em vez disso, busco identificar as *formas* com que as narrativas se relacionam, bem como a função desempenhada na produção de sentido para o espectador e como as especificidades de cada meio – cinema e quadrinhos – determinam o resultado final.

Palavras-chave: Sin City, adaptação cinematográfica, história em quadrinhos, forma, análise.

ABSTRACT

Although adaptations characterize a number of changes during the process of translation from one medium to another, several of them can be considered as “formal choices”. By analyzing the 2005 motion picture *Sin City*, directed by Robert Rodriguez, adapted from the eponymous graphic novel by Frank Miller published in the early nineties, I compare the two works and go through the formal aspects that differ from one another – storyline, script, visual, framing and sound – to better understand the choices made. The concepts of adaptation and intermediality by Madalena Punzi (2007), Ilmeda Welehan (1999) and Adalbert Müller (2013) were used. Studies by Brian McFarlane (1996) also helped in the choice of methodological procedures adopted for the analysis. The comparison between the two versions is then done without restricting an attempt to map the possible (in)fidelities during the transposition process. Instead, I seek to identify the ways in which the narratives are related, as well as the part played in the production of meaning for the viewer and how the specificities of each medium – film and comics – have determined the final result.

Keywords: Sin City, Film Adaptation, Graphic Novel, Form, Analysis.

Palavra e imagem são como cadeira e mesa: se você quiser se sentar à mesa, precisa de ambas.

Jean-Luc Godard

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 1

CAPÍTULO 1 – INTERMIDIALIDADE E ADAPTAÇÃO 10

1.1 Sobre intermidialidade 10

1.2 Sobre adaptações 15

CAPÍTULO 2 – Métodos de Análise Narrativa 24

2.1 Análise Fílmica 24

2.1.1 – A necessidade de fragmentação 26

2.1.2 – Os instrumentos de análise 30

2.1.3 – Validação da Análise 35

2.2 Análise de Quadrinhos 36

2.2.1 O som nas Histórias em Quadrinhos 38

2.3 Análise de Adaptação 43

CAPÍTULO 3 – A ANÁLISE DO PECADO 44

3.1. Enredo 44

3.2. Roteiro 65

3.2.1 Padrões estruturais – HQ 65

3.2.2 Funções cardinais – HQ 67

3.2.3 Padrões estruturais – Filme 73

3.2.4 Funções cardinais – Filme 75

3.4. Composição Visual 79

3.5. Enquadramento 103

4.5. Som 124

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS 141

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 148

INTRODUÇÃO

Vale a pena morrer por ela. Vale a pena matar por ela. Vale a pena ir pro inferno por ela. Amém.
- Marv

As histórias em quadrinhos são produtos da indústria cultural. Seu surgimento, na forma que conhecemos hoje[1], deu-se na última década do século XIX, com publicações em jornais de grande circulação nos Estados Unidos. A partir de então evoluíram técnica e estruturalmente, passando por diversas fases. Na década de 1970, Moacy Cirne chegou a classificá-las não apenas como uma forma de arte mas, também, como arte de vanguarda[2].

A relação das HQ's com o cinema é praticamente contemporânea ao advento destas duas formas de expressão artística. Artistas e teóricos consagrados internacionalmente, além de um sem número de cineastas, se confessaram estudiosos ou admiradores dos quadrinhos: Picasso, Alain Resnais, Jean-Luc Godard, Pierre Alechinsky, Edgar Morin, Marshall McLuhan, Umberto Eco, Francis Lacassin, Peter Foldes, Luis Gasca, Federico Fellini, entre vários outros. A adaptação para o cinema das obras em quadrinhos, fora a visível semelhança narrativa existente entre estes meios, nada mais é do que um reflexo do movimento de "ascensão" das HQ's como forma de arte e, principalmente, como meio de comunicação de massa.

A este fenômeno devemos dar atenção especial: tanto os quadrinhos quanto o cinema provocaram (e provocam) impactos significativos no cotidiano e na cultura dos séculos XX e XXI. A intertextualidade – tanto formal quanto icônica – entre estes meios se faz presente em vários elementos, e as duas mídias serviram de inspiração uma para a outra em diversas ocasiões.

---

[1] Há controvérsias acerca da data que marca a "origem das histórias em quadrinhos". Antônio Luiz Cagnin (1997, p. 26), por exemplo, considera o legado de Ângelo Agostini como anterior ao *Yellow Kid* (1895), de Outcoult, mais comumente apontado como marco precursor dos *comics*. Os quadrinhos de Agostini, entretanto, eram caracterizados por imagens ilustradas seguidas por legendas que continham as falas dos personagens. Opto pela abordagem que considera o *Yellow Kid* como pioneiro dos quadrinhos (na forma como os conhecemos hoje) pelos mesmos motivos que Carlos Patati aponta: "Outcault pela primeira vez fez convergir o interesse dos leitores sobre *Yellow Kid*, fazendo sua fala aparecer escrita assumida na primeira pessoa do singular (...) em vez de aparecer na legenda como as falas dos outros personagens, em discurso indireto (PATATI, 2006, p.15).

[2] Moacy Cirne dá vários argumentos para tal afirmação. Dentre os quais, destaco dois: primeiro, a multiplicidade criativa oferecida pelas possibilidades narrativas das histórias em quadrinhos; e, segundo, o fato de os quadrinhos existirem dentro da lógica de consumo do século XX, em oposição a formas de arte consideradas "caducas" por Cirne, como o teatro e a literatura: "por vanguarda entendemos a criação de novas linguagens – a partir de uma totalidade cultural, – sob o programa do experimentalismo crítico (consciente), forjando novas realidades informacionais na luta pela lógica do consumo." (CIRNE, 1970, p.57).

Batman, criado em 1939 por Bob Kane, foi inspirado no filme *The Bat Whispers* (1931), de Bela Lugosi; o Coringa, por sua vez, foi inspirado no filme *Homem que Ri* (1928), em especial no personagem interpretado por Conrad Veidt. Em contrapartida, há filmes como *Constantine* (2005) e *Punisher* (2004), que alguns espectadores podem chegar a assistir sem mesmo saber que são inspirados em quadrinhos homônimos, por serem menos conhecidos do público em geral do que o próprio Batman, por exemplo. Este, assim como o Homem-Aranha e outros personagens "famosos", como o Super-Homem ou os X-Men, já estão presentes no imaginário das pessoas de tal modo que a sua origem – se cinematográfica ou quadrinhizada – deixou de ter importância para o público. Tornaram-se ícones culturais célebres, praticamente mitológicos. De modo que, assim como Drácula ou Sherlock Holmes, são conhecidos até mesmo por quem jamais os tenha lido.

As adaptações de personagens e histórias dos quadrinhos para o cinema, além de uma tendência crescente da indústria hollywoodiana, mostra-se ponto de controvérsia entre críticos e admiradores de ambas as artes. Os mais puristas juntam-se ao coro dos ditos "literatos" e afirmam que a HQ é melhor do que o filme, na mesma linha de quem diz que o livro sempre é melhor do que sua versão audiovisual.

Este nicho tão lucrativo da indústria é, aos olhos de tais críticos, uma entre as seguintes opções: ou uma forma de arte inferior, que "trai" o texto original em algum aspecto; ou uma parca "sombra" deste, que nada acrescenta criativa ou artisticamente ao que já foi feito. Tal abordagem pejorativa desconsidera a complexidade, não só do cinema como expressão artística, mas também do processo de adaptação, que pode ser tão inventivo e autoral quanto qualquer outro.

É impossível, entretanto, dissociar a análise de uma obra de tais aspectos preconceituosos sem abdicar da avaliação subjetiva, uma vez que toda subjetividade implica, em maior ou menor teor, em juízos de valor. Como, então, medir o sucesso de uma adaptação sem recair no enfadonho discurso do que é "bom" ou "ruim", "melhor" ou "pior"?

Mesmo "eficiente" não passa de um eufemismo para uma análise que, embora recorrente na crítica (especializada ou não), carece de racionalidade e prodigaliza juízo de valor. Este enfoque, excessivamente subjetivo, não interessa neste momento. O "sucesso" de uma empreitada desta natureza – adaptar uma obra, um discurso, uma história de uma mídia para

outra – pode ser mensurado por uma infinidade de critérios: bilheteria, lucro líquido, resposta dos fãs, entre inúmeros outros.

Por acreditar que o verdadeiro legado de uma obra de arte reside na experiência de fruição (com toda a diversidade e complexidade que este termo comporta), insisto que rotular uma adaptação como "boa" ou "ruim" seria o mesmo que alimentar um preconceito cego, sem benefícios para a ciência ou a arte.

A análise formal das estratégias narrativas revela-se um bom caminho alternativo para um estudo desta natureza. A comparação entre os aspectos estruturais de duas obras análogas – fonte e produto, por assim dizer – pode apontar caminhos objetivos em relação às escolhas do adaptador: o que suprimir da versão final? O que acrescentar? E por quê? E, mais importante: *como as diferenças e semelhanças entre as duas obras atuam na produção de sentido para o público*, seja ele espectador, leitor ou ambos?

Para responder a tais perguntas, poucas obras parecem ser tão adequadas como *Sin City*[3] (2005), de Robert Rodriguez, adaptado da *graphic novel*[4] homônima[5] escrita e desenhada por Frank Miller no início da década de 1990. Nesta adaptação, Rodriguez tenta levar às últimas instâncias a questão da "fidelidade ao original" com a promessa de não incorrer em prejuízos formais durante o processo de transposição de mídias.

Sabendo, pelas próprias especificidades dos meios envolvidos – filme e quadrinho – que uma situação sem nenhuma perda durante sua tradução não seria outra coisa senão utópica, emerge o seguinte problema: quais são as principais diferenças e semelhanças entre os elementos narrativos das duas obras *Sin City* e que sentido elas sugerem?

Após a descrição das obras e da investigação teórica, a busca para esta resposta foi dada por meio de uma análise formal e comparativa das duas produções em cada aspecto de suas estruturas narrativas. Os recursos comuns a ambos os meios que sofrem refração devido às

[3] Filme disponível para assistir online através da plataforma Netflix: http://movies.netflix.com/WiMovie/Sin_City_-_A_cidade_do_pecado/70021630?trkid=2361637 (acessado em 20/11/2013).

[4] *Graphic novel* é o termo usado para uma história em quadrinhos longa e complexa, ou mesmo um compêndio de histórias seriadas, normalmente editada como livro e não como revista. Sua tradução aproximada seria *romance gráfico*.

[5] HQ disponível para leitura online em https://docs.google.com/file/d/0B9FZ2bDGBIq3b1NYYXBweUtvd00/edit (parte 1 – acessado em 20/11/2013) e https://docs.google.com/file/d/0B9FZ2bDGBIq3Q3JZVGVQalZtTGM/edit (parte 2 – acessado em 20/11/2013).

escolhas do diretor; e também aqueles que são exclusivos de um meio, e que precisam ser transformados para fazer parte do outro, foram investigados.

Mas, antes disso, é necessário entender melhor o universo das adaptações; suas categorias e conceitos, bem como as estruturas do cinema e dos quadrinhos, além das ferramentas adequadas para analisar um e outro. Meu interesse neste estudo é examinar detalhadamente os elementos narrativos das duas obras, de modo a compreender em que extensão foram diretamente transferidos de uma mídia a outra e em que extensão tiveram de ser adaptados.

Embora exista extensa bibliografia sobre a relação entre Histórias em Quadrinhos e Cinema de maneira geral e também sobre teorias de adaptação (principalmente literárias) para obras cinematográficas, é bastante restrito o conteúdo que aborda, especificamente, as adaptações das Histórias em Quadrinhos para a sétima arte.

Os estudos em cinema encontram-se em um nível avançado no ambiente acadêmico, com universidades de renome abrigando pesquisas relevantes neste campo do conhecimento nos níveis de graduação e pós-graduação em todo o mundo, inclusive no Brasil. O mesmo não acontece com os estudos científicos sobre histórias em quadrinhos em nosso país.

Conquanto nos Estados Unidos, no Reino Unido e no Japão existam cursos de graduação e pós-graduação dedicados à compreensão e à produção de quadrinhos[6], no Brasil o mesmo estudo ainda é bastante modesto. Há disciplinas em cursos de design, comunicação e artes plásticas que mencionam ou abordam os quadrinhos de maneira superficial – "Introdução às HQs", "História das Histórias em Quadrinhos no Brasil", "Quadrinhos aplicados ao Marketing" e "Histórias em Quadrinhos como instrumento de ensino" são alguns dos exemplos. Contudo, tais abordagens não possuem a profundidade necessária a uma reflexão técnica e formal mais complexa, como a que se pretende fazer com o presente estudo.

Sobre as adaptações cinematográficas de maneira geral, há vasta bibliografia. A maior parte delas contempla o gênero literário – adaptações para o cinema, o teatro e a televisão a partir de romances ficcionais ou mesmo biográficos. O que pode ser encontrado e que faça menção

[6] Alguns exemplos de cursos acadêmicos de quadrinhos: nos EUA, a *University of Florida* possui um curso de graduação (http://www.english.ufl.edu/comics/study.shtml acessado em 08/03/2014), assim como *University of Oregon* (http://comics.uoregon.edu/ acessado e 08/03/2014); no Reino Unido, *University of Dundee* tem programas de mestrado (http://www.masterstudies.com/Master-in-Comics-Studies/UK/Dundee-Uni/ acessado em 08/03/2014).

a adaptações de quadrinhos são obras documentais, almanaques e outros tipos de registros, que se restringem a citar tais obras adaptadas de HQs, sem discutir aspectos da narrativa em comparação entre obra e adaptação.

Ao lado de Alan Moore, Frank Miller é tido como um dos maiores responsáveis pelo salto de qualidade dos quadrinhos nos anos 80 e 90, especialmente no gênero super-heróis. Um de seus marcos no mercado editorial estadunidense foi um personagem da Marvel Comics que havia caído em declínio no final dos anos 1970. Pouco conhecido do grande público, o Demolidor (*Dare Devil*) corria o risco de ser cancelado a qualquer momento e, por isso, não detinha toda a atenção da editora. Sem muitas amarras criativas, Frank Miller tinha carta branca para fazer praticamente o que quisesse com o título quando o assumiu no início da década de 1980 (PATATI, 2006, p. 162).

O resultado foi uma obra de grande experimentação narrativa. Carregadas de intrincadas concepções de personagens e praticamente transformando o protagonista em um anti-herói, as histórias tinham roteiros profundos e aliavam texto e imagem com uma harmonia incomum aos quadrinhos da época. O título voltou a atrair leitores e, de um iminente fracasso, passou a ser destaque entre as publicações nas bancas. O sucesso nesse trabalho abriu caminho, então, para que Frank Miller pudesse partir para empreendimentos artísticos cada vez maiores.

Referências ao trabalho de vários outros artistas de renome, pertencentes tanto ao circuito comercial quanto ao meio "alternativo" e independente, podiam ser notadas no trabalho de Frank Miller. Artistas como Jack Kirby, Will Eisner e Hugo Pratt influenciaram seu trabalho, deixando nítido que não se limitava a ler quadrinhos de super-heróis, tampouco se limitava a ler HQs ocidentais (ibidem).

Um dos trabalhos que muito influenciaram a obra de Frank Miller foi o mangá *Lobo Solitário*[7], publicado nos entre 1970 e 1976. Fruto da parceria entre Kazuo Koike e Goseki Kojima e até hoje considerado um dos principais mangás de todos os tempos, a história de Itto Ogami fazia uso de recursos narrativos, cortes de cena e traços extremamente expressivos em comparação a qualquer outra obra ocidental. O alto índice de grandiosos planos gerais, closes, planos detalhe e quadrinhos contemplativos podem ser vistos em vários trabalhos

[7] *子連れ狼, Kozure Ōkami*, em japonês; *Lone Wolf and Cub*, na versão em inglês.

subsequentes de Frank Miller.

Elektra Assassina (1986-1987) e o *Cavaleiro das Trevas* (1986) foram obras que deram novas leituras aos super-heróis, através respectivamente de Elektra (pertencente ao universo do Demolidor) e de ninguém menos que o Batman. A partir da reinterpretação de Frank Miller e do trabalho de outros autores como Alan Moore, que elevaram o patamar das publicações de super-heróis a um nível de maior apelo ao leitor adulto de sua época, mais maduro do que o de outrora e ávido por uma leitura mais complexa do que os quadrinhos de sua infância, o caminho estava aberto para novas experiências.

A autonomia de Frank Miller aumentou progressivamente, possibilitando contratos cada vez mais vantajosas frente às editoras, permitindo-lhe trabalhar cada vez com maior liberdade criativa. Inspirado tanto pelo tema como pela narrativa de Koike e Kojima de Lobo Solitário, entre 1983 e 1984 Frank Miller publica *Ronin* pela DC Comics (ibidem), uma das obras responsáveis por popularizar os mangás no ocidente.

Desde então, Frank Miller concilia trabalhos em títulos de super-heróis com outros projetos mais pessoais, um dos mais notáveis sendo *Sin City*, publicada ao longo de 13 capítulos entre 1991 e 1992 pela editora Dark Horse. O primeiro arco narrativo foi reeditado em um encadernado e subtitulado "*The Hard Goodbye*" em janeiro de 1993. *Sin City* colecionou prêmios de expressão internacional, entre eles o *Eisner Award* de Melhor Graphic Novel e o de Melhor Desenhista/Arte-Finalista de publicação em preto-e-branco, além de várias indicações.

Em 2005, o diretor e músico Robert Rodriguez[8] lançou sua adaptação cinematográfica de *Sin City* com a chancela e a participação de Frank Miller em pessoa. Também oriundo do cenário independente, Rodriguez debuta no cinema com *El Mariachi* (1992), filmado com um elenco majoritariamente amador e uma verba de apenas U$ 7.000,00 levantada pelo próprio diretor.

Sua tentativa de transpor diretamente a obra em quadrinhos para o cinema é considerada sem precedentes na indústria. A narrativa busca mimetizar, na tela, além do enredo, toda a identidade gráfica criada por Frank Miller. Com uma produção estimada em U$ 40 milhões,

[8] Robert Rodriguez no IMDb. <http://www.imdb.com/name/nm0001675/> (acesso em 17/07/2014)

Sin City arrebatou fãs, críticos e mais de U$ 126 milhões[9] em bilheteria nas primeiras semanas de exibição.

Algumas características fazem de *Sin City* um dos representantes contemporâneos no gênero de filmes *Noir* – ou *Neo Noir*, como Mark Bould (2005) o classifica. Ele afirma que, apesar de ser de difícil definição, o gênero possui quatro raízes principais na história do cinema: o expressionismo alemão; o realismo francês; a narrativa em primeira pessoa de filmes de detetives dos Estados Unidos; e, por fim, os filmes policiais, também estadunidenses. Alguns dos elementos principais de uma narrativa *Noir* são assim definidos por James Damico:

> Either because he is fated to do so by chance, or because he has been hired for a job specifically associated with her, a man whose experience of life has left him sanguine and often bitter meets a not-innocent woman of similar outlook to whom he is sexually and fatally attracted. Though his attraction, either because the woman induces him to it or because it is the natural result of their relationship, the man comes to cheat, attempt to murder, or actually murder a second man to whom the woman is unhappily or unwillingly attached (generally he is her husband or lover), an act which often leads to the woman's betrayal of the protagonist, but which in any event brings about the sometimes metaphoric, but usually literal destruction of the woman, the man to whom she is attached, and frequently the protagonist himself[10] (DAMICO *apud* BOULD, 2005, p. 5).

Vários elementos desta estrutura podem ser encontrados em inúmeros filmes, inclusive *Sin City*. A aproximação do gênero com contos policiais e narrativas *pulp* revela, ainda, a presença de ícones recorrentes, como a narrativa em primeira pessoa ao longo de extensos monólogos interiores, a violência exagerada, a corrupção, a presença da *femme fatale* e o caráter obscuro da trama, entre outros (BOULD, 2005, p. 5).

Por se tratar de uma obra adaptada, *Sin City* precisa ser compreendida como tal antes que seja propriamente analisada. No primeiro capítulo desta dissertação, intermidialidade e adaptação têm seus conceitos e definições debatidos. As possíveis relações entre textos provenientes de diferentes mídias (ou meios) são estudados, desde a intertextualidade, passando pelo fenômeno transmídia e chegando à transposição propriamente dita. *Sin City* é, então, classificado em uma dessas categorias.

---

[9] Bilheteria de *Sin City* no IMDb <http://www.imdb.com/title/tt0401792/business?ref_=tt_ql_dt_4> (acesso em 17/07/2014)

[10] Seja porque ele está destinado a fazê-lo por acaso, ou porque ele foi contratado para um trabalho especificamente associado com ela, um homem cuja experiência de vida o deixou sanguinário e muitas vezes amargo conhece uma mulher não-inocente de visão semelhante a quem ele é sexualmente e fatalmente atraído. Apesar de sua atração, ou porque a mulher o induz a isso ou porque é o resultado natural de seu relacionamento, o homem engana, tenta matar, ou, de fato, chega a matar um segundo homem a quem a mulher está infeliz ou involuntariamente ligada (geralmente ele é seu marido ou amante), um ato que muitas vezes leva à traição do protagonista pela mulher, mas que, de qualquer forma, resulta na destruição às vezes metafórica, mas geralmente literal da mulher, do homem a quem ela está ligada e, frequentemente, do próprio protagonista (tradução livre).

O segundo capítulo trata das diferentes metodologias de análise empregadas na investigação do objeto fílmico e do objeto em quadrinhos. Dividido em três subseções, na primeira é trabalhada a importância de se fragmentar o filme e de que modo o analisador deve decompô-lo em várias partes para melhor compreender cada uma antes de voltar o olhar para o todo.

Partindo da noção de que não há uma fórmula universal de análise fílmica, são discutidos por fim os requisitos que uma análise precisa atender para que seja considerada relevante. A segunda subseção trata dos quadrinhos e do que deve ser considerado ao analisá-los. É dada especial atenção às questões que envolvem a passagem de tempo e o uso do som nas HQs. O capítulo é concluído com a definição de algumas metodologias empregadas para a análise especificamente de filmes adaptados.

No terceiro e derradeiro capítulo tem lugar a análise comparativa das duas versões de *Sin City*, especificamente o trecho que compreende o primeiro arco narrativo de Frank Miller – *The Hard Goodbye*. Devido à fragmentação feita a partir do filme, o capítulo é dividido em cinco subseções, cada uma dedicada em particular a um aspecto do filme extensivo à HQ.

Na primeira subseção é analisado o enredo propriamente dito e como os fatos são organizados ao longo do tempo na história do filme e da história em quadrinhos. Na segunda subseção, o objeto de investigação é o roteiro propriamente dito; sua estrutura narrativa é estudada nesse momento, com início, meio e fim, pontos de virada e elementos dramáticos devidamente identificados. Os aspectos visuais são explorados na terceira subseção, analisando o estilo gráfico, a iluminação e o uso das cores nas duas obras. Os enquadramentos e o uso dos planos e da montagem são analisados na quarta subseção, enquanto o uso do som é explorado ao longo da quinta e última, encerrando o capítulo.

As análises de todos estes elementos têm caráter descritivo, comparativo e investigativo. A partir das observações de cada um desses segmentos narrativos é debatida a produção de sentido que resulta de cada obra, seja ela filme ou HQ. Mesmo que fosse possível ler a mente dos autores, as análises ficariam restritas ao ponto de vista do criador para compreender a obra e suas motivações, e isso não basta. Toda forma de arte só pode ser completa quando o espectador (ou leitor, ou observador, ou ouvinte, ou seja quem for) dá a sua contribuição à experiência fruidora, conectando-se intimamente à obra.

Os quadrinhos compartilham inegáveis semelhanças com a linguagem do cinema. Falta, ao ambiente acadêmico e científico, um estudo criterioso que mostre a relação entre estas duas formas de linguagem no que diz respeito, principalmente, à transmissão da mensagem, de maneira comparativa entre as duas formas de expressão artística. Daí a escolha do tema "adaptações cinematográficas de Histórias em Quadrinhos".

Embora as análises forneçam material que permita leituras conclusivas e assertivas acerca das obras, deve ser lembrado que advêm de um processo subjetivo, intimamente ligado à interpretação. Deste modo, é pretensioso assumir que o presente estudo resulte numa análise definitiva, seja da versão fílmica ou da versão em quadrinhos de *Sin City*.

Além disso, é irresponsável deliberar sobre as "intenções" dos autores em qualquer nível. Seja qual for a forma de arte em questão, tais colocações (apesar de recorrentes na crítica de arte em geral, sobretudo na de cinema) não passam de conjecturas e, por isso, não têm lugar no ambiente acadêmico e científico. Por esta razão, este trabalho busca a todo momento identificar o que as obras de fato alcançaram em termos narrativos, estruturais e visuais, e não julgar suas eventuais "intenções".

CAPÍTULO 1 – INTERMIDIALIDADE E ADAPTAÇÃO

Eu estou desligado. Longe daqui. Vendo tudo isso passar
como se fosse um filme antigo que já sei como termina.
- Marv

Embora comuns, os estudos sobre adaptações sofrem certo preconceito no meio acadêmico. Segundo Imelda Whelehan (1999), a abordagem crítica sobre tais objetos é, muitas vezes, obscurecida por um preconceito recorrente, algumas vezes colocando a obra adaptada como algo inferior à obra original; outras, pondo em cheque a "fidelidade" e a "veracidade" da adaptação. Tais critérios – "(falta de) originalidade" e "(in)fidelidade" – mostram-se ineficazes para avaliar o sucesso de um empreendimento de transposição de mídias e, principalmente, impróprios para debater a produção de sentido das obras. O conceito de intermidialidade ajudará a compreender de que forma um estudo desta natureza pode contribuir para a compreensão da transposição narrativa.

1.1 Sobre intermidialidade

Para Adalberto Müller, é simplista a metodologia que norteou inúmeros trabalhos acadêmicos que se debruçaram sobre as adaptações buscando "equivalências diretas" do livro no filme. Ele propõe que os estudos desta natureza sejam mais abrangentes, inovadores até, e menciona os avanços metodológicos dos estudos de traduções (que, para ele, também são uma forma de adaptação) a partir de abordagens psicanalíticas e filosóficas, por exemplo.

> Na verdade, o senso comum sempre repetiu que o livro é melhor que o filme. De certo modo, a maioria dos estudos comparativos de adaptações sempre chegava a respostas parecidas, elogiando, no máximo, a tentativa do cinema de aproximar-se da literatura. Robert Stam, um dos mais importantes estudiosos da adaptação, demonstrou que, na verdade, tal preconceito contra as adaptações esconde um preconceito contra o próprio cinema, o qual, salvo exceções, sempre foi visto pelas elites intelectuais com certo desprezo, como arte popular massiva, "sem profundidade", ou "comercial" (MÜLLER, 2013, p. 9).

Convidando o leitor a refletir sobre este tema sob uma perspectiva mais ampla, Müller passa a debater o conceito de *intermidialidade* e ressalta a importância de se considerar a materialidade do meio de cada obra – como ela interfere na interpretação "tanto formal quanto no conteúdo" (ibid., p.10). Ele chega a mencionar conceitos como multimidialidade, convergência midiática, remediação, hibridação e até mesmo sociedade alfanumérica ou

telemática, para concluir que os estudos que pretendam ir "muito além da adaptação" – título do livro organizado por ele que debate o assunto – devem estar inseridos nas correntes contemporâneas que relacionem de modo abrangente a estética e a política e sejam, acima de tudo, interdisciplinares.

Sob a perspectiva de Müller, a intermidialidade, a princípio, aparenta ser um caminho mais propício do que a adaptação para entender o fenômeno de transposição narrativa. Para confirmar isto é preciso investigar um pouco mais a fundo este conceito. Segundo Claus Clüver (2008), "[c]omo conceito, 'intermidialidade' implica todos os tipos de interrelação e interação entre mídias". Esta definição é um tanto quanto ampla, e Claus a explica atendo-se a uma discussão teórica acerca do conceito fundamental de "mídia" (no qual, por ora, não me deterei). Madalena Punzi (2007) segue em uma linha similar, aprofundando um pouco mais a explicação do termo.

Ela classifica como intermidialidade qualquer situação em que a "mensagem literária" tenha sido transportada para outra mídia. Ela chega a usar o termo "Midiamorfose"[11] para designá-las. Segundo Punzi, *intermidialidade* é toda circunstância em que uma mensagem (no caso, o texto literário) cruza as barreiras entre as mídias. Portanto, não se trata puramente de uma transposição de uma mídia para a outra mas, sim, da existência do texto *através* de diversos meios:

> The term profits much from its Latin prefix 'inter', which means 'between'. 'Being between media' stresses the idea of a message perpetually crossing the boundaries separating media; a message that is, i.e. exists, only as and through an incessant movement, never attaining an ultimate shape, and living as many lives as the number of media crossed (PUNZI, p. 10. 2007)[12].

Dentro do paradigma de uma narrativa que perpassa várias mídias, inúmeros exemplos podem ser citados. Destaco três: a série animada *Star Wars – Clone Wars* (2003-2005), a série *live-action* para Tv *Heroes* (2006-2010) e o longa-metragem *Batman Dark Knight* (2008).

Antes do lançamento nos cinemas de *Star Wars III – Revenge of the Sith*, em 2005, foi exibida no canal de TV fechada Cartoon Network uma série animada chamada *Star Wars –*

[11] *Mediamorophosis* (PUNZI, 2007, p. 9).

[12] O termo se beneficia muito de seu prefixo latino "inter", que significa "entre". "Estar entre mídias" reforça a ideia de uma mensagem que cruza perpetuamente as barreiras que separam as mídias; uma mensagem que é, e portanto existe, apenas como e através de um movimento incessante, nunca assumindo uma forma definitiva, e vivendo tantas vidas quando o número de mídias perpassadas" (tradução livre).

Clone Wars, concebida por Gendy Tartakovsky a pedido do próprio George Lucas. Os episódios da animação contavam a história do que ocorria após os eventos do longa metragem *Star Wars II – Clone Wars* (2003). Alguns dos eventos da série animada foram incorporados ao enredo do filme seguinte mesmo sem jamais terem sido mencionados nos longas anteriores e passaram a fazer parte da narrativa do cinema. Um dos principais vilões de *Revenge of The Sith* – o General Grievous – não faz parte de nenhum dos outros filmes da franquia, de modo que o espectador precisaria assistir, além dos longas, à série animada para conhecer toda a história da Guerra nas Estrelas. E isso sem contar outros trechos do universo da trama – a infância e as origens da personalidade perturbada de Boba Fett, o treinamento de Ventress e seu subsequente ingresso aos Sith, entre outros – contados apenas nas histórias em quadrinhos da franquia.

A série de TV *Heroes* (2006) é mais uma demonstração da definição de intermidialidade defendida por Punzi. Entre um episódio e outro, histórias em quadrinhos eram lançadas incluindo acontecimentos que não faziam parte da narrativa da TV, mas complementavam sua história. E, por fim, *The Dark Knight*, dirigido em 2008 por Christopher Nolan, vai além. Antecedendo ao lançamento do longa, a internet foi povoada por sites fictícios contendo notas da polícia de Gotham City; a campanha de Harvey Dent para se eleger promotor público (site que foi posteriormente "hackeado" pelo Coringa); e um game em realidade aumentada (*Augmented Reality Game* – ARG)[13] incluindo pessoas reais que deveriam solucionar um mistério através de pistas deixadas pelo Coringa "em pessoa". Por fim, nos extras do DVD era possível assistir a um programa de entrevistas que mostrou o então candidato Harvey Dent e o então Sargento James Gordon em entrevistas sobre a situação da segurança pública em Gotham City. A história do filme, nesse caso, ocorreu em todas estas plataformas – o DVD, a internet, a vida real (por meio do ARG) e o próprio filme; não de uma mídia para a outra mas, sim, *ao longo de todas elas*.

Citando de Oosterling a Roland Barthes, Punzi (2007) segue em sua análise acerca do conceito de intermidialidade que, para ela, vem de uma lógica *policêntrica*, em oposição à *monocêntrica* "Era Gutemberg", como ela chama (p. 11). No antigo paradigma, a obra literária precisava adaptar-se a um novo território da comunicação se quisesse "sobreviver": uma perfeita metáfora Darwiniana que, segundo Punzi (baseada em Giuseppe Martella),

[13] Sobre a ação em realidade aumentada do filme *The Dark Knight*, ver http://www.alternaterealitybranding.com/tdk_sxsw/ (acessado em 15/05/2014).

evidencia a necessidade da literatura em "migrar" (evoluir; adaptar-se) para outro meio que não o livro.

Esta perspectiva coloca a obra original numa posição hierárquica superior a todas aquelas que dela derivam[14] e, portanto, dotada de juízo de valor implícito. Hoje, contudo, na lógica policêntrica de rede em que se insere a "Era da Intermedialidade", a transição do livro para outros meios não seria mais migratória mas, sim, *nômade*, adquirindo nova identidade em cada novo suporte. Desta forma, no mesmo patamar de importância estariam o livro, o filme, o videogame, a HQ e tudo o mais que vier da história em questão: todos suportes igualmente possíveis para a mensagem literária que passa a existir não mais de um meio para outro mas, sim, através dos diversos meios.

Em seu ensaio sobre *The Pillow Book*, dirigido por Peter Greenaway em 1996, Joy Sisley aborda a questão da intermidialidade por uma perspectiva diferente da de Punzi, segundo a qual "*inter-mediality is used to refer to an integration of aesthetic practices of separated media in a multi-media context. Under these conditions, the forms of communication undergo a transformation, instead of continuing to exist as separate and different practices*"[15] (SISLEY, 1996, p. 31). No exemplo específico de *The Pillow Book*, o diretor não se contenta em usar referências literárias para produzir sentido: ele explora as possibilidades do cinema, segundo Sisley, incluindo no filme referências da literatura e da pintura ocidental em seus mais de 500 anos de história em um sentido intertextual. Em outras palavras, segundo Punzi, intermidialidade ocorre quando há *transposição de uma mensagem em diferentes meios;* para Sisley, quanto quando *há várias referências de outros meios em uma obra*, mesmo que esta seja inédita.

Se no primeiro momento, vistas as dificuldades em se trabalhar com o termo "adaptação" – entre elas, suas limitações e o 'preconceito' que o circunda – o termo "intermidialidade" mostra-se como um caminho mais assertivo, a vasta abrangência de significados e situações em que pode ser aplicado colocam em cheque a sua real benesse para um estudo como este.

[14] Tal metáfora é extremamente problemática. Ao igualar o termo "adaptação" ao termo "evolução", dentro da perspectiva Darwiniana proposta por Punzi, esta lógica hierárquica deveria se inverter. A "sobrevivência do mais forte" sugere uma evolução de algo inferior para algo superior; do menos ao mais apto. Equivale a dizer que o filme é melhor do que o livro, e não o contrário, como ela diz ocorrer durante a "Era Gutemberg". Seja como for, o juízo de valor está presente nas duas conotações e é igualmente desprezível em ambas.

[15] O termo intermidialidade é usado para se referir a uma integração de práticas estéticas de mídias separadas em um contexto multimídia. Sob tais condições, as formas de comunicação passam por uma transformação, em vez de continuar a existir como práticas separadas e distintas (tradução livre).

Com a proposta de analisar uma narrativa que foi, de fato, *transposta* de uma mídia para outra em lugar de existir *ao longo de várias mídias*, por sua amplitude, o termo intermidialidade deixa de ser um conceito que favorece a análise. Joy Sisley ajuda a explicar o porquê.

> In the context of writing about the relation between film and literature inter-mediality substitutes or replaces two other terms, 'adaptation' and 'inter-semiotic translation'. In theoretical terms inter-mediality aims to compensate for conceptual limitations of the critical vocabulary and methodology of the other two terms. Adaptation theory primarily applies to the transfer of literary texts into cinema. The role of criticism in this context is to catalogue the adaptation's conformity to its literary model. The vocabulary of this approach is highly moralistic, if not theological, in its use of terms like 'faithfulness' of the film to the novel and its privileging of the literary work as unique and original[16] (SISLEY, 1996, p. 37).

Imelda Whelehan (1999), como citado no início deste capítulo, também repudia a abordagem quase teológica criticada por Sisley e que permeia algumas análises e críticas de adaptações. Contudo, embora tal tratamento "moralista" seja extremamente maléfico à análise de *Sin City*, o termo adaptação – exatamente por sua objetividade – mostra-se ainda mais adequado para o estudo desta obra do que o termo intermidialidade.

Ao tratar da *transtextualidade*, Robert Stam (2006) cita uma infinidade de categorias relações possíveis entre os textos, que seriam: a "intertextualidade", que trabalha com a citação, o plágio e a alusão; a "paratextualidade", com seus materiais alheios ao texto mas que, em última análise, acabam por fazer parte dele (os comentários da orelha de um livro, a ilustração de capa e o extras do DVD de um filme); a "metatextualidade", que busca referências em outras obras, outras tradições narrativas e outros gêneros (neste sentido, Sin City seria uma adaptação de todos os *Film Noir* que o precederam, por exemplo); a "arquitextualidade", que trabalha com nomes enganosos, para dar um novo sentido à adaptação ou para 'maquiar' a obra original. A última categoria citada por Stam é a "hipertextualidade", que liga diferentes textos a uma texto maior; macro.

> A 'hipertextualidade' se refere à relação entre um texto, que Genette chama de 'hipertexto', com um texto anterior ou "hipotexto", que o primeiro transforma, modifica, elabora ou estende. Na literatura, os hipotextos de Eneida incluem *A Odisséia* e *A Ilíada*, enquanto os hipotextos de Ulysses, de Joyce, incluem *A*

[16] No contexto dos escritos sobre a relação entre cinema e literatura, intermidialidade substitui dois outros termos, 'adaptação' e 'tradução inter-semiótica'. Em termos teóricos, intermidialidade tenta compensar as limitações conceituais do vocabulário crítico e da metodologia dos outros dois termos. A teoria da adaptação aplica-se principalmente à transferência de textos literários para cinema. O papel da crítica neste contexto é catalogar a conformidade da adaptação ao seu modelo literário. O vocabulário dessa abordagem é altamente moralista, se não teológico, em seu uso de termos como "fidelidade" do filme para o romance e do privilégio da obra literária como única e original (tradução livre).

> *Odisséia* e *Hamlet*. Tanto a Eneida e Ulysses são elaborações hipertextuais de um mesmo hipotexto – *A Odisséia*. (STAM, 2006, p. 33)

Do ponto de vista da transtextualidade porposto por Stam, todo texto pode ser considerado uma espécie de adaptação. Este tipo de abordagem, portanto, não interessa para este estudo específico.

Não me atrevo a dizer que o longa de Robert Rodriguez não possua intermidialidade: ao contrário, ela está presente em todo o filme e pode ser observada tanto na transposição da HQ para o filme quanto nas inúmeras referências intertextuais (e hipertextuais) presentes em ambas as versões. Todavia, por se tratar de uma tentativa de transposição direta de uma *graphic novel* para o cinema, os conceitos de "intertextualidade", principalmente da perspectiva de uma "narrativa que se prolonga através de várias mídias" são, no mínimo, inapropriados. Compreendendo portanto que, conceitualmente, a adaptação está inserida na intermidialidade, opto pelo conceito menos abrangente para melhor direcionar meu discurso e minha análise: por trabalhar em um objeto que possui uma única narrativa que existe de modo independente em duas mídias distintas sem relação entre si, escolho *adaptação* em detrimento de *intermidialidade*.

1.2 Sobre adaptações

Antes de aprofundar esta discussão, faz-se importante esclarecer os diferentes tipos de adaptação existentes. Detalho-os a seguir, segundo as premissas e categorias definidas por Imelda Whelehan em seu *Adaptations: from text to screen, screen to text* (1999).

Primeiro, há aqueles livros que são tão amplamente difundidos que passam a fazer parte do imaginário popular, podendo ser reconhecidos mesmo por um indivíduo que jamais o tenha lido. É o caso de um *Sherlock Holmes*, um *Romeu e Julieta* ou mesmo de um *Batman* ou *Super-Homem*. Tais obras passam a constituir mitologia própria, assemelhando-se ao folclore popular. O público que vai assistir a um filme derivado de obras como esta já tem, de antemão, uma ideia (mesmo que vaga) do que pode ser considerado "autêntico" desta versão; já sabe, em alguma medida, pelo que pode esperar.

Há, por outro lado, diversas adaptações cujo público não obteve qualquer contato com a obra

original. Pode se tratar, inclusive, de uma obra que somente se tornou conhecida graças à posterior adaptação, como *Psicose*, de Hitchcock (1960), em que mesmo um ávido leitor de romances teria dificuldades em reconhecer o filme como sendo adaptado (já que, segundo o *Internet Movie Database*[17], Hitchcock retirou de circulação[18] todos os exemplares do romance que conseguiu à época do lançamento, com o objetivo de manter o mistério sobre o final do filme)[19]; ou como o *Constantine*, de Francis Lawrence (2005), por ser um personagem menos conhecido quando comparado com um Homem-Aranha ou com os X-Men. Neste caso, em que se pode não saber que se trata de uma obra adaptada de outra, qualquer consideração crítica acerca do filme teria, como base, os próprios valores ou deméritos *do filme*, e não de sua relação com a peça original. Dito de outra forma, o julgamento da obra recairia sobre os aspectos artísticos da produção – edição, fotografia, direção, performance dos atores, efeitos visuais, design sonoro, entre outros; como em qualquer filme não-adaptado.

Há, ainda segundo Imelda Whelehan (1999), críticas de ordem do "valor" de uma mídia em detrimento da outra, a sua "obra originária", que afirmam que o cinema tende a simplificar o texto literário. Ela ressalta que tal abordagem revela certa inocência com relação às estratégias de narrativa cinematográficas, ignorando sua capacidade de criar metáforas e utilizar simbologias que, supostamente, seriam capacidade exclusiva do texto literário, o que não é verdade. O cinema, assim como os quadrinhos, faz uso de recursos e estratégias narrativas extremamente intrincadas e complexas para se expressar, chegando a ter, em alguns casos, considerável profundidade psicológica, tanto da trama quanto dos personagens.

Whelehan (1999) fala ainda de outras críticas, segundo as quais a adaptação, muitas vezes, não passa de uma sombra apagada do próprio livro ou quadrinho, sem acrescentar nada de novo; enquanto outras dizem que a adaptação vem trair a obra original de alguma forma. Ao adotar os pontos de vista do fato sociológico e da indústria, André Bazin (1991) desqualifica esta visão:

---

[17] http://www.imdb.com/title/tt0054215/trivia?item=tr0790943 (acessado em 30/06/2014)

[18] Esta não foi a única medida adotada por Hitchcock para manter o suspense. Como publicado pelo *The Guardian* (http://www.theguardian.com/film/2010/mar/29/psycho-body-double-marli-renfro, acessado em 30/06/2014): "The director bought up all copies of the original novel, which he had optioned for a paltry $9,000, so that hardly anyone would know how the story ended. He also filmed on a closed set and forced cast and crew to sign an agreement promising not to mention the ending to anyone". / "O diretor comprou todas as cópias do romance original, cujos direitos tinha obtido por meros $9.000, de modo que dificilmente alguém saberia o final da história. Ele também filmou em um set fechado e forçou elenco e equipe a assinar um contrato que os proibia de mencionar o final a qualquer um" (tradução livre).

[19] O episódio também foi retratado no filme biográfico *Hitchcock*, dirigido em 2012 por Sacha Gervasi, com Antony Hopkins no papel de Alfred Hitchcock.

> [P]or mais aproximativas que sejam as adaptações, elas não podem causar danos ao original junto à minoria que o conhece e aprecia; quanto aos ignorantes, das duas uma: ou se contentarão com o filme, que certamente vale por um outro, ou terão vontade de conhecer o modelo, o que é um ganho para a literatura (BAZIN, 1991, p. 93).

Esta "traição", portanto, seria relativa e, não sendo benéfica à literatura, tampouco é prejudicial. Por sua vez, Robert Stam busca, na intertextualidade, uma defesa de fato coerente para as adaptações: "O 'original' sempre se revela parcialmente "copiado" de algo anterior; *A Odisséia* remonta à história oral anônima, *Don Quixote* remonta aos romances de cavalaria, *Robinson Crusoé* remonta ao jornalismo de viagem, e assim segue *ad infinitum*" (STAM, 2006, p. 22). De modo que a "originalidade" não é absoluta e não pode ser, portanto, argumento em favor da obra literária como hierarquicamente superior ao cinema, que "bebe de sua fonte", já que o romance também tem sua parcela de inspirações.

> A atitude de Bakthin em relação ao autor literário como alguém que habita "território inter-individual" sugeriu a desvalorização da "originalidade" artística. Já que as palavras, incluindo as palavras literárias, sempre vêm "da boca de outrem", a criação artística nunca é *ex nihilo*, mas sim baseada em textos antecedentes. (...) A adaptação, também, deste ponto de vista, pode ser vista como uma orquestração de discursos, talentos e trajetos, uma construção "híbrida", mesclando mídia e discursos, um exemplo do que Bazin na década de 1950 já chamava de cinema "misturado" ou "impuro". A originalidade completa não é possível nem desejável. (STAM, 2006, p. 23).

Whelehan argumenta ainda que este desvio do caminho traçado pelo romance ou pela HQ muitas vezes é inevitável, seja por questões de ordem prática ou pela especificidade do meio, de modo que, em algumas ocasiões, a adaptação pode não passar de uma fonte para o roteiro, no qual apenas o título original é mantido. E as escolhas acerca de tais alterações passam a fazer parte do subjetivo, ficando à mercê da interpretação do diretor ou dos produtores em julgar o que deve ser mantido ou não. Uma vez que o cineasta percebe a adulteração como algo inevitável, ele abdica de converter a obra integralmente. O que é adaptado, então, é uma espécie de paráfrase do livro. Ele passa a encarar não a obra orgânica mas, sim, os personagens e incidentes isoladamente, como se tivessem vida própria.

Gérard Betton (1987) vê a relação entre o cinema e a literatura como a relação entre a realidade e o sonho. Enquanto o romance é o lugar da palavra, do sentimento construído sutilmente, o cinema é o lugar da verossimilhança e do realismo fotográfico. Segundo Betton, essencialmente, é isso o que impossibilita a fidelidade absoluta de uma adaptação: o cinema é a abstração e, assim sendo, já traz a interpretação do texto feita pelo diretor - interpretação

esta que é tão pessoal e íntima na relação do leitor com o livro, e que fica de fora da relação do espectador com o filme, porque o cineasta já a traz pronta.

Contudo, mesmo Robert Stam (2006) adota inicialmente um tom de julgamento ao defender as adaptações, creditando às de má qualidade, "medíocres ou mal orientadas" (STAM, 2006, p. 20) o preconceito existente em relação a este gênero cinematográfico. Sua argumentação enumera uma série de critérios que também alimentam este preconceito, concluindo com aqueles que consideram a adaptação como algo menor por ser "menos do que o romance porque uma cópia, e menos do que um filme por não ser um filme 'puro'" (ibidem, p. 21).

André Bazin (1991) parte em defesa das adaptações por uma outra perspectiva. Seu primeiro argumento vai na direção da evolução do cinema como forma de arte (1991, p. 84). Segundo o crítico francês, por ser muito mais recente do que a pintura, a música, a escultura, o teatro e o romance, assim como uma criança que tem as primeiras lições copiando os exemplos à sua volta, o cinema necessitava proceder da mesma maneira: apropriando-se de técnicas e temas das formas de arte mais maduras. Para Bazin, o cinema, em "[s]ua história, desde o início do século, seria portanto a resultante dos determinismos específicos da evolução de qualquer arte e das influências exercidas sobre ele pelas artes já evoluídas" (BAZIN, 1991, p. 84).

O cinema como arte, entretanto, teria começado de modo muito mais independente e experimental em suas primeiras décadas, somente valendo-se das adaptações posteriormente. Isto foi visto como um retrocesso por muitos críticos puristas.

Ele prossegue em sua argumentação e enfatiza a impossibilidade das artes serem completamente imaculadas, de modo que o cinema é influenciado pelo romance mas, também, o romance o é pelo cinema – "A influência da arte vizinha dominante é provavelmente uma lei imutável" (ibidem, p. 89). Romancistas contemporâneos apropriam-se da subversão cronológica do cinema, do modo de contar uma história e da própria montagem.

Para quebrar o argumento daqueles que são preconceituosos em relação às adaptações, Linda Hutcheon (2006) vai por dois caminhos. Primeiro, ao dizer que a simplificação é um recurso de qualquer adaptação. Por exemplo: um musical, uma ópera ou um espetáculo de balé não poderiam, mesmo que quisessem, contar uma história da mesma maneira que o faz o romance. O mesmo se dá com o filme.

> All these adapters relate stories in their different ways. They use the same tools that storytellers have always used: they actualize or concretize ideas; they make simplifying selections, but also amplify and extrapolate; they make analogies; they critique or show their respect, and so on[20]. (HUTCHEON, 2006, p. 3).

O segundo caminho é o da repetição e do forte desejo, por parte do público, em rever (ou reviver) algo que lhe seja familiar. Segundo Hutcheon, reconhecimento e a memória são partes importantes do prazer advindo de assistir a uma adaptação (ibidem, p. 4).

Além disso, há todas as questões financeiras envolvidas: a adaptação de uma história já bem aceita corre menos riscos de se sair mal nas bilheterias. Haja visto o assombroso número de adaptações que concorrem ao Oscar de melhor filme todos os anos: mais de 80% são de roteiros adaptados[21]. Contudo, este fenômeno não pode ser atribuído simplesmente a uma tentativa de evitar o risco financeiro: ao contrário, as adaptações podem ser extremamente lucrativas. A produção de musicais, brinquedos, parques temáticos e jogos de videogames alça as produções do patamar de "adaptação" ao da "franquia".

Imelda Whelehan (1999) cita o trabalho de Geoffrey Wagner (1975) para conceituar os três tipos de adaptações existentes. O mais divergente possível é aquele que ele chama de *analogia*: uma versão tão distinta da fonte que pouco (ou quase nada) da obra original pode ser identificado no filme. Muito da interpretação e visão do diretor recai sobre este tipo de adaptação, que usa de sua liberdade para, propositadamente, criar a sua própria versão dentro do universo de origem. Em seguida temos o *comentário*, no qual uma obra original serve como base mas é alterada em alguma maneira, seja ou não intencional.

Dentro do estilo *comentário* conceituado por Wagner, por conta própria incluo dois tipos de adaptações feitas a partir de histórias em quadrinhos. Primeiro, temos o que chamarei de *comentário-síntese:* aquela adaptação que tenta capturar todo um universo – como o do Super-Homem, Batman ou Homem-Aranha, que é construído ao longo de décadas de histórias e releituras e, portanto, através de um conjunto de textos e não de um único texto original – em um longa-metragem (ou série de longas). Neste caso, embora aspectos cruciais da

[20] Todos esses adaptadores relacionam histórias a seu modo, de formas diferentes. Eles usam as mesmas ferramentas que os contadores de histórias sempre utilizaram: eles atualizam ou concretizam ideias; eles simplificam seleções, mas também ampliam e extrapolam; eles fazem analogias; eles criticam ou mostram seu respeito, e assim por diante (tradução livre).

[21] Oscar – 1992. http://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1992 (acesso em 20/10/2014); e http://www.imdb.com/event/ev0000003/1992 (acesso em 20/10/2014).

mitologia dos personagens sejam reconhecíveis na adaptação fílmica – como a origem kryptoniana do Super-Homem, a identidade secreta do Batman como sendo Bruce Wayne e o amor platônico de Peter Parker por sua vizinha Mary Jane – muito é diminuído, sintetizado ou alterado para criar a versão de cinema. E, segundo, temos a adaptação que tenta traduzir uma única obra com princípio, meio e fim definidos e claros, como *V de Vingança*, *300 de Esparta* e *Watchmen*. Nos casos destas obras, todas foram adaptadas com alterações em menor (*300* e *Watchmen*) ou maior grau (*V de Vingança*), mas mantendo grande parte dos elementos do texto original. A este tipo de adaptação chamarei *comentário-composto*.

E, por fim, Wagner conceitua o que ele classifica como tipo "clássico" de adaptação: a "transposição", em que a obra original é diretamente transportada para a tela. Embora até mesmo uma adaptação desta natureza carregue problemas intrínsecos, como a necessidade de síntese, redução ou mesmo supressão de partes do enredo, é encontrada em *Sin City* uma tentativa de manter, na obra adaptada, características formais e textuais do quadrinho originário.

E é justamente na sua comparação com a *tradução* que Linda Hutcheon melhor explica o fenômeno da adaptação como um fenômeno intercultural e intertemporal; em outras palavras, que precisa se adequar a uma nova cultura ou época.

> [T]ranslation involves a transaction between texts and between languages. (...) This newer sense of translation comes closer to defining Adaptation as well. In many cases, because adaptations are to a different medium, they are re-mediations, that is, specifically translations in the form of intersemiotic transpositions from one sign system (for example, words) to another (for example, images)[22]. (HUTCHEON, 2006, p. 16).

Como os "problemas" intrínsecos das adaptações cinematográficas, Imelda Whelehan (1999) cita uma série de elementos que podem variar bastante, desde aspectos técnicos e financeiros até a subjetividade do autor. Em sua dissertação sobre *A intermidialidade no cinema de Peter Greenaway*, Júlio César Lafetá chega a justificar alguns desses motivos:

> É importante frisar que alguns conteúdos se expressam melhor em um meio verbal escrito, por exemplo, do que em um meio audiovisual, pois os recursos de cada linguagem são diferentes. Algumas transposições de um meio a outro permitem

[22] Tradução envolve uma transação entre textos e entre as línguas. (...) Este novo sentido de tradução se aproxima da definição de adaptação também. Em muitos casos, porque são adaptações a um meio diferente, eles são re-mediações, isto é, especificamente traduções na forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (por exemplo, palavras) para outro (por exemplo, imagens) (tradução livre).

> certa liberdade, ou impõem uma restrição na reformulação do sentido, cabendo ao autor da tradução, editar o que será inserido ou mesmo retirado da nova versão (LAFETÁ, 2011, p. 29).

Contudo, é justamente nessa transmutação que, para Betton, se encontra o mérito artístico de uma adaptação: na escolha do que acrescentar ou do que suprimir da narrativa original. "E, nesse sentido, a escolha já é um ato de criação, por mais que a adaptação seja passiva e altamente respeitosa e conscienciosa". (BETTON, 1987, p.117). O adaptador, portanto, seria um criador que realiza uma obra de expressão pessoal, e não simplesmente a "ilustração" de um texto verbal preexistente. Betton também vê, nas adaptações, um dos méritos enxergados por Bazin. Elas podem atrair, para a obra literária original, um público que de outra forma não teria contato com ela.

Brian McFarlane detalha ainda mais estas razões. De acordo com sua percepção acerca das definições de Roland Barthes, as funções narrativas são distinguidas em dois grupos principais: *distributivas* e *integrativas* (McFARLANE, 1996, p.13). As funções distributivas são, ainda, subdivididas em funções cardinais e elementos *catalisadores*. As funções cardinais são elementos estruturais fundamentais da história; uma espécie de "espinha dorsal" da narrativa. Os catalisadores são acontecimentos de menor expressão, que envolvem e servem de apoio às funções cardinais. Assim, mesmo que as funções cardinais sejam mantidas, elas podem ser levemente modificadas através da variação dos elementos catalisadores.

> These cardinal functions, or, in Seymour Chatman's terms, *kernels* ('narrative moments that give rise to cruxes in the direction taken by events') are, as I shall show, transferable: when a major cardinal function is deleted or altered in the film version of a novel (e.g. to provide a happy rather than a sombre ending), this is apt to occasion critical outrage and popular disaffection. The film-maker bent on 'faithful' adaptation must, as a basis for such an enterprise, seek to preserve the major cardinal functions[23]. (McFARLANE, 1996, p. 14)

Também usarei a mesma distinção de McFarlane para melhor definir *história* e *enredo*. Segundo o autor, a primeira é o material bruto da narrativa, enquanto o segundo é sua organização estrutural (ibidem, p. 23). Ele salienta, ainda, que o filme e o livro podem compartilhar a mesma história e, mesmo assim, diferir no enredo. Por exemplo: enquanto uma história tem os fatos ordenados de maneira cronológica, seu enredo pode iniciar a narrativa a

[23] Estas funções cardinais ou, em termos de Seymour Chatman, núcleos ('momentos narrativos que dão origem a dilemas na direção tomada pelos acontecimentos') são, como mostrarei, transferíveis: quando um das principais funções ais for excluído ou alterado na versão fílmica de um romance (por exemplo, para fornecer um final feliz ao invés de um sombrio), isto é capaz de ocasionar indignação crítica e descontentamento popular. O cineasta que quiser produzir uma adaptação "fiel" deve, como base para tal empreendimento, procurar preservar as principais funções cardinais (tradução livre).

partir de um ponto intermediário (no tempo) e informar os acontecimentos anteriores por meio de *flashbacks*. O objeto do presente estudo ilustra bem esta situação: ao revelar o assassino na primeira sequência de *Sin City*, Robert Rodriguez faz uma alteração no enredo de Frank Miller sem alterar sua história.

Ainda segundo McFarlane, a respeito dos trechos que sofrem *adaptação propriamente dita*[24], ele destaca que todos os elementos narrativos que não podem ser diretamente transpostos de um meio a outro devem ser adaptados. Embora seu discurso diga respeito apenas a romances literários, o mesmo raciocínio pode ser aplicado a histórias em quadrinhos adaptadas para o cinema.

> Those elements of the novel which require *adaptation proper* may be loosely grouped as (in Barthes term) *indices*, as the *signifiers of narrativity*, and as *the writing*, or, more comprehensively, as *enunciation*, to use the term now commonly employed in film theory. The film version of a novel may retain all the major cardinal functions of a novel (...) and yet, at both micro- and macro-levels of articulation, set up in the viewer acquainted with the novel quite different responses. The extent to which this is so can be determined by how far the film-maker has sought to create his own work in those areas where transfer is not possible. (...) [M]y point is that, even if he has chosen to adhere to the novel in these respects, he can still make a film that offers a markedly different affective and/or intellectual experience[25]. (McFARLANE, 1996, p. 26)

Além da importância do enunciado, há ainda a questão dos sistemas de significação de cada meio. McFarlane ressalta que, enquanto o romance trabalha de maneira *conceitual* graças ao caráter pouco icônico e muito simbólico da linguagem verbal, o filme funciona de modo *sensorial* graças à sua grande capacidade icônica (sem necessariamente deixar de lado o simbolismo) e objetiva. Por exemplo: para descrever um ambiente, o livro deixa o leitor livre para imaginar a cena enquanto, no filme, o espectador a vê "tal como é". Embora tal objetividade possa denotar, no caso da relação livro/filme, um prejuízo, por outro lado, pode dar a opção para o cineasta de explorar outros aspectos da linguagem cinematográfica e, assim, enriquecer a experiência do espectador: com o visual da cena já definido, restam ritmo, tons e sons ainda a serem trabalhados e explorados; e o esforço criativo do diretor pode se debruçar sobre estas questões com afinco.

---

[24] *Adaptation proper* (traduzido livremente para "adaptação propriamente dita").

[25] Esses elementos do romance que exigem adaptação propriamente dita podem ser livremente agrupadas como (nos termos de Barthes) índices, como os significantes de narratividade, e como a escrita, ou, de forma mais abrangente, como enunciação, para usar o termo agora comumente empregado na teoria do cinema. A versão cinematográfica de um romance pode manter todas as principais funções cardinais de um romance (...) e, no entanto, tanto a micro e macro níveis de articulação, criar no espectador familiarizado com o romance respostas bastante diferentes. A medida em que isto é ocorre pode ser determinada por quão longe o cineasta tenta incluir o seu próprio olhar nas áreas em que a transferência não é possível. (...) Meu ponto é que, mesmo que ele tenha optado por aderir ao romance, nestes aspectos, ele ainda pode fazer um filme que oferece uma experiência afetiva e/ou intelectual marcadamente diferente (tradução livre).

No caso da história em quadrinhos, entretanto, esta relação de sistemas de significação está mais próxima do cinema do que da literatura. Embora, assim como o livro, faça uso da linguagem verbal, a HQ não se restringe a ela e adota, por meio do desenho, da diagramação e dos enquadramentos, funções de significação sensoriais e objetivas, a exemplo do que ocorre no cinema.

Tendo em vista, portanto, a impossibilidade de capturar a totalidade de uma obra, nos deparamos com a seguinte questão: de que maneira as diferenças e semelhanças entre as duas versões de *Sin City* se relacionam? No prefácio de *Novel to Film* (1996) McFarlane dá um direcionamento de como isto pode ser feito: não avaliando uma em relação à outra mas, sim, estabelecendo o *tipo*[26] de relação que o filme guarda com o livro (neste caso, a História em Quadrinhos) em que se baseia; em outras palavras, em *como* tal relação é estabelecida.

Por fim, para analisar as obras e melhor compreender a relação entre elas e, principalmente, comentar a macroestrutura dos roteiros, utilizarei as categorias usadas por Brian McFarlane em suas análises das adaptações de *The Scarlet Letter* (1926), *Random Harvest* (1942), *Great Expectations* (1946), *Daisy Miller* (1974) e *Cape Fear* (1991) em seu livro *Novel to Film* (1996). Embora todos os filmes analisados por ele tenham sido adaptados de romances literários, seu método mostrou-se extremamente eficaz em reconhecer, nas estruturas narrativas, as diferenças e as transposições mostrando com clareza o resultado final obtido por cada uma.

Após a discussão iniciada neste primeiro capítulo, a resposta para a pergunta *de que maneira as diferenças e semelhanças entre as duas obras atuam na relação entre elas?* deve, portanto, cumprir alguns requisitos: ser interdisciplinar, como sugere Adalberto Müller, não se limitando a uma lista de "equivalências diretas" entre as obras; e, principalmente, distanciar-se das abordagens moralistas que privilegiam a primeira criação e preterem a segunda, evitando comparações que visem encontrar possíveis (in)fidelidades durante o processo de transposição narrativa mas, sim, identificar as *formas* com que as narrativas se relacionam, procurando responder menos perguntas iniciadas com "o quê" do que as com "como". Com tudo isso em mente, é feita a análise.

[26] "The aim of this book is to offer and test a methodology for studying the process of transposition from novel to film, with a view not to evaluating one in relation to the other but to establishing the *kind* of relation a film might bear to the novel it is based on". (McFARLANE, 1996. p. vii - Preface)

CAPÍTULO 2 – MÉTODOS DE ANÁLISE NARRATIVA

A situação em que estou bem agora é só mais um quebra-cabeças. O problema é que me faltam um monte de peças.
- Marv

Para melhor compreender as questões que envolvem a análise é preciso que fique clara a distinção entre *narrativa* e *diegese*, ambos elementos de cinema e de quadrinhos.

Narrativa é a história propriamente dita. Trata-se do conjunto de acontecimentos envolvendo determinados personagens em um dado contexto, em um dado tempo. Segundo Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2006), tais acontecimentos, no filme – conteúdo –, devem ser acompanhados da *forma* com que acontecem – expressão –, de modo que o filme só faz sentido em sua totalidade:

> Da mesma maneira, só quando se articulam a um conteúdo os componentes expressivos do filme adquirem uma razão de existir. Um *travelling* por si só nada quer dizer. Adquire um sentido se acompanha determinado personagem, adquire outro se varre determinada paisagem… O conteúdo e expressão formam um todo. Apenas sua combinação, sua associação íntima é capaz de gerar significação. Não é possível pretender trabalhar sobre o sentido de um filme sem convocar de imediato e em sincronia a história e a maneira. (VANOYE/GOLIOT LÉTÉ, 2006, p. 41-42)

Diegese, portanto, é tudo aquilo que diz respeito ao universo da narrativa e à materialidade do meio. Ainda segundo Vanoye e Goliot-Lété, "[n]o filme, a contrapartida da diegese é, com certeza, tudo o que se refere à expressão, o que é próprio do meio: um conjunto de imagens específicas, de palavras (faladas ou escritas), de ruídos, de música – a materialidade do filme" (2006, p. 41). A partir destes dois conceitos primordiais – *narrativa* e *diegese* – são estabelecidas as questões que devem ser consideradas acerca dos elementos fílmicos.

2.1 Análise Fílmica

Não é recente a prática da análise fílmica. Seu nascimento é quase contemporâneo ao do próprio cinema, na figura dos cronistas que comentavam, em detalhes, as experiências que tinham com as primeiras projeções. Os críticos especializados vieram a substituí-los em seguida, com avaliações perspicazes, prestando enorme atenção a minúcias da película. Em paralelo, o cinema, fruto da indústria cultural tal como os jornais, o rádio e, posteriormente, a

televisão – que o discutiam com a mesma propriedade que o faziam em relação às artes ditas "tradicionais" –, passou a ocupar lugar de destaque na cultura mundial, chegando a ser assunto nas Universidades.

Segundo Jacques Aumont, a *análise fílmica* encontrou, enfim, respaldo no ambiente acadêmico. Valendo-se de métodos e conceitos científicos já há muito legitimados em outras disciplinas – dentre elas a psicanálise, o estruturalismo, o formalismo e, principalmente, a literatura – os estudos cinematográficos igualaram-se em seriedade e rigor às disciplinas humanísticas mais tradicionais.

Este rigor, entretanto, não é sempre eficiente. A diversidade de filmes produzidos até meados do século XX já oferecia variáveis demais a qualquer tentativa de cientificização da análise cinematográfica. Atualmente, passada mais de uma década do século XXI, esta diversidade é multiplicada inúmeras vezes, tornando impossível a existência de um único método de análise universal, que sirva para todos os filmes, como Jacques Aumont bem o afirma:

> O problema, como é evidente, é que a análise do filme não deveria ser considerada uma verdadeira disciplina, mas antes, conforme os casos, como aplicação, desenvolvimento e invenção de teorias e disciplinas. Ou seja, tal como não existe uma teoria unificada do cinema, também não existe qualquer método universal de análise do filme. (AUMONT, p. 8. 2009)

Ao levar a cabo uma análise fílmica é importante que o pesquisador, entretanto, observe bem os métodos científicos e práticos aplicados em análises anteriores a fim de guiar e orientar os seus próprios métodos. Embora não exista, segundo Aumont, "o" método que, "miraculosamente, permitiria a qualquer um analisar a qualquer filme" (ibidem), há certamente aqueles caminhos que devem ser evitados e precauções que devam ser tomadas. Por exemplo, é imprescindível distinguir a *atividade analítica* da *atividade crítica*.

A análise fílmica em muito se diferencia da crítica de cinema. Enquanto a primeira deve ser sistemática e minuciosa, à segunda é permitido julgar a obra à luz da opinião de quem a analisa. Embora, segundo Jacques Aumont, o bom crítico saiba dissociar a forma fílmica da história contada, a ele é permitido transparecer uma eventual relação passional para com a obra analisada. A atividade crítica, em suma, pretende informar, avaliar e promover, enquanto à análise fílmica compete compreender e descrever um filme e, a partir dele, buscar uma reflexão mais ampla sobre o fenômeno cinematográfico.

Não é escusado esquecer, todavia, que mesmo a análise, por mais objetiva que seja – ou que se pretenda ser – está sujeita à interpretação, que é essencialmente subjetiva. Ainda que aprofundada e pormenorizada, é possível que o analisador[27] deixe passar despercebido – intencionalmente ou não – algum aspecto do filme que chame a atenção de outro estudioso. Equivale a dizer que *cada filme pode originar diversas análises*. Algumas precauções devem ser tomadas, portanto, para minimizar a influência da subjetividade no processo, como listo a seguir.

2.1.1 – A necessidade de fragmentação

Jacques Aumont usa uma análise feita por Sergei Eisenstein acerca de uma sequência de 14 planos do seu *O Encouraçado Potemkin* (1925) – a cena que precede o famoso tiroteio da Escadaria de Odessa – para mostrar a preocupação deste cineasta e teórico com a *forma*. Assim como Eisenstein usa o seu próprio filme como exemplo de boa montagem, Aumont usa o método empregado pelo cineasta russo como exemplo de boa análise. Após identificar cada um dos planos da sequência por meio de fotografias, Eisenstein inclui uma imagem esquemática do plano para melhor explicá-lo (figura 1). O que se segue, então, é uma pormenorizada descrição, precedida por um pequeno texto explicativo que demonstra, em linhas gerais, em que consiste a totalidade do trecho analisado por ele:

> A escalada das saudações amistosas constrói-se segundo um vaivém preciso de dois temas:
>
> *1. Os barcos largam para o couraçado;*
>
> *2. Os habitantes de Odessa fazem sinais amigáveis.*
>
> No final, os dois temas confundem-se. No essencial, a composição forma-se em dois planos: profundidade de campo e primeiro plano. Em alternativa, cada um dos temas torna-se dominante, passa ao primeiro plano e afasta o outro para segundo plano.
>
> A composição constrói-se assim: 1) sobre a interacção plástica dos dois planos (no interior do enquadramento); 2) sobre a modificação, de enquadramento em enquadramento, das linhas e formas dos dois planos de profundidade (através da montagem). No segundo caso, o mecanismo da composição obtém-se pela interação das impressões plásticas da imagem anterior quando se junta à imagem seguinte, seja com choque, seja por um encadeamento da ação. (EISENSTEIN, 1934, apud AUMONT, 2009, p. 21)

[27] Por um capricho pessoal, opto por chamar quem analisa o filme de *analisador* em vez de *analista*, visto que ambas as terminologias estão corretas segundo as normas da língua portuguesa e a segunda pode ser (e, não raro, de fato é) comumente confundida com a função exercida pelo psiquiatra.

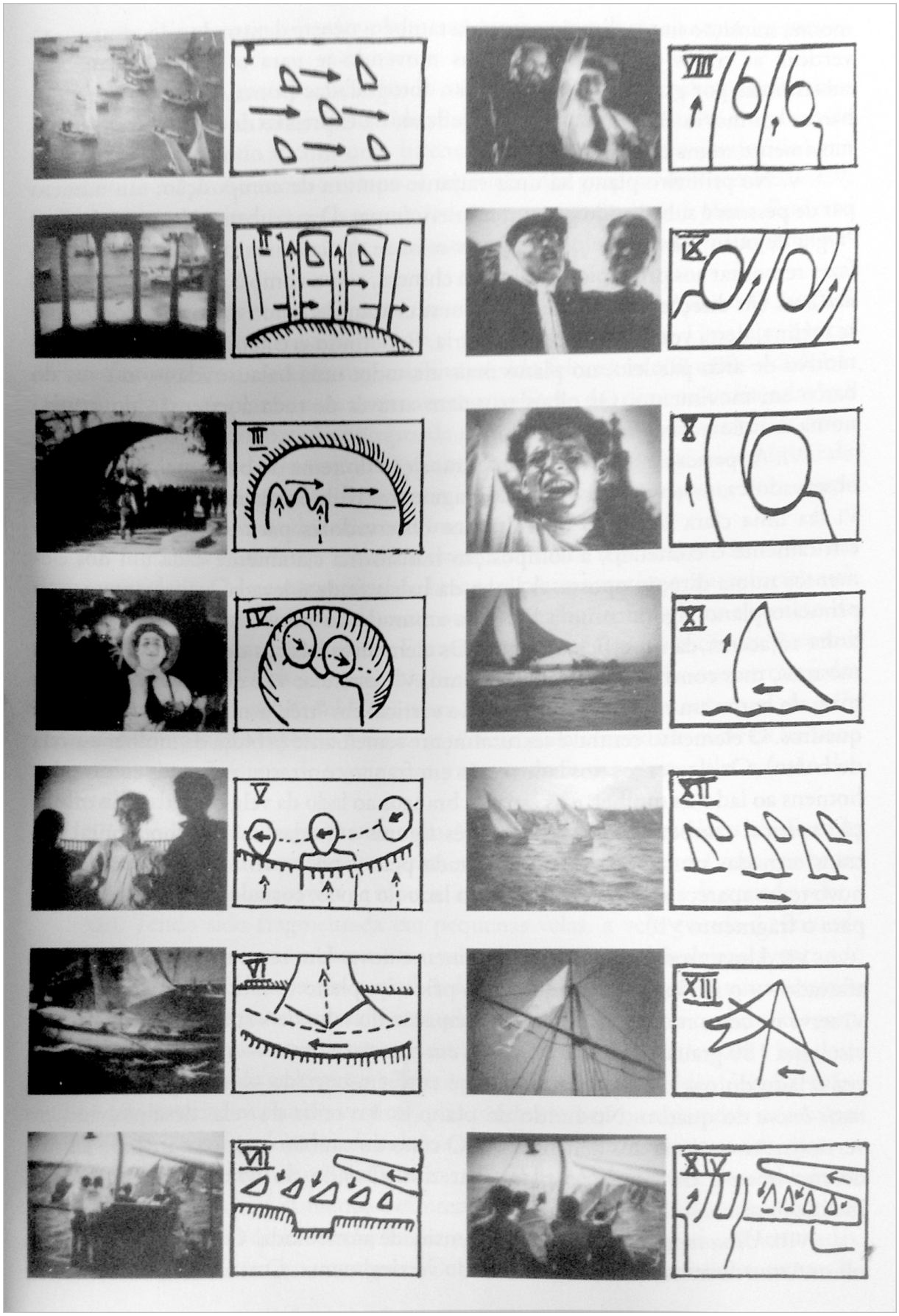


Figura 1: Análise da montagem de *O Encouraçado Potemkin*. EISENSTEIN, 1934, apud AUMONT, 2009, p. 18-20.

Aumont, em seguida, resume um trecho da análise, indicando os planos a que se referem suas respectivas descrições e os significados e funções atribuídos a cada um na dada sequência para, então, enfatizar o caráter formal da análise:

> Eisenstein dedica-se muito ao pormenor da composição dos planos, aos enquadramentos, ao lado plástico da sucessão de quadros, etc. – o que pode parecer surpreendente a propósito de um filme de que se louvou primeiramente, em todas as épocas, a força lírica e o entusiasmo revolucionário. Mas a análise é muito convincente: trata-se precisamente de demonstrar que o lirismo, o entusiasmo (comunicativo), e por fim a eficácia política do filme, só se alcançam com um trabalho formal minucioso, que obedece a leis próprias (...). (AUMONT, 2009, p. 21)

Este exemplo mostra claramente uma das atitudes imprescindíveis no processo de análise fílmica: é preciso *separar os elementos e estudá-los individualmente*. Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2006) também chamam atenção a este ponto: a atividade analítica consiste, entre outras tarefas, em *decompor* o filme; desconstruí-lo, numa espécie de engenharia reversa, definindo os seus elementos distintos e olhando para cada um individualmente. Distanciado da "totalidade" do filme, o analisador pode adotar uma atitude "mais ou menos aprofundada, mais ou menos seletiva, segundo os desígnios da análise" (VANOYE/GOLIOT LÉTÉ, p.15, 2006). Isto posto, volto ao exemplo de Eisenstein.

Embora o *Encouraçado Potemkin* seja dotado de valor em seu enredo, temática, lirismo e entusiasmo revolucionário, todos estes fatores são deixados de lado no momento em que Eisenstein analisa a montagem dos planos. O mesmo deve ocorrer com qualquer outro elemento da narrativa – o conteúdo, inclusive – para que o estudo seja satisfatório: assim como uma equação matemática em que as variáveis devem ser isoladas e examinadas de maneira distinta para que, então, seja decifrado o produto final, resultado da combinação de cada fragmento, o filme deve ser destrinchado em seus elementos e cada um deles examinado à luz de suas próprias particularidades *antes* que se pretenda debruçar sobre o filme em sua completude. Não se trata, portanto, de dissociar forma e conteúdo; mas, sim, de investigá-los em separado, olhando para um de cada vez de modo segmentado, a fim de melhor compreender a relação existente entre um e outro e, por fim, o produto final.

Outra forma de análise, as chamadas *fichas cinematográficas* eram bem estabelecidas na França em meados da década de 1940. Nos cineclubes franceses as fichas faziam parte de reuniões, servindo de subsídio para debates sobre determinados filmes. Ao contrário do

exame minucioso do exemplo de Eisenstein, as fichas eram mais abrangentes e, em cerca de 15 a 20 páginas, pretendiam dar conta de todo o filme, obedecendo a uma estrutura comum à maioria delas – o que Aumont indica com o exemplo de uma análise de Jean-Patrick Lebel (apud AUMONT p. 23, 2009) acerca de um filme de Jean Vigo (*Zéro de conduite*[28], 1933) – a *documentação*, algo como uma ficha técnica com nome dos personagens, atores, data de produção e distribuição e informações sobre o diretor; a *contextualização do filme*, com o argumento dividido em resumo – ou o que poderíamos chamar de uma "sinopse detalhada" – e uma espécie de "lista" de cenas. Isto servia para situar o leitor e habilitá-lo a debater o filme minimamente após a projeção. Em seguida, há a *análise literária*, que observa a dramatização e certos aspectos a respeito dos personagens (e que poderiam variar de uma ficha para outra).

Nestas fichas, a única sessão dedicada à forma fílmica propriamente dita era a chamada *análise cinegráfica*. Além de destacar a unidade do filme, chegava a tratar dos movimentos de câmera e enquadramentos, dos diálogos e da música, mas pouco se dedicava à montagem, ao uso da luz e dos cenários. A ficha era concluída com a *importância do filme*, uma reflexão sobre sua contribuição ao cinema – que Aumont caracteriza como extremamente "datada" por, entre outros fatores, valorizar a prática comum de "justificar" o filme, atribuindo-lhe um sentido moral, e assim "contrariar a reputação negativa e imoral que o espetáculo cinematográfico tinha na altura" (AUMONT, 2009, p. 24). As fichas eram concluídas com uma lista de "questões a debater", que costumeiramente retomava temas abordados na análise para suscitar a discussão.

Embora menos adequada à presente proposta de análise, a ficha cinematográfica guarda aspectos que são úteis ao estudo, como lista de cenas e o resumo, que são procedimentos que convém adotar antes de adentrar ao objeto. Mas o que é de fato notável é o exemplo usado em seguida, numa análise feita por André Bazin (apud AUMONT p. 25, 2009) sobre um filme de Marcel Carné (*Le Jour se Lève*[29], 1939), que destaca o risco de tratar separadamente o "tema" da "forma"; ou a "técnica" dissociada da "mensagem". Para Bazin (ibidem), a dinâmica do filme depende da interrelação entre todas as suas partes. Veja bem: há, aqui, duas questões a considerar. Primeiro, é necessário examinar cada recurso narrativo separadamente, à moda de Eisenstein; e, segundo, é preciso ter a consciência de que cada um deles tem como propósito produzir sentido para o filme como um todo. É preciso fazer as ligações entre estes

[28] *Zero de conduta* no Brasil, *Zero em comportamento* em Portugal.
[29] *Foi Uma Mulher que o Perdeu*, em português; *Daybreak*, em inglês.

fragmentos (ou "reconstruir" o filme, por assim dizer) para "estabelecer elos entre esses elementos isolados, (...) compreender como eles se associam e se tornam cúmplices para fazer surgir um todo significante" (VANOYE/GOLIOT LÉTÉ, p. 15, 2006). Assim, o processo de desconstrução corresponde à *descrição* do filme – etapa 1 – enquanto o processo de reconstrução corresponde à sua *interpretação* – etapa 2. A análise final deve, por conseguinte, ser uma resultante destes dois passos. No presente estudo isto acontece de modo alternado, incluindo, em alguns momentos, a interpretação em meio à descrição; em outros, inteiramente após.

2.1.2 – Os instrumentos de análise

A situação em que o espectador se encontra numa sala de projeção é de total passividade em relação ao filme. Durante a projeção, o espectador está completamente submetido ao que vê e ouve, sem qualquer controle sobre o volume ou a temporalidade: não pode, por exemplo, voltar um trecho para reexaminar, ou mesmo elevar a intensidade do som para melhor identificá-lo. Por isso, assistir ao filme apenas na sala de cinema é insuficiente para analisá-lo, sendo necessário revê-lo no mínimo duas vezes mais, o que pode ainda não bastar. É preciso recorrer, portanto, a instrumentos que facilitem o processo de análise, a começar pela cópia do filme.

Décadas atrás, quando a reprodução do filme enfrentava dificuldades técnicas tremendas, a simples obtenção da cópia poderia constituir-se como uma tarefa hercúlea, visto que poderia estar danificada, escurecida ou pior, comprometendo a obra e, por conseguinte, a análise. A condição da cópia utilizada é, portanto, determinante para o analisador, que além de exibi-la deverá ser capaz de manipulá-la livremente; pausar, avançar, retroceder. Nos dias atuais, contudo, o advento e a posterior popularização do vídeo e, depois, do DVD e do *Blue-Ray Disc*, facilitaram enormemente o acesso a cópias, senão idênticas, bastante próximas das obras originais, bem como o seu manuseio para estudo.

De posse de uma cópia do filme que seja facilmente manipulável, cabe ao analisador transcrevê-lo em outros instrumentos para otimizar o seu método. Jacques Aumont os classifica em três tipos: os *descritivos*, os *citacionais* e os *documentais*.

Os instrumentos descritivos são destinados a facilitar a memorização do filme, como a *decomposição plano a plano* e a *segmentação*, por exemplo. Os instrumentos citacionais, apesar de ter função semelhante, são extraídos diretamente do filme, como o *excerto* e o próprio *fotograma*. Os instrumentos documentais, por sua vez, são as fontes externas à obra cinematográfica mas que ajudam na sua compreensão, seja por seu caráter contextual – como a conjuntura sociopolítica e histórica, obras que a precederam – ou por fazer parte do universo de produção e promoção do filme – como o argumento, o diário de rodagem, orçamento do filme, plano de produção, fotografias de cena encaminhadas à imprensa, vídeos e depoimentos dos diretores e elenco, *making off*, entre outros.

Para uma análise com foco primordialmente estrutural e formal, os instrumentos descritivos são de suma importância. E é por isso que os explico em pormenor a seguir.

A) Decomposição plano a plano

A *decomposição plano a plano*, também chamada de *decupagem*[30], funciona como uma espécie de "índice" do filme, descrevendo cada um dos planos nos aspectos que interessam ao analisador.

> Num filme tudo é potencialmente descritível, e em consequência esses instrumentos variam muito. Tendo em conta o predomínio do filme narrativo, muitos destes instrumentos pretendem descrever as maiores (ou menores) unidades narrativas; mas costuma ser interessante descrever determinadas características da imagem, ou da banda sonora (AUMONT, 2009, p. 34).

Em particular, o exemplo citado por Aumont da decupagem do filme *Muriel* (figura 2), de Alain Resnais (1963), mostra-se extremamente eficiente para a análise da montagem de um filme. É feita uma tabela, incluindo o número de cada plano, sua duração, uma descrição básica do que é visto no enquadramento, seu ângulo de câmera e os sons (falas, ruídos e música).

[30] Não confundir com a *decupagem das cenas*, que consiste na primeira etapa de construção técnica do roteiro do filme. Aqui me refiro à decupagem feita à posteriori pelo crítico ou analisador, que designa "a estrutura do filme como seguimento dos planos e de sequências" (AUMONT, p. 71, 2012).

PLANO		IMAGEM		SOM	
N.º	**DURAÇÃO**	**DESCRITIVO (cor, conteúdo, movimento)**	**CÂMARA (grandeza, ângulos, movimento)**	**DIÁLOGOS (in/off)**	**RUÍDOS + MÚSICA**
6 (510)	1,8 seg.	– Cor-de-laranja-castanho. – Duas gavetas em forma de alvéolo, sobrepostas, contendo talheres prateados.	– G.P. – Rosto ligeiramente à esquerda. Picado de ângulo menos acentuado. – Fixo.	*A seguir havia a loja de malhas "À la Grâce de Dieu"*	Pássaros
7	1,83 seg.	– Banco. – Copos brilhantes sobre um vidro diante de um espelho reflexos alterados – Fixo.	– G.P. – 30º direita. Picado. – Fixo.	*– Mas não vejo essa loja, era uma*	
8 (510)	1,83 seg.	– Branco e castanho. – Quatro pilhas de pratos brancos (dois níveis) diante de um espelho numa mesa castanha. Guardanapos brancos. Saleiros. – Fixo.	– P.P. – Ligeiramente à esquerda. Ligeiro picado. – Fixo.	*tabacaria.* *– Oh! Mas o que é que está a dizer?*	
9 (509)	1,41 seg.	– Branco, vermelho e cor-de-rosa. – Saleiros, mostardeiras, ramalhete cor-de-rosa. – Fixo.	– P.P. mais afastado. – Picado à esquerda. – Fixo.	*Você troca tudo.*	
10 (515)	5,62 seg.	– Negro e vermelho. – Três personagens: um de costas em primeiro plano, dois de frente em segundo plano. Um está atrás de um balcão de bar, os outros à frente. Candeeiro ligado (garrafa de uísque e abajur escocês vermelho). Cenário pintado atrás do empregado. – O empregado fala mexendo a cabeça. A segunda personagem ao fundo abana a cabeça.	– P.A. – 30° esquerda. – Fixo.	(Empregado): *Morei trinta anos neste bairro. Não é por terem caído aqui bombas que já não me lembro da minha rua.*	

Figura 2 – *Muriel*, de Alain Resnais (1963) – decomposição plano a plano por Eric Rohmer (AUMONT, 2009, p. 38).

Tal instrumento não apenas torna o processo de memorização dos trechos um tanto quanto indolor para o estudioso como facilita sobremaneira a inclusão de futuras referências textuais e explicações. Embora haja problemas neste procedimento – como quando o filme possui planos curtos ou longos demais, ou é dotado de movimentos de câmera extremamente complexos – concordo com Aumont e considero a decupagem um excelente ponto de partida para o estudo e um valioso utensílio de referência.

B) Segmentação

A *segmentação* é, após a decupagem, uma etapa extremamente útil no processo de desconstrução do filme. Consiste, a princípio, em delimitar as *sequências*, que nada mais são do que conjuntos de planos, para em seguida estudar sua estrutura interna e a relação com as demais sequências. Apesar de parecer simples, esta tarefa pode apresentar obstáculos, como a identificação precisa de onde termina uma e começa a próxima; ou como precisar sequências que se sobreponham de algum modo, inteira ou parcialmente. Embora os sinais de pontuação mais claros – tais como cortes secos, cortes em preto, *fade-in* ou *fade-out* – facilitem tal demarcação na maioria dos casos, certamente não valerão para todos. Os parâmetros fílmicos (como a *cena*, a sequência *comum*, a *alternada*, a *em paralelo*) e os parâmetros de roteiro (que permitem distinguir as sequências em *interna* ou *externa*, *noturna* ou *diurna*, com um personagem ou um grupo) também devem ser observados para facilitar tal demarcação.

Aumont descreve, ainda, duas outras maneiras de proceder com relação ao método de análise empregado. Tanto o uso de *descrições verbais das imagens do filme* como o uso de *quadros, gráficos e esquemas* apresentam vantagens e desvantagens técnicas e de aplicação no decorrer do processo de análise fílmica. Pode ser que uma sequência seja satisfatoriamente analisada através de palavras, enquanto a seguinte precise ser melhor demonstrada e explicada, por meio de gráficos e elementos visuais que, digamos, tornem mais "didática" a compreensão da análise. A partir daí, ressalto que o melhor a ser feito, portanto, é *mesclar estas duas técnicas na mesma análise*, alternando-as de acordo com a conveniência.

C) A imagem do filme

Ao tratar da análise da imagem e do som de maneira separada, Jaques Aumont destaca a dificuldade em analisá-los individualmente. Embora haja particularidades evidentes, como angulação de câmera, foco, movimento e requadro, de ordem exclusivamente visual; e a captação, frequência, intensidade e timbre, de ordem exclusivamente sonora, a relação entre som e imagem é *fundamental* e *complementar* para a narrativa. Aumont propõe, todavia, três condições às quais o analisador deve comprometer-se ao direcionar seu olhar para os aspectos visuais:

1) Ao determinar o trecho da análise, o pesquisador deve definir, também, qual será a autonomia do elemento visual em relação ao sonoro.
2) Deve conhecer, de modo geral, as aplicações e variações dos recursos visuais em um filme.
3) Deve empregar e adaptar um método *extrafílmico* de análise.

Embora os dois primeiros passos deste método sejam praticamente autoexplicativos, o terceiro pode trazer uma certa confusão. Que métodos extrafílmicos seriam estes? Naturalmente, métodos de análise de *imagem*. Aumont destaca a proximidade do cinema com a pintura como sendo o fruto de uma herança indireta: ambos dependem do visual. Sob este ponto de vista, com algumas ressalvas, é possível examinar a imagem do filme com os mesmos conceitos da análise pictórica, como a semiótica, a *Gestalt*[31] e, claro, o famoso método proposto por Panofsky: a iconologia. O parentesco do cinema com a pintura pode,

[31] Sistema de leitura visual da forma baseado nas teorias alemãs sobre percepção (FILHO, 2000).

ainda, ser estendido a outras artes visuais, como o design, a fotografia e os quadrinhos. Segundo Aumont, tais métodos analíticos devem ser *transportados* de seus respectivos campos – por exemplo, a pintura – e *aplicados* ao cinema. Mas não sem precauções: o analisador deve manter-se, a todo momento, "consciente dos limites de uma tal transposição" (AUMONT, 2009, p. 106).

Em seguida, deve ser analisada a *imagem fílmica* propriamente dita, observando a relação entre enquadramento, profundidade de campo, montagem, fotografia, direção de arte, ponto de vista e espaço narrativo: elementos próprios do cinema.

D) O som do filme

Para melhor compreender este tópico em particular é preciso, em primeiro lugar, estabelecer as classificações da relação do som no cinema. Opto por consultar Eisenstein, Cavalcanti, Percheron e, principalmente, Bordwell e Thompson, os teóricos mais notáveis no que diz respeito ao som no cinema, e focar naquelas abordagens que são similares ou, até mesmo, em certa medida, recorrentes em seus escritos. Há, por exemplo, a classificação entre vozes, música e ruídos proposta por Alberto Cavalcanti em 1939, em que a "voz" diz respeito ao uso da palavra pelos atores, a "música" é, efetivamente, a música presente no filme, e os "ruídos" (ou "sons naturais") são os diferentes "barulhos" presentes no filme, com a finalidade de sugerir ações ao espectador ou causar-lhe diferentes sensações.

Todos estes podem ser ainda divididos entre sons "sincrônicos" e "não-sincrônicos", sendo chamados sincrônicos todos aqueles que correspondem a um evento visual no filme, não se resumindo à "coincidência" entre evento visual e sonoro.

Os sons podem, ainda, segundo o modelo de Percheron de 1994, ser divididos nas dimensões *icônica* e *diegética*, sendo a primeira dividida em "som *on*", quando a fonte sonora está no enquadramento do filme; "som *off*", quando a fonte sonora se encontra fora do enquadramento; e, ainda, o "som *off-in*", que abrange pensamentos e memórias.

A instância diegética, por sua vez, tem lugar quando não existe uma imagem que sirva de referência para identificar se um determinado som é *on*, *off* ou *off-in*. Esta instância é, também, subdividida entre *sons para-diegéticos*, que são obrigatoriamente *off* (por exemplo, a

música ou voz que não pertencem a nenhum personagem do filme); *sons da diegese não marcada*, que não explicitam a instância narradora do filme; e *sons da diegese marcada*, em que a voz narradora aparece claramente.

Por fim, os sons são divididos de acordo com sua perspectiva (se são ouvidos pelo espectador e/ou pelos personagens), com a temporalidade (se ocorrem simultaneamente aos eventos narrados ou se correspondem, por exemplo, a um *flashback*) e com a influência que exercem sobre o que ocorre na imagem.

Bordwell e Thompson usam terminologias semelhantes para os mesmos eventos. Chamam de diegéticos os sons produzidos dentro do espeço narrativo, divididos em *on* e *off-screen*; e de não diegéticos os sons *over*, cuja fonte sonora não pertence ao espaço da história.

É necessário, por fim, compreender os conceitos de *ponto de vista* e *ponto de escuta*; e aqui recorro uma vez mais ao método de Francis Vanoye. De certo modo, o *ponto de escuta* está para o som fílmico assim como o *ponto de vista* está para a imagem fílmica. O analisador deve compreender, então, de onde se ouve o som; se o ponto de escuta coincide com o ponto de vista; e, havendo dissociação entre ponto de vista e de escuta, compreender sua natureza. Além disso, é preciso identificar *quem* ouve: se o personagem, o espectador ou ambos; e distinguir os sons "objetivos" e "subjetivos".

2.1.3 – Validação da Análise

Dada a intenção racional de uma análise fílmica, embora seja dito que não exista uma fórmula única para se produzi-la, é preciso aplicar critérios científicos para aferir sua validade. Segundo Jacques Aumont, há duas questões primordiais que devem ser feitas acerca de uma análise: primeiro, o método escolhido foi de fato aplicado até o fim? E, segundo, foi escolhido um método adequado ao objeto, considerando as abordagens possíveis?

A primeira questão diz respeito aos critérios *internos* de validação da análise. A segunda, dos critérios *externos*. De acordo com o que foi postulado por Aumont, para aplicá-los é preciso avaliar a análise à posteriori. A partir daí, a validação por meio dos critérios internos começa com a avaliação da análise obtida: é contraditória? Tem atenção suficiente às especificidades de cada elemento analisado (enredo, roteiro, diálogos, som, etc.)? Emprega a mesma atenção

aos elementos considerados? Em resumo, é preciso que o analisador defina sua metodologia previamente, estabelecendo os próprios critérios, trechos e comparações que deverão ser feitas. E, por fim, é necessário que se cumpra com todos os critérios estabelecidos.

A validação por meio dos critérios externos, por sua vez, é mais complexa e passa, essencialmente, por três quesitos principais. O primeiro é a *comparação com outras análises* que tenham adotado metodologias similares, o que, por si só, já apresenta problemas. O próprio Aumont considera esta forma de avaliação como sendo "relativamente aproximativa", e que "depende grandemente da quantidade de análises realmente comparáveis" à que foi realizada. O mesmo pode ser dito do segundo quesito indicado por Aumont: a *abordagem*. Por exemplo: um analisador que opta por abordar um determinado filme do ponto de vista semiótico ou simbólico e abre mão de investigá-lo sob a ótica estrutural. Mesmo que seja uma opção metodológica válida, deve ser perguntado se esta escolha foi a mais adequada para o objeto de análise. E, terceiro, o quesito *histórico*, que deve ser subdividido em dois: um contextual e outro intrínseco à própria obra. O ponto de vista contextual pretende observar se a análise considera, satisfatoriamente, os aspectos históricos, políticos e/ou sociais que possam ter influenciado a obra. O critério intrínseco, por sua vez, procura avaliar se o analisador considerou a possibilidade de a obra estar inserida em uma eventual norma estética ou estilo, considerando suas normas próprias (por exemplo, se o filme é um representante do estilo expressionista praticado na Alemanha durante a década de 1920, deve ser analisado de acordo com as normas do cinema expressionista alemão).

Embora todos estes critérios sejam aplicados à posteriori para validar uma dada análise, eles podem ajudar sobremaneira na prevenção das armadilhas e percalços a que o analisador está sujeito. E, por este motivo, devem ser levados em conta a todo momento durante o enfrentamento das obras.

2.2 Análise de Quadrinhos

O termo "arte sequencial" foi cunhado por Will Eisner para definir as Histórias em Quadrinhos na década de 1980 e destrinchado por Scott McCloud em 1993. O cinema e a animação, também formas de arte que apresentam imagens em sequência ao longo de um determinado período de tempo, diferem dos quadrinhos na medida em que estes apresentam

imagens em sequência justapostas em um determinado espaço visual. "Each successive frame of a movie is projected on exactly the same space – the screen – while each frame of comics must occupy a different space. Space does for comics what time does for film![32]" (McCLOUD, 1993, p.7) A relação entre tempo e espaço nos quadrinhos e a necessidade de sobreposição das imagens para a construção de uma significação temporal fica ainda mais evidente na comparação feita por Will Eisner entre as artes gráficas e a música, cujo mesmo princípio pode ser aplicado ao cinema:

> A capacidade de expressar a passagem do tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos habilita a reconhecer e compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana. É nesse teatro da nossa compreensão que está o caráter compartilhado da sua percepção. Mas para expressar o *timing*, que é o uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica, a disposição dos quadrinhos passa a ser fundamental.
> Um história em quadrinhos torna-se "real" quando o tempo e o *timing* passam a ser componentes ativos da criação. Na música ou em outras formas de comunicação sonora, em que se consegue ritmo ou "cadência", isto é feito com extensões reais de tempo. Nas artes gráficas, essa sensação é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento. (EISNER, 2010, p. 24)

Um outro exemplo diz respeito à ordem de leitura. Enquanto os textos dentro de um balão de uma história em quadrinhos são facilmente lidos, a sequência de balões pode não ser tão clara para um leitor menos habituado. Qual a ordem correta? Qual personagem fala primeiro? E qual é o seguinte? Além disso, a específica diagramação de uma página pode levar a uma interpretação desordenada dos fatos narrados caso o leitor confunda qual quadro deve ser lido após terminar de ler o primeiro. Pode-se ir ainda mais longe, considerando o que acontece *entre* um quadro e outro dentro de uma narrativa: a "vala", o espaço em branco que divide as cenas. Tal espaço, embora não contenha nenhum elemento da história que possamos ver, de fato contém uma parte dela. E a ação que liga um painel ao próximo deve ocorrer na mente do leitor.

Portanto, para que a comunicação seja eficiente, é preciso que o leitor detenha um conhecimento prévio sobre o processo de leitura quadrinizada. Mais do que isso: é necessário que ele queira, deliberadamente, compreender os acontecimentos exibidos nos painéis e preencher os espaços vazios entre eles. Segundo Scott McCloud, "[e]very act committed by the artist is *aided* and *abetted* by a *silent accomplice*. An *equal partner in crime* known as *the*

[32] Cada quadro do filme é projetado exatamente sobre o mesmo espaço – a tela – enquanto cada quadro da HQ precisa ocupar um espaço diferente. O espaço faz para os quadrinhos o que o tempo faz para o filme (tradução livre).

reader"[33]. Os quadrinhos dependem, portanto, de uma atitude proativa de sua audiência para decifrar e estabelecer uma relação com suas inúmeras representações icônicas que, segundo McCloud, demandam a participação do leitor para funcionar; participação esta que, no cinema, é muito mais natural, uma vez que trabalha com extensões "reais" de tempo.

2.2.1 O som nas Histórias em Quadrinhos

Devido às características do próprio meio – página impressa – os quadrinhos não possuem som. Por esta razão, as histórias precisam representar os sons através de símbolos gráficos, tornando visível o que seria, em verdade, audível. Por meio deste recurso – e da disposição dos painéis – é possível ao artista determinar a passagem do tempo dentro da estrutura narrativa, auxiliando o leitor a compreender a duração de um determinado evento.

Ademais, a marcação do tempo é fundamental, não apenas para a compreensão da narrativa, mas para a relação de cumplicidade existente entre autor e leitor de quadrinhos proposta por Will Eisner. Tal relação só tem lugar na medida em que o conhecimento dos símbolos e do funcionamento da narrativa gráfica (presente no uso de imagens e palavras) são comuns ao artista e ao leitor, possibilitando a comunicação entre eles.

Muitas vezes o artista faz uso de painéis sem balões ou onomatopeias, sem qualquer palavra, com o intuito de enfatizar a ação. Ao leitor menos habituado aos quadrinhos pode ser mais difícil interpretar tal ação corretamente, visto que tem a tendência de passar os olhos por estes painéis sem efetivamente lê-los. Embora seja perfeitamente possível contar uma história apenas com o uso de imagens, tal história exige certa sofisticação por parte do leitor. Segundo Eisner, "[a] arte sequencial, tal como é praticada nas histórias em quadrinhos, apresenta um obstáculo técnico que só pode ser superado com a aquisição de certa habilidade" (2010, p. 20), por parte do artista, em utilizar tais recursos, e por parte do leitor, em compreendê-los. Alguns dos recursos sonoros das bandas desenhadas são explicados a seguir.

A) Os Balões

Os balões são os elementos gráficos responsáveis pela fala dos personagens das histórias em quadrinhos. Consistem em elementos circulares, semelhantes a bolhas, com um texto dentro.

[33] Cada ato cometido pelo artista é *auxiliado* e *instigado* por um *cúmplice silencioso*. Um parceiro no crime conhecido como o *leitor* (tradução livre).

Com uma seta que aponta para um determinado personagem, compreendemos que ele ou ela diz o que está escrito dentro do balão.

Para saber qual balão deve ser lido primeiro, o leitor deve procurar o que estiver acima e à esquerda, e proceder de balão em balão na mesma direção que o sentido de leitura[34]. Deste modo, a posição dos balões, a disposição entre uns e outros e a sua distância entre o emissor também ajudam na medição do tempo.

Outros atributos ajudam o leitor a interpretar a natureza dos balões e a intensidade com que o som é representado. Tomemos como exemplo o contorno de cada um deles: se liso e de forma simples e arredondada, quer dizer que é a fala normal de um personagem; se cheio de ondulações, semelhante a uma nuvem, com bolinhas que ligam à cabeça do personagem no lugar de uma seta, o balão representa um pensamento; se cheio de pontas em seu entorno, o som do balão é proveniente de uma TV, rádio ou algum aparelho eletrônico. Assim, o contorno dos balões é responsável por determinar a sua função (figura 3).



Figura 3 – Exemplos de balões. EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**, p. 25. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

[34] Isto é verdade no ocidente. Nos países orientais, o sistema é invertido e a ordem dos balões é estabelecida de cima para baixo e da direita para a esquerda.

O texto dentro dos balões, por sua vez, é responsável por determinar o timbre e a emoção no discurso, de acordo com a forma das letras, sua inclinação, espessura, regularidade e assim por diante. Assim, o leitor é perfeitamente capaz de reproduzir mentalmente o som emitido por um personagem, a força de sua voz, seu timbre e o estado emocional em que se encontra, baseando-se apenas nas características visuais do balão.

B) As Onomatopeias

As onomatopeias não são originárias dos quadrinhos. Há registros do uso deste recurso em prosa e verso, inclusive por grandes nomes da literatura internacional e também brasileira, como Clarice Lispector, Mário de Andrade e Oswald de Andrade, entre muitos outros. Apesar disso, esta forma de representar sons com palavras só foi incorporada aos quadrinhos a partir da década de 1930, evento que foi influenciado pelo advento do som no cinema.

> A história em quadrinhos – "falante desde o início", muito antes do cinema já possuía "trilha sonora", com balões (diálogos) – vai buscar na trilha sonora cinematográfica mais uma elemento que possa dar uma maior movimentação, exprimindo sons e ruídos que não podiam figurar nos diálogos (balões): o bater de uma porta, o tiro de uma arma de fogo etc. São as onomatopeias, "uma variante do código sonoro", que confere às histórias em quadrinhos o caráter de mensagens audiovisuais, porque permitem uma comunicação mais densa, mais direta". (AIZEN, 1970, p. 291-292)

A expressão mais nítida da tentativa de traduzir o som em forma de texto, as onomatopeias são, à priori, formações linguísticas que procuram imitar um determinado som natural. Naumim Aizen, em seu ensaio "Onomatopeias nas Histórias em Quadrinhos", de 1972, as classifica da seguinte maneira: as que possuem estrutura vocabular e também as que não possuem, sob um ponto de vista morfológico; e, também, em primárias e secundárias do ponto de vista semântico.

Onomatopeias primárias seriam todas aquelas que tentam imitar o som pelo som, produzindo um "eco do sentido", em que "o próprio referente é uma experiência acústica, mais ou menos rigorosamente imitada pela estrutura da palavra" (AIZEN, p. 272, 1972). Desta os exemplos são facilmente distinguíveis, como um "crack" para quebra de algum objeto ou "bzzzz" para representar o zumbido de um inseto. As secundárias, mais sofisticadas, ocorrem quando o som procura representar uma ação mais pela sua natureza do que pela natureza do som que seria emitido na realidade: por exemplo, um som representado por "coça, coça" para o ato de coçar, em que a onomatopeia claramente não tenta mimetizar o som do evento.

Mesmo as primárias, entretanto, não conseguem ser reproduções exatas do som, mas sim uma aproximação: para ser plenamente compreendidas pelo leitor, dependem do poder de identificação e interpretação deste. Embora algumas representações sonoras possam ser facilmente inferidas através do contexto da cena – personagem, expressão, elementos secundários – outras necessitam do conhecimento prévio daquilo que foi estabelecido de natureza convencional. Aizen cita Gasca[35] para complementar seu raciocínio:

> Muitas palavras que usamos são convencionais, enquanto que outras, têrmos onomatopaicos como *sniff* (sorver, fungar) ou *hicup* (soluçar) são evidentemente icônicas. (…) A própria onomatopeia é convencional. As imitações servem, não por que sejam boas, mas porque são convencionais. (…) Não há dúvida de que entra uma forte dose de convencionalismo em muitas formações onomatopaicas, incluindo mesmo as interjeições. (AIZEN, 1972, p. 274)

Este recurso é todavia negligenciado em determinados tipos de histórias em quadrinhos. Embora largamente exploradas em quadrinhos infantis, humorísticos, de ação e de heróis (que, não raro, possuem um público mais jovem), as onomatopeias são frequentemente deixadas de lado em quadrinhos direcionados a um público mais maduro ou, segundo Aizen, mais sério. O autor defende que seria esta a razão pela qual Tarzan (primeiro com Hal Foster e, em seguida, Burne Hogarth) e Flash Gordon (de Alex Raymond), por exemplo, jamais usaram onomatopeias. Os artistas "desejavam conferir a seus trabalhos uma seriedade e uma dignidade que eles tinham consciência de possuir" (AIZEN, 1972, P. 292).

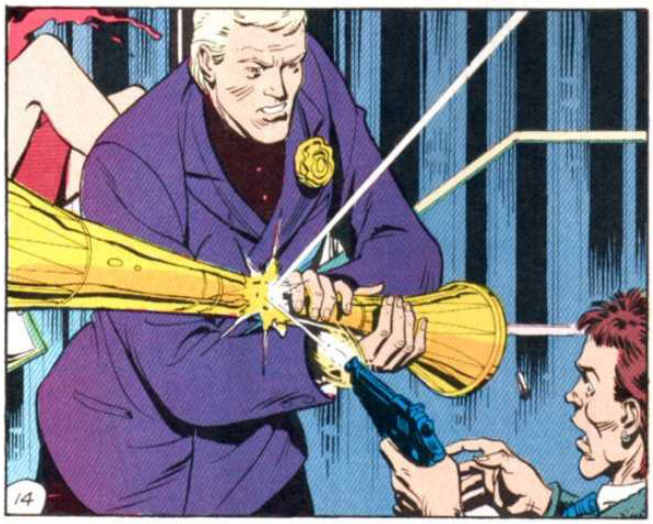


Figura 4 – Evento sonoro em *Watchmen* sem onomatopeia. MOORE, Allan. GIBBONS, Dave. *Watchmen – chapter V*, p. 14. Londres: Titan Books, 2007. Copyright 1986-2007, DC Comics.

[35] GASCA, Luis. *Tebeo y cultura de massas*. Madrid, Editorial Prensa Española, 1966.

Como é possível notar neste exemplo de *Watchmen* (figura 4), produção em quadrinhos direcionada a um público mais maduro, escrita em 1986 por Allan Moore[36] e ilustrada por Dave Gibbons, nem o som do tiro saído da arma nem o som da bala que ricocheteia no candelabro são representados graficamente. Os sons acontecem, entretanto, na mente do leitor; o que requer certa experiência, como já foi dito, e também que este esteja imerso na experiência da leitura em quadrinhos.

Em estado de imersão o leitor é capaz de experimentar uma espécie de sinestesia que é provocada pela obra em quadrinhos. Segundo Scott McCloud (1994), através do uso de ícones reconhecíveis e do espaço vazio, as HQs tendem a interferir em todos os cinco sentidos, mesmo que só possamos receber as informações visualmente. No caso do som, o objetivo é fazer com que o leitor seja capaz de "escutar com os olhos". Desta maneira, a exemplo do que ocorre com os balões, as onomatopeias também farão uso de diferentes atributos visuais para evidenciar diversas nuances do som. Por exemplo: a espessura, o tamanho e a inclinação das letras em uma onomatopeia sugerem força, ao passo que a rugosidade, ondulação e a nitidez (ou falta de) sugerem timbre; e a forma das letras pode indicar a origem do som (figura 5). A união de todos estes aspectos visa a melhor integração gráfica possível, privilegiando a imersão.



Figura 5 – Exemplos de onomatopeias. MCCLOUD, Scott. *Understanding comics: the invisible art*. New York: Harper Collins, 1994.

[36] Esta é, aliás, uma das marcas deste notável autor. Assim como visto em Foster, Hogarth e Raymond, a ausência de onomatopeias é uma característica das obras de Alan Moore, podendo ser notada no V de Vingança (1988-1989), na Liga Extraordinária (1999) e até mesmo em suas histórias de super-heróis. Esta escolha em muito contribui para o caráter um tanto quanto sério e elegante, por exemplo, conferidos à sua releitura do Monstro do Pântano (1984-1987), de sua reinterpretação da relação Batman-Coringa na Piada Mortal (1988) e em toda a sua fase à frente das histórias da tropa dos Lanternas-Verdes (1985-1988).

2.3 Análise de Adaptação

É preciso, em primeiro lugar, estar de posse dos objetos de análise. Antes de compará-los, é necessário, ainda, fazer uma pré-análise de cada um deles em separado para, somente então, partir para a análise comparativa. Para tal, o filme e a história em quadrinhos devem ser consultadas simultaneamente e quantas vezes for necessário ou possível. É imprescindível ter condições de manipular – no caso do filme: adiantar, pausar, retroceder; no caso da HQ, folhear, aproximar, examinar páginas abertas e páginas individuais – livremente ambas as obras. Em seguida, deve-se estar de posse dos documentos relacionados à obra (de natureza *documental*); dos que forem produzidos pelo analisador para melhor embasar sua observação (de ordem *descritiva*), como a decomposição plano a plano (preferencialmente, já segmentada em sequências definidas) e a transcrição dos diálogos; e, por fim, aqueles que são extraídos diretamente da obra (portanto, *citacionais*), como a relação dos planos (no caso do filme), a relação dos quadros (no caso da HQ), entre outros.

Feitas as observações preliminares e as descrições necessárias, tem início a análise comparativa entre as obras. Em se tratando de uma adaptação literária, Francis Vanoye (2006) sugere alguns pontos que considero relevantes:

- Observar a similaridade entre os títulos das obras, nomes dos personagens e os contextos em que estão inseridos;
- Observar a relação entre o número de páginas e a duração do filme;
- Efetuar um inventário das cenas excluídas ou resumidas, assim como aquelas que são incluídas ou prolongadas;
- Fazer uma síntese sobre a macroestrutura das obras;
- Listar personagens suprimidos, incluídos, modificados.

Todos estes pontos são apropriados, também, para a análise de uma adaptação de quadrinhos. Vale a pena, ainda, incluir a relação entre o número de planos e o número de quadros e a comparação entre as estruturas narrativas por meio da análise das funções cardinais das duas obras.

CAPÍTULO 3 – A ANÁLISE DO PECADO

Entre no beco certo em Sin City e você pode
encontrar qualquer coisa...
- Marv

O trecho escolhido é o que se propõe a transpor para o cinema o primeiro arco narrativo do romance gráfico – "*The Hard Goodbye*" – correspondente à segunda história do filme. Durante as análises, cito o que é comum às duas versões e destaco as diferenças entre cada uma: inclusões e exclusões feitas pelo filme em relação ao quadrinho, bem como o sentido que produzem para o espectador/leitor. Deve ser compreendido que tudo aquilo que não for assinalado como sendo incluído ou retirado da versão fílmica pertence às duas narrativas.

3.1. Enredo

Marv é um sujeito alto, forte e desfigurado: um autêntico troglodita, repulsivo para mulheres. Ele conhece e se envolve com Goldie, uma linda mulher de cabelos dourados, a única a ser gentil com ele, cujo perfume fica gravado em sua memória como sendo o de um "anjo". Marv não consegue acreditar na própria sorte. Todavia, após dormirem juntos em um quarto de hotel de quinta categoria, Marv acorda ao lado dela, morta, sem qualquer indício de como isto teria ocorrido: nenhuma marca ou sinal de agressão. Desconfiado de uma armação, Marv parte em uma jornada de matanças para descobrir o assassino e executar sua vingança.

Embora esta sinopse seja comum ao filme e ao quadrinho, as diferenças entre as duas obras ficam evidentes quando cada segmento do filme é examinado em particular. Ao observar as duas primeiras sequências da versão cinematográfica, correspondentes ao primeiro capítulo da HQ, uma diferença é crucial: a identidade do assassino, que na novela gráfica só é revelada no capítulo 6 – aproximadamente a metade da trama – , torna-se conhecida no filme logo no início. Após a apaixonada descrição de Goldie feita por seu amante brutamontes, ambos adormecem. Enquanto o próximo evento da HQ é o despertar de Marv ao lado do belo cadáver de sua consorte, no filme, Kevin é visto entrando no quarto do casal após a relação sexual.

Marv passa a conjecturar, sem sucesso, os agentes e motivos que poderiam ter levado a cabo uma morte como esta, recordando vagamente os eventos que antecederam seu encontro com Goldie. Ele se lembra que ela estava assustada e trêmula; o que, somado ao som de sirenes se aproximando, o fazem pensar que se trataria de uma armação, engendrada por alguém para matá-la e, ao mesmo tempo, culpá-lo pelo assassinato quando fosse encontrado junto ao corpo.

A polícia invade o prédio, forçando Marv a usar toda a sua força para escapar. Ele precisa abater alguns guardas pelo caminho, além de se jogar de escadas e janelas, acumulando cortes e ferimentos, chegando a se cortar com o vidro e ser alvejado por balas durante a evasiva. O troglodita mostra toda a sua brutalidade e força ao quebrar o para-brisas de uma viatura policial, abatendo os dois guardas que estavam dentro dela para evadir com o carro antes de afundá-lo na água do rio e fugir a nado, jurando mandar para o inferno o assassino de Goldie.

Este trecho encerra a segunda sequência do longa-metragem e o segundo capítulo da HQ. Neste momento, o filme contempla todos os acontecimentos de sua contraparte gráfica, exceto por um detalhe: antes de arrebentar a porta do quarto no início da fuga, Marv abre um frasco e ingere um de seus comprimidos. Na versão cinematográfica, a mesma atitude é substituída pelo abrir e fechar do isqueiro. Até este momento da história, o leitor não é capaz sequer de imaginar o papel dos remédios na trama (é possível que tenham sido suprimidos deste trecho do filme por esta razão). Contudo, como o próprio filme mostrará adiante, os remédios têm uma participação decisiva no comportamento do protagonista e na interpretação dos acontecimentos.

Para evitar que seja encontrado pelos guardas ao emergir, Marv entra em um duto e continua nadando submerso até o esgoto, onde finalmente respira. Esgueirando-se por becos nas ruas escuras, Marv chega ao prédio de Lucille, sua oficial de condicional. Ela escuta os ruídos e vai, armada e nua, verificar do que se trata, quando reconhece o amigável brutamontes sentado em seu banheiro, já com curativos sobre as feridas nos seus braços e rosto.

Este trecho é particularmente importante para a construção do personagem. Após a atribulada fuga, Marv é capaz de manter presa a respiração durante um longo período enquanto nada contra a corrente, reforçando uma vez mais a grande extensão de suas capacidades físicas, já mostradas durante sua escapada. Outro acontecimento, desta vez ignorado pela versão

cinematográfica, reforça sobremaneira esta característica. No filme, após Marv se esgueirar pelos becos da cidade, o espectador é levado diretamente ao apartamento de Lucille, sem que saiba como Marv chegou até lá. Enquanto isso, o quadrinho mostra que ele escala mais de vinte andares pela parede externa do prédio antes de invadir o apartamento pela janela. Embora esta pequena subtração não implique em uma mudança efetiva no curso da história, ela é responsável por "amenizar" a percepção da força e resistência do personagem por parte do espectador: o Marv dos quadrinhos é exageradamente mais forte do que o Marv do filme.

O protagonista explica resumidamente que precisava dos curativos por ter brigado com policiais. Na breve conversa que segue entre Marv e Lucille, tanto espectador quanto leitor tomam conhecimento de dois fatores extremamente importantes: primeiro, que Marv toma os remédios regularmente (ou, pelo menos, deveria); e segundo, que Marv chegou a se consultar com uma psiquiatra. Estes pontos revelam algo sobre o personagem que, até então, era desconhecido: ele é um paciente em tratamento mental – em algum grau, portanto, portador de distúrbio. Nos quadrinhos, tal noção é ainda mais clara, uma vez que Marv já fora visto tomando os comprimidos antes de fugir do quarto de hotel em que dormira com Goldie.

Lucille recrimina Marv por arriscar sua liberdade, lembrando-lhe de que é um preso em condicional. Marv revela suas suspeitas de que o ocorrido teria ligação com "algo grande" e que ele estaria envolvido na suposta trama. Nesta cena, os diálogos são rigorosamente os mesmos dos quadrinhos, mas a atitude dos personagens é drasticamente distinta. Enquanto no filme Lucille é confiante e irônica perante os argumentos de Marv, nos quadrinhos ela se mostra sobressaltada e surpresa, de olhos arregalados ao encarar seu interlocutor. Este, por outro lado, se mostra ponderado e racional no filme, em oposição ao exaltado Marv da HQ, que esbraveja e grita. Ele chega, inclusive, a pegar Lucille pelos braços e sacudi-la, o que mostra outro traço de sua personalidade que é omitido pelo filme: ele é extremamente passional e deixa as emoções conduzirem seus atos. O fato de Lucille chegar a sugerir, em vão, que ele se acalme e tome outra pílula, faz muito mais sentido na HQ do que no filme, já que no filme ele não havia demonstrado qualquer sinal de nervosismo ou exaltação.

Marv segue seu caminho, e aqui a história sofre mais um pequeno desvio. O protagonista vai em direção ao bar de Katie para tentar descobrir o que puder sobre a morte de Goldie. Nos quadrinhos, entretanto, ele passa antes na casa de sua mãe para buscar "Gladys", sua arma de estimação. Ao ignorar esta passagem, o filme opta por manter obscura uma face de Marv que

ajudaria o espectador a compreender a natureza de suas atitudes através de dois fatores: primeiro, sua mãe, uma senhora idosa, ainda vive; e, segundo, ele é extremamente apegado a ela, chegando a se emocionar ao entrar em seu antigo quarto, conservado da mesma maneira que ele se lembrava na infância. Além disso, ao surpreendê-lo em casa, sua mãe pergunta ao filho se não estaria "confuso" novamente, reforçando a noção da precariedade de sua saúde mental.

De volta ao bar de Katie, ponto em que as narrativas do quadrinho e do filme voltam a coincidir, Marv entra truculentamente no bar e é saudado pela proprietária. É possível perceber que ele possui uma relação amigável com ela. Neste momento, várias "personas" são apresentadas para contextualizar leitor e espectador acerca do tipo de gente que habita a fictícia cidade de Basin: bêbados, brigões, corruptos e adúlteros. A diferença entre HQ e filme reside apenas no detalhamento desta informação, ligeiramente mais aprofundada no quadrinho, o que provoca pouquíssima diferença entre uma narrativa e a outra neste ponto. A abordagem truculenta de Marv com um dos fregueses para espalhar o boato de que está procurando por "uma mina gostosa chamada Goldie" é ignorada na versão fílmica. Ao ver Nancy dançando no palco, Marv a apresenta ao espectador e ao leitor por meio de um monólogo interior enquanto aprecia o seu show de dança. A garçonete Shellie lhe pergunta o que ele deseja e sai de cena em seguida.

A participação de Nancy e Shellie é breve e, até este momento, praticamente insignificante para o curso da história. Neste ponto, todavia, é feita mais uma inclusão na narrativa da versão do cinema que não fez parte da HQ. Entendendo que, no filme, Shellie tem uma importância fundamental para fazer a conexão entre a história de *The Hard Goodbye* e as outras duas que compõem o longa – *The Big Fat Kill* e *That Yellow Bastard* – é compreensível a escolha por enfatizar sua participação nesta cena, como segue.

Após anotar o pedido de Marv, Shellie serve uma bebida para um personagem até então desconhecido (e que assim permanece até o fim da jornada de Marv): Dwight, para quem dá uma piscadela, insinuando que há algo entre os dois. Neste momento, Dwight (único personagem deste arco narrativo a pensar em voz alta além de Marv) tece o perfil de Marv em um monólogo, referindo-se a ele como um homem forte e feroz, que seria considerado um guerreiro de valor se tivesse vivido na época medieval, com quem não havia nada mentalmente errado.

Este trecho faz parte de uma história do universo de *Sin City* que não entrou nesta primeira adaptação do cinema – o terceiro volume da série em quadrinhos, *A Dame to Kill For*[37]. Em um primeiro momento, o espectador pode ser levado a pensar que esta passagem tivesse sido incluída gratuitamente, ou mesmo para apresentar o personagem que aparece na terceira parte do longa-metragem – Dwight. Todavia, é muito mais do que isso. Enquanto a supressão da escalada de Marv pelo prédio de Lucille ameniza a força e a resistência do personagem, a fala de Dwight tem a função de reforçá-la, comparando o personagem a um gladiador. Da mesma forma, a empatia do espectador com um Marv emotivo e preocupado com sua mãe – também suprimida da versão fílmica – é substituída por outra: a de um Marv que é mal compreendido e indigno da companhia de mulheres como Nancy por ter nascido "no século errado". Deste modo, ganha-se em agilidade e tempo total de filmagem: o diretor suprime duas sequências importantes (e relativamente longas) do enredo – a escalada do prédio e o encontro com a mãe – , atingindo, mais tarde, praticamente o mesmo efeito narrativo ao utilizar habilmente um depoimento de outro personagem transportado para este contexto do filme.

Em seguida, Marv é convidado a se retirar do bar por uma dupla de matadores. Os três saem do estabelecimento pelo que aparenta ser uma porta dos fundos, indo parar em um beco estreito. Mesmo com as mãos acima da cabeça e aparentemente rendido, ele se desvencilha dos bandidos violentamente, matando o primeiro e ferindo gravemente o segundo. Em um padrão que se repete diversas vezes na trama, Marv elogia o casaco do sujeito e o pede para si, substituindo o seu próprio, já rasgado e alvejado de balas. Antes de matá-lo, Marv o tortura para conseguir a informação de quem seria o mandante desta emboscada e descobre que alguém chamado Telly Stern, do cassino *Triple Ace*, teria sido o intermediador. Marv agradece e dá um tiro na cabeça do matador antes de prosseguir com sua busca. Na versão em quadrinhos, ele ainda para e recolhe o dinheiro que encontra nos cadáveres.

Esta passagem começa a delinear uma característica fundamental do personagem, que se acentua à medida que transcorre a história: apesar de ser movido por seu sentimento de gratidão por Goldie, por ser afeiçoado à sua mãe e mal compreendido pelo resto da sociedade, Marv não possui escrúpulos para atingir seus objetivos. Ele não apenas mata e tortura as suas vítimas mas, também, aprecia o processo e recolhe os espólios. O personagem – como tantos

[37] Uma nova adaptação de *Sin City* para os cinemas dirigida por Robert Rodriguez e Frank Miller está prevista para estrar no dia 22 de Agosto de 2014 e contemplará esta história. Em português, o filme é divulgado como "*Sin City*: A Dama Fatal", sendo o nome original em inglês "*Sin City: A Dame to Kill For*" (http://www.imdb.com/title/tt0458481/, acessado em 21 de Abril de 2014).

outros no universo de *Sin City* – está envolvido em um paradoxo: nutrido por um impulso legítimo e benigno, ele adota meios cruéis e arbitrários, agindo como júri e juiz de todos que cruzam o seu caminho, em uma interminável ciranda maquiavélica; apesar de ter o raciocínio lento e de ser, sob alguns aspectos, inocente, Marv também é corrupto.

Uma mulher desconhecida é vista atrás de uma parede, à espreita de Marv, que sente seu perfume ao caminhar para fora do beco. Seria o mesmo perfume de "anjo" experimentado no começo da trama e, por isso, por um instante ele pensa se tratar de Goldie. Ele se convence de que precisa apenas tomar o seu remédio. Esta afirmação é uma clara alusão à incerteza de seu estado mental e de sua capacidade de julgamento. O leitor da HQ que, diferentemente do espectador do filme, não viu o assassino de Goldie entrar no quarto, partilha a mesma confusão de Marv: estaria Goldie ainda viva? Tudo não passaria de um delírio do perturbado grandalhão?

É possível – embora menos provável – que esta mesma leitura seja feita no filme: Goldie poderia estar viva *apesar* da presença de uma terceira pessoa no quarto do hotel. Mas, não tendo havido ninguém lá além de Marv e Goldie, como o leitor da HQ é levado a acreditar, uma outra hipótese se mostra válida: não teria Marv assassinado Goldie? Em meio a seu delírio somado à embriaguez, tal hipótese passa a ser verossímil. Todavia, à medida que Marv declara seu amor e sua gratidão pela mulher ao longo de inúmeros monólogos durante seu percurso, é verdade que ele afasta esta impressão. Apesar disso, o mistério e a suspeita tornam-se plausíveis frente à perturbação mental do protagonista, cada vez mais evidente; e, mesmo assim, caem por terra no enredo do filme, uma vez que o assassino é revelado nos primeiros minutos, privando o espectador do suspense e da incerteza.

A suposta Goldie jura vingança ao grandalhão e a HQ encerra o quarto capítulo com o amanhecer e a afirmação de Marv de que precisa se esconder. É possível perceber, no início do quinto capítulo, que ao se esconder ele se referia ao sol e aos "olhos" das pessoas. Em um hotel barato, ele passa o dia inteiro acordado, ansioso pela chegada da noite, quando poderia prosseguir com sua jornada. Quando finalmente anoitece, ele sai pela cidade a espancar e torturar, deixando claro em seus monólogos interiores que aprecia enormemente o processo.

O filme ignora a ausência de sono do personagem e a passagem de um dia, dando a impressão de que os acontecimentos seguintes ocorrem na mesma noite. Marv é visto torturando um

homem afundando-lhe a cabeça em uma privada, e esta cena é razoavelmente estendida no filme em relação aos quadrinhos. Marv pergunta ao homem, Louie (Tommy, na HQ), quanto ele teria recebido para armar para que Marv levasse a culpa pela morte de Goldie e quanto teria sido pago pelo assassinato. Esta pequena inclusão não representa mudança no andamento da trama, uma vez que tanto filme como HQ já haviam revelado as suspeitas de Marv anteriormente, no diálogo com Lucille e em diversos monólogos. O que chama a atenção é a última sentença: Louie revela o nome "Connelly". Na HQ, apenas na cena do confessionário é que o leitor tem conhecimento deste nome. O filme, então, facilita o entendimento do espectador, criando a conexão com a próxima cena, introduzindo o nome durante o incidente da privada. Além disso, justifica a enorme brutalidade da tortura seguinte pela fala de Louie: "*He'll never talk*". Depois de arrastar a cara de um homem pelo asfalto segurando-o pela porta de um carro em movimento (supostamente, o tal Connelly), Marv vai à igreja. "Mas não para rezar".

No confessionário, Marv diz ao padre que suas mãos estão sujas de sangue pelas torturas e mortes infligidas durante a noite e que um sujeito chamado Connelly o teria delatado. O padre arregala os olhos ao escutar o clique da arma e tenta convencer Marv a não usá-la, alegando que ambos estavam na casa de Deus. Marv afirma que quer um nome e não acredita quando o padre diz "Roark". Para convencer seu algoz, o sacerdote dá a localização de uma fazenda nos arredores da cidade onde o grandalhão poderia verificar por si mesmo. Em seguida, em uma provocação, pede a Marv que reflita se vale a pena morrer por uma vadia, referindo-se a Goldie. E ele responde com três tiros na cabeça dele: vale à pena morrer, matar e até mesmo ir para o inferno por ela.

Se houvesse qualquer dúvida sobre a inocência de Marv ou mesmo sobre a morte de Goldie, nesta cena o padre as joga por terra. Tanto leitor quando espectador têm, então, a confirmação de que as suspeitas de Marv eram acertadas: primeiro, Goldie estava de fato morta, vítima de assassinato; e, segundo, tudo foi armado para que a culpa recaísse sobre ele. Na cena seguinte, estes mesmos fatos tornam-se dúvidas na cabeça de Marv uma vez mais.

Munido das chaves roubadas dos bolsos do padre, Marv caminha até o carro para ir à tal fazenda. Neste momento, ele é surpreendido pelo som de freadas e se vira, Gladys em punho. Um carro em alta velocidade vem em sua direção. Quando se aproxima, Marv acredita ser

Goldie quem está ao volante e fica paralisado. A mulher o atropela três vezes e dispara outras tantas antes de sair de cena.

Marv tenta se convencer de que tudo não passou de um delírio por ter esquecido de tomar o seu remédio. Já dirigindo para fora da cidade, ele esvazia o frasco de pílulas goela adentro, deixando que várias delas caiam para fora. No filme, muito mais do que na HQ, fica extremamente evidente o esperdício de comprimidos: Marv chega a deixar vários caírem enquanto coça um dos olhos com o frasco aberto. Sua expressão é visivelmente perturbada, enquanto nos quadrinhos aparenta estar resoluto e calmo. Tanto no filme quanto na HQ ele conclui esta passagem refletindo sobre o problema de esquecer de tomar o remédio quando se tem uma "condição".

Marv deixa o carro nos arredores da fazenda e segue o resto do caminho a pé. Ele reflete sobre o seu instinto, que o mantém focado apesar das perturbações e dos delírios, e na HQ esta reflexão é um tanto quanto aprofundada. No filme, não passa de uma breve referência. Contudo, seu instinto o alerta uma vez mais, desta vez sobre a fazenda. Marv suspeita de que pessoas tenham morrido no local; segundo ele, da maneira "errada". Quando ele ouve um rosnado e se vira para encarar um lobo, tanto espectador quanto leitor podem inferir que as vítimas teriam servido de comida ao animal. Caso não façam esta leitura, podem imaginar, ao menos, que o lobo tem alguma relação com as mortes de que Marv suspeita.

Marv e o lobo se encaram por alguns instantes até que o animal investe contra o protagonista. Ele o abate facilmente com um chute e um soco, deixando clara sua intenção de não usar sua arma contra a fera, mas que estaria curioso a respeito de seu dono. Marv sente o cheiro de sangue no hálito do animal, e o reconhece como sendo o de um humano. Ele cava o solo e encontra um fêmur, o que confirma sua suspeita.

O osso encontrado é uma evidência de que o canino havia, de fato, saboreado carne humana. Nos quadrinhos, Marv encontra, ainda, um sapato de salto, indicando que a vítima seria do sexo feminino. No filme, esta informação é omitida, aumentando o suspense acerca do cadáver e de toda a operação da fazenda. E, neste momento, o assassino de Goldie se revela.

Para o espectador do filme, que já o havia avistado no quarto de hotel, a experiência é como se fosse de cumprimento de um ciclo: Marv havia seguido as trilhas corretamente desde o

início e chegou ao assassino de fato. Apesar de haver descoberto sua identidade apenas neste instante, quem assistia ao filme já o conhecia. Para o leitor da HQ, entretanto, esta revelação tem um impacto muito superior uma vez que, assim como Marv, é a primeira vez que o "vê". E a dúvida sobre a responsabilidade do assassinato, alimentada pelos frequentes delírios de Marv, permanece: não há, até aqui, qualquer prova concreta de que o novo indivíduo seja o verdadeiro assassino; exceto no filme. No quadrinho, tudo não passa de uma suspeita – mesmo que forte – devido ao modo como o cadáver foi deixado: sem marcas, sem qualquer sinal, sem pistas; mostrando uma execução de habilidade ímpar e, sobretudo, silenciosa. E é assim que o assassino se acerca de Marv, de modo tão taciturno que ele só percebe sua presença quando já está próximo demais.

Em muitos aspectos, o assassino é o oposto de Marv: astuto, sagaz, pequeno, silencioso, cuidadoso e veloz. O contraste é evidente: enquanto um é um brutamontes gigante, falastrão, emotivo e espalhafatoso, o outro é pequeno, racional, meticuloso e preciso. Ambos se completam e só existem em função um do outro, como a luz e a escuridão, o branco e o preto, maniqueistamente presentes ao longo de toda a obra *Sin City*.

Ele avança sobre Marv com tal agilidade que o grandalhão não tem qualquer chance de reagir. Depois de alguns chutes, o ágil agressor o desarma, golpeando-o no braço; e o cega momentaneamente, ferindo seus olhos. Ciente de que apenas um indivíduo com tal habilidade poderia ter matado Goldie sem deixar vestígios, Marv tem, enfim, a confirmação de suas suspeitas e o acusa pelo ocorrido.

O momento da descoberta, entretanto, mostra um furo na narrativa do filme. Marv chega à conclusão de que ninguém é tão silencioso assim, exceto quem teria entrado no quarto "duas noites atrás". *Duas noites*. No filme, como a cena do amanhecer e o "dia em claro" passado por Marv foram suprimidos, o assassinato teria ocorrido *exatamente na noite do dia anterior*, e não duas noites antes. O ágil algoz pega uma marreta que estava jogada no chão e coloca Marv para dormir com uma forte pancada na cabeça.

Imerso na escuridão, Marv começa um devaneio sobre sua situação atual de dor e incerteza, que é suprimida da versão fílmica. Em seguida, ele se desculpa com Goldie em pensamento por ter encontrado o assassino e falhado, sem mesmo ter dado trabalho a ele. E quando percebe que está vivo, se pergunta por que um sujeito tão quieto e rápido, um assassino nato,

o teria poupado. Ele se levanta e percebe que está em uma espécie de cela, com cabeças de mulheres empalhadas na parede.

Atrás dele, Lucille, sentada nua junto à parede, explica que "ele" coleciona as cabeças, come as mulheres e dá as sobras para o seu lobo. Seus olhos arregalados revelam que está em estado de choque, o que Marv percebe prontamente, colocando o seu casaco sobre os ombros dela. Lucille diz que ele a fez olhar enquanto comia os dedos dela, e mostra a Marv o que sobrou de sua mão esquerda: nada acima do toco do braço. Ela revela que ambos – ela e Marv – estão, portanto, na dispensa do canibal, prestes a ser comidos. E por isso ele teria sido poupado.

Ela se acalma e tem início um diálogo. Enquanto Marv tenta arrancar as grossas grades da janela, Lucille se mostra incrédula do envolvimento de Roark (personagem ainda desconhecido do leitor ou do espectador). No filme, ela não mostra qualquer descrença, o que não produz nenhuma alteração significativa no curso da história. Em seguida, ela diz que quem quer que estivesse por trás disso tinha contatos de dentro da polícia, pois sabia que ela conduzia uma investigação a respeito de uma prostituta – Goldie. Marv, então, descobre a profissão da gentil dama com quem dividira o leito e afirma que não faz nenhuma diferença para ele o fato de Goldie ter sido uma meretriz.

Na HQ, Lucille conta como foi capturada. Esta parte não entra no filme e também não interfere no curso da trama. A conversa é interrompida pelo ruído de um motor. De dentro do carro, uma voz chama por Kevin e Marv vê, por entre as grades, o assassino ir em direção ao veículo. Agora, além do rosto, ele conhecia o nome do algoz de sua Goldie.

O quadrinho toma um percurso extraordinariamente longo para levar Marv e Lucille para o lado de fora da cela. Um detalhe deve ser destacado: no campo de visão de Marv, um machado é visto fincado em um toco de árvore cortada. O mesmo não ocorre na versão para cinema e o machado é ignorado neste momento. No quadrinho, após avistar Kevin pela grade da janela, o grandalhão desce, vira-se e tenta por diversas vezes derrubar a porta, o que consegue na décima oportunidade durante sete páginas. Essa sucessão de fracassos e quedas é sumariamente excluída do filme e substituída por algo muito mais simples: tomado pela raiva ao avistar Kevin uma vez mais, Marv reúne força suficiente para arrancar as grossas barras de ferro da janela. Facilmente, com apenas uma tentativa. Mais do que simplificar a escapada de Marv e Lucille, a escolha por esta fuga em vez da derrubada da porta mostra um Marv

extraordinariamente mais forte do que o do quadrinho neste trecho. Se a supressão da escalada de 20 andares de um prédio havia amenizado esta característica do personagem, a destruição das grades de ferro o colocam, no filme, em pé de igualdade com o Marv da HQ no quesito força.

Já do lado de fora, Marv e Lucille correm pela fazenda enquanto um helicóptero da polícia sobrevoa o lugar. Antes de se esconder com Lucille no meio do mato, Marv recupera sua arma Gladys, que estava caída próxima ao ponto onde lutara com Kevin. Apontando-a para os policiais, Marv se prepara para atirar enquanto eles ainda o procuravam do lado de dentro, no que é impedido por Lucille: ela o acerta com uma pedra e pega sua arma para se entregar aos policiais, numa tentativa de evitar que uma troca de tiros os levasse à morte.

Ela entrega a arma e diz que não há razão para matá-lo, pois está inconsciente e desarmado. O guarda diz que tem, assim que souber se Marv falou com mais alguém. Esta fala, também sem prejuízo para a narrativa, é suprimida do filme, uma vez que a intenção do policial em matá-lo fica clara pela ação seguinte: ele metralha Lucille, a sangue-frio e a queima-roupa.

Em seguida, o filme presta uma gentileza ao texto original e corrige um pequeno deslize. Na HQ, o oficial mata Lucille sem lhe perguntar nada. Ela, em nenhum momento, informa sobre o paradeiro de Marv. Mesmo assim, um guarda se aproxima e diz que Marv não estava onde ela (Lucille) havia dito. Na versão fílmica, a mesma fala é suprimida, passando diretamente para a seguinte: “não há sinal dele”.

Marv, então, armado do machado que estava preso no toco de árvore, investe em direção ao grupo de policiais. Embora nos quadrinhos a arma já tivesse sido avistada, no filme ela surge sem um motivo aparente ou explicação convincente. Apenas está lá, convenientemente disponível para o personagem que acabara de perder seu revólver de estimação com nome de mulher.

O que segue depois é uma soberba demonstração de força. Munido apenas do machado, Marv dá cabo de vários guardas armados. Com socos, chutes e machadadas, ele os aniquila sem dar tempo de reagir. O oficial que aparenta ser o líder dispara incessantemente contra Marv: os disparos que ele não erra devido à movimentação da luta, esperdiça em seus próprios

comandados até que sua munição acaba. No que se transforma no jargão do personagem, Marv elogia o casaco do oficial, que arregala os olhos, aterrorizado.

De posse do novo sobretudo, Marv volta a *Sin City*. Está chovendo e ele caminha sobre uma ponte enquanto aproveita para refletir acerca dos acontecimentos e as peças do quebra-cabeças que ele tem até então. O seu monólogo na HQ é um tanto quanto mais longo do que o do filme, diferença que não é relevante na estrutura da história. Quando se refere ao policial que acabara de matar, Marv descreve a tortura que teria infligido antes de tomar-lhe a vida para que obtivesse a confirmação de quem estaria por trás de tudo: Roark, o mesmo nome já fornecido pelo padre.

Na HQ, Marv dedica generoso tempo para descrever seu medo deste nome em um longo monólogo interior sob intensa chuva, que transcorre durante várias páginas. Ele reflete sobre o receio, sobre desistir, sobre os tremores que o afligem; e o leitor tem a dimensão da ameaça que Roark representa em uma carga extremamente profunda, do ponto de vista de Marv. Ele, então, vai ao fundo do poço, se lembrando como Goldie o procurou, provavelmente ciente de que estaria ameaçada de morte. Aproximou-se dele, um sujeito grande e brutalmente forte, na esperança de que a pudesse proteger. Mas, quando chegou a hora, ele estava bêbado demais e não foi capaz de evitar a fatalidade. A chuva enfatiza sobremaneira as emoções de Marv, tomado pela melancolia e pelo medo.
Na versão fílmica, Marv aparenta estar mais reflexivo do que melancólico ao caminhar sob a chuva. Não faz menção ao medo ou à tristeza por ter decepcionado Goldie na tarefa de protegê-la. Até que ele chega à estátua de Roark e, em mais um monólogo interior, explica ao leitor e ao espectador de quem se trata: membro da família que comanda a cidade desde tempos remotos, o Cardeal Roark é um homem influente e poderoso, que poderia ser até mesmo presidente, mas que preferiu servir a Deus.

Apesar de resumir sobremaneira a apresentação de Roark, o filme faz mais uma inclusão em relação à obra em quadrinhos. Ao citar que Roark conseguiu eleger o seu irmão como senador dos Estados Unidos, a exemplo da cena do Bar de Katie com Dwight, esta passagem contribui com a unidade do longa-metragem, unificando os três arcos narrativos. O Senador Roark é o pai do "bastardo amarelo", Roark Júnior, vilão da penúltima parte do longa, *That yellow bastard*. O quadrinho apenas cita que a família Roark "produziu um senador".

Após dar um tiro entre os olhos da estátua do Cardeal, Marv se dá conta de sua condição mental, lembra-se que está há um bom tempo sem tomar o seu precioso medicamento e que, por este motivo, pode estar delirando. Ele chega a pensar que a morte do policial e a menção ao nome de Roark podem ser frutos do seu delírio, assim como a visão de Goldie quando ela supostamente o atacou com o carro. Marv decide ir à procura de mais informações para ter certeza de que deve mesmo matar Roark.

Mais uma vez, o personagem mostra sinais de sua personalidade ambígua: para matar um sem número de pessoas até chegar ao nome de Roark, não houve escrúpulos. Agora, de repente, sua consciência começa a pesar sobre a possibilidade de matar *um* homem, em um claro paradoxo.

De posse da informação de que Goldie fora uma prostituta, Marv se dirige à zona boêmia de *Sin City* – o "Centro Velho" – para ver o que consegue descobrir. O quadrinho tece uma detalhada descrição do lugar, e fala sobre a sofisticada origem e o "controle de qualidade" das prostitutas, com uma beleza tal que atrai fregueses de muito longe, que o filme suprime. O centro velho é mostrado em maiores detalhes na próxima história do longa, *The big fat kill*.

De repente, Marv é surpreendido por um tiro. No filme, antes que ele possa se virar, o espectador vê a autora dos disparos. O leitor da HQ só a conhece no momento em que Marv chama seu nome em negação antes de sucumbir com um tiro na cabeça: Goldie.

Quando acorda, Marv está em um quarto, amarrado a uma cadeira. De frente para ele, a mulher que ele pensa ser Goldie o encara. Ciente de estar passando novamente por um momento de delírio, Marv passa a se explicar para a mulher, dizendo que não come, dorme ou toma seu remédio há dias. Na HQ, de fato, pelo menos dois dias se passaram, enquanto no filme, apenas um. Segundo o grandalhão, este seria o motivo de suas alucinações, sendo Goldie apenas mais uma delas. Revólver em punho, a mulher o atinge diversas vezes na cabeça com o cano da arma. As várias prostitutas que presenciam a cena dão gargalhadas. Ao sugerir que deveria pegar mais pesado com Marv, uma delas chama a agressora pelo nome: Wendy. Após indagação de Marv ela, então, conta que este é o seu nome e que ela é, na verdade, irmã gêmea de Goldie. Suspeitando de que Marv seria o responsável por seu desaparecimento – juntamente com o das outras prostitutas empalhadas no reduto de Kevin –, Wendy o inquere acerca do paradeiro das garotas.

A exemplo do que acontecera na primeira cena com Lucille, o Marv dos quadrinhos reage de maneira extremamente exaltada a esta acusação, esbravejando e gritando que, graças à sua repulsiva aparência, nenhuma mulher – exceto Goldie – jamais se aproximaria de um sujeito como ele o suficiente para que pudesse matá-la; e que mesmo ela o havia feito porque queria sua proteção. Ele explica que foi uma armação e que, desde então, vem matando pessoas por onde passa a fim de descobrir a verdade, da qual agora crê estar perto. Por isso, Wendy deve matá-lo ou sair de seu caminho. No filme, o mesmo Marv fala pausada e calmamente, em tom de voz baixo.

Marv se levanta liberto das cordas, impressionando as mulheres que o haviam amarrado. Ao ser perguntado por que ele havia suportado os golpes, já que poderia simplesmente ter tomado a arma, o grandalhão explica que tinha esperança de esclarecer o assunto com a irmã de Goldie e que não bate em mulheres. Esta qualidade mostra uma vez mais o paradoxo que é este personagem. Apesar da violência e de toda a brutalidade, ele é incapaz de levantar a mão para uma mulher.

A próxima cena da HQ também fica de fora da versão fílmica. Nela, Marv, de frente para o espelho, examina suas feridas e relembra o medo que sentiu na ponte, sob a chuva, diante da possibilidade de encarar Roark. Ele reflete, ainda, sobre as possíveis mortes que o esperam, e enfrenta seu medo, chegando a vomitar: somente passando por este ritual, em que o medo percorre seu corpo e depois se esvai, é que ele teria condições de prosseguir com sua missão. Havendo sido eliminado do filme o monólogo em que Marv externa seus temores ao leitor pela primeira vez na ponte na chuva, não faria sentido manter também esta passagem. O Marv da versão de cinema não tem medo, apenas consciência. O do quadrinho tem ambos.

Marv sai do banheiro, recolhe suas armas – Gladys e o machado – e seu sobretudo. Pede um par de algemas para as prostitutas antes de partir com Wendy e segue de carro com ela no mesmo veículo que, horas antes, o atropelara diversas vezes. Durante a viagem, ele conta à irmã de Goldie sobre a fazenda, Kevin e sua suspeita de ligação com o Cardeal Roark. Simultaneamente, a história em quadrinhos apresenta ao leitor um longo monólogo em que Marv reflete sobre como Wendy se parece com Goldie e sobre como ele não pode se confundir a este respeito. Tal passagem é ignorada pelo filme.

Durante a viagem, Marv diz que a relação de Roark com o caso parece loucura. Wendy, então, coloca no colo dele mais uma grande peça do quebra-cabeças e explica que Goldie trabalhava para o clero, o que torna bastante plausível o envolvimento do Cardeal. Ao experimentar o cigarro oferecido por Wendy que ela acendera com os próprios lábios, Marv reflete sobre sua vontade de tocá-la e sentir o suor de Goldie uma vez mais. Mas lembra-se de que ela não é Goldie.

Todo o resto da viagem é transportado para outro trecho da versão fílmica. Nos quadrinhos, a conversa continua e Wendy ainda indaga ao grandalhão sobre suas razões para se envolver neste caso em favor de alguém que mal conhecia, referindo-se a Goldie. Marv explica que, devido à sua aparência, nunca havia podido estar com uma mulher, nem mesmo pagando, e que sua irmã havia sido boa para ele. No filme, este mesmo diálogo tem lugar após a compra dos utensilhos na loja de ferramentas. Com a aproximação do amanhecer, Marv sugere que procurem abrigo antes de prosseguir.

No quarto de um hotel barato, Marv está deitado no sofá e Wendy na cama ao lado. Ele não consegue tirar dela os olhos arregalados, até que se levanta e vai até sua cama, chamando-a de Goldie. Wendy lhe dá um tapa e ele pede desculpas, atribuindo o ato ao seu estado de confusão. Ao pôr do sol, ambos se dirigem a uma loja de ferramentas para comprar itens a ser usados na missão. Neste momento, a narrativa do filme volta a se encontrar com a da HQ. Mais um dia se passa no quadrinho enquanto, na versão cinematográfica, todos os acontecimentos até aqui ainda fazem parte da mesma noite.

Na loja de ferramentas, Marv compra uma serra, tubos de borracha, um rolo de cerca de arame e um par de luvas para seu manuseio. A censura de Marv ao comentário do dono da loja e a parada no posto de gasolina, de onde Marv caminha com um galão de combustível, também são excluídos do filme. Já de volta ao carro, o filme inclui o trecho de conversa sobre os motivos do envolvimento de Marv neste caso que, nos quadrinhos, ocorrera antes do amanhecer. Em seguida, pensando consigo mesmo, Marv chega à conclusão de que precisa tirar Wendy/Goldie da cabeça e se concentrar na luta que está para acontecer. Mentalmente, repassa toda a lista: tubos de borracha, gasolina (que, no filme, não faz qualquer sentido, já que o trecho em que pega o galão no posto foi excluído), serra, algemas (adquiridas com as prostitutas), cerca de arame, machado (trazido desde a primeira passagem pela fazenda), sua arma Gladys e seus punhos.

Já nos arredores da fazenda, ele pede a Wendy que encoste o carro. Seu monólogo interior sobre tentar acender um cigarro e não conseguir por ter as mãos trêmulas é excluído da versão fílmica – ao contrário da HQ, o Marv do filme não sente medo. Ele recomenda que Wendy deixe o motor ligado para fugir rapidamente caso ele não volte em 20 minutos. Ela pede que ele mate o assassino, ao que ele responde que não a desapontará, chamando-a de Goldie.
Munido do galão de gasolina e do rolo de cerca de arame, Marv entra no meio do mato. O filme acentua a música de fundo e exclui o monólogo interior em que ele reflete uma vez mais sobre o medo, sobre seu talento para matar e sobre como pensa que Kevin deve estar na fazenda, possivelmente acreditando que ele, Marv, deva ter fugido da cidade.

Marv prepara a cerca e observa a casa onde vê, pela janela, Kevin descer as escadas. Com o seu isqueiro, ele acende um pedaço de pano embebido no galão de gasolina e atira na casa, pela janela onde vira Kevin. O rápido assassino salta para fora, quebrando o vidro. Para atraí-lo até onde está, Marv dispara com Gladys em sua direção. Ágil, Kevin desvia dos tiros enquanto adentra o matagal atrás do grandalhão, e a casa explode atrás dele. Marv desveste seu sobretudo e prende no próprio pulso uma das algemas. Ele fica à espreita, na torcida para que Kevin tropece na cerca e se corte, o que não acontece já que ele salta sobre ela.

Dependurado em uma árvore, o sobretudo de Marv engana ao rápido assassino, que investe contra ele pensando que se tratava do grandalhão. Pelas costas, Marv surge com o machado e grita em direção a Kevin, que tem tempo de reagir. Ele derruba o gigante, o desarma com um golpe e o atordoa com vários chutes. Com o rosto cheio de sangue, Marv o provoca. Kevin, então, passa a atacá-lo com as mãos, dando a oportunidade que Marv esperava para agarrar um de seus braços e prender com a algema que já havia prendido a si. Nos quadrinhos, esta sequencia se prolonga mais do que no filme, e Kevin se debate e ainda tenta atingir Marv com os pés, mas o desfecho é o mesmo no final da cena: sem poder fugir por causa das algemas, é nocauteado por Marv com apenas um soco.

Com Kevin desacordado aos seus pés, Marv tenta se acalmar enquanto Wendy se aproxima e pede para desferir o tiro de misericórdia. O grandalhão pede desculpas antes de quebrar o seu voto de não bater em mulheres e atingi-la, deixando-a também inconsciente. Diferentemente dos quadrinhos, o pedido de desculpas, no filme, acontece em um monólogo interior, logo

após a bofetada. Enquanto reflete sobre o porquê de ter feito isso – não queria que ela visse o que ele planejou fazer com Kevin – ele a coloca de volta no carro.

Marv corta os braços e pernas de Kevin e prende com os tubos de borracha para que o sangue não se esvaia todo de uma vez. O canibal ainda está vivo enquanto Marv conta para ele o quão prazeroso havia sido o processo de mutilá-lo. Nos quadrinhos, o leitor logo vê o que Marv havia feito com sua vítima enquanto, no filme, o espectador só toma conhecimento quando o brutamontes termina de falar. Atraído pelo cheiro de sangue, o lobo se aproxima. Marv acende um cigarro enquanto o animal se alimenta da carne de Kevin que, apesar de não dar um grito sequer (para frustração de Marv), aparenta estar vivo. Ele conclui o trabalho, então, decapitando Kevin com a serra.

Leitor e espectador são transportados à casa de Nancy, para onde Marv decide levar Wendy. Em um monólogo, antes de entrar ele explica que ela é sua amiga desde que a protegera de um molestador e que ela não lhe negava favores. No filme, o mesmo monólogo acontece quando ele já está do lado de dentro. Ele pergunta se ela tem cerveja e ela inquere sobre a garota, referindo-se a Wendy. Ele bebe cinco garrafas *long-neck* enquanto Nancy faz curativos e pergunta o que quer que seja feito da garota.

O diálogo que segue é bastante diferente nas duas versões. Na HQ, Marv explica que Wendy deve acordar em algumas horas e que, quando isto acontecer, Nancy deve levá-la ao aeroporto em San Diego. Mesmo que ela proteste, a dançarina é instruída a dizer que ela "deve uma" a Marv. Ele ainda explica que, mesmo que não seja possível ligá-la a ele, qualquer pessoa ligada a Goldie correria risco de morrer se ficasse na cidade. No filme, Marv diz apenas que Wendy deve ser levada a um lugar chamado "*Sacred Oaks*".

Ao ser perguntado por Nancy se ele também sairia da cidade, com um escárnio responde que não. Ele vai embora e, nos quadrinhos, demonstra uma preocupação extra ao seguir em outra direção a fim de despistar qualquer rastro que possa ligá-lo a Nancy. Em seguida, faz ligação direta em um taxi enquanto explica, mentalmente, que deve ficar dentro dos limites de velocidade para evitar chamar a atenção. Em seu monólogo, ainda diz que tudo começa a fazer sentido. Nos quadrinhos, completa ainda que não consegue deixar de sorrir.

Ao chegar nos arredores do covil do Cardeal Roark, Marv faz mais um de seus monólogos. Desta vez, bastante diferente entre as duas versões. Nos quadrinhos, ele explica que a "Fortaleza Roark", como é chamada, abriga o Cardeal e que ele não sai de lá há anos. Os políticos é que vão até ele quando precisam de favores. O gigante completa, ainda, que gostaria de explodir o lugar mas, em vez disso, deve ser mais discreto. Ele conclui, dirigindo-se a Goldie, dizendo que esta noite tudo estaria terminado, perdendo ou ganhando. No filme, o mesmo monólogo começa dizendo que, agora, tudo faz sentido. Marv diz a Goldie que ele lhe deve, e que iria pagar. Termina dizendo que, se morresse sabendo que fez ao menos esta tarefa corretamente, morreria gargalhando.

O trecho que vai da espreita de Marv do lado de fora até a sua entrada na fortaleza é o mesmo nos quadrinhos e no cinema, exceto pelo monólogo que precede a sequência e é exclusivo da HQ. Nele, Marv reflete sobre como não precisa aliviar para os guardas, já que são da mesma laia que matou Lucille na fazenda. Por trás, ele agarra o primeiro, na frente do portão. Depois, no telhado, derruba o segundo. Corre por um corredor e, em seguida, sobe uma escada circular. O corredor é excluído da versão fílmica, bem como os comentários sarcásticos de Marv a cada soldado abatido.

Ele entra em um quarto que, nos quadrinhos, o leitor logo vê se tratar dos aposentos de Roark, graças a um monólogo de Marv, que é ignorado pelo filme. Neste caso, o contexto da cena e o diálogo que segue tratam de identificar o local. O Cardeal pergunta se é Kevin quem está ali, e Marv responde que é o que restou dele, exibindo sua cabeça decapitada. Nos quadrinhos, ele diz que matará o padre caso ele grite. Aos berros, o clérigo o chama de monstro. No filme, a mesma reação é um tanto quanto mais comedida. Marv responde que, ao menos, não come gente, insinuando que Kevin era ainda mais monstruoso. O Cardeal diz que o garoto tinha a voz de um anjo mas que só falava para ele, e que agora estava morto por causa de uma prostituta. Marv o repreende, dizendo que não era uma boa ideia falar mal de Goldie em sua presença. Roark prossegue. No filme, de modo calmo, como se fosse desabafar. Nos quadrinhos, sob ameaça de Marv, que exige que lhe conte toda a história. Roark diz que, quando veio até ele, Kevin era apenas um garoto, atormentado pela culpa, mas que se enchia de luz ao comer pessoas, chegando a sentir o toque de Deus. Nos quadrinhos, ele ainda explica que tentou aconselhá-lo e dissuadi-lo, mas que sua voz ganhava cada vez mais confiança e que ouvi-la o enchia de êxtase, até chegar o ponto em que ele não poderia simplesmente ficar olhando enquanto Kevin tocava as mãos de Deus, e o restante da conversa

faz parte das duas versões. Diante do olhar de reprovação do brutamontes, o Cardeal explica a Marv que ele simplesmente não compreende. O gigante responde que o que é muito estranho é esse hábito de comer gente.

Roark argumenta que, ao comer as pessoas, Kevin comia, de fato, suas almas. Na HQ, ele ainda explica que isto seria um ato de amor absoluto pelas mulheres que devora. O sacerdote afirma que também adotou o hábito e que as mulheres não eram nada, apenas prostitutas de quem ninguém sentiria falta. Até que Goldie teria estragado tudo.

Na história em quadrinhos, a explicação para o envolvimento da musa de Marv e o seu consequente assassinato é um tanto mais completa e plausível do que no filme. Segundo Roark, desconfiada do desaparecimento das outras garotas, ela teria seguido a limusine ao ver uma delas entrar no veículo. Como Kevin estaria "ocupado", ela teve tempo de fugir. O fato de Goldie ter testemunhado o ato de canibalismo é que justifica o seu assassinato por parte de Roark e Kevin: seria uma queima de arquivo. O filme resume esta explicação apenas à parte final, em que Roark explica que ela passou a frequentar lugares públicos para ficar fora de perigo. Na versão cinematográfica não é explicado, portanto, que perigo seria este ou que motivo Roark e Kevin teriam para assassiná-la.

Roark prossegue, chegando ao ponto em que ela se envolve com Marv e que ele seria um álibi muito conveniente para ele e Kevin – um brutamontes em quem ninguém acreditaria. No filme, o espectador já sabe, desde as primeiras cenas, que o ágil canibal é o assassino; afinal, fora visto entrando no quarto. Na HQ, entretanto, é apenas neste momento que esta informação é revelada de modo concreto: o Cardeal afirma que mandou os policiais atrás de Marv assim que Kevin matou Goldie.

O sacerdote prossegue, então, dizendo que Marv não se deixaria prender ou capturar. E que, agora, Kevin estava morto, e ele próprio também seria assassinado. Perguntado se a morte de um velho indefeso lhe traria satisfação, Marv responde que "não", mas que a tortura que a precederia, sim. E autoriza o padre a, enfim, gritar. No filme, Roark ainda se despede da cabeça de Kevin, dizendo-lhe que em breve se reencontrariam.

O longo monólogo de Marv, nos quadrinhos, mostra toda a sua satisfação perante a tortura a que submete Roark. Ele não apenas diz a Goldie que o castigo é melhor do que o que havia

prometido – como também o faz no filme –, mas também descreve os gritos e gemidos do sacerdote. Ele conclui, dizendo que o inferno para onde foi o Cardeal deve parecer o céu depois do que fez com ele. Os guardas sobem as escadas, arrombam a porta a atiram inúmeras vezes contra Marv.

Ele desperta cheio de aparelhos em uma cama de hospital, lamentando por não terem atirado em sua cabeça para acabar logo com isso. Ciente do estrago que fez, sabe que não o deixariam morrer tão facilmente. Quando está suficientemente recuperado, policiais batem nele sem parar e sem fazer perguntas, apenas estendendo-lhe confissões para assinar, que ele recusa uma após outra. Tudo isso é explicado ao leitor e ao espectador em um longo monólogo, sendo que a principal diferença entre o quadrinho e o filme reside no tamanho do texto: o da HQ é maior e mais detalhado do que o da versão cinematográfica, mas o conteúdo é praticamente o mesmo em ambos.

Marv segue ignorando as confissões até que um assistente de promotoria ameaça matar sua mãe caso não assine. No filme, esta é a primeira e única menção à mãe de Marv em toda a narrativa. Por outro lado, o fato dele ter cedido e assinado a confissão é, portanto, um tanto quanto verossímil na HQ, e faz todo o sentido que o seja: o troglodita chega e se emocionar ao visitar sua mãe. No filme, esta mesma mãe surge convenientemente na história para que Marv pudesse assinar a confissão – não sem antes quebrar o braço do assistente de promotoria em três lugares, mostrando uma vez mais sua enorme força e total ausência de escrúpulos.

Eles o acusam por todas as mortes, inclusive as de Lucille, das prostitutas e também de Goldie. A juíza se inflama em ódio ao dar a sentença, e nos quadrinhos o leitor tem ainda a menção ao repúdio popular que, sem alteração no curso da narrativa, fica de fora do filme. Condenado à cadeira elétrica, Marv aguarda sua morte na cela quando tem uma visita inesperada: Goldie.

Ele diz a ela que pegou todos os assassinos, até que ela se aproxima e ele vê que, em verdade, se tratava de Wendy, a irmã gêmea. Ele pede desculpas por ter se confundido mais uma vez, e ela responde que está tudo bem e que ele pode chamá-la de Goldie. Ao abraçá-la, ele sente uma vez mais o seu perfume de anjo. Nos quadrinhos, Wendy o beija e eles têm uma relação sexual. Ela dorme abraçada a ele, e a cena termina como começa a história com sua irmã. No

filme, Marv permanece fiel à sua Goldie e, em vez do beijo e do sexo, Wendy retribui com um abraço e lágrimas de gratidão antes de adormecer abraçada a ele.

Todo o resto acontece do mesmo modo, no cinema e na HQ. Já na cadeira elétrica, Marv explica em monólogo que eles o serviram um bom jantar como última refeição, com direito até mesmo a cerveja, e que lhe rasparam o cabelo. Ele interrompe o padre que fazia a sua última oração e pede que andem logo com a execução. A primeira carga não é suficiente para tirar-lhe a vida, e o gigante zomba dos oficiais, perguntando se é o melhor que podem fazer. Eles investem novamente, desta vez executando-o com sucesso e, assim, encerrando a trajetória de Marv.

3.2. Roteiro

A composição narrativa de *Sin City* pode ser identificada dentro do paradigma de três atos, como é comumente difundido e explicado por muitos autores. A definição de Syd Field (2001) servirá como exemplo e base para o entendimento desta estrutura:

> Uma história é um todo, e as partes que a compõem — a ação, personagens, cenas, sequências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, música, locações, etc. — são o que a formam. Ela é um todo. Estrutura é o que sustenta a história no lugar. É o relacionamento entre essas partes que unifica o roteiro, o todo. Esse é o paradigma da estrutura dramática. (FIELD, 2001)

Segundo Field (2001), portanto, o roteiro é dividido em três partes principais e dois pontos de virada[38], conforme ilustrado no esquema (figura 6). O primeiro ato tem a função de apresentar a trama e os personagens principais; o segundo deve desenvolver a narrativa e conduzi-la ao ato final, em que tudo deve ser concluído. Cada ponto de virada tem a função de mudar o rumo da história e levá-la ao próximo desenvolvimento.

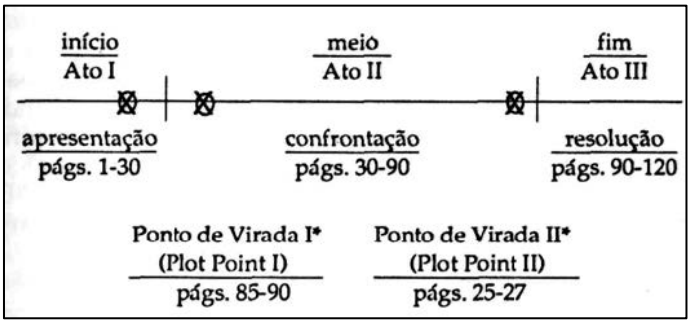


Figura 6 – Estrutura do Roteiro (FIELD, 2001)

3.2.1 Padrões estruturais – HQ

Dentro do paradigma de Syd Field, pode-se identificar em *Sin City* a seguinte estrutura:

Início (ato I) – Capítulos 1 a 3

Marv se envolve sexualmente com Goldie, desperta e percebe que ela está morta; os policiais chegam ao local, levantando a suspeita de que se trata de uma armação; Marv foge do local do

[38] *Plot points*, conforme tradução da edição em português: "No original, *Plot Point* — Ponto de Trama, de Enredo ou de Intriga. Uma das mais importantes ferramentas da técnica desenvolvida por Syd Field. Em português, adotamos a denominação de "Ponto de Virada" por melhor sintetizar o conceito de *Plot Point*: um incidente, episódio ou evento que "engancha" na ação e a reverte noutra direção (FIELD, 2001).

crime em embate com os policiais e jura vingar Goldie; se encontra com Lucille, depois vai à casa de sua mãe para buscar sua arma de estimação, Gladys.

Meio (ato II) – Capítulos 4 a 8

Marv vai ao bar de Kadie em busca de informações, onde é emboscado por matadores, os rende e mata; é avistado por uma mulher (Wendy) e segue com as torturas até descobrir o envolvimento da igreja no caso; Marv vai até a igreja, interroga e mata o padre e descobre sobre o envolvimento do Cardeal Roark e a existência da fazenda; lá, luta com um homem (Kevin) e suspeita que ele seja o assassino de Goldie; é derrotado e jogado no calabouço, onde se encontra novamente com Lucille, com quem tenta fugir; ela tenta se entregar e é morta por policiais; Marv os mata e segue com a fuga; decide ir ao Centro Velho em busca de informações, onde é baleado e capturado por Wendy e interrogado pelas prostitutas.

Fim (ato III) – capítulo 9

Marv parte com Wendy para a fazenda; enfrenta, vence e mata Kevin; deixa Wendy em segurança com sua amiga Nancy e vai até a Fortaleza Roark, onde tortura e mata o Cardeal Roark; é baleado e preso em seguida; na cadeia, Marv recebe a visita de Wendy; ela diz que ele pode chamá-la de "Goldie" e eles têm uma relação sexual; Marv é executado na cadeira elétrica.

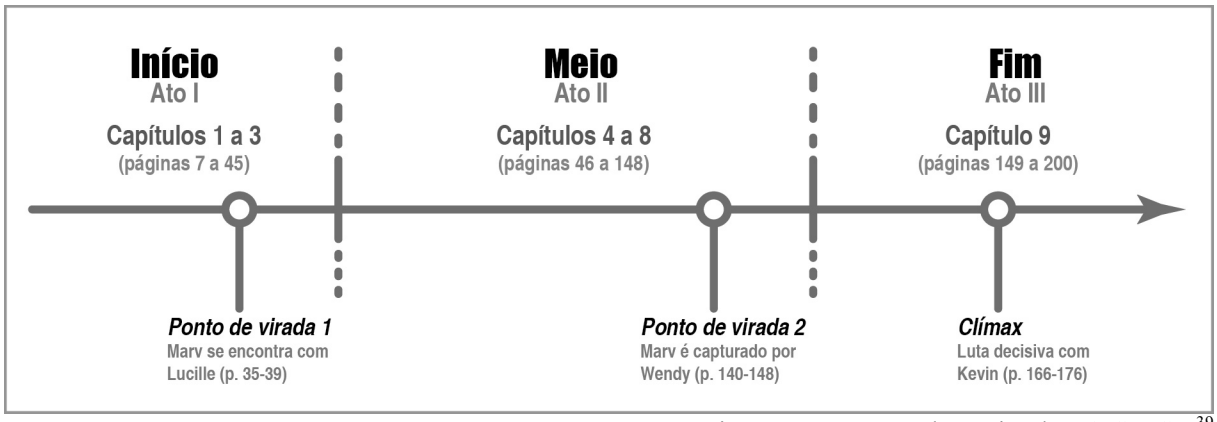


Figura 7 – Estrutura de roteiro da HQ *Sin City*[39]

[39] Pode ser discutido que o primeiro ato, por exemplo, estenda-se até a saída de Marv do bar de Kadie, e que o ponto de virada deste ato seria a cena com os assassinos e não o encontro com Lucille, conforme a minha divisão, com o fim do primeiro ato antes da cena do bar. Contudo, valendo-me da definição de Syd Field (1982) de que o primeiro ato consiste em "mostrar ao leitor quem é o seu personagem principal, qual é a premissa dramática da história (sobre o que ela trata) e qual é a situação dramática" (p. 14), considero que tudo isso já tenha ocorrido até aquele momento. Os eventos seguintes já fazem parte do desenvolvimento da trama e, portanto, o segundo ato.

Durante o primeiro ato, o leitor é apresentado aos personagens principais, à ambientação de *Sin City* e seu contexto geral, além da principal motivação de Marv. O ponto de virada deste ato é o encontro de Marv com Lucille, em que Marv exterioriza suas frustrações e vontades, o que dá o gancho para o restante dos acontecimentos. A trama se desenvolve ao longo do segundo ato, em que Marv descobre a profundidade do caso em que está envolvido e as pessoas que têm relação com a morte de Goldie. Neste ato, o ponto de virada é a captura de Marv pelas prostitutas. O último ato tem início com a partida para a Fazenda para o confronto final com Kevin e o encontro de Marv com seu inexorável destino.

3.2.2 Funções cardinais – HQ

1. Marv se envolve sexualmente com Goldie.
2. Marv desperta e percebe que Goldie está morta.
3. Os policiais chegam ao local, levantando em Marv a suspeita de que se trata de uma armação.
4. Marv foge do local do crime em embate com os policiais e jura vingar Goldie.
5. Marv se encontra com Lucille. O leitor é apresentado ao transtorno mental do personagem.
6. Marv vai à casa de sua mãe para buscar sua arma de estimação, Gladys.
7. Marv vai ao bar de Kadie em busca de informações. Lá, é emboscado por matadores.
8. Marv rende os assassinos e interroga um deles para obter maiores informações, em seguida os mata. É visto por uma mulher (Wendy) que clama por vingança.
9. Marv segue com as torturas até descobrir o envolvimento da igreja no caso; vai até a igreja, interroga e mata o padre e descobre sobre o envolvimento do Cardeal Roark e a existência da fazenda.
10. Marv é emboscado por Wendy, que o atropela e dispara contra ele diversas vezes.
11. Marv vai até a fazenda, onde luta com um homem (Kevin) e suspeita que ele seja o assassino de Goldie. É derrotado e jogado no calabouço, onde se encontra novamente com Lucille.
12. Marv e Lucille tentam fugir mas são emboscados por policiais. Ela tenta se entregar e é morta; Marv mata os policiais e segue com a fuga.
13. Marv decide se certificar do envolvimento de Roark e vai até a zona boêmia (Centro Velho) em busca de informações, onde é baleado por Wendy.

14. Marv é interrogado pelas prostitutas e explica que não matou Goldie mas, em vez disso, está tentando descobrir os responsáveis por sua morte e vingá-la.
15. Marv e Wendy se preparam para a batalha, comprando ferramentas e descansando por um dia.
16. Marv parte com Wendy para a fazenda; enfrenta, vence e mata Kevin.
17. Após deixar Wendy em segurança com sua amiga Nancy, Marv vai até a Fortaleza Roark.
18. Marv tortura e mata Roark; é baleado e preso em seguida.
19. Sob ameaças à sua mãe, Marv é forçado a assinar uma confissão assumindo a responsabilidade sobre todos os assassinatos, inclusive o de Goldie.
20. Na cadeia, Marv recebe a visita de Wendy. Eles têm uma relação sexual.
21. Marv é executado na cadeira elétrica (após segunda tentativa).

Estes acontecimentos são os que dão movimento à narrativa da HQ de modo geral. Assim como na metodologia proposta por Brian McFarlane (1996), para elegê-los optei por aqueles que se relacionam de modo *sequencial* e *consequencial*. Tendo sido publicada ao longo de nove capítulos separados, a HQ apresenta uma estrutura narrativa geral fragmentada, como demonstrado no *quadro 1* a seguir.

CAPÍTULO	**NÚMERO DE PÁGINAS** (POR CAPÍTULO)	**FUNÇÕES CARDINAIS** (POR CAPÍTULO)
1	9	1, 2 e 3
2	11	4
3	17	5 e 6
4	20	7 e 8
5	16	9 e 10
6	19	11
7	22	12
8	21	13 e 14
9	51	15, 16, 17, 18, 19, 20 e 21

Quadro 1 – divisão de funções cardinais por capítulo da HQ.

Em média, cada capítulo é desenvolvido ao longo de 22 páginas. Os dois primeiros são os mais curtos, com 9 e 11 páginas cada um, respectivamente. O último capítulo, com 51 páginas, é o mais longo de todos. A quantidade de funções cardinais (ou de eventos-chave na narrativa) em cada capítulo diz sobre a preocupação com o desenvolvimento da ação e a dinâmica da história.

As funções cardinais 1, 2 e 3, cruciais para a HQ, são desenvolvidos ao longo de 9 páginas: uma proporção aproximada de 3 para cada evento-chave, da seguinte maneira: nas três primeiras páginas, Marv se encontra e se envolve com Goldie; nas três seguintes, eles têm a relação carnal; nas três últimas, ele percebe que a mulher está morta (provavelmente assassinada) e ouve a aproximação da polícia. Há páginas com apenas um painel, algumas com 2 e outras com 3. Há uma com 5 e uma com 7 quadros. O monólogo mental de Marv inunda todas as páginas e, exceto pela sequência em que ocorre a relação carnal e pelo penúltimo painel, está presente em cada um dos quadros da história. Este capítulo introdutório, que mostra em poucas páginas a relação emocional do protagonista com sua musa, tem a carga dramática concentrada principalmente no texto – o pensamento de Marv – de modo que as imagens apresentam visualmente os personagens e dão o tom visual aproximado[40] da história, mas pouco auxiliam na ação propriamente dita, servindo mais como uma espécie de 'ornamento' para as reflexões do personagem principal do que para narrar os acontecimentos. Na cena de amor, contudo, ocorre o contrário: os textos dão lugar às imagens para contar a história, de forma dinâmica e ágil.

O segundo capítulo se encarrega de apenas uma função cardinal ao longo de 11 páginas: o confronto/a fuga da polícia. O predomínio das imagens é absoluto e a proporção texto/ilustrações chega a um nível extremo: exceto pelas onomatopeias e pelos grunhidos de Marv – "nuff", "gnaa", "huff", "uhnn", entre outros – não há uma fala, monólogo ou diálogo sequer ao longo de 7 páginas. Isto mostra a preocupação de Frank Miller com o desenrolar das ações, detalhando-as visualmente com afinco.

Do ponto de vista cronológico, o tempo do primeiro capítulo se passa ao longo de várias horas, desde o encontro de Marv com Goldie até seu despertar ao lado do cadáver dela. A fuga da polícia, no entanto, se dá ao longo de poucos minutos, e a relação entre a quantidade de texto e imagens nos dois capítulos passa diferentes noções de tempo: a leitura das 9 páginas iniciais, com caixas de texto contendo o monólogo de Marv em praticamente todos os quadros, é muito mais demorada do que as 11 páginas do capítulo seguinte[41], que mostram a ação da fuga pormenorizadamente e com muita agilidade.

[40] É demonstrado no subcapítulo *3.4 – Visual*, que Frank Miller desenvolveu e mudou o estilo ao longo da HQ.

[41] Desconsidero, aqui, a subjetividade desta leitura. Ao observar os detalhes das ilustrações, é perfeitamente possível que um leitor se demore mais no segundo capítulo do que no primeiro. Para fazer esta avaliação, portanto, uso como critério apenas a quantidade de texto em ambos os trechos e o fato de que o tempo necessário para a leitura verbal é maior do que a leitura não-verbal.

No capítulo 3 Marv se prepara para o início de sua jornada e começa a reunir as informações que o levarão à resolução do mistério sobre o assassinato de Goldie. Assim como os capítulos 4 e 5, este capítulo se desenvolve em duas funções cardinais, mostrando um equilíbrio maior entre o drama e a ação. Mesmo no capítulo 3, em que não há necessariamente um conflito, Marv mostra suas habilidades e extrema força física para chegar ao apartamento de Lucille após a fuga da polícia, em uma sequência de 6 páginas com pouco texto, seja monólogo mental ou balões com falas. A principal função deste trecho na história é apresentar ao leitor as suspeitas do personagem principal acerca do assassinato. A sequência de ação que abre o capítulo, portanto, é contrastada à carga dramática/emocional do posterior diálogo com Lucille e, além de acelerar a dinâmica da história, auxilia na construção do personagem Marv. O trajeto de Marv do apartamento de Lucille até a casa de sua mãe, mais dinâmico e com pouco texto, é contrastado também à carga dramática/sentimental do diálogo com sua mãe e com sua arma de estimação, Gladys. A proporção entre texto/quadros e entre drama/ação, neste capítulo e nos dois seguintes (4 e 5) é, portanto, um tanto mais equilibrada do que nos dois primeiros.

Nos capítulos 6 e 7, cada um deles com uma função cardinal, voltam a prevalecer as sequências de ação. A chegada de Marv à fazenda e o breve embate com o lobo de guarda duram aproximadamente 6 páginas, a mesma quantidade da primeira luta entre Marv e Kevin, que acontece em seguida. Já no calabouço, o diálogo com Lucille dura cerca de 7 páginas. Há, portanto, 12 páginas de ação para 7 páginas de dramatização. O capítulo 7, por sua vez, mostra a fuga do calabouço e o confronto com os policiais, sem grandes sequências de diálogos. A ação predomina ao longo das 22 páginas deste capítulo. Destas, várias contém apenas um painel – são as chamadas *splash pages*[42] –, destacando e dando grande importância ao momento da ação; outras contém apenas dois quadros. A leitura é dinâmica e rápida até o início do oitavo capítulo, que desacelera novamente o ritmo da história, trabalhando 2 funções cardinais ao longo de 21 páginas.

A sequência da chuva, em que Marv reflete sobre a gravidade de sua situação, envolvido no que pode ser uma armação de uma das figuras mais importantes da cidade – o Cardeal Roark – dura 11 páginas, com poucos quadros e muito texto: a maioria das páginas tem um ou dois

[42] *Splash pages* são ilustrações que ocupam uma página inteira. Por ser uma imagem de grande impacto visual, normalmente é usada para causar surpresa ou enfatizar um trecho específico. Em algumas ocasiões, é usada no começo de uma HQ para contextualizar e situar o leitor rapidamente na trama. Conforme o próprio Will Eisner disse sobre uma de suas obras, "I only had seven pages to tell the story, and I had to get the reader quickly into it. So the splash page came from that" (Eu tinha apenas sete páginas para contar a história, e eu tinha que deixar o leitor rapidamente envolvido. Então a *splash page* veio daí – tradução livre. BROWNSTEIN, 2005, p.27).

painéis apenas. O seu monólogo interior é extenso e detalhado, e mostra com clareza a variação do estado emocional do personagem, que transita entre a incerteza, o medo e a determinação. No último momento da reflexão, ele reluta uma vez mais. Ele chega à conclusão de que deve averiguar as lacunas de toda a história buscando informações com as prostitutas no Centro Velho de *Basin City*.

Ainda no oitavo capítulo, Frank Miller usa uma página para ambientar Marv e a zona boêmia da cidade. Nas duas páginas seguintes, ele mostra o encontro com Wendy, em que ela baleia Marv na cabeça. A partir daí, tem início o interrogatório. Até seu desfecho, com a revelação de que Marv não é responsável pela morte de Goldie e pretende, na verdade, vingá-la, tem-se 7 páginas de um diálogo extremamente passional.

O nono e último capítulo é o mais extenso e responsável pelo máximo desenvolvimento da narrativa: nele tem lugar a maior parte das funções cardinais da história – sete ao todo. Ao longo de 51 páginas – pouco mais que 25% do total – a ação volta ao palco central da história, com a supremacia absoluta da linguagem não-verbal. Apesar disso, é frequente a mudança de ritmo na narrativa, alternando trechos de ação extremamente ágeis, com movimento e tensão constantes, em oposição a trechos de maior profundidade dramática, com predomínio de diálogos e monólogos.

Nas primeiras 13 páginas do capítulo 9, responsáveis pela preparação da vingança – a compra dos equipamentos e a viagem de volta à fazenda – a relação entre texto e imagens é equilibrada graças ao monólogo mental de Marv e dos diálogos com Wendy. Quando começa a luta, exceto pelos grunhidos guturais de Marv e dos comentários que faz mentalmente, predominam as ilustrações em uma sequência de 10 páginas que mostra a segunda e definitiva luta com Kevin.

O confronto é minuciosamente trabalhado. Para cada ação, golpe ou movimento é reservado um painel, não raro em *super-close* ou plano detalhe. Quando Wendy pede a Marv que seja ela a dar o tiro de misericórdia, a narrativa desacelera e se distancia do leitor por meio do uso das silhuetas em todos os quadrinhos desta página. A história mantém o ritmo lento por mais cinco páginas, que incluem a tortura de Kevin, sua morte e a posterior conversa com Nancy. As sete páginas seguintes, que mostram a invasão da Fortaleza Roark, volta a trabalhar em extremo dinamismo, priorizando a ação.

Em seguida, a conversa com Roark dura quatro páginas. A diagramação é regular e estável, com composições equilibradas por quadros de tamanhos semelhantes. Prevalecem os textos do diálogo e os quadros em close, mostrando a expressão dos personagens para enfatizar a carga dramática da cena. Nas duas páginas seguintes, Marv relata o que ocorre durante vários dias, desde o período em que esteve no hospital, sua confissão e julgamento. O encontro com Wendy dura uma página, e até aí predomina o teor dramático da narrativa. A ação volta à tona na sequência da execução de Marv, dando lugar novamente ao repouso em detrimento da ação.

A passagem de tempo é percebida de maneiras diferentes nos distintos fragmentos do roteiro. Assim como no aspecto visual e na construção maniqueísta dos elementos da história, o contraste é visto de maneira marcante na estrutura da trama, alternando recorrentemente trechos de movimento e repouso, caracterizados concomitantemente pela ação e pela cadência dramática. Embora a quantidade de páginas seja muitas vezes a mesma (ou quase), como nos exemplos dos capítulos 1 e 2 que opõem, respectivamente, repouso e movimento.

As passagens com maior concentração dramática são mais estáveis, com os olhos do leitor demorando-se mais em cada quadro devido, em parte, à grande quantidade de texto. A sensação predominante é de estabilidade, descanso. Em contrapartida, os trechos com predomínio de ação sugerem uma passagem de tempo acentuadamente mais acelerada, principalmente devido aos cortes dos painéis e da diagramação das páginas. Predominam os sentimentos de tensão, urgência.

A trama de *Sin City* muito guarda em comum com a tragédia, como a que é explicada por Aristóteles. Segundo o filósofo, por meio dos personagens (atores), "[s]uscitando a compaixão e o terror, a tragédia tem por efeito obter a purgação dessas emoções" (ARISTÓTELES, [S.l. : s.n.]). Apesar das feições grotescas, por meio da compaixão pelo personagem bruto e apaixonado é gerada a empatia do leitor. O suspense suscita o terror, mediante os sucessivos fracassos e obstáculos no caminho de Marv, que não pode culminar em um desfecho agradável ou feliz visto que já começa pelo assassinato daquela que é o fruto de seu afeto – Goldie. A sua redenção vem menos pelo sucesso da empreitada do que pela sensação de "dever cumprido" por ter vingado sua amada.

A atitude de Marv ao longo dos acontecimentos, contudo, não permite ao leitor que sobressaia o sentimento de compaixão. Ele existe, é claro, mas não é único – nem o mais evidente. Sua confiança inabalável, mesmo quando está amarrado e ferido pelas prostitutas; ou, ainda, quando faz escárnio da própria execução pela cadeira elétrica, obrigando o carrasco a "matá-lo" duas vezes, fazem com que o leitor esteja diante, a cada morte e a cada tortura perpetradas pelo protagonista, do sentimento de *purgação*. Todos os leitores são convidados a (e capazes de) torturar e dar cabo da vida de Roark junto com Marv; seus braços e mãos são os braços e mãos do leitor, uma vez que Frank Miller suprime da narrativa gráfica este trecho, deixando-o a cargo de quem lê.

Dividida em capítulos, sua aventura tem início logo após a apresentação dos personagens e a morte de Goldie. Marv parte em uma jornada de descoberta e superação de obstáculos. Mesmo que seja considerada como o grande clímax a batalha final contra Kevin, deve ser observado que cada um dos nove capítulos[43] possui desenvolvimento, ponto de virada e uma conclusão – que jamais chega a ser definitiva, já que dá margem ao início do capítulo seguinte: no primeiro, o ponto de virada é a chegada da polícia ao local do crime; no segundo, o voo de carro para o leito do rio; no terceiro, o encontro com a mãe; no quarto, a aparição de Wendy; no quinto, o primeiro encontro de fato com Wendy (que, até onde sabe o leitor, pode ser fruto da mente perturbada de Marv); no sexto, a primeira luta contra Kevin; no sétimo, a traição de Lucille e sua frustrada tentativa de entregar-se; no oitavo, o encontro definitivo com Wendy; e, no último capítulo, a batalha mortal contra Kevin.

3.2.3 Padrões estruturais – Filme

A versão fílmica de *Sin City* revela a mesma estrutura narrativa básica da versão em quadrinhos, exceto por algumas mudanças como demonstrado a seguir.

Início (ato I) – 6' de duração (13'00" a 19'00")

Marv se envolve sexualmente com Goldie e ambos adormecem; um homem (Kevin) é visto entrando no quarto; Marv desperta e percebe que Goldie está morta; os policiais chegam ao

[43] A versão original foi publicada nos EUA pela Dark Horse em 13 capítulos – ou *episódios*, como Frank Miller os batizou. Eles se relacionam com a edição brasileira da seguinte forma: os três primeiros episódios equivalem, cada um, aos três primeiros capítulos; episódios 4 e 5 equivalem ao capítulo 4 da edição brasileira; episódios 6 e 7 são o capítulo 5; o capítulo 6 corresponde aos episódios 8 e 9; o episódio 10 da edição estadunidense é o capítulo 7 da brasileira; o capítulo 8 abrange os episódios 11 e 12 e, por fim, capítulo 9 e episódio 13 são iguais.

local, levantando a suspeita de que se trata de uma armação; Marv foge em embate com os policiais e jura vingar Goldie; em seguida, se encontra com Lucille.

Meio (ato II) – 15'40" de duração (19'00" a 34'40")

Marv vai ao bar de Kadie em busca de informações, onde é emboscado por matadores, rende e mata os assassinos; é avistado por uma mulher (Wendy) e segue com as torturas até descobrir o envolvimento da igreja no caso; vai até a igreja, interroga e mata o padre e descobre sobre o envolvimento do Cardeal Roark e a existência da fazenda; lá, luta com um homem (Kevin) e suspeita que ele seja o assassino de Goldie; Marv é derrotado e jogado no calabouço, onde se encontra novamente com Lucille, com quem tenta fugir; ela tenta se entregar e é morta pelos policiais; Marv os mata e segue com a fuga; decide ir ao Centro Velho em busca de informações, onde é baleado e capturado por Wendy e interrogado pelas prostitutas.

Fim (ato III) – 12'28" de duração (34'40" a 47'08")

Após providenciar os instrumentos necessários, Marv parte com Wendy para a fazenda; enfrenta, vence e mata Kevin; em seguida, deixa Wendy em segurança com sua amiga Nancy e vai até a Fortaleza Roark, onde tortura e mata o Cardeal, é baleado e preso; já na cadeia, Marv recebe a visita de Wendy; eles se abraçam e ela diz que ele pode chamá-la de "Goldie"; Marv é executado na cadeira elétrica.

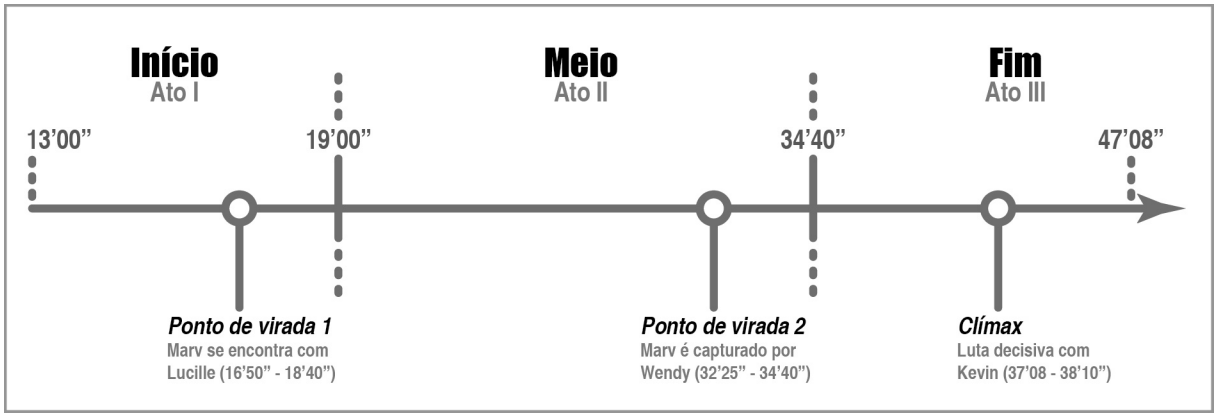


Figura 8 – Estrutura de roteiro do filme *Sin City*

Exceto pela revelação do assassino que, na HQ, só acontece de modo definitivo durante o interrogatório do Cardeal Roark, o primeiro ato do filme possui a mesma função que o da

versão em quadrinhos, apresentando ao espectador ao contexto geral da trama. O ponto de virada permanece o encontro de Marv com Lucille em seu apartamento e aí termina o primeiro ato, ao contrário da HQ que ainda inclui a ida de Marv à casa de sua mãe. O segundo ato segue, no filme, praticamente da mesma forma que na HQ, com a captura e o interrogatório de Marv pelas prostitutas como ponto de virada. E, por fim, com a exceção da última noite de Marv com Wendy, o terceiro ato do filme mantém os mesmos acontecimentos da versão em quadrinhos.

3.2.4 Funções cardinais – Filme

1. Marv se envolve sexualmente com Goldie.
2. Um homem (Kevin) é visto entrando no recinto.
3. Marv desperta e percebe que Goldie está morta.
4. Os policiais chegam ao local, levantando em Marv a suspeita de que se trata de uma armação.
5. Marv foge do local do crime em embate com os policiais e jura vingar Goldie.
6. Marv se encontra com Lucille. O espectador é apresentado ao transtorno mental do personagem.
7. Marv vai ao bar de Kadie em busca de informações. Lá, é emboscado por matadores.
8. Marv rende os assassinos e interroga um deles para obter maiores informações, em seguida o mata. É visto por uma mulher (Wendy) que clama por vingança.
9. Marv segue com as torturas até descobrir o envolvimento da igreja no caso; vai até a igreja, interroga e mata o padre e descobre sobre o envolvimento do Cardeal Roark e a existência da fazenda.
10. Marv é emboscado por Wendy, que o atropela e dispara contra ele diversas vezes.
11. Marv vai até a fazenda, onde luta com um homem (Kevin) e suspeita que ele seja o assassino de Goldie. É derrotado e jogado no calabouço, onde se encontra novamente com Lucille.
12. Marv e Lucille tentam fugir mas são emboscados por policiais. Ela tenta se entregar e é morta; Marv mata os policiais e segue com a fuga.
13. Marv decide se certificar do envolvimento de Roark e vai até a zona boêmia (Centro Velho) em busca de informações, onde é baleado por Wendy.

14. Marv é interrogado pelas prostitutas e explica que não matou Goldie mas, em vez disso, está tentando descobrir os responsáveis por sua morte e vingá-la.
15. Marv e Wendy se preparam para a batalha, comprando ferramentas.
16. Marv parte com Wendy para a fazenda; enfrenta, vence e mata Kevin.
17. Após deixar Wendy em segurança com sua amiga Nancy, Marv vai até a Fortaleza Roark.
18. Marv tortura e mata Roark; é baleado e preso em seguida.
19. Sob ameaças à sua mãe, Marv é forçado a assinar uma confissão assumindo a responsabilidade sobre todos os assassinatos, inclusive o de Goldie.
20. Na cadeia, Marv recebe a visita de Wendy.
21. Marv é executado na cadeira elétrica (após segunda tentativa).

A correspondência entre funções cardinais das duas obras é notável, mantendo inclusive praticamente a mesma ordem. Há apenas duas diferenças estruturais: a inclusão, no filme, da função cardinal número 2 – entrada de Kevin no aposento – e a supressão da função número 6 da HQ – a ida de Marv à casa de sua mãe. Assim, tanto a história em quadrinhos quanto o filme contam com 21 funções cardinais. Embora ausente, a função 2 do filme é *insinuada* na HQ uma vez que o leitor tem, ao final da trama – precisamente, no diálogo entre Marv e Roark, em que o Cardeal revela este fato – a confirmação de que Kevin é o assassino de Goldie de fato (porque, para que isso fosse possível na HQ, Kevin teria necessariamente que ter estado no aposento *após* a relação sexual e *antes* de Marv despertar, tal como acontece explicitamente na função cardinal 2 do filme).

Na versão em quadrinhos, a função cardinal 6 guarda relação direta com a 19, em que Marv assina a confissão sob ameaças à sua mãe. Suprimida, a aparição da mãe de Marv não chega sequer a ser insinuada no filme. Contudo, não prejudica o entendimento desse trecho por parte do espectador, que assume naturalmente que uma ameaça feita à própria mãe tende a despertar a ira (e também a cautela, neste caso) de um personagem como Marv.

A função cardinal número 15 também é digna de atenção. Embora presente nas duas obras, o fato de dormirem no mesmo quarto na HQ após a compra dos instrumentos para a batalha – fato que é suprimido no filme – reforça, nos quadrinhos, a situação da mente perturbada de Marv. Nesta cena, ele confunde Wendy com Goldie e tenta se aproximar sexualmente dela. Como a questão da condição psicológica do personagem não é trabalhada da mesma maneira

em outros momentos ao longo do filme, esta cena mostra-se irrelevante e não tem absolutamente nenhuma necessidade em ser transposta para a tela. Ao levar em conta, ainda, que o filme trata a última noite de Marv (função cardinal 20) de forma diferente (no quadrinho, eles têm uma relação sexual enquanto no filme, apenas dormem abraçados, confortando-se), a "transgressão" de Marv ao tentar se deitar com Wendy perderia o sentido se fosse mantida no filme.

Apesar da correspondência em cerca de 90% das funções cardinais das duas obras, estas alterações são responsáveis por uma mudança no *enredo* de uma e de outra, mesmo que a *história* permaneça inalterada.

Com relação ao caráter fragmentado da narrativa, é necessário notar que o filme não faz nenhum esforço em preservá-lo. Ao contrário da história em quadrinhos que foi publicada em capítulos, o filme foi feito para ser apreciado em uma única exibição contínua de 34'08"[44], de modo que o espectador não diferencia (tampouco subdivide) as partes do filme da mesma maneira que o leitor. Assim, embora tenham sido mantidos a maioria dos acontecimentos que, na HQ, servem como desenvolvimento e pontos de virada nos capítulos específicos, sua importância para a estrutura do filme é minimizada devido à unidade que o *todo* proporciona, muito mais facilmente, no filme do que na HQ. Do mesmo modo, o contraste proveniente da alternância entre movimento/repouso é menos nítido e o filme tende a ser visto de forma mais equilibrada ao revezar momentos de ação extrema com sequências em que a ênfase está na carga dramática. Isso permite que os principais pontos de virada – o encontro com Lucille e o interrogatório das prostitutas – sejam percebidos em destaque, assim como o *clímax* – a grande luta final contra Kevin – em meio à estrutura geral da trama.

Embora não exista uma correspondência direta entre a duração do filme e a quantidade de páginas da história de Frank Miller, a divisão do roteiro em três atos e a medição do tempo entre eles ajuda a entender como Robert Rodriguez trabalhou as ações, as cenas e a duração das sequências. Todo o primeiro ato dura 3 minutos no filme contra 28 páginas da HQ; contudo, a equivalência de 1 minuto para aproximadamente cada 9 páginas não existe de modo preciso: a cena de sexo, por exemplo, retratada em apenas 4 páginas, dura exatamente 1 minuto do filme. Em contrapartida, a sequência da fuga dos policiais, desde que Marv arrebenta a porta do quarto até o momento em que se joga com a viatura no rio, dura 50

[44] Correspondentes ao trecho que vai de 13'00" a 47'08" do longa.

segundos tendo sido desenhada ao longo de 9 páginas, das quais 4 durariam cerca de 20 segundos contra 1 minuto que duram as mesmas 4 páginas de uma sequência menos movimentada.

É óbvio que a relação entre a quantidade de páginas desenhadas e a de minutos filmados pouco importa para o entendimento da narrativa. Contudo, é interessante notar que, ao colocar no mesmo intervalo de tempo uma sequência dramática de poucas páginas e uma outra sequência de várias páginas de ação extrema, Robert Rodriguez demonstra o que eu havia dito antes: a leitura das páginas com predomínio de texto sugere uma passagem de tempo mais lenta do que a leitura das páginas com predomínio de imagens. Apesar de parecer óbvio à primeira vista, a precisa transposição para o cinema de um elemento tão pouco mensurável nos quadrinhos como o tempo é deveras notável. De modo hábil, o diretor, portanto, explicita a mesma passagem de tempo insinuada por Frank Miller no que diz respeito aos trechos de repouso e movimento: sequências de carga dramática são mais lentas enquanto as de ação, mais ágeis.

3.4. Composição Visual

Além do contraste, há outro conceito do campo da composição visual que deve ser debatido para elucidar o impacto causado pela arte de *Sin City*: trata-se da harmonia – ou, melhor dizendo, da falta dela. Donis A. Dondis opõe harmonia e contraste, classificando-os como recursos antagônicos para uma composição visual. Em seu *Sintaxe da Linguagem Visual* (2007), ela afirma que, "no rol das técnicas" (p. 108), enquanto a harmonia tende a uma estatização da percepção decorrente da busca pelo equilíbrio, o contraste tende ao dinamismo: a primeira conduz a "um estado de tranquilidade e resolução" , procurando "reduzir a tensão, racionalizar, explicar", ao passo que o segundo "é uma força de oposição", que "desequilibra, choca, estimula" (p. 108). João Gomes Filho (2004) corrobora esta percepção ao afirmar que, "[n]a harmonia, predominam os fatores de equilíbrio, de ordem e de regularidade visual inscritos no objeto ou na composição" (p. 51), ao passo que o contraste é uma "contraforça à tendência do equilíbrio absoluto" e que é uma "poderosa ferramenta de expressão, o meio para intensificar o significado" (p. 62).



Figura 9 – diagramação da página em plena harmonia decorrente do equilíbrio praticamente simétrico da disposição dos quadros, como pode ser visto no esquema ao lado (figura 10).

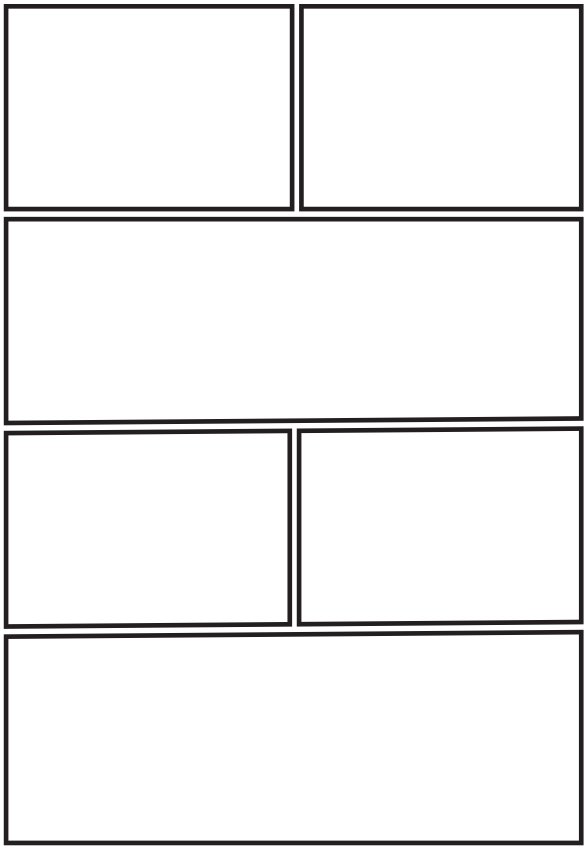


Figura 10 – os quadros têm altura idêntica e divisão regular, proporcionando harmonia. O espaçamento entre eles também é uniforme, tanto na horizontal como na vertical.

Se fosse adotado o conceito usado pela música para definir *harmonia*, seria preciso trabalhar com noções como encadeamento, combinação, fluidez e suavidade. Ao observar a diagramação de uma página de *Sin City*, é notável o arranjo dos quadros e a fluidez da leitura, graças ao equilíbrio da combinação entre eles (figuras 9 e 10). Isto não permite afirmar, entretanto, que a arte de *Sin City* seja harmônica do ponto de vista da percepção visual: ao contrário. Mesmo nas ocasiões em que uma página apresenta quadros equilibradamente dispostos, os desenhos em seu interior cuidam de quebrar o equilíbrio, gerando contraste – não apenas cromático, como é evidente em toda a obra (oposição preto/branco), mas também de proporções, formatos e tamanhos (figuras 11 e 12 – largo/estreito, grande/pequeno); movimento (figuras 13 e 14 – em uma direção e na direção contrária); e orientação (figura 15 – vertical/horizontal).



Figura 11 – embora a diagramação seja harmônica, os quadros apresentam formas que contrastam entre si, em tamanho e largura, como demonstrado no esquema ao lado (figura 5).

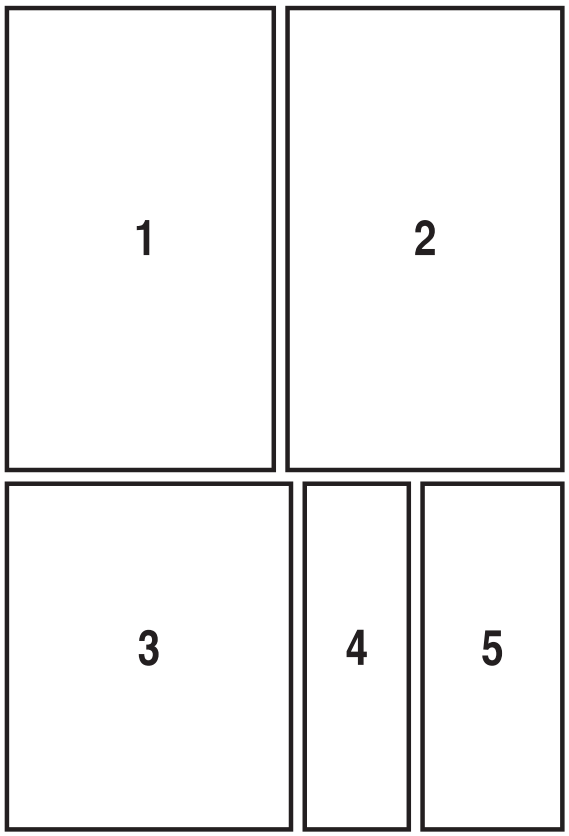


Figura 12 – Os quadros 1 e 2 são harmônicos entre si, mas contrastam em tamanho com os quadros 3, 4 e 5; estes, embora tenham a mesma altura, apresentam contraste de largura.

No filme, alguns destes conceitos também permanecem. Por exemplo, a beleza física de Goldie/Wendy contrasta com a repugnante aparência de Marv, cujo tamanho, por sua vez, apresenta gritante contraste com o tamanho de seu adversário Kevin. Também sua

personalidade, quieta e cuidadosa, difere sobremaneira daquela do protagonista, um tanto quanto expansiva e descuidada (ainda que propositalmente).

A arte gráfica da HQ em *Sin City*, não por acaso, faz uso do contraste de modo soberbo, explorando todas estas possibilidades visuais gerando conflito constante. A personalidade dos atores da trama, não apenas contraditória em vista de suas motivações e atitudes (o que explico adiante) mas, também, em conflito interno permanente, somada ao efeito proporcionado pela arte da HQ, é capaz de produzir sentido amplo para o leitor, que inconscientemente associa o contraste psicológico ao contraste visual. Harmonia, portanto, desempenha um papel modesto no visual de *Sin City*: assim como os personagens, os elementos visuais e as composições proporcionam majoritariamente o caos, graças ao exacerbado contraste.



Figura 13 – exemplo de contraste de direção presente no movimento da ação.



Figura 14 – no quadro superior, o movimento é da direita para a esquerda; no inferior, é da esquerda para a direita.

A escolha das cores também leva este conceito a níveis extremos. Em *The hard goodbye*, a versão em quadrinhos faz uso exclusivo do preto-e-branco. Considerando os arcos narrativos adaptados para o longa-metragem, apenas em *That yellow bastard* Frank Miller utiliza a cor para destacar algum elemento da história: neste exemplo específico, Roark Junior é colorido de amarelo com o claro objetivo de acentuar seu aspecto asqueroso, doente e disforme (figura 16). Robert Rodriguez, por sua vez, replica este mesmo recurso em todos os três filmes dentro do longa, inclusive *The hard goodbye* que, na HQ, é inteiramente em branco e preto.



Figura 15 – a página apresenta, tanto na disposição dos quadros quanto na ação, contraste de orientação entre horizontal (quadro superior) e vertical (quadros inferiores). (MILLER, 1991 – p. 11)



Figura 16 – Uso do amarelo no personagem vivido por Roark Junior. Seu aspecto doente e asqueroso é amplificado pela cor. (MILLER, 1996 – p. 22)

Embora tal recurso ofereça apelo visual incomum (e, por este motivo, extremamente interessante), de soberba expressividade na tela, ao exibir apenas a cama vermelha em uma cena majoritariamente em preto-e-branco (figura 17), não há uma justificativa forte para fazê-lo que não seja decorativa; não há um significado narrativo ou mesmo semiótico claro: o vermelho da cama, exceto pela alusão ao erotismo e à paixão presentes na cena (que justificariam, por exemplo, a escolha da cor vermelha e não da cor azul), não significa, em princípio, nada; apenas que é uma cama vermelha. A opção parece ser, portanto, pelo impacto visual que este recurso oferece.



Figura 17 – Apesar de representar a paixão e o erotismo, a cor vermelha tem função majoritariamente decorativa na cena, destacando-se em oposição ao restante do enquadramento, inteiramente em preto-e-branco.
RODRIGUEZ, Robert. MILLER, Frank. *Sin City* [Filme – DVD, 2005].

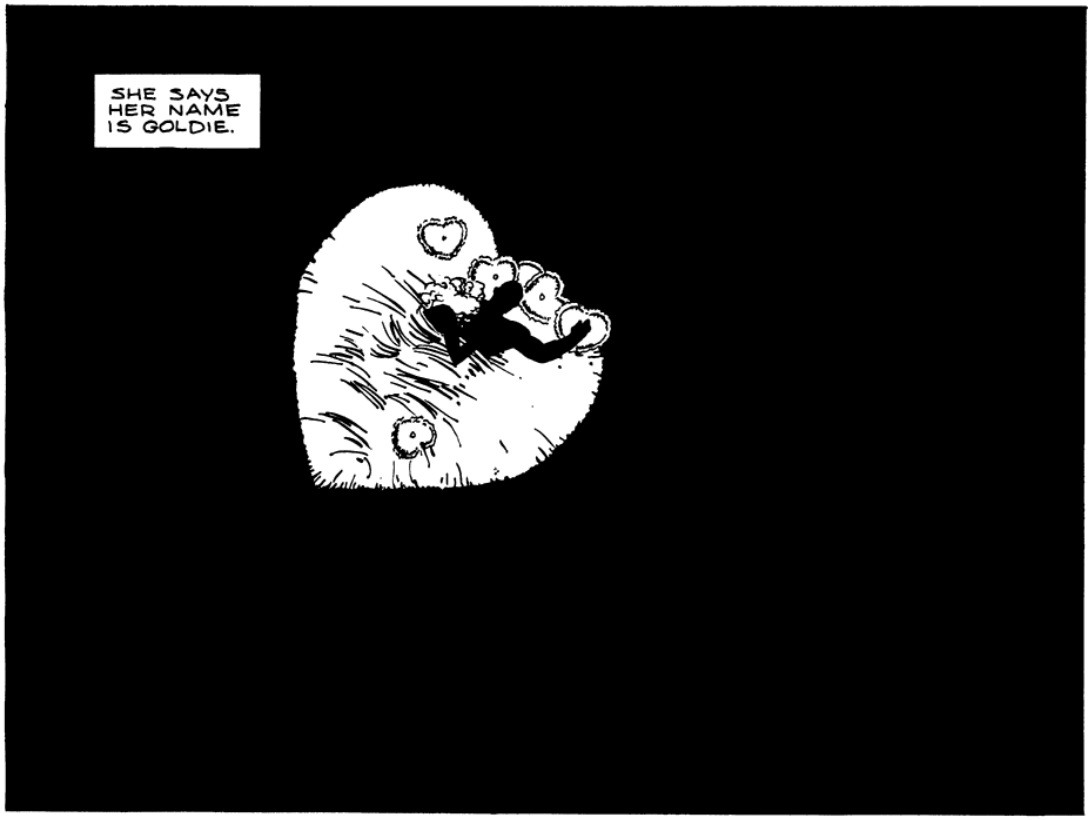


Figura 18 – A mesma cama, na versão em quadrinhos, mantém a ênfase no contraste entre o branco e a imensidão em preto que a rodeia. (MILLER, 1991 – p. 05)

Por outro lado, a versão em quadrinhos atribui a terceira cor apenas a elementos *com* significado: Amy, na história curta *Daddy's little girl*, tem sua feminilidade e (pretensa) inocência acentuadas pela cor rosa (figura 19); Mary, em *The babe wore red*, exala erotismo e

tentação no batom, nas unhas e em suas vestes vermelhas (figura 20), tentação esta a que Dwight resiste arduamente. Além disso, a cor vermelha tem a função de mostrar que o vestido entregue a Dwight no final da história pertenceu de fato a Mary (figura 21).



Figura 19 – Amy, "filhinha de papai", inocente e pura, como acentuado pela cor rosa. (MILLER, 1997)



Figura 20 – O erotismo e a sensualidade no vestido e nos lábios vermelhos de Mary. (MILLER, 1994)



Figura 21 – Vestido vermelho entregue a Dwight no final da história.
A cor indica a que o vestido teria pertencido a Mary (MILLER, 1994).

A exceção reside em Goldie (figuras 22 e 23). Um dos motivos pelo qual ela sempre aparece com algum elemento em vermelho é similar ao do vestido de Mary em *The Babe Wore Red*: enfatizar o caráter sensual, tanto da personagem em si como de sua relação com Marv. Além disso, a musa do grandalhão violento se destaca dos demais elementos em preto-e-branco, com seus lábios e vestido vermelhos e cabelos dourados para ser diferenciada de sua irmã Wendy, que é mostrada em preto-e-branco em cada uma de suas aparições na tela. No filme, portanto, este é o único elemento a usar a cor com um significado claro e com distinguível função narrativa. As demais situações em que a terceira cor aparece – as sirenes das viaturas, os lençóis da cama de coração, o frasco de remédios de Marv (que é alaranjado e não

vermelho, como todos os outros elementos citados), a tatuagem da meretriz empalhada na parede do calabouço, os olhos azuis de Becky (Alexis Bledel), o amarelo na chama do coquetel *molotov* arremessado pelo protagonista (e da subsequente explosão), o verde nas placas de neon do bar de Kadie, o sangue de Marv, Kevin e Roark – têm função ilustrativa, decorativa; no máximo, enfatizam uma ou outra ação.



Figura 22 – Goldie: vermelho erótico e sensual, além de distingui-la de sua irmã. RODRIGUEZ, Robert. MILLER, Frank. *Sin City* [Filme - DVD].



Figura 23 – Wendy, em preto-e-branco. RODRIGUEZ, Robert. MILLER, Frank. *Sin City* [Filme - DVD].

Com isso, tem-se novamente a questão da surpresa. Este recurso visual – colorir apenas um elemento por vez em meio ao universo bicolor do resto –, que é altamente expressivo, tem seu impacto reduzido quando comparado ao uso da cor na HQ, já que um evento marcante e único é mais surpreendente do que vários eventos similares. No filme, esta solução pode ser, de certo modo, esperada pelo espectador: de tanto em tanto tempo, sabe-se que algum objeto, acessório ou esguicho colorido emergirá em meio ao oceano branco-e-preto que inunda a tela. Na HQ, por outro lado, *um único elemento*, em uma *única cor*, aparece em determinada história – de modo impactante, surpreendente e raro. Portanto, o impacto deste recurso, no caso do filme é *diluído* (e previsível) enquanto na HQ é *concentrado* (e inusitado).

A versão em quadrinhos da primeira *Sin City*, entretanto, não faz uso desta solução em nenhuma oportunidade. Apesar disso, como visto, Rodriguez utiliza esta linguagem que, em verdade, foi criada e aprimorada nas outras histórias do universo de *Sin City*, publicadas após *The hard goodbye*. No filme, o elemento colorido tem a função de, visualmente, encantar o espectador que não o conhece e aproximar o filme da linguagem que já é familiar ao leitor das HQ's de Frank Miller, mas não tem o compromisso de "surpreender" o leitor.

Portanto, o uso da terceira cor como "elemento surpresa", do qual o filme deliberadamente abre mão neste quesito, não deixa de ser uma escolha *com* significado. Pelo simples motivo

de poder incluir na narrativa fílmica a "surpresa" de formas que são impossíveis para a HQ – através da música, da ambientação sonora, da interpretação dos atores e do movimento, por exemplo – o filme pode, sim, dar-se ao luxo de usar a cor com a exclusiva finalidade de aumentar a expressividade aqui e ali quando bem entender, explorando este recurso visual de modo recorrente.

Outra característica entre as mais marcantes de *Sin City* é a dualidade: várias de suas principais questões são apresentadas em pares, não raramente opositores. O visual das produções é um dos elementos (ou conjunto de elementos) que melhor exemplifica tal dualidade e o maniqueísmo presentes nas duas obras. Para que isto fique claro convém fazer uma breve análise acerca da existência do pecado e o papel por ele exercido tanto no filme quanto na HQ.

A fictícia *Basin City* é uma cidade corrompida em todos os seus níveis. Os personagens que lá habitam não apenas cometem pecados, mas parecem vivê-los em sua plenitude. Entre os sete pecados capitais, há séculos listados pela Igreja Católica, dois são especialmente recorrentes na história: *ganância* e *luxúria*. Ambos os vícios são responsáveis por motivar a maioria das ações e reações de quase todos os arcos narrativos, especialmente *The hard goodbye*.

Em menor escala, os demais pecados também aparecem aqui e ali ao longo da trama, mas de modo sutil ou até mesmo irrelevante. É perfeitamente aceitável, por exemplo, associar Kevin e seu mentor, o Cardeal Roark, ao pecado da *gula*; assim como é quase natural atribuir ao Marv da versão em quadrinhos, o vício da *ira* (como visto na análise do enredo, o Marv de Robert Rodriguez é, em comparação, um tanto quanto ponderado em suas atitudes). Ainda melhor para ilustrar este vício seria Wendy, cujas ações são movidas pelo extremo rancor que sente em decorrência do assassinato de sua irmã gêmea, Goldie.

Pode-se interpretar que a *gula* manifeste-se, ainda, no exagerado consumo de drogas, em especial as bebidas alcóolicas, presentes em vários dos diálogos e cenas de não-ação. Contudo, o pecado da bebida ajuda no constructo da ambientação, de maneira (quase) secundária, não tendo um papel determinante na história ou nas atitudes dos personagens, mas conferindo-lhes credibilidade e verossimilhança. O *orgulho* (ou *vaidade*) é, por outro lado, um traço muito claro da personalidade de Roark e de Roark Junior, mas ausente da maioria dos demais personagens. Aliás, se é possível associar Júnior a qualquer pecado, não seria

outro senão o da já mencionada luxúria. Ademais, já no campo das conjecturas, é possível atribuir a Kevin o pecado da *preguiça* (de pensar por si mesmo).

Contudo, a *gula*, a *ira*, o *orgulho* e a *preguiça* têm função bem menos decisiva para a obra quando comparados à *luxúria* e à *ganância*: ou aparecem para compor um determinado "pano de fundo", ou destacados apenas neste ou naquele personagem. A *inveja* sequer é digna de nota durante a trajetória de Marv em *The hard goodbye*. *Sin City*, ambientada na chamada "cidade do pecado", não é uma obra permeada pelos sete pecados capitais e os principais fatos motivadores do enredo, portanto, residem apenas nestes dois: é pela *ganância* que o Cardeal assassina a meretriz; e graças à *luxúria* Marv se envolve com Goldie, dando início à sua jornada. Presentes de modo ostensivo tanto na HQ quanto no filme, a corrupção e a prostituição, somadas à violência e ao destacado erotismo presente nas cenas eróticas (figura 24) e nos corpos nus e seminus da maioria das personagens, sobretudo as femininas (figura 25), estão intimamente ligadas a estes dois vícios, em um "pano de fundo" muito mais importante para a concepção de *Sin City* do que, por exemplo, o alcoolismo proveniente da gula.

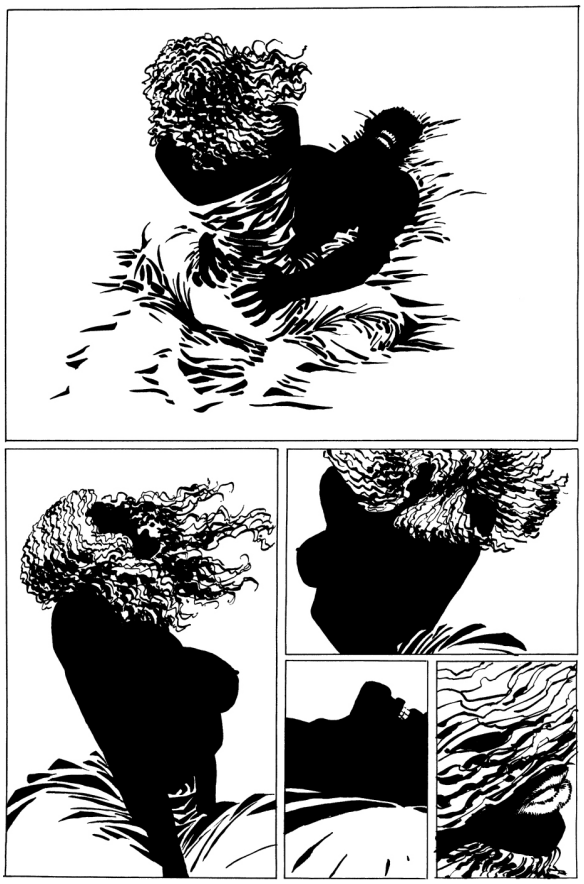


Figura 24 – Trecho que enfatiza a *luxúria* no teor da cena e o estopim para as ações de Marv que motivou toda a trama (MILLER, 1991).



Figura 25 – Trecho que enfatiza a luxúria no corpo seminu de Lucille. (MILLER, 1991)

A dualidade, presente em quase tudo na obra, aparece também, portanto, na ênfase dada em específico a estes dois pecados capitais em vez de todos os sete. Além disso, os personagens apresentam distorções entre suas motivações pessoais e suas atitudes, de modo que nenhum dos principais pode ser considerado inteiramente "bom" ou completamente "mau". Marv, em nome da honra de Goldie, espanca, mata e tortura outras pessoas, chegando a cometer assassinatos. Roark, para se aproximar de Deus e salvar a alma perturbada de Kevin, mata prostitutas e pratica o canibalismo. Mesmo a inocente Nancy, vítima em *That yellow bastard*, chega a auxiliar um criminoso procurado, tornando-se cúmplice de Marv quando o abriga e acoberta sua fuga, escondendo Wendy. Portanto, as atitudes dos personagens contrastam sobremaneira com a natureza de suas motivações.

Tal maniqueísmo, recorrentemente presente no foco dado a estes dois pecados e, também, nos contrastes das personalidades dos habitantes de *Basin City*, se faz notar de maneira preponderante na composição visual de *Sin City*. Longe de ser apenas uma opção estilística, o preto-e-branco das páginas de Frank Miller reforça a oposição entre o que há de bom e de ruim nos personagens, bem como a discrepância que existe entre suas motivações e suas atitudes: não há cores. Não há sequer escalas de cinza. Não há nuances. As ações, assim como o contraste entre o claro e escuro das ilustrações, são extremas. Todavia, o contraste absoluto que reina na versão em quadrinhos não se faz presente no filme, repleto de tons de cinza, fazendo com que este recurso seja diluído quando comparado à HQ. O contraste entre claro e escuro em *Sin City* é muito mais evidente do que em outros filmes em preto-e-branco, mas o diretor não elimina completamente as gradações; não se trata, ao contrário da HQ, do puro "preto no branco" que ajuda a reforçar a relação entre os opostos que o enredo e as personalidades dos personagens apresentam. Em *Sin City* – mesmo que em menor grau do que nas demais produções em preto-e-branco – *há* nuances (figuras 26 e 27).



Figura 26 – embora apresente um contraste notável, o filme exibe gradações em tons de cinza. RODRIGUEZ, Robert. MILLER, Frank. *Sin City* [Filme - DVD].



Figura 27 – na HQ, a mesma cena apresenta contraste absoluto entre branco e preto. (MILLER, 1991)

Nas produções anteriores ao advento do cinema a cores, o contraste é extremamente suave e as gradações de cinza são inúmeras. Até nas películas mais recentes, produzidas na última década do século XX e no início do século XXI, há uma grande diferença entre estas e *Sin City*. Ao optar deliberadamente pelo uso do preto-e-branco, não por uma limitação técnica do modo de produção cinematográfico mas, sim, por uma opção de estilo, tais filmes ainda têm um contraste extremamente sutil entre claro e escuro. Há muito mais nuances do que no filme de Robert Rodriguez que, para se aproximar do visual da HQ, acentua sobremaneira o contraste entre branco e preto.

O resultado é, sem sombra de dúvidas, belíssimo. Ainda que deixe de lado a oposição extrema e o contraste absoluto que reina na versão em quadrinhos, o resultado a que chega Rodriguez é mais do que satisfatório para enfatizar o contraste, uma vez que a referência de "filme em preto-e-branco" para o espectador é dos clássicos como, entre outros, o já citado Encouraçado Potemkin (1925) e *12 Angry Men*[45] (1957), banhados em tons de cinza (figura 28).



Figura 28 – Predomínio de tons de cinza em *12 Angry Men* (1957). Mesmo as tonalidades mais claras, como as camisas brancas, são acinzentadas.

Todavia, até mesmo nas películas produzidas após o advento de cores no cinema e que, mesmo assim, optaram por utilizar o preto-e-branco, como *The Schindler's List*[46] (1993), *Clerks*[47] (1994) e, o contemporâneo de *Sin City*, *Good Night and Good Luck*[48] (2005), o resultado é um tanto quanto ameno: nuances e mais nuances (figura 29). *Sin City* é puro contraste em comparação (figura 30).

[45] *Doze homens e uma sentença* no Brasil. Filme dirigido por Sidney Lumet.
[46] *A Lista de Schindler* no Brasil. Dirigido por Steven Spielberg.
[47] *O Balconista* no Brasil. Dirigido por Kevin Smith.
[48] *Boa Noite e Boa Sorte* no Brasil. Dirigido por George Clooney.



Figura 29 – *Good Night and Good Luck* (2005). Os tons de cinza predominam sobre o preto e o branco.



Figura 30 – *Sin City* (2005). Elevado contraste entre preto e branco. Mesmo apresentando gradações em alguns trechos da imagem, tanto a cor branca como a preta são muito mais destacadas, como nas ataduras de Marv e nos cabelos de Lucille, respectivamente.

Uma exceção interessante é o curta-metragem de Norman McLaren *Pas de Deux*[49], de 1968. Visualmente, o filme guarda uma semelhança incrível com a HQ *Sin City* no que diz respeito ao alto contraste. Graças à maneira como foi fotografado, o uso do preto e branco no curta é extremamente acentuado, chegando ao ponto de praticamente não mostrar nuances ou gradações de cinza. Elas existem, mas num grau tão insignificante que a experiência com a qual é deixado o espectador é a de um filme composto por preto e branco absolutos (figura 31), como ocorre na arte Frank Miller. Pode-se dizer que, neste aspecto em particular (o visual), *Pas de Deux* se assemelha ainda mais à *graphic novel Sin City* do que o filme de Robert Rodriguez.

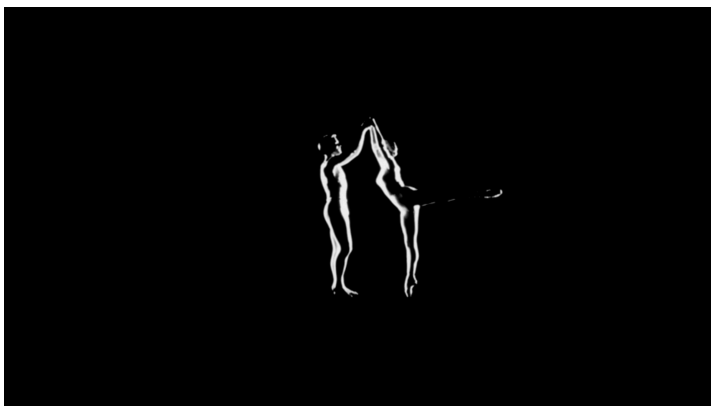


Figura 31 – fotografia em alto contraste em *Pas de Deux* (1968).

Sobre isso há, ainda, um filme que merece atenção particular. Trata-se de *The Spirit* (2008), escrito e dirigido pelo próprio Frank Miller, com técnica semelhante àquela usada por Robert Rodriguez três anos antes. Embora haja cenas em preto-e-branco e cenas em cores, o contraste é alto em ambas as situações. Há, também, o detalhe de um item ou objeto colorido em meio

[49] Termo originário do balé clássico, em que dois dançarinos executam uma mesma dança em conjunto, em um dueto coreográfico. Em inglês, "*Step of Two*" e, em português, "Passo de Dois" (tradução livre). Para se aprofundar no assunto, ver: GRESKOVIC, Robert. *Ballet 101: A Complete Guide to Learning and Loving the Ballet*. New York: Hyperion, 1998.

ao universo bicolor, como a gravata vermelha de Spirit (figuras 32 e 33) e seus olhos azuis, além de outros elementos.



Figura 32 – alto contraste em *The Spirit* (2008), embora ainda com tons de cinza.



Figura 33 – *The Spirit* (2008), e a gravata vermelha em destaque.

O curioso, entretanto, é que *The Spirit* foi adaptado da série de quadrinhos homônima, concebida por Will Eisner, a quem Miller conheceu pessoalmente e de quem foi não apenas um grande admirador[50] mas, também, discípulo[51]. O uso do preto-e-branco na *graphic novel Sin City* possui inúmeras semelhanças com os trabalhos de Eisner, sobretudo *The Spirit* (figura 34), em obras concebidas majoritariamente com o uso de apenas *uma cor* sobre o branco – em algumas, preto; outras, marrom ou mesmo um tom escuro de azul. Em todos os casos, o contraste e a oposição entre claro e escuro estão presentes de forma determinante e consistente na arte de Eisner.



Figura 34 – Neste painel reproduzido de seu *Quadrinhos e Arte Sequencial* em que usa Spirit como exemplo, Eisner faz uso do preto e branco em alto contraste e, assim como Miller em *Sin City*, desenha poucos detalhes do cenário, como visto ao lado (figura 35).



Figura 35 – Além da predominância do preto, este painel de *Sin City* se assemelha ao de Spirit graças ao contraste entre claro e escuro, que em ambas as cenas é responsável por dar volume, profundidade e dramaticidade.

[50] Na contracapa de *O último dia no Vietnã*, a citação de Miller não deixa dúvidas: "Eisner é o melhor. Ele ainda é melhor do que todos nós".
[51] Mais do que ídolo, Eisner era o mentor de Frank Miller. Uma entrevista entre eles foi conduzida por Charles Brownstein e transformada em livro em 2005. A introdução, escrita por Miller, não deixa dúvidas neste trecho: "I *got to meet my master pretty soon. I learned much from him, but almost always through argument*" ("Eu conheci meu mestre bem cedo. Aprendi muito com ele, mas quase sempre por meio de discussões" – tradução livre).

Mesmo que em algumas de suas obras o contraste seja diluído, como no caso de *Pequenos Milagres* (figura 36) ou *O último dia no Vietnã* (figura 37), o uso de apenas duas cores é uma constante na obra de Will Eisner. Estas duas obras se distanciam visualmente de *Sin City* devido ao uso, respectivamente, da técnica do *sumi-ê*[52] e das retículas para produzir gradações tonais.



Figura 36 – O uso do *sumi-ê* proporciona variações tonais do marrom sobre o papel branco (EISNER, 2001).



Figura 37 – Neste exemplo, o uso das retículas é que é responsável pelas variações tonais do marrom sobre o papel branco, suavizando o contraste (EISNER, 2006).

Invariavelmente, no entanto, algumas HQ's podem parecer incompletas sem o devido uso das cores. É comum que as histórias em quadrinhos sejam desenhadas a lápis e arte-finalizadas com nanquim para, apenas então, receber as cores. O preto-no-branco é, portanto, um estágio intermediário na produção, que *conta* com uma etapa posterior para dar a aparência final à obra. Assim como a maioria das obras de Will Eisner, *Sin City* dispensa esta terceira etapa. A posterior adição de cores não seria bem-vinda às páginas de Frank Miller, principalmente devido às razões que explico a seguir.

Nos quadrinhos em preto-e-branco produzidos ao redor do globo, vários recursos invariavelmente são utilizados para suprir o "vazio" provocado pela ausência de cores. Os *mangás*, por exemplo, utilizam as retículas para criar nuances e ajudar a caracterizar a profundidade nos enquadramentos (figura 38).

[52] Técnica de pintura oriental caracterizada, entre outros aspectos, por produzir tonalidades diferentes mediante a diluição da tinta na água em diferentes proporções. Para aprofundamento, consultar MANRIQUE, María Eugenia. *Pintura Zen. Método y arte del sumi-e*. [S.l.]: Barcelona: Editorial Kairós, 2006.

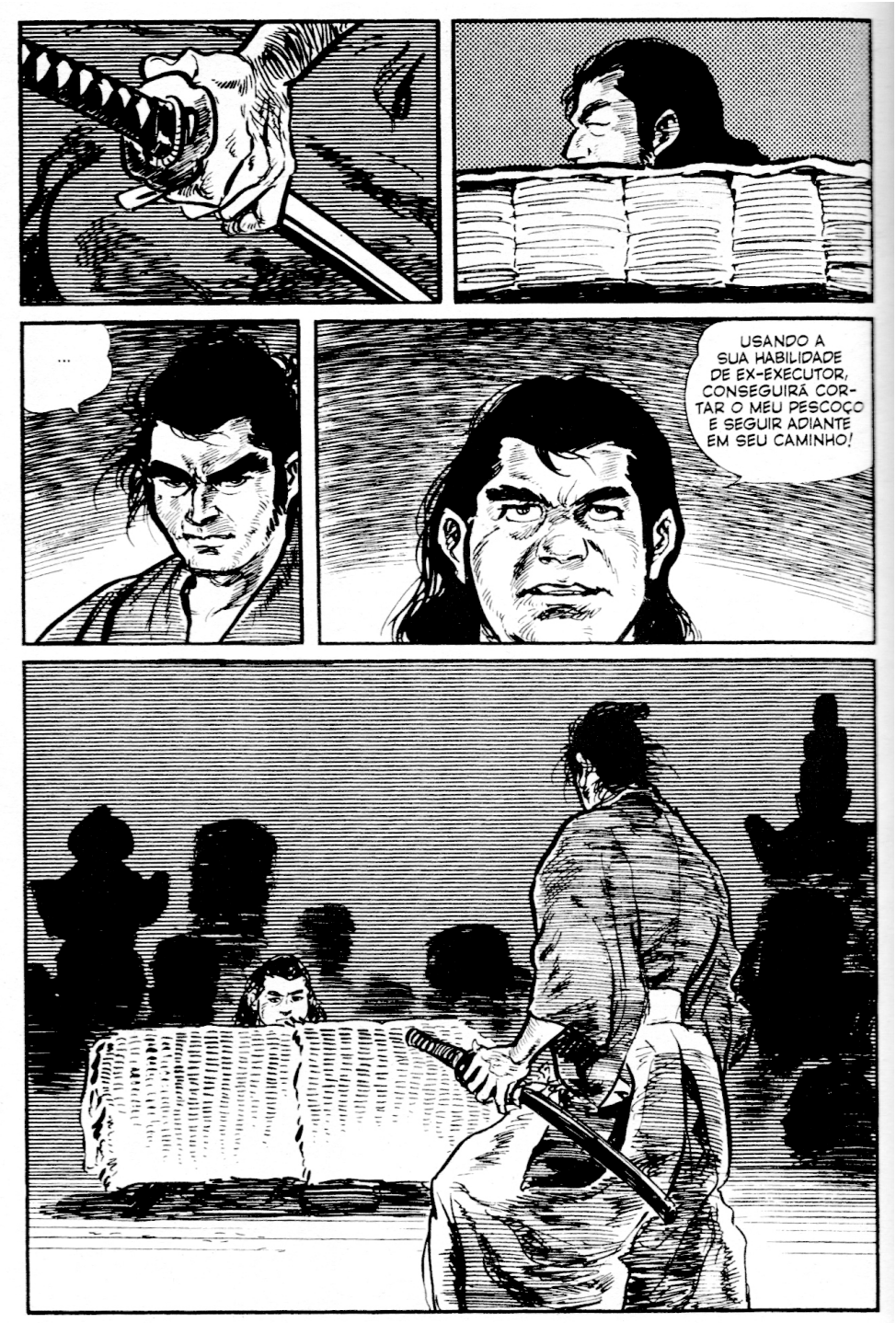


Figura 38 – Nesta página de *Lobo Solitário,* publicado pela primeira vez em 1970, juntamente com as hachuras, as retículas produzem tons de cinza criando nuances cromáticas e ajudando a dar volume e profundidade aos planos (KOIKE, KOJIMA, 2001)

Recentemente, tanto Tony Moore quanto a dupla Adlard/Rathburn utilizaram tons de cinza para colorir a arte de *The Walking Dead*[53] (figura 39). Em todos estes casos, seja com o uso de retículas ou de tons de cinza, o objetivo é simular, em certa medida, o resultado que, de outra forma, seria alcançado pelo uso das cores.

[53] *Os Mortos-Vivos*, como publicado no Brasil.



Figura 39 – Vários tons de cinza criam nuance e ajudam a dar profundidade aos objetos e a iluminar a cena neste painel de *Os Mortos Vivos* (MOORE, KIRKMAN, 2008).

No filme, Robert Rodriguez leva os contrastes a um nível raro no cinema através do preto-e-branco, aproximando-se consideravelmente da obra original. Ainda assim, são mantidas matizes nos tons acinzentados que produzem, consequentemente, nuances cromáticas. Nos quadrinhos de *Sin City*, Frank Miller não deu lugar às gradações. A arte em duas cores é autossuficiente e não prevê a adição de outras colorações. Os contrastes são absolutos. Não há retículas ou mesmo escalas de cinza: existe o branco, e também existe o preto. E é só.

Nesta relação bicolor, Frank Miller explora as possibilidades do traço e da narrativa de maneira gradativa: seu traço evolui ao longo da história. É possível notar, no começo da HQ, uma linguagem visual um tanto quanto ortodoxa: os personagens e ambientes são desenhados em detalhes, e os fios de contorno se fazem presentes a todo momento, mesmo quando há sombreamentos.

O protagonista é um ótimo exemplo. Na página 10 da edição brasileira (segunda página da HQ), Marv é desenhado por inteiro (figura 40). Linhas pretas, fruto de uma pena ou pincel de bico fino, dão forma ao personagem sobre a superfície branca do papel. O mesmo tipo de acabamento persiste de modo absoluto até a página 17 e, de modo ocasional, até a página 62.



Figura 40 – Marv representado com fios de contorno sobre o papel.

A partir de então, pode ser verificado um gradual abandono do traço/linha em favor das formas chapadas (figura 41). No decorrer da história, a oposição entre formas em branco e preto depende mais dos contrastes e da exploração dos espaços vazios do que das linhas para a produção de sentido.



Figura 41 – A oposição entre formas chapadas dá sentido ao visual.

O mesmo acontece com os elementos secundários, como automóveis (figuras 42 e 43) e elementos do cenário (figura 44). No decorrer da história, a oposição entre formas em branco e formas em preto depende cada vez mais dos contrastes e da exploração dos espaços vazios do que das linhas para a produção de sentido. Este estilo visual continuou a dominar a arte das edições posteriores de *Sin City*.



Figura 42 – O automóvel da polícia é desenhado quase que por completo, com linhas e traços (p. 26).



Figura 43 – O automóvel usado por Marv é deixado "incompleto" e as formas chapadas dão sentido ao objeto (p. 183).

A este fenômeno é dado o nome de *Fechamento*. Segundo a Gestalt[54] da Forma, braço da psicologia que estuda a percepção visual, o fechamento é o princípio pelo qual o olho humano é capaz de preencher as lacunas de uma forma incompleta para então percebê-la integralmente, mesmo que seus olhos não a vejam por completo: "obtém-se a sensação de fechamento visual da forma pela continuidade numa ordem estrutural definida, ou seja, por meio de agrupamento de elementos de maneira a constituir uma figura total mais fechada ou completa" (FILHO: 2004, p. 32). O próprio Frank Miller declara, em seu blog, que faz deliberadamente uso deste recurso:

> Closure is a term you learn in art school. It is the teasing of the viewer's eye to complete the image you not-so-entirely present. You, the storyteller, leave your piece of work deliberately incomplete, so that the viewer becomes an active, creative participant, finishing the job and thereby enjoying it all the more. Whether it be a cut between movie scenes or a white gutter between comic-book panels, our audience, as always, does the lion's share of the work for us[55]. (MILLER, 2010)

[54] "Forma" ou "figura", conforme traduzido do alemão. Segundo João Gomes Filho, o sentido amplamente utilizado no Design Industrial é o de "boa forma". Trata-se de um estudo da leitura visual intimamente ligado à percepção dos diferentes estímulos e formas visuais (FILHO: 2004, p. 18).

[55] Fechamento é um termo que você aprende na escola de artes. É a provocação para que o observador complete a imagem que você não apresenta por inteiro. Você, o contador da história, deixa um pedaço do trabalho deliberadamente incompleto, para que o observador se torne um participante ativo e criativo, terminando o trabalho e, consequentemente, aproveitando-o muito mais. Seja por meio de um corte entre as

O termo em inglês é, inclusive, detentor de um significado muito mais coerente para o que acontece do que o "fechamento" em português: mais do que "fechar" a figura, o olho humano a *completa*, como sugere o termo "*closure*" – completude. O artifício, portanto, consiste em deixar as figuras incompletas, com lacunas propositais que podem ser preenchidas pela percepção do observador. À medida que *Sin City* avança, o ato de completar as imagens (figuras 44 e 45), por parte do leitor, torna-se cada vez mais necessário: a cumplicidade silenciosa entre autor e leitor sobre a qual falara McCloud ganha, portanto, um novo patamar de relevância.

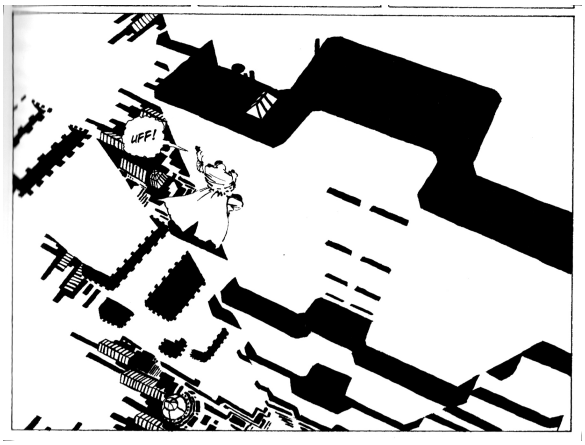


Figura 44 – Apesar de não ser desenhados por inteiro, os prédios e a perspectiva da cena são nitidamente identificáveis, como demonstrado ao lado (figura 45).



Figura 45 – O prédio é percebido pelo leitor em sua totalidade, como demarcado em vermelho no esquema.

Mesmo as silhuetas, presentes em abundância na HQ, têm um efeito semelhante no leitor, apesar de ter a "forma" completa: vê-se o contorno de uma determinada figura e imagina-se o resto. O observador não precisa "fechar" propriamente a imagem, mas completá-la por dentro. Seja através de uma silhueta preta em um fundo branco ou de uma silhueta branca em fundo preto, é possível alcançar um efeito visual impressionante, como visto no primeiro curta de *Sin City*, "*The Customer is Always Right*", a 1'47" (figura 46).

---

cenas de um filme ou através da vala entre os quadrinhos, nosso público, como sempre, faz a maior parte do trabalho por nós. (Tradução livre).



Figura 46 – Raro exemplo do uso de silhuetas na versão cinematográfica de *Sin City*.

Apenas em três ocasiões Robert Rodriguez lança mão deste recurso em *The hard goodbye*: quando os personagens são apresentados na sequência de abertura (em que a silhueta é, na verdade, a sombra de Marv projetada na parede); quando Marv é visto pela janela no interior do quarto de hotel em que está com Goldie; e na sequência da morte de Kevin, quando ele é devorado pelo lobo (figura 47). Por outro lado, a HQ recorre à silhueta em pelo menos 40 painéis.



Figura 47 – A silhueta no filme é bastante expressiva e deixa para a imaginação do espectador a visão do fim grotesco de Kevin, a exemplo do que acontece no mesmo trecho na HQ (figura 48).



Figura 48 – A morte de Kevin na versão em quadrinhos.

Mesmo este recurso, utilizado de modo extremamente semelhante entre uma mídia e a outra, difere em dois pontos cruciais. Primeiro, o contraste no filme deixa de ser absoluto: em vez de branca, a silhueta tem um tom acinzentado. Segundo, o ambiente: enquanto que na HQ o foco permanece exclusivamente no que acontece entre os personagens, no filme a ambientação

ainda é valorizada: é possível perceber, ao fundo, as árvores que compõem a floresta ao lado da fazenda, em lugar de um *background* totalmente em preto. No filme, portanto, pode-se dizer que há grande verossimilhança na cena e que o fato de mostrar o cenário deixa claro para o espectador o local onde ocorre a ação. Esta mesma verossimilhança, contudo, é responsável por reduzir a carga dramática da passagem, muito mais enfática nos quadrinhos por duas razões: o enquadramento, muito mais fechado e intimista; e, também, o foco exclusivo nos atores da trama no momento da morte.

No caso do filme, o uso um tanto quanto parcimonioso das silhuetas mostra que, assim como o "mistério" do uso singular das cores e a crueza do contraste preto-branco, o diretor abre mão, também, do conceito de fechamento e seu consequente convite à participação ativa da audiência na concepção da obra. Visualmente, portanto, o filme entrega mais impressões prontas ao espectador do que a HQ o faz com o leitor.

Na HQ, o traço do personagem evolui em ainda mais um aspecto que merece adequada apreciação. Como visto na análise do enredo, em várias passagens fica evidente que o Marv dos quadrinhos é exageradamente mais forte do que o Marv do filme. Visualmente, tem-se a mesma impressão. No começo da história, ele é um homem alto e forte, mas de dimensões um tanto quanto realistas (figura 49). À medida que avançam as páginas, o personagem "cresce", chegando a ficar com as proporções corporais também exageradas (figura 50).



Figura 49 – Marv com proporções mais realistas e musculatura modesta nas primeiras páginas de *Sin City* (MILLER, 1991 p. 10).

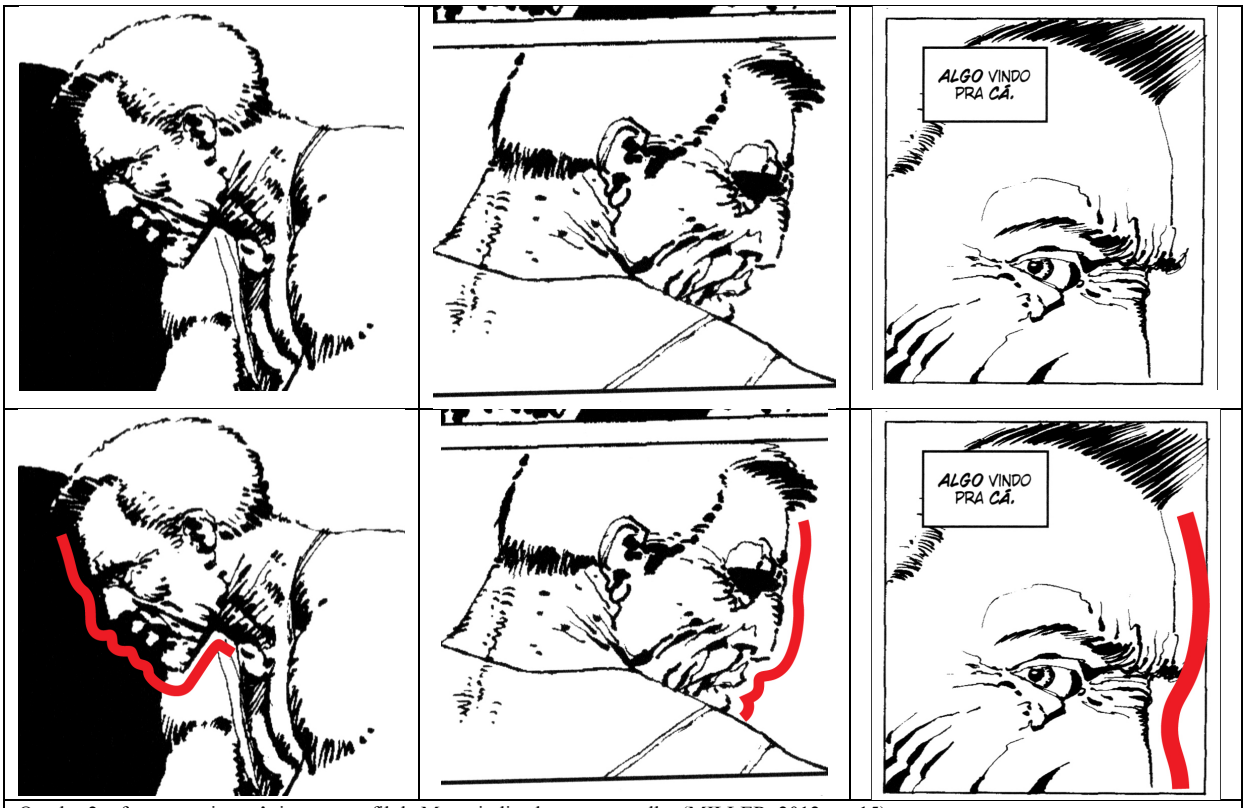


Figura 50 – Marv com músculos demarcados e estrutura corporal exagerada no final da trama (MILLER, 1991 p. 180).

Por razões óbvias o Marv da versão de cinema não muda de tamanho ou estrutura física durante o filme. Isto permite compreender melhor, contudo, o raciocínio de Rodriguez ao

transportá-lo para a tela: a caracterização do visual de Marv é como se fosse uma "média" da evolução do traço do personagem na HQ. O ator Mike Rourke é um homem alto e forte e, no filme, humanamente proporcional, de anatomia realista. Apesar de ser visivelmente mais forte do que todos os outros personagens que aparecem ao longo da película, não chega a ser um "Hulk" como quase pode ser considerado o Marv dos quadrinhos, de estrutura física sobre-humana. Mas este não é o único aspecto a ser alterado ao longo das páginas neste personagem.

Apesar de menos acentuadas, o rosto de Marv também sofre mudanças à medida que a história caminha. No começo, o rosto do personagem é mais fidedignamente humano, com formas suaves e a linha do perfil, que vai da testa ao queixo, com ondulações mais fluidas (quadro 2). À medida que avançam as páginas, tais ondulações dão lugar a ângulos mais definidos e formas retas, atribuindo ao personagem um visual mais estilizado e viril (quadro 3). Como pode ser visto no esboço (figuras 51 e 52), o maxilar de perfil é, também, um prolongamento do conjunto testa/nariz.



Quadro 2 – formas mais orgânicas no perfil de Marv, indicadas em vermelho (MILLER, 2012 – p.15).



Quadro 3 – formas acentuadas e angulosas no perfil de Marv, indicadas em vermelho (MILLER, 2012 – p.148, p.151 e p.157).

A caracterização do rosto do ator pela maquiagem aproxima-se consideravelmente deste último visual da HQ do princípio ao fim do filme: o nariz é um prolongamento da testa, em uma linha contínua, com o maxilar anguloso e avantajado (figuras 53 e 54). Apesar de ter proporções corporais realistas, o Marv do filme possui um rosto tão anguloso e caricato quanto o da HQ.



Figura 51 – o maxilar é um prolongamento da testa/nariz, em um movimento arqueado como pode ser visto no esquema (figura 52). MILLER, Frank. *The art of Sin City*. Milwaukie: Dark Horse, 2002.

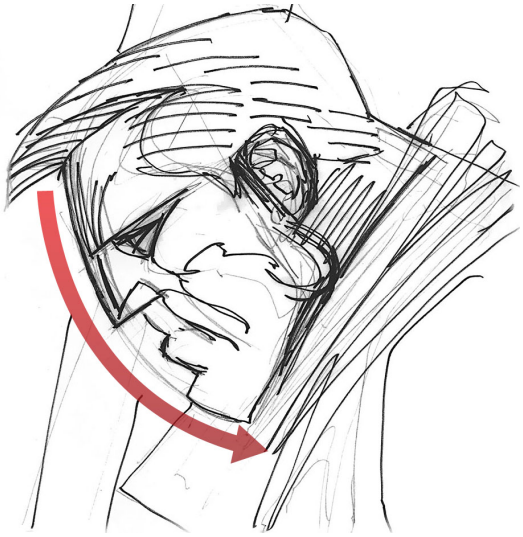


Figura 52 – arco fruto do prolongamento do perfil de Marv.

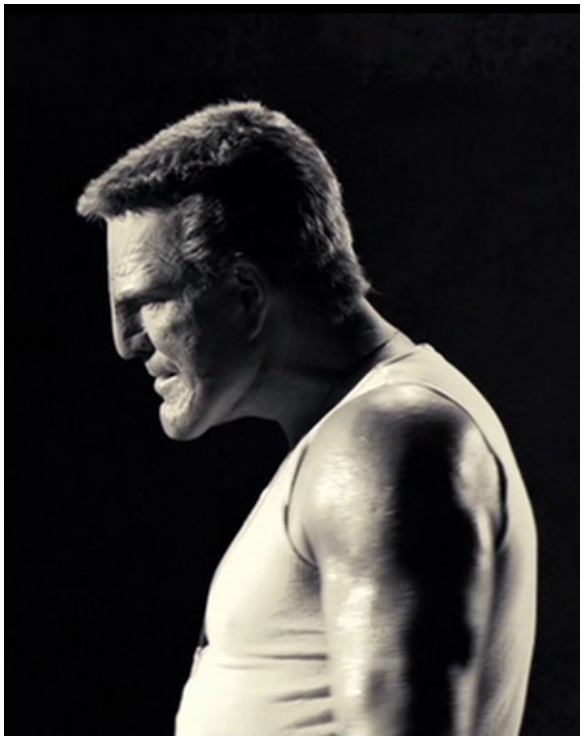


Figura 53 – Mike Rourke como Marv: perfil com maxilar anguloso e avantajado, com o nariz em uma linha que se prolonga a partir da testa, como no esquema (figura 47).

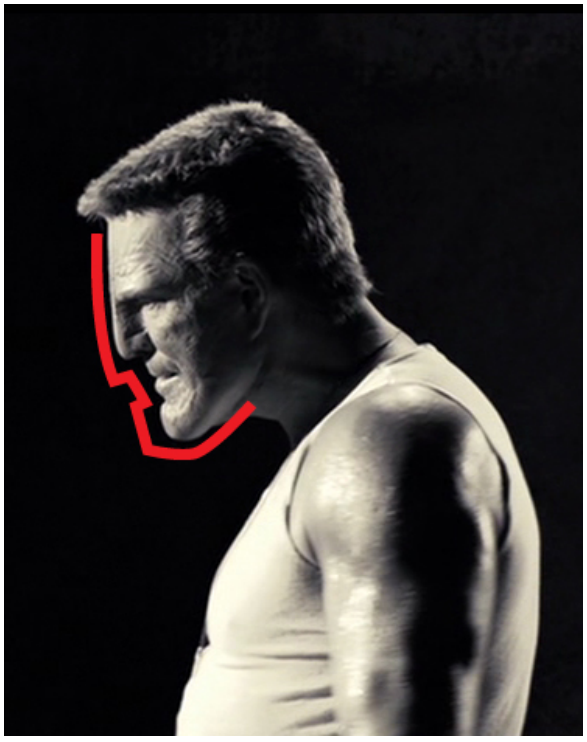


Figura 54 – Esquema do perfil de Mike Rourke como Marv.

Embora seja um fato comum em várias histórias em quadrinhos que os personagens fiquem diferentes por ser desenhados por artistas distintos, no caso de *Sin City*, que é desenhado exclusivamente por Frank Miller, tal mudança revela o caráter experimental da obra. Por ser a primeira, o autor testa tipos de traço, de acabamento, de finalização e efeitos (no caso do uso do já citado fechamento, por exemplo). Robert Rodriguez não tem necessidade alguma de experimentar desta maneira e, portanto, define desde o princípio do filme o visual do personagem com base nas características que melhor servem ao seu propósito: um Marv forte porém não exageradamente grande, de feições peculiarmente caricatas, severas e angulosas.

3.5. Enquadramento

A tela é onde tem lugar toda a ação fílmica. O espectador de cinema vê apenas um fotograma por vez, de modo sequencial. Agrupados um após o outro, não são distinguidos pela audiência em cada frame mas, sim, em conjuntos; cenas que o espectador só pode ver na sequência determinada pelo diretor na sala de montagem.

> Não surgiu uma linguagem autenticamente nova até que os cineastas começassem a cortar o filme em cenas, até o nascimento da montagem, da edição. Foi aí, na relação invisível e uma cena com a outra, que o cinema realmente gerou uma nova linguagem. No ardor de sua implementação, essa técnica aparentemenre simples criou um vocabulário e uma gramática de incrível variedade. Nenhuma outra mídia ostenta um processo como esse. (CARRIERE, 1995, p.14)

Possivelmente, Carriere não era um leitor de quadrinhos, ou não afirmaria com tanta certeza que "nenhuma outra mídia ostenta um processo como esse". Por meio da diagramação e da multiplicidade de sobreposição de painéis (sem falar na ordenação das páginas) é que os quadrinhos, que são praticamente contemporâneos ao cinema, tinham a sua "montagem", que é tanto quanto ou, por vezes, muito mais complexa do que a do filme. Embora a ordem de leitura de uma história em quadrinhos pretenda, também, sugerir uma sequência definida, é importante notar que o leitor tem autonomia para percorrer com o olhar toda a extensão da página. Sua diagramação é, portanto, fundamental para que a ordem de leitura pretendida pelo artista não seja burlada e que o sentido original seja mantido.

Tal diagramação, uma vez tida como algo inevitável e intrínseco à página de HQ, pode beneficiar a experiência de leitura enormemente, interferindo no dinamismo, na velocidade, no ritmo e na passagem de tempo da história. Dominando estes fundamentos, Frank Miller distribui os quadros de maneira irregular ao longo de *Sin City*. Assim como cada cena tem uma função específica dentro da história, cada página possui uma diagramação específica, adequada a cada uma dessas funções.

Por óbvias razões, Robert Rodriguez não pode transportar a página inteira da HQ diretamente para a tela, já que não exibe mais do que uma imagem por vez em sequência linear. Ele pode, contudo, transportar individualmente os *quadros* contidos nelas, um após o outro, na forma de planos. Ao longo de suas 193 páginas, *Sin City* exibe 583 quadros. O número de quadros por páginas, como dito antes, é variável de acordo com a conveniência e a necessidade: páginas

com apenas um painel – as *splash pages* – e outras que chegam a ter 12. Algumas contam com apenas 2 enquanto que várias possuem entre 3 e 6 quadros.

PLANO				**IMAGEM**		**SOM**	
Nº	***Timecode* inicial**	***Timecode* final**	**DURAÇÃO**	**DESCRIÇÃO**	**CÂMERA** (transição/ movimentos/ enquadramento)	**DIÁLOGOS** (*in/off*)	**RUÍDOS/MÚSICA**
8	13'29"	13'30"	1 seg.	- Tudo no enquadramento é preto e branco, exceto cabelos dourados, pele e vestido vermelho de Goldie. - Goldie recosta sobre o corpo de Marv, ambos de perfí para o enquadramento. Ela reclina sua cabeça sobre o ombro dele. Ambos se abaixam.	- Corte seco. - Fixa. - Close.		- Instrumental ao fundo (cordas/piano). - Roçar de tecidos.
9	13'30"	13'32"	2 seg.	- Tudo no enquadramento é preto e branco, exceto cabelos dourados, pele e batom vermelho de Goldie. - Abraçando Goldie por trás, Marv beija seu pescoço. Seu corpo abriga o dela, envolvendo-a e preenchendo quase todo o enquadramento.	- Corte seco. - Fixa. - Close.		- Instrumental ao fundo (cordas/piano). - Roçar de tecidos.
10	13'32"	13'34"	2 seg.	- Tudo no enquadramento é preto e branco, exceto cabelos dourados, pele e vestido vermelho de Goldie. - No centro, Marv e Goldie estão abraçados; ele de frente para a câmera, ela de costas. - Marv beija o pescoço de Goldie. - Marv deita Goldie e se deita sobre ela. Ambos saem do enquadramento.	- Corte seco. - Zoom out. - Close.	(Marv – *off*): - The perfect woman.	- Instrumental ao fundo (cordas/piano).
11	13'34"	13'37"	3 seg.	- Tudo no enquadramento é preto e branco, exceto cabelos dourados, pele e vestido vermelho de Goldie; e a cama vermelha em forma de coração e os travesseiros vermelhos também em forma de coração. - No centro, Marv está deitado. Goldie Ajoelhada sobre ele, em posição sexual. Seus cabelos esvoaçantes com o vento, para a direita. - A cama ocupa 2/3 do enquadramento. - Na parede preta diante de Goldie é projetada a luz que entra pela janela.	- Corte seco. - Fixa. - Plano semiaberto.		- Instrumental ao fundo (cordas/piano).

Quadro 4 – trecho da decomposição plano a plano de *Sin City*: planos de curta duração que propiciam uma montagem ágil e dinâmica.

A diagramação propicia grande dinamismo à composição das páginas. Para acompanhar tamanha agilidade na narrativa, o diretor confere à versão fílmica de *Sin City* uma montagem extremamente ágil. Com cortes consecutivos e extremamente objetivos, cada plano[56] tem duração de poucos segundos, como pôde ser visto no quadro 4. Raros são aqueles que se

[56] Considerei para a divisão dos planos apenas situações com cortes de cena claramente definidos com *fades* (*in* ou *out*) ou cortes-secos. Planos sequência, portanto, foram considerados como *1 plano* cada.

estendam por mais do que 5 segundos de duração, mesmo em cenas menos movimentadas, como as que têm predomínio de diálogos. Nas cenas de ação, não é incomum haver uma sequência de vários planos que duram apenas 1, 2 ou 3 segundos como (quadro 4).

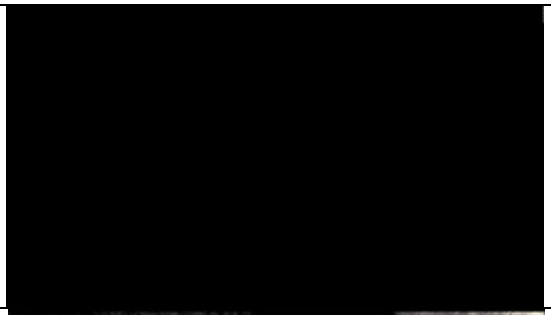
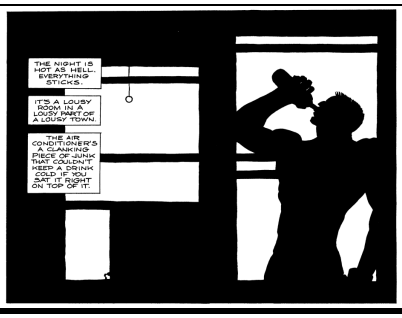
Robert Rodriguez usa, ao todo, 637 planos em *The Hard Goodbye*; 54 a mais do que os quadrinhos usados por Frank Miller. Desses, 365 possuem uma equivalência direta de 1 para 1, como demonstrado no trecho comparativo do quadro 5.

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
110		112	
111		113	
112		114	

Quadro 5 – comparação entre planos e painéis em trecho de *Sin City*.

Tal correspondência, contudo, não é absoluta. Mesmo nos planos considerados equivalentes há algumas diferenças sutis. Na comparação entre plano 111 e quadrinho 113 (quadro 5), a visão é mais distanciada no filme do que na HQ, de modo que a ênfase no gesto – o esmagar dos olhos do segurança do bar – parece mais marcada na ilustração do que no fotograma. O plano, no filme, mostra parte do torso de ambos os personagens e o cenário ao fundo,

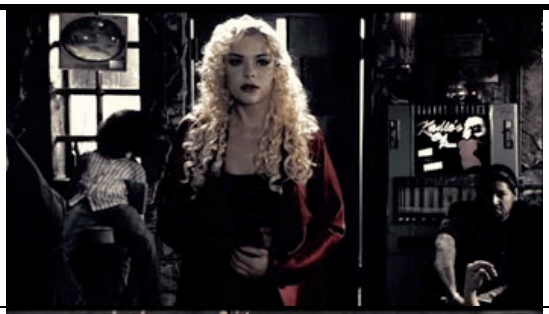
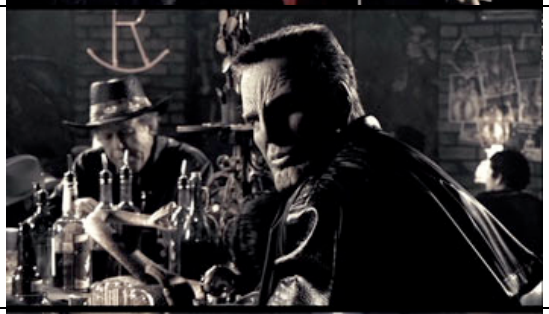
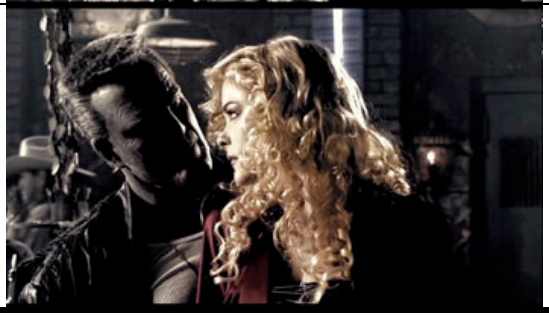
enquanto a HQ mostra um close no rosto dos dois sem cenário visível. No filme, contudo, a mesma ação tem a compensação do movimento dos atores para, por meio da dramatização, equilibrar esta diferença.

PLANO (FILME)	PAINEL (QUADRINHO)
-	1 
-	2 
1 	-
2 	-
3 	3 

Quadro 6 – comparação entre planos e quadrinhos do início da história. Os dois primeiros painéis são suprimidos da versão fílmica.

Há ainda adições e supressões em inúmeros trechos por diferentes motivos. O primeiro capítulo, por exemplo, tem início com a aproximação entre Goldie e Marv que antecede a sequência do quarto de hotel e, portanto, não faz parte do início do filme (quadro 6).

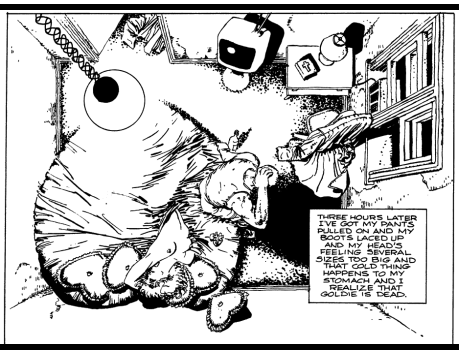
Este trecho, contudo, é de fato utilizado pelo filme em outro momento: o diálogo entre Marv e Roark, antes do assassinato do Cardeal. Enquanto o personagem vivido por Rutger Hauer narra os acontecimentos que levaram à morte de Goldie, a prostituta é vista aproximando-se de Marv em *flashback* (quadro 7).

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
545		-	
546		551	
547		-	

Quadro 7 – no *flashback* do filme, são vistos os acontecimentos dos quadrinhos 1 e 2 da HQ.

Na mesma cena, no filme, outros incidentes são revistos na tela à medida que o Cardeal segue em seu relato: o espectador vê, uma vez mais, a entrada de Kevin no aposento, a chegada dos policiais e a fuga de Marv. Nos quadrinhos, tudo isso é retratado apenas através da linguagem verbal no texto escrito nos balões de fala de Roark.

A partir da visão da silhueta de Marv na janela do quarto, a sequência inicial com a cena de sexo entre ele e Goldie segue com uma correspondência notável entre os planos fílmicos e os quadrinhos. Há a inserção de um plano em *close* de Goldie e, depois, de três planos que não possuem correspondência com a HQ mas que ajudam a mostrar que a relação entre os dois personagens era, de fato (ou, ao menos na aparência), afetiva. Em seguida, exceto por um *take* extra de Goldie em êxtase (são três no filme e dois na HQ), todos os demais planos são correspondentes a um quadrinho cada, até a aparição de Kevin. O despertar de Marv, que vem na sequência, mostra o esforço da produção em refletir com precisão o ambiente claustrofóbico e angustiante da realidade (quadro 8). Após uma noite que parecera um sonho, sem limites ou paredes, o protagonista acorda confinado.

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
22		15	

Quadro 8 – o despertar de Marv.

O monólogo mental de Marv, então, é apresentado de formas diferentes em alguns trechos que seguem. O quadrinho em que aparecem as viaturas, por exemplo, apresenta boa parte do texto com os pensamentos do protagonista inscrito em boxes. Robert Rodriguez prefere deixá-los para os planos seguintes, concentrando a surpresa exclusivamente na aparição das viaturas. Desta forma, o discurso de Marv é inserido numa sequência de 4 planos em que o personagem anda de um lado para o outro, *entre* a aparição das viaturas e o momento em que ele pega seu casaco, preenchendo o *gap* (ou a "vala") existente entre os quadrinhos desta página da HQ (figura 55).

Na sequência seguinte, Robert Rodriguez inverte a ordem de dois planos: enquanto na HQ Marv se despede de Goldie e depois o leitor vê os policiais subindo as escadas, no filme os policiais são vistos antes da despedida. Os três planos seguintes não possuem correspondentes na HQ e servem como um prolongamento do adeus entre os dois amantes. Em seguida, o

filme mostra, em plano detalhe, a brincadeira de Marv com o isqueiro. Na HQ, a ação correspondente mostra uma sequência de 4 quadrinhos com o a retirada do frasco de comprimidos do bolso, o abrir da caixa de remédios, a colocação da pílula na palma da mão direita e a ingestão do comprimido, todos em plano detalhe. Como já visto, o Marv da versão fílmica é mostrado como um personagem com maior controle sobre seus atos do que o Marv da HQ, e esta sequência de planos é um dos reflexos desse fato.

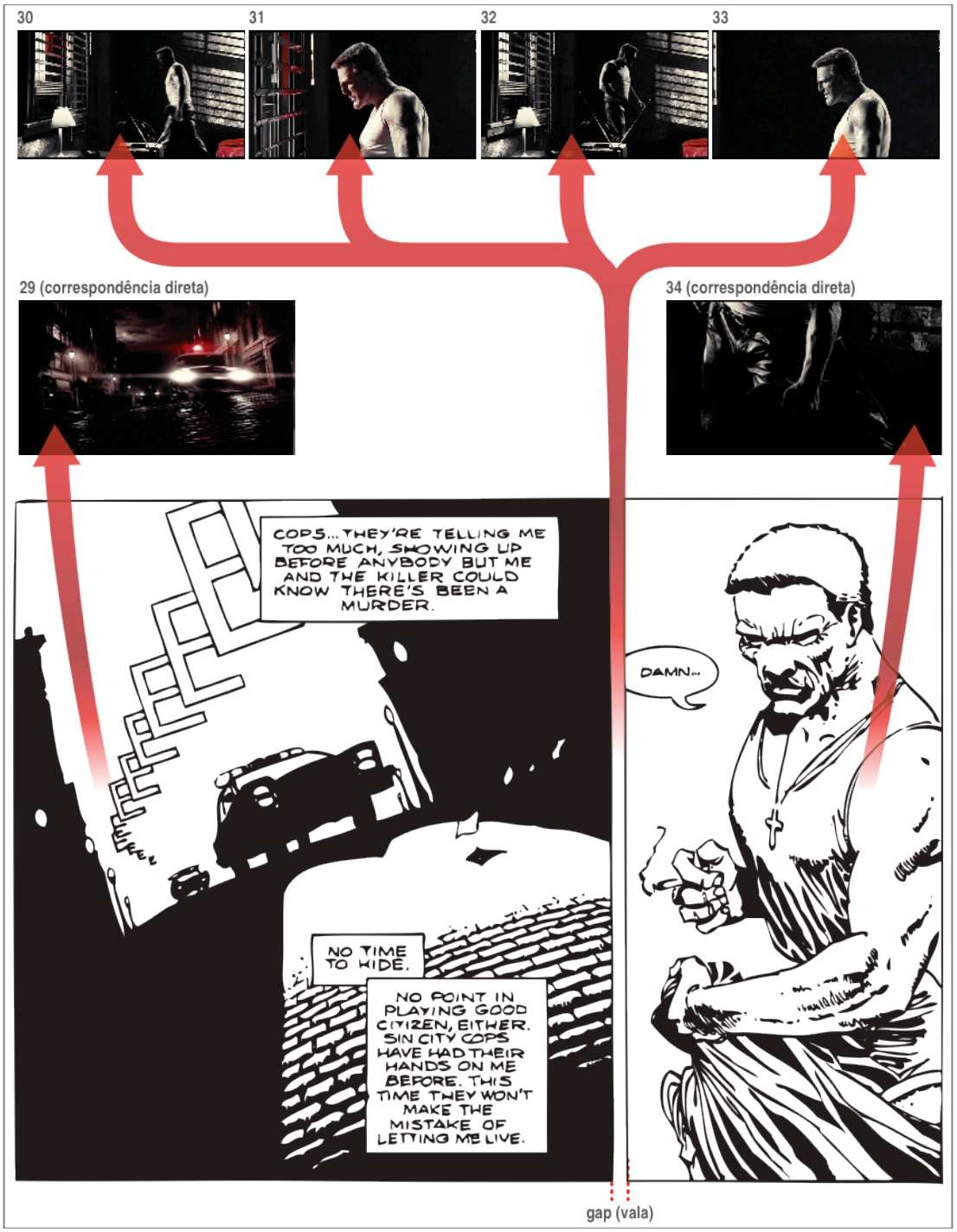


Figura 55 – Robert Rodriguez usa planos extras para preencher a "vala" deixada por Frank Miller. O monólogo interior não ocorre no mesmo plano que a chegada das viaturas mas, sim, nos 4 planos seguintes.

Exceto por alguns trechos em que Robert Rodriguez opta por prolongar uma ou outra ação (inserindo novos planos) ou por combinar dois ou mais quadrinhos em um mesmo plano sequência, durante a fuga de Marv, o filme e a HQ mantêm novamente grande equivalência entre si. Há diferenças que pouco impactam no todo da cena, como quando Marv se joga na sacada alguns andares abaixo e, em seguida, defenestra-se: na HQ há dois quadrinhos em que Marv olha para trás e corre em direção à janela. Ambos são suprimidos do filme e, tão logo se levanta da queda, Marv é visto atravessar o vidro.

De sua queda até o final da fuga, quando Marv entra pelo cano do esgoto, a equivalência – inclusive do ângulo do enquadramento – é mantida na maioria dos planos. Há duas exceções: situações em que Robert Rodriguez insere novos planos para enfatizar a ação (como já demonstrado nos exemplos anteriores) e outras em que muda o ângulo de visão. Quando acontece a mudança de ponto de vista da cena, não raramente o diretor desdobra em dois planos a ação que ocorreria em apenas um painel, como demonstrado a seguir no quadro 9. A partir daí, há uma sequência de baixa correspondência entre planos e quadros até a chegada de Marv ao apartamento de Lucille: a saída do esgoto e a escalada da parede do prédio são suprimidas.

	PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)
57		47	
58			-

Quadro 9 – Mudança de ângulo e desdobramento da ação em 2 planos durante a aproximação da viatura.

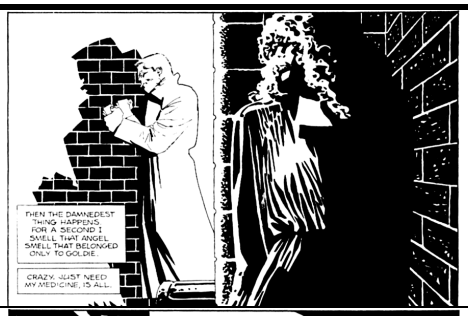
O diálogo entre Marv e Lucille é, no filme, desdobrado em maior quantidade de planos se comparados à quantidade de quadrinhos do mesmo trecho. Isso acontece porque Frank Miller coloca, dentro de cada painel, uma quantidade considerável de texto nos balões de fala. O diretor distribui ao longo de vários planos o mesmo diálogo que, na HQ, ocupa apenas um quadrinho. O resultado é uma montagem mais dinâmica, que confere agilidade a uma cena que, de outra forma, seria monótona em demasia, com a câmera fixa em um único personagem enquanto ele fala durante vários segundos. A saída do prédio de Lucille é vista em apenas um plano do filme e três painéis da HQ, que prossegue com a ida de Marv à casa de sua mãe ao longo de 11 quadrinhos que, como já foi falado em capítulos anteriores, não têm correspondência fílmica.

A sequência seguinte, com a cena do bar, transcorre de modo semelhante: exceto pelas inclusões feitas por Robert Rodriguez para ligar as demais histórias do longa, como a cena de Shellie e Dwight e o seu subsequente monólogo mental a respeito de Marv; e, também, pela supressão da sequência do personagem "Caruncho", planos e quadrinhos mantêm razoável correlação. O trecho difere na inserção de alguns planos para enfatizar a exagerada bebedeira de Marv, enquanto a HQ dá destaque à dança e sensualidade de Nancy ao longo de três quadros em *splash*; ou seja, por três páginas inteiras. No filme, a dança de Nancy é reduzida a apenas um plano.

A briga de Marv com os matadores é bastante pormenorizada no filme em relação à HQ, com cerca de 4 planos a mais do que os quadrinhos. A edição dinâmica desdobra as ações, dando ênfase aos golpes e mudando várias vezes a posição da câmera em relação aos personagens e o painel em que o último dos assassinos suplica por sua vida é suprimido do filme. Em seguida, Robert Rodriguez adiciona novamente planos entre um quadrinho e outro, em que Marv veste o novo sobretudo, preenchendo o espaço existente graças à vala entre os painéis. Após sentir novamente o perfume de Goldie, a aparição de Wendy segue com correspondências diretas à HQ, como visto no quadro 10.

Na HQ, o que segue é o amanhecer e a constatação de Marv de que precisa se esconder, seguida de sua frustrada tentativa de adormecer durante o dia enquanto espera a chegada da noite. Este trecho que segue por 5 páginas é narrado ao longo de 13 quadrinhos que o filme ignora. Como já foi visto, o Marv de Robert Rodriguez não chega a repousar. O filme segue direto para as torturas, a começar pela cena em que Marv enfia a cabeça de um homem no

vaso sanitário. Na HQ, esta passagem tem apenas um quadrinho mas é desdobrada em 5 planos fílmicos. É também incluído um diálogo, em que é citado o nome de Connelly, que seria, em tese, o homem que é arrastado pelo carro na cena seguinte e que teria, em consequência disso, delatado o padre que Marv visita em seguida.

	PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
166			151	
167			152	

Quadro 10 – correspondência entre planos e quadros durante a aparição de Wendy.

Ao revelar o nome de Connelly nesta cena do filme, Robert Rodriguez o torna mais didático para o espectador, que não terá trabalho algum em se lembrar de quem se tratava quando o nome vem à tona novamente na cena do confessionário. Na única vez em que o nome aparece na HQ, Marv já está diante do padre e lhe revela o que veio fazer na casa de Deus portando uma arma.

Ainda na cena da tortura no banheiro, há outra diferença recorrente no filme que diz respeito ao enquadramento. Novamente, o ponto de vista é distanciado do espectador em relação ao enquadramento da HQ, mais próximo (quadro 11). Somado ao grande ambiente completamente visível do cenário, tal distanciamento parece diminuir o impacto visual da cena. Mesmo que se diga que o impacto seja compensado pelo repetido número de vezes em que o sujeito tem sua cabeça afundada na privada, há uma série de elementos de cenário que competem visualmente com o toalete. Em especial, destaco as grandes dimensões que aparenta ter o ambiente, mais semelhante a um vestiário (mesmo que com apenas um vaso sanitário) do que a um banheiro simples. Por não mostrar ao leitor os limites das paredes e

apenas insinuar o chão, a parede e a perspectiva por meio da sombra projetada, Frank Miller deixa para que o leitor imagine que dimensão e que tipo tem o aposento, que é ainda confinado pelos limites do painel. Por não ter muito mais o que lhe chame atenção que não sejam os próprios personagens, é natural que o leitor não se demore em tal elucubração.

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
171		166	

Quadro 11 – comparação entre os enquadramentos da cena de tortura no toalete.

O mesmo acontece em inúmeras outras comparações entre plano e quadrinho em cenas seguintes ao longo de *Sin City*. A esse respeito, em sua dissertação *Hollywood Goes Graphic: The International Transposition of Graphic Novels to Films*, Camila Figueiredo faz a seguinte constatação sobre a relação entre elementos de cenário em oposição ao destaque dado aos personagens:

> As it happens with other works by Frank Miller, there is a profuse use of full-page compositions in *Sin City* that can either comply with the space of the white page margin or not. The difference from other works that use this same page layout is that, in the hard-boiled series, characters generally appear in completely blank or dark pages, because of the high black and white contrast style. In this type of layout, emphasis is given to the characters rather than the scenery, since no or sometimes only a few elements from the background are highlighted[57] (FIGUEIREDO, 2010, p. 79).

Já na igreja, o diálogo com o padre transcorre com poucas variações entre o filme e a HQ. Nos quadrinhos, o destaque é dado ao semblante aterrorizado do sacerdote e a expressão de acentuada ira no rosto de Marv enquanto, no filme, ambos apresentam maior serenidade. Os três tiros que encerram a sequência ocorrem nas duas versões, com uma pequena diferença: a HQ mostra respectivamente em três quadrinhos a arma, a cabeça baleada do padre e a cruz, do lado de fora da igreja. No filme, dois planos são dedicados à arma e um ao crânio perfurado

[57] Como acontece com outros trabalhos de Frank Miller, há um uso abundante de composições de página inteira em *Sin City* que pode ocupar todo o espaço da margem de página ou não. A diferença de outras obras que usam esse mesmo layout é que, na série, os personagens geralmente aparecem em páginas completamente brancas ou pretas, por causa do estilo de alto contraste. Neste tipo de layout, a ênfase é dada aos personagens ao invés do cenário, uma vez que nenhum ou, por vezes, apenas alguns elementos do fundo são realçados (tradução livre).

do sacerdote; a cruz da igreja aparece quando já impera o silêncio. De modo extremamente ousado, Frank Miller enfatiza cada tiro transformando a onomatopeia dos disparos no próprio requadro dos painéis (figura 56).

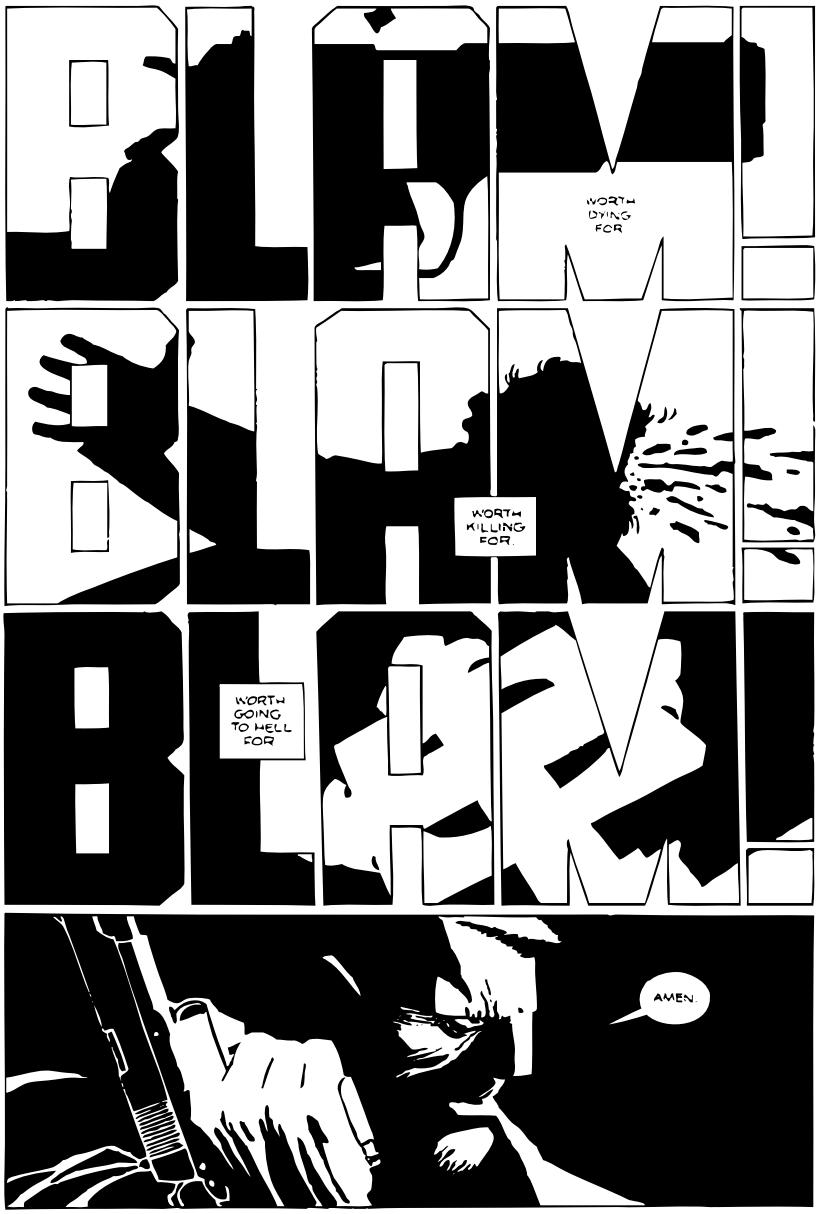


Figura 56 – as onomatopeias dos tiros são os próprios requadros dos painéis.

A importância e o impacto dos tiros nesta sequência são tremendos, como fica visualmente evidente. A versão fílmica compensa tal impressão justamente devido à adição de um plano entre os disparos e o último enquadramento em Marv: exibindo a cruz da igreja em um plano adicional em sepulcral silêncio, o contraste com o estrondo dos três tiros precedentes os faz parecer ainda mais estarrecedores.

Na cena seguinte, Wendy atropela Marv repetidas vezes, disparando outras tantas contra o protagonista com razoável correspondência entre planos e quadrinhos. Tudo ocorre de modo que não haja alterações significativas na percepção da cena, seja por parte do espectador ou do leitor. A seguir, na chegada à fazenda, sutis diferenças entre o filme e a HQ enriquecem a abordagem de um e da outra. Trata-se de uma passagem em que Marv começa, pela primeira vez, a aproximar-se das respostas que procurava a respeito da morte de Goldie. Por isso, a carga de suspense e tensão é trabalhada nesta sequência tanto na película como nos quadrinhos, embora cada um dos meios o faça de modos distintos.

Em primeiro lugar, na HQ a chegada à fazenda é precedida por cinco painéis em que Marv é visto a correr pela mata, depois a olhar para trás após ouvir um ruído, em seguida distanciar-se do observador em direção à escuridão e, finalmente, é exibida a silhueta de um moinho de vento em plano detalhe. Esse trajeto, que é tratado em apenas um plano no filme (em que Marv corre pela mata) culmina com a sorrateira chegada aos limites da fazenda, exibida então em toda a sua misteriosa magnitude.

A tensão aumenta com o som do rosnado do lobo, ouvido antes mesmo que ele apareça em cena. Neste trecho, o filme demora-se mais do que a HQ na preparação do ataque do animal, revezando os planos com cuidado. Em alguns, em que ele e Marv aparecem ao mesmo tempo; outros exibem ora um, ora o outro, num total de 10 planos alternados até o ataque da fera e o subsequente revide de Marv. Os quadrinhos retratam a mesma sequência em apenas 5 painéis.

Enquanto Marv vasculha o local, há desta vez uma supressão do filme em relação à HQ. Após a sorrateira aparição de um homem (Kevin) por trás do protagonista, ele encontra um fêmur humano. Após este *close* há ainda, nos quadrinhos, um plano detalhe em que a mão de Marv aparece segurando um sapato de salto alto. Isso indica, pela primeira vez na narrativa gráfica, a possibilidade de uma relação entre a fazenda e o mistério que, além de Goldie, pudesse envolver outras mulheres. O fato de a película já haver mostrado o assassino no momento que antecede a morte de Goldie faz com que a relação entre ela e a fazenda fique evidente apenas pela aparição de Kevin que, no filme, é a segunda. O plano do sapato é, assim, desnecessário e portanto excluído.

Então, a primeira batalha entre os dois antagonistas tem lugar. Exceto pela sequência de planos em que Marv golpeia o ar, momentaneamente cego pelas afiadas garras de Kevin, a

luta mantém total equivalência com os painéis da HQ. Uma das diferenças uma vez mais reside na presença do cenário, visível mesmo nos planos-detalhe. No caso dos quadrinhos, os golpes de Kevin em *super close* não competem em importância com nenhum outro elemento visual. O confronto é arrematado pela marretada de Kevin em Marv, nocauteando-o de cima para baixo na HQ e de baixo para cima no filme, o golpe tendo sido executado em apenas um enquadramento nos dois meios. O *close* no semblante impassível de Kevin que no filme precede o golpe é mostrado na HQ logo depois.

Antes da cena do calabouço, a HQ mostra Marv caindo no vazio por 3 quadrinhos até seu despertar. No filme, a falta de sentidos do protagonista é indicada apenas por um súbito corte em preto. O diálogo com Lucille segue em extrema equivalência entre o filme e os quadrinhos, com exceção da mudança de ponto de vista no plano em que Marv conforta Lucille e a inclusão de um plano detalhe do toco de onde antes ficava a mão esquerda da mulher, decepada por seu captor (quadro 12). Do desesperador grito dela até o chamado de Kevin do lado de fora da cela, planos e quadrinhos são equivalentes.

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
264		254	
265		255	
266			

Quadro 12 – o plano detalhe do toco do braço de Lucille enfatiza o horror vivido pela personagem na cena.

Com a visão da parte externa e o subsequente close no machado fincado em um toco de árvore próximo à janela, a HQ prepara o terreno para a batalha entre Marv e os policiais, na qual a arma é usada. Este trecho é completamente ignorado no filme, mas as diferenças desta sequência não cessam por aí. A cena da fuga, como já descrito no capítulo *3.1 – Enredo*, ocorre de maneiras totalmente divergentes nas duas versões. Enquanto na HQ, Marv leva 9 tentativas e 19 painéis para arrombar a porta, no filme ele simplesmente arranca, em um único plano (e, portanto, uma única tentativa) as grossas barras de ferro da janeleta pela qual observara Kevin. As sucessivas e frustradas investidas contra a porta de ferro reforçam, nos quadrinhos, um traço do personagem que pode ter passado desapercebido por um leitor menos atento: a extrema obstinação de Marv, refletida em sua insistência. O trecho mostra, por conseguinte, um homem que cai e torna a levantar-se; que segue em sua busca apesar dos percalços. Apesar dessa atitude de perseverança estar presente, de certo modo, em toda a sua trajetória, é neste trecho da HQ que ganha destaque. Por sua vez o filme enfatiza, no mesmo trecho, a força sobre-humana do personagem.

A cena seguinte guarda correspondências moderadas entre planos e quadrinhos, principalmente pelas diferenças entre os ângulos escolhidos por Robert Rodriguez para mostrar a mesma ação que Frank Miller: por exemplo, um chute de um lado para outro na HQ é visto frontalmente no filme; em um golpe na cabeça de um policial, o quadrinho mostra o semblante de Marv ao passo que o filme destaca o ferimento do guarda. Além disso, há a inclusão de um plano detalhe do golpe de machado no momento em que Marv atinge um dos soldados nos genitais, ajudando a enfatizar a crueldade do golpe. Contudo, a maior (e mais destacada) diferença desta sequência reside na supressão de dois quadrinhos que, uma vez mais, destacam que o machado está fincado em um toco de lenha próximo ao local onde Marv fora nocauteado por Lucille *antes* que ele decida pegá-lo. Como visto antes, o filme não mostra o machado em nenhum momento antes que Marv o colete.

A história passa então à sequência da chuva, que possui extrema equivalência em ambas as versões. As principais diferenças residem no detalhamento dos planos do filme, preenchendo novamente lacunas existentes graças aos *gaps* entre os quadrinhos e, também, em um plano sequência da estátua do Cardeal. Nele, são sobrepostas imagens de Roark e de seu irmão senador durante o monólogo interior de Marv. Após retornar o enquadramento para o

protagonista, o filme distribui o seu discurso mental ao longo de planos adicionais. Marv decide, então, tirar a história a limpo e segue para a zona boêmia da cidade.

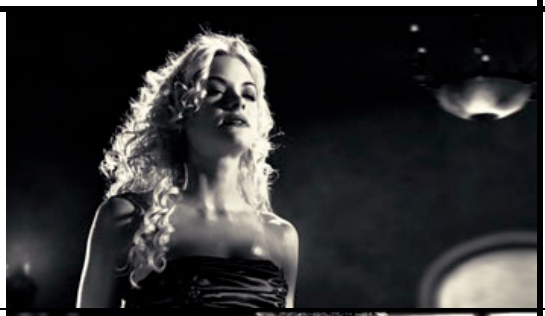
Rodeado por meretrizes, Marv narra ao leitor em longo texto (e apenas um painel) que está a perguntar por Goldie enquanto o filme distribui a mesma passagem no decorrer de 5 planos. A partir daí, ambas as versões seguem equivalentes plano após plano (como demonstrado no trecho do quadro 13) até o início da cena seguinte, já com Marv em poder de Wendy.

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
356		369	
357		370	
358		371	

Quadro 13 – equivalência entre planos e quadrinhos na captura de Marv.

Durante o interrogatório, Marv apanha de Wendy e eles discutem sobre o assassinato de Goldie. Já foi dito que, apesar da violência física, o tom adotado no filme é um tanto quanto sereno quando comparado ao mesmo diálogo transcorrido na HQ. Tal fato é, uma vez mais, evidenciado também pelo enquadramento na cena.

Além do destaque para a atitude veemente de Marv e sua expressão facial extremamente exasperada, o close do quadrinho, muito mais evidente do que no filme, faz com que também o leitor se aproxime ainda mais do personagem. Em consequência disso, a carga emocional é acentuada, como demonstrado no quadro 14.

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
378		388	
379		389	
380		390	

Quadro 14 – Especialmente na comparação entre o plano 379 e o painel 389, correspondentes entre si, além da expressão no rosto dos personagens, o close mais próximo acentua a emoção da cena na HQ.

Duas sequências de quadrinhos com close nos rostos das outras prostitutas estão presentes também no filme. A diferença está no momento em que são empregadas em cada um: na HQ, sempre simultaneamente, para enfatizar o espanto das mulheres que ouvem a discussão; no filme, alternando com planos que exibem ora Wendy, ora Marv. Após se soltar das cordas em um plano geral nos quadrinhos (desdobrado em 2 enquadramentos no filme), o restante do diálogo acontece em apenas um painel e é distribuído ao longo de 7 planos.

A cena seguinte tem início com Marv encarando a si mesmo no espelho do banheiro. A sequência de três quadros em que isso acontece é ignorada pelo filme, assim como a alusão ao

medo sentido pelo personagem. Ciente de que está para entrar em mais uma batalha de vida ou morte, o protagonista reflete longamente sobre isso na HQ. O Marv do filme, como já visto, muito menos influenciado pelas emoções, nada teme e jamais reluta, resultando na eliminação deste trecho. Exceto pela passagem em que Marv e Wendy dormem durante o dia seguinte – e que Marv a confunde com Goldie mais uma vez, chegando a tentar uma aproximação sexual – a partir daí as diferenças são extremamente sutis no que diz respeito ao enquadramento. Mesmo a condução perigosa e imprudente de Wendy ao longo de 5 quadrinhos faz-se presente no filme em um plano sequência e, apesar da supressão da passagem pelo posto de gasolina no filme, o restante da viagem segue com extrema equivalência entre planos e quadrinhos até a chegada à fazenda.

A correspondência permanece até o início da luta, período durante o qual a única diferença jaz na inclusão de alguns planos adicionais no filme. Uma vez mais, preenchendo os *gaps* entre um quadrinho e o seguinte. No início da batalha, a HQ mostra a explosão da sede da fazenda primeiro para depois mostrar Kevin habilmente se desviar dos disparos de Marv; o filme inverte essa ordem. Em seguida, enquanto a HQ destaca as algemas em um plano detalhe, o filme mostra Marv prender uma delas ao seu braço esquerdo também em detalhe. Na HQ, o mesmo acontece em um plano mais aberto, que mostra também a expressão em seu rosto. O filme estende a corrida de Kevin de dois quadrinhos em três planos, aumentando ainda mais a tensão que precede o encontro derradeiro entre os dois personagens.

A partir daí, o filme segue praticamente à risca o que é indicado pelos quadrinhos, com poucas variações de ângulos e inclusão de um ou outro plano entre as valas dos painéis. Assim que Kevin se vê preso à outra algema que fora fixada ao braço de Marv, na HQ o silencioso rapaz ainda tenta se desvencilhar por três quadrinhos até ser nocauteado em ambas as versões de maneira praticamente idêntica (quadro 15).

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)	
479		500	

Quadro 15 – exceto pela visão das árvores ao fundo, o plano fílmico é equivalente ao quadrinho.

É interessante observar, ainda, a diagramação da página em que ocorre a batalha. Antes do nocaute, com extremo dinamismo e agilidade por meio de uma montagem rápida, em 9 planos o filme representa uma sequência de 4 quadrinhos sem delimitação (figura 57). Justamente por fazê-los "flutuar" na página, com posição indefinida e invadindo os espaços uns dos outros, a cena também pode ser lida e compreendida com extrema velocidade e, mais do que isso, *inquietação*. Sem a definição clara da sequência, a leitura desta página é, de certo modo, confusa e angustiante; ambos estes sentimentos são obtidos, no filme, pela montagem dinâmica.



Figura 57 – cada momento da luta é subsequente e, também, simultâneo devido à ausência de limites entre os quadrinhos.

Os quatro planos após o soco derradeiro são, também, correspondentes aos quadrinhos que mostram, na sequência: a aproximação de Wendy; sua súplica para dar cabo do algoz de sua

irmã; o tapa dado nela por Marv; e, finalmente, o momento em que ele a leva desacordada para o carro. A diferença reside no uso das silhuetas que, neste trecho, ocorre apenas na HQ.
O filme mostra a cena da tortura e morte de Kevin após longa preparação, ao contrário do que acontece na HQ. Ao longo de uma sequência de 5 planos, culminando na impactante visão do rapaz mutilado enquanto nos quadrinhos isso acontece em apenas um painel, de modo muito menos surpreendente. Marv conversa com Kevin até a chegada do lobo e, na versão fílmica, o papo é distribuído por vários planos adicionais em relação à HQ. Até o final desta cena, a única equivalência absoluta reside no momento em que o lobo se alimenta da carne de Kevin.

Também na visita à casa de Nancy há poucas equivalências entre os enquadramentos. Contudo, isso não gera qualquer distanciamento entre as duas narrativas. O mesmo acontece durante a invasão à Fortaleza Roark e o diálogo de Marv com o Cardeal que, apesar de apresentar alternância entre closes de um e de outro, é desdobrado no filme em um número de planos muito superior ao de quadrinhos.

Quando o protagonista começa a narrar os acontecimentos que precedem sua estadia no corredor da morte, diversos fatos que na HQ são retratados apenas por meio do texto são introduzidos na narrativa fílmica em vários planos adicionais. O filme passa, então, a preencher os *gaps* entre os quadrinhos até a visita de Wendy a Marv, na cadeia.

Embora no filme o encontro não resulte no ato sexual, a exemplo do que acontece nos quadrinhos, há razoável correspondência visual entre os enquadramentos que mostram a reunião dos dois personagens. Na vala que vai do quadrinho em que ambos adormecem até o que Marv aparece na cadeira elétrica, o filme faz a inclusão de 7 planos destinados a detalhar o processo que a HQ narra apenas verbalmente.

Os dois choques elétricos que dão cabo da vida de Marv, embora sejam correspondentes nas duas versões de *Sin City*, são mostrados de modos diferentes em cada uma. A dor sentida pelo personagem – e sua aproximação com a inevitável morte – é retratada no filme por uma sequência de planos que mostram os espasmos e os tremores do corpo eletrocutado, enquanto os sons da corrente elétrica e do chacoalhar de Marv são ouvidos. Em apenas um quadrinho igualmente angustiante, em cada um dos choques Marv é visto como uma caveira em um único e silencioso espasmo de dor (quadro 16).

PLANO (FILME)		PAINEL (QUADRINHO)
634		
635		580 
636		

Quadro 16 – comparação entre o choque nos planos das duas narrativas.

A HQ termina com o olhar vazio de Marv seguido pelo plano geral dos executores que atestam sua morte. Após a constatação, o filme faz ainda com que o espectador penetre no olhar vazio do personagem que volta, em um plano sequência, à imagem de Goldie e Marv na cama vermelha em forma de coração.

4.5. Som

As categorias sonoras utilizadas no cinema citadas neste estudo também podem ser aplicadas aos quadrinhos. Isto é demonstrado a seguir, bem como as comparações entre os diferentes usos do som na HQ e no filme, através da análise de "*Sin City – The hard goodbye*".

Apesar de *Sin City* utilizar o sistema de som Dolby digital 5.1, a análise a seguir foi feita prioritariamente com base nos canais estéreo do filme – direito e esquerdo. Embora seja extremamente enriquecedora a experiência decorrente das nuances proporcionadas pela existência de cinco canais de som – dois à frente (esquerda e direita), dois ao fundo (também esquerda e direita) e um ao centro –, a identificação da origem ou percurso do som como sendo proveniente do lado direito ou do lado esquerdo são suficientes para identificar o ponto de escuta do evento sonoro e sua relação com o que acontece na tela. A fim de identificar com relativa precisão a origem do som de cada canal, foi utilizado um par de fones de ouvido maleáveis, de modo a permitir a escuta dos canais direito e esquerdo não apenas simultaneamente, como seria o convencional em uma sala de exibição, mas, também, em separado, alternando os lados. Para a análise de profundidade de som (próximo ou distante), a sua intensidade (forte ou fraca) foi o critério adotado.

Marv é um homem grande, bruto e solitário, cuja aparência é capaz de espantar as mulheres e amedrontar os homens. Ele conhece a prostituta Goldie, com quem tem uma relação em uma noite e por quem se apaixona. Nesta mesma noite, a mulher é morta enquanto ambos ainda dormem. O brutamontes decide vingar sua morte e parte em uma jornada em busca do assassino. Antes disso, porém, precisa escapar da polícia, que surpreendentemente cerca o local onde passara a noite com a meretriz. Convencido de que foi uma armação, Marv deixa um rastro de destruição enquanto foge do local, ferindo vários policiais e roubando uma viatura, até que, finalmente, escapa pelo rio.

Esta sequência dura aproximadamente três minutos e vinte segundos e corresponde aos dois primeiros capítulos da história, contados em 22 páginas em quadrinhos, divididas em 59 painéis. A maioria das páginas contém entre dois e três quadros, enquanto algumas o contam com apenas um. As páginas chegam a ter 5, 6 ou, em um dos casos, 7 painéis. Isto ocorre em função da diferença de ritmo empregada e à carga dramática de cada cena, de forma que são usados mais quadros em uma única página com o objetivo de narrar ações mais rápidas;

enquanto isso, um menor número de quadros em uma página tem o efeito de aumentar e enfatizar a carga dramática.

A sequência tem início com uma música ouvida ao fundo, em segundo plano. O recurso ajuda a antecipar a tensão que está por vir. Esta tensão é construída, nos quadrinhos, através da sucessão de painéis – apenas um por página – que mostram o momento em que Goldie se aproxima de Marv, antes que tenha início a relação sexual. Com o auxílio da música, o filme omite esta parte e vai direto para o momento em que ambos já estão no quarto, o foco da câmera na sombra de Marv projetada na parede.

A música permanece em segundo plano, em volume mais baixo do que o monólogo mental de Marv, que tem início poucos segundos depois e reproduz, palavra por palavra, o monólogo dos quadrinhos. Embora a música possa ser ouvida tanto na caixa de som da esquerda quanto na da direita, o pensamento de Marv, também em estéreo, é mais forte, ocupando o primeiro plano. O segundo plano, a partir do quinto segundo da sequência, passa a alternar música e ruídos ambientes; neste momento, o vento que sopra da janela do quarto.

Aos 13'20", Goldie interrompe o monólogo mental de Marv com a frase, também em primeiro plano, nas duas caixas de som: "*I want you*"[58]. Esta frase, que não existe nos quadrinhos, é imprescindível no filme para que o espectador compreenda que a personagem está ali por vontade própria. Nos quadrinhos isto é desnecessário, graças à sequência de painéis que abre a história, mostrando Goldie caminhando voluntária e decididamente para os braços de Marv. Ele, então, prossegue em seu relato mental enquanto tem início a relação sexual, desta vez reproduzindo fielmente cada palavra da HQ.

Nos próximos 24 segundos o som prossegue em ambos os canais auditivos, tanto esquerdo como direito. O som é divido em primeiro e segundo plano, de modo que o segundo alterna a trilha sonora incidental com os ruídos do ambiente, principalmente o roçar de tecidos durante o ato. Em primeiro plano, segue o monólogo mental de Marv, interrompido novamente aos 13'45" por Goldie, desta vez com a frase "*I need you*"[59], também em primeiro plano. Novamente, uma frase que não faz parte da HQ original, mas que já dá indícios do real

[58] "Eu quero você". Tradução livre.

[59] "Eu preciso de você". Tradução livre.

interesse de Goldie, que é revelado posteriormente no filme: se sentindo ameaçada por Roark, ela quer sua proteção.

Frank Miller opta por não utilizar balões de fala nesta primeira parte, deixando como único "som" até então a voz interior de Marv, escrita em "caixas". A dramaticidade e o caráter íntimo da cena são favorecidos pelo silêncio, enquanto o leitor reproduz, mentalmente, os sons da relação sexual. A presença de balões de fala neste trecho faria com que a percepção da cena deixasse de ser intimista por parte do leitor, que compartilha os pensamentos do protagonista. O filme, por outro lado, pode se dar ao luxo de trazer elementos do consciente, que revelam a passagem real do tempo da cena – as falas de Goldie –, graças à presença da música, que reforça a carga dramática e íntima da confissão de Marv.

A simpatia do leitor pelo protagonista é reforçada, ainda, por um trecho extra de seu monólogo mental que não faz parte do filme. No primeiro painel da página 13 da HQ, a sétima página da história, Marv reforça uma vez mais a surpresa – e o prazer – em ter em sua cama uma mulher tão bela:

> Você entra numa briga, luta numa guerra e acha que o pior de tudo aquilo vai valer a pena por causa de um único momento. / Mas esse momento, por melhor que seja, nunca será bom o bastante. / Mas *isso*... / Uma última vez eu me pergunto *por quê*... / Então, ela se deixa cair sobre mim... / Deixando escorrer aquele seu suor de anjo... / A mulher perfeita. A deusa. / *Goldie*. (MILLER, 1991, p. 13)

O filme consegue construir esta relação do espectador com o personagem através de outros elementos narrativos, nuances impossíveis de ser demonstradas na HQ desta maneira e neste mesmo intervalo de tempo. Detalhes do movimento dos lábios, mudança de expressão facial do personagem, entre outros, se aplicados nos quadrinhos, aumentariam consideravelmente o tempo da cena na cabeça do leitor, uma vez que seriam necessários mais painéis para ilustrar cada um. Em vez disso, Frank Miller faz uso deste trecho do monólogo que enfatiza a relação entre Marv e Goldie em apenas um painel, com uso do texto verbal, dando ênfase à dramatização e não à passagem do tempo.

Outra passagem que não faz parte da HQ tem lugar no filme: a aparição do assassino. À medida que a trilha sonora aumenta em intensidade, aumentando a tensão da cena após o término do monólogo de Marv, o espectador ouve o sutil som do ranger de uma porta na caixa de som à direita. O som cresce gradativamente, junto com a trilha sonora, cada vez mais

dissonante, aumentando ainda mais a tensão da cena. Há um súbito silêncio e a tomada corta para a cena seguinte.

Aqui, a visão do algoz provoca um terror repentino digno dos melhores suspenses no espectador, que não sabe o que esperar em seguida. Entretanto, ao notar a mulher morta, a surpresa não é tanta quanto o fato de o protagonista ter permanecido vivo: afinal, não poderia ter o assassino eliminado os dois? Embora seja mais didático para quem assiste, já que o assassino é identificado prontamente tão logo reaparece no filme, é deixado de lado o elemento surpresa. Na HQ, o leitor é surpreendido pelos pensamentos de Marv de que Goldie se encontraria morta, já que é isso que acontece tão logo é virada a página que termina com o ato sexual. A sensação de um perigo iminente é, portanto, valorizada no filme, enquanto a HQ prioriza o mistério.

Ao acordar, Marv percebe que o quarto em que estava, cujas paredes nem eram notadas na noite anterior, era na verdade pequeno e sujo, quase claustrofóbico. Ele nota Goldie morta ao seu lado e o único som ouvido pelo espectador é, uma vez mais, seu monólogo mental, nítido em ambas as caixas de som. Durante os próximos 11 segundos não há qualquer música de fundo ou ruído, até que são ouvidas, do lado de fora do quarto, as sirenes das viaturas policiais em segundo plano, bem distante, apenas na caixa de som do lado direito. O ruído parece aproximar-se, indicando que os veículos se encontram mais perto do local onde ocorre a ação e, com a mudança de câmera, passamos a ouvir as sirenes nas duas caixas de som.

Até então, nos quadrinhos, o único som permanece o introspectivo solilóquio de Marv, e a primeira indicação de que algo se aproxima se dá por uma dica do próprio personagem. No último quadrinho da página 15 ele se vira, com olhos em direção ao leitor em *super close*, e pensa consigo: "*algo* vindo para *cá*" (MILLER, p. 15 1991). No painel seguinte, ao virar a página, o leitor se depara com uma ilustração em que duas viaturas apontam no horizonte. A única indicação, para o leitor, de que elas estão em movimento, é precisamente a presença da onomatopeia: uma sucessão de letras "E"[60], em arco, cujo tamanho e disposição indicam de onde saíram e em que direção vão os carros.

[60] Em inglês, a junção de duas vogais enfatiza o som: dois "E" produzem o som de " I". A onomatopeia deve ser entendida como "iiiiii...", que seria o som da sirene, mais fechado e agudo do que "êêêê...", como possivelmente seria lido em português.



Figura 58 – Onomatopeia das sirenes e a indicação de movimento sugerido pelas onomatopeias.

No filme, a ação correspondente a este quadro acontece em uma fração de segundos. É possível ver claramente as duas viaturas surgirem por trás de um morro e bater no chão, uma após a outra. O som que segue é simultâneo à ação e, embora seja presente nos canais de ambos os lados, ao escutar cada um em separado é possível notar que, no momento em que o carro à direita do enquadramento toca o chão, o som deste lado é também ligeiramente mais forte do que o do outro; o mesmo acontecendo com a viatura da esquerda em seguida. Ao cortar a cena novamente para dentro do quarto, a janela fica à esquerda e é possível ouvir as sirenes em segundo plano apenas na caixa de som deste lado. Em ambas são ouvidos em primeiro plano os pensamentos de Marv, indicando suas suspeitas acerca da presença da polícia enquanto o volume de uma grave música de fundo aumenta.

Novo corte. O espectador vê, do lado de fora do quarto, em plano superior, os policiais subirem as escadas por dentro do prédio enquanto é possível ouvir cada passo. No quadrinho, existe apenas a visão de cima dos homens subindo os degraus em um grande painel de página inteira enquanto o som ocorre na cabeça do leitor. No filme, há uma tomada adicional, não existente no quadrinho, mostrando os policiais do lado de fora do corredor. Ao mesmo tempo a música, agora em primeiro plano junto com os passos dos soldados, em um crescente, ajuda a enfatizar a tensão do momento. Em plano detalhe, Marv abre e fecha a tampa do isqueiro, cujo som é ouvido em primeiro plano antes que ressoem as batidas na porta. No quadrinho, ele abre uma caixinha de remédios e ingere algumas pílulas, ações demarcadas pelas onomatopeias “POK” e “GULP”, respectivamente.

O remédio, como é dado a saber no decorrer da leitura, revela a condição da saúde mental de Marv. O mesmo acontece em outro momento no filme, mais adiante na narrativa. Neste momento Robert Rodriguez opta pelo isqueiro, cujo som é muito mais característico e marcante do que o abrir e fechar de uma embalagem plástica de medicamentos: ele ajuda a quebrar a tensão causada pela música e pela chegada dos guardas. No quadrinho, o mesmo efeito é obtido meramente pelo sorriso confiante de Marv no último painel da página 19 ao responder à ordem que vem de fora: "Vou sair num minuto".

A porta arrebentada no quadro seguinte, ao virar a página, mostra a enorme velocidade e força do evento com a ajuda da onomatopeia "SKREKKK", que funciona como uma seta indicando a direção do golpe. Ao lado do pé do protagonista, que esmaga a máscara de um soldado, temos a onomatopeia "KOK", indicando o estrago no equipamento do policial causado pelo impacto. No filme, o movimento é visto pelo espectador em sua totalidade, tornando desnecessário o uso do som para indicar as ações. Embora haja o som da porta e da máscara se quebrando, sua função, no filme, está em conferir credibilidade à cena, ajudando o espectador a manter-se imerso na ação.

O que tem lugar na tela, em seguida, é bastante rápido. Em menos de cinco segundos, Marv atinge um soldado no rosto e pula no vão da escada enquanto recebe uma chuva de tiros. É impossível distinguir de onde vem cada um deles, e os sons, todos em primeiro plano, parecem misturar-se em uma espécie de caos, ajudando o espectador a compartilhar da desordem da cena. Há uma certa desorientação e o espectador fica com a impressão de que o personagem escapa das balas por milagre. No quadrinho, a sensação é que são disparados menos tiros. As onomatopeias ajudam o leitor a identificar o ponto de origem de cada bala, deixando claro que Marv não é alvejado. Ele, então, chega praticamente ileso ao parapeito da escada, alguns andares abaixo, onde tem tempo de pensar na ação seguinte: atirar-se da janela.

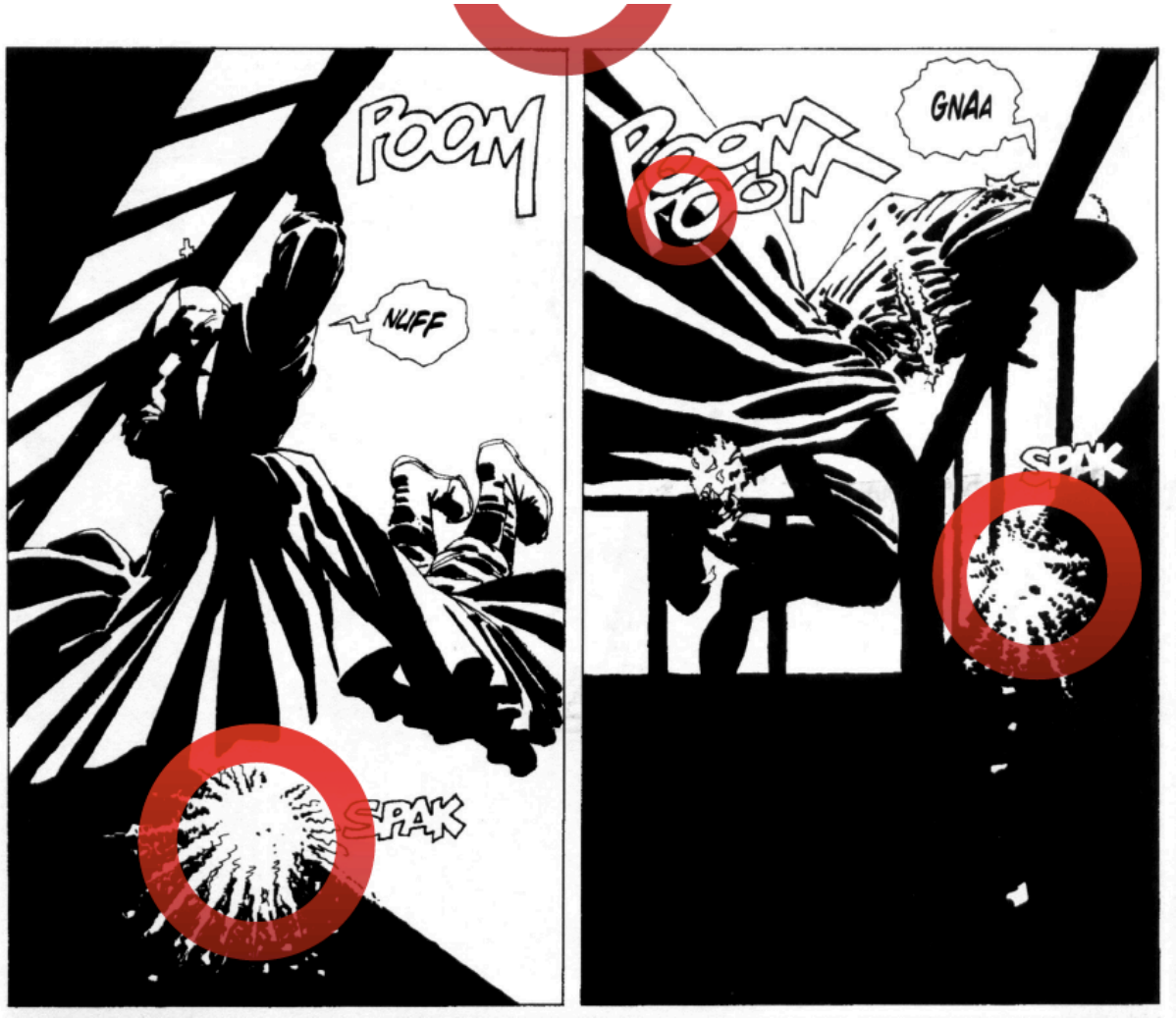


Figura 59 – Indicação dos pontos de escuta assinalados pelas onomatopeias.

Ao pular da janela, a posição do desenho e os estilhaços de vidro funcionam como prolongamento da ação iniciada com a onomatopeia, indicando o movimento. O filme também utiliza o som para enfatizar a percepção da ação: no momento que Marv atravessa o vidro, o ruído é ouvido com mais força na caixa direita; quando ele atravessa o enquadramento e chega ao lado esquerdo, o som dos estilhaços o acompanha, mudando para o canal da esquerda. Os ruídos são ouvidos em ambos os lados quando ele chega ao chão, caindo sobre os sacos de lixo. A chegada de uma viatura é anunciada pelo som antes que ela pudesse ser enquadrada, assim como na HQ. No último painel da página 25, enquanto Marv se recupera da queda é possível ler a onomatopeia “EEEEEEEEEE”, indicando a aproximação do veículo.

Desde a saída do personagem do quarto, não há música de fundo e o som dos ruídos é ouvido com bastante evidência. A divisão de planos, neste momento, é difícil de ser distinguida, o

que aumenta a sensação de inquietação, pertinente em uma sequência de ação: todos os ruídos parecem ter a mesma importância. A sirene, entretanto, aumenta de intensidade rápida mas não subitamente, indicando sua veloz aproximação. Um último *close* em Marv antecipa ao espectador o que está prestes a ocorrer. O protagonista espera a chegada do veículo, que vem em sua direção, salta rapidamente e atinge com os pés o para-brisas, estilhaçando-o. O som do vidro se quebrando é ouvido em primeiro plano sobrepondo-se, inclusive, ao som das sirenes.

Na página 26, a mesma sequência é dividida em 3 painéis (figura 60). Embora a sirene possa ser lida no primeiro painel, auxiliando, inclusive, a sugerir movimento para a viatura, o leitor tem a consciência de que o som não cessa nos painéis seguintes. O quebrar dos vidros é indicado pela onomatopeia "SKAK" no terceiro quadro, e a cena transcorre em meio aos gemidos de Marv: "HEFF" e "UNFF".



Figura 60 – Indicação do movimento da viatura e dos pontos de escuta indicados pelas onomatopeias.

A viatura perde o controle na sequência, atravessando o primeiro painel da página seguinte, da esquerda para a direita. O movimento é também reforçado por uma onomatopeia, "SKEEEEEW", que indica a freada forçada do automóvel e se emenda com a onomatopeia indicadora do impacto da batida do carro na parede: "WHUMP". No filme, a mesma cena tem

lugar, o som desta vez reforçando o realismo, primeiro da freada e, depois, do impacto. São ouvidos, ainda, dois sons ocos, cada um atribuído a um soco de Marv em um dos policiais, indicados no quadrinho por "SKAK" e "KASHH". Marv, agora de posse da viatura, arranca o carro e retoma o seu monólogo – o único "som" acessível ao leitor até o fim do capítulo 2.

No filme, ainda é possível ouvir todos os ruídos em segundo plano: o fechar da porta da viatura e o cantar de pneus da arrancada; a cusparada do sangue de Marv pela janela e o sino do porto de onde ele deixa o carro cair dentro do rio. É ouvido, em seguida, o barulho da água com o impacto do carro e, quando o enquadramento focaliza o personagem submerso, nadando para a liberdade, ouve-se o borbulhar do fundo do rio enquanto o carro afunda. Tudo isso enquanto Marv termina seu solilóquio introspectivo, em que jura de morte uma vez mais o algoz de sua querida Goldie.

A música aumenta enquanto Marv adentra o cano de esgoto. O borbulhar da água ainda é ouvido ao fundo. Ao sair pelo bueiro, o som de suas mão apoiando-se na calçada e de seus cambaleantes passos é simultâneo aos eventos vistos em cena. Ao fundo, ouve-se o bater das hélices de um helicóptero e as sirenes ao fundo.

Ao cortar para o apartamento de Lucille, tem início uma música um pouco mais serena apesar da marcação acelerada de tempo com as notas graves do baixo. Um ruído é ouvido ao fundo, correspondendo à pequena onomatopeia "FUMPP" na HQ. A música segue no fundo, acelerando o compasso e o volume à medida que a mulher se aproxima da porta, ajudando a aumentar a tensão. Ao ver que a identidade do invasor é o rosto conhecido de Marv, a música também reduz o ritmo, tornando-se um elemento secundário no background enquanto o monólogo de Marv ocupa o primeiro plano. Ao terminá-lo, reinicia o diálogo com Lucille e a música muda de ritmo constantemente de acordo com a emoção da cena, ascendendo em tons graves durante as falas mais agressivas de Marv e retornando às notas mais agudas nas réplicas de Lucille. No final da conversa a música também adota um tom mais ameno, assim como acontece com os dois interlocutores em seus discursos.

Ao mostrar Marv correndo pelos terraços de *Sin City* a caminho do bar de Kadie, uma vez mais a música se agita no compasso do protagonista. Durante sua caminhada pelos becos, a música segue na mesma toada acelerada enquanto o longínquo ruído das sirenes de polícia

parece não deixar jamais o *background*, como um constante lembrete de que Marv continua sendo procurado. Seu monólogo mental ocupa o primeiro plano.

Ao chegar ao bar e se deparar com o segurança enxotando um dos clientes, as batidas na porta e o empurrão vistos em cena coincidem com os sons em primeiro plano. A maioria desses eventos conta com uma onomatopeia correspondente na HQ. Os sons em segundo plano, indicando o bater de vidros, bandejas e passos ajuda na ambientação do bar no momento em que Marv entra no recinto. Após a desculpa de Kadie, os pensamentos do protagonista voltam a ocupar o primeiro plano e a música, ao fundo, aumenta de intensidade com a visão de Nancy.

No filme, todas as falas de personagens em todas as cenas ocorrem de maneira diegética, sempre em primeiro plano, assim como todos os monólogos mentais de Marv e o de Dwight, sempre em *off*. Em nenhum momento os pensamentos coincidem ou disputam lugar no primeiro plano com as falas dos personagens, mesmo em cenas de diálogos em que há ocorrências de falas e de pensamentos. Nessas ocasiões, falas e trechos de monólogo subjetivo alternam-se, ao contrário da HQ que chega a exibir balões de fala e *boxes* contendo o pensamento em um mesmo quadrinho. Associada aos sons do bater de copos na mesa, colocados por Shelly, ou de uns contra os outros quando Marv termina as bebidas, a música se encarrega de preparar o suspense para o que está por vir na cena em que Dwight pensa sobre o infortúnio da vida de Marv que, segundo ele, teria nascido no século errado.

O espectador vê o momento em que o assassino encosta a arma nas costas de Marv, simultaneamente ao som de um clique. A música, que mantinha constante o seu volume até aí, sobe novamente em força e ritmo, uma vez mais carregando a tensão. Durante a rápida luta, a música perde destaque para os sons da briga, ouvidos sempre em primeiro plano e simultaneamente ao evento visual correspondente. Na HQ, as onomatopeias ajudam a indicar os pontos de escuta, principalmente dos disparos, e a demonstrar a direção do movimento de alguns golpes (figura 61).



Figura 61 – a onomatopeia dá direção e intensidade ao golpe.

Durante o interrogatório, a música fica uma vez mais em segundo plano após reduzir seu volume e seu compasso, possibilitando que o diálogo reassuma o primeiro plano. A música volta a subir com a aparição de Wendy, desta vez em um ritmo que sugere erotismo; em seguida, aumenta gradativamente de volume e torna a acelerar o ritmo com o início das torturas. Nestas sequências, os sons diegéticos que ficam em segundo plano (o afundar da cabeça na privada, as batidas do assento do toalete, o arrastar do rosto no asfalto) ficam quase tão próximos quanto os diálogos do primeiro plano, dando grande destaque à violência destas passagens. Na HQ, a ilustração é que se encarrega de evidenciar a brutalidade das torturas, já que as onomatopeias desta sequência são ou muito tímidas ou inexistentes.

Ao som dos sinos da igreja, a música praticamente sai de cena enquanto Marv e o Padre conversam no confessionário. O diálogo ocupa o primeiro plano em destaque, até que o clique de Gladys é ouvido quando Marv mostra a arma ao padre. Nesse momento, a música entra em crescente novamente, enfatizando o desespero do sacerdote, tímido no filme em comparação às expressões aterrorizadas do personagem na HQ.

Após a menção à fazenda e à subsequente pergunta do padre sobre valer à pena morrer por uma prostituta, os três disparos fatais são efetuados. O exagerado impacto dos tiros na HQ, em que as onomatopeias se transformam, como já visto, nos próprios enquadramentos, é habilmente trabalhado no filme para ter um efeito tão estarrecedor quanto nos quadrinhos. A resposta de Marv é dividida entre os disparos, de modo que ocupam o primeiro plano assim como o barulho dos tiros, porém de modo alternado. Na HQ, a fala de Marv é exibida simultaneamente – no mesmo quadrinho – que a onomatopeia de cada disparo, conforme demonstrado anteriormente (figura 56). A música reduz de volume gradativamente enquanto o protagonista executa seu informante e, ao final do terceiro tiro, impera um silêncio sepulcral

que contrasta com o estrondoso som da arma. Apenas após o "amém" de Marv, a música reinicia.

Ao fundo, a trilha aumenta de volume e intensidade gradativamente enquanto o estridente ruído das freadas anuncia a chegada de um automóvel, a exemplo do que ocorre por meio das onomatopeias que, nos quadrinhos, indicam também o movimento do carro (figura 62).



Figura 62 – as onomatopeias indicam o movimento do carro, no primeiro painel, e da trajetória do corpo de Marv no segundo, como demonstrado ao lado (fig. 63).



Figura 63 – indicação do movimento do automóvel de Wendy e da trajetória da queda de Marv.

A diferença entre as duas versões reside, nesse caso, no fato do evento sonoro estar fora do plano de modo que, no filme, exceto pela expressão de Marv no momento em que se vira, é impossível distinguir sua direção. Nos quadrinhos, a onomatopeia sugere a direção do som, mesmo que sua origem esteja fora do enquadramento. Isso acontece graças à onomatopeia, que aparece alinhada à margem direita do painel (figura 64). A música, então, sobe em intensidade enquanto Marv é atingido, compartilhando o primeiro plano com o ruído dos tiros e do impacto do automóvel contra o corpo do protagonista.



Figura 64 – o alinhamento da onomatopeia à direita ajuda a identificar a direção do ponto de escuta.

Durante o percurso de Marv até a fazenda a música permanece sutil ao fundo enquanto o monólogo de Marv preenche o primeiro plano. Os ruídos do vento, do motor do carro e dos comprimidos caindo são ouvidos em segundo plano. A exemplo do que é demonstrado na figura 64, o rosnado do lobo é ouvido enquanto o animal permanece fora do plano, sendo possível distinguir a origem do ponto de escuta apenas na HQ graças à posição da onomatopeia. Ao fundo, a música ajuda a construir o suspense enquanto Kevin é visto se aproximar sorrateiramente por trás de Marv sem emitir qualquer som.

Durante a luta, os movimentos são embalados pela música, com ápices simultâneos ao som do impacto em cada golpe desferido. A trilha sonora reduz a intensidade e, após Marv ter sido cegado pelas unhas do oponente, são ouvidos em segundo plano os ruídos do vento cortado pelos golpes vazios do protagonista enquanto seu monólogo interior ocupa o primeiro plano. Na HQ, as onomatopeias fazem pouco mais do que indicar o que as imagens já deixam claro neste trecho, que termina com o ruído seco da marretada desfechada por Kevin no crânio de Marv. Já com o plano em preto, é ouvido o ruído do corpo pesado caindo ao chão.

A música conduz o suspense e a surpresa da visão das cabeças das mulheres na cela em que Marv se encontraria com Lucille, reduzindo sua intensidade no momento em que tem início o diálogo. O grito de desespero proferido pela mulher ecoa através das paredes, chegando a ser ouvido por Kevin do lado de fora da cela. Na HQ, a onomatopeia irregular conduz os olhos do leitor até o quadrinho em close no rosto do silencioso assassino (figura 65), a exemplo do que é obtido no filme pela sequência de planos durante o estarrecedor som do brado de Lucille.



Figura 65 – o berro de Lucille atravessa as paredes e conduz a leitura até Kevin.

Enquanto o diálogo adota um tom mais sereno após o grito, a música segue na mesma intensidade e reduz ritmo e compasso. Apenas no canal auditivo do lado direito é possível ouvir o ruído do carro que se aproxima durante a conversa de Marv e Lucille, indicando com extrema nitidez a direção do ponto de escuta. O mesmo acontece com o chamado de Roark pelo nome de seu pupilo: a exclamação “Kevin!” é ouvida exclusivamente no lado direito.

Quando o automóvel entra no enquadramento por entre as barras da cela, no ponto de vista de Marv, ambos os canais auditivos voltam a se equilibrar e o monólogo mental do protagonista toma conta novamente do primeiro plano. A música aumenta a tensão da cena enquanto Marv força nas grades para, em seguida, liberar a tensão quando ele finalmente as quebra.

A sequência da fuga é embalada pela trilha sonora, que ajuda a conduzir a emoção e o suspense em todo o trecho. Os diálogos ficam em primeiro plano, alternando-se com os tiros. Os ruídos dos passos e das hélices do helicóptero ocupam o segundo e todos estes eventos são exibidos no enquadramento no momento em que o som de cada um é ouvido. A música entra em crescente enquanto Marv caminha em direção ao último oponente e cessa subitamente antes da sequência seguinte, aumentando o impacto da iminente morte do policial pelo machado do protagonista, que fecha o enquadramento encerrando esta passagem.

Exceto pelo disparo contra a estátua de Roark, os únicos sons da sequência da chuva são os pensamentos de Marv em primeiro plano, a música ao fundo e, claro, o ruído da chuva, que aparenta inundar ambos os canais auditivos. Na HQ, a mesma sequência não tem onomatopeias exceto – como no filme, pelo disparo contra a estátua. A chuva que inunda expressivamente os quadrinhos só é ouvida na cabeça do leitor. No filme, a música conduz a emoção da cena e, ao final do monólogo de Marv, o som da chuva aumenta de intensidade, ganhando o primeiro plano.

No Centro Velho, os ruídos ao fundo como passos e gestos dos personagens são praticamente imperceptíveis em comparação com a trilha sonora e som em *off* dos pensamentos de Marv. A música aumenta a carga dramática da cena no momento em que Wendy aparece para disparar contra Marv; seus brados inúteis no primeiro plano, alternando-se com o som dos tiros. O diálogo seguinte, quando Marv é espancado pelo cano da arma de Wendy, ocorre praticamente sem música ao fundo. No primeiro plano se alternam as falas dos interlocutores e os ruídos das pancadas, enquanto os demais sons ocupam o plano de fundo como passos, tragadas de cigarro e abrir e fechar do isqueiro. A música recomeça triunfante após Marv ter se libertado das amarras no final do diálogo. Ao pegar seu casaco, o machado e Gladys, cada objeto é enfatizado pelo som emitido no momento em que Marv os coleta.

Durante o caminho da fazenda percorrido de carro com Wendy ao volante, a HQ exibe onomatopeias para freadas, buzinas e cantadas de pneus que, no filme, não têm a mesma intensidade. A caracterização da direção ofensiva e imprudente é feita pelo movimento do carro no plano sequência e pouco depende do som, que se mantém ambiente, caracterizando principalmente o vento no plano de fundo. No primeiro plano, alternam-se as falas dos personagens e os pensamentos em *off* de Marv. Como de costume, a trilha sonora embala a tensão e o suspense que precedem um momento chave da trama, como a batalha final.

Ao caminhar em direção ao confronto, o som decorrente da preparação de cada um dos instrumentos da batalha – luvas, cerca de arames farpados e coquetel molotov – são extremamente marcados no primeiro plano, alternando-se com o monólogo mental de Marv. Assim como o som que no filme dura vários planos de corte, na HQ as onomatopeias atravessam os *gaps* entre os quadrinhos, enfatizando a intensidade dos ruídos e ajudando a indicar que a ação tem lugar quase que simultaneamente (ou dentro de um espaço de tempo bastante curto), mesmo em se tratando de painéis distintos e subsequentes (figura 66).

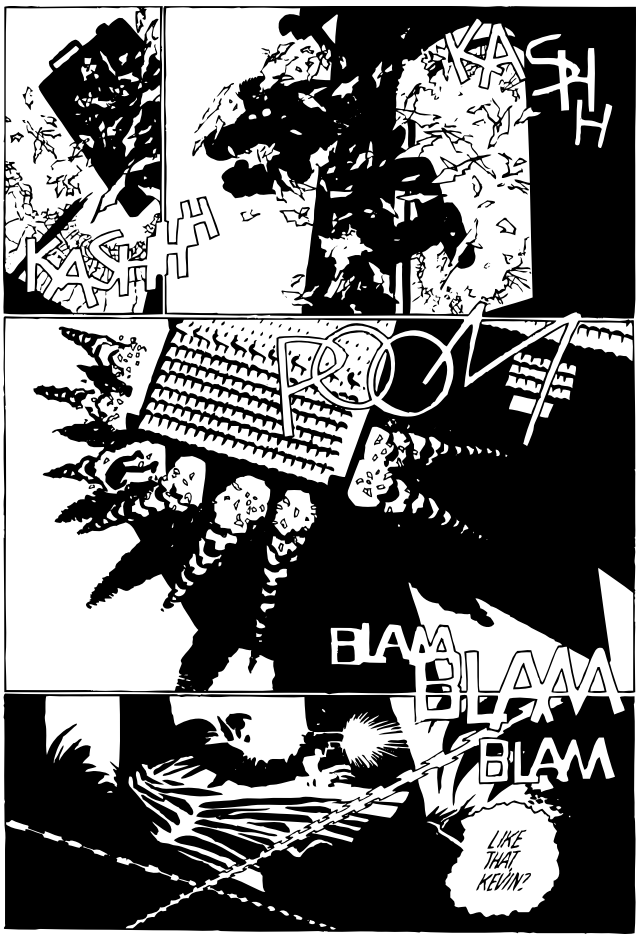


Figura 66 – as onomatopeias ajudam a identificar a passagem do tempo.

Durante a luta, a exemplo do que ocorre no primeiro encontro violento entre os dois personagens, cada golpe é enfatizado pelo efeito sonoro correspondente enquanto a música embala toda a sequência. Durante a súplica de Wendy para executar Kevin, a música fica quase inaudível e o elemento sonoro mais destacado ao fundo passa a ser o vento, juntamente com o balançar das folhas. Em primeiro plano, alternam-se a voz em *off* dos pensamentos de Marv e as falas dos dois personagens. A trilha sonora ganha evidência novamente quando o mutilado Kevin entra no enquadramento e termina quando Marv recolhe sua cabeça depois do lobo devorar o resto.

Durante o diálogo com Nancy não há música. Apenas as falas e os ruídos ambientes são ouvidos, além de algumas sirenes de polícia ao fundo em baixo volume, como se viessem do lado de fora, ao longe. No caminho até a Fortaleza Roark, a música e os sons do motor do automóvel na estrada ocupam o segundo plano enquanto os pensamentos de Marv ficam no primeiro. A música aumenta gradualmente de intensidade e, quando o protagonista fita a fortaleza do alto, o ruído de trovoadas prenuncia o desfecho que se aproxima.

A música diminui após a breve luta com os guardas do lado de fora, e o espectador escuta cada passo enquanto Marv sobe as escadas até os aposentos do Cardeal. A música ajuda a enfatizar a tensão entre os dois personagens durante o encontro de maneira gradativa. O diálogo transcorre em primeiro plano enquanto os ruídos do ambiente permanecem no segundo. Após Marv conceder a Roark a permissão para gritar, a trilha sonora se eleva, chegando ao ápice no momento da tortura e sendo interrompida abruptamente pelos tiros dos guardas, encerrando a cena.

A sequência seguinte tem início com um plano em preto e o som, ao fundo, do aparelho que registra os batimentos cardíacos. A HQ não insere mais nenhuma onomatopeia sequer até o fim de história, de forma que todos os sons têm lugar (quando tanto) exclusivamente na mente do leitor. O mesmo trecho no filme continua a incluir os efeitos sonoros de cada evento: as pancadas de bastão, a cusparada nas páginas de confissão e as marteladas da juíza. Assim, o único evento sonoro em comum nas duas versões – exceto pelo último diálogo com Wendy – é o pensamento de Marv em *off* a narrar os acontecimentos. Durante a execução, em oposição ao ruído excruciante ouvido no filme em primeiríssimo plano durante o choque elétrico, a HQ exibe a caveira brilhante de Marv encerrando a HQ com um silêncio ensurdecedor.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As divergências entre a versão em quadrinhos e a versão cinematográfica de *Sin City* produzem sentidos diferentes para o leitor e o espectador. Embora a essência do enredo seja a mesma no filme e na HQ, há algumas opções feitas ao longo da narrativa de cinema que a distinguem dos quadrinhos. Uma delas diz respeito à aparição de Kevin no quarto de hotel: esta é, de fato, a diferença primordial entre uma versão e a outra. O leitor do quadrinho permanece em dúvida sobre o que poderia ter ocorrido no quarto e sobre a autoria do assassinato. O filme, neste ponto, é um tanto quanto didático, priorizando a ação e deixando pouco espaço para múltiplas interpretações: o assassino é Kevin, sem sombra de dúvidas, e ponto final.

Há também a construção do personagem Marv. Primeiro, no que diz respeito à natureza de sua condição mental, muito mais acentuada nos quadrinhos. Somados ao fato de Kevin não ter sido revelado ao público, seus delírios ajudam sobremaneira a alimentar a dúvida do leitor quanto aos detalhes e à própria veracidade dos fatos. Segundo, sobre sua condição emocional, também mais proeminente nos quadrinhos, em que ele sente medo, tristeza e insegurança – sensações que, no filme, passam longe de um Marv sério e seguro, que jamais grita ou se excede.

Há, ainda, a questão do tempo. Desde a morte de Goldie até a execução de Roark pelas mãos de Marv, três noites se passam nos quadrinhos, com dois dias entre elas, usados para dormir (ou ter insônia, como aconteceu com Marv). No filme, estes dias são ignorados e os mesmos acontecimentos, portanto, têm lugar ao longo de uma única noite.

As demais diferenças são menores e têm pouca ou nenhuma importância no enredo, tratando-se de escolhas, em muitos dos casos, para economizar o tempo do filme ou resumir alguma passagem; como, por exemplo, os inúmeros monólogos interiores de Marv, suprimidos ou resumidos ao longo do filme. A exceção fica para algumas diferenças que produzem distúrbios na construção da narrativa, como o machado usado na fuga da fazenda, a gasolina usada para acender o coquetel molotov e atrair Kevin para fora da casa e a menção à mãe de Marv que, para fazer mais sentido, deveriam ter sido construídas de modo gradual: mostrando o machado no tronco; incluindo a parada no posto de gasolina e, ao menos, mencionando a

mãe de Marv anteriormente. Estas alterações podem ser consideradas erros de enredo e não de adaptação.

O final da história, apesar de diferente entre as duas versões, produz o mesmo resultado. Enquanto no quadrinho Marv chega a se envolver com Wendy, ela permite que ele a chame de Goldie. E isto é primordial para que o leitor compreenda que o Marv da HQ, assim como o do filme, se mantém fiel a Goldie. Para todos os efeitos, naquele momento, é ela quem dorme com ele. Seu estado mental, severamente mais acentuado na HQ, permite esta interpretação: ele, portanto, é tão fiel a ela na HQ quanto o é no filme. Sem a justificativa da perturbação mental, ou dos seus acentuados delírios, se o Marv do filme tivesse se envolvido com Wendy, seria reduzido a um aproveitador que se esqueceu do que sentia por Goldie e tirou vantagem do agradecimento de Wendy, mesmo que ela tivesse dito que ele a poderia chamar de Goldie.

Contudo, voltando ao tópico do aparecimento de Kevin na cena do crime, mesmo com o razoável argumento de que esta inserção elimine o suspense, há duas questões a ser consideradas a esse respeito. A primeira concerne aos integrantes da plateia que já tenham lido a HQ e, portanto, já conhecem o assassino antes mesmo de começar o filme. Para estes espectadores o mistério já não existiria e é, portanto, irrelevante. Ao mostrar Kevin logo no início, Robert Rodriguez informa ao espectador já familiarizado com o enredo que não haverá uma mudança neste aspecto da história. Eu mesmo devo confessar que assisti ao filme pela primeira vez muitos anos após ter lido a HQ. Ao ver Kevin na cena do crime, o que me ocorreu foi o pensamento de "aí está ele". Nem sequer me lembrei de que este trecho não fazia parte da narrativa da HQ, mas me lembrava claramente do assassino e de sua aparência e simplesmente "assumi" que ele também aparecia neste mesmo trecho nos quadrinhos para matar Goldie.

A segunda consideração diz respeito aos integrantes da plateia que não conhecem a HQ. Estes, de fato, são privados do mistério acerca do autor do crime. Contudo, esta privação é temporária – afinal, a identidade do assassino é eventualmente revelada também na HQ pela boca do Cardeal Roark na cena que antecede sua morte – e, ademais, pouco interfere no andamento da trama. Além disso, sem se preocupar em "descobrir" quem seria o autor do crime, o espectador fica inteiramente livre para se concentrar nos detalhes, na estesia visual e na precisa articulação das ações ao longo do filme.

É razoável presumir, assim, que a opção de Robert Rodriguez em alterar apenas três funções cardinais dentre todas as que compõem o roteiro resida em suas intenções de A) priorizar no filme a *ação*; e B) minimizar a importância dos *distúrbios psicológicos* e as características passionais de Marv. Tudo isso, como visto, não de modo circunstancial ou como fruto de alguma limitação do meio mas, sim, de modo *deliberado* e *intencional* por parte do diretor.

No aspecto estrutural, portanto, filme e HQ guardam extrema equivalência. Além de não modificar drasticamente o enredo, as poucas alterações nas funções cardinais entre um e outro não têm raízes em qualquer tipo de limitação, seja ela técnica, tecnológica ou de suporte. É óbvio que Robert Rodriguez poderia ter suprimido a visão de Kevin entrando no quarto – ainda que esta cena tivesse sido filmada (como de fato o foi), ele poderia tê-la cortado mesmo na ilha de edição durante a montagem final. Do mesmo modo, a cena com a mãe de Marv não possui qualquer obstáculo técnico do ponto de vista fílmico para sua realização. O fato, por conseguinte, é que o diretor claramente *optou* por estas alterações por razões que, embora subjetivas, são passíveis – e possíveis – de discussão.

O maniqueísmo, recorrentemente presente na história e, também, nas contraditórias personalidades dos habitantes de *Basin City*, se faz notar de maneira preponderante na composição visual de *Sin City*, em que o contraste é o elemento mais determinante.

Entretanto, no filme, tal contraste visual é diluído quando comparado à HQ. Apesar de Robert Rodriguez levar os contrastes a um nível raro no cinema através do preto-e-branco, aproximando-se consideravelmente da obra original, ainda assim, são mantidas matizes nos tons acinzentados que produzem, consequentemente, nuances cromáticas. Nos quadrinhos de *Sin City*, Frank Miller não deu lugar às gradações. A arte em duas cores é autossuficiente e não prevê a adição de outras colorações. Os contrastes são absolutos. Não há retículas ou mesmo escalas de cinza: existe o branco, e também existe o preto. E é só.

O uso da terceira cor, no filme, explora este recurso em sua beleza e estesia visual, sem atribuir-lhe significado (a única exceção reside em Goldie), ao contrário do que acontece na HQ. Além disso, enquanto a arte da HQ faz uso do recurso do fechamento (*closure*) por meio de formas chapadas incompletas e, também, abundantes silhuetas, o filme entrega impressões prontas ao espectador, deixando poucas lacunas visuais a ser preenchidas pelo público.

Ao considerar os planos como equivalentes do filme para os painéis dos quadrinhos, pode-se afirmar que não há uma correspondência precisa no caso de *Sin City*. Embora existam inúmeros planos de acentuada semelhança, algumas características provocam invariavelmente diferentes consequências para as duas versões. Em primeiro lugar, há a questão da proximidade de enquadramentos, mais acentuada na HQ do que no filme. A carga dramática das cenas é extremamente enfatizada na narrativa gráfica graças a este fator.

Há, também, algumas mudanças de ângulos em relação a planos que, exceto pela variação de ponto de vista, são praticamente equivalentes a alguns quadrinhos. Seja por uma conveniência técnica, como a preferência do diretor para adequar o *take* a uma melhor iluminação; ou, simplesmente, devido a uma escolha de composição visual, o fato é que estas diferenças pouco ou nada interferem no andamento da narrativa.

Sobre a adição de planos, há aqueles que preenchem a vala existente entre dois quadrinhos, detalhando os fatos entre uma cena e outra ou, simplesmente, explicando visualmente o que a HQ narra apenas em forma de texto. Há, ainda, planos que minudenciam e dão novas nuances a um mesmo painel e, também, trechos em que vários quadrinhos são convertidos em um único plano sequência.

Em algumas ocasiões, a adição de planos extras tem o objetivo de agilizar a narrativa fílmica. Este recurso foi utilizado com frequência, por exemplo, nas cenas de diálogos, evitando que um mesmo plano perdurasse por tempo excessivo na tela. Também foram incluídos planos adicionais em situações nas quais a diagramação da página enaltece a dinamicidade de algumas sequências, provocando no filme a necessidade de corresponder a esta característica através de uma montagem também ágil.

Os planos suprimidos pelo filme, como a sequência em que Marv escala a lateral do prédio de Lucille e a visão do machado do lado de fora da fazenda não têm uma razão que os justifique, exceto pela redução de tempo fílmico; isso se for considerada a hipótese de que, caso a sequência fosse incluída, o filme perderia em agilidade. No caso do primeiro exemplo, o prejuízo narrativo é menor e, até certo modo, justificável. No caso do machado, bastaria um plano detalhe que o mostrasse antes que Marv precisasse dele e, apesar disso não comprometer a questão do tempo do filme, ainda assim ficou de fora.

A inclusão da imagem da cama em forma de coração dentro do olhar vazio de Marv após a execução faz com que a história se encerre de maneira cíclica, com o protagonista novamente junto de sua Goldie. A HQ faz o mesmo percurso circular ao deixar mais evidente que, para Marv, ele faz amor com Goldie e não com Wendy, como em verdade acontece quando ela o visita antes da execução.

Na obra em quadrinhos, o som dos ruídos, retratado por meio de onomatopeias, é usado majoritariamente para indicar movimento e sugerir a passagem do tempo. A dramaticidade, surpresa e o ritmo são obtidos por outros recursos gráficos e narrativos. O filme não demonstra, nesse aspecto, qualquer intenção de ser estritamente fiel ao som retratado na obra original em quadrinhos, exceto pela voz dos personagens. Os efeitos sonoros buscam, neste caso, a *verossimilhança*, tentando retratar o som dos eventos visuais de maneira realista, com objetivo de ajudar no processo de imersão do espectador. Para tal, os efeitos são divididos em diferentes planos sonoros, com indicação de distância pela força (sons de ocorrências mais próximas ao enquadramento tendem a ser mais fortes do que aqueles mais distantes) e de direção pelo canal auditivo, direito e/ou esquerdo. A combinação entre força e direção dá, ainda, a noção de profundidade sonora no filme, com múltiplos pontos de escuta associados a eventos visuais em diferentes regiões do enquadramento.

Os sons, tanto na HQ como na película, são em maioria de natureza diegética, segundo a classificação de Bordwell e Thompson (2008), fazendo parte, portanto, do espaço narrativo. Foge a esta regra apenas a música, que é ouvida pelo espectador mas não pelos personagens, sendo não-diegética. Os diversos ruídos – roçar de panos, tiros, quebrar de vidros, sirene de viatura – são diegéticos, em maioria *on-screen*. Alguns, como a sirene e os tiros, ocorrem em alguns momentos sem que vejamos a fonte sonora no enquadramento, sendo portanto *off-screen*. Tanto *on* como *off-screen*, tais sons auxiliam o espectador e se situar no espaço onde ocorre a ação do filme. Não há som não-diegético na história em quadrinhos.

O som diegético interno presente em ambas as obras corresponde aos pensamentos de Marv e conduzem toda a narrativa, tanto na HQ como na adaptação cinematográfica. A música desempenha um papel de extremo valor para o filme, ajudando a conduzir as cenas e transmitir a emoção dos atores não apenas nas sequências de ação mas, também, em cenas de diálogo. A natureza dramática dessas cenas é acentuada e enriquecida pela trilha sonora.

Em vários aspectos, *Sin City* de Robert Rodriguez deixa menos lacunas a ser preenchidas pelo espectador do que a HQ o faz com o seu leitor, tanto nos mistérios e incertezas do enredo como nos diversos aspectos visuais da obra. O diretor prima pela estesia visual e rítmica, proporcionados respectivamente pela inovação visual (quando comparado a outros filmes, antigos e contemporâneos) e pela montagem. *Sin City* é repleto de movimento e ação, e o ritmo em que é conduzido o filme dão claro testemunho deste fato, mesmo deixando de lado parte do mistério e do suspense presentes no enredo da HQ. Em vários outros aspectos, entretanto, o filme enriquece a experiência de quem conhece a obra de Frank Miller, atribuindo sentidos diferentes a trechos que antes não possuíam múltiplas leituras.

Sin City é um claro exemplo de adaptação que o filme não se encontra hierarquicamente abaixo da obra 'original'. Assim como afirma Linda Hutcheon, fazer um estudo comparativo, como é o caso deste trabalho, não quer dizer que "adaptações não sejam trabalhos autônomos que possam ser interpretados e valorizados como tal"[61] (HUTCHEON, 2006, p. 6). E se adaptar significa "alterar", "ajustar" e "adequar", não há limites para as maneiras que isso pode ser feito. Robert Rodriguez escolheu as suas.

A premissa de que "os filmes tendem a simplificar o livro" tampouco são absolutas. Considerando os contos e as histórias curtas, por exemplo, acontece exatamente o oposto: o filme adaptado expandiu a narrativa escrita (HUTCHEON, 2006, p. 19), o que também pôde ser comprovado nesta análise. No caso de *Sin City*, uma tentativa de transposição praticamente direta, é possível identificar trechos de supressão e também de expansão narrativa por parte da versão de Robert Rodriguez.

O fato é que o valor das duas obras para seus respectivos meios é assaz significativo, atingindo altos níveis de primor técnico e estrutural tanto no filme quanto na HQ. Mesmo ao tentar realizar a análise mais completa que pude, estou certo de que não se trata de um trabalho definitivo. Ao investigar o pecado em todas as suas formas em *Sin City*, chego à conclusão que muito ainda poderia ser explorado, não apenas nos arcos narrativos que ficaram de fora deste estudo como, de fato, mesmo em *The Hard Goodbye*, graças à riqueza e complexidade de sua narrativa. Muito já foi dito, por mim e por outros tantos a respeito de *Sin City*, e estou certo de que muito ainda será.

[61] Traduzido livremente do trecho: "This is not to say that adaptations are not also autonomous works that can be interpreted and valued as such" (HUTCHEON, 2006, p. 6).

O pecado se manifesta de diversas maneiras na natureza humana. *Sin City* exibiu algumas delas de forma extremamente bem-sucedida, tanto na versão em quadrinhos quanto na versão fílmica e, por isso, foi capaz de criar identificação com inúmeros leitores e espectadores em todo o mundo. A própria natureza humana, de certo modo, pressupõe a existência do pecado em cada um de nós. Falhos, os seres humanos são potencialmente corruptos graças ao pecado que habita o seu íntimo, mesmo que em estado de latência. Ao acentuar tantos pecados de maneira tão avultada, não apenas no comportamento dos personagens mas, também, na subversão dos recursos narrativos – a presença e a ausência de cores; a manipulação do tempo e das formas, que complementam ou são complementados pelos diálogos; o uso de silhuetas – *Sin City* convida tanto o espectador como o leitor a contemplar os seus próprios pecados. Minimizados pela nossas próprias experiências de vida, mundanas e ordinárias, os pecados que nos atormentam são como formas inacabadas que as duas obras veem a completar; são como meras silhuetas do pecado concreto em *Sin City*.

A forma do pecado, portanto, só pode existir na figura do crítico, do analisador ou do espectador, que insiste em ignorar ou, ainda, negligenciar este legado: o legado de *duas* obras em vez de uma; obras que são (felizmente) distintas entre si e com méritos próprios. O pecado reside na insistência em anular uma obra em detrimento à outra com o rótulo de "melhor" ou "pior". Nós, leitores e espectadores, somos privilegiados por ter acesso a um filme e uma história em quadrinhos que, embora busquem equivalências, contribuem e enriquecem de formas diferentes a experiência de fruição, que será sempre provocadora de novos sentidos e, portanto, transformadora a cada novo contato com *Sin City*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AIZEN, Naumin. *Onomatopeias nas histórias em quadrinhos. In.: Shazam!* São Paulo: Editora Perspectiva, 1972

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Tradução de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989. Título original: *The Major Film Theories – An introduction*.

ARISTÓTELES. *Arte Poética* [S.l. : s.n.] E-book Domínio Público – <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/cv000005.pdf > acesso em 06/07/2014

AUMONT, Jacques; MARIE Michel. *A análise do Filme*. Tradução de Marcelo Félix. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2009. Título original: *L'analyse des films.*

_____. *Dicionário teórico e crítico de cinema*. Tradução de Eloisa Araújo Ribeiro. Campinas: Papirus, 2012. Título original: *Dictionnaire théorique et critique du cinéma.*

BARTHES, Roland. *A atividade estruturalista*. In: COELHO, Eduardo Prado: *Estruturalismo – antologia de textos teóricos*. Lisboa: Portugália Editora, 1978.

BAZIN, André. *Por um cinema impuro – Defesa da adaptação*. In.: BAZIN, André. *O cinema: ensaios*. Tradução de Eloisa de Araújo Ribeiro. São Paulo: Editora Brasiliense, 1991. Título original: *Qu'est-ce que le cinéma*?

BETTON, Gérard. *Estética do cinema*. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1987. Título original: *Esthétique du cinéma.*

BOULD, Mark. *Film Noir: From Berlin to Sin City*. New York: Columbia University Press, 2005

BORDWELL, David. THOMPSON, Kristin. *Film Art: an introduction*. New York: McGraw Hill, 2008.

BRAGA, Flávio. PATATI, Carlos. *Almanaque dos quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

BROWNSTEIN, Charles. *Eisner/Miller: a one-on-one interview*. Milwaukie: Dark Horse Books, 2005.

CAGNIN, Antônio Luiz. *Yellow Kid, o menino que-não-era-amarelo. In:* CALAZANS, Flávio Mário de Alcântara (org). *As Histórias em Quadrinhos no Brasil – Teoria e Prática*. São Paulo: Coleção GT's da Intercom, 1997.

CARRIÈRE, Jean Claude. *A linguagem secreta do cinema*. Tradução de Fernando Albagli, Benjamim Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995. Título original: *The secret language of film*.

CIRNE, Moacy. *A Explosão Criativa dos Quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1970.

_____. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Ptrópolis: Vozes, 2000.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2007. Título original: *A primer of visual literacy*.

ECO, Umberto. *Leitura de Steve Canyon***.** In.: Apocalípticos e Integrados. Tradução de Perola de Carvalho. São Paulo: Editora Perspectiva, 1993. Título original: *Apocalittici e Integrati*.

EISENSTEIN, Sergei. *A forma do filme*. Tradução de Teresa Ottoni da versão em inglês traduzida por Jay Leyda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002. Título em inglês: *Film form*. Título original: *Форма Фильм*.

EISNER, Will. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Tradução de Luis Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: Martins Fontes, 2010. Título original: *Comics and sequential art*.

FILHO, João Gomes. *Gestalt do objeto*: sistema de leitura visual da forma. São Paulo: Escrituras, 2004.

HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation*. New York: Routledge, 2006.

McCLOUD, Scott. *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperCollins, 1994.

_____. *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York: HarperCollins, 2006.

McFARLANE, Brian. *Novel to Film – An Introduction to the Theory of Adaptation*. New York: Oxford University Press, 1996.

MORIN, Edgar. *Cultura de Massas no Século XX: O Espírito do Tempo II – Necrose*. Tradução de Maura Ribeiro Sardinha. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1977. Vol.2 Título original: *L'esprit du temps*.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1986.

MÜLLER, Adalberto. *Apresentação*. In: MÜLLER, Adalberto. SCAMPARINI, Julia. (orgs). *Muito além da adaptação: literatura, cinema e outras artes*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2013.

PATATI, Carlos. *Almanaque dos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PUNZI, Maddalena Pennacchia. *Literary Intermediality: an Introduction*. In: *Literary intermediality: The transit of Literature through the media circuit*. Bern: Peter Leng, 2007.

SISLEY, Joy. *Writing, the Body, and Cinema: Peter Greenaway's The Pillow Book*. In: *Literary intermediality: The transit of Literature through the media circuit*. Bern: Peter Leng, 2007.

STAM, Robert. *Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade*. Ilha do

Desterro, Florianópolis, v. 1, n. 51, p.19-53, jul. 2006. Semestral.

VANOYE, Francis. GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Tradução de Marina Appenzeller. São Paulo: Papirus, 2006. Título original: *Precis d'analyse filmique*.

WHELEHAN, Imelda. *Adaptations: The contemporary dilemas*. In.: CARTMELL, Deborah; WHELEHAN, Imelda. *Adaptations: from text to screen, screen to text*. London; New York, USA: Routledge, 1999.

LINKS ELETRÔNICOS

MILLER, Frank. *Black it out*, abr. 2010, Disponível em: <http://frankmillerink.com/2010/4/black-it-out > Acesso em 18/03/2014

Sin City – IMDb. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0401792/> Acesso em 17/07/2014

ARTIGOS E DISSERTAÇÕES

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. *Hollywood goes Graphic: The International Transposition of Graphic Novels to Films*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, 2010.

JORDÃO, Luciana; FONTANA, Mônica. *O pecado de Sin City – Adaptação dos Quadrinhos para o Cinema*. Trabalho apresentado ao NP 16 – Histórias em Quadrinhos, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, 2005. Disponível em <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/R1610-1.pdf> Acesso em 02/07/2014

LAFETÁ, Júlio. *A intermidialidade no cinema de Peter Greenaway: Uma análise intermidiática do filme Prospero's Books.* Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado da Faculdade de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, 2011.

SOUZA, Alessandro Flaviano. *O mundo de Constantine – um estudo semiótico do efeito digital no texto fílmico*. Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2007.

HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

EISNER, Will. *Pequenos milagres.* Tradução de Marquito Maia. São Paulo: Devir, 2006. Título Original: *Minor miracles*.

_____. *O último dia no Vietnã.* Tradução de Douglas Quinta Reis. São Paulo: Devir, 2001. Título original: *Last day in Vietnam*.

KOIKE, Kazuo; KOJIMA, Goseki. *Lobo Solitário*. Tradução de Drik Sada. São Paulo: Panini, 2001. Título original: *子連れ狼 [Kozure Ōkami]*.

MILLER, Frank. *Sin City*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1991-1992.

_____. *Sin City: Booze, Broads, & Bullets*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1997

_____. *Sin City: A cidade do pecado*. Tradução de Leandro Luigi. São Paulo: Devir, 2012. Título original: *Sin City*.

_____. *Sin City: That Yellow Bastard*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1996

_____. *The art of Sin City*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 2002.

_____. *Sin City: The Babe Wore Red and Other Stories*. Milwaukie: Dark Horse Comics, 1994

MOORE, Tony. KIRKMAN, Robert. *Os Mortos Vivos, volume 1 – Dias Passados*. São Paulo: HQM Editora, 2008

FILMOGRAFIA

CLOONEY, George. *Good Night and Good Luck* [Filme – DVD] 2005. DVD / NTSC, 93 min. p&b. son.

EISENSTEIN, Sergei. O Encouraçado Potemkin [Filme – DVD]. 1925. DVD / NTSC, 66 min. p&b.

GERVASI, Sasha. *Hitchcock* [Filme – DVD]. 2012. DVD / NTSC, 98 min. color. son.

LUMET, Sidney. *12 Angry Men.* [Filme – DVD]. 1957. DVD / NTSC, 96 min. p&b. son.

NOLAN, Christopher. *The Dark Knight* [Filme – DVD] 2005. DVD / NTSC, 152 min. color. son.

McLAREN, Norman. *Pas De Deux* [Filme] 1968. 13min, p&b. Disponível em <https://www.nfb.ca/film/pas_de_deux_en/>, acesso em 05/04/2014.

MILLER, Frank. *The Spirit* [Filme – DVD] 2008. DVD / NTSC, 103 min, color. son.

RODRIGUEZ, Robert. *El Mariachi*. [Filme – DVD] 1992. DVD / NTSC, 81 min. color. son.

RODRIGUEZ, Robert. MILLER, Frank. *Sin City* [Filme – DVD] 2005. DVD / NTSC, 124 min. color. son.

SPILBERG, Steven. *The Schindler's List* [Filme – DVD] 1993. DVD / NTSC, 195 min. p&b. son.