



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

MARCO ANTONIO GOMES CRUZ

DA NONA PARA A SÉTIMA ARTE:
Estudo da adaptação cinematográfica de Sin City.

Salvador
2013

MARCO ANTONIO GOMES CRUZ

Da nona para a sétima arte:
Estudo sobre a adaptação cinematográfica de Sin City.

Monografia apresentada ao curso de graduação em Comunicação Social - Jornalismo da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Bacharel em Comunicação com habilitação em Jornalismo.

Orientadora: Prof.^a Regina Lucia Gomes Souza e Silva

Salvador
2013

AGRADECIMENTOS

A Neiva, que me deu a luz da vida e depois a luz dos livros.

A Marcos, que me ensinou a sonhar durante a noite e lutar durante o dia.

A Monique, com quem aprendi, dentre tantas coisas, o amor.

A Regina, professora e orientadora que me ajudou a transformar uma ideia num projeto, e um projeto numa monografia.

APRESENTAÇÃO

Ao longo da minha graduação, não foram poucas as minhas tentativas de aproximar o universo das histórias em quadrinhos do pensamento crítico e da investigação científica que a academia inspira. Motivado pelo gozo estético que muitas obras do gênero me proporcionaram (e me proporcionam ainda hoje), me debrucei sobre o estudo dos quadrinhos enquanto gênero jornalístico, na análise de sua recepção, e na comparação de suas recorrentes estruturas narrativas sob a orientação de diferentes professores em diferentes disciplinas do curso.

Algumas destas incursões renderam bons resultados, outras nem tanto, mas todas ajudaram a fortalecer a ideia de que um trabalho de conclusão de curso dentro dessa área poderia ser interessante e rico.

Sempre em contato com o tema, amadureci alguns questionamentos. Percebi, por exemplo, que a despeito do mercado de histórias em quadrinhos ser relativamente tímido no país, os filmes norte-americanos que adaptavam estas obras eram sucesso de público e figuravam, ano após ano, a lista de maiores bilheterias no Brasil e no mundo. Como fã, a valoração destas obras sempre me pareceu muito simples - ou o filme era fiel e bom, ou traía os quadrinhos e era ruim. Como estudante, os primeiros artigos que li sobre o tema me provaram que este não era nem mesmo o início da questão, e me abriram os olhos para um campo de estudo ainda pouco explorado, a adaptação cinematográfica das histórias em quadrinhos.

Este trabalho é o produto mais lapidado destas minhas leituras, e fruto do esforço teórico em aproximar os dois meios, quadrinhos e cinema, que sempre me encantaram enquanto entretenimento e hoje também me encantam como objeto de estudo.

CRUZ, Marco Antonio. **Da nona para a sétima arte:** estudo sobre a adaptação cinematográfica de Sin City. Monografia - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2014.

Resumo

Este trabalho tem como objetivo investigar os processos de adaptação cinematográfica da *graphic novel* de Frank Miller para o filme homônimo lançado em 2005. Em busca de melhor compreensão de seu êxito estético, propõe-se um estudo de caso que abarca desde as dinâmicas do processo de adaptação fílmica até o contexto histórico que desemboca no surgimento da obra original e o filme dela derivado. Dissecando os vestígios do diálogo entre os meios, a conformação de suas gramáticas e a tradução de seus signos, o trabalho identifica as diferenças formais (visuais e narrativas) que se manifestam nas duas obras, reconhecendo as dificuldades na adaptação e suas respectivas soluções cinematográficas. O trabalho problematiza ainda o paradigma da fidelidade na adaptação, levando em conta as alterações no texto fílmico em relação à obra original, os limites da liberdade criativa e os princípios que a norteia.

Palavras-chave: Sin City; adaptação; cinema; quadrinhos

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1** Comparação entre a arte de Crepax (esquerda) e Miller (direita) / página 34
- Figura 2** Exemplo de silhuetas bidimensionais retiradas do quadrinho (acima) e do filme (abaixo) / página 39
- Figura 3** Exemplo do uso de cores presente apenas na a adaptação. / página 40
- Figura 4** Exemplo do uso de cores espelhando um requadro da *graphic novel* / página 41
- Figura 5** Exemplo de cor como recurso narrativo, evidenciando a dimensão emocional da cena / página 41
- Figura 6** Comparação entre planos e caracterização no filme e nos quadrinhos / página 43
- Figura 7** Comparação entre planos e figurinos no filme e nos quadrinhos / página 44
- Figura 8** Comparação de planos A / página 45
- Figura 9** Comparação de planos B / página 45
- Figura 10** Comparação de planos C / página 45
- Figura 11** Hartigan em sua cela / página 54
- Figura 12** Diferenças entre o suicídio de Hartigan na tela (esquerda) e nos quadrinhos (direita) / página 55
- Figura 13** Requadro que inspirou a cena do suicídio de Hartigan na tela / página 55
- Figura 14** Becky em finais diferentes no quadrinho e na adaptação / página 56

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	7
2.	QUADRINHOS: HISTÓRICO E CONCEITOS	8
2.1	DEFININDO QUADRINHOS.....	8
2.2	A FORMAÇÃO DE UMA INDÚSTRIA INDEPENDENTE E O SURGIMENTO DO QUADRINHO DE AUTOR E DAS GRAPHIC NOVELS.....	13
2.3	A RELAÇÃO ENTRE QUADRINHOS E CINEMA.....	18
2.4	O ATUAL CONTEXTO DE ADAPTAÇÕES.....	21
3.	ADAPTAÇÃO: DA NONA PARA A SÉTIMA ARTE	22
3.1	ADAPTAR, TRANSPOR E CRIAR.....	22
3.2	SOBRE ADAPTAÇÃO DE QUADRINHOS.....	27
4.	SIN CITY: ESTUDO DE CASO	32
4.1	O SURGIMENTO DAS OBRAS.....	32
4.2	DESAFIOS: ADAPTAÇÃO E TECNOLOGIA EM SIN CITY.....	36
4.3	QUESTÕES NARRATIVAS: NOIR, EXPRESSIONISMO E HERÓIS PROBLEMÁTICOS NA CIDADE DO PECADO.....	48
5.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	60
6.	REFERÊNCIAS	61

1. Introdução

A pesquisa bibliográfica e o estudo de caso que compõem este trabalho tiveram como principal objetivo investigar os processos de adaptação da *graphic novel* de Frank Miller para a obra cinematográfica homônima que condicionaram seu êxito estético. Este processo de adaptação envolveu diversos elementos distintos, que foram analisados individualmente.

Alguns elementos se referem ao texto fílmico ou à sintaxe dos quadrinhos. Ou seja, dizem respeito aos aspectos estruturais como o uso da linguagem verbal, construção imagética, narrativa, recursos técnicos e sua transposição de um meio para outro.

Outros elementos como a realização do filme, a tecnologia utilizada, e sua espectralidade dizem respeito às suas lógicas de produção, recepção e legitimação no campo cinematográfico, e estão fora do texto fílmico.

Para dar conta de todo este espectro, foi feito um levantamento histórico da conformação da gramática das histórias em quadrinho enquanto mídia de massa, e sua profícua e interdependente relação com o cinema. Neste momento, identificou-se que esta relação cristalizou-se numa longa tradição de adaptações cinematográficas que encontrou seu ápice nos dias atuais.

Em seguida, o trabalho se propõe a sistematizar estas adaptações, enumerar suas características e a maneira como se manifestam, sob a luz do instrumental teórico fornecido pelas teorias da adaptação cinematográfica e pelos autores que trabalham no universo das histórias em quadrinhos.

Este esforço permitiu, por fim, identificar os vestígios destas características no caso exemplar da adaptação cinematográfica de *Sin City*, dando início ao estudo de caso que compõe a parte final e mais extensa do trabalho. Foi realizado um cotejo entre a obra original e o filme derivado, em busca de uma melhor compreensão de seus processos adaptativos, de seu diálogo com outras produções e outros gêneros, das dificuldades adaptativas e suas respectivas soluções cinematográficas, das potencialidades e especificidades de cada meio, além da identificação das diferenças em sua estrutura formal (tanto visual quanto narrativa). Enfim, o trabalho busca reconhecer no texto fílmico que elementos são preservados, o que é redimensionado, e sob que princípios opera-se a adaptação.

A escolha de *Sin City* como objeto de estudo se deu pelas particularidades do seu projeto cinematográfico e de sua proposta tecnoestética. Diferentemente da maioria das adaptações do gênero, *Sin City* opta por uma estética anti-naturalista que reforça seu caráter ficcional e busca reviver a experiência primeira, alcançada na leitura dos quadrinhos. Sua realização busca transpor os elementos gráficos encontrados nas páginas impressas dos quadrinhos para a tela do cinema, e o faz, simultaneamente, com respeito à sintaxe do meio original e inventividade nos códigos cinematográficos que dispõe.

Além disso, o filme teve uma lógica de produção peculiar. Filmado de maneira completamente digital num estúdio privado, com três diretores participando de sua realização (sendo um deles o criador da obra adaptada), sem um roteiro assinado e dependendo inteiramente da pós-produção e do tratamento de suas imagens, *Sin City* é uma criação coletiva de uma enorme equipe, mas que ainda assim consegue parecer autoral. O uso pouco óbvio da tecnologia de filmagem e da computação gráfica, sua fotografia em preto e branco com o uso esporádico de cores e suas múltiplas referências e intertextos, são sinais claros do seu rompimento com o paradigma das produções cinematográficas de seu gênero. O filme também resgata o trabalho de um dos principais artistas do mundo dos quadrinhos, Frank Miller, em uma de suas criações mais importantes tanto do ponto de vista visual como narrativo.

Tendo em vista o relevante número de produções cinematográficas adaptadas de histórias em quadrinhos lançadas ano após ano, a enormidade da indústria por trás destas produções, a inegável influência de *Sin City* em realizações posteriores e a sequência do filme que encontra-se em fase de produção, as questões investigadas por este trabalho se mostram atuais e pertinentes e contribuem para o entendimento do fenômeno de expansão das adaptações fílmicas oriundas de quadrinhos como um rico filão da indústria cinematográfica de hoje.

2. Quadrinhos: histórico e conceitos

2.1 Definindo Quadrinhos

As histórias contadas através de imagens acompanham a humanidade desde o seu alvorecer. Das caçadas imortalizadas nas inscrições rupestres das grutas de Lascaux até as aventuras do *superman* existe, numa contagem modesta, um

intervalo de 15 mil anos onde a prática esteve mais ou menos presente em diversas civilizações. Num contexto mais recente, as histórias em quadrinhos e o cinema ocupam um lugar cada vez mais destacado na cultura contemporânea. Superando a visão de que não passam de produtos da indústria cultural de baixa qualidade, orbitam discussões estimulantes sobre o seu valor artístico.

Não menos estimulantes são as inferências conceituais que tentam delimitar as histórias em quadrinhos dentro deste universo amplo formado pelas histórias contadas através de imagens. Afinal, o que é história em quadrinhos? O que nos permite diferenciá-las das pinturas de Lascaux, dos painéis egípcios, tapeçarias orientais ou, para falar de linguagens contemporâneas, do cinema ou dos cartuns no jornal de domingo?

Para responder estas questões, é preciso considerar não apenas as suas características, elementos e aspectos estruturais, mas também fatores além-texto como o histórico de suas produções e o contexto sociocultural em que se inserem. Para dar conta também das produções intermediáticas que originam na contemporaneidade, é interessante não perder de vista a ampla expansão das mídias audiovisuais e o interfacetamento das histórias em quadrinhos (HQ) com outros meios, em especial o cinema, ao longo dos anos (Guimarães, 2012. p.11).

O autor Jacques Marny (1970) em seu livro “Sociologia das histórias em quadrinhos” estudou as formas de produção das HQ’s, valores e efeitos de recepção, e afirmava que as histórias em quadrinhos enquanto nova forma de expressão, surgiram da união harmoniosa entre o signo verbal e o visual. Para ele “a história da banda desenhada provém do encontro destes dois elementos, ou, dizendo doutra maneira, é a relação dinâmica entre imagem e texto.” (Marny, 1970. p.34).

É possível alinhar nesta mesma corrente de pensamento o trabalho de Sonia Bibe-Luyten (1985) “O que é história em quadrinhos”, para quem o balão de fala é o elemento básico da HQ. Disposto nem acima, nem abaixo, mas entre e em interação com as imagens, o balão permite às personagens ter sua própria voz na história. O texto não é título nem prefácio para a imagem, tampouco a imagem é ilustração da palavra. Esta relação fluida entre a figura e a frase escrita na narrativa seria então a característica fundante da HQ.

Desta maneira, a autora elege como marco zero dos quadrinhos o aparecimento do personagem de Richard F. Outcault, *Yellow Kid*, o primeiro a

protagonizar, nas páginas do New York World, histórias com falas junto às imagens, e o uso de balões. A figura marcante do garoto que vestia amarelo se tornaria emblemática no universo dos quadrinhos, sendo uma referência sutil inclusive em *Sin City*, principal objeto deste estudo. Sua cor, pouco usual, resultava dos testes de impressão da nova pigmentação, mais chamativa, na prensa de jornais sensacionalistas e popularescos (jornalismo amarelo), onde os quadrinhos encabeçaram uma estratégia de marketing bem sucedida na segunda metade da década de 1890. Para os autores Carlos Patati e Flávio Braga

Yellow Kid é quase universalmente aceito como o primeiro personagem propriamente de quadrinhos, por mais que haja antecessores imediatos. Ele foi o primeiro a conquistar público próprio na imprensa e a fazer convergir e tornar manifestos os traços básicos da nova forma de expressão. Suas falas e, pouco depois, a inserção dela em balões, foram um sinal inequívoco de que o leitor estava diante de uma HQ. (Patati e Braga, 2006, p.15)

Porém, não é preciso ir muito longe na historiografia das HQ's para encontrar alguns problemas nesta definição. Muitos quadrinhos prescindem, parcial ou completamente, de falas e balões na sua estrutura sem que deixem de ser reconhecidos como tal. Da mesma forma, alguns formatos como a charge e o *cartoon*, podem fazer uso abundante do balão de fala e estão longe de serem unanimidade entre os teóricos da área na sua classificação como HQ.

Para o pesquisador e renomado quadrinista Will Eisner, “o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. (...) Eles são disciplinares na medida em que requerem a cooperação do leitor (...) se dirigem a nossa compreensão subliminar da fala.” (Eisner, 2008, p. 26)

O que se anuncia aqui é a necessidade de uma sequência antes da presença dos balões. Eisner enxerga os quadrinhos como uma “forma de leitura” que é ao mesmo tempo “um ato de percepção estética e um esforço intelectual”, de maneira que ao mesmo tempo que o leitor acessa os signos verbais intelectivamente, responde a outros estímulos visuais da ordem do sensível. Sobre isto, julgo que os quadrinhos reconciliam a subjetividade da palavra escrita e a objetividade representativa da imagem. Sendo que, enquanto o texto escrito progride uma frase por vez, concatenando ideias de maneira linear (dimensão intelectual), a imagem

desenvolve-se de maneira espacial, em várias direções distintas (dimensão sensível).

Eisner continua no paradigma de que a característica geral da HQ é a sobreposição da imagem e do texto mas, ao contrário de Bibe-Luyten, não se prende à univocidade do balão. Afirma:

Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar ideias similares, tornam-se uma linguagem – uma forma literária, se quiserem. E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial. (Eisner, 2008, p. 8)

O que Eisner descreve como “imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis”, esta noção de repertório que leva a uma espécie de léxico e à composição de uma gramática, nos remete a Umberto Eco (1976) e seu trabalho de análise semiótica dos quadrinhos. Numa investigação focada no produto final, ou seja, a revista em quadrinhos, o autor estuda a primeira parte da HQ *Steve Canion*, de Milton Caniff. Ali, o autor pinçou elementos aos quais identificou como “a linguagem da história em quadrinhos” no seu famoso livro “Apocalípticos e Integrados”.

Eco reconhece uma a) iconografia própria, que usando-se de elementos gráficos do meio funda seu repertório simbólico, b) Uma semântica da HQ cujo “elemento fundamental é, antes de mais nada, o balão” mas que compreende também os grafismos sonoros, uma c) gramática de enquadramento composta por estes elementos semânticos e, por fim, a d) “montagem”, como num filme, destes sucessivos enquadramentos num fluxo contínuo que é realizada pelo leitor.

Álvaro de Moya, autor que estuda a influência dos quadrinhos na cultura, aponta a onomatopeia como outro importante elemento desta linguagem (Moya, 1977: p.270). A imitação do som natural através da língua é oriunda da literatura, mas aparece com frequência em HQ, não raro sob a forma de grafismos que se tornaram uma das principais referências na memória do meio. Adaptações de quadrinhos para a TV como a série “Batman”, do final da década de 1960, imortalizaram o recurso.

O próprio Eisner menciona ainda o enquadramento (framing) das HQ's como um elemento de sua linguagem, não essencial, mas importante. O quadro exerce não apenas a função de delimitação da cena mas também a de conter a visão do

leitor (Eisner, 2008. p. 43). Seu formato pode dar pistas do tempo da narrativa, da dramaticidade do momento e/ou emoção dos personagens, e até mesmo a dilatação do tempo e do espaço que pode ser conseguida com a supressão destes quadros.

Seguindo a pista conceitual deixada por Eisner, Scott McCloud (2004) trabalha na definição de “Arte Sequencial” criada pelo autor e que se popularizou rapidamente nos estudos sobre HQ. McCloud busca uma definição de quadrinhos que dê conta de toda a pluralidade de formatos, gêneros e temáticas do meio, mas que também não seja “abrangente demais para incluir coisas que não sejam quadrinhos” (2004, p. 4).

Sobre arte sequencial, por exemplo, poderia se falar da animação ou do cinema sem prejuízos ao termo. Adicionando alguns elementos restritivos a esta definição numa bela exposição metalinguística do debate, McCloud restringe o conceito de Eisner até chegar numa definição de dicionário: “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada, destinadas a transmitir informação e/ou a produzir uma resposta estética no espectador.” (2004, p. 9)

Apesar das considerações de McCloud sobre meios como a xilogravura, o muralismo e a tapeçaria, sua definição é pouco útil para determinar o marco zero dos quadrinhos, ou identificar as experiências seminais que culminaram no surgimento do meio. O seu mérito é, antes, o que ela deixa de fora. Nas palavras do autor, sua definição:

[...] não diz nada sobre super-heróis ou animais engraçados. Nem sobre fantasia, ficção científica ou idade do leitor. Nenhum gênero é listado (...) nenhum tipo de assunto, nenhum estilo, prosa ou poesia. Não se diz nada sobre papel e tinta. Não se menciona processo de impressão; a imprensa em si não é nem especificada! (...) Não há menção de traços pretos ou cores chapadas. Não se fala de anatomia exagerada nem de arte representacional e qualquer tipo. (...) Nenhum modo de ver é excluído. (McCloud, 2004, p. 22)

Afora as ressalvas no uso do conceito de arte sequencial, pesa mais a ótica de Eisner sobre os quadrinhos, antes de tudo, como uma forma de leitura um “(...) veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística, que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma idéia.” (Eisner, 1999: p.5)

A definição de McCloud estende a concepção de HQ para bem antes do século XX é verdade, mas o autor ressalta a importância da imprensa para o meio

com o mesmo peso do surgimento da palavra escrita. Sendo assim, o que hoje entendemos como história em quadrinhos é fruto de um longo processo histórico, que só ganhou os contornos que possui atualmente por ter surgido no momento pós revolução industrial.

A longevidade da HQ se deu tanto na formação da mídia massificada, quanto na individualização de sua linguagem e construção de sua gramática. O avanço tecnológico e gráfico, principalmente nos Estados Unidos, o crescimento exponencial do número de periódicos e o advento de uma cultura de leitura popular criaram as condições favoráveis não apenas para a sua sobrevivência como para o seu êxito.

2.2 A formação de uma Indústria independente e o surgimento do quadrinho de autor e das Graphic Novels

O progresso da indústria, o surgimento da imprensa, dos impressos em larga escala e da nascente comunicação de massa no fim século XIX, além de conformadores da cultura contemporânea foram essenciais para o desenvolvimento dos quadrinhos tal como ocorreu.

O sucesso de *Yellow Kid* nas páginas da edição de domingo do New York World não passou despercebido pela concorrência. O competitivo mercado dos impressos jornalísticos em pouco tempo absorveu a tendência e os quadrinhos foram marcando presença indispensável em quase todos os grandes diários populares do período.

A grande aposta editorial eram os impressos de baixo custo, voltados à classe trabalhadora recém alfabetizada, que costumavam trazer notícias locais, artigos e casos policiais ora escritos em tom sensacionalista ora com ares de anedota, e é claro os quadrinhos. Antes da virada do século, *Katzenjammer Kids* (Os sobrinhos do capitão) de Rudolph Dirks já apresentava todos os elementos presentes numa tirinha contemporânea como a) personagens recorrentes (elenco), b) balões e c) quadros.

Estes primeiros trabalhos eram essencialmente humorísticos, voltados para o público infantil ou para fazer rir o público adulto. É desta época que herdou-se o nome “comics” (cômicos, em tradução livre) para designar as histórias em quadrinho.

Os editores notaram que o público preferia os textos com imagens e a possibilidade de lançar jornais coloridos aos domingos levou-os a encomendar máquinas especiais (...). Neste momento histórico, nasciam duas coisas importantes: os comics como os conhecemos hoje, com personagens periódicos e seriados; e o termo "jornalismo amarelo" para designar a imprensa sensacionalista, em buscado sucesso fácil com o grande público. (MOYA, 1977, p. 36)

Apesar do gargalo criativo imposto pelas temáticas humorísticas e o público infantil, as primeiras décadas dos quadrinhos trazem algumas obras inovadoras e seminais. Já em 1905, *Little Nemo in Slumberland* ousava com os primeiros traços em perspectiva, George Herriman deu vida a *Krazy Kat* em 1917 com dois grandes méritos: o primeiro diálogo com o público adulto e a criação do gênero que ficaria conhecido como *animal comics*, quadrinhos protagonizados por animais antropomorfos que culminariam no sucesso absoluto de personagens como o Gato Felix e o Mickey Mouse.

Mas foi a década de 1930 que trouxe as maiores transformações para os quadrinhos. Após a dramática crise de produção capitalista em 1929, um certo "desejo de evasão" da realidade social fez crescer a busca por histórias onde "heróis positivos" estabeleciam novos modelos, mais inspiradores (Bibe-Luyten, 1985. p. 26). Os quadrinhos forneciam um alívio cômico e ficcional para a dura realidade econômica e social e para as notícias cada vez menos animadoras. Este período marcou a aurora das histórias de aventura e de super-heróis e trouxe os maiores ícones do gênero como o Superman e o Batman. Além dos super-heróis, esta foi a década das aventuras do Popeye e Tin tin, os elaborados roteiros de Tarzan e as tramas de Flash Gordon e Dick Tracy.

A esta altura, tanto as histórias quanto seus personagens já eram populares o suficiente para ultrapassar as páginas dos jornais. Apesar de algumas experiências anteriores, foi na década de 30 que a produção de revistas de quadrinhos, e apenas quadrinhos, se tornou uma realidade concreta com o surgimento das publicações *Famous Funnies*, da *Tip Top Comics*, *Action Comics*, *King Comics* e *Detective Comics*.

Esta transição para um veículo próprio marca também uma certa dilatação dos limites do meio. Sem precisar disputar espaço com reportagens e publicidade nos diários, e respondendo a uma demanda por aventuras um pouco maiores, as

histórias em quadrinho puderam expandir-se para além da tirinha de poucos quadros dando espaço a roteiros um pouco mais longos que as *gags* habituais. Foi a partir daí que o gênero da aventura e dos super-heróis floresceu.

O início da década de 40 foi importante para os quadrinhos e o seu frutífero diálogo com a arte cinematográfica. Com a publicação do *The Spirit* de Will Eisner, frequentemente referido pela crítica como o Cidadão Kane dos quadrinhos, tinha-se pela primeira vez um personagem de sucesso que transitava por vários gêneros diferentes (policial, ficção científica, humor, contos fantásticos), trabalhado com maior sofisticação e intencionalidade nos enquadramentos e roteiros sem par até então.

A chegada da segunda guerra mundial afetou sobremaneira o mercado de quadrinhos. O esforço de guerra não apenas limitou o crescimento físico das publicações devido à escassez de recursos como papel, pigmentos e maquinário como também influenciou a temática das histórias. As editoras mandaram, literalmente, os seus heróis para o front de batalha - as revistas passaram a ser lidas por jovens recrutas que embarcaram para a guerra e os personagens fictícios passaram a combater uma guerra real que acontecia fora das páginas. Imagens icônicas como o Capitão América socando Hitler, e o Superman lutando ao lado das tropas americanas datam deste momento.

O fim da guerra foi ainda mais restritivo para os quadrinhos americanos.

Havia falta de papel, as histórias foram bastante reduzidas e, graficamente, ficaram bastante pobres. O conteúdo também sofreu muito. Era difícil mostrar otimismo depois que milhões de pessoas de todos os países foram mortas. (Bibe-Luyten, 1985, p. 36)

Publicado em 1954, o livro "A sedução do inocente" de Fredric Wertham alarmou a sociedade quanto à influência dos quadrinhos nos jovens. O estudo enumerava casos (com grosseira manipulação de dados, descoberta posteriormente) de tendências psicóticas e desvios comportamentais em jovens leitores de quadrinhos. Utilizando excertos descontextualizados de quadrinhos populares, o autor relacionava o texto à corrupção moral. A obra comoveu a opinião pública e abriu caminho para a intensa fiscalização de um estado cada vez mais controlador, culminando na criação do *Comics Code Authority* órgão responsável

por adequar o conteúdo das HQ's à moral e os bons costumes. A onda de infantilização na arte e no roteiro das HQ's perduraria por anos.

Dentre as principais obras que tentaram fugir deste modelo, podemos destacar o trabalho de Charles Schulz com *Peanuts*, onde temas sociais, políticos e mesmo filosóficos eram o mote de tirinhas aparentemente despretensiosas e o humor satírico da revista MAD, fundada em 1952, que foi celeiro não só de grandes quadrinistas como humoristas americanos.

Os primeiros sinais de mudança neste quadro apareceram na década de 60. O fim da guerra e a popularização dos meios de impressão deram espaço a uma rica cena *underground*. Em sintonia com o movimento de contracultura, alguns quadrinhos independentes passaram a tratar de questões sociais e políticas, sexualidade e drogas com mais liberdade. Paralelamente, a força da regulação ia diminuindo e o mercado recuperava a força com seus heróis. Esta foi a década de ouro para editoras como a Marvel Comics, que viram nascer neste período dezenas dos seus personagens mais lucrativos sob a direção criativa de Stan Lee.

Os anos seguintes marcaram certa diversificação dos gêneros. A partir de 1970, refletindo um pouco do sucesso dos quadrinhos europeus, os Estados Unidos começam a produzir quadrinhos de ficção científica, horror, e tramas medievais com cavaleiros e feiticeiras. Mas o principal acontecimento a transformar o mercado de quadrinhos seria o surgimento da primeira Graphic Novel.

Em 1978, *The contract with god* foi publicada numa tiragem de 1500 cópias em capa dura. Com roteiro e ilustração de Eisner, as quase 200 páginas da obra retrata a vida num cortiço do Bronx dos anos 30, a trama gira em torno da tragédia cotidiana de pessoas comuns em quatro contos que se entrelaçam. Voltada para um público decididamente mais maduro, e com uma narrativa mais densa do que um gibi comum, a obra inovou com seu rigor estético e complexidade. A obra terminaria por criar um novo gênero, uma nova forma de trabalhar a arte sequencial que inspiraria os principais artistas do meio nos anos seguintes a desenvolver narrativas nos moldes inaugurados por Eisner.

Alguns quadrinhos anteriores à sua obra, notoriamente na cena *underground* europeia, fizeram incursões em roteiros mais densos e longos e trataram de temas mais sofisticados, mas é consenso entre estudiosos da área que *The contract with god* alcançou uma excelência e visibilidade até então inéditas.

As graphic novels encabeçaram, principalmente ao longo dos anos 80, uma impactante revolução nos quadrinhos. Ao mesmo tempo que marcava um momento mais autoral e intimista dos artistas, foi responsável pela transformação dos produtos desta indústria em obras de maior vigor estético. Distanciando-se do público infantil, os novos roteiros traziam os velhos heróis mais violentos e problemáticos. Nas palavras de Guimarães, "estava decretada a maioria no mundo dos super-heróis, pois violência, insanidade, sensualidade e dúvidas existenciais passaram a habitar as HQ's." (2012, p. 29)

Dentre os maiores expoentes deste novo gênero podemos destacar os trabalhos de Frank Miller com *The Dark Knight Returns* publicada em 1985 e seu trabalho autoral em *Sin City* publicada ao longo dos anos 90, as obras de Alan Moore da qual *Watchmen* (1986) é, sem sombra de dúvida, o maior expoente e a experiência testemunhal e intimista de Art Spiegelman com *Maus: A survivors tale*, obra vencedora do prêmio Pulitzer.

Com o sucesso das obras, as mesmas dificuldades conceituais que cercam as histórias em quadrinhos acabaram por afligir autores, leitores e críticos do gênero Graphic Novel. Na tentativa de lançar mais luz ao tema, o quadrinista Eddie Campbell publicou em 2004 o Manifesto da Graphic Novel, onde buscava as raízes e premissas do movimento, valorizando seu potencial artístico. Mas a especificidade e rigor dos termos provocaram desdém entre outros autores e o manifesto, mesmo após revisão, não teve grande aceitação.

Sobre as graphic novels enquanto gênero, a pesquisadora Denise Guimarães pontua que

O termo Graphic Novel (GN) foi consolidado por Eisner para um formato que geralmente traz enredos longos e complexos, frequentemente direcionados ao público adulto, sendo o equivalente na arte sequencial a uma narrativa de ficção ou romance. Trata-se de um trabalho mais ambicioso, destinado 'para os leitores que desejavam temas mais refinados, narrativas mais sutis e complexas' (Guimarães, 2012, p. 24)

Estas narrativas podem ser seriadas ou únicas, publicadas em edições luxuosas ou não. No fim, são os propósitos e intenções de cada autor que definem o posicionamento da obra. Para Guimarães " importa [...] o fato de o álbum contar uma

história completa, sob a forma de uma narrativa visual romanceada, o que caracteriza o gênero." (2012, p. 12)

2.3 A relação entre quadrinhos e cinema

Se buscarmos traçar uma linha comparativa entre as histórias em quadrinhos e o cinema, observando-se os pontos em que os meios dialogam e se cruzam, certamente encontraremos muito mais aproximações que dessemelhanças no curso de seu desenvolvimento. O rico filão da indústria do entretenimento que hoje une as narrativas gráficas ao cinema hollywoodiano, movimenta milhões de espectadores e bilhões de dólares anuais, é apenas a parte mais recente de um longo processo histórico de influências e trocas.

O advento quase simultâneo dos dois meios ocorreu no final do século XIX, no período pós revolução industrial, quando grandes transformações sociais e tecnológicas abriram espaço para o seu surgimento e avanço. O cinema, ainda circunscrito numa lógica positivista que exaltava sua finalidade científica e sua afinidade com a perspectiva naturalista; os quadrinhos, ainda em estado embrionário nas páginas dos impressos jornalísticos que se multiplicavam com a industrialização da imprensa.

Neste contexto histórico que precede a comunicação de massa e a formação da cultura contemporânea, os dois meios ganharam, pouco a pouco, mais espaço e autonomia na construção de suas gramáticas. Observável, no caso do cinema, na sua consolidação como veículo de expressão e na ambição de seus realizadores em elevá-lo ao patamar das belas artes, e nos quadrinhos com o surgimento de publicações específicas e na posterior dilatação do seu público, suas temáticas e dos limites de sua linguagem.

Sendo os quadrinhos uma narrativa de imagens estáticas sequenciadas e o cinema uma narrativa de imagens dinâmicas (mesmo sendo o movimento uma ilusão da projeção de vários fotogramas em sequência), os dois meios guardam entre si uma série de diferenças formais. Mas por partilharem uma natureza profundamente visual (ainda que pese a presença da narrativa, da palavra escrita e até do áudio, no caso do cinema), muitas das características e técnicas envolvidas na produção de cada meio pode ser encontrada com frequência no outro, sendo

virtualmente impossível, em retrospecto, determinar quando, onde ou em que meio foram inauguradas.

Como destaca o pesquisador Vinícius Pardini em artigo intitulado Cinema e Histórias em Quadrinhos:

Devido a esse surgimento contemporâneo dos quadrinhos e do cinema, as características de cada um se entrelaçam. Entre elas, podemos citar: iluminação, plônges e contraplônges, enquadramento, profundidade de campo, elipses, entre outras. Existem muitas dúvidas sobre o que teria surgido primeiro em qual das linguagens. Mas é fato que todas existem nas duas narrativas.

Francis Lacassin diz que procedimentos "cinematográficos" como plongê e profundidade de campo já existiam em quadrinhos de 1889, portanto anterior ao cinema. Já Umberto Eco afirma que "no plano do enquadramento os comics sempre estiveram na dependência da linguagem cinematográfica." De qualquer forma, o cinema determinou ideologicamente o emprego dos recursos expressivos nos quadrinhos. Mas o que pode se observar é que as duas linguagens se influenciaram reciprocamente, graças à contemporaneidade de suas criações. (Pardini, 2005: p.2)

Por operarem artisticamente no mesmo campo (o visual) e num mesmo período histórico, as duas formas de mídia, ambas intensamente massificadas, não demoraram a se cruzar. A primeira adaptação dos quadrinhos para o cinema, ainda na década de 30, deu início a uma longa tradição de levar estas narrativas da celuloide ao celuloide. Apesar dos altos e baixos e dos percalços do caminho, o que se nota hoje é um recorte muito bem definido da indústria cinematográfica, mais popular e lucrativo que o texto base dos quadrinhos.

Se as HQ's causaram mais impacto em outros tempos e hoje perdem espaço para os meios, como o cinema, são também fonte de inspiração para esta mesma mídia. As Adaptações de argumentos originais dos gibis para as telas crescem ano a ano, arrecadando fortunas nas bilheterias. Mas os quadrinhos continuam sendo um celeiro de ricas elaborações culturais que transitam pela sociedade em diversos níveis de significação e penetração. (Patati e Braga, 2006, p. 9)

Mas longe de ser suplantada, a arte dos quadrinhos não foi ofuscada pela "magia do cinema". Muito pelo contrário, os dois meios passaram a desenvolver uma relação longeva de correspondência em suas gramáticas e mútua inspiração. De 1907, quando os filmes com enredo passam a se tornar populares, até a primeira

adaptação dos quadrinhos em 1936 com *Flash Gordon* um espaço de tempo muito curto se faz presente.

Estas primeiras adaptações eram seriadas em cerca de 15 episódios, exibidos nos cinemas em sessões que contavam entre si uma semana. Além do Flash Gordon de Alex Raymond, diversos outros heróis como Tarzan, Mandrake e Dick Tracy foram levado à telona. Uma segunda geração de adaptações trouxe ainda o Capitão Marvel, Batman, Fantasma e mesmo o Superman em 1948. O espectador moderno precisa ter em mente que todas estas produções eram desafios às limitações tecnológicas da época que não permitiam mostrar de maneira satisfatória os feitos incríveis destes personagens (como hoje nos permite a computação gráfica).

Assim como se deu nos quadrinhos no mesmo período, o cinema nos Estados Unidos se desenvolveu de maneira mais proeminente que no restante do mundo, principalmente durante a primeira guerra mundial quando a escassez de recursos básicos na Europa, como a celulose fílmica ou mesmo o racionamento de energia elétrica, dificultava grandes realizações, ocasionando um fluxo migratório de cineastas para os Estados Unidos que culminou no nascimento da indústria Hollywoodiana. Mas da mesma maneira que a arte sequencial foi cerceada no país com a criação do *Comic Code Authority* o cinema também sofreu as pressões morais do código Hays que permitia a censura e proibição de abordagens "indecentes" no meio.

Até mesmo no diálogo com a literatura, os dois meios encontraram a mesma relação profícua. A longa tradição de adaptações de romances literários é tão antiga quanto o próprio cinema, viabilizou a realização de clássicos e levantou discussões frutíferas sobre a transposição das técnicas narrativas de uma arte à outra. Nos quadrinhos, quando autores como Will Eisner, Frank Miller e Allan Moore começaram a criar histórias mais densas e profundas, com personagens mais esféricos e roteiros bem elaborados, buscaram inspiração na estrutura do romance literário. Não à toa, suas obras ficariam conhecidas como *graphic novels* (termo que pode ser traduzido como romances visuais).

Estas semelhanças puseram os dois meios de comunicação de massa em uma posição histórica, cultural e social similar que terminou por aproximar suas produções e estimulou seu interfacetamento num fenômeno comunicacional

inusitado (Guimarães, 2012), além da conformação de suas gramáticas, como citado anteriormente.

2.4 O atual contexto de adaptações

Com a explosão de realizações cinematográficas adaptadas do universo das histórias em quadrinhos a partir dos anos 2000, e mesmo antes disso com filmes de sucesso como *Superman* (Richard Donner, 1978) *Batman* (Tim Burton, 1989) e *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990) com êxito significativo em público e crítica, este tipo de produção passou a caracterizar um fenômeno recente do cinema norte-americano que aciona públicos cada vez maiores e mais distintos e movimenta uma indústria bilionária.

Apesar de responderem a gramáticas distintas as imagens compartilham de pontos estruturados por uma mesma lógica. Isto é, as semelhanças são numerosas em características como planos, enquadramentos e iluminação que se retroalimentam, historicamente, nos dois meios numa relação de influências de mão dupla já presente nas primeiras experiências de adaptação. Porém, é inegável que no contexto atual, inovações tecnológicas e prodigiosos avanços na computação gráfica e na captura de imagens digitais possibilitaram aos realizadores cinematográficos representar, de maneira muito mais convincente, as maravilhas e os feitos sobre-humanos presentes nos quadrinhos. Na linguagem popular, virou "coisa de cinema".

Estes processos de ilusão cinematográfica podem ser remetidos até mesmo ao cinema pioneiro de Georges Méliès, mas teve a curva de seu progresso acentuada a partir dos anos 90, a partir de produções como *Jurassic Park* com sequências inteiras que mostravam dinossauros animados totalmente por computação gráfica.

Mas se por um lado esta tecnologia permite uma melhor representação do fantástico na tela, ela não está a serviço da réplica fiel ao material original. Os exemplos mais recentes mostram como as adaptações não estão mais presas ao paradigma da fidelidade, com amplo espaço para a criação e para a atualização por parte dos realizadores. É verdade que estas liberdades trabalham no limite do reconhecimento da obra original, respondem a questões de espetatorialidade e estão sujeitas às críticas dos fãs mais puristas. Mas a liberdade artística na

adaptação não é sinônimo de fracasso estético, tais inovações podem servir para suscitar os mesmíssimos sentimentos criados originalmente (Patati e Braga, 2006).

É em busca de uma melhor compreensão destes processos que este trabalho pretende lançar luz às teorias da adaptação e investigar os fatores internos e externos à obra original, em quadrinhos, que influenciam a adaptação cinematográfica levando em conta a narrativa enquanto elemento estético, suas condições de produção e recepção. Para tanto propõe-se um estudo de caso da adaptação da graphic novel de Frank Miller *Sin City*, publicada ao longo da década de 90 pela editora *Dark Horse*, para o filme homônimo de Robert Rodriguez lançado em 2005 através da Miramax.

3. Adaptação: da nona para a sétima arte

3.1 Adaptar, transpor e criar

Tendo em vista as similaridades existentes entre o cinema e as histórias em quadrinho que serviram como facilitadores ao grande número de adaptações realizadas nos últimos anos, algumas considerações à respeito da lógica de adaptação de narrativas para a linguagem cinematográfica podem trazer um esclarecimento ainda maior sobre o tema.

A adaptação cinematográfica não é uma novidade, é tão antiga quanto o próprio cinema. As primeiras experiências envolvendo enredos simplórios, ainda no cinema primitivo em curtíssima metragem, já buscavam inspiração em esquetes de teatro e gags de picadeiro. Posteriormente, foi a literatura a maior fonte de narrativas cinematográficas. Ao longo dos anos, muitos clássicos do cânone literário foram filmados, sem resultar necessariamente em grandes filmes.

A comparação entre os dois, é quase sempre uma regra. O senso comum não deixa jamais de mensurar

a qualidade maior ou menor do livro adaptado ou do filme. A comparação entre o prazer que nos trouxe a obra primeira e o prazer de sua repetição em outra linguagem é inevitável. Expressa a compulsão geral, nossa, em discernir e compartilhar o grau de satisfação com uma experiência. Mas esta não é toda a questão. (Cunha, 2004, p.2)

Não é toda a questão no sentido de que um filme que resulta de uma adaptação é antes de tudo um filme e deve ser visto como tal. Sua linguagem é a cinematográfica, assim como as gramáticas a que lhe regem e suas técnicas de produção. Por outro lado, há de se cumprir um certo grau de fidelidade estética à obra original, do contrário seria mais fácil para o autor filmar um roteiro original.

Julgo que a compreensão e interpretação das adaptações pode ser enriquecida no confronto com suas obras originais, no cotejo das obras. Sendo assim, o que devemos atentar aqui é a uma série de preconceitos historicamente construídos que tendem a hierarquizar o original sobre a adaptação, da mesma forma que eleva-se a palavra escrita sobre a imagem e a ilustração.

O pesquisador e quadrinista Scott McCloud (2004) aponta que a cisão que existiu entre a palavra escrita e a imagem no desenvolvimento natural da linguagem deu margem a alguns preconceitos que perduram até os dias atuais. Quando a palavra escrita passou a designar não apenas as coisas, mas também os sentimentos e ideias mais impalpáveis, à imagem coube a representação objetiva do espaço e dos objetos. Esta separação, de certa forma hierárquica, entre as palavras e as imagens desemboca no senso comum que julga um romance pela quantidade de gravuras existentes em suas páginas. Como se, pela simples presença das imagens demonstrasse imperícia literária ou baixo valor estético.

Da mesma forma, as histórias em quadrinhos sofreram e sofrem com ostensivo preconceito estético erigido ao longo dos anos no questionamento de seu valor literário, constantemente posto em cheque por conta da reconciliação entre a palavra escrita e a gravura que se dá na sua narrativa. E também sobre o cinema é comum escutar a opinião de que os livros são sempre melhores que os filmes adaptados. Como se a imagem não se pusesse jamais à altura do texto escrito ou carecesse dos recursos estéticos necessários para tanto.

Sobre isto, o autor Randal Johnson discorre com precisão para a delimitação da questão. Segundo ele:

O problema - o estabelecimento de uma hierarquia normativa entre a literatura e o cinema, entre uma obra original e uma versão derivada, entre a autenticidade e o simulacro, por extensão, entre a cultura de elite e a cultura de massa - baseia-se numa concepção, derivada da estética Kantiana, da inviolabilidade da obra literária e da especificidade estética. Daí uma insistência na "fidelidade" da adaptação cinematográfica à obra literária originária. Essa atitude

resulta em julgamentos superficiais que frequentemente valorizam a obra literária sobre a adaptação, e o mais da vezes sem uma reflexão profunda. (Johnson, 2003, p. 40)

Esta "hierarquia normativa" a que se refere o autor, pode nos remeter a um empréstimo de credibilidade que o cinema nascente pode ter tomado à literatura. O espinhoso debate que trazia de um lado a busca pela especificidade do cinema enquanto arte, e do outro o "cinema impuro" e profícuo de Bazin orientou os estudos da adaptação por anos. Na cobiça pelo seu espaço entre as belas artes, a adaptação de obras literárias consagradas pareceu, no passado, um caminho natural embora tortuoso e nem sempre gratificante. Ao que acrescento as palavras da autora Marinyze de Oliveira sobre a recorrente ideia de "mácula" que a adaptação cria sobre o original.

'A imagem contamina a pureza da palavra' esta ideia provém de um sentimento comum na cultura ocidental: a nostalgia do alto e da aura - que conduz à reivindicação para a literatura da condição de prioridade e atribui aos meios de comunicação de massa (...) a tendência de profanar o território da sagrada arte erudita. (Oliveira, 2004 p.41)

Sendo o cinema e as histórias em quadrinhos exemplares genuínos de meios oriundos da comunicação massificada, este pensamento (cujas raízes a autora remete ao platonismo, Johnson à ética Kantiana e McCloud à linguagem) serve apenas para desqualificar estas produções estéticas de massa. Esta concepção norteou todo o estudo da arte no Ocidente onde, em geral, o erudito se sobrepõe ao popular, e o profundo ao superficial. Para Guimarães (2012, p.43),

Nos discursos das mídias são forjados os elementos que compõem as narrativas sociais e expressões da linguagem contemporânea. Infere-se que, dentro do campo da comunicação social, tanto as narrativas da arte sequencial quanto o cinema representam fenômenos tecnoestéticos que envolvem a chamada cultura de massa e o terreno do entretenimento - conceitos a serem problematizados no contexto atual, onde se diluem as fronteiras entre popular e o erudito.

Mas se por um lado as adaptações provenientes da literatura se mostram problemáticas, seja pela diferença de linguagens no processo de transposição, seja pelos preconceitos trazidos da erudição e do cânone literário, por outro, a adaptação

de quadrinhos se mostra menos turbulenta pelas mesmas razões. Primeiro, por se tratar de um produto estético inserido numa lógica de mercado da indústria cultural, assim como as realizações cinematográficas. Segundo, porque seus aspectos estruturais e técnicos, principalmente no tocante à sintaxe das imagens, são muito semelhantes aos códigos utilizados no cinema. Vale salientar aqui, a semelhança entre uma página de quadrinhos e o *story board* que serve de guia para um filme, ou ainda o "olhar cinematográfico" que caracterizou a poética das graphic novels de Alan Moore e Frank Miller durante os anos 80. No entanto, *story boards* não são quadrinhos. Para Eisner

Story boards são cenas 'imóveis' para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte sequencial, diferem das revistas e tiras em quadrinhos por dispensarem balões e os quadrinhos. Não são destinadas à leitura, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática (...) sugere tomadas (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação. (2008, p. 143)

Outra particularidade da adaptação cinematográfica de quadrinhos em relação ao texto escrito diz respeito às expectativas estéticas criadas pelo filme. Dado o grande alcance do cinema enquanto meio de comunicação numa sociedade sobretudo visual, é muito comum que espectadores assistam os filmes adaptados antes de ler a obra original. Quando isto acontece, o percurso natural é procurar no original os elementos da adaptação. Mas o contrário também acontece, ao que Hohlfeldt pontua que "o espectador que tenha lido um texto literário, ao vê-lo projetado na tela, não escapa a certa frustração, quando não reconhece, naquela transposição, a imagem esperada" (1984, p.130). Para Oliveira (2004) isto acontece porque a imagem (na tela), em rica reconstrução de cenários, figurinos e cenas, dá menos espaço à imaginação que é o terreno onde opera a literatura.

Sendo assim, julgo que outro elemento facilitador ao êxito das adaptações cinematográficas de quadrinhos está no acesso às mesmas imagens, inequívocas, presentes na cabeça do leitor. Com as cenas ilustradas, coloridas, e enquadradas de um ponto de vista específico, as histórias em quadrinhos fornecem muito mais pistas para evitar a frustração estética do espectador. Nas palavras de Guimarães

O universo dos quadrinhos permite ao cineasta recorrer a um número excessivo de imagens, à superposição e à colagem, além de

explorar criativamente as representações visuais anteriores. Trabalha-se com a imaginação em aberto, relembrações, combinações inusitadas, num jogo de retomadas e deslocamentos. (2012, p.55)

Porém, não podemos limitar o estudo à transposição de linguagens e tradução de seus signos. As dimensões históricas e culturais, tanto da obra original quanto da adaptada, devem ser levadas em consideração, assim como suas distintas formas de produção, recepção, veiculação e legitimação. A proposta é enxergar a adaptação como leitura e interpretação, sendo cada adaptação uma dentre muitas outras possíveis, jamais apreendendo integralmente ou univocamente o sentido da obra.

Tal posicionamento nos remete ao trabalho de Robert Stam, autor que ao longo de sua obra desconstrói o paradigma discriminatório da fidelidade nas adaptações. Para Stam (2008), toda obra, original ou adaptada, recicla uma série de referências intertextuais a outras obras, outros meios e outros realizadores. Para Stam, uma adaptação é "automaticamente diferente e original devido à mudança do meio de comunicação" (2008, p. 20). Porém, este ponto de vista não implica que as obras estejam acima de qualquer valoração. Muito pelo contrário,

Ao adotarmos uma abordagem ampla, intertextual, em vez de uma postura restrita, discriminatória, não abandonamos com isso noções de julgamento e avaliação. [...] Ainda podemos falar de adaptações bem sucedidas ou não, mas agora orientados não por noções rudimentares de 'fidelidade' [...] As adaptações fílmicas caem no contínuo redemoinho de transformações e referências intertextuais, de textos que geram outros textos num interminável processo de reciclagem, transformação e transmutação, sem um ponto de origem visível. (Stam, 2008, p.22).

Esta concepção que prevê diversas adaptações possíveis, reconhece as dessemelhanças entre original e obra derivada não como imperfeições da transposição, mas como potência, ampliando as interpretações da adaptação fílmica, libertando-a do cabresto original e abrindo espaço, inclusive, para a criação, sem significar necessariamente uma corrupção da obra original. Ainda na década de 1950, Bazin já declarava que "o romance requer uma certa margem de criação para passar da escritura à imagem" (1991, p.83).

Apesar disso, a adaptação segue como uma espécie de "tradução que guardará sempre algum vínculo formal ou temático com a obra que lhe deu origem"

(Oliveira, 2004, p. 46) regida, entretanto, pela gramática de seu próprio meio e pelas veredas autorais de seu criador que devem conferir-lhe autonomia enquanto obra fílmica independente.

A ideia de tradução é cara a Stam, pois "implica necessariamente em perdas e ganhos" (2008, p. 62). Desta maneira, o desafio da tradução é preservar os signos no trânsito entre as mídias, criando uma equivalência nos efeitos de recepção de meios que são diferentes por natureza. A busca por esta equivalência nos dois meios, envolve a recriação de eventos, personagens e cenários, que não pode ser feita sem alguma criação do adaptador. Por isso alguns autores preferem o uso da palavra "transposição", pois o vocábulo permite uma interpretação mais ampla que abriga a fagulha criativa do adaptador. Para Gian Luigi Rosa é preferível o uso de transposição pois

seguindo a linha que pressupõe que o prefixo 'trans' focaliza a atenção na possibilidade de ir 'além' do texto-fonte, cruzando-o e multiplicando suas potencialidades, À confirmação desse pressuposto é preciso dizer que uma certa dose de traição, além de ser permitida, é, em muitos casos, obrigatória e necessária. (Rosa, 2007, p. 297)

Esta transposição criativa, à primeira vista pode parecer muito abrangente ou permissiva em relação às liberdades criativas do adaptador. Mas o que se busca é superar o paradigma da fidelidade ao original priorizando antes o resgate das intenções do autor, da atmosfera de sua obra, da emoção genuína de suas personagens.

3.2 Sobre adaptação de quadrinhos

Da mesma forma que a imagem possui seus próprios códigos de interação com o espectador, diversos daqueles que a palavra escrita estabelece com o leitor (Pellegrini, 2003; Oliveira, 2004), a sequência em quadrinhos opera de maneira distinta da sequência fílmica. A forma com que a adaptação cinematográfica mantém ou manipula a narrativa, a maneira que soluciona os possíveis conflitos estéticos que possam existir no intercâmbio entre os dois meios, e o produto das negociações entre suas especificidades técnicas depende de múltiplos fatores e responde a

muitas variáveis como a natureza das obras, a inventividade de seus autores, ou até mesmo a proposta tecnoestética da adaptação.

Tratando destas diferenças, Scott McCloud (2004) afirma que a despeito dos códigos semelhantes para a construção das imagens, o seu sequenciamento ocorre de maneira muito distinta entre os dois meios. Enquanto nos quadrinhos a progressão da narrativa ocorre no **espaço**, quadro após quadro no sentido da leitura, no cinema ela ocorre no **tempo** projetando-se os fotogramas num mesmo espaço, um após o outro, criando assim a ilusão do movimento. Em suas palavras:

Cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço - a tela -, enquanto nos quadrinhos, eles ocupam espaços diferentes. O espaço é pros quadrinhos o que o tempo é para o filme. (...) Você pode dizer que antes de ser projetado o filme é só um gibi muito lento. (2004, p. 7-8)

Outro autor a fazer considerações sobre as limitações das histórias em quadrinhos e sua fluidez num contexto de adaptação cinematográfica é Eisner (2008). Apesar de considerar que o meio não é determinante para o desenvolvimento da narrativa, o autor faz algumas ponderações sobre um meio e outro. Eisner pontua que enquanto os quadrinhos trabalham com um número limitado de imagens, o cinema dispõe de centenas delas numa mesma sequência, ganhando em fluidez e operando "numa velocidade capaz de emular o movimento real" de maneira que os quadrinhos podem apenas simular. (2008, p.24).

Além disso, enumera outros recursos, como o som, que apesar de partilhado pelos dois meios, se manifesta de maneira diversa e com efeitos distintos. Enquanto o audiovisual permite sua execução em sincronia com a imagem, os quadrinhos precisam fazer uma alusão gráfica ao som na plataforma estática impressa.

A ilusão de movimento emulada pelo cinema, e simulada pelos quadrinhos, ocorre neste segundo meio na mente do leitor, como sinalizou Umberto Eco na identificação da montagem como um dos elementos desta linguagem. Para McCloud (2004, p.67) este processo ocorre entre um quadrinho e outro, pelo esforço intelectual do leitor em formar uma narrativa com sentido.

Os quadros das histórias fragmentam o tempo e o espaço, oferecendo um ritmo recortado de momentos dissociados. Mas a conclusão nos permite conectar esses momentos e concluir

mentalmente uma realidade contínua e unificada (...) num sentido bem estrito, quadrinho é conclusão.

Com as considerações destes autores, é possível traçar um panorama dos principais desafios à adaptação cinematográfica de quadrinhos. Neste contexto, Guimarães (2012) encontra em sua investigação dos filmes baseados em graphic novels duas grandes correntes, diametralmente opostas, para a realização de adaptações. Em uma, há uma escolha pelo a) realismo narrativo, que utiliza-se de recursos cinematográficos tradicionais e distancia-se da linguagem dos quadrinhos. Em outra, preza-se pela semelhança da estrutura, por certa fidelidade estética ao material impresso que busca uma analogia à experiência dos quadrinhos.

No primeiro tipo, há o que o autor Júlio Plaza (2001) nomeia "transposição". Uma tradução dos símbolos presentes na narrativa sequencial para a tela do cinema. Há o estabelecimento de uma ilusão. Por mais irreal que seja a narrativa, o apelo à verossimilhança torna crível qualquer absurdo, como se

No caso da história deliberadamente fantástica, a visão direta do naturalmente impossível ganha todo o seu poder de atração justamente pela espetacular precisão com que o fantástico parece real na tela. O sobrenatural naturaliza-se e constitui a matéria básica do espetáculo. (Xavier, 2008 p. 42)

No segundo tipo de adaptação, o que ocorre é uma "transcrição" (Plaza, 2001) onde os ícones são traduzidos, aumentando a informação estética e preservando muito da linguagem original dos quadrinhos, como se mostrar o falso fosse a intenção do autor, numa proposta antinaturalista. Mais uma vez nas palavras de Xavier

O ataque frontal à aparência realista da imagem cinematográfica vem, inicialmente, de uma tendência específica marcada por uma ostensiva pré-estilização do material colocado em frente à câmera: a tendência expressionista. (2008 p.100)

É nesta última concepção que se encaixa a proposta tecnoestética de *Sin City* o objeto de estudo deste trabalho. Com uma fotografia em preto e branco e uma forte estilização dos cenários e das personagens, a poética do filme é análoga à obra original em quadrinhos. Para Guimarães

No filme, nada é como no cinema tradicional, porque a opção pela artificialidade dos eventos e devido ao apelo à bidimensionalidade visual da narrativa gráfica, ao imitar texturas dos quadrinhos, revela ostensivamente seu caráter fictício e conduz a uma imediata suspeição da verossimilhança. (2012, p.14)

O primeiro tipo é sem dúvida o mais popular entre os dois e de maior apelo junto ao público. Norteando a produção da maioria das adaptações oriundas dos quadrinhos, também está relacionado às bilheterias mais expressivas e margens de arrecadação mais altas. Dentre outras razões, isto acontece porque os filmes costumam seguir o vocabulário usual das obras produzidas pela indústria cinematográfica e compartilham referências e convenções próprias do meio. Enquanto as realizações do segundo grupo exigem uma sofisticação e um repertório próprio do meio adaptado que nem sempre é partilhado pelo espectador.

Seja qual for a proposta tecnoestética que se proponha realizar a adaptação fílmica, as facilidades da tecnologia presente no cinema nos processos de captura e tratamento da imagem se mostra muito eficaz e de grande ajuda para o êxito estético do filme. Em outras palavras, esteja o cineasta buscando o realismo dos efeitos necessários para fazer o *Superman* voar, ou esteja ele buscando recriar as texturas e a bidimensionalidade da ilustração impressa, as novas ferramentas visuais se mostram fundamentais para sua concretização.

Sobre esta nova realidade da produção imagética, Guimarães pontua que

A mídia audiovisual hodierna opera com os resultados extremos da tecnologia, vendo-se, portanto obrigada a romper com a antiga oposição entre o pensamento simbólico e o pensamento técnico. Acredito ser relevante conhecer a morfogênese das imagens virtuais, bem como seus meios de veiculação, para entender sua força e influência, à medida que tais imagens numéricas introduzem elementos inéditos, tanto sociais quanto estéticos, na cultura globalizada. (2012, p.42)

As diferenças que se mostram a partir desta apropriação da imagem tecnológica é que vem a distinguir mais profundamente as propostas naturalista e antinaturalistas, transparência e opacidade (Xavier, 2008). Para Guimarães, enquanto as imagens naturalizadas criam um simulacro do mundo que "muda a percepção em termos qualitativos", dando a impressão de que a própria vida foi substituída pela imagem, que se torna mais interessante e verossímil que a própria realidade, e por vezes tão acessível quanto, devido à multiplicidade de telas que nos

cercam, na proposta antinaturalista o que ocorre é exatamente o inverso. O aspecto artificial destas imagens nos parece remeter a outras construções imagéticas, neste caso, anacrônicas. Para o pesquisador Álvaro de Moya (1977, p.26) “a história em quadrinhos retomou a linguagem gráfica pura e simples das pinturas das cavernas”. Consideração semelhante faz Guimarães, quando pontua que o cinema, mesmo utilizando processos de produção de imagens de terceira geração (imagens eletrônicas digitais de alta definição), retornaram a construções mais primitivas, de primeira geração, como a gravura.

Um outro ponto essencial para melhor compreender as dinâmicas da adaptação é considerar a dimensão autoral da obra. Não raro, na adaptação de um romance ou de uma graphic novel, o cineasta tem em mãos um material completamente autoral. Para usar um exemplo caro a este estudo, em *Sin City*, Frank Miller desempenha as funções de roteirista, argumentista, desenhista e arte-finalista de sua obra. Esta configuração de autoria única é bem diversa, para não dizer impensável, para um *set* de filmagem, mesmo no caso atípico de *Sin City*, onde Robert Rodriguez além da direção, faz a edição final, coordenou os efeitos especiais e a fotografia e inclusive operou a câmera manualmente em algumas tomadas. Compare-se por exemplo a miríade de profissionais e áreas do conhecimento, técnico e artístico, envolvidos na produção do longa-metragem adaptado desta mesma obra. Desde as divisões de filmagem, ultra especializadas, com profissionais designados para cuidar exclusivamente do foco ou da iluminação, até os setores de pós-produção, com modeladores e animadores dedicando-se exclusivamente a uma única sequência do filme. Mesmo no campo da direção, assinada por Robert Rodriguez, o próprio Frank Miller e também Quentin Tarantino contribuíram na concepção artística e na montagem.

Chamo a atenção deste aspecto, não para invocar o paradigma da originalidade, ou para realçar o caráter autoral da graphic novel de forma leviana, mas para reconhecer as diferenças do contexto de produção tanto do original como da obra derivada. Como pontua Oliveira (2004, p. 47) referindo-se às adaptações literárias, diferentemente do texto original o filme é uma criação coletiva, imersa em outra lógica de produção, distribuição e recepção.

Sobre esta relação entre o artista, os meios, a sua obra e o seu público, é mais produtiva a opinião de autores que contemplem o universo das mídias e que disponham-se a situar suas obras em outros meios, assim como Frank Miller nas

numerosas adaptações cinematográficas em que se envolveu, referentes à sua obra ou não.

Levando em conta as considerações anteriores, em que tanto as similaridades quanto as dessemelhanças entre os meios estão devidamente pautadas, é preciso tomar mais um cuidado na análise das adaptações fílmicas de histórias em quadrinhos. Frequentemente, o senso comum tende a fixar sua atenção apenas na adaptação dos signos visuais de uma obra para a outra, e também, embora com menos frequência, na tradução da linguagem verbal das páginas para a linguagem verbal oral na tela. No entanto, com frequência elementos específicos da linguagem cinematográfica como os sons não verbais e a música são deixados de lado. Como pontua Johnson (2003) É preciso julgar uma obra artística em relação aos valores do seu próprio campo.

A intenção do cotejo não é o confronto de versões de uma mesma narrativa, mas identificar o que se mantém, o que se transforma e sob quais princípios, revelando assim as engrenagens do processo de adaptação e identificando no cinema e nos quadrinhos o que acrescenta pobreza ou riqueza à narrativa. Tudo isto sem perder de vista que uma adaptação não dialoga apenas com o seu original, mas também com o seu próprio contexto de produção e pode, inclusive, atualizar a pauta do seu original (Xavier, 2003).

4. Sin City: estudo do caso

4.1 O surgimento das obras

Como exposto anteriormente, o estudo da adaptação, à maneira que se propõe o presente trabalho, investiga não apenas a tradução dos signos, mas as relações da obra original e da obra derivada com o seu próprio meio, o contexto de seu surgimento, suas condições de produção, recepção e legitimação. Sendo assim, é indispensável traçar um rápido panorama que mostre o momento histórico de surgimento da graphic novel Sin City, e também do filme proveniente de sua adaptação (objeto deste estudo) décadas depois, em busca de pistas que nos mostrem as lógicas de produção e espectadorialidade que levam ao seu aparecimento.

Quando Frank Miller iniciou a publicação seriada de Sin City no início da década de 90, o autor estava imerso num momento de transformação em sua carreira e renovação do seu estilo. Afastando-se paulatinamente da produção de histórias de super-heróis, os temas e principalmente a estética que Miller vinha experimentando levaram-no a um outro tipo de produção, com enredo mais ambicioso, autoral e complexo, sendo o primeiro grande passo nesta direção a publicação de *Batman: the dark knight returns*. A obra trazia uma releitura do tradicional personagem Batman, envelhecido e doente, com uma personalidade cada vez mais psicótica e obsessiva. A obra instaurou um novo modo de fazer quadrinhos e é possível reconhecer nela, muitos dos elementos visuais, narrativos e estilísticos que o artista levaria para a publicação de Sin City. Como expõe Guimarães

[...] Miller [...] foi responsável por uma revolução nos *comics* com o seu *Batman - O Cavaleiro das Trevas*, de 1986. [...] Miller redesenhou-o, imprimindo-lhe a marca de seu estilo inovador. Até o seu formato era diferente dos usados na época. *O Cavaleiro das Trevas* possui uma estrutura narrativa cinematográfica que revolucionou os quadrinhos (...) no plano da composição, no enquadramento, nas tomadas e na perspectiva. Destaquem-se a estilização do traço, a ênfase nos closes e a expressiva ausência de signos verbais, de *baloons* ou de onomatopeias, em toda a página. (2012, p.147)

Apesar de sua proposta pouco comercial, a obra de Miller encontrou um público receptivo e uma crítica favorável. Sobre o contexto de surgimento da obra, o crítico Adilson Thieghi afirma que

A década de 1970 legou aos EUA uma herança maldita: inflação, desemprego próximo do recorde histórico e criminalidade crescente. Legou também duros golpes no moral norte-americano: um presidente, Richard Nixon, que renunciou a seu mandato para escapar de um impeachment, e a humilhante derrota no Vietnã. O retorno das tropas, aliás, inunda a rua de homens dependentes de drogas, extremamente violentos e mentalmente abalados pelos horrores da guerra. Que justamente nesta época os heróis tenham se tornado problemáticos e agressivos não surpreende a ninguém; **heróis violentos e sem caráter já tinham surgido em outro momento de abalo social e econômico, os anos 1940, na forma do filme noir** (grifo nosso). (...) Os problemas do mundo real já tinham chegado aos quadrinhos de super-heróis havia algum tempo (...) na década de 1970 já lidava com questões como racismo, desemprego e drogas. No entanto, os super-heróis continuavam além de qualquer

questionamento, que só viria com *Watchmen*, de Alan Moore, em 1986. Em *Cavaleiro das Trevas*, Frank Miller acrescenta este elemento novo, que é a perturbação psicológica do herói. (Thieghi, 2009 Disponível em: <http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=598>. Acesso em: 21 jan 2014)

Assim quando *Sin City* aparece com sua narrativa repleta de violência, corrupção e decadência moral, encontrou um caminho editorial aberto pela influência temática de algumas obras anteriores, não apenas dos quadrinhos como também do cinema. No tocante à sua estética singular, é possível identificar ao menos uma grande influência visual e artística na *graphic novel* de Miller, que é o trabalho do quadrinista italiano Guido Crepax. Famoso pela sua personagem Valentina, Guido foi responsável por desenvolver a estética em preto e branco e um olhar cinematográfico, ainda nos anos 1960, com quadrinhos eróticos e adultos muito representativos no meio. A técnica ilustrativa, principalmente das personagens femininas faz eco na arte marcante de *Sin City*.

Figura 1 - Comparação entre a arte de Crepax (esquerda) e Miller (direita).



Fonte: Crepax (1986) e Miller (2010)

Para Miller, esta arte que utiliza-se apenas do preto e branco, sem escalas ou tons de cinza, que tornou-se sua identidade visual mais expressiva, representava o principal obstáculo para a adaptação cinematográfica da obra, em que tais níveis de contraste mostram-se virtualmente impossíveis de se alcançar na tela de cinema. Esta opinião aliada a algumas experiências profissionais frustrantes em Hollywood fizeram com que o autor, durante anos, não comercializasse os direitos para produção de um filme baseado na *graphic novel*. Por isso, a primeira incursão do

diretor Robert Rodriguez na adaptação do filme não teve aprovação formal, nem mesmo passou pelo conhecimento de Miller. Rodriguez gravou, de forma independente em seu próprio estúdio, um curta metragem de três minutos, estrelando Josh Hartnett e Marley Shelton, baseado na HQ *The customer is always right* (O cliente sempre tem razão). Miller conta que foi seduzido instantaneamente pela proposta estética do que assistiu e aprovou a realização do filme, ao passo que Rodriguez convidou-o para uma prestigiosa posição de codiretor do filme. A pequena sequência de três minutos acabou fazendo parte da montagem final, abrindo o filme como uma espécie de prelúdio.

A parceria de Miller e Rodriguez revelou-se problemática em sua aprovação pelo DGA (Directors Guild of America), que não reconheceu a validade da codireção. O conflito culminou no desligamento de Rodriguez da associação por não abrir mão da presença e do nome de Miller nos créditos pelo seu "estilo visual e influência no resultado final". O rompimento com o DGA permitiu ainda que o filme contasse com a participação de Quentin Tarantino, creditado como "diretor especial convidado", trabalhando numa única cena. A presença do renomado diretor, além de uma excelente estratégia de marketing, marca a primeira experiência de Tarantino com equipamento digital de alta definição (FullHD). Sua colaboração remete à sua relação de amizade com Rodriguez, além do sucesso de inúmeras parcerias profissionais anteriores como a série *Kill Bill* e *From dusk till dawn*.

Enquanto Tarantino se dedicou a uma única sequência (a cena em que Dwight dirige com o corpo de Jackie-boy ao seu lado e começa a alucinar, conversando com ele), Rodriguez e Miller dividiram as tarefas, louros e obrigações da direção de todo o restante do filme. Enquanto Rodriguez supervisionava os aspectos técnicos das filmagens, CGI (*Computer generated imagery*) e fotografia, Miller dirigia muitos dos atores munindo-lhes com informações preciosas a respeito da motivação e personalidade das personagens, investindo na carga dramática das atuações.

Robert Rodriguez não considera *Sin City* uma adaptação cinematográfica, e sim uma tradução. Desta forma, não há nem mesmo *screenwriting*, isto é, ninguém assina o roteiro do filme. Durante a maior parte das filmagens nem mesmo houve um roteiro e o uso das páginas do quadrinho como *story board* se tornou notório. Todas as tomadas foram previamente planejadas tomando como base os painéis

presentes na HQ, e a única referência à escrita de material nos créditos do filme é a criação da graphic novel por Frank Miller.

Estas particularidades e algumas outras excentricidades na realização do filme, foram possíveis pois a sua filmagem, pós-produção, efeitos visuais e mesmo a gravação de sua banda sonora foram realizadas, tal qual o curta inicial, no estúdio particular de Rodriguez. O diretor é conhecido por recusar-se a trabalhar em qualquer outro lugar e ignorar formalidades e tradições hollywoodianas. A produção e posterior distribuição do filme por parte de uma das gigantes do ramo, a Miramax, só aconteceu devido à amizade pessoal de Rodriguez com os executivos Bob e Harvey Weinstein, visto que outros estúdios dificilmente concordariam com os métodos e condições de Rodriguez num projeto tão audacioso.

A produção também esteve atenta aos sinais do público nas suas estratégias de publicidade, e investiu no interesse prévio de sua plateia. Uma demonstração episódica deste interesse se tornou notória - um pequeno clipe do filme, com 27 segundos de duração, foi exibido num programa de TV americano e após ser disponibilizado na internet por fãs, foi baixado mais de um milhão de vezes. O vídeo não tinha nenhuma pós-produção e mostrava apenas os atores contracenando sobre o fundo verde do *chroma-key*.

4.2 Desafios: Adaptação e tecnologia em Sin City

O longa-metragem é baseado em quatro histórias dos quadrinhos originais: *Sin City* publicada entre 1991 e 1992 e posteriormente renomeada para *The Hard Goodbye*, *The Customer is Always Right* HQ de três páginas publicada em 1994, *The Big Fat Kill* que saiu entre 1994 e 1995, e *That Yellow Bastard* publicada ao longo de 1996. Após a sequência inicial com *The Customer Is Always Right* (três páginas, três minutos), o filme segue para os criativos créditos de abertura, onde ilustrações das personagens dos quadrinhos aparecem ao lado do nome dos atores que os representam na tela. A seguir, a primeira parte de *That Yellow Bastard* é mostrada, então *The Hard Goodbye* completa, de onde retoma *The Big Fat Kill*, e por fim conhecemos o desfecho de *That Yellow Bastard*. Um epílogo da história, existente apenas no filme e independente dos quadrinhos, serve de conclusão do longa encerrando-o com o mesmo personagem que dá início à narrativa.

Esta narrativa que conta histórias intercaladas, aparentemente desconexas mas que se interceptam em algum ponto, tem origem nos próprios quadrinhos de Sin City, mas o mérito de sua construção cinematográfica é indiscutível. Mostrando personagens que morrem e em seguida reaparecem num arco narrativo posterior, ou ainda uma mesma cena que é mostrada mais de uma vez sob o ponto de vista de personagens distintas, o progresso da narrativa se dá de maneira inusitada e criativa, fora dos padrões clássicos presentes nos grandes manuais de estilo.

Em outras palavras, a montagem de Sin City é feita de maneira pouco ortodoxa e com ampla liberdade criativa em relação ao seu original. Aqui vale lembrar as palavras de Eco, para quem

“(…) o apelo ao cinema não nos pode fazer esquecer de que a estória em quadrinhos “monta” de modo original, quando mais não seja porque a montagem da estória em quadrinhos não tende a resolver uma série de enquadramentos imóveis num fluxo contínuo, como no filme, mas realiza uma espécie de continuidade ideal através de uma fatual continuidade.” (Eco, 1976, p. 147)

A partir desta inferência, julgo que é somente na realização da adaptação cinematográfica de Sin City que os problemas de montagem e continuidade visual da narrativa se revelaram ao autor, já que nos quadrinhos, esta operação não se dá na *poiesis* da obra mas na sua recepção. É tarefa intelectual do leitor concluir a ordenação dos fatos (Eco, 1976 e McCloud, 2004), assim como é do espectador, mas apenas no cinema o autor/diretor desempenha o manuseio narrativo de espaço e tempo. Para Júlio Plaza

Na linguagem do cinema, espaço e tempo interagem dialeticamente, emigrando um para o outro constantemente. Se a 'montagem narrativa' privilegia o tempo, a 'montagem expressiva' privilegia o espaço, a simultaneidade. Negando o espaço dramático, ou seja, o espaço do mundo representado, o fragmento do espaço construído na imagem é submetido a leis puramente estéticas. O espaço fílmico é, assim, feito de pedaços, de metonímias e a sua unidade provém da justaposição numa sucessão que cria uma espécie de espaço virtual, a ideia do espaço único que nunca vemos, mas que se organiza na memória. (Plaza, 2001, p. 142)

Sendo assim, além das questões de montagem, toda adaptação enfrenta um problema de ritmo, já que a leitura do texto fílmico acontece num tempo diferente da leitura de quadrinhos. Mesmo com as pistas deixadas pelo autor no manuseio da

linguagem, nas páginas da HQ é o leitor comanda a marcha. Ele impõe seu ritmo e determina o andamento da leitura, podendo visitar um quadrinho ou uma página virada, deter-se mais em uma gravura ou em um bloco de texto. No cinema, o fluxo da trama responde à velocidade constante da montagem fílmica (seja ela linear ou não). Há uma perda sensível da autonomia do leitor, ao menos no que se refere ao tempo de apreensão dos acontecimentos, que no cinema se sucedem de maneira ininterrupta.

Julgo que para evitar discrepâncias na construção do ritmo da narrativa, ou para alcançar a fluidez vista na sua montagem, a parceria de Miller Rodriguez na equipe foi fundamental. Primeiro porque ao reproduzir as falas, diálogos e narrações dos quadrinhos, muitas vezes *ipsi literis*, é preciso certa perícia e domínio da linguagem fílmica por parte de Rodriguez, que faz o *final cut* da obra, para não deixá-la muito lenta ou "falada", isto é, acabar narrando os fatos no lugar de mostrá-los acontecendo. Segundo porque como criador da HQ, Miller foi também o seu primeiro leitor, e é o mais capacitado a reconhecer quando a velocidade está aquém ou além do esperado, garantindo ao filme um êxito relevante no que tange à confluência do seu ritmo e montagem em relação à obra original, reestruturando com criatividade as diferenças formais entre os dois canais midiáticos e contribuindo para o seu estilo e legitimação enquanto obra cinematográfica, pois como afirma Ismail Xavier:

“(...) O escritor expressa a sua visão de mundo selecionando e combinando palavras num certo estilo; o cineasta, realizando as mesmas operações com imagens. E o estilo deste define-se pela maneira como trabalha o material plástico do cinema, conferindo unidade aos planos separados e agindo de modo claro sobre a consciência do espectador: emocionalmente, pelo ritmo controlado das imagens e pela pulsação dos próprios episódios mostrados; ideologicamente, pela força conotativa de seus enquadramentos e pelo poder de inferência contido na sua montagem” (Xavier, 2008, p. 43).

Mas não foi só pela superação destas diferenças que o filme ficou conhecido, e sim pela sua equivalência, sua exemplar transposição dos signos visuais das histórias em quadrinho para a tela. Além das semelhanças na estrutura da narrativa apontadas anteriormente, foi sobretudo o aspecto imagético da graphic novel que ganhou mais atenção e cuidado na adaptação.

O primeiro e principal ponto a ser comentado é a fotografia do filme, em preto e branco, simulando o trabalho de ilustração dos quadrinhos de Miller. As imagens do filme possuem um contraste elevado, e fazem o uso ocasional de silhuetas, bidimensionais, que reforçam o aspecto irreal da imagem e conseqüentemente o caráter ficcional da narrativa, retomando a experiência proporcionada pelas páginas dos quadrinhos na tela. Este tipo de referência visual nos remete ainda ao gênero Film Noir, muito popular na década de 40, com o qual Sin City compartilha não apenas semelhanças visuais, mas também muitos aspectos formais de sua narrativa.

Figura 2 - Exemplo de silhuetas bidimensionais retirada do quadrinho (acima) e do filme (abaixo).



Fonte: Miller (2006) e Sin City (2005).

Ainda sobre a fotografia, o uso esporádico de cores no filme é um recurso estético importante que desempenha funções na significação da trama. Os quadrinhos de Miller trabalhavam com o preto e o branco absolutos, mostrando os personagens ora imersos na sombra ora completamente iluminados, mas faziam uso eventual de cores sólidas para realçar alguns elementos (os olhos, uma peça de roupa, ou um tom de pele). No filme acontece algo semelhante. As cores são por

vezes utilizadas para realçar um objeto, uma personagem ou demonstrar suas emoções. O efeito foi possível porque, como foi evidenciado pelo uso do *chroma-key*, *Sin City* foi filmado em cores, digitalmente, e só então convertido para o preto e branco de alta qualidade no processo conhecido como *selective desaturation*. Assim, as cores desaparecem mas características como brilho e intensidade permanecem. Este processo permitiu, na pós-produção, o uso seletivo da imagem colorida em certas sequências. Este uso, teve ampla liberdade criativa na adaptação. Das quatro histórias adaptadas no filme, o único elemento a aparecer originalmente em cores nos quadrinhos é o personagem Roark Jr. de *That yellow bastard*. No entanto, elementos que aparecem coloridos no filme como o vestido e os lábios vermelhos na personagem de Marley Shelton em *The customer is always right*, são inspirados em outros quadrinhos da série não presentes na adaptação como *The babe wore red*. Assim, apesar de manter o visual preto e branco, o uso pontual da imagem colorida na versão cinematográfica traz um sentido latente e estabelece jogos de interpretação novos e metáforas consistentes, presentes apenas no filme. Este recurso enriqueceu a adaptação, e mostra que ao contrário do que aponta o senso comum, os signos visuais do filme não buscam espelhar os painéis construídos nos quadrinhos.

Figura 3 - Exemplo do uso de cores presente apenas na a adaptação.



Fonte: Miller (2006) e Sin City (2005).

Figura 4 - Exemplo do uso de cores espelhando um requadro da *graphic novel*.



Fonte: Miller (1996) e Sin City (2005).

Figura 5 - Exemplo de cor como recurso narrativo, evidenciando a dimensão emocional da cena.



Fonte: Miller (1996) e Sin City (2005).

A cor surge como recurso narrativo principalmente quando a dimensão psicológica dos personagens está em evidência ou as cenas de violência tomam parte. O exemplo mais claro é o uso do sangue vermelho na adaptação o que não acontece em nenhum dos quadrinhos. Nas páginas de Miller o sangue é sempre preto ou branco (sendo uma notável exceção o abjeto sangue amarelo do antagonista Roark Jr.). Nos quadrinhos, para efeitos de contraste, o sangue aparece branco em superfícies escuras (como em roupas, cenários noturnos) e preto em superfícies claras (um rosto, ou no chão iluminado).

Embora haja cenas do filme em que o sangue aparece em preto sobre superfícies claras (como quando a garçonete Shellie é esbofetada por Jackie-boy), para cenas de maior dramaticidade (como o assassinato do cardeal Roark pelas mãos de Marv), percebe-se uma escolha estética pelo tom vermelho. Já sobre os tons escuros o sangue branco é onipresente, sendo uma das principais e mais marcantes características visuais da graphic novel que teve um grande impacto visual na tela e era um dos pontos cruciais à correspondência estética das duas obras por se tratar de uma assinatura do trabalho de Miller. Representá-lo desta forma, isto é, conseguir o efeito de um sangue branco que fosse visualmente próximo da ilustração de Sin City foi um desafio técnico nas filmagens. O sangue cênico normalmente utilizado na indústria não alcançava o nível de contraste pretendido para a imagem final, forçando a criatividade da equipe. A solução encontrada foi fazer uso de um líquido vermelho fluorescente, iluminando-o com luz negra nas filmagens, para em seguida, na pós-produção, para torná-lo branco, definido, e bem contrastado.

Apesar do esforço criativo e técnico envolvido no uso das cores no filme, os diretores afirmam não haver um simbolismo cromático oculto em cada sequência colorida. Embora a narrativa forneça algum sentido a certas escolhas (o uso da cor na personagem Wendy, representa a confusão mental de Marv que a toma por sua irmã gêmea, Goldie) muitas outras se baseiam em aspectos menos intencionais ou ambiciosos (Rodriguez revela que o carro azul de Jackie-boy acabou em cores na versão final pois em preto e branco sua matiz transformou-se num "tom de cinza tedioso"). Seja como for, a cor na adaptação pode até aparecer de maneira accidental, mas nunca gratuita. Sua presença não só contribui estilisticamente com o filme como também recupera a atmosfera e a estética da obra original.

Este mesmo esforço pode ser observado na caracterização dos personagens, assim como no *casting*. A aparência natural do elenco do filme se encaixa na representação das personagens dos quadrinhos, ou seja, há um respeito ou ao menos a intenção de seguir o physique du rôle proposto na obra original pelas ilustrações de Miller, mesmo quando as pistas deixadas para a aparência física dos personagens eram altamente caricaturais e exageradas. Falando sobre a maquiagem e efeitos utilizados na caracterização do elenco, Miller pontua que era fantástico "ver os atores dando vida a personagens que ele criou com tinta e caneta." (*Confessions of 'Sin City's Frank Miller*. Disponível em: <<http://www.hollywood.com/static/sin-city-secrets-and-sequels-frank-miller>>. Acesso em: 21 jan 2014)

Figura 6 - Comparação entre planos e caracterização no filme e nos quadrinhos.



Fonte Miller (2010) e Sin City (2005).

Figura 7 - Comparação entre planos e figurinos no filme e nos quadrinhos.



Fonte Miller (2010) e Sin City (2005).

As mudanças envolvem desde transformações sutis (como o ajuste no queixo do ator Elijah Wood, para dar-lhe um aspecto mais perturbador durante a pós-produção) até transformações mais ostensivas (como as próteses faciais utilizadas por Mickey Rourke ou o busto protético completo usado por Nick Stahl na parte final do filme).

Além destes cuidados, os planos do filme, elaborados previamente tomando a HQ como *story board* não só provocam uma lembrança da obra original como ajuda a consolidar o olhar cinematográfico da narrativa criada por Miller. Muitas tomadas foram feitas tendo como base os requadros (Eisner, 1999) e painéis desenhados por Miller, alcançando uma notável reprodução do detalhamento, caracterização, disposição dos elementos em cena, texturas e, principalmente, da iluminação.

Figura 8 - Comparação de planos A



Fonte: Miller (1996) e Sin City (2005)

Figura 9 - Comparação de planos B



Fonte: Miller (2010) e Sin City (2005)

Figura 10 - Comparação de planos C



Fonte: Miller e Sin City (2005)

É de suma importância pontuar as novas possibilidades e técnicas introduzidas pela tecnologia que criaram as condições para o surgimento de filmes como Sin City. Algumas de suas lógicas de produção, em especial a dinâmica de suas filmagens e os recursos utilizados na sua realização, diferem completamente da realidade de outras produções tradicionais e só foram possíveis graças ao avanço da tecnologia na apreensão de imagens. Sin City foi um filme pioneiro no uso de câmeras digitais de alta definição (as primeiras do tipo FullHD). Foi filmado de maneira inteiramente digital, ou seja, todas as suas imagens respondem a padrões digitais binários e nenhum centímetro de película foi utilizado no filme.

Os atores envolvidos na realização trabalharam o tempo inteiro em frente ao fundo verde conhecido como chroma-key. Esta técnica cinematográfica permite que, no tratamento do material, sobreponha-se uma imagem à outra através da anulação de uma cor (o verde neste caso), possibilitando a inserção posterior de cenários, paisagens, carros, ruas e cidades inteiras na pós-produção. A combinação das imagens digitais e do uso ostensivo da computação gráfica na criação de cenários fez de Sin City um dos primeiros filmes realizados de maneira inteiramente digital.

Praticamente tudo que diz respeito a cenários e seus objetos foi inserido digitalmente em Sin City. À exceção de alguns elementos (um carro, ou uma louça sanitária), tudo é recriado digitalmente. Primeiro há um trabalho de modelagem das estruturas, de onde se segue para as texturas, e só então se dá sua inserção no material gravado e posterior tratamento. Não há tomadas externas. Se o espectador vê chuva ela é artificial, se vê neve ela é digital. Apenas três cenários foram construídos para as filmagens, o Kadie's bar, o apartamento da garçonete Shellie e o hospital que aparece no epílogo. Estes dois últimos, é preciso esclarecer, não passam de estruturas com paredes e portas verdes onde a maior parte da mobília, detalhes e decoração não estão lá, fisicamente.

Apesar da incrível tecnologia envolvida na realização do filme, alguns efeitos de cena foram conseguidos de maneira bem mais simples, usando mais criatividade e técnica que computação gráfica. Um bom exemplo é a tomada em que o protagonista Marv escala sua saída de um bueiro e se move até o muro mais próximo num só movimento. A cena foi filmada do fim para o começo e em seguida exibida normalmente, dando aos movimentos de Marv uma aparência irreal. Este recurso clássico do cinema já foi usado até por Chaplin e não requer nenhum maquinário especial.

No entanto, as condições garantida pela tecnologia permitiram que Sin City tivesse um cronograma de filmagem peculiar. Dentre outras situações, virtualmente impossíveis para um filme analógico, muitos atores que aparecem juntos na tela, tiveram suas sequências gravadas individualmente, em dias diferentes. Por exemplo, apesar da personagem Marv interpretada por Mickey Rourke dividir a tela e dialogar com o cardeal Roark (Rutger Hauer) e Kevin (Elijah Wood), todas as cenas foram gravadas antes mesmo dos dois últimos atores serem escalados para o elenco do filme. Rourke e Wood na verdade só foram apresentados formalmente após a conclusão do filme.

Este uso peculiar dos recursos tecnológicos apontam numa direção oposta do que geralmente é visto em outras adaptações oriundas dos quadrinhos. Apesar das possibilidades de representação de maravilhas de maneira verossímil na tela, isto é a recriação da realidade de maneira crível, não importando o quão fantástica seja a narrativa, o emprego destas técnicas em Sin City está a serviço da experiência proporcionada pelo meio impresso. O filme não tem um compromisso mimético com o real e opta por uma estética deliberadamente artificial (Guimarães, 2012). Como afirma a pesquisadora:

Este artificialismo, **já utilizado pelo expressionismo alemão** (grifo nosso), que acentua formas inorgânicas para propor visões dos seres e objetos diferentes de como se apresentam ao olho humano, produz efeitos para serem contemplados intelectualmente ou esteticamente. É um procedimento anti-naturalista, que pode ser percebido nas imagens gráficas e cinematográficas de Frank Miller e que poderia ser entendido com os conceitos de Gilles Deleuze sobre a deformação plástica dos cenários e a opção pela iluminação 'violenta' da arquitetura no cinema expressionista (...) (Guimarães, 2012 p. 129)

Seguindo ainda a linha de raciocínio da autora, o projeto cinematográfico de Miller, no que toca a adaptação das obras da arte sequencial "apropria-se das potencialidades plásticas da informação digital [...] sem, no entanto, deixar-se levar apenas pela sedução das ferramentas possíveis" (2012, p. 142). Completa ainda dizendo que

Hoje em dia, dependendo do equipamento empregado, a sofisticação dos efeitos desejados parece não ter limites, uma vez que os efeitos pertencem à própria natureza da imagem digitalizada, sendo completamente diferentes da trucagem cinematográfica

convencional, de base fotoquímica. Portanto, diante dos incontáveis recursos à disposição dos experimentalismos poéticos na atualidade, considero que o mais importante são os efeitos estéticos que o cinema, a publicidade, as vinhetas de abertura de programas, spots e similares, assim como os videoclipes e a videopoesia estão conseguindo obter destes meios icônicos, aproveitando-os inventivamente. (Guimarães, 2012, p. 143-144)

Ou seja, não há em Sin City uma rendição às expectativas mercadológicas, um uso fácil da técnica, ou uma opção pelo caminho mais fácil de realização. Pelo contrário, o diálogo constante entre o meio dos quadrinhos e do cinema toma lugar na criação de uma obra inventiva, cujos aspectos formais originais pesam tanto quanto sua estrutura narrativa.

4.3 Questões narrativas: Noir, expressionismo e heróis problemáticos na cidade do pecado

Como citado anteriormente por Thieghi e Guimarães, Sin City e o gênero Film Noir, compartilham não apenas a fotografia em preto e branco, mas também a sua temática violenta, as histórias repletas de crimes, seus protagonistas amorais e sua estrutura narrativa. Nestes filmes, muito populares na década de 40, o contraste elevado entre o preto e o branco remetia à luz e às sombras que habitavam as próprios personagens. O conflito de ideias como a verdade e a mentira, a bondade e maldade, a inocência e a perversão eram mostrados através da iluminação dura e das sombras circundantes.

As origens deste gênero são diversas e podem ser remetidas desde o existencialismo filosófico até a psicologia freudiana. Porém, abordagens mais práticas tendem a convergir para as obras literárias de ficção policial da escola que ficaria conhecida como *hard-boiled* onde escritores como Dashiell "Pop" Hammet e Raymond Chandler faziam história. Os diálogos ricos em jogos de palavras e a prosa direta e afiada tem influência direta dos escritores naturalistas, além de um certo olhar do cinema que permeia a narrativa em suas páginas. Não por acaso, muitas das obras literárias do gênero foram levadas ao cinema quando as adaptações ainda eram insipientes. Já as influências cinematográficas do Noir podem ser claramente identificadas no movimento expressionista do cinema alemão. De acordo com os pesquisadores Silver e Ursini (2004, p. 11)

(...) o Expressionismo alemão, com sua iluminação *chiaroscuro*, os ângulos de câmera distorcidos e os designs simbólicos, foram talvez a influência mais importante em relação ao aspecto do *film noir*. (...) É natural que os valores do Expressionismo tenham penetrado neste movimento já de si negro, mas existe uma razão ainda maior para esta influência; Muitos dos principais realizadores do *film noir* do período clássico - Fritz Lang, Otto Preminger, Robert Siodmak, Billy Wilder, Edgar G. Ulmer, Max Ophüls, Jacques Tourneur e Jean Renoir - haviam emigrado da Europa.

A emigração de todos estes realizadores ao cinema americano se deu pela carência de recursos de uma Europa devastada pela guerra, onde as realizações cinematográficas se tornaram cada vez mais escassas. A própria origem francesa da nomenclatura Noir (negro), diz respeito ao consumo massivo que o público e a crítica europeia realizava das produções filmicas norte-americanas.

O gênero criou uma escola de numerosos e produtivos realizadores que estenderam sua influência por décadas. A íntima relação entre Sin City e outras obras cinematográficas do *Noir*, tanto nos seus aspectos visuais como nos seus recursos narrativos, pode ser percebida no cotejo dos elementos característicos do gênero seja no que diz respeito aos seus temas, seus arquétipos ou sua iconografia visual.

Para Silver e Ursini (2004) a presença sufocante do passado na vida dos protagonistas e o fatalismo são as duas principais premissas temáticas do *film noir*. Sobre o "passado sombrio" começam afirmando:

Os protagonistas de filmes negros, raramente são criaturas da luz. Estão geralmente a tentar fugir de algum fardo do passado, às vezes um incidente traumático [...], outras vezes um crime que cometeram por paixão. De vez em quando, estão simplesmente a fugir dos seus próprios demônios criados por eventos ambíguos enterrados no passado [...]. Qualquer que seja a origem do problema, estes personagens procuram esconder-se nos becos escuros e em quartos mal iluminados que proliferam no mundo *noir*. O passado para um protagonista deste gênero de filmes não é um fantasma inconsistente. É real, tangível e ameaçador. No mundo do *noir*, tanto o passado como o presente estão inextricavelmente ligados[...] (2004, p. 15)

e continuam a discorrer a respeito do fatalismo nas narrativas do gênero, pontuando que

O mundo do filme negro gira em torno da causalidade. Os eventos estão ligados como uma corrente inquebrável e levam inevitavelmente a uma pressagiada conclusão. É um universo determinista no qual a psicologia, o acaso e até mesmo as estruturas da sociedade podem ignorar quaisquer boas intenções e esperanças que os personagens principais possam ter. (2004, p. 15)

Uma vez consciente destes temas narrativos, não é preciso demorar-se muito na apreciação de *Sin City*, esteja-se falando da *graphic novel* ou do filme, para perceber que se tem em mãos uma obra que dialoga longamente com o *film noir*. O próprio Frank Miller afirma que a atmosfera *noir* de *Sin City*, a decadência reinante e a corrupção retratada no seu universo foram diretamente influenciada por obras como *Touch of evil* de Orson Welles.

Além destas duas temáticas principais, Silver e Ursini enumeram alguns personagens tipo que são frequentemente encontrados nas narrativas do gênero como a) o que procura a verdade, que pode ser um detetive particular, um homem da lei ou até mesmo um criminoso. O que interessa neste arquétipo não é sua moralidade, mas a sua "busca" que leva, inevitavelmente, ao desvendar do emaranhado de fatos da trama. "seu objetivo principal é navegar no complicado labirinto do universo *noir* para encontrar uma resposta crítica". (2004, p. 16) Há também o personagem b) perseguido, geralmente uma figura estranha ao seu meio, que é procurado do início ao fim da narrativa e não consegue ligar-se ao universo e sua causalidade arbitrária, seus absurdos. E por último e não menos importante, a presença da c) *Femme Fatale* que pode se mostrar como uma personagem esférica e profunda, "uma mulher forte, presa a um universo dominado pelo homem" (2004, p. 16) que pode e sabe usar qualquer arma (inclusive sua sensualidade) para conseguir o que quer, ou como uma alegoria mais simplória e rasa da mulher fatal, uma viúva negra, previsivelmente má e castradora em essência.

Por fim os autores apontam os grandes elementos da iconografia visual do gênero como a) a presença da iluminação *chiaroscuro*, uma luz de baixa intensidade e contrastes bem definidos:

A sombra e a luz rivalizam uma com a outra não só nos exteriores noturnos como também nos interiores sombrios, abrigados da luz do dia por cortinas e persianas. Luz lateral, fria e sem filtros, contornos bem demarcados para revelar apenas uma parte da cara e assim criar uma tensão dramática. (Silver e Ursini, 2004, p. 16)

assim como uma série de b) "ângulos peculiares", plongées e contra-plongées que são uma das assinaturas estéticas mais evidentes do estilo noir. Os diretores de fotografia tinham uma predileção pelas tomadas feitas de ângulos baixos, pois, além de elevar as personagens do chão, à maneira dos expressionistas, "permite ao espectador ver os tetos dos cenários interiores, criando uma maior sensação de claustrofobia e paranoia". (2004, p. 16) Já os planos feitos de cima do assunto cênico, podiam explorar a vertigem do espectador, especialmente da janela de prédios, mostrando a rua bem abaixo.

Este elemento em especial, c) a paisagem urbana, seus arranha-céus, becos escuros e a multidão de transeuntes anônimos são "o cenário perfeito para os acontecimentos assustadores do film noir" (2004, p. 19). Para Silver e Ursini, mesmo signos aparentemente ordinários (o som de passos ou piscar de um neon) tem um contexto mais sinistro no universo noir.

O uso do flashback, seja ele "introduzido através de um efeito de ondulação ou com um corte violento", faz o passado aparecer de forma palpável na tela, com força estética maior que qualquer diálogo. O flashback pode vir ainda do ponto de vista de um personagem, ou imparcial, variando de acordo com a exigência da narrativa.

Há ainda de se considerar nos filmes uma e) dicção que é própria do gênero. Influência clara da literatura, a fala dos personagens é distinta da linguagem oral cotidiana. Abundam conceitos poéticos e duplos sentidos, que se tornam evidentes na f) narração em voz-off, um dos mais evidentes elementos de estilo que também desempenhava funções narrativas.

A utilização da narração em primeira pessoa era muito popular entre os escritores *hard-boiled*. Concretizava vários propósitos nos filmes negros. Primeiro, colocava os espectadores na mente do protagonista. desta forma o espectador podia experimentar de uma forma mais íntima a raiva do personagem. Mais importante, compelia o espectador a identificar-se pelo menos parcialmente com o narrador, mesmo quando o narrador tinha imensos defeitos e era capaz de comportamentos criminosos ou mesmo de raiva psicopata como se vê em tantas obras do período clássico. (Silver e Ursini, 2004, p.20)

Nas três grandes narrativas que compõe o filme, podemos identificar os arquétipos recorrentes do gênero, assim como seus temas e elementos visuais mais proeminentes. Em *The hard goodbye*, por exemplo, o protagonista Marv se encaixa

claramente como aquele que busca a verdade. Ele é um brutamontes maníaco e alucinado, que após uma noite de amor, acorda ao lado de uma garota morta. Quando a armadilha se torna óbvia, Marv se lança numa jornada de perseguição e vingança que se mostra cada vez mais complexa. É sua investigação e acima de tudo suas ações que desenrolam o novelo da narrativa, e o espectador descobre junto ao protagonista, aos poucos, as peças que faltam no quebra-cabeça.

Já o protagonista de *That Yellow Bastard* o detetive durão e incorruptível John Hartigan, sabe a "verdade" em que está envolvido desde o início. Ele busca salvar a garota Nancy Callahan do assassino e pedófilo Roark Jr., filho de uma família rica e politicamente influente. Apesar de salvar a garotinha e abater o bandido a tiros, as boas intenções do detetive são sua ruína na metrópole corrupta. Ele acaba traído e baleado pelo próprio parceiro, culpado e preso por crimes que não cometeu. Hartigan é um personagem perseguido, não se encaixa no mundo em que vive - compreende as engrenagens que o movimentam, mas é incapaz de mover-se em sincronia. Preso por anos, o episódio do passado o atormenta e persegue. São as implicações fatalistas de um evento passado que movimentam este arco narrativo.

Em "The big fat kill" o protagonista Dwight é também perseguido pelos erros do passado. Eventos traumáticos e crimes passionais o fizeram mudar de vida e de rosto, no entanto, não importa o quanto fuja, o passado sempre aparece para atormentá-lo. O que tece o fio desta trama é o fatalismo absurdo de seus acontecimentos. A causalidade fatal escondida por trás de eventos cujo desfecho trágico é insuspeito aos protagonistas mas é sempre óbvio para os espectadores. Dwight se vê imerso numa guerra de gangues enquanto tenta acobertar o assassinato de um policial.

A figura da *femme fatale* também inunda Sin City. Há na verdade, um bairro inteiro da cidade dominado por elas. Conhecido como cidade velha, o bairro é uma zona de meretrício regulada pelas próprias prostitutas, subjugando inclusive a autoridade policial. Personagens como Wendy e Gail são os exemplo mais claros deste personagem-tipo. Mulheres bonitas, inteligentes, poderosas, extremamente sensuais, e letais na mesma medida.

Além dos arquétipos e recursos narrativos próprios do gênero, a atmosfera noir das narrativas em Sin City é realçada pelos aspectos visuais que caracterizaram o estilos destas obras. A já citada iluminação *chiaroscuro*, privilegiando os contrastes, cria uma ambiência de mistério e uma tensão dramática entre o que

revela em suas zonas iluminadas e o que esconde nas sombras. As sombras aliás, exercem também função narrativa (Guimarães, 2012) no sentido de que contribuem para a construção do espaço e da cena.

Um bom exemplo do uso conjugado destes elementos é a cena que mostra Hartigan preso em sua cela. O plongée escolhido para retratar a cena, diminui o protagonista em sua força e vontade. Mostra-o fragilizado e humilhado, a antítese perfeita do detetive voluntarioso e linha dura do início da narrativa. No espaço exterior à sua cela, enxerga-se somente o breu, a sombra absoluta. As barras de ferro que se elevam para além do que a câmera consegue enquadrar, lembram uma gaiola excessivamente alta, reforça a situação intransponível em que se encontra. Estas mesmas barras se amontoam, paralelas é verdade, mas de forma diagonal e antiorgânica, à maneira dos expressionistas onde pesa ainda o forte contraste da iluminação. Esta construção imagética não apenas está em profundo acordo com a sintaxe dos quadrinhos, como também contribui no estilo cinematográfico e desempenha a função narrativa de engendrar o espaço através da sincronia de seus elementos visuais.

Nos quadrinhos, este efeito em que não apenas o assunto principal da imagem como também o fundo exerce função narrativa é alcançado pelo uso do requadro. Para Eisner (2008, p.46) criador do termo,

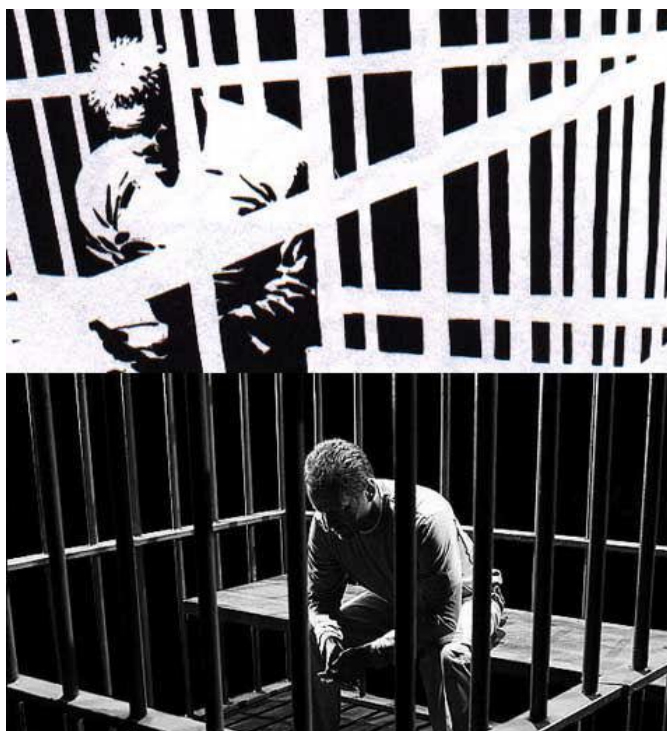
O formato (ou ausência) do requadro pode se tornar parte da história em si. Ele pode expressar algo sobre a dimensão do som e do clima emocional em que ocorre a ação, assim como contribuir para a atmosfera da página como um todo. O propósito do requadro não é tanto estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa.

Afirmção que McCloud (2004, p. 132) completa, dizendo-nos que

Os fundos podem ser outra ferramenta valiosa para indicar ideias invisíveis, sobretudo o mundo das emoções. Mesmo quando há pouca ou nenhuma distorção de personagens numa cena, um fundo distorcido ou expressionista pode afetar nossa 'leitura' dos estados interiores do personagem. Certos padrões podem produzir um efeito quase fisiológico no espectador, só que ele vai atribuir estas sensações, não a si mesmo, mas aos personagens com os quais se identifica.

Desta maneira, julgo que a direção de fotografia de *Sin City*, sob assinatura e empenho do próprio Robert Rodriguez, demonstra perícia na adaptação dos quadros da história em quadrinhos homônimas. O filme tem êxito na transposição dos signos visuais presentes no material impresso para a tela do cinema, fazendo uso da linguagem cinematográfica, do *chroma-key* e dos elementos visuais de estilo característicos do gênero noir.

Figura 11 - Hartigan em sua cela.



Fonte: Miller (1996) e *Sin City* (2005)

Este êxito independe, inclusive, de qualquer fidelidade ao material original, e se repete mesmo quando ampla liberdade criativa é utilizada para a adaptação das seqüências. Por exemplo, no momento especialmente dramático do suicídio de Hartigan, uma representação visual completamente distinta da oferecida pelos quadrinhos foi adotada. Enquanto no original temos um close frontal de Hartigan apontando a arma lateralmente para a têmpora, no filme, a tomada escolhida foi um plano aberto em que uma silhueta bidimensional de extremo contraste mostra Hartigan de joelhos atirando na própria testa. A escolha, embora distinta da originalmente proposta por Miller, é bastante similar a outro suicídio presente em *A dame to kill for*, HQ da série *Sin City* não adaptada no filme. Outra situação onde a

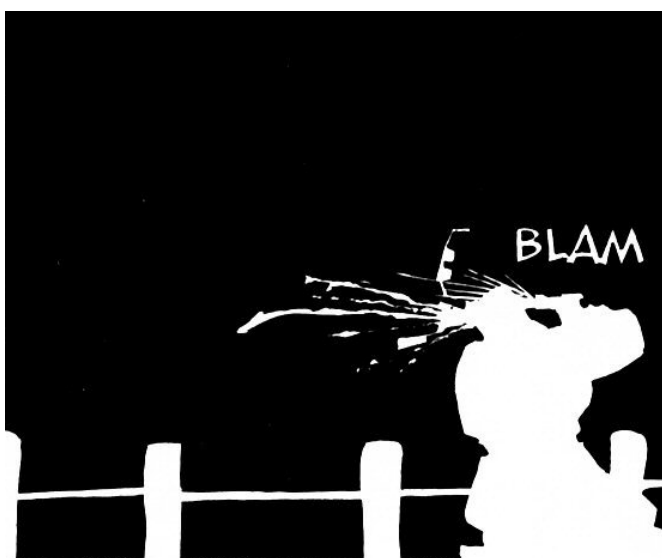
liberdade criativa está a serviço da adaptação, sem referência a qualquer HQ de Miller, é a sequência final do filme. Na graphic novel, a personagem Becky não sobrevive ao tiroteio final de *The big fat kill*. Já no filme, ela sai apenas machucada mas aparece num hospital prestes a ser assassinada pelo mesmo *hitman* de *The customer is always right* no epílogo do filme. A alteração no desfecho, teve boa aceitação até mesmo pelos fãs mais puristas, pois preserva o sentido original da história e ainda tem a sutileza de omitir a morte da personagem (o filme termina antes do assassinato de Becky, deixando sua morte subentendida).

Figura 12 - Diferenças entre o suicídio de Hartigan na tela (esquerda) e nos quadrinhos (direita).



Fonte: Miller (1996) e Sin City (2005)

Figura 13 - Requadro que inspirou a cena do suicídio de Hartigan na tela.



Fonte: Miller (1994) e Sin City (2005)

Figura 14 - Becky em finais diferentes no quadrinho e na adaptação.



Fonte Miller (2010) e Sin City (2005).

Um outro elemento de estilo, com funções visuais e narrativas, e presença indiscutivelmente forte na adaptação é a paisagem urbana. Na verdade, a força da metrópole é tamanha que ela se transforma numa espécie de personagem oculto. Não se pensa em outro cenário possível como palco da história. O cuidado estético na sua representação (arquitetura extravagante e altamente estilizada, ruas exemplarmente escuras e sujas, vias estreitas e carros velozes), e a amplificação de todas estas características pela iluminação dramática ajuda a reforçar a imagem corrupta, perversa e violenta da metrópole. A cidade é antropomorfizada, e torna-se um personagem não muito diferente daqueles que a habitam, situação ilustrada pela corruptela que transforma o seu nome original "Basin City" em Sin City (cidade do pecado, tal qual o título do filme em português). Nas palavras de Eduardo Subirats (1991, p.6)

Essa vivência do urbano tem relação com o movimento da cidade e os perigos que ela esconde e personifica, e o seu monumental espaço arquitetônico que está relacionado ao contexto do imaginário popular, no qual a imagem da cidade representa a percepção contemporânea aos moldes de dois elementos significativos que constituem a linguagem pós-moderna: 'a irrefreada monumentalidade e o culto ao poder tecnológico'

Figura 15 - Cenário digital de Basin City



Fonte: Sin City (2005)

Mesmo os elementos urbanos mais fugazes como as luzes do giroflex de uma viatura, ou o som de um carro se aproximando ganham uma dimensão dramática e provocam tensão no espectador. O exemplo mais claro é a única cena dirigida por Tarantino, onde o protagonista Dwight é parado por um policial enquanto dirige um carro cheio de cadáveres. A tensão construída na cena explora primeiro o ambiente urbano da estrada, para em seguida ir fechando-se no interior do carro e na mente alucinada de Dwight.

Já a narração em voice-off, tão característica do noir, em Sin City aparece redimensionada. Na graphic novel, este recurso é simulado pelo balão de narração, um pequeno bloco de forma retangular que contem o texto narrado, um recurso conhecido do vocabulário do meio. Durante a cena descrita anteriormente, Tarantino optou por mostrar o personagem Dwight interpretando o seu monólogo e interagindo com o cadáver de Jackie-boy no lugar da narração em voice-off. Mas em geral, na adaptação cinematográfica a narração ganha em fluidez, já que as palavras e as imagens não precisam mais disputar no mesmo espaço a atenção do leitor, como acontece na página impressa. Como o texto narrado foi mantido tal qual se apresenta na graphic novel durante a maior parte da obra, a transposição da linguagem verbal para a linguagem verbal oral, preserva muito da dicção (Silver e Ursini, 2004) elaborada por Miller no quadrinho. Desta forma, as personagens protagonizam diálogos densos, poéticos, e falam com uma certa clareza literária, como quem rememora.

Apesar das narrativas serem contadas com seus verbos no presente, o uso ocasional de flashbacks traz a tona o tempo passado (o que Shellie gritou, o que Goldie sussurrou, o que Nancy comentou). Em geral, os flashbacks trazem o ponto de vista do protagonista, e tal qual a narração em primeira pessoa, faz o espectador mergulhar na dimensão psicológica e emocional destas personagens. Desta maneira, por mais que figurem em cena protagonistas violentos e cruéis, por mais que estes cometam atos extremos como assassinato e suicídio com os quais os expectadores certamente guardam restrições pessoais, estes não escapam a relativa identificação com estas personagens e torcem em maior ou menor medida pelo seu êxito.

Da mesma forma, os personagens guardam em suas personalidades ao menos um grande valor positivo com o qual o espectador pode apegar-se na identificação. Marv apesar da rudez, passa certa inocência e um nível de cavalheirismo, a seu modo, com as mulheres. Hartigan comove pelo seu senso de justiça e retidão, ou ainda pela resistência diante das adversidades (ironicamente, suicidando-se, cansado de lutar no fim da narrativa). Já Dwight, que parece ser o mais frio e amoral, demonstra cumplicidade e amizade ao longo da história. Personagens com estas mesmas características (sujeitos marginalizados e corrompidos que preservam algum tipo de princípio positivo) podem ser encontrados em clássicos do Noir como “Pacto de Sangue”, de Billy Wilder, e “À Beira do Abismo”, de Howard Hawks.

Esta mudança no comportamento e no posicionamento moral do herói é típica dos dias contemporâneos. A modernidade fez surgir uma heroicidade ambígua e problemática. Para Joseph Campbell o herói é antes de mais nada

(...) o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas, pessoais e locais, e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humano. (Campbell, 2007, p.29)

Ainda seguindo o trabalho do autor, isto significa dizer por exemplo, que a despeito da figura do herói manifestar-se de maneira arquetípica, aparecer sobre as mesmas condições em diferentes tempos e lugares, sua história e principalmente seus valores podem mudar a depender da dinâmica social em que são gestados e inseridos. Assim, a jornada do herói moderno está distante da concepção clássica.

A tarefa do herói a ser empreendida hoje não é a mesma do século de Galileu. Onde então havia trevas, hoje há luz; mas é igualmente verdadeiro que, onde havia luz, hoje há trevas. (...) O herói moderno (...) não pode — e, na verdade, não deve — esperar que sua comunidade rejeite a degradação gerada pelo orgulho, pelo medo, pela avareza racionalizada e pela incompreensão santificada. (...) todos compartilhamos da suprema provação — todos carregamos a cruz do redentor —, não nos momentos brilhantes das grandes vitórias da tribo, mas nos silêncios do nosso próprio desespero. (Campbell, 2007 p. 373)

Entendendo-se esta concepção moderna do herói, é possível reconhecer nos três protagonistas da obra cinematográfica *Sin City*, Hartigan, Marv e Dwight, padrões distintos de heroísmo. Enquanto o primeiro se aproxima do herói clássico, voltado à virtude e à retidão, é o protagonista que faz um enorme sacrifício pessoal (sendo o maior deles a própria vida) em troca de um bem maior (a vida de Nancy Callahan - "An old man dies. A young woman lives. Fair trade"). Já o protagonista Marv, apenas busca justiça enquanto esta coincide com sua jornada pessoal para vingar seu amor, Goldie. Suas motivações podem parecer, a depender da ótica, egoístas (uma vingança suicida) ou altruístas (o reparo de uma injustiça) e são uma boa ilustração da ambiguidade do papel do herói moderno. Já Dwight está mais próximo da figura do anti-herói. Ele não busca virtude ou um bem maior, não está disposto a sacrifícios e luta apenas pela auto-preservação e pela segurança de seus pares. Não à toa, é o único protagonista a terminar o filme vivo.

O fato de Hartigan ser o mais velho dos três personagens, doente e cansado (lembrando muito o Bruce Wayne de Miller em *Cavaleiro das Trevas*) pode ser uma alegoria a seus valores morais tradicionais e arcaicos. Assim como a confusão mental que o personagem Marv sofre, pode ser uma analogia à ambiguidade do seu heroísmo. No mesmo sentido, podemos inferir que a aparente frieza e individualismo de Dwight representam um rompimento com a figura clássica do herói e mostram um personagem com valores menos nobres, de forma que é impossível saber, pela trama, se ele luta por alguma afeição real ao seu par romântico, Gail, ou apenas para salvar a própria pele.

5. Considerações finais

Sin City (2005) é uma das mais bem sucedidas e mais singulares adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos já realizadas. Sua principal diferença em relação às demais obras do gênero é o seu compromisso visual com as imagens impressas na obra original, a *graphic novel* de mesmo nome publicada por Frank Miller. Este diferencial é também o seu grande mérito e principal razão de seu êxito estético. *Sin City* consegue realizar esta transposição dos signos visuais característicos dos quadrinhos em sintonia e conformidade com a gramática da linguagem cinematográfica, revisitando a experiência dos quadrinhos.

Porém, não se deve pensar que o filme é apenas um subproduto massificado da obra original. Sua adaptação é fruto de um cuidadoso processo de tradução que busca equilibrar de forma inventiva os vínculos formais que existem entre o texto fílmico e a *graphic novel*. Os exemplos mais notáveis deste equilíbrio são também os de mais fácil identificação: o artificialismo na representação de cenários e personagens e sua fotografia em preto e branco vem diretamente da sintaxe visual dos quadrinhos, enquanto sua montagem e continuidade visual respondem aos códigos cinematográficos. Este trânsito constante entre os meios, dá ao filme uma estética única, que revive a experiência dos quadrinhos e ao mesmo tempo garante que o filme se sustente enquanto obra cinematográfica.

Para este efeito, julgo que a parceria de codireção entre Robert Rodriguez e Frank Miller foi crucial. Enquanto Rodriguez, já consagrado diretor de cinema, assina as funções técnicas específicas do seu campo artístico como direção de fotografia, edição final e coordena até mesmo aspectos como trilha sonora e computação gráfica, Miller por sua vez contribui naquilo que é sua expertise, o andamento da narrativa, dirigindo atores, supervisionando o resultado final da maquiagem, da concepção artística de figurinos e cenários. O sucesso da parceria reside na acertada divisão de tarefas criativas e na sincronia da equipe em torno de uma proposta tecnoestética bem definida, que busca rememorar as imagens dos quadrinhos.

É possível perceber as diretrizes desta proposta na escolha estética pelo artificial e pela bidimensionalidade das imagens em detrimento do que é usual no gênero, que é o uso da tecnologia para criar o maior realismo possível nas imagens, com intensa profundidade tridimensional. Para isto, o filme vale-se do domínio de

técnicas cinematográficas como iluminação (*chiaroscuro* exacerbado, e até mesmo silhuetas bidimensionais), posicionamento de câmera (plongées e contra-plongées que provém do uso da *graphic novel* como *storyboard*) e, principalmente, do uso do chroma-key e as inserções digitais que justificam sua presença (modelagem e texturização de cenários inteiros).

Estes processos, ao mesmo tempo em que remetem a um modelo de imagem anterior, criam uma ambiência de referências e intertextualidades que dialogam não apenas com seu original, mas também outras obras e outros gêneros, sendo a influência do *Noir film* uma das mais evidentes.

Sin City se impõe enquanto obra de arte fílmica e afeta o seu espectador (toca-o em seu afeto) envolvendo-o na sua narrativa com uma poética singular. Seu êxito se constrói não somente como uma tradução, mas também como transposição. Suas soluções cinematográficas criativas e inovações ao texto original se inserem tanto na narrativa quanto em sua dimensão visual. Por exemplo, as cores utilizadas em *Sin City* (filme) não seguem a mesma lógica de uso das cores da *graphic novel*, assim como o desfecho da narrativa fílmica não é o mesmo dos quadrinhos. Estas mudanças entretanto reforçam os sentimentos e a atmosfera suscitados pela obra original, dando um caráter criativo à tradução.

Desta forma, *Sin City* se mostra uma adaptação inovadora, tanto tecnologicamente quanto esteticamente. A presença do autor da obra adaptada traz as melhores potencialidades dos quadrinhos para a tela e a presença de um diretor de cinema competente assegura a transposição equilibrada dos signos na criação de um filme que é fruto de um processo dialógico entre os dois meios.

6. Referências

BARTHES, Roland. Introdução a análise estrutural da narrativa. In: BARTHES, R. et al. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1977.

BAZIN, André. **O cinema**: ensaios. São Paulo: Brasiliense, 2001.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: **Obras escolhidas**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BIBE-LUYTEN, Sonia. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CIRNE, Moacyr, **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. Petrópolis: Vozes, 1972.

_____. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1977.

CREPAX, Guido. **Valentina**: au debotte. Paris: Futuropolis Gallisol, 1986.

CUNHA, Eneida L. Apresentação. In: OLIVEIRA, Marinyze P. de. **Olhares roubados**: cinema, literatura e nacionalidade. Salvador: Quarteto, 2004.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 1976.

_____. **Quase a mesma coisa**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **Narrativas Gráficas**: Princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo: Devir, 2008.

_____. **A contract with gog, and other tenement stories**. New York: Baronet Books, 1978.

_____. **Graphic storytelling and visual narrative**. Tamarac: Poorhouse Press, 1996.

GUIMARÃES, Denise A. D. **Histórias em quadrinhos e cinema**: adaptações de Alan Moore e Frank Miller. Curitiba: UTP, 2012.

HOHLFELDT, Antonio. Cinema e literatura: liberdade ambígua. In: AVERBUCK, Lígia (Org.). **Literatura em tempo de cultura de massa**. São Paulo: Nobel, 1984.

JOHNSON, Randall. Literatura e cinema, diálogo e recriação: o caso vidas secas. In: **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Senac, 2003.

MARNY, Jacques. **Sociologia das histórias aos quadrinhos**. Porto: Civilização, 1970.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2004.

_____. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

_____. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2007.

MILLER, Frank. **Sin City**. Milwaukie: Dark Horse, 1996.

_____. **The big fat kill**. 3 ed. Milwaukie: Dark Horse, 2010.

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

_____. **A dame to kill for**. Milwaukie: Dark Horse, 1994.

_____. **Sin City: A Dama Fatal**. São Paulo: Editora Globo, 1998.

_____. **Sin City: Balas, Garotas e Bebidas**. São Paulo: Devir, 2006.

MOYA, Álvaro. **Shazam**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

_____. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: L&PM, 2006.

OLIVEIRA, Marinyze P. de. **Olhares roubados: cinema, literatura e nacionalidade**. Salvador: Quarteto, 2004.

PARDINHO, Vinícius. **Cinema e histórias em quadrinhos**. UFSCar, 2005.
disponível em: <<http://www.ufscar.br/~cinemais/artcinehq.html>>. Acesso em: 22 jan 2014.

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

PELLEGRINI, Tânia. Narrativa verbal e narrativa visual: possíveis aproximações. In: **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Senac, 2003.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ROSA, Gian Luigi. Do texto literário ao conto cinematográfico: breve excuro da transposição cinematográfica no Brasil. **Revista Alceu**. v.8. n. 15. Rio de Janeiro: PUC. p. 297-321. 2007.

SILVER, A; URSINI, J. **Film Noir**. Köln: Taschen, 2004.

SUBIRATS, Eduardo. **Da Vanguarda ao Pós-Moderno**. São Paulo: Nobel, 1991.
STAM, Robert. **A literatura através do cinema: realismo magia e arte da adaptação**. Belo Horizonte: UFMG, 2008.

_____. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

THIEGHI, Adilson. **A crise que levou ao cavaleiro das trevas**. HQManiacs, 2009.
Disponível em:
<http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=598>.
Acesso em: 22 jan 2014.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

_____. Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema. In: **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Senac, 2003.

SIN City. Direção: Robert Rodriguez; Frank Miller; Quentin Tarantino. Produção: Matthew Stein. Intérpretes: Mickey Rourke; Elijah Wood; Bruce Willis; Jessica Alba; Clive Owen e outros. Música: John Debney; Graeme Revell; Robert Rodriguez. Los Angeles: Miramax, 2005. 1DVD (124 min), widescreen, color. Produzido por Miramax. Baseado na graphic novel "Sin City" de Frank Miller.