

UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

**A TRANSMUTAÇÃO DA PLATAFORMA DE
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP para a obtenção do título de mestre em Comunicação.

DARCI ARRAIS CAMPIOTI

**SÃO PAULO
2013**

UNIVERSIDADE PAULISTA - UNIP

**A TRANSMUTAÇÃO DA PLATAFORMA DE
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP para a obtenção do título de mestre em Comunicação.

Prof.º Dr.º Eduardo Peñuela Cañizal

DARCI ARRAIS CAMPIOTI

SÃO PAULO

2013

Campioti, Darci Arrais.

A transmutação da plataforma de histórias em quadrinhos para o cinema /
Darci Arrais Campioti - 2013.
99 f.: il. color. +CD-ROM.

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Comunicação e Cultura Midiática da Universidade Paulista, São Paulo,
2013.

Área de Concentração: Comunicação e Cultura Midiática.

Orientador: Prof. Dr. Eduardo Peñuela Cañizal.

1. Narrativa. 2. História em quadrinhos. 3. Arte sequencial. 4.
Transmutação. 5. Cinema. 6. Intertextualidade. I. Título. II. Cañizal, Eduardo
Peñuela (orientador).

DARCI ARRAIS CAMPIOTI

**A TRANSMUTAÇÃO DA PLATAFORMA DE
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS PARA O CINEMA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Paulista – UNIP para a obtenção do título de mestre em Comunicação.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

_____/__/__/__

Prof. Dr. Eduardo Peñuela Cañizal
Universidade Paulista – UNIP

_____/__/__/__

Prof.^a Dr.^a Anna Maria Balogh
Universidade Paulista – UNIP

_____/__/__/__

Prof.^a Dr.^a Carla Montuori Fernandes
PUC-SP

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos os apaixonados por história em quadrinhos, animação e cinema.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à minha esposa Luciana e à minha filha Pietra, pelo amor, compreensão e paciência neste momento de aprendizado.

Agradeço ao meu orientador, Professor Geraldo Carlos do Nascimento, pela dedicação, comprometimento, conselhos acadêmicos e de vida, e por confiar em minha capacidade.

Gostaria de externar minha gratidão à Professora Anna Maria Balogh, pelas aulas primorosamente ministradas e conhecimento compartilhado.

Ao Professor Eduardo Peñuela Cañizal, meus agradecimentos pelo suporte nesta fase do projeto.

“Se podemos sonhar, também podemos
tornar nossos sonhos realidade”.

Walt Disney

RESUMO

Em consequência do uso mais frequente da transmutação da plataforma de história em quadrinhos para o fílmico, ou seja, a transposição da linguagem sincrética estática (quadrinhos) para a linguagem sincrética em movimento (cinema) esta dissertação visa observar os procedimentos envolvidos nesse processo para que ocorram as adaptações de uma plataforma para outra; percebendo, caso ocorram, similaridades, dissimilaridades, inserções ou exclusões de elementos que constituem as plataformas (quadrinhos/cinema). Para tal, usaremos como objeto de estudo a história em quadrinhos *Sin City* – Cidade do Pecado, da série *Sin City*, ambas de autoria de Frank Miller.

Palavras-chave: Narrativa; História em Quadrinhos; Arte Sequencial; Transmutação; Cinema; Intertextualidade.

ABSTRACT

As a result of the more frequent use of transmutation platform comic for filmic, in other words, the transposition of syncretic static language (comics), for syncretic moving language (cinema,) this dissertation aims to observe the procedures involved in this process so that occur adaptations from one platform to another, covering any similarities or dissimilarities, as well insertions or deletions of elements that constitute the platforms (comic / movie). To make it, we will use as a study object the comic Sin City – The Hard Good Bye, from Sin City series, both written by Frank Miller.

Keywords: Narrative; Comis; Sequencial Art; Transmutation; Movie; Intertextuality.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Requadros ou contornos A, B e C.....	20
Figura 2 - Calha ou Sarjeta	21
Figura 3 - Formas de balão	22
Figura 4 - Onomatopeias - A, B, C e D.....	24
Figura 5 - Personagens minimalistas - Nova campanha da LEGO desenvolvida pela Jung Von Matt.	25
Figura 6 - Imagem (A) extraída do vídeo do site Memória Globo - Imagem (B) extraída da Wikipédia, a enciclopédia livre.....	35
Figura 7 - Imagem (C) extraída do site Hanna Barbera Show e imagem (D) do site InfanTV.....	36
Figura 8 - Imagem extraída do site - Moviola Cinema & TV.....	37
Figura 9 - Imagens extraídas da série James West (The Wild Wild West) - "The Night of the Vicious Valentine" (10/02/67) - em português, A Perversa Valentina.....	38
Figura 10 - Imagens extraídas da série James West (The Wild Wild West) - "The Night of the Vicious Valentine" (10/02/67) - em português, A Perversa Valentina.....	38
Figura 11 - Ingresso da peça "O Menino Maluquinho"	39
Figura 12 - Capa da revista: <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado, de Frank Miller – 1996...	46
Figura 13 - Contracapa da revista: <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado, de Frank Miller – 1996.	47
Figura 14 - "The Dark Corner" - 1946 - dirigido por Henry Hathaway.	48
Figura 15 - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado – Marv (HQ, p. 23) e o do filme homônimo.....	50
Figura 16 - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado – Goldie e Wendy (HQ, p. 21 e 70) e as do filme homônimo.	50
Figura 17 - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado – Lucille (HQ, p. 40) e a do filme homônimo.....	51
Figura 18 - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado – Kevin (HQ, p. 110) e o do filme homônimo.....	51
Figura 19 - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado – Cardeal Patrick Henry Roark (HQ, p. 199) e o do filme homônimo.	52
Figura 20 - Diagrama - Narrativas Gráficas.....	53
Figura 21 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).....	53

Figura 22 - Cena extraída do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).....	54
Figura 23 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).....	55
Figura 24 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).....	56
Figura 25 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).....	57
Figura 26 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).....	57
Figura 27 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p. 55).	61
Figura 28 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado (HQ, p. 137).	62
Figura 29 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p. 14).	66
Figura 30 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p.25).	66
Figura 31 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p. 70).	67
Figura 32 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p. 35).	68
Figura 33 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p.19).	68
Figura 34 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p.59).	69
Figura 35 - Recorte da imagem de Frank Miller and Joe Rubinstein's cover to WOLVERINE limited series #4 (1982)	70
Figura 36 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p. 94).	70
Figura 37 - <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/ <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p. 122).	71
Figura 38 - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p. 11)/ <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005).	72
Figura 39 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005).	73
Figura 40 - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado - (HQ, p. 49).	74
Figura 41 - <i>Sin City</i> – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005).	75

Figura 42 - Imagem (A) - Extraída do filme "The Third Man" - Imagem (B) Extraída da HQ - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado (1996, p. 18) - Imagem (C) Extraída do filme " <i>Sin City</i> " de Frank Miller (2005).	77
Figura 43 - Imagem (D) - Rita Hayworth - Imagem (E) Extraída da HQ - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado (1996, p. 70) - Imagem (F) Extraída do filme " <i>Sin City</i> " de Frank Miller (2005).	77
Figura 44 - Imagem (G) – À Beira do Abismo - Imagem (H) Extraída da HQ - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado (1996, p. 60) - Imagens (I / L) Extraídas do filme " <i>Sin City</i> " de Frank Miller (2005) - Imagem (J) – A Marca da Maldade - Imagem (K) Extraída da HQ - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado (1996, p. 64).	78
Figura 45 - Imagem (M) – Ibid imagem "G" - Imagem (N) Extraída da HQ - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado (1996, p. 20) - Imagem (O) Extraídas do filme " <i>Sin City</i> " de Frank Miller (2005).	78
Figura 46 - Imagem (P) – Só se Vive Uma Vez- Imagem (Q) Extraída da HQ - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado (1996, p. 53) - Imagens (R, U e Y) Extraídas do filme " <i>Sin City</i> " de Frank Miller (2005) - Imagem (S) – Império do Crime - Imagem (T) Extraída da HQ - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado (1996, p. 69) - Imagem (V) – Os Assassinos - Imagem (X) Extraída da HQ - <i>Sin City</i> - Cidade do Pecado (1996, p. 78).	79
Figura 47 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).	82
Figura 48 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).	83
Figura 49 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).	83
Figura 50 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).	84
Figura 51 - Cenas extraídas do filme <i>Sin City</i> - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).	86

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPÍTULO I	17
1.1 Histórias em quadrinhos e o estabelecimento de sua linguagem	17
1.2 Transmutação das histórias em quadrinhos: origens	27
1.3 Quadrinhos e outras plataformas	34
1.4 Sobre Frank Miller	39
CAPÍTULO II	42
2.1 Sin City, a história	42
2.2 Sin City, o quadrinho: breve análise da capa e contracapa	44
2.3 Personagens de Sin City: quadrinhos e sua versão fílmica	49
2.4 Diagrama e estrutura do filme Sin City – A Cidade do Pecado	52
CAPÍTULO III	58
3.1 Quadrinhos e filme: relação de fidelidade	58
3.2 Proximidade das plataformas	63
3.3 Discurso imagético	75
CAPÍTULO IV	81
4.1 Similaridades e diferenças cromáticas e de imagem	81
CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS	91
ANEXOS	94

INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos estão em constante desenvolvimento, por parte dos desenhistas, roteiristas, arte-finalistas, demais profissionais ligados à sua produção, ou pela tecnologia que se aprimora constantemente, criando oportunidades representacionais mais elaboradas.

Apesar de haver dificuldade em estabelecer datas históricas, principalmente na área artística, os quadrinhos¹ e o cinema² sempre caminharam paralelamente, sendo o cinema reconhecido como expressão artística anterior aos quadrinhos.

Atualmente, essas plataformas sincréticas distintas se aproximam no que se refere às adaptações, como comenta Rahde:

A imaginação criadora, expressa nos quadrinhos como arte gráfica, no cinema quadrinizado ou nas soluções digitais, vem comunicando o estético na exploração de imagens e sonhos, pelas criações plásticas, assim como possibilitou o encontro de caminhos para os símbolos imagísticos da fantasia ou do fantástico. (RAHDE, 2004, p.6)

Frank Miller, autor e desenhista de histórias em quadrinhos, trabalhou nas duas linguagens sincréticas, da imagem fixa (quadrinhos) e da imagem móvel (cinema). Com *Sin City – Cidade do Pecado* (1996³), em quadrinhos, no primeiro trabalho optou por usar somente a dicotomia entre o preto e o branco, sem meios-tons, e como narrativa baseou-se nos filmes *noir* da década de 50. Nove anos mais tarde ele dirigiria a versão fílmica de *Sin City*, com a mesma narrativa; porém, o filme seria arquitetado com a série de álbuns de *Sin City*⁴.

O filme é construído envolvendo três histórias independentes, mas que se transpassam, construindo uma ideia de continuidade, ou seja, as três histórias a serem identificadas como única. Há a parte introdutória e breve epílogo, que não permanecem essencialmente na ordem cronológica. Inicia-se o filme com *The Customer is Always Right*, que prossegue pelos créditos de abertura, acompanhada,

¹ 1827 – M. Vieux-Bois – Rudolph Töpffer.

² 28 de dezembro de 1895. Irmãos Lumière.

³ Edição nacional.

⁴ *Sin City* (The Hard Goodbye), *The Customer is Always Right*, *The Big Fat Kill*, *That Yellow Bastard*.

pela primeira parte, de *That Yellow Bastard*, depois *The Hard Goodbye*, história completa. Indo para *The Big Fat Kill*, retomando *That Yellow Bastard*, sendo então concluída.

O presente trabalho avalia comparativamente aspectos da transmutação da plataforma da história em quadrinhos para a plataforma do filme a partir da seleção de cenas comuns às obras; para tal, deve haver um recorte no filme, extraindo somente o conteúdo no qual se manifesta a narrativa do personagem Marv⁵.

Conforme afirmações⁶ de Mitry recolhidas por Randal Johnson (apud BALOGH, 2004, p.52), “a adaptação implica o princípio absurdo de que valores significados existem independentemente do significante expressivo que lhes dá vida. Quando se vai de um sistema a outro, há uma mudança de valores significante”.

As mudanças cromáticas e das imagens comuns às obras serão analisadas a fim de se compreender as adaptações essenciais do verbal/imagem estático ao verbal/imagem em movimento. A linguagem cinematográfica é uma fusão de várias artes, havendo o diferencial que é o uso da tecnologia⁷ em sua concepção.

As adaptações transmutam uma linguagem sincrética para outra linguagem sincrética. A passagem mantém ou não os elementos, e deve-se analisar como adaptá-los elementos para melhor aproveitamento do meio fílmico. Umberto Eco comenta constituintes dos quadrinhos e suas diferenças:

[...] o apelo ao cinema não nos pode fazer esquecer de que a história em quadrinhos “monta” de modo original, quando mais não seja porque a montagem da história 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, 2008, p. 147)

Esta pesquisa visa investigar os procedimentos utilizados para a transmutação⁸ a partir de uma ótica de percepção de similaridades e diferenças.

⁵ Sin City (The Hard Goodbye).

⁶ Idem.

⁷ BALOGH, Anna Maria. Conjunções, Disjunções e Transmutações - Da literatura ao cinema e a TV, 2005.

⁸ Linguagem sincrética da plataforma das histórias em quadrinhos (HQ) para a linguagem sincrética dos filmes (cinema).

Pela observação será analisada de que partem o entendimento da história dos quadrinhos, as especificidades das linguagens e a comparação das obras.

O objetivo deste estudo é entender a relação cromática das obras envolvidas, sua estética e linguagem, possíveis relações de imagens fixas e imagens móveis, contemplando distintos pontos, como:

- Traçar paralelo entre os pontos disjuntivos e conjuntivos para estabelecer a correlação entre as duas plataformas envolvidas;
- Analisar a estrutura da história em quadrinhos;
- Verificar até que ponto a estética cinematográfica incorporou os procedimentos das histórias em quadrinhos.

A história em quadrinhos desenvolve estética singular. As narrativas criam uma solução gráfica complexa e com códigos próprios de comunicação, obtendo o máximo em sua expressão criativa usando sistemas distintos de linguagens: o textual, que abrange a sintaxe, gramática, entre outros, e o imagético, cores, formas, texturas, traços, perspectiva, hachuras⁹ etc.

A narrativa das histórias em quadrinhos está mais dinâmica e consistente, o que motiva várias adaptações¹⁰. Nota-se que cresceu a prática das adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema, obtendo reconhecimento público. Segundo a revista SET¹¹ (2006), dois dos três filmes baseados em histórias em quadrinhos ficaram entre as dez maiores bilheterias mundiais do ano de 2006.

Se as HQs causaram mais impacto em outros tempos e hoje perdem espaço para os meios como o cinema, são também fonte de inspiração para essa 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. 09)

⁹ Conjunto de pequenos traços empregados em desenho e gravura para sombrear e indicar diferenças de superfície. Traços cruzados ou paralelos que cobrem a superfície do papel para certos trabalhos gráficos. Extraído do Dicionário Aulete Digital. Ver Anexo 1.

¹⁰ <http://osquadrinhos.blogspot.com/2011/06/lista-de-todas-as-adaptacoes-de-hq.html>.

¹¹ Edição de dezembro de 2006.

Deve-se entender e analisar como ocorrem as transmutações e de que modo os elementos das linguagens sincréticas (HQs/cinema) se comunicam.

Espera-se contribuir com este trabalho para maior compreensão da transmutação da plataforma da história em quadrinhos para o cinema, colaborando para futuras pesquisas sobre o tema.

O entendimento dos percursos gerativos analisados na história em quadrinhos e no filme terá como referencial teórico Anna Maria Balogh e Diana Luz Pessoa de Barros. Para a fundamentação das análises de imagens adotaremos textos de Martine Joly e Geraldo Carlos do Nascimento. Para a linguagem sincrética do cinema e suas manifestações citaremos, como literatura, Jacques Aumont, Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété.

Para a compreensão da linguagem sincrética das histórias em quadrinhos empregaremos Will Eisner, Álvaro de Moya e Scott McCloud. Os autores e suas obras estão relacionados na bibliografia deste estudo.

Para o desenvolvimento deste trabalho, a metodologia a ser adotada para a averiguação da adaptação da história em quadrinhos *Sin City – Cidade do Pecado* para o filme homônimo se desenvolverá a partir de um eixo principal: a comparação das histórias em quadrinhos e do filme. Para isso trabalharemos em quatro etapas:

- 1) Decupagem da história em quadrinhos, *Sin City – Cidade do Pecado*, determinando tema, personagens, tempo/espço e suas ações.
- 2) Decupagem da versão fílmica *Sin City – Cidade do Pecado*, determinando tema, personagens, tempo/espço e suas ações.
- 3) Paralelo entre as estruturas das plataformas (HQ/cinema); dimensionar entre a história em quadrinhos e o filme as alterações e comparar as vinculações.
- 4) Análise da estética das imagens da história em quadrinhos¹² e até que ponto o filme incorporou ou desenvolveu outros recursos para essa estética.

¹² *Sin City – Cidade do Pecado*.

Entendemos como *decupagem* a definição de Ismail Xavier (2005, p.27):

Classicamente, costumou-se dizer que um filme é constituído de sequências-unidades menores dentro dele, marcadas por sua função dramática e/ou pela sua posição na narrativa. Cada sequência seria constituída de cenas - cada uma das partes dotadas de unidades espaço-temporal. Partindo daí, definimos por enquanto a *decupagem* como o processo de decomposição do filme (e, portanto das sequências e cenas) em planos.

Este estudo é de caráter qualitativo. Por meio de forma descritiva pretende-se ponderar a transmutação da plataforma das histórias em quadrinhos para o fílmico. O estudo será elaborado em quatro capítulos, e o modelo de suporte seguido será o interpretativo.

O primeiro capítulo visa entender os conceitos básicos da linguagem das histórias em quadrinhos e seus precursores, estabelecer o entendimento das transmutações de plataformas, analisar outras proximidades de plataformas e um descritivo sobre o autor e diretor, objeto desta pesquisa, Frank Miller.

O segundo capítulo contempla a explanação da história em quadrinhos de *Sin City* – Cidade do Pecado como análise cromática da capa e contracapa, pois são os únicos elementos cromáticos da obra. Há a apresentação dos personagens que geram a ação narrativa e um diagrama estrutural sobre a forma de narrar a história.

No terceiro capítulo aferimos o modo como as adaptações das linguagens sincréticas (quadrinhos/fílmico) imbricam e como são apresentadas. Uma abordagem sobre os elementos das plataformas que mostram proximidade, encerrando com o discurso imagético, um eixo do cinema/quadrinhos/cinema.

O quarto capítulo ressalta particularidades dos elementos cromáticos ou acromáticos, formais, textos e disposição do filme em relação à sua contraparte dos quadrinhos e sua conclusão.

CAPÍTULO I

1.1 Histórias em quadrinhos e o estabelecimento de sua linguagem

Não se sabe com precisão quando ocorreram as primeiras manifestações das histórias em quadrinhos. Moya (1987), entretanto, indica como precursor Rudolph Töpffer, suíço de língua francesa que criou os personagens M. Vieux- Bois (1827), Albertus, Festus, Jabot e Crespin. Em 1841, seus contos foram reunidos em uma coletânea intitulada *Nouvelles Gênevoises*, que permitia o sentido de continuidade por meio das ilustrações e textos.

Nomes como o do alemão Wilhelm Busch (humorista, poeta e artista), do francês Georges Colomb e do italiano residente no Brasil Angelo Agostini, devem ser citados como desbravadores das histórias em quadrinhos, com grandes contribuições.

Busch tem como sua maior criação *Max and Moritz* (1865), que conta a história de dois jovens travessos, obra no Brasil traduzida por Olavo Bilac como “Juca e Chico”. As histórias dos dois garotos traquinas foram arduamente recriminadas pelos pedagogos, mas aceitas pelas crianças, que as liam. Colomb, que trabalhava com angulações diferentes, criava a sensação de movimentos rápidos, usava artifícios de silhuetas e não utilizava balões de fala; contudo, sua escrita era de excelente qualidade. Agostini, em 1867, trabalha nas revistas *Vida Fluminense* e *O Mosquito*. Na primeira ele tem seu primeiro personagem estável, lançado em 30 de janeiro de 1869, cujo título era: “As Aventuras de Nhô Quim ou Impressões de uma viagem à Corte”. A data de lançamento dessa história é adotada, até hoje, como Dia Nacional dos Quadrinhos.

As particularidades literárias congregadas ao excelente nível de desenhos e um senso de humor acurado criaram uma linguagem sincrética que seria, segundo Moya (1987), um dos maiores veículos de comunicação: os *comics*, termo extraído do inglês “cômico”, em consequência de a maioria das histórias das primeiras décadas ter um fundo humorístico.

Richard F. Outcault, citado por Moya (1987) como precursor dos quadrinhos, é o criador do personagem *The Yellow Kid* (nome dado pelo público), que retrata os

becos novaiorquinos e a vida de um garoto de orelhas grandes e de aproximadamente sete anos, que usa um grande camisolão. Nesse camisolão eram inseridos textos com críticas políticas. Pouco tempo depois, o desenhista Outcault começa a utilizar os balões de fala para os personagens.

Segundo Eisner (1989, p. 26), “o balão é um recurso extremo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som”. O balão¹³ de fala é composto por dois elementos básicos: o corpo ou contorno e o rabicho¹⁴, que indica quem é o emissor, portanto, indica a ordem da fala. O contorno ou corpo demonstra o “estado de espírito” da personagem, dando significado maior à narrativa. Outcault determinou e continuou o que artistas do passado faziam: colaborar com a manifestação da linguagem dos *comics*.

Essa linguagem se aprimora conforme o avanço da tecnologia, dos meios de impressão, dos artistas e leitores, assinala Eisner (1989, p.7): “Quando se examina uma obra em quadrinhos, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de linguagem”.

Sistemas diferenciados de linguagens - o textual (sintaxe, gramática etc.) e o imagético (cores, formas, texturas, perspectiva etc.) sofrem bem-sucedida fusão. Parafraseando Eisner (1989, p. 8), as composições da imagem e da prosa são parecidas, pois os procedimentos psicológicos abarcados na compreensão de uma palavra ou imagem são análogos. Os quadrinhos aplicam uma série de imagens e símbolos reconhecíveis repetidos várias vezes para propagar ideia similar, tornando-se uma linguagem. A aplicação disciplinada cria um conjunto de regras que formam o sistema de uma língua que Eisner (1989) denomina de “gramática” da Arte Sequencial.

O cartunista e quadrinhista Will Eisner, um dos principais estudiosos de quadrinhos, apoia a expressão “Arte Sequencial”, porém as HQs são uma dessas manifestações que ela assumiria.

¹³ Ver Anexo 2.

¹⁴ Ver Anexo 3.

[...] a singular estética da Arte Sequencial como veículo de expressão criativa, uma disciplina, uma forma artística, que lida com a disposição de figuras e imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia. (EISNER, 1985, p. 5)

Entretanto, para o ilustrador e escritor Scott McCloud, a expressão não define integralmente o significado dos quadrinhos. McCloud (1995, p. 9) oferece a seguinte definição: “Imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”, que daria um conceito mais adequado às histórias em quadrinhos. McCloud tenta ampliar o sentido como arte e não apenas como outro meio de comunicação.

“Arte Sequencial” remeteria a distintas expressões artísticas - por exemplo, à animação, que se processa em uma sequência de imagens que ocupam o mesmo espaço. O mais importante nessa definição é que não se vincula a nenhum gênero específico dos quadrinhos (super-heróis, fantasia, ficção etc.), nenhum estilo de narração ou processo de criação ou impressão; todo modo de escrever e representacional é aceito, oferecendo maior liberdade e abrangendo com maior amplitude o “horizonte” dos quadrinhos.

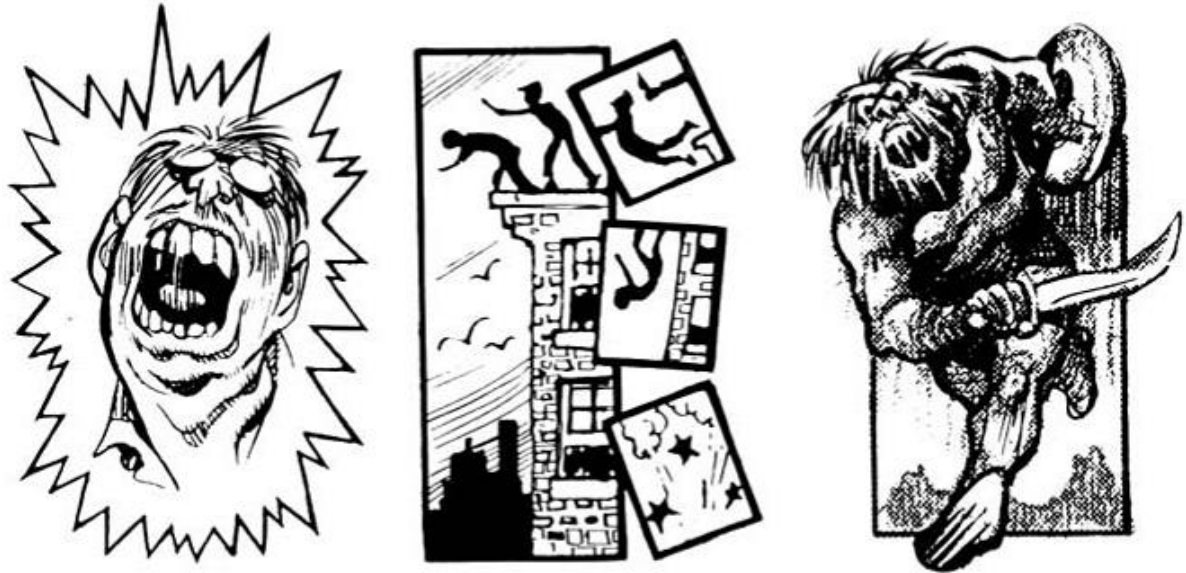
A linguagem dos quadrinhos evolui em vários aspectos, porém, o maior desafio consiste no “controle” do tempo, do espaço e do som nas histórias, pois há interdependência entre esses constituintes logo que é aferido para obter completa percepção. Para isso, os artistas usam certos artifícios, como Eisner (1989) comenta, como o contorno ou requadro¹⁵, que ficam ao redor da representação da cena, servindo de limitação ou divisão em segmentos da ação, que, entre outras características, separam ou decompõem o enunciado. O formato desse contorno interferiria na narrativa.

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. O propósito do requadro não é estabelecer um palco, mas antes aumentar o envolvimento do leitor com a narrativa. (Eisner, 1989, p.46)

¹⁵ Ver Anexo 4.

Observa-se na figura abaixo:

Figura 1 - Requadros ou contornos A¹⁶, B¹⁷ e C¹⁸



Fonte: Eisner, 1989, p. 46

O tamanho dos requadros¹⁹ tenta capturar o tempo e o espaço. O “tempo” de leitura dos elementos dentro de um contorno (personagem, cenário, balão, onomatopeia etc.) oferece o ritmo da cena, porém a distância de um requadro para outro recebe o nome de calha²⁰ ou sarjeta, e representa uma elipse de tempo, que deve ser construído pelo leitor. Conforme McCloud:

É aqui no limbo da sarjeta que a imaginação humana capta duas imagens distintas e as transforma em uma única ideia. Nada é visto entre os dois quadros, mas a experiência indica que deve ter alguma coisa lá! (McCLOUD 1995, p. 66-67)

¹⁶ O contorno irregular indica atitude impulsiva ou tensão.

¹⁷ O contorno verticalizado dá a sensação de altura e os menores de queda.

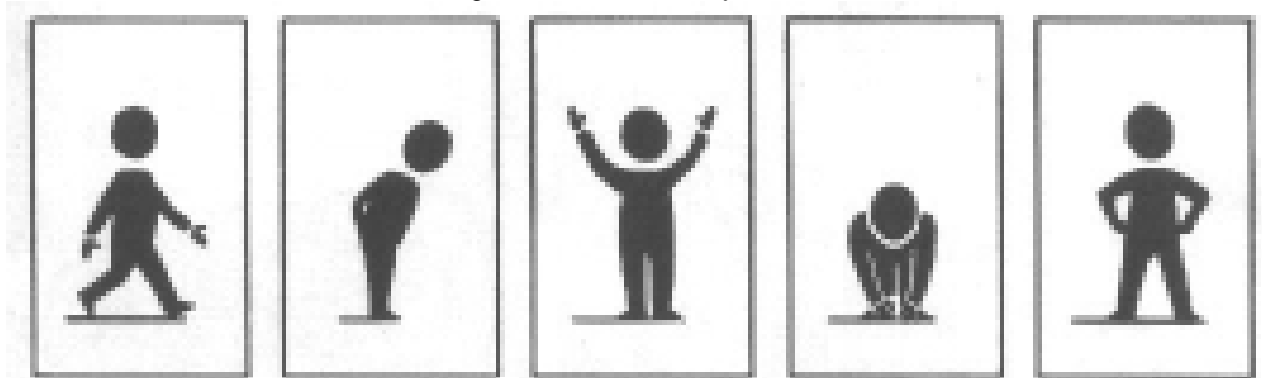
¹⁸ O contorno sendo ultrapassado pelo personagem transmite força e ameaça.

¹⁹ Qualquer formato de moldura que condiciona uma imagem.

²⁰ Ver Anexo 5.

Nas figuras abaixo:

Figura 2 - Calha ou Sarjeta



Fonte: McCloud, 1995, p. 67

O modo de “conectar” uma imagem a outra e ter o sentido do todo (como na figura acima) é a conclusão.

[...] existe um meio de comunicação que usa a conclusão como nenhum outro meio, um meio onde o público é um colaborador consciente e voluntário, e a conclusão é o agente de mudança, tempo e movimento. (McCLOUD 1995, p. 65)

Para a sequência de imagens ter o sentido do todo, o leitor deve exercer um contrato com o autor para interpretar esses fragmentos de imagem distribuídos em espaço e tempo. Na conclusão, o leitor conectará mentalmente os fragmentos, transformando-os em um fato contínuo.

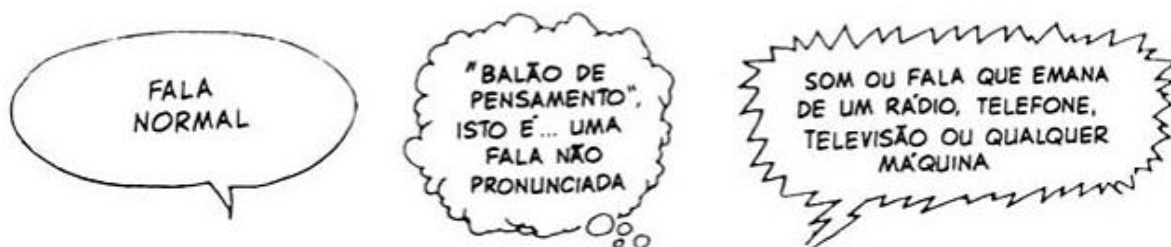
Quanto maior a calha²¹ maior a elipse de tempo. Exemplo: em uma cena na qual há duas sequências, um homem sentado no sofá de uma sala começa a se levantar, no outro requadro ele já está na porta para sair. A distância percorrida do sofá e o “tempo” gasto até a porta dependem do tamanho da calha, a fim de o leitor “construir” mentalmente a distância.

Outro elemento que constitui o avanço dos quadrinhos é o balão de fala (como já citado), mas é importante acrescentar que, segundo Eisner (1989, p. 26), “à medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída a tarefa de

²¹ Também conhecida como sarjeta, é a distância de um requadro para outro requadro.

acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa”. Apresentam as figuras abaixo:

Figura 3 - Formas de balão



Fonte: Eisner 1989, p. 27

Na figura 3 nota-se que, por convenção, o balão normal tem como seu contorno um formato elíptico liso e o rabicho a característica de um triângulo com os vértices levemente curvados. É possível aceitar essa forma em um meio funcional de representação da fala “normal”²². O balão de pensamento mantém o formato elíptico, mas o seu contorno imita a nuvem, e seu rabicho é formado por círculos que diminuem conforme se afastam do corpo do balão. O balão de fala “eletrônico”, como os demais, tem um contorno elíptico, porém dentado, formando pontas, e o rabicho lembra a forma de relâmpago; esse balão tem como conceito dar voz aos aparelhos eletrônicos, transferindo a característica de sonoridade distinta. Deve-se lembrar que os rabichos são indicadores que partem do balão para o emissor.

Ao longo da história, cartunistas inventaram uma infinidade de formas para a representação dos balões; suas características físicas tentam, visualmente, corroborar a expressão corporal, facial e emocional. Elementos com associação direta com os balões são os textos; interpretamos o texto de duas maneiras distintas: como elemento narrativo, a história em si, e como a manifestação física da narração, como a fala da personagem será escrita.

Para a materialização da fala da personagem (como pensamento, narração etc.) ter impacto emocional dentro da história são usados os estilos das fontes tipográficas e suas variações.

²² Entende-se por normal duas ou mais pessoas conversando sem nenhum tipo de alteração na fala.

A questão de quanta ênfase dar a palavras individuais em um balão é menos evidente. Aqueles dentre nós que começaram no mundo melodramático dos quadrinhos de super-heróis se acostumaram ao uso frequente de letramento ampliado, em negrito ou em itálico. Permitir fortes variações no letramento pode ajudar a integrar palavras e imagens, celebrando suas raízes comuns como símbolos gráficos. Alguns cartunistas usam variações dramáticas de tamanho e formato para transmitir a inflexão vocal de palavra em palavra. (McCLOUD, 2008, p.144)

Entretanto, Eisner defende que as expressões faciais e a linguagem corporal ainda falam mais alto do que o texto.

Nas histórias em quadrinhos, a postura do corpo e o gesto têm primazia sobre o texto. A maneira como são empregadas essas imagens modifica e define o significado que se pretende dar às palavras. Por meio da sua relevância para a experiência do leitor, podem invocar uma nuance de emoção e dar inflexão audível à voz do falante. (EISNER, 1989, p. 103)

Elemento sinestésico de grande importância para os quadrinhos e que se aperfeiçoa é a onomatopeia. São táticas que o cartunista usa para conseguir “reproduzir” um som com uma palavra ou fonema para criar efeito de imitação do som natural da coisa significada. Esse som pode ser um ruído, som de máquinas, de instrumentos musicais, canto dos pássaros etc. A grafia utilizada pelo artista, a forma, cor, textura e tamanho tentam acentuar o significado, aumentando o sentido da ação, não sendo imprescindível, por exemplo, ficar preso no requadro.

As onomatopeias são criação livre, permitindo o improviso. Não se tem conhecimento de regras como proceder em sua construção, porém McCloud (2008) cita quatro variáveis para a criação de onomatopeias: Volume, Timbre, Associação e Integração Gráfica.

O Volume, conforme indicado por tamanho, espessura, inclinação e pontos de exclamação. O Timbre, a qualidade do som, sua aspereza, ondulação, agudeza, imprecisão. A Associação, estilos e formas de fonte que designam ou imitam a fonte do som. A Integração Gráfica, puras considerações de forma, linha e cor - bem como o modo como o efeito se mescla com a imagem. (McCLOUD, 2008, p.147)

Na figura abaixo:

Figura 4 - Onomatopeias - A²³, B²⁴, C²⁵ e D²⁶



Fonte: McCloud 2008, p. 147

A qualidade principal da onomatopeia é ser suporte para o desempenho da ação sem o sentido ser perdido, sintetizar o som de maneira que tente expressar o real. Como na imagem acima, em que a combinação de elementos gráficos (imagem) produzindo um sentido acentua o significado e atribui carga “sonora”. O vocábulo BOOM! é formado por letras em negrito²⁷ e hachuras na vertical em preto, deixando espaços em branco, como se estivesse se fragmentando após a explosão.

A cor talvez seja o elemento que mais evoluiu na arte das histórias em quadrinhos. Dois elementos básicos afetam o uso da cor: comércio e tecnologia.

Após a descoberta das cores primárias aditivas (assim chamadas pois a sua soma resultaria na luz branca) e anos mais tarde a descoberta das cores primárias subtrativas (se misturadas reproduzem o espectro visível, fazendo-o eliminando a luz), levou ao processo de quatro²⁸ cores, a partir do qual os quadrinhos tiveram salto nas vendas.

²³ Volume.

²⁴ Timbre.

²⁵ Associação.

²⁶ Integração Gráfica.

²⁷ Tipo de letra com traços bem mais realçados, mais grossos do que o comum.

²⁸ Sistema CMYK é formado por Ciano, Magenta, Amarelo e Preto, também conhecido como quadricomia.

O quadrinho em cor atingiu a indústria jornalística como uma bomba. A cor aumentou as vendas, só que aumentou os custos. Providências foram tomadas para tornar o processo mais custo-eficaz, e o processo-padrão de quatro cores passou a predominar. Esse processo restringia a intensidade das três primárias a 100%, 50% e 20%, usando tinta preta nos traços. O visual dessas cores, simples e nítidas, reproduzidas em papel jornal barato, se tornou a marca registrada dos quadrinhos na América. (McCLOUD, 1995, p.187)

Em consequência da má qualidade do papel, houve alguns recursos com relação às cores, conforme McCloud (1995): os personagens foram vestidos com cores primárias brilhantes em um mundo primário brilhante. Era aplicado o contraste²⁹ de cores sem predominância de cores por páginas, perdendo todo o potencial significativo que as cores contêm.

As cores começam a ter outro papel dentro dos quadrinhos: passam a simbolizar os personagens; para McCloud (1995, p. 188), "[...] dizem que super-herói é uma forma de mitologia moderna. Assim, a cor é importante. Afinal, são os símbolos que constituem os deuses".

Os heróis ou outro personagem são reconhecidos facilmente por suas cores básicas. No exemplo abaixo o minimalismo partiu de blocos de montar sem nenhuma característica física, somente o uso das cores, formando o tamanho.

Figura 5 - Personagens minimalistas - Nova campanha da LEGO³⁰ desenvolvida pela Jung Von Matt.



Na figura acima percebem-se os personagens da animação *The Simpsons*³¹. A simples composição das cores remete às descrições básicas dos personagens, e

²⁹ Diferença ou oposição fortes.

³⁰ <http://comunicadores.info/2012/03/20/personagens-minimalistas-feitos-de-lego/> <acessado 16/09/12 às 22h30>

³¹ Os Simpsons, criados por Matt Groening (1989) - Homer Jay Simpson, Marjorie "Marge" (Bouvier) Simpson, Bartholomew "Bart" Simpson, Elisabeth "Lisa" Marie Simpson e Margareth "Maggie" Simpson, respectivamente.

é possível imaginar toda a sua estrutura física e psicológica. Nos blocos superiores a cor amarela imita a cor de pele (no caso da segunda imagem o quinto bloco); abaixo da cor amarela as cores são relativas aos vestuários dos personagens; na última imagem a cor azul imita o macacão da caçula da família, Margareth Maggie Simpson.

As cores ganham espaço cada vez maior. As cores chapadas ou planas trouxeram novo visual e nova forma de se expressar; contudo, a composição de cena ficou mais “rica”, a tecnologia se aperfeiçoou, distintos elementos foram inseridos, como nuances, sombras em gradientes, degradês etc.

De repente, parecia possível a cor assumir papel central. Elas podiam expressar um estado de espírito. Tons e modelações podiam acrescentar profundidade. Cenas inteiras podiam mostrar só cores. Cor como sensação, cor como ambiente. Cor como cor! (McCLOUD, 1995, p. 190-191)

Segundo McCloud (1995, p. 192), o uso da cor ainda é caro, e os artistas adorariam realizar experiências grandiosas. Para isso acontecer devem aprender o uso do preto e branco.

[...] em preto e branco as ideias por trás da arte são comunicadas de maneira mais direta, o significado transcende a forma. Em cores planas as formas assumem mais significância, o mundo se torna um *playground* de forma e espaço. E, através de cores mais expressivas, os quadrinhos podem transmitir sensações que só a cor é capaz de proporcionar. (McCLOUD, 1995, p. 192)

A nossa realidade, para muitos, é colorida, e isso, empregado nas histórias em quadrinhos, as torna mais autênticas. Segundo Becker (1999, p. 74), as cores “[...] foram desde sempre portadoras de múltiplos significados simbólicos, que por sua vez são caracterizados pelas distinções básicas [...]”. Esses significados empreendidos implicam nova significação para as HQs. A mensagem plástica das cores transmite uma série de informações subjetivas, alicerçando a imagem ao texto, permitindo uma forma de expressão mais fidedigna.

Entretanto, os leitores de quadrinhos não procuram somente cores, e o uso de preto e branco associado a um bom roteiro resulta em experiência sincrética única.

1.2 Transmutação das histórias em quadrinhos: origens

Gostaríamos de chamar a atenção para os autores e personagens com significação singular para a história das histórias em quadrinhos e identificar a transmutação de plataformas.

Para Alvarez Garcia, podemos dividir a matéria visual em imagem fixa e imagem em movimento e a palavra escrita; e a matéria sonora em música, ruído e palavra falada. Por esta razão, considera-se muito pertinente o termo alternativo que Jakobson propõe para a tradução intersemiótica: transmutação. (GARCIA, 1985, p. 28 apud BALOGH, 2005, p. 48)

Ou seja, indicar outros meios midiáticos que se utilizaram dos quadrinhos para desenvolver obras distintas e vice-versa. Para tal usaremos os estudos de Álvaro de Moya³².

Em 1905, Winsor McCay criou *Little Nemo in Slumberland*. A história é básica: o menino Nemo, à noite, “parte” para o mundo dos sonhos de *Slumberland* e de manhã acorda na realidade. Em 1908 vira um musical, com músicas de Victor Herbert; tornou-se cartão-postal e houve uma versão em animação.

Tratando-se de um mundo onírico, Winsor McCay criou as mais belas páginas de surrealismo no mundo dos quadrinhos. Visualmente rico, espantoso, criativo, jamais repetitivo, sempre inovando na distribuição dos quadros, verticais ou horizontais, usando amplamente as cores, antevendo o futuro cinemascopo, as lentes 70 mm, as grandes angulares, os ângulos insólitos, captando a vista do leitor com grandes quadros dominantes, a visão de uma página standard de jornal, com um impacto de imagens e cores sem paralelo nos outros meios de comunicação, Winsor McCay tinha próximo de si apenas Sigmund Freud e suas teorias sobre sonhos. (MOYA, 1987, p.28)

Pat Sullivan criou o Gato Félix em 1917, e nesse caso houve inversão na transmutação: o Gato Félix foi primeiramente desenvolvido para animação, depois passou para os quadrinhos e posteriormente para a televisão. O Gato Félix é considerado o primeiro personagem de séries animadas.

Em 1924 Harold Gray inventou Aninha, a pequena órfã. No Brasil, publicado no Suplemento Juvenil de Adolfo Aizen; tempos depois as tiras em quadrinhos de Aninha transformaram-se em produção da Broadway, com direção de John Huston.

³² História da História em Quadrinhos (1987).

O belga George Remi, o “Hergé”, criador de Tintin (1929), com cenários realistas e personagens mais caricaturados, teve vários álbuns de luxo editados, depois filmes (longas-metragens) e vários curtas-metragens. O último filme de Tintin estreou no Brasil³³ a 20 de janeiro de 2012, com orçamento de US\$ 130 milhões, direção de Steven Spielberg e duração de 107 minutos.

Em 1929, em Nova York, no jornal *Evening Standard* estreia a tira em quadrinhos do marinheiro Popeye, criação de E. C. Segar. Seu sucesso foi quase instantâneo. Em pouco tempo estava sendo veiculada em outros meios de comunicação, como livro, televisão e cinema.

Ub Iwerks e Walt Disney em 1929 criam Mortimer, que seria conhecido mais tarde como Mickey Mouse. A personagem norte-americana pouco depois se estabeleceria em praticamente todos os meios de comunicação (história em quadrinhos, cinema, jornais etc.).

Em janeiro de 1929 são lançadas duas revistas que mudariam o rumo das histórias em quadrinhos, dando novo ritmo ao *comics* por trazerem inédita visão para os quadrinhos: a primeira é uma aventura, uma viagem ao futuro; a segunda, uma imersão nos mistérios das selvas africanas. Coube ao desenhista Dick Calkins dar vida ao piloto Buck Rogers; e Hal Foster foi responsável por desenhar Tarzan, criado por Edgar Rice Burroughs. Ambas as histórias tiveram várias versões em outros meios de comunicação.

Chester Gould em 1931 aparece com o detetive Dick Tracy. Os desenhos eram caricaturados e apresentavam uma galeria inovadora de vilões. Em 1990 Warren Beatty³⁴ atuou e dirigiu a versão cinematográfica dessa série, com duração de 1h45.

Max Fleischer em 1931, nos Estados Unidos, criou Betty Boop, que primeiramente surgiu como desenho animado e posteriormente teve sua versão em quadrinhos.

³³ <http://www.cinepop.com.br/filmes/aventurasdetintimsegredounicornio.php> <acessado 17/09/2012 às 13h53>

³⁴ <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-6002/> <acessado 17/09/2012 às 14h30>

O personagem futurista Flash Gordon surge em 1934, pelo talento artístico de Alex Raymond. Os desenhos de Raymond significaram o grande diferencial na história da ficção científica, por apresentar uma visão diferente de futuro, naves e armamentos.

Outra personagem importante para os quadrinhos foi o Fantasma (1936), criação dos norte-americanos Lee Falk e Ray Moore (cartuns). O Fantasma a princípio teve seus desenhos baseados no estilo dos filmes *noir*. Moya (1987, p.114) comenta:

[...] Moore teria continuado com sua linha misteriosa, estilo *film noir*, cheio de sombras sugestivas, cenas noturnas, contornos suaves e mágicos. Seu desenho fluía e deixava espaço para a imaginação do leitor, cheio de mistérios e nuances.

Em 1996, dirigido por Simon Wincer³⁵, o “espírito que anda” tem sua versão cinematográfica com 1h40 e Billy Zane como protagonista.

Em 1937 aparece outra novidade dos quadrinhos – Príncipe Valente, concepção do norte-americano Hal Foster. Os desenhos de Foster elevaram os quadrinhos ao nível das pinturas clássicas e se tornariam base para uma grande produção de Hollywood.

Walt Disney, formando dupla com Carl Barks, cria a personagem Pato Donald (1938), que teve breve aparição em desenho animado do Mickey Mouse, mas suficiente para agradar os telespectadores. O estilo de marinheiro de voz esganiçada e temperamento explosivo levou Donald a ter as próprias tiras em quadrinhos, e algum tempo depois em revistas em quadrinhos e animações.

Um dos maiores fenômenos dos quadrinhos foi criado em 1938 por Jerry Siegel e Joe Shuster, o Super-Homem, que se tornou um mito. Alienígena e órfão, Kal-El, do planeta moribundo Krypton, é enviado à Terra por seu pai, antes de Krypton explodir. Na Terra, Kal-El é “adotado” pelo casal de fazendeiros Jonathan e Martha Kent, e recebe o nome de Clark Kent. Aos poucos desenvolve poderes inimagináveis, graças ao Sol amarelo do nosso sistema solar³⁶: superforça, voar, visão de calor e visão de raio-x. Clark Kent estudou Jornalismo, tornando-se um dos

³⁵ <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-15781/> <acessado 17/09/2012 às 15h05>

³⁶ No sistema solar onde Krypton orbita o Sol é vermelho, e essa diferença de frequência eletromagnética causou o desenvolvimento dos poderes do Super-Homem.

repórteres mais importantes do Planeta Diário. Resolve ajudar a humanidade com seus poderes, assumindo a identidade do herói Super-Homem. Primeiramente lançado como revista em quadrinhos e posteriormente em desenho animado, série de televisão, brinquedos, teve um seriado radiofônico em 1940, e cinema. Super-Homem teve cinco filmes, quatro deles imortalizados por Christopher Reeve³⁷. Superman³⁸, O Retorno (o quinto filme), estreou em 2006, com duração de 2h34. Um novo filme estreou em 14 de junho de 2013, com o nome de “O Homem de Aço”³⁹.

Playboy, bilionário, empresário e filantropo, Bruce Wayne tem como identidade secreta o sombrio Batman. Um personagem diferente dos demais por não possuir superpoderes. Após assistir à morte de seus pais, resolve treinar o físico e a mente para entender os criminosos e derrotá-los, contando apenas com o treinamento e tecnologia. Criado por Bob Kane em 1939, Batman alcança o estatuto de mito dos quadrinhos. Um ano após sua criação, Batman ganha um parceiro de combate ao crime - Robin. A dupla fez muito sucesso e percorreu várias plataformas midiáticas, com distintas versões animadas, games, televisão e livros. Batman ganhou diversas versões cinematográficas⁴⁰.

Em 1940 Will Eisner idealiza “O Espírito”.

Uma das melhores criações das histórias em quadrinhos. Obra absolutamente genial. Está, para o *comics*, como Cidadão Kane para o cinema. Obra antológica. Tomadas, fusões, cortes, ângulos insólitos, uso do som e das sombras, em linguagem revolucionária visualmente. Apoiada em textos e situações que lembram Maupassant, Tcheco e O. Henry. (MOYA, 1987, p. 142)

Eisner elevou a qualidade sincrética dos quadrinhos, vislumbrou várias possibilidades para os elementos adotados pelos quadrinhos; criou formas novas para o uso do texto, diagramação, expressão gestual, facial, narrativa e cores. A

³⁷ Superman (1978) - Supermam II - A aventura continua (1980) - Supermam III (1983) e Supermam IV - Em busca de paz (1987) / <http://cinecombofenix.blogspot.com.br/2010/03/filmografia-super-homen-superman.html> <acessado 17/09/2012 às 17h51>

³⁸ <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-47356/> <acessado 17/09/2012 às 17h55>

³⁹ <http://omelete.uol.com.br/superman-homem-de-aco-man-of-steel/> <acessado 17/09/2012 às 23h25>

⁴⁰ Batman (1989) - Batman Retorno (1992) - Batman Forever (1995) - Batman & Robin (1997) - Batman Begins (2005) - The Dark Knight (2008) - Batman O Cavaleiro das Trevas Ressurge (2012) - <http://filmografia-zebster.webnode.com.pt/news/batman-filmografia/> <acessado 17/09/2012 às 23h35> <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-132874/> <acessado 17/09/2012 às 23h40>

história *The Octopus is Back*⁴¹, por exemplo, se passa dentro de um metrô, e para criar o efeito subliminar do balanço do vagão, os letreiros e quadrinhos são inclinados. Em 2008, O Espírito teve sua adaptação para o cinema, com duração de 1h48, escrita e dirigida por Frank Miller.

Dois grandes nomes envolvidos na criação de diversos personagens para quadrinhos são Stan Lee e Jack Kirb. Em parceria entre eles ou com distintos autores/desenhistas são responsáveis por grandes sucessos no mundo dos *comics*. Como exemplo há o Capitão América (1941), da parceria Jack kirb e Joe Simon, idealizado em plena Segunda Guerra Mundial. Ele enfrentou os nazistas ao lado do seu companheiro Bucky. Após um acidente, ficou congelado durante várias décadas. Capitão América transmutou em várias plataformas, porém no cinema⁴², em 2011, com direção de Joe Johnston e duração de 2h04, o personagem se consagrou como herói.

A parceria entre Stan Lee e Jack Kirb trouxe ao público dos quadrinhos, em 1961 e 1962, incríveis criações: Quarteto Fantástico, Thor e Homem-Aranha. O Quarteto Fantástico (1961), diferentemente de outros heróis, tinha relação familiar e sem identidades secretas. Dois deles são irmãos (Susan e Johnny Storm), o líder da equipe (Reed Richards) é noivo de Susan, e o melhor amigo (Benjamin Jacob Grimm) do líder acaba sendo um tipo de tio. Receberam seus poderes por causa de um acidente espacial com raios cósmicos e assim se tornaram o Quarteto Fantástico. Houve adaptações para animação e cinema⁴³. Em 1962 trazem para os quadrinhos, do panteão dos deuses nórdicos, uma versão do deus do trovão, Thor⁴⁴, e do aracnídeo amigo da vizinhança, o Homem-Aranha⁴⁵. Os dois tiveram várias adaptações, inclusive versões fílmicas. Stan Lee, com concepção de Don Heck nos

⁴¹ O Polvo está de volta – história publicada pela primeira vez em 11 de fevereiro de 1951 (EISNER 1985, p. 61). Ver Anexo 6.

⁴² <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-136557/> < acessado 18/09/2012 às 00h03>

⁴³ Filme norte-americano de 2005, dirigido por Tim Story/ <http://jovem.uol.com.br/ultnot/ult4334u68.jhtm> <acessado 18/09/2012 às 12h40> e 2007, dirigido por Tim Story - <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-109443/> <acessado 18/09/2012 às 12h48>

⁴⁴ Lançamento em 29 de abril de 2011, com direção de Kenneth Branagh - <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-129477/> < acessado 18/09/2012 às 13h26>

⁴⁵ Homem-Aranha (Spider-Man) 2002 - direção: Sam Raimi – Homem-Aranha 2 (Spider-Man 2) 2004 - direção: Sam Raimi – Homem-Aranha 3 (Spider-Man 3) 2007 - direção: Sam Raimi - O Espetacular Homem-Aranha 2012 - direção Marc Webb - <http://www.homemaranha.net/filmes-homem-aranha/> <acessado 18/09/2012 às 13h32> <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-128188/> <acessado 18/09/2012 às 13h35>

desenhos, em 1963 cria um dos maiores ícones dos quadrinhos norte-americanos, o Homem de Ferro, cuja identidade secreta é o bilionário Anthony Edward Stark, que tem problemas com o alcoolismo. O invencível Homem de Ferro⁴⁶ recebeu uma franquia. Seu terceiro filme foi lançado em 2013.

Sem nunca mostrar os olhos, o Recruta Zero foi um sucesso imediato. Criação de Mort Walker em 1950, indo dos quadrinhos para sua versão em animação.

Nada heroico ou bem-sucedido, exatamente o oposto, um fracassado. Nasce Minduim/*Peanuts*, garoto que nada consegue realizar, nem mesmo empinar uma pipa, sempre com seu cão beagle ao lado, o Snoopy. Nunca nas histórias apareceu um adulto, remetendo à ideia de que o mundo é das crianças. Minduim/*Peanuts* não conseguiu alcançar sucesso imediato, passou-se algum tempo até cair nas “graças” do público. Mas se tornou um sucesso, inicialmente nos jornais, depois para os quadrinhos e para a televisão, em série animada. A nova visão do personagem foi escrita e desenhada pelo cartunista norte-americano Charles Schulz, em 1950.

No Brasil, Maurício de Sousa, em 1959, tem sua primeira tira em quadrinhos publicada no jornal, usando o personagem Bidu e seu dono Franjinha. Nos anos seguintes, Sousa criou Cebolinha, Cascão, Chico Bento e outros, o que o levaria a ser um criador de personagens brasileiros de sucesso. Mais tarde, esses personagens seriam conhecidos como a Turma da Mônica, exibida em desenho animado.

Na França, Albert Uderzo e René Goscinny em 1959 criam o indomável gaulês Asterix, seu amigo Obelix e o fiel Ideafix; com o druida Panoramix conquistaram a Europa e depois o mundo. Houve adaptações para animação na televisão, longas-metragens animados e atores reais.

Uma ficção científica, na qual havia momentos de sexo com a heroína, inclusive com robôs. Em 1962 o francês Jean-Claude Forest provocou escândalo ao lançar Barbarella, antevendo a liberação feminista. Seus quadrinhos foram censurados e posteriormente Barbarella foi uma superprodução cinematográfica.

⁴⁶ Homem de Ferro 1 - Lançamento: 30 de abril de 2008, com direção de Jon Favreau.
Homem de Ferro 2 - Lançamento: 30 de abril de 2010, com direção de Jon Favreau.
Homem de Ferro 3 - Lançamento: 26 de abril de 2013, com direção de Shane Black/
<http://cinemop.com.br/filmes/homemdeferro2.htm> <acessado 20/10/2012 às 15h30>

Quando a mãe de Blade estava perto de dar à luz ela foi atacada por um vampiro. A criança nasceu com poderes dos vampiros e sem algumas fraquezas, como andar na luz do dia. Criada por Marv Wolfman e Gene Colan, publicada pela Marvel Comics editora em 1973, Blade teve versões para o cinema⁴⁷ em 1998, 2002 e 2004.

John Romita e Len Wein criam, em 1974, o mais temível e amado mutante de todos os tempos, Wolverine⁴⁸. O baixinho, peludo e canadense foi criado para participar, originalmente, de uma revista do Incrível Hulk versus Wendigo (#180 - outubro de 1974). Sentidos aguçados, um fator de cura e ossos revestidos por adamantium, somados ao mau humor constante, fizeram o personagem ser mais popular do que o Homem-Aranha. Logo foi integrar o grupo mutante X-Men. Wolverine participou da versão fílmica dos X-Men, porém ganhou produção solo em 2009, X-Men Origens: Wolverine, com a continuação lançada em 2013, X-Men Origins: The Wolverine⁴⁹ (O Wolverine).

O Justiceiro (The Punisher), alterego de Frank Castle, é um dos anti-heróis mais populares da editora Marvel Comics, criado em 1974 por Gerry Conway, Ross Andru e John Romita. Castle seguiu carreira militar, e se tornou capitão da Marinha norte-americana; após a morte de sua família pela Máfia, jurou vingança, e que acabaria com todos. Houve diversas versões para o cinema⁵⁰.

Desenhista e roteirista, Dave Stevens cria, em 1982, uma personagem para homenagear as décadas de 30 e 40, Rocketeer⁵¹. O seu filme foi lançado em 1991, com direção de Joe Johnston.

Kevin Eastman e Peter Laird criam, em 1984, pela editora Mirage Comics, o que seria o maior fenômeno de popularidade entre os adolescentes, as Tartarugas Ninja (Teenage Mutant Ninja Turtles - TMNT, em inglês). Eastman e Laird, fãs de Jack Kirby e Frank Miller, usam-nos como inspiração para suas histórias e personagens. Em um bar, Eastman e Laird começaram a dialogar a respeito das

⁴⁷ <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-19259/http://www.adorocinema.com/busca/?q=Blade+II> / <http://www.adorocinema.com/busca/?q=Blade%3A+Trinity> / <acessado 18/10/2012 às 09h40>

⁴⁸ http://www.guiadosquadrinhos.com/personbio.aspx?cod_per=48 <acessado 18/10/2012 às 11h00>

⁴⁹ <http://www.cinepop.com.br/especial/wolverine.htm> / <acessado 20/10/2012 às 12h00>

⁵⁰ *The Punisher*, com Dolph Lundgren (1989) / *The Punisher* com Thomas Jane (2004) / *Punisher: War Zone*, com Ray Stevenson (2008) / <http://cinema-filmeseseriados.blogspot.com.br/2011/01/o-justiceiro-1999-e-2004.html> <acessado 19/10/2012 às 22h32>

⁵¹ <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-32021/> <acessado 21/10/2012 às 12h35>

características de personagens de sucesso. Dessa conversa criaram tartarugas antropomórficas, mutantes, ninjas e adolescentes. Os nomes das tartarugas homenageiam artistas renascentistas: Leonardo, Michelangelo, Donatello e Rafael⁵².

Descoberto pelo professor Trevor Bruttenholm nos destroços de uma capela nas Ilhas Britânicas em 23 de dezembro de 1944, ainda criança, a Hellboy foi ensinada a importância de ser humano. Passou a combater o mal junto com seus amigos Abe Sapien e Liz Sherman. Em 1991, Mike Mignola cria uma personagem que vem diretamente do inferno, o Hellboy, com duas versões fílmicas⁵³: Hellboy (Hellboy), 2004, direção de Guillermo del Toro/Hellboy 2 - O Exército Dourado (Hellboy II: The Golden Army), 2008, direção de Guillermo del Toro.

Todd Macfarlane em 1992 cria Spawn, o soldado do inferno. Um anti-herói que trabalhava para o governo foi traído e morto. Chegando ao inferno fez um pacto com o demônio Malebolgia, para poder ver sua esposa, porém ela está casada com o seu amigo. Ao voltar do inferno ele ganha poderes especiais e durante um tempo serve ao inferno, depois se revolta e começa a combatê-lo. Ganhou versão fílmica⁵⁴ em 1997, dirigido por Mark A. Z.

É visível o crescimento do uso das histórias em quadrinhos e personagens, de elementos constitutivos e sua narrativa na indústria cinematográfica e televisiva.

1.3 Quadrinhos e outras plataformas

As transmutações não são feitas somente dos quadrinhos para o fílmico; acontecem para a plataforma televisiva, por exemplo. Mas é imprescindível haver a adaptação.

Nem todas as transmutações são tão rigorosas como a da série em quadrinhos *Sin City*. Há produções que se apropriam dos elementos constitutivos dos quadrinhos de maneira mais “suave”. A utilização desses elementos

⁵² Teenage Mutant Ninja Turtles (1990)
 Teenage Mutant Ninja Turtles II: The Secret of the Ooze (1991)
 Teenage Mutant Ninja Turtles: Planet of the Turtleoids (1991) (TV)
 Teenage Mutant Ninja Turtles III (1993) - TMNT – animação (2007) /
<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-61615/> <acessado 21/10/2012 às 17h00>

⁵³ <http://www.adorocinema.com/busca/?q=hellboy/> <acessado 19/10/2012 às 13h10>

⁵⁴ <http://www.filmesdecinema.com.br/ator-michael-jai-white-28803/> <acessado 18/10/2012 às 08h00>

(quadrinhos) tem como objetivo reforçar ou “brincar” com uma situação, dando-lhe tom mais descontraído.

Na televisão observa-se a utilização dos elementos dos quadrinhos na série nacional dos anos 80, *Armação Ilimitada*⁵⁵, com 40 episódios (17/05/1985 – 8/12/1988⁵⁶). Conta a história de dois surfistas, Lula e Juba, apaixonados por esportes radicais, que criam uma firma de prestação de serviços. Lula e Juba formam um triângulo amoroso com Zelda Scott, jornalista intelectual; para completar a “família” um garoto, o Bacana, é adotado, sendo o mais sensato de todos.

O público-alvo eram os jovens, por isso as aventuras tinham formato de videoclipes, com cenas rápidas e soltas, em ritmo irrequieto e bem-humorado, usando música, ação e esporte. Com todo esse conceito, a introdução de elementos dos quadrinhos seria um “algo a mais” com o qual o público poderia se identificar.

Figura 6 - Imagem (A) extraída do vídeo do site Memória Globo⁵⁷ - Imagem (B) extraída da Wikipédia, a enciclopédia livre⁵⁸.



⁵⁵ Elenco fixo:

André de Biasi – Lula

Kadu Moliterno - Juba

Andréa Beltrão – Zelda Scott

Catarina Abdala – Ronalda Cristina

Francisco Milani – Chefe de Zelda

Jonas Torres – Bacana

Nara Gil – Black Boy

Paulo José – Pai de Zelda

Direção: Guel Arraes, Ignácio Coqueiro, José Lavigne, Paulo Afonso Grisolli

Direção-geral: Guel Arraes [1985-1988], Mário Márcio Bandarra

⁵⁶ <http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYN0-5273-249909,00.html>

⁵⁷ <http://memoriaglobo.globo.com/Memoriaglobo/0,27723,GYN0-5273-249909,00.html>

⁵⁸ <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Profanity.svg>

Há a presença de elemento dos quadrinhos, o grafismo⁵⁹, que, no caso, representa palavras de baixo calão. Existem semelhanças entre os grafismos na base da imagem (A) e do balão da imagem (B).

Figura 7 - Imagem (C) extraída do site Hanna Barbera Show⁶⁰ e imagem (D) do site InfanTV⁶¹



Nas imagens C e D há a inserção dos balões de pensamento utilizados em histórias em quadrinhos. A intertextualidade aplicada nessa série televisiva foi muito bem elaborada, criando linguagem juvenil, divertida e dinâmica.

Outro exemplo: o canal norte-americano CBS exibiu a série James West⁶² (*Wild Wild West*), com 104 episódios (17 de setembro de 1965 a 4 de abril de 1969⁶³); a produção apresentava elementos de ação e suspense, ambientada na época do desenvolvimento do oeste americano, e as histórias abrangiam espionagem e ficção científica (dentro dos moldes do steampunk⁶⁴) e comédia.

⁵⁹ Modo de escrever ou representar as palavras em certa língua. Maneira particular de alguém escrever; caligrafia. Ação ou resultado de fazer traços sem significado, como preparação para a escrita. Modo peculiar de desenhar ou pintar de um artista.

⁶⁰ <http://hannabarberashowparte2.blogspot.com.br/2012/07/armacao-ilimitada-2-dvd-r-download.html>

⁶¹ <http://www.infantv.com.br/armacao.htm>

⁶² Elenco: Robert Conrad e Ross Martin

Produtor: Michael Garrison

⁶³ http://pt.wikipedia.org/wiki/The_Wild_Wild_West

⁶⁴ Antes de firmar-se propriamente, o *steampunk* era apenas um subgênero de um subgênero: suas raízes remetem ao *cyberpunk*, uma ramificação da ficção científica que engloba universos paralelos futuristas e uma tecnologia muito mais avançada do que a encontrada na época em que se passam as histórias. O grande diferencial nesse estilo é justamente a tecnologia: nas histórias do *steampunk*, a tecnologia a vapor (*steam*, em inglês) não foi rapidamente superada, desenvolvendo-se mais do que todas as outras e sendo o grande invento do homem, enquanto a eletricidade fica em segundo plano. Junte isso com um excesso de aparelhos mecanizados e está criado o cenário para essas aventuras.

<http://www.tecmundo.com.br/12074-o-que-e-steampunk-.htm#ixzz2LNJZHM6g>

A série James West foi desenvolvida quando os gêneros dos programas de faroeste lidavam com um aumento muito significativo do gênero de filmes de espionagem. O seu criador, Michael Garrison, queria fundir os dois gêneros, o que resultou em grande sucesso.

Figura 8 - Imagem extraída do site - Movieola Cinema & TV⁶⁵



Na figura acima há a disposição de imagens com um contorno, que pode remeter aos quadrinhos⁶⁶. Essa imagem, na verdade, é uma animação que tem como finalidade a abertura dos episódios da série James West.

Os episódios foram elaborados para ter quatro partes (a fim de haver espaço dos comerciais). Cada parte terminava com o congelamento de uma cena, normalmente em momento crítico da trama. A cena congelada era alterada para ter aspecto de desenho. Nessa alteração, a cena desenho não representa o cenário que é substituído pelo fundo do painel inicial da série.

⁶⁵ <http://www.movieola.com.br/category/series/comedia/>

⁶⁶ Quadrinho ou painel – soma de uma vinheta (imagem) mais moldura.

Figura 9 - Imagens extraídas da série James West (The Wild Wild West) - "The Night of the Vicious Valentine"⁶⁷ (10/02/67) - em português, A Perversa Valentina.



Figura 10 - Imagens extraídas da série James West (The Wild Wild West) - "The Night of the Vicious Valentine" (10/02/67) - em português, A Perversa Valentina



O painel final de cada série continha as quatro cenas congeladas⁶⁸ e ao centro a figura do “herói” dentro de um retângulo na vertical, finalizando o episódio. A imagem se mantém e aparece o nome da série *Wild Wild West* por alguns segundos. Transição em *fade out*⁶⁹, e aparecem os créditos.

No Brasil, exemplo de relação dos quadrinhos com o teatro é Henrique de Sousa Filho, mais conhecido como o cartunista mineiro Henfil (1944-1988),

⁶⁷ Roteiro: Leigh Chapman; Direção: Irving Moore; Produzido por Bruce Lansbury Atores Convidados: Agnes Moorehead, Sherry Jackson, Diane McBain

⁶⁸ Cada episódio era dividido em quatro partes.

⁶⁹ Transição relativamente lenta e suave entre uma imagem qualquer e o preto.
<http://www.fazendovideo.com.br/vtedc4.asp>

conhecido pelos desenhos nos jornais “O Pasquim” e “Fradim”; em coautoria com Osvaldo Mendes transmuta suas obras para os palcos em 1978. A peça teatral “A Revista de Henfil⁷⁰”, espetáculo no formato de “teatro de revista”, teve direção de Ademar Guerra e em seu elenco Sônia Mamede e Ruth Escobar.

Cartunista, jornalista e também mineiro, criador do “Menino Maluquinho”, Ziraldo Alves Pinto (1932), conhecido artisticamente como Ziraldo, teve várias de suas obras transmutadas para o teatro⁷¹, como “O Planeta Lilás”, “Flicts”, “Menina Nina” e “O Menino Maluquinho” (a última obra mais tarde foi transmutada para o cinema).

Figura 11 - Ingresso⁷² da peça "O Menino Maluquinho"



1.4 Sobre Frank Miller

No dia 27 de janeiro de 1957 nasce, em Olmie, Maryland (EUA), o quinto filho da família Miller, desde pequeno apaixonado por filmes *noir* e quadrinhos. Começou sua carreira como desenhista de *fanzine*⁷³. O início não foi tão fácil; mudou-se para Nova York e, sem moradia fixa e emprego, quase passou fome. Porém, teve uma

⁷⁰ <http://www.e-biografias.net/henfil/>
http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_teatro/index.cfm?fuseaction=personalidad_es_biografia&cd_verbete=839

⁷¹ <http://www.teatrofernandotorres.com.br/?p=1995>
<http://www.e-biografias.net/ziraldo/>

⁷² <http://www.ingressorapido.com.br/Evento.aspx?ID=26192>

⁷³ Publicação sobre cinema, música ou ficção científica, feita de modo artesanal por fãs (Dicionário digital Aulete).

oportunidade com Neil Adams, em que concretizou seu primeiro trabalho com história em quadrinhos para a editora Gold Key, na revista *Twilight Zone (Além da Imaginação)* n. 84, de junho de 1978.

Em 1979 trabalhou pela primeira vez com uma personagem mais conhecida do público: desenhou para a revista *The Spectacular Spider-Man*, em que o “Demolidor” (Daredevil, em inglês), editada pela *Marvel Comics*, seria um personagem secundário. Após desenhar essa história pediu para continuar desenhando o personagem. Atuou como desenhista, mais tarde ajudou nos roteiros, até assumir totalmente a roteirização. Anos depois, obteve a consagração com a história *Born Again (A queda de Murdock)*, em 1986.

Miller experimentava novos conceitos de desenho, e em 1983 lança *Ronin*, baseado nas revistas em *mangá*⁷⁴ e nos autores do “Lobo Solitário”, de Kazuo Koike e Goseiki Kojima. *Ronin* apresenta tema adulto, contando a história de um jovem samurai que não consegue proteger seu mestre do demônio *Agat*; os dois ficam presos em uma espada com poderes místicos que os levam a uma Nova York futurística e caótica, composição perfeita entre passado e futuro.

Miller declara seu amor aos *mangás* com esta minissérie, usando os mesmos traços e diagramação típica dos quadrinhos japoneses. A violência estilizada, os movimentos cinematográficos, o *slow motion*, a fragmentação da ação, a escola, tudo dentro da tradição nipônica. *Made in EUA* [...] (MOYA, 1987, p.197).

Apesar do requinte da publicação, ela não obteve o sucesso esperado; considerou-se que a obra estava à frente de sua época.

Frank Miller foi convidado em 1986 para criar e ilustrar um dos ícones dos quadrinhos, o Batman. Inovou no roteiro e mudou o conceito do personagem. Trabalhou os elementos visuais de maneira mais ousada, alternando páginas com 16 requadros, para criar uma atmosfera tensa; repentinamente, a sequência era interrompida por um quadrinho de página inteira, propiciando sensação de bem-estar. Miller explica:

⁷⁴ Mangá é a junção de *Man*, que quer dizer caricatura, e *Gwá*, que quer dizer desenhos. Os dois ideogramas são usados para definir o estilo das histórias em quadrinhos japonesas.

Quando estava estruturando Cavaleiro das Trevas, a primeira coisa que fiz foi estabelecer o esquema de 16 quadros, em que a série inteira iria ser baseada. Isto era tentando tratar os painéis como notas musicais em um pulso, para controlar o passo. Era um livro muito denso, eu estava empacotando coisas de maneira extremamente forte nesse ponto, mas você notará que a tensão desses pequenos painéis em staccato é quebrada de vez em quando por uma meia página ou por uma imagem de página inteira que é destinada não a retirar da história mas fazer com que você dê uma pausa e se dê conta de onde a história está, qual é o objetivo. Meu favorito do grupo é no terceiro número, quando vira a página e se depara com uma imagem de Batman e Robin sobre a cidade, e você está olhando para cima para eles. Esta é provavelmente a cena mais heroica em que eles aparecem em toda a série. (depoimento a Mark Salisbury, no livro *Artists on Comic Art*, p. 176, 178, apud VERGUEIRO, 2007⁷⁵)

Álvaro de Moya ressalta:

[...], o autor passou a ser mais importante do que o personagem Batman. Graças a Frank Miller, influenciado pelos *mangás* japoneses e outros autores europeus de álbuns, o criador passou a dialogar de novo com o leitor, superando a crise dos editores. E a atual geração apoiou novamente a criatividade dos escritores e desenhistas. Inicia-se uma nova era nos *comics*. Tal como no cinema, o quadrinho agora é do autor. Não do mocinho. É a consagração das minisséries. (MOYA, 1987, p.191)

Miller enveredou para outros caminhos, roteirizou alguns filmes (Robocop II e III), depois procurou produtoras mais independentes, para os direitos autorais ficarem com o autor. Nesse momento encontra a editora Dark Horse e consegue produzir o primeiro episódio de *Sin City* (1991).

⁷⁵ <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/a-trajetoria-de-frank-miller>

CAPÍTULO II

2.1 *Sin City*, a história

Basin City é o nome de “batismo”, e o nome que seria encontrado em mapas fica em algum lugar perto do deserto. A cidade foi fundada pela família Roark durante a corrida do ouro. Com o intuito de agradar quem viesse à cidade e principalmente os mineradores, várias prostitutas ficaram na região, que mais tarde formaria o distrito da “Cidade Velha”. Com a queda na procura do ouro a cidade entrou em decadência e as prostitutas passaram a ser a atração principal; assim, *Basin City* começa a ser reconhecida apenas pelo apelido *Sin City*, em tradução mais literal quer dizer “pecado”.

A “Cidade Velha” possui leis próprias, impostas pelas prostitutas, que formaram uma espécie de sindicato. Há as principais líderes, as gêmeas Goldie e Wendy, que se protegem reciprocamente. Seus problemas são resolvidos de maneira rápida e às vezes com morte vagarosa, sem envolvimento das autoridades, em sua maioria corrupta ou covarde.

Dentro da espacialização há a Fazenda dos Roark (alcançada de “A Fazenda”), ao norte da cidade, onde mora Kevin, assassino e canibal amigo do cardeal Patrick Henry Roark. Na “Fortaleza de Roark” mora o próprio cardeal. Kadie’s Club Pecos é uma boate de strip-tease a qual Marv frequenta, e há a cadeia da cidade, onde ocorre o desfecho da trama. Conforme Balogh (2002, p. 73), “[...] o espaço se relaciona de modo estreito com a trajetória dos personagens, ou atores, na terminologia greimasiana, dentro do fluxo narrativo”. Os espaços são criados pelo autor, que tenta registrar a decadência de uma sociedade em cada beco, esquina, bares, igrejas, mansões etc.

Em *Sin City* há grande dualidade: de dia ela tem uma cadência, à noite outra. O autor opta por contar a história em sua maior parte à noite. Segundo Becker (1999, p. 199), “[...] em oposição ao dia, a noite é símbolo das misteriosas trevas, do irracional, do inconsciente, da morte [...]”. Esses elementos transpassam toda a história, preparando passo a passo a trajetória do protagonista, permeada por violência, surpresas, decepções e morte.

O início da história mostra Marv e Goldie em um quarto nojentos, na parte nojenta da cidade nojenta⁷⁶, como o próprio Marv descreve. Ele é um ex-presidiário, feio, grande, forte, ameaçador e violento. Sofre de doença mental que lhe causa alucinações; sua agente da condicional (Lucille) arruma os remédios por meio de sua namorada. Não sente culpa ou remorso se precisar matar ou torturar alguém para conseguir seu objetivo. Muitas vezes põe a força como grande atributo em detrimento de seu intelecto, e às vezes fala de si com adjetivos pejorativos. Criminoso que não percebe propósito para sua existência.

Marv, porém, é complexo e cheio de nuances. Apesar de sua aparência bruta e demonstrar pouco intelecto, existe um viés, o outro lado: ele chora ao lembrar sua mãe, sua infância, ou pensar nas injustiças sociais de *Sin City* e, o mais importante de tudo, amar incondicionalmente. O autor Edward Morgan Forster (1974) nomeia as personagens que contêm esses elementos como “redondas”.

O teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente. Se nunca surpreende, é plana. Se não convence, é plana pretendendo ser redonda. Possui a incalculabilidade da vida – a vida de dentro das páginas de um livro. E usando esta personagem, às vezes só e, mas frequentemente em combinação com outra espécie, o romancista realiza sua tarefa de aclimatização e harmoniza a raça humana com outros aspectos de sua obra (FOSTER, 1974, p. 61).

O personagem Marv, com toda sua complexidade, se apropria de outra particularidade, de outra definição. Poderia ser considerado um anti-herói, como Moisés (2004) assinala:

O anti-herói não se define como a personagem que necessariamente carrega defeito ou taras, ou comete delitos e crimes, mas como a que possui debilidade ou indiferenciação de caráter, a ponto de assemelhar-se a muita gente. [...] sem as qualidades ou o caráter do herói clássico, embora possua outras qualidades [...]. (MOISÉS, 2004, p.28)

À primeira vista Marv não se encaixaria na descrição de anti-herói, porém suas atitudes no desenrolar da história aos poucos são reveladas, e mostram que ele tem querer ou dever de fazer irredutível.

Goldie é a mulher fatal, a admirável, com louros e longos cabelos encaracolados e rosto angelical. Está entre a vida e a morte, e para sobreviver

⁷⁶ *Sin City* – Cidade do pecado, 1996, p. 14.

busca a proteção do maior e mais temível homem que encontra: Marv. Ela o seduz e o leva para um hotel. Goldie dá a Marv o que ele nunca teve: carinho e amor de uma mulher, mesmo que não sejam verdadeiros.

Mas ocorre o primeiro dano: Goldie é assassinada na cama, ao lado do seu protetor, que está embriagado e dormindo. Ao acordar Marv percebe que caiu em uma armadilha e ali jura vingança.

Marv então inicia uma jornada contra os assassinos de Goldie e paralelamente contra a corrupção em *Sin City*, não se preocupando com as consequências de seus atos. Para tal se colocará em uma sucessão de provas, que Joseph Campbell (1949) define como “caminho das provas”:

(...) Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Esta é a fase favorita do mito-aventura. (CAMPBELL, 1949, p. 102)

Querer vingança foi uma automanipulação, ou seja, ele é o próprio destinador e se impõe um dever (obrigação/ética); resta saber se tem qualificações necessárias para saber/fazer.

2.2 *Sin City*, o quadrinho: breve análise da capa e contracapa

A edição brasileira, de março de 1996, tem 212 páginas (incluindo capa e contracapa), sendo cinco de introdução, 54 de páginas inteiras⁷⁷ assim dispostas: 23 sem texto ou onomatopeias, 23 somente com textos, duas apenas com onomatopeias, três em preto e três em branco. Nove capítulos, 584 requadros.

As únicas páginas que contêm elemento cromático são a capa e contracapa; a predominância do vermelho é nítida. Na capa, o *background* é preto, os textos - Frank Miller, *Sin City* e Cidade do Pecado estão em vermelho; o texto do copyright e o nome da editora em branco, e a palavra EDITORA em azul, juntamente com a marca figurativa da editora. Uma espécie de fumaça tem a matiz do vermelho-alaranjado, que se manifesta em degradê. As personagens estão em dicotomia do preto e branco (alto-contraste) sem nenhum meio-tom. Alguns detalhes na figura da

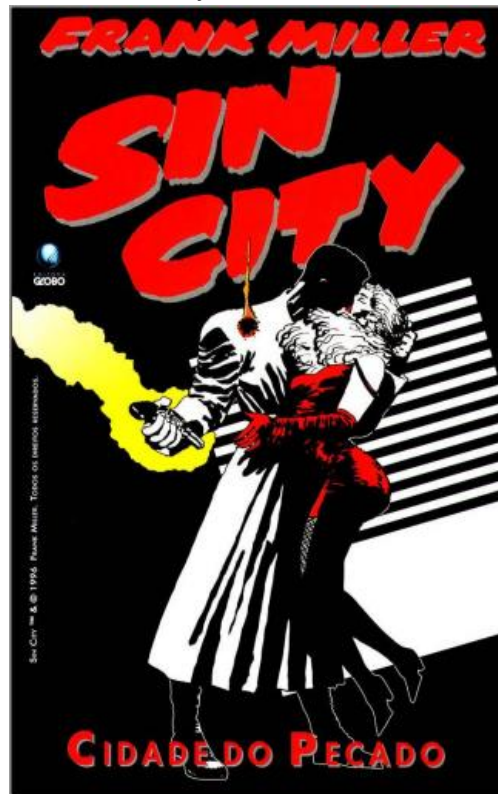
⁷⁷ Páginas que contêm somente um requadro.

mulher são o vestido, luvas e batom, em vermelho; e no homem em preto e branco, que supostamente levou um tiro no ombro, a fumaça está em amarelo-alaranjado. Em branco uma simulação que aparenta ser a luz que entra por uma janela com persianas.

A cor vermelha que preenche os textos verbais na capa *Sin City*, Cidade do Pecado e Frank Miller, conota o sentido da violência na história. Conforme Cesar (2006, p. 190), o vermelho sugere “[...] guerra, sangue, perigo, vida, fogo, sol, mulher, conquista, masculinidade, força, energia, movimento, violência, excitação, emoção, ação etc.[...]”. A sombra nesses textos está em cinza, que representa tristeza, frieza, por exemplo. Miller, em sua narrativa, faz uso dessa abordagem de associação cromática para estimular os sentidos, pois os únicos elementos cromáticos se encontram no exterior da revista (capa e contracapa).

As cores associadas aos desenhos da capa reforçam a ideia de violência, excitação, sangue etc. Um homem aparentemente sofreu uma agressão e recebeu um tiro. Ao observar a imagem, um beijo “tomado à força”. Conforme Becker (1999, p. 44), “[...] com certeza entendido como sopro através da alma que vive no hálito; consequentemente também era considerado como transmissor de força e vida”. O homem ferido procura, bruscamente, aquilo que a mulher veio lhe tomar (sua vida). A postura da mulher indefesa (anteriormente à agressora), segura pelos cabelos e com os pés no ar, demonstra a violência do homem e a fragilidade da mulher que está com o vestido vermelho. A mão da mulher aberta entrega a arma ao homem que a segura com firmeza. Curiosamente, a fumaça amarelo-alaranjada começa a sair do corpo do homem. Becker (1999, p. 136) explica que a fumaça tem como significado simbólico a união entre o espírito e a matéria. As personagens se tornam um, enlaçadas em um beijo e em um abraço de morte.

Figura 12 - Capa da revista: *Sin City - Cidade do Pecado*, de Frank Miller – 1996



Há na imagem semelhanças com nossa realidade, conforme assinala Joly:

[...] quando uma imagem nos parece “semelhante” é porque é construída de uma maneira que nos leva a decifrá-la *como* deciframos o próprio mundo. As unidades que nela detectamos são “unidades culturais” [...]. (JOLY, 2010, p. 73)

Nas “unidades culturais” identificam-se várias unidades: atrás do casal se percebe a luz vinda do que aparenta ser uma janela com persianas, criando a sensação de um ambiente interno, uma sala. O homem com sobretudo e a mulher de vermelho. Correlacionando essas unidades, supõe-se ser um detetive privado ou policial e uma dama fatal, que remetem ao enredo do filme *noir*, assim definido por Barboza (2007):

[...] Recorrendo ao velho e bom dicionário de francês de nosso tempo de colégio, ali vemos: negro, triste, melancólico, preto (cor). E foram justamente os críticos franceses que usaram pela primeira vez o termo *film noir* como definição de determinados filmes produzidos a partir dos anos 1930. [...] No final dos anos de 1950, o termo foi adotado pelos críticos dos EUA para designar filmes policiais com contrastada fotografia em preto e branco e características especiais, produzidos nos anos 1940 e começo dos anos 1950. Segundo definição da *Enciclopédia de Cinema Katz*, o *noir* se refere aos... Filmes hollywoodianos [...] nos quais era retratado o submundo escuro e sombrio do crime e da corrupção [...]. (BARBOZA, 2007, p.221)

Na contracapa há textos explicativos referentes ao autor e à obra; como no crédito da fotografia, os textos estão em letra bastão sem serifa, variando sua espessura em normal ou negrito (*bold*) na cor branca. Uma foto do autor em tom sépia, emoldurada por um fino filete em vermelho, e a caixa do código de barras em branco; o *background* continua sendo em preto:

Figura 13 - Contracapa da revista: *Sin City* - Cidade do Pecado, de Frank Miller – 1996.



Na foto, Frank Mille parece entrar no “clima” de sua própria história, apoiado em uma janela que lembra o estilo gótico. Um lado do seu rosto está totalmente envolto em sombras, mas percebe-se a sua silhueta que vai se fundindo às sombras na parte inferior da foto. O lado mais próximo ao vidro da janela tem uma luz “dura”, onde se percebe o contorno do corpo. O autor se encontra em uma dualidade: de um lado luz; do outro, trevas, ambas frequentemente em oposição - bem, mal, felicidade, infelicidade etc.

A sombra oferece aspecto obscuro, ambiente claustrofóbico; as grades da janela transmitem a ideia de cela, de cadeia. A fisionomia fria e inalterada, sem destaque para detalhes, irrompe para algo hostil e desintegrado.

A imagem contraditória da capa, a assassina que vira vítima e a suposta vítima que vira um agressor no controle da situação, estabelece a “atmosfera” da

narrativa. A vida em preto e branco, os elementos sempre opostos, envolvidas pelo vermelho da sedução e violência. A narrativa, a história de *Sin City*, é concebida dentro dos moldes dos filmes *noir*, conforme Balogh (2002) esclarece:

No caso dos filmes *noir*, ou policiais, a maioria dos participantes do microuniverso social refletido na narrativa se constitui de seres à margem da sociedade estabelecida; seja por serem criminosos, seja porque, como detetives-protagonistas, não se encaixam nem no mundo dos ricos corruptos, nem no dos policiais (carecas ou corruptos). Geralmente a narrativa começa com um dano, que é invariavelmente um crime. (BALOGH, 2002, p. 65)

A partir do que Balogh (2002) e Barboza (2007) comentam sobre os constituintes do *film noir*, entendemos que elementos do *noir* aparecem na construção da capa, contracapa e narrativa da revista em quadrinhos *Sin City* – Cidade do Pecado. Como exemplo, há na capa⁷⁸ a insinuação de uma persiana. Normalmente, nos *film noir* a sombra projetada por essas persianas ficava sobre o rosto do ator enquanto olha pela janela, que se tornava um ícone visual desse gênero de filme.

Como ilustra a imagem abaixo:

Figura 14 - "The Dark Corner"⁷⁹ - 1946 - dirigido por Henry Hathaway.



⁷⁸ História em quadrinhos *Sin City* – Cidade do Pecado, através de uma sombra.

⁷⁹ <http://www.imdb.com/title/tt0038453/> < acessado 06/02/2013.> 10h10

2.3 Personagens de *Sin City*: quadrinhos e sua versão fílmica

Descreveremos algumas personagens para melhor entendimento da estética adotada nos quadrinhos e sua manifestação na versão fílmica. Para isso abordaremos personagens que provocam a ação na narrativa.

As personagens têm grande importância para o desenvolvimento de qualquer narrativa, sendo seu intento dar verossimilhança, ou seja, o espectador deve acreditar que eles realmente existem. Moises (2004) explica:

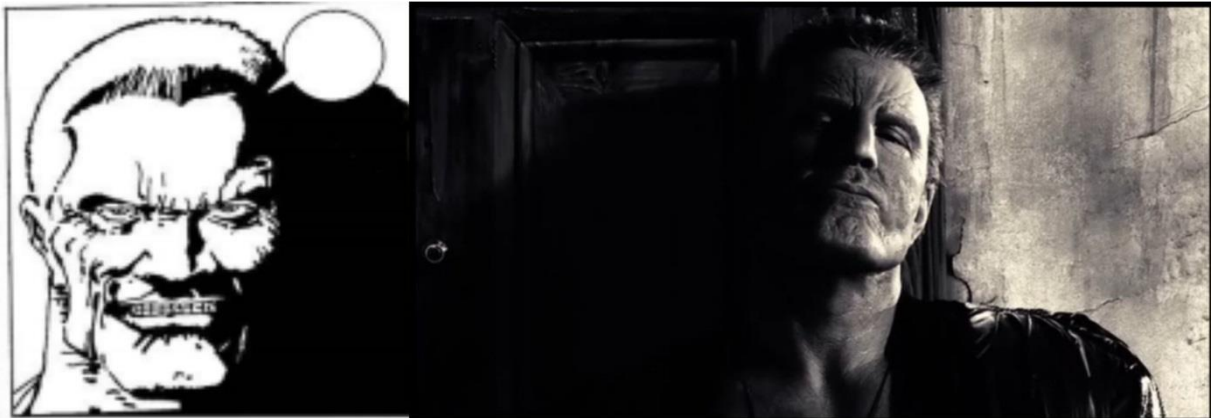
É no fluxo da ação que a personagem mostra as tendências caracterológicas que a distinguem das outras, e a ação depende, não raro, de um ou mais agentes. Do consórcio entre a ação e a personagem nasce a ideia, mais propensa à equidistância, de que evocar a materialidade de uma personagem, torna-lhe tangível a presença e sensível o movimento, fazê-la dar três passos na rua, empurrar uma porta, adentrar um aposento - pode ser o alfa e ômega da arte romanesca. (CORMEAU, 1947, p. 72 apud MOISÉS, 2004, p. 349)

As personagens de *Sin City* foram elaboradas de maneira imagética, ou seja, deveriam transmitir uma realidade convincente com o submundo e excentricidades dos ricos e poderosos. A importância da estética adotada para transpor os constituintes dos quadrinhos para o fílmico é elucidada por Joly (2010):

Vemos, portanto, que a função de conhecimento associa-se naturalmente à função estética da imagem, “proporcionando a seu espectador sensações (aisthêsis) específicas”. A ligação íntima assinalada por nós entre representação visual e o campo artístico atribui-lhe um peso e um valor particular entre os diferentes instrumentos de expressão e de comunicação. Sendo os próprios instrumentos das ‘artes plásticas’, os instrumentos plásticos de qualquer imagem tornam-na um meio de comunicação que solicita o prazer estético e o tipo de recepção a ele vinculado. O que significa que se comunicar pela imagem (mais do que pela linguagem) vai estimular necessariamente, por parte do espectador, um tipo de expectativa específica e diferente da que uma mensagem verbal estimula. (JOLY, 2010, p.60,61)

A imagem, como função representacional, recebe na transmutação (quadrinhos/filme) a responsabilidade de manter uma estética visual semelhante à obra de origem para manter a expectativa do espectador.

Figura 15 - *Sin City* - Cidade do Pecado – Marv (HQ, p. 23) e o do filme homônimo.



Marv, o protagonista, forte e ignorante, que tem alucinações e paixão por casacos (sobretudos), busca vingança após a morte da única mulher que lhe deu amor, mesmo sabendo que esse amor era falso.

Figura 16 - *Sin City* - Cidade do Pecado – Goldie e Wendy (HQ, p. 21 e 70) e as do filme homônimo.



Goldie e Wendy, como afirmamos, são irmãs gêmeas, e fazem parte de um sindicato de prostitutas que controla a Cidade Velha. Goldie era uma prostituta de luxo, que por acaso descobriu que o cardeal Patrick Henry Roark e seu amigo, canibal Kevin, levavam garotas de programa para a Fazenda Roark a fim de praticar canibalismo. Ao testemunhar a cena do canibalismo, o cardeal Roark mandou matá-la. Porém, consegue fugir e encontrar Marv, mesmo assim ela morre e ele é caçado

pela polícia. Wendy busca vingar sua irmã e coloca todas as “garotas” da Cidade Velha em alerta, mas elas confundem Marv com o assassino.

Figura 17 - *Sin City* - Cidade do Pecado – Lucille (HQ, p. 40) e a do filme homônimo.



Lucille é agente de condicional e consegue o remédio para Marv contra suas alucinações. Ela tem ligação de amizade com Marv e tenta ajudá-lo, mas é capturada por Kevin, o antagonista. Sua mão é decepada e posteriormente acaba sendo morta pela polícia.

Figura 18 - *Sin City* - Cidade do Pecado – Kevin (HQ, p. 110) e o do filme homônimo.



Kevin possui um lobo selvagem como animal de estimação; é um assassino frio, rápido, violento e cruel. Mata e canibaliza suas vítimas, e só fala na presença do cardeal Roark.

Figura 19 - *Sin City* - Cidade do Pecado – Cardeal Patrick Henry Roark (HQ, p. 199) e o do filme homônimo.



O cardeal Patrick Henry Roark é um dos homens mais poderosos de *Sin City*. Tem tanta influência que conseguiu eleger seu irmão como senador. No começo tentou ajudar Kevin e seu transtorno de canibalismo, mas com o passar do tempo foi seduzido por Kevin e começou a praticar o canibalismo.

As personagens aqui apresentadas formam o microuniverso da narrativa de *Sin City*. Com eles conseguimos desenvolver uma narrativa mínima e deliberar a sequência de eventos que gera a ação, conforme Balogh (2002, p.64), “[...] de posse da competência, o personagem parte para o fazer, a ação, o momento principal da narrativa e responsável pelas eventuais transformações”. Para obter competência, convém frisar que a personagem precisa estar dotada de saber e poder.

2.4 Diagrama e estrutura do filme *Sin City* – A Cidade do Pecado

Parafraseando Eisner (2005, p. 13), toda história tem um começo, meio e fim; a maneira de contar a história pode ser influenciada pelo meio (texto, filme, quadrinhos etc.) A história como história não muda.

Balogh (2002) explica o que forma a narrativa:

É necessário que ele seja finito, ou seja, que tenha começo e fim [...]. É necessário que haja um esquema mínimo de personagens [...]. É necessário que esses personagens tenham algum tipo de qualificação para as ações que realizam ao longo da história [...]. É necessário que os personagens realizem ações que dão andamento à história [...]. É necessário que haja uma temporização [...]. Essa correlação entre a temporalização e os conteúdos constitui o arcabouço narrativo. [...]. (BALOGH 2002, p. 53)

Transpondo essas composições para o universo dos quadrinhos, Eisner (2005) comenta: “A estrutura de uma história pode ser diagramada com muitas variações porque ela está sujeita a diferentes padrões entre o início e o fim. A estrutura é útil como guia para manter controle sobre a forma de contar”.

Figura 20 - Diagrama - Narrativas Gráficas



Fonte: EISNER, 2005, p.13

Ao observar o diagrama da figura 20, é possível entender a estrutura narrativa, que se desenrola em cinco partes: Introdução/Cenário, Problema, Lidando com o Problema, Solução e Fim.

Tentaremos justapor essas noções às imagens extraídas da história de *Sin City* – A Cidade do Pecado, o filme. As imagens acompanharão a ordem do diagrama, e elas podem ilustrar, ou não, as possibilidades de se controlar a forma do contar.

Figura 21 - Cenas extraídas do filme *Sin City* – A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).



Como *Introdução/Cenário* quatro imagens possibilitam o entendimento do início do filme e uma espacialização. As duas primeiras imagens apresentam, por meio de silhuetas, em sua maioria, um homem com uma garrafa, dando a impressão de ingerir o seu conteúdo; há ausência de cor, utilizando os meios-tons. O segundo requadro fornece a indicação do que seria um ambiente interno, um quarto. Na terceira imagem, o homem se revela sem camisa, Marv; ele e o quarto estão acromáticos, os elementos que recebem cor se limitam à mulher, Goldie, e o lençol que a envolve. A mulher e o elemento que está em volta do seu corpo remetem a entender que ela não faz parte desse lugar. O lençol está impecavelmente limpo, apesar de o ambiente sugerir sujeira e degradação. A quarta imagem sugere que o casal teve relações íntimas e agora descansam. A mulher somente cobre a parte debaixo do seu corpo, sempre com os seios à mostra; segundo Becker (1999, p. 290), “[...] símbolo da fecundidade, mas também de aconchegante proteção, bem como, de maneira geral, de forças misteriosas e ocultas”.

Figura 22 - Cena extraída do filme *Sin City - A Cidade do Pecado*, de Frank Miller (2005).



Problema ou dano, a partir deste ponto a narrativa tem uma ruptura, ou seja, o amor da mulher Goldie não será mais possível. O quarto e a personagem masculina continuam em preto e branco. Na imagem conseguimos perceber o tamanho do quarto e a proporção da cama, com lençol vermelho, que toma boa parte do espaço. Conforme Becker (1999, p. 73), o coração representa “[...] o pensamento, o sentimento e a vontade do homem; [...] de maneira geral símbolo do

amor e da amizade”. Insinua relação entre a cama, em forma de coração, e o tamanho do quarto, sendo o coração a “vontade” e Marv o quarto. Sugere que se relaciona à vontade descomunal de Marv. Becker (1999) comenta sobre o que simboliza a cama: “[...] lugar da comunidade matrimonial, do nascimento e da morte [...]”.

Figura 23 - Cenas extraídas do filme *Sin City - A Cidade do Pecado*, de Frank Miller (2005).



Nessas cenas percebe-se que o protagonista não está *Lidando com o Problema* tão bem. Seu mundo perde por completo as cores, ele volta para o mundo frio e estéril, porém Marv percebe que caiu em uma armadilha, e promete derramar muito sangue. Ele busca se qualificar para a empreitada por meio de informações. Os métodos que usa para obter informações são brutais, cruéis e violentos, mas consegue resultados e descobre quem está por trás do assassinato de sua amada Goldie. Ele encontrará o assassino na Fazenda do Roark. O anti-herói Marv acredita possuir o saber/fazer, ou seja, está qualificado para isso. Não é preciso agregar competência para executar a tarefa, confiando somente em sua força bruta.

Figura 24 - Cenas extraídas do filme *Sin City* - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).



Balogh (2002) explica:

A base do esquema atuacional está na relação central sujeito/objeto, ou seja, no eixo do querer. [...] o eixo do desejo que une um sujeito desejante ao objeto desejado é aquele que comporta o investimento semântico (conteúdo). (BALOGH, 2002, p. 58)

Marv fica tão obcecado pelo objeto de desejo (vingança) que não adquire mais competência para executar a tarefa. Com isso, o viés de assassino passa a vítima, e é aprisionado por Kevin. Causando um dano, sua agente de condicional, Lucille, é morta, mas ele consegue fugir. Entretanto, coloca sua sanidade em jogo.

Figura 25 - Cenas extraídas do filme *Sin City* - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).



Solução: Marv encontra uma aliada (ajudante); agora que possui um saber/fazer adquire competência para seu desempenho, ou seja, passa à ação. Assim, o seu desejo foi atingido (vingança): ele mata Kevin e o cardeal Roark. Nesse momento a cor vermelha volta a se manifestar por meio do sangue, que pode ser considerado a força vital que, recém-adquirida, traz novo ânimo a Marv, agora preparado para a *sanção ou o fim*. Conforme figura abaixo:

Figura 26 - Cenas extraídas do filme *Sin City* - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).



CAPÍTULO III

3.1 Quadrinhos e filme: relação de fidelidade

As adaptações nem sempre são bem vistas pelos leitores/espectadores, que geralmente reclamam da fidelidade.

Na relação intertextual existente na transmutação, os problemas relativos à traduzibilidade/intraduzibilidade, fidelidade/infidelidade desembocam na questão do estatuto, da individualidade das obras partícipes do processo. O filme adaptado deve preservar em primeiro lugar a sua autonomia fílmica, ou seja, deve-se sustentar como obra fílmica, antes mesmo de ser objeto de análise como adaptação. (BALOGH, 2004, p.53)

A difícil tarefa na transmutação de plataformas é fazer com que o leitor/espectador compreenda que o filme tem que se sustentar como filme, independentemente de sua contraparte de quadrinhos, ou seja, que as linguagens sincréticas das plataformas têm autonomia.

São inevitáveis as divergências entre as obras partícipes, pois cada uma possui linguagem própria. A transmutação requer adaptação no modo de interpretar e produzir a mesma estética e manter o ritmo do texto narrativo.

Para Musburger (2008, p 205), a adaptação é:

[...] uma tradução relativamente fiel de uma peça, um conto, romance, ou mesmo uma história em quadrinhos para um filme ou programa de televisão. Para tentar fazer uma adaptação, você deve conhecer muito bem o trabalho original e se esforçar ao máximo para traduzi-lo para uma mídia diferente, mantendo personagens e temas centrais praticamente intactos.

Manter a história e as características das personagens (físicas e psicológicas) mais “marcantes” para a trama geraria adaptação mais fiel. Mesmo assim, a adequação de plataformas é essencial; por exemplo, a passagem da linguagem sincrética estática (história em quadrinhos) para a linguagem sincrética em movimento (filme) requer grande empenho em sua adaptação, pois há elementos distintos entre as duas linguagens, como:

- Estático x movimento;
- Texto (escrito) x texto (falado);

- Onomatopeias x efeitos sonoros;
- Cor pigmento x cor luz;
- Ausência de som x trilhas sonoras;
- Performance “desenhada” x performance “atuada”.

Os elementos citados possuem certa similaridade, porém operam de maneira diferente, dependendo da plataforma utilizada. É imprescindível, no caso dos quadrinhos, que o leitor exerça um contrato silencioso com o autor das histórias em quadrinhos. O leitor se permitirá “participar” da história da história em quadrinhos. A “participação” faz com que, por exemplo, havendo intervalo de um requadro a outro⁸⁰, o leitor “complete” mentalmente esse espaço com uma ou mais imagens que conectem um requadro ao outro, formando a cena proposta. Ou o leitor consiga “ouvir” o som de uma onomatopeia, o que pode gerar sinestesia, havendo a magnificação da obra em quadrinhos, ou não.

Cada linguagem tem seu ritmo de leitura, e o cinema clássico tende acentuadamente a unificá-los, diminuindo a possibilidade de participação do espectador. Outros elementos, como caracterização das personagens, sons, trilha sonora etc., influenciariam o resultado da adaptação. O que funciona em quadrinhos pode não funcionar no cinema e vice-versa.

Há diferenças na convocação ao leitor feita pelos quadrinhos e a convocação ao espectador de cinema. O cinema emprega certo realismo e os quadrinhos tendem a ser mais oníricos.

Segundo Balogh (2004, p.55),

Na prática, se reconhece como adaptado o filme que *conta a mesma história* do livro no qual se inspirou, ou seja, a existência de uma mesma história é o que possibilita o “reconhecimento” da adaptação por parte do destinatário.

Se a história é reconhecida em ambas as plataformas (história em quadrinhos e cinema), é considerada, portanto, uma adaptação.

⁸⁰ Calha ou Sarjeta – A distância entre os requadros. Determina uma elipse temporal.

Entretanto, é importante lembrar, pois é o objeto deste estudo, que na transmutação da plataforma das histórias em quadrinhos para o cinema acontece outra ocorrência na adaptação, sendo que a imagem é o principal constitutivo de uma história em quadrinhos.

Pressupondo que filmes baseados em histórias em quadrinhos ganham distinto enfoque nas adaptações, deve-se atentar em revelar o “espírito” do personagem, e não adaptando uma história em particular, mas o conceito nelas embutido. Percebe-se que até as suas origens são simplificadas e em alguns casos atualizadas ou modificadas.

As constituições visuais da história em quadrinhos e de seus personagens estão visíveis e suas características físicas e psicológicas são conhecidas e expostas em diversas situações nas quais acabam revelando grande parte do “funcionamento” da personagem. Normalmente as revistas têm anos no mercado, fazendo com que a personagem receba uma proximidade, ou laço mais afetivo com o leitor.

Quando as características físicas, psicológicas e visuais ganham versão *live-action*⁸¹, e se a adaptação foge do pré-conhecimento e expectativa do leitor, isso talvez provoque um conflito de fidelidade, pois foi gerado outro paradigma, que deixa a personagem menos reconhecível.

Em *Sin City – A Cidade do Pecado*, o diretor Robert Rodriguez declarou⁸² que não via *Sin City*⁸³ como adaptação, mas como tradução⁸⁴. Mesmo essa tradução sofre adequação, por mais fiel que o diretor seja em relação à obra original; neste caso, a própria série da revista *Sin City* foi usada como storyboard⁸⁵. Porém, a mudança de plataforma requereu ajustamento.

⁸¹ *Live-Action* é termo utilizado no cinema, teatro e televisão para definir os trabalhos realizados por atores reais, de carne e osso, ao contrário das animações. <http://pt.wikipedia.org/wiki/Live-action>, acessado 24/12/2012 às 13:30h.

⁸² <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-56067/curiosidades/>
http://en.wikipedia.org/wiki/Film_adaptation

⁸³ O filme.

⁸⁴ Nos créditos não é citado um roteirista, somente Frank Miller, como criador da história em quadrinhos na qual o filme é baseado.

⁸⁵ Storyboards são gráficos, como uma série de ilustrações ou imagens arrumadas em sequência com o propósito de pré-visualizar e transmitir a sequência e clima de uma cena de uma produção audiovisual.

A revista *Sin City* – Cidade do Pecado é literalmente feita em preto e branco⁸⁶, um alto-contraste, não havendo uso dos meios-tons. Porém, no cinema, um filme classificado como preto e branco não o é no sentido literal. No filme preto e branco as cores (policromia) não são registradas, e se o forem são descartadas depois, mas há o uso de uma monocromia entre o preto e branco, ou seja, os meios-tons.

Figura 27 - *Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p. 55).



Na imagem acima, em primeira análise nota-se que os suportes usados para as diferentes plataformas exercem efeito visual diferente. O suporte do cinema (primeira imagem) a princípio parece igual ao da segunda imagem (história em quadrinhos) em termos de narrativa e composição cênica. Policiais armados subindo uma escada em caracol, no que aparenta ser um prédio, e as duas imagens o transmitem; porém, se notarmos as imagens, a escada do “cinema” aparenta profundidade menor em relação à escada dos “quadrinhos”, que dá a sensação de ser mais alta. Ou seja, parece haver “achatoamento” da primeira imagem em analogia com a segunda. A imagem do cinema tem gama de tons (cinzas), enquanto a dos quadrinhos exerce alto-contraste entre o preto e branco.

⁸⁶ Com exceção da capa e contracapa, que são coloridas.

Os limites físicos impostos pelos suportes (cinema/história em quadrinhos) supostamente afetam a leitura da imagem, que gerariam sensações diferentes, apesar de ser mantida a narrativa.

Figura 28 - *Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City* – A Cidade do Pecado (HQ, p. 137).



No entanto, o suporte para o cinema funciona perfeitamente em distintas situações, como na figura acima (primeira imagem); a ponte “ganha” profundidade maior, e se percebe a sua grandeza, produzindo a percepção de distância muito maior do que a ponte dos “quadrinhos”, que transmite impressão claustrofóbica.

Apesar de o diretor Robert Rodriguez ressaltar que fez tradução e não adaptação, mesmo a tradução teve que passar pela adequação de plataformas. Porém, a narrativa das obras (quadrinhos/cinema) se manteve, ou seja, *contam a mesma história*.

Nas duas obras (quadrinhos/filme) verificamos que o diretor teve cuidado especial na transposição das personagens, mantendo suas características (físicas e psicológicas) o mais semelhante possível.

Os dois fatores, “*contar a mesma história*” e características (físicas e psicológicas) semelhantes causariam fidelidade maior à obra transmutada, agregando o pré-conhecimento (quadrinhos) à nova versão (filme) com mais similaridades e talvez maior aceitação.

3.2 Proximidade das plataformas

Nos procedimentos das adaptações, um elemento imprescindível é a intertextualidade⁸⁷, ou seja, a invenção de um texto a partir de outro texto existente. Compreende-se por texto não somente o texto literário, mas a produção de distintas áreas do saber humano.

A intertextualidade é a relação dos pontos conjuntivos do texto fonte e da sua adaptação. Nesse caso, as relações entre a história em quadrinhos, *Sin City* – A Cidade do Pecado e de sua versão fílmica *Sin City*⁸⁸.

Segundo o diretor Robert Rodriguez, nos extras do filme:

A ideia do filme *Sin City* existe desde o início dos anos 90, mas como seria possível adaptá-lo? Ele acabaria como um filme comum, não teria o mesmo clima. Um filme comum seria terrível, então pensei em transformar o filme em livro. As mídias são semelhantes. São fotografias de movimento. Não quero fazer *Sin City* de Robert Rodriguez. Quero fazer *Sin City* de Frank Miller, porque adoro esse trabalho. (*Sin City* – A Cidade do Pecado, 2005).

Como se afirmou, o diretor Robert Rodriguez teria como meta fazer o mais fiel possível a adaptação fílmica da série de quadrinhos *Sin City*, e para tanto usou a própria série de quadrinhos como storyboard. O intertexto abrange as imagens e o estilo gráfico da obra original. O conhecimento do estilo da obra não foi suficiente. Foi criada uma série de táticas para a transmutação da obra⁸⁹ para o cinema. As táticas envolvem os elementos a serem mantidos, em termos de cenas e narrativa, e como contá-los, o que abarca a parte técnica e a própria visão do diretor.

No caso de *Sin City*⁹⁰, todos os elementos fílmicos da transmutação foram extrapolados. Para o diretor⁹¹ não era suficiente usar somente elementos das histórias em quadrinhos e adaptá-los para a linguagem do cinema, pois queria algo mais, aproximar o máximo possível o seu filme da criação de Frank Miller⁹².

⁸⁷ O termo intertextualidade foi introduzido por Júlia Kristeva em 1969 de uma leitura da obra de Bakhtin.

⁸⁸ O filme, nos Estados Unidos, seu país de origem, usa apenas o título *Sin City*; no Brasil foi acrescentado o artigo feminino no subtítulo – *Sin City* – A Cidade do Pecado. Deve-se ressaltar que o filme é o título de uma série de histórias em quadrinhos escrita por Frank Miller e publicadas no formato de *film noir*.

⁸⁹ *Sin City*, a série de história em quadrinhos.

⁹⁰ O filme.

⁹¹ Robert Rodriguez.

⁹² Autor/ilustrador da série *Sin City*.

Rodriguez utilizou recursos técnicos para a linguagem sincrética dos quadrinhos sobrepujar ou dominar a linguagem sincrética do cinema para incorporar com a maior fidelidade possível o estilo gráfico e narrativo dos quadrinhos, como uma “*história em quadrinhos em movimento*”. Os enquadramentos e falas foram extraídos diretamente das revistas⁹³. A movimentação da câmera foi reduzida. Os atores escolhidos mantinham semelhança com o visual dos personagens das revistas, e foram utilizadas próteses para obter verossimilhança.

Antes de comparar as proximidades de plataformas⁹⁴, é importante entender o espaço fílmico, conforme assinala Jacques Aumont (2011):

Sabe-se que um filme é constituído por um enorme número de imagens fixas chamadas fotogramas, dispostas em sequência em uma película transparente; passando de acordo com certo ritmo em um projetor, essa película dá origem a uma imagem muito aumentada e que se move. Evidentemente, existem grandes diferenças entre o fotograma e a imagem na tela – começando pela impressão de movimento que a última dá; mas ambos apresentam-se a nós sob a forma de uma imagem plana e delimitada por um quadro. (AUMONT, 2011, p. 19)

Usaremos o fotograma para comparar as imagens do fílmico em relação aos quadrinhos; a comparação não se aterá ao significado do plano. O “plano” tem sentido muito amplo, segundo Aumont (2011, p. 39).

A noção muito difundida de *plano* abrange todo esse conjunto de parâmetros: dimensões, quadro, ponto de vista, mas também movimento, duração, ritmo, relação com outras imagens. Mais uma vez trata-se de uma palavra que pertence de pleno direito ao vocabulário técnico e que é muito comumente usada na prática da *fabricação* (e da simples visão) dos filmes.

Aumont (2011, p. 44) acrescenta:

Por todos esses motivos – ambiguidade no próprio sentido da palavra, dificuldades teóricas ligadas a qualquer decupagem de um filme em unidades menores – a palavra “plano” deve ser utilizada com precaução e, sempre que possível, evitada. Pelo menos, ao empregá-la, devemos ter consciência do que ela *abrange* e do que *mascara*.

Para a apreciação das imagens próximas entre as plataformas dos quadrinhos/filme não empregaremos uma análise no espectro do “plano” fílmico em

⁹³ Sin City – The hard Goodbye (*Sin City* – Cidade do Pecado), The Customer is Always Right (O cliente sempre tem razão), The Big Fat Kill (A grande matança), That Yellow Bastard (O assassino amarelo).

⁹⁴ Quadrinhos/filme.

decorrência de sua complexidade, como Aumont elucidou, e por não fazer parte deste estudo. Porém, nos ateremos ao sentido da imagem, conforme Martine Joly (2010, p. 17):

[...]. Que aprendemos a associar ao termo “imagem” noções complexas e contraditórias, que vão da sabedoria à diversão, da imobilidade ao movimento, da religião à distração, da ilustração à semelhança, da linguagem à sombra. Foi possível perceber isso por meio de simples expressões correntes que empregam o termo “imagem”. Ora, essas expressões são tanto o reflexo como o produto de toda a nossa história.

Para o exame das imagens nos apropriaremos da definição de semelhança. Observaremos comparativamente as semelhanças entre as proximidades das imagens dos quadrinhos e as fílmicas, e suas divergências. Para tal é imprescindível a seguinte categorização básica:

- Similares.
- *Background* invertido ou acrescido.

Entende-se por imagens similares aquelas que apresentam a mesma representação visual, com ou sem divergências sutis, como o enquadramento; e para entender melhor esse elemento será usada a definição de René Gardies (2006, p. 20): “Designa-se por *enquadramento* o acto, bem como o resultado desse acto, que delimita e constrói um espaço visual para o transformar em *espaço de representação*.” Joly (2010, p.94) ressalta: “O enquadramento – não deve ser confundido com a moldura. A moldura é o limite da representação visual, o enquadramento corresponde ao tamanho da imagem, suposto resultado da distância entre o objeto fotografado e a objetiva”.

Background invertido ou acrescido são imagens nas quais o fundo foi modificado no sentido cromático ou de cenário, ou seja, as cores do fundo foram invertidas como, por exemplo, o fundo em uma plataforma era branco e na sua transmutação ficou preto ou vice-versa, ou uma plataforma tinha no seu background um cenário (interno ou externo) e na transmutação foi retirado por um elemento plástico ou vice-versa.

As imagens abaixo representam a categoria das “Similares” entre as duas plataformas, sendo a imagem da esquerda relativa ao filme e da direita das histórias em quadrinhos.

Figura 29 - *Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p. 14).



Nas imagens acima as semelhanças são facilmente identificáveis: um homem forte em silhueta, bebendo diretamente no gargalo da garrafa. Supõe-se que seja o protagonista Marv, atrás de uma janela com persianas, que remetem a um elemento dos *film noir*. As sombras projetadas pelas linhas da persiana evidenciam morte ou ruptura do comportamento, já declarando o ritmo da história. Porém, percebe-se uma divergência na topologia, ou seja, na posição do personagem Marv. Na imagem do cinema (primeira figura), Marv está à esquerda e a imagem dos quadrinhos (segunda figura) à direita⁹⁵. Segundo Becker (199, p. 88) “(...) no Juízo Final os eleitos estarão à direita de Deus, os condenados à esquerda”. Talvez a imagem do filme manifesta que o protagonista Marv estaria condenado, desde o princípio da trama, o que não aconteceria nos quadrinhos.

Figura 30 - *Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p.25).



⁹⁵ Tendo como referência a visão do leitor/espectador.

Há a cena na qual Marv arrebenta a porta do quarto onde estava com Gold para fugir dos policiais. E para fugir “mergulha” escadaria abaixo, mantendo o ritmo alucinante. Existe grande semelhança entre as duas plataformas, porém a escada da versão fílmica está no sentido anti-horário, a da versão dos quadrinhos no sentido horário. Becker (199, p. 99) afirma:

[...] às vezes também é vista como descendente, levando para baixo da terra, ao reino das trevas, e assim simboliza a descida ao reino dos mortos ou acesso ao saber oculto ou ao inconsciente. – Uma escada *branca* pode indicar simbolicamente a clareza e a sabedoria [...].

Com relação à queda, a descida remete ao fim trágico do protagonista da história, e sua busca para saber quem matou a única mulher que lhe deu amor. A escada branca da história em quadrinhos insinuaria que pela primeira vez em sua vida Marv tem clareza de propósito.

Na cena abaixo, nota-se o cuidado em sua construção, principalmente pelas linhas horizontais dos tijolos na parede e dentro da sombra de Marv, a posição do corpo da mulher e seus acessórios, a relação claro e escuro; conseguiu-se intensa fidelidade na transposição de plataforma.

Figura 31 - *Sin City – A Cidade do Pecado* - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City - Cidade do Pecado* - (HQ, p. 70).



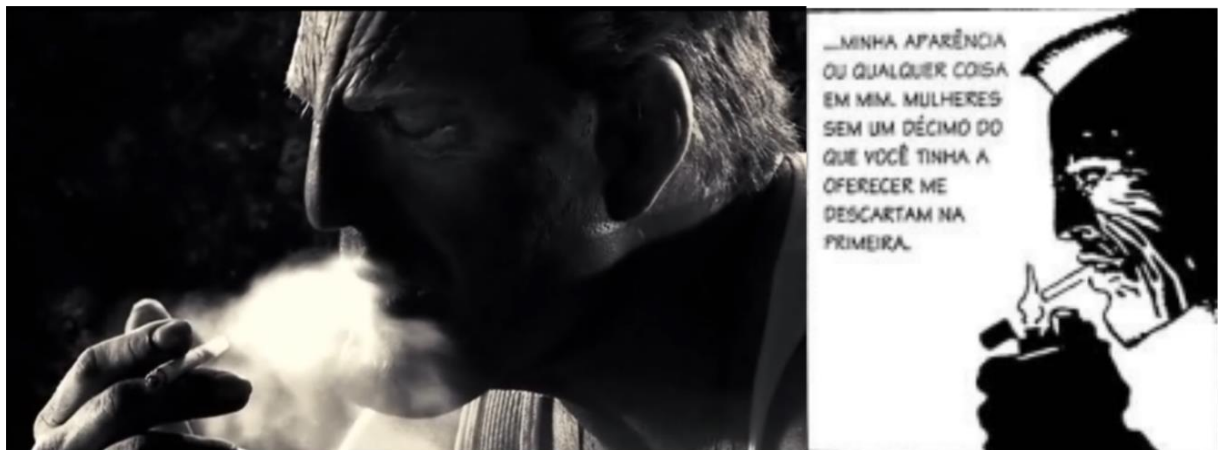
Na imagem abaixo, Marv continua fugindo da polícia; após roubar uma viatura policial se joga no rio e foge pelos canos. As duas imagens mantêm forte semelhança, o que se nota nas linhas das paredes. O contorno da “entrada” do cano é parecido; observa-se que existe até a sombra projetada do cano na parede.

Figura 32 - *Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p. 35).



As imagens a seguir referem-se à categoria “*Background* invertido ou acrescido”. Percebe-se o uso mais contínuo dentro da obra fílmica dessa categoria.

Figura 33 - *Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p.19).



A imagem acima demonstra como a caracterização dos personagens foi meticulosa. A variante é o fundo (*background*) que na imagem do cinema aparece em negro. Segundo Becker (199, p. 198), “[...] corresponde ao absoluto e assim exprime tanto a plenitude da vida como a sua ausência total”. A intenção cromática⁹⁶ acentua as características do protagonista Marv.

⁹⁶ Do cinema.

Figura 34 - *Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p.59).



Na sequência acima percebe-se afinidade entre as imagens do cinema e dos quadrinhos. A primeira imagem (quadrinhos) é a única que difere significativamente da sua contraparte cinematográfica. Há enquadramento mais fechado, evidenciando-se somente o olho do personagem Marv. Nessa sequência ainda existe um elemento interessante: a pessoa que Marv está perseguindo, visualmente se assemelha a outro personagem que Frank Miller desenhou para a editora Marvel Comics, Wolverine⁹⁷.

⁹⁷ Criado por John Romita e Len Wein (1974): http://www.guiadosquadrinhos.com/personbio.aspx?cod_per=48

Figura 35 - Recorte da imagem de Frank Miller and Joe Rubinstein's cover to WOLVERINE limited series #4 (1982) ⁹⁸.



Figura 36 - *Sin City – A Cidade do Pecado* - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City - Cidade do Pecado* - (HQ, p. 94).

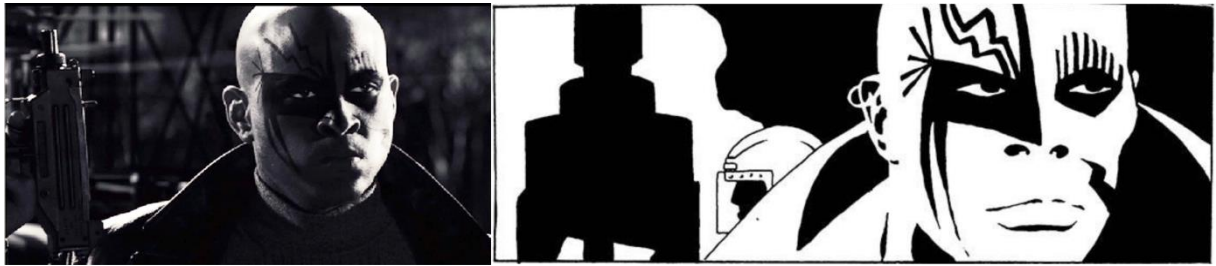


A cena na qual aparecem Marv e o lobo mantém basicamente a estrutura cênica, e sua divergência aparece justamente no *background*; no filme temos a impressão do nascer do sol e prédios que remetem a uma fazenda, e na versão quadrinhos só há um fundo preto e uma linha branca, que seria a linha do horizonte. Becker (199, p. 171) comenta a respeito do lobo: “(...) animal simbólico ambivalente, com aspecto negativo selvagem, diabólico e outro positivo, relacionado com o espírito”. Os autores⁹⁹ talvez queiram transmitir a luta constante do homem entre o bem e o mal.

⁹⁸ <http://midtowncomics.tumblr.com/post/27126683173/themarvelageofcomics-heres-frank-miller-and>

⁹⁹ Frank Miller – autor/ilustrador dos quadrinhos *Sin City – Cidade do Pecado*, e Robert Rodriguez do filme *Sin City*.

Figura 37 - *Sin City* - A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005)/*Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p. 122).



Na imagem acima, a semelhança é muito ampla: o próprio rosto do ator/desenho, as marcas no rosto e a posição da arma. Na imagem fílmica houve o descarte do policial que se encontra em segundo plano e o acréscimo do cenário.

Nas imagens aqui apresentadas percebemos rigor na construção do filme; os detalhes na construção de cada cena são específicos, a posição das personagens, o figurino, predominância das áreas mais escuras, cuidado no “emprego” dos lugares mais claros etc. Mesmo quando ocorre divergência ela é sutil, maximizando a sensação da transposição dos quadrinhos para o fílmico. Sensação dos “quadrinhos em movimento”.

Porém, deve-se salientar que na versão fílmica houve mudança nos valores, na parte cromática e na ambientação. Percebe-se a intenção de reforçar a trajetória trágica do protagonista, espécie de reiteração que sempre leva ao desfecho dramático.

Contudo, existem pontos nos quais houve divergências, por acrescentar ou retirar cenas, assim discriminadas:

- Goldie e não Marv.
- Sem assassino agora.
- Sem mãe de Marv.
- Flashback de Marv com Roark.

Goldie e não Marv – Apesar das duas histórias (história em quadrinhos e o filme) começarem com um tipo de focalização mental, como explicam Vanoye e Goliot-Lété (2011, p.44):

Existe outra forma de focalização mental, a voz interior: ouve-se o que a personagem pensa, mas ou se vê a personagem muda, ou não se percebem as palavras que saem de sua boca. Os pensamentos da personagem só intervêm na trilha sonora e não na imagem.

A personagem narradora¹⁰⁰ está presente no início das duas obras, porém nos quadrinhos a primeira imagem é da prostituta Goldie. A contraparte fílmica se inicia com a sombra, que aparenta ser do personagem Marv.

Na primeira imagem (abaixo) nota-se a figura de uma mulher de cabelos encaracolados, vestido preto, que se funde com o background, usando uma luva que vai do cotovelo ao punho; a silhueta da figura e seus limites são demarcados pelo drapejamento de suas vestes, e estrategicamente o autor¹⁰¹ usa a mão da mulher, que aparenta formar o numeral “1”, indicando o início do capítulo. Os olhos da figura feminina não são apresentados, o único elemento do rosto que se pode notar é a boca. Conforme Becker (1999, p.46): “[...] como órgão da palavra e do sopro, simboliza o poder do espírito e a força criadora, sobretudo a insuflação da alma e da vida. Como órgão do comer do devorar e do engolir, também é símbolo da destruição [...]”.

Figura 38 - *Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p. 11)/*Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005).



Este início, nos quadrinhos, apresentando a figura da mulher Goldie, de certa forma explana o enredo da história: Goldie insufla “vida” no protagonista Marv, pois ele não tem uma direção em sua vida, sempre vagando de um lado a outro. Ao

¹⁰⁰ O brutamontes Marv.

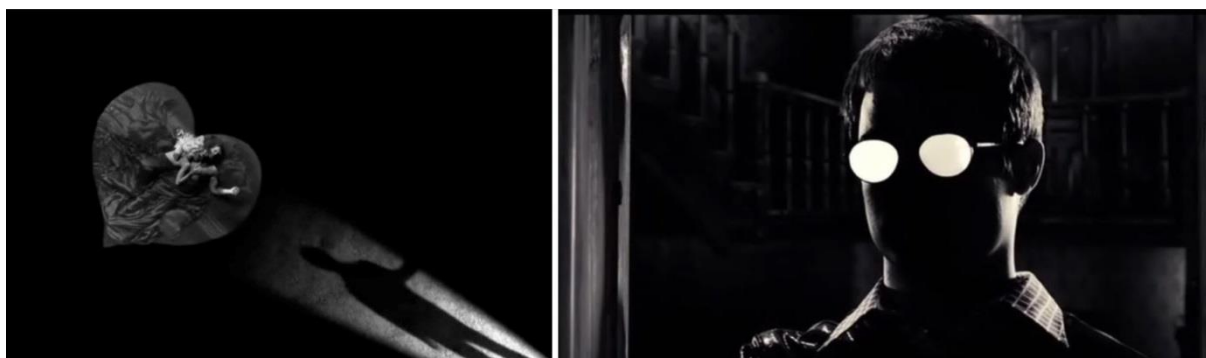
¹⁰¹ Frank Miller.

conhecê-la ele descobre outro lado da vida; contudo, dura pouco, pois a morte de Goldie desencadeia uma série de circunstâncias que terminariam na sua destruição. Goldie acaba significando a vida e a destruição de Marv.

A versão fílmica começa com a sombra de Marv (imagem acima). Becker (1999, p. 267) afirma sobre a sombra: "[...] Por um lado é o oposto da - luz; [...] é com frequência considerada a segunda natureza de todas as coisas e seres, aparentada com a morte". É possível supor que Marv será uma espécie de agente da morte.

Sem assassino agora – No início do filme, enquanto Marv se encontra adormecido ao lado de Goldie, a porta do quarto se abre e aparece uma figura humana (Kevin), que supostamente é o assassino de Goldie (imagem abaixo). Nos quadrinhos essa situação não se manifesta, não existe.

Figura 39 - Sin City – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005).



Na primeira imagem, há os objetos de cena de um ambiente interno, que pode ser um quarto. Observados de um ângulo superior, no canto está a cama em forma de coração, Marv e Goldie dormindo; no canto oposto o que aparenta ser uma porta se abre, com alguém segurando na maçaneta e a sombra entrando no quarto, o que é possível de se identificar graças à luz externa. Becker (1999, p.223) ressalta:

Porta. [...]. À semelhança da ponte, símbolo da passagem de um lugar para outro. [...]. Na imaginação de muitos povos, também o outro mundo ou o mundo dos mortos se encontrava além de uma grande porta. [...] enquanto a porta aberta indica um convite para entrar ou um mistério revelado.

Nos quadrinhos o mistério do silencioso assassino de Goldie só é revelado a partir do capítulo 5; na versão fílmica é apresentada nos primeiros minutos a face do

homicida (segunda imagem acima). Percebe-se a figura fria de um rosto sem expressão, sendo que os óculos não permitem a visualização dos olhos. Becker (1999, p. 202) comenta: “[...] O olho é símbolo da visão espiritual, mas também como ‘espelho’ da alma e do espírito - instrumento da expressão da alma e do espírito”. Como não podemos identificar os olhos em Kevin (o assassino), supõe-se a frieza de um ser vazio, sem sentimentos ou noção de moral.

Sem mãe de Marv – A mãe de Marv (imagem abaixo) nos quadrinhos só aparece em silhueta, sem muitos detalhes, porém se trata de uma senhora bem idosa, a quem o protagonista tem muito respeito e amor. Ela foi excluída da versão para o cinema, talvez por ser a única figura feminina que tem perfil maternal.

Figura 40 - *Sin City* - Cidade do Pecado - (HQ, p. 49).



Flashback de Marv com Roark – Quando Marv encontra finalmente o homem por trás de toda a trama, o poderoso cardeal Patrick Henry Roark, eles mantêm um curto diálogo, em seguida Marv mata o cardeal com as próprias mãos (versão das histórias em quadrinhos). Entretanto, em sua versão para o cinema esse diálogo é mais prolongado, incluindo o recurso do flashback. Burch (1973, p.16) analisa: “[...] o recuo no tempo surge quase sempre sob a forma de 'flashback'. Pois, tal como uma elipse pode cobrir vários anos, do mesmo modo um regresso no tempo pode fazer-nos andar vários anos atrás, em vez de alguns segundos”.

O recuo no tempo foi usado para explicar a Marv que Goldie descobriu sobre os assassinatos das prostitutas, do envolvimento da igreja, que ela foi ameaçada de

morte, por que ela foi em busca de um protetor, que Kevin foi matá-la e por fim a trama que o incriminaria, mostrando o percurso de Marv até encontrar o cardeal e o motivo. Com exceção da cena na qual Goldie entra no bar para procurar um protetor, as demais cenas foram extraídas do filme.

Figura 41 - *Sin City* – A Cidade do Pecado - Frank Miller (filme-2005).



3.3 Discurso imagético

As obras *Sin City* – Cidade do Pecado¹⁰² e *Sin City* (o filme), segundo os autores¹⁰³, baseiam-se nos *films noir*. *Noir*¹⁰⁴ são filmes provenientes dos romances policiais e que passaram por uma adaptação. São filmados em preto e branco, distinguidos pelos altos contrastes, produzidos nos anos 1940 até início de 1950, com características do expressionismo alemão. Apresentam o comportamento humano e os temas de maneira diferente, como um universo cínico e antipático, heróis abatidos, fatalidades, pessoas oprimidas, injustiça, corrupção, fraqueza moral etc. Um dos elementos da sua estética é a iluminação em “*low key*”¹⁰⁵, técnica na qual predominam as sombras, apresentando poucos detalhes das imagens, insinuando o assunto em cena. Os espectadores demonstraram grande entusiasmo por esse gênero fílmico.

¹⁰² História em quadrinhos.

¹⁰³ Frank Miller (*Sin City* – Cidade do Pecado – quadrinhos) e Robert Rodriguez (*Sin City* – o filme).

¹⁰⁴ O termo *film noir* foi atribuído pelo francês Nino Frank, um crítico de cinema, em 1946.

¹⁰⁵ <http://www.dicasdefotografia.com.br/o-que-e-fotografia-lowkey> <acessado 06/02/2013> 11h12

Os *films noirs* apresentam características próprias, como assinala Barboza (2007, p.221):

Segundo definição da *Enciclopédia de Cinema Kartz*, o *noir* se refere aos filmes hollywoodianos da década de 1940 e começo dos anos 1950, nos quais era retratado o submundo escuro do crime e da corrupção (...) cujos heróis, bem como os vilões, eram cínicos, desiludidos e, frequentemente, solitários e inseguros, fortemente ligados ao passado e indiferentes quanto ao futuro... abuse de cenas noturnas (internas e externas), com cenários que sugerem realismo e com iluminação que enfatiza as sombras e acentua o clima de fatalidade. (...) Os elementos inerentes a um filme *noir* são específicos e nem sempre precisam estar juntos para caracterizá-lo. De um modo geral, temos um fato criminal; o submundo urbano; violência; erotismo velado; detetive particular durão, solitário e cínico; dramas psicológicos.

Os personagens eram bem delineados como, por exemplo, policiais corruptos, *femme fatales*, maridos ciumentos, bodes expiatórios, detetives falidos etc. As tramas apresentavam corrupção, *gangsters*, julgamentos, assassinatos, e continham um teor psicológico muito amplo.

A finalidade aqui é balizar um referencial visual dos *films noirs* e das obras partícipes desta pesquisa. Um eixo que possibilite visualizar as semelhanças das obras (quadrinhos e sua versão fílmica – *Sin City* e os filmes *noir*) para um entendimento imagético mais ampliado, e assim aumentar o repertório visual, com relação à linguagem visual das obras.

Observar neste eixo a rotação filme/quadrinhos/filme e como os elementos principais, citados por Barboza (2007, p.221), dos *films noir* se manifestam. Para tal usaremos as seguintes categorias:

- Fato criminal
- *Femme fatales*
- O submundo urbano/violência
- Personagens solitários e “durões”
- Cenas noturnas

Conforme Balogh (2001, p.63), o *film noir* “[...] começa com um dano, que é invariavelmente um crime”. Observando as imagens abaixo, que representam a categoria “fato criminal”, em todos os casos os filmes iniciam-se com um crime.

Figura 42 - Imagem (A) - Extraída do filme "The Third Man"¹⁰⁶ - Imagem (B) Extraída da HQ - *Sin City* - Cidade do Pecado (1996, p. 18) - Imagem (C) Extraída do filme "*Sin City*" de Frank Miller (2005).



Nas imagem (A), o filme "The Third Man" narra a história de um escritor de contos policiais, atualmente desempregado (Holly Martins), que vai para Viena, a partir do convite de um amigo, com uma proposta de emprego. Ao chegar descobre que seu amigo havia morrido misteriosamente, e então começa a investigação.

Nas imagens (B) e (C), Marvin acorda ao lado de sua amada Gold, mas ela está morta, o que desencadeia uma busca frenética ao assassino. O autor/diretor Frank Miller se apropria desse recurso dos *films noir* (o fato criminal no início da trama) e o mantém nas histórias em quadrinhos e na versão cinematográfica.

As *femme fatales* ou mulheres fatais¹⁰⁷ compõem o microuniverso dos *films noir*. São mulheres que normalmente conquistam e iludem o protagonista, variando entre vilãs e anti-heroínas; em certas ocasiões se tornam heroínas. Normalmente, margeiam entre o bem e o mal, atuando em favor próprio e ignorando normas sociais de conduta, angustiado os parceiros com relação à afeição. Nas imagens abaixo há exemplos:

Figura 43 - Imagem (D) - Rita Hayworth¹⁰⁸ - Imagem (E) Extraída da HQ - *Sin City* - Cidade do Pecado (1996, p. 70) - Imagem (F) Extraída do filme "*Sin City*" de Frank Miller (2005).



¹⁰⁶ The Third Man, 1949 (O Terceiro Homem). Direção: Carol Reed. <<http://melhoresfilmes.com.br/filmes/o-terceiro-homem>> acessado 10/12/2012 - 10h00

¹⁰⁷ Tradução livre.

¹⁰⁸ Gilda, 1946. Direção: Charles Vidor. <<http://melhoresfilmes.com.br/filmes/gilda>> acessado 10/12/2012 - 10h15.

O submundo urbano e a violência são características marcantes desse gênero de filme¹⁰⁹. A estética do *film noir*, com sua violência e transgressões sociais e morais, estava em rota de colisão com o modo norte-americano de vida (*american way of life*), despontando direções do comportamento humano antes ignorado nas novas produções hollywoodianas.

Figura 44 - Imagem (G) – À Beira do Abismo¹¹⁰ - Imagem (H) Extraída da HQ - Sin City Cidade do Pecado (1996, p. 60) - Imagens (I / L) Extraídas do filme "Sin City" de Frank Miller (2005) - Imagem (J) – A Marca da Maldade¹¹¹ - Imagem (K) Extraída da HQ - Sin City - Cidade do Pecado (1996, p. 64).



Personagens solitários e “durões” são conhecidos como os protagonistas das histórias *noir*, geralmente detetives privados, cínicos, mal-humorados. Tendem a uma vida solitária, com algum tipo de limitação física ou emocional.

Figura 45 - Imagem (M) – Ibid imagem “G” - Imagem (N) Extraída da HQ - Sin City Cidade do Pecado (1996, p. 20) - Imagem (O) Extraídas do filme "Sin City" de Frank Miller (2005).



¹⁰⁹ *film noir*.

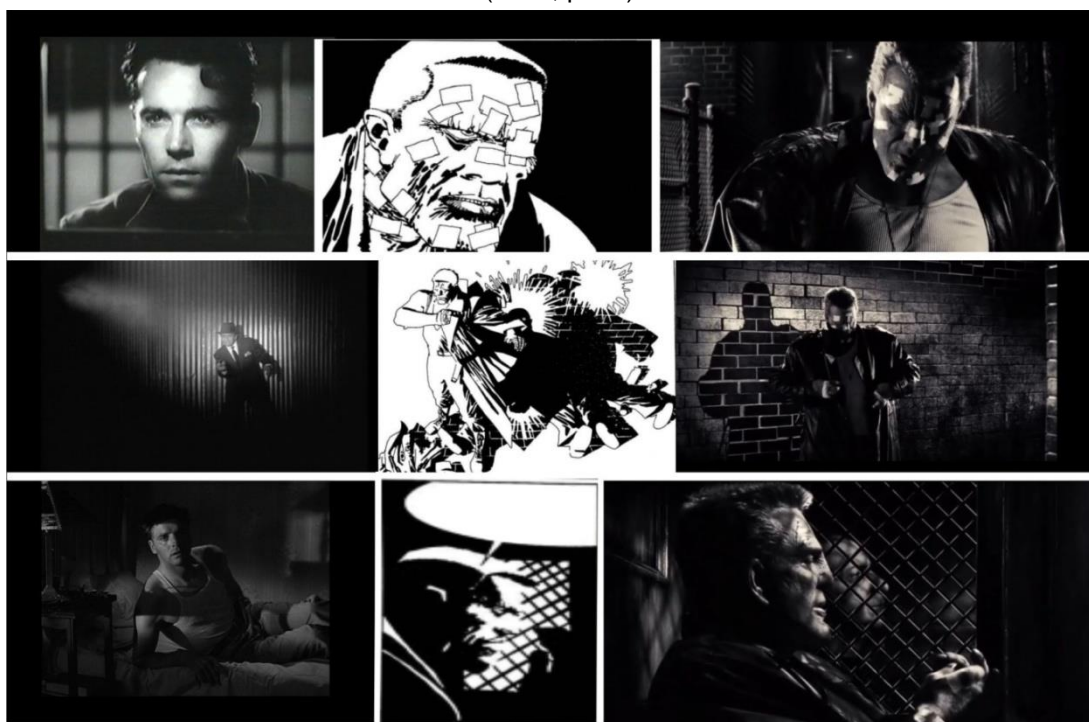
¹¹⁰ À Beira do Abismo (Big Sleep, The), 1946. Direção: Howard Hawks. <<http://www.cineplayers.com/filme.php?id=765>> acessado 10/12/2012 - 10h39.

¹¹¹ A Marca da Maldade (Touch of Evil), 1958. Direção: Orson Welles. <<http://www.cineplayers.com/filme.php?id=517>> acessado 10/12/2012 - 11h05.

Como exemplo dos detetives solitários e “durões” há Philip Marlowe¹¹², personagem de ficção criado pelo escritor estadunidense Raymond Chandler. Marlowe normalmente usa um sobretudo e chapéu, gosta de poesia e xadrez, possui um estilo meditativo e filosófico. Quando necessário não receia usar a força física e violência. Philip Marlowe acaba se tornando praticamente¹¹³ o padrão do detetive privado ou particular.

Com cenas noturnas (internas e externas), o *noir* utilizava grandes áreas de sombra, talvez na tentativa de conseguir maior verossimilhança com a realidade, ou aludindo, metaforicamente, à perplexidade da sociedade norte-americana mediante a corrupção em todos os níveis, principalmente na dita alta sociedade.

Figura 46 - Imagem (P) – Só se Vive Uma Vez¹¹⁴ - Imagem (Q) Extraída da HQ - Sin City Cidade do Pecado (1996, p. 53) - Imagens (R, U e Y) Extraídas do filme "Sin City" de Frank Miller (2005) - Imagem (S) – Império do Crime¹¹⁵ - Imagem (T) Extraída da HQ - Sin City Cidade do Pecado (1996, p. 69) - Imagem (V) – Os Assassinos¹¹⁶ - Imagem (X) Extraída da HQ - Sin City Cidade do Pecado (1996, p. 78)



¹¹² Interpretado pelo ator Humphrey Bogart - imagem "M".

¹¹³ Juntamente com o Sam Spade de Dashiell Hammett.

¹¹⁴ “Só se vive uma vez” (You Only Live Once), 1937. Direção: Fritz Lang. <<http://experimentenoir.blogspot.com.br/2011/04/you-only-live-once-so-se-vive-uma-vez.html>> acessado 13/12/2012 - 08h45

¹¹⁵ Império do Crime (The Big Combo), 1955. Direção: Joseph H. Lewis. <<http://www.imdb.com/title/tt0047878/>> acessado - 10/11/2012 - 09h10

¹¹⁶ Os Assassinos (The Killers), 1946, The Killers é um filme de 1946, baseado na obra homônima do escritor norte-americano Ernest Hemingway. Dirigido por Robert Siodmak. <<http://www.cineplayers.com/filme.php?id=8021>> acessado 13/12/2012 - 09h12

Percebe-se que diversos elementos citados por Barboza (2007) se manifestam mesmo em plataformas diferentes, em maior ou menor grau. O eixo filme/quadrinhos/filme parece funcionar sem perda na estética e narrativa. Klawe e Cohen comentam:

A aproximação entre cinema e quadrinhos é inevitável, pois os dois surgiram da preocupação de representar e dar a sensação de movimento. Os quadrinhos, como o próprio nome indica, são um conjunto e uma sequência. O que faz do bloco de imagens uma série é o fato de que cada quadro ganha sentido depois de visto o anterior. (KLAWA e COHEN, 1970, p. 110)

As duas plataformas (cinema e quadrinhos) talvez devido à sua proximidade na construção de criar a ilusão do movimento conseguem conversar entre si, mantendo ou não as características básicas na transmutação do *film noir* para a história em quadrinhos e dos quadrinhos para o filme.

Martine Joly (2010) comenta as imagens:

A função informativa (ou referencial), muitas vezes dominante na imagem, pode também ampliar-se em uma função epistêmica, proporcionando-lhe a dimensão de instrumento de conhecimento. Instrumento de conhecimento porque certamente fornece informações sobre os objetos, os lugares, ou as pessoas, em formas visuais tão divertidas quanto as ilustrações, as fotografias, os mapas ou ainda painéis. (JOLY, 2010, p. 60)

Como as duas mídias¹¹⁷ utilizam imagens, elas exercem forte influência no modo do contar e da relação similar entre plataformas, possibilitando a transmutação de maneira fiel. Joly (2010, p. 59) ressalta: “Instrumento de comunicação entre as pessoas, a imagem também pode servir de instrumento de intercessão entre o homem e o próprio mundo”.

¹¹⁷ História em Quadrinhos e Cinema.

CAPÍTULO IV

4.1 Similaridades e diferenças cromáticas e de imagem

A diferença marcante entre a estética dos quadrinhos de Frank Miller e de sua contraparte fílmica está na cor. Nos quadrinhos de *Sin City* – Cidade do Pecado, os únicos elementos cromáticos se encontram na capa e contracapa, o meio da revista está em preto e branco, irrestrito, sem a presença dos meios-tons, compondo um alto contraste, conferindo atmosfera dramática à história. Entretanto, a contraparte fílmica adotou procedimentos para a inserção de cores em alguns momentos, categorizados da seguinte forma:

- Gold e Wendy.
- Bar Kadie's Club Pecos.
- Sangue.
- Detalhes.

Gold e Wendy – Nas imagens abaixo há três situações nas quais Goldie é representada pelas cores. Na primeira imagem a predominância monocromática está no ambiente e no personagem Marv; somente a personagem Goldie e o lençol recebem manifestação cromática com predominância da cor vermelha. Becker (1999) detalha:

Vermelho, cor do fogo e do sangue, e, como estes, simbolicamente ambivalente. Positivamente: cor da vida, do amor, do calor, da paixão, da fecundidade. Negativamente: cor da guerra, do poder destrutivo do fogo, do derramamento de sangue, do ódio. (BECKER, 1999, p. 18)

Essa dualidade entre cor e sua ausência reforça o caráter dramático da história; tudo parece sem vida, sem graça, porém Goldie traz vida, calor, paixão, como se ela vivesse mais intensamente. As imagens seguintes (2 e 3) foram extraídas do flashback da conversa entre Marv e o cardeal Roark. Quando ele conhece Goldie a situação se repete, tudo está em preto e branco, exceto ela e seu vestido vermelho. Na prisão, Marv narra que foi acusado da morte de Goldie; ao passar a cena na qual está morta (imagem 4), mesmo sem vida, para Marv, a

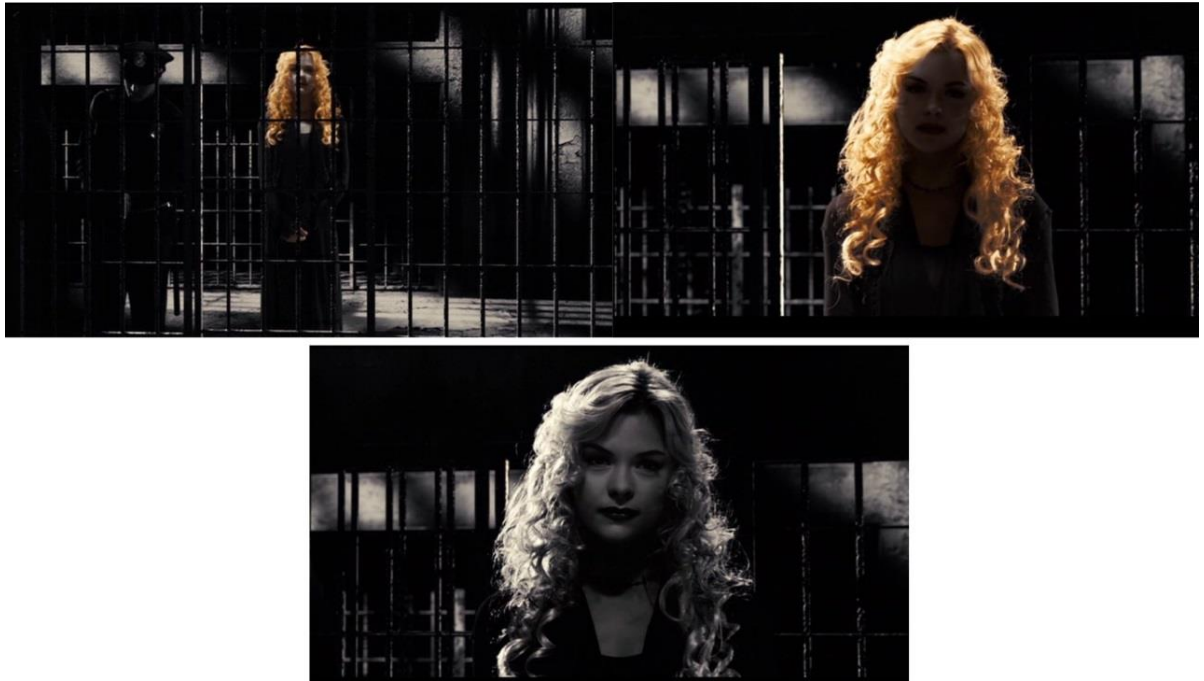
lembrança ainda é em cores, reforçando a ideia que ela havia trazido um motivo para a sua existência.

Figura 47 - Cenas extraídas do filme *Sin City - A Cidade do Pecado*, de Frank Miller (2005).



A cena que demonstra mais efetivamente a obsessão de Marv por Goldie é quando ele está preso; no dia de sua execução recebe uma visita e percebe, quando ela está em frente à porta da cela (imagem 1, abaixo), que a figura feminina está colorida, e ao entrar continua em cores (imagem 2). Mas Marv constata que não é Goldie, mas sua irmã gêmea Wendy, que gradativamente perde a cor, e fica totalmente monocromática, quem sabe trazendo Marv de volta à realidade, fria e sem esperança.

Figura 48 - Cenas extraídas do filme *Sin City - A Cidade do Pecado*, de Frank Miller (2005).



Bar Kadie's Club Pecos – No bar, supomos que a cor recebeu um atributo de sensualidade, pulsação e calor, uma atmosfera de vida. Talvez um refúgio das desventuras que a cidade impõe.

Figura 49 - Cenas extraídas do filme *Sin City - A Cidade do Pecado*, de Frank Miller (2005).



Sangue – Elemento presente e constante no filme, sobre o qual Becker (1999, p. 243) comenta: “Sangue é considerado algo misterioso entre a maioria dos povos. O mito identifica o sangue como a força vital [...], e especialmente com a alma. Essas forças devem ser liberadas através de sacrifícios humanos e de animais”.

A inclusão da cor no elemento sangue é utilizada de maneira estratégica, pois em nem todas as cenas de violência que acarretam no derramamento de sangue a cor desponta; como exemplo, na própria morte do personagem Marv, na cadeira elétrica, não é usado o recurso.

Em outros momentos em que há demonstração de fraqueza humana, realização dos objetivos, sobrevivência e até ironia, a cor tem sua importância. Quando os personagens travam lutas, o mais forte vencendo o mais fraco, o sangue ganha cor; quando Marv consegue derrotar seus antagonistas, o canibal Kevin e o cardeal Roark, o sangue toma sua cor original. Quando os médicos tentam salvar a vida de Marv, o sangue presente é vermelho, e mesmo apanhando para confessar os crimes que não cometeu, o sangue em seu rosto não apresenta cor, porém o sangue que cospe na declaração, ironizando a situação, é vermelho.

Figura 50 - Cenas extraídas do filme *Sin City - A Cidade do Pecado*, de Frank Miller (2005).



Detalhes – Diversos detalhes cromáticos são inseridos no filme, mas são pequenos detalhes. Seleccionamos os seguintes:

- Luzes de sirenes e das lanternas traseiras dos carros, luzes refletidas, luminárias, normalmente vermelhas.
- Frasco amarelo de remédio de Marv.
- Tatuagem de uma rosa vermelha no rosto decepado de uma prostituta.
- Luzes vermelhas do helicóptero da polícia.
- Olhos azuis de uma das prostitutas que prendem Marv.
- Placa de sinalização amarela em uma curva perigosa.
- Fogo e explosão.
- Botão do interruptor da cadeira elétrica de Marv.

São detalhes sutis, mas que permitem maior valor à narrativa e à estética do filme, elementos cromáticos que revelam mais do que o objeto pode contar, como o frasco amarelo de remédios de Marv. Becker (1999, p. 294) frisa: “[...] cor muito clara, com significado simbólico próximo do ouro, da luz e do sol; tal como ouro, o amarelo é muitas vezes símbolo da eternidade e da transfiguração”. Supõe-se que são o valor e a função do remédio para Marv; o remédio tem grande significado, pois ele o mantém dentro dos limites da normalidade, o que o igualaria ao ouro em termos de valor e em relação à transfiguração, ou seja, mudar radicalmente a maneira de agir e pensar de Marv.

Em suma, a inserção cromática em momentos específicos na adaptação fílmica teve desempenho positivo, pois acrescentou ao filme sem prejudicar ou desmerecer a transposição de plataformas.

Figura 51 - Cenas extraídas do filme *Sin City* - A Cidade do Pecado, de Frank Miller (2005).



Outro componente que chama a atenção é o protagonista; no *film noir* normalmente um detetive privado assume esse papel, porém Miller¹¹⁸ traz como protagonista de sua história em quadrinhos um criminoso. Nos dois casos mantém os aspectos de personalidade dessa personagem do *noir* (durões, violentos etc.). Porém, conforme Campbell:

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas e 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, 1949, p.29)

É possível supor que o herói se relaciona com maior intensidade a quem consegue sobrepujar suas limitações e quando há a convicção de sua empreitada mediante as provas apresentadas. Marv, o brutamonte, se apropria do papel de protagonista “herói”.

¹¹⁸ Frank Miller – criador, escritor e desenhista da história *Sin City* – Cidade do Pecado.

As plataformas quadrinhos e filme empregam vários elementos comuns. Entretanto, em diversas ocasiões essas diferentes plataformas determinam soluções distintas para uma transmutação. McCloud cita a seguinte divergência entre cinema e histórias em quadrinhos.

[...] a diferença básica é que a animação é sequencial em tempo, mas não espacialmente justaposta como nos quadrinhos. Cada quadro de um filme é projetado no mesmo espaço – a tela –, enquanto nos quadrinhos eles ocupam espaços diferentes. O espaço é para os quadrinhos o que o tempo é para o filme. (McCLOUD, 1994, p. 07)

Will Eisner assinala outro fator de divergência:

O cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto os quadrinhos a narram. Essas singularidades, claro, afetam as tentativas de aproximação do cineasta e do cartunista.

Tanto um quanto o outro são narradores trabalhando dentro de uma mídia para fazer contato com um público. Mas cada um deles tem um compromisso diferente com sua audiência. O cinema exige pouco mais do que a atenção do seu espectador, enquanto os quadrinhos precisam de um pouco de capacidade de leitura e participação. O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história ou se deter numa imagem e fantasiar. (EISNER, 2005, p. 75)

As diferenças básicas - do tempo e espaço, além da capacidade de leitura e participação do leitor, podem exigir maior ou menor participação do espectador, caso uma obra seja transposta para o cinema necessitando de “ajustamento” na maneira visual do contar. O “ajustamento” dos recursos usados para as diferentes plataformas midiáticas, conforme Xavier mostra:

[...] 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, 2005, p. 43)

A história em quadrinhos *Sin City* – Cidade do Pecado, de Frank Miller, ao ser transmutada para as telas incorporou grande parte dos elementos da linguagem sincrética dos *comics*, gerando fidelidade em sua identidade visual e narrativa. Dentre essas fidelidades, deve-se assinalar o uso do texto da própria história em

quadrinhos para o diálogo das personagens no filme e a semelhança física entre as personagens. Esses elementos contribuíram para uma adaptação mais verossímil.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolveu-se nesta dissertação uma análise que indica alguns resultados que não se deve garantir como verdadeiros ou apropriados. Todavia, somam ao assunto da transmutação de plataformas, principalmente entre quadrinhos e cinema.

As adaptações incorrem em vários procedimentos que devem manter elementos e características da obra fonte, porém o resultado na nova plataforma midiática necessita se sustentar, ou seja, deve ter autossuficiência de linguagem. Se as plataformas envolvidas (nas adaptações) mantiverem as características próprias de linguagem, entretanto, que se possa reconhecer a história em ambas, a fim de se considerar que a transposição foi bem-sucedida e bem aceita pelos espectadores.

Na transmutação da história em quadrinhos *Sin City* – Cidade do Pecado houve a preocupação do diretor Robert Rodriguez em tornar a adaptação o mais fiel possível. Para isso usou a própria revista como storyboard, além dos textos, com inclusão do uso de recursos tecnológicos, o que contribuiu para recriar a atmosfera da cidade, cenas e personagens.

Uma das mais significativas diferenças entre a história em quadrinhos e sua contraparte fílmica está na cor. Nos quadrinhos as cores se situam somente na capa e contracapa, e a história em si está em preto e branco, um alto contraste, sem o uso dos meios-tons. Na versão cinematográfica há o recurso visual das cores. O estratagema usado para o uso da cor e da iluminação conseguiu adicionar valor, realismo e dramaticidade em momentos-chaves da trama. Joly comenta:

As cores e a iluminação - A interpretação das cores e da iluminação, assim como as formas, é antropológica. Como qualquer percepção, sua percepção é cultural, mas talvez nos pareça mais “natural” que qualquer outra. No entanto, é essa mesma “naturalidade” que pode nos ajudar, afinal, a interpretá-las. De fato, a cor e a iluminação têm efeito psicofisiológico sobre o espectador porque, “percebidas oticamente e vividas psiquicamente”, colocam o espectador em um estado que “se assemelha” ao de sua experiência primordial e fundadora das cores e da luz. (JOLY, 2010, p. 100)

As estratégias usadas pelos diretores para transmutar a plataforma de quadrinhos para as telas o mais fiel possível, aparentemente parecem ter funcionado. Mesmos os elementos dissimilares foram elaborados de tal forma que reforçaram a trama da história e a jornada do protagonista.

Perante as implicações desta pesquisa, notamos que com táticas elaboradas, como assegurar a mesma narrativa agregada ao estilo visual original, ou com poucas alterações, ou alterações estratégicas, a transmutação de plataformas mantém elementos constitutivos da obra fonte, sustentando a expectativa do espectador.

A *graphic novel Sin City* – Cidade do Pecado (obra fonte) possui um viés interessante, arquitetada dentro dos moldes do *film noir*, conseguindo fixar os constituintes desse gênero cinematográfico. Na adaptação dos quadrinhos para o cinema permaneceram os elementos dos quadrinhos, reunindo, ainda, os elementos do *noir*. Consideramos, portanto, que a versão para o cinema firmou uma similaridade bem próxima entre as plataformas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. São Paulo. Editora Papirus, 1995.

BALOGH, Anna Maria. **Conjunções, disjunções e transmutações - Da literatura ao cinema e à TV**. 2º edição revisada e ampliada. São Paulo. Editora Annablume, 2005.

BALOGH, Anna Maria. **O discurso ficcional na TV**. São Paulo. Editora Edusp, 2002.

BARBOZA, Nelson Alves. **Cinema - Arte, Cultura, História**. Rio de Janeiro. Editora Jornal Tipo Carioca Ltda., 2007.

BECKER, Udo. **Dicionário de Símbolos**. São Paulo. Editora Paulus, 1999.

BITO, Angélica. Sin city: a cidade do pecado. 2005. Disponível em: <<http://cinema.cineclick.uol.com.br/criticas/ficha/filme/sin-city-a-cidade-do-pecado/id/1047>> Acessado: 10/12/2010.

BURCH, Noel. **Práxis do cinema**. Lisboa. Editora Estampa, 1973.

CAMPBELL, Joseph; **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento - Cultrix, 1949.

CESAR, Newton. **Direção de arte em propaganda**. São Paulo. Editora Senac, 2006.

COELHO, Raquel. **A arte da animação**. Belo Horizonte. Editora Formato, 2000.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo. Editora Perspectiva, 2008.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo. Editora Devir Livraria, 1996, 1ª edição brasileira, 2005.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo. Editora Martins Fontes, 1989, 1ª edição brasileira.

FOSTER, E.M. **Aspectos do romance**. Porto Alegre. Editora Globo, 1974.

GARDIES, René. **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa. Editora Texto & Grafia, 2006.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem**. Campinas. Editora Papirus, 14ª edição, 2010.

KLAWA, L.; COHEN, H. **Os quadrinhos e a comunicação de massa**. In: MOYA,

McCLOUD, Scott. **Desenhando quadrinhos**. São Paulo. Editora Makron Books, 1ª edição brasileira, 2008.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo. Editora Makron Books, 1ª edição brasileira, 1995.

McCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo. Editora Makron Books, 1ª edição brasileira, 2006.

MOISÉS, Massaud. **Dicionário de termos literários**. São Paulo. Editora: Pensamento - Cultrix, 12ª edição revisada e ampliada, 2004.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo. Editora Brasiliense, 2ª edição, 1996.

MUSBURGER, Robert B. **Roteiro para mídia eletrônica - TV, rádio, animação e treinamento corporativo**. Rio de Janeiro. Editora Campus, 2008.

NASCIMENTO, Geraldo Carlos do. **A Intertextualidade em atos de comunicação**. São Paulo. Annablume, 2006.

NOIR, filmes. Disponível em: < <http://listasde10.blogspot.com/2009/11/10-filmes-noir.html> > Acessado: 05/12/2011.

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

RAHDE, Maria Beatriz Furtado. **Leituras imagísticas do herói e do imaginário mítico pós-moderno**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 2004. Porto Alegre. Anais; São Paulo: Intercom, 2004. CD-ROM.

RPICHUEBAS. Disponível em: <<http://www.rpichuebas.com.br/arca/artigo.php?cdn=1456>>.

SHAZAM, Álvaro de. São Paulo. Editora Perspectiva, 3ª. edição, 1977.

Sin City, curiosidade. Storyboard. Disponível em: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-56067/curiosidades/>> Acessado: 10/12/2010.

Sin City, Melhor adaptação. Disponível em: <http://www.confrariadecinema.com.br/links/filme/sin_city/sin_city_a_cidade_do_pecado/sin_city_a_cidade_do_pecado.jsp> Acessado: 10/12/2011.

VANOYE, Francis e GOLLOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP. Papyrus Editora, 2011.

WIKIPEDIA. Disponível em:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Anexo:Gloss%C3%A1rio_da_banda_desenhada>.

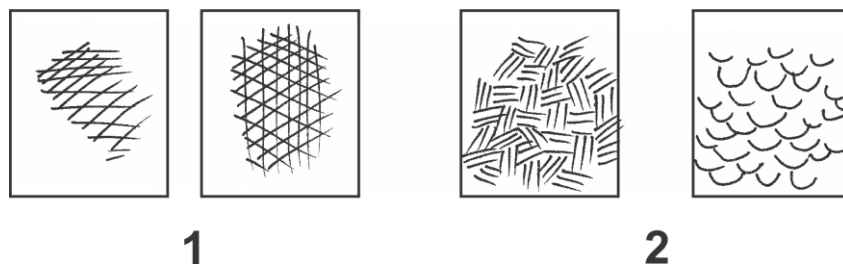
XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo. Editora Paz e Terra, 3ª edição, 2005.

ANEXOS

ANEXO - 1 - Hachura

Conjunto de traços aplicados em desenho e/ou gravura para sombrear (1) (sugerir variação de tons entre o branco e o preto) e indicar diferentes tipos de superfície (2).

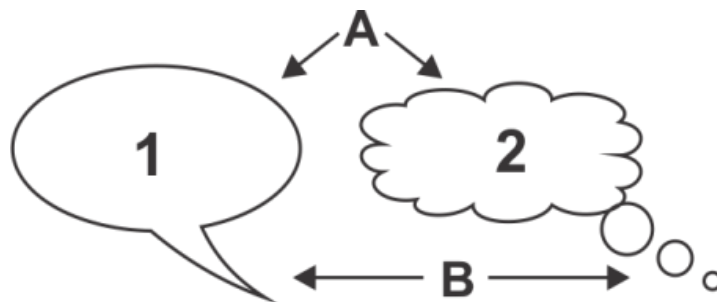
Hachura.



ANEXO - 2 – Balão

Invólucro do texto-diálogo articulado pelo emissor, a representação da fala da personagem. Formado por dois elementos distintos: corpo ou contorno (A) e rabicho, rabinho ou umbigo (B). Pode ser dividido em dois grupos: regulares (1) e irregulares (2).

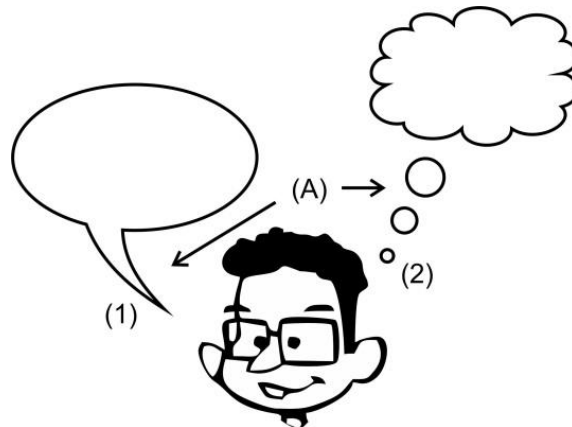
Balão de Fala e Pensamento.



ANEXO - 3 - Rabicho, Rabinho ou Umbigo

Elemento que sai do corpo do balão (A) e se direciona ao emissor. Pode ser regular (1) ou irregular (2).

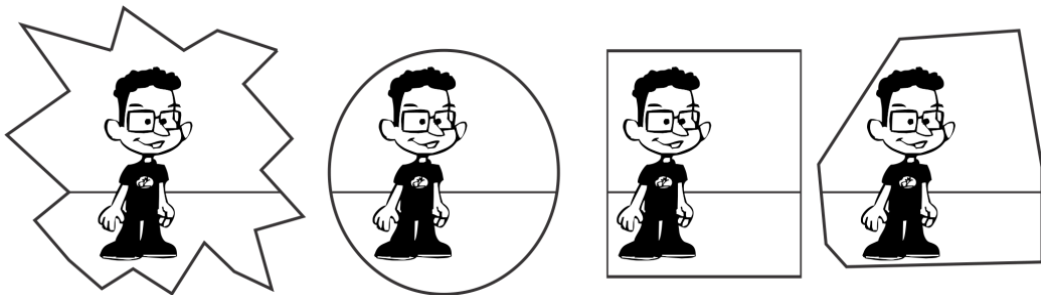
Rabicho ou Umbigo.



ANEXO - 4 - Requadro

Qualquer formato de moldura que acondiciona uma imagem.

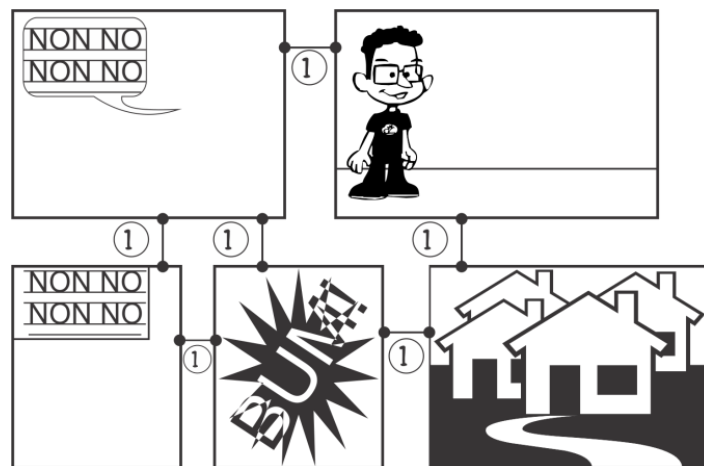
Requadro.



ANEXO - 5 - Calha ou Sarjeta

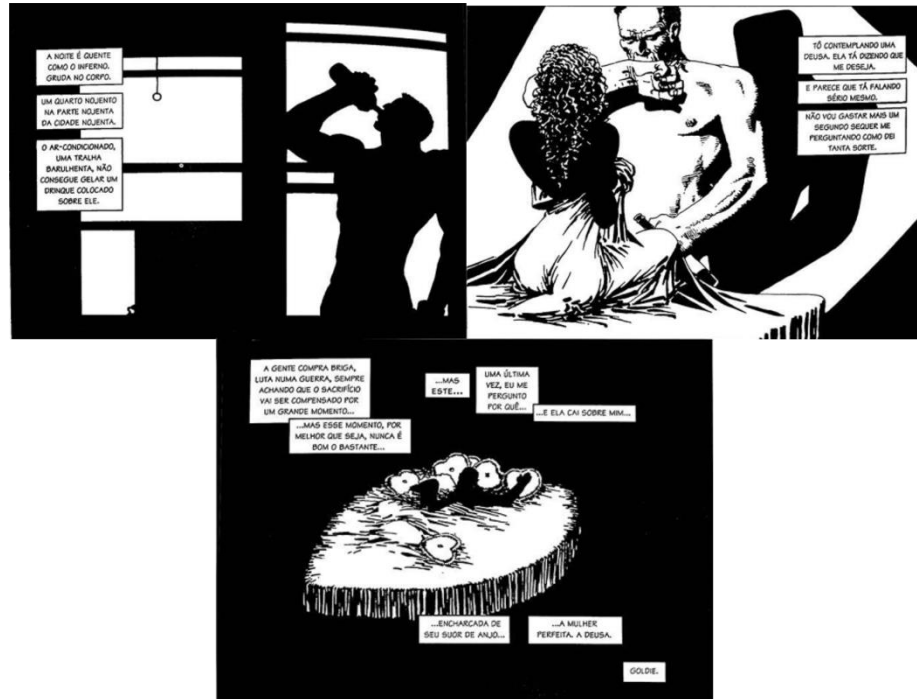
A distância entre os requadros (1). Determina uma elipse temporal.

Calha ou sarjeta.

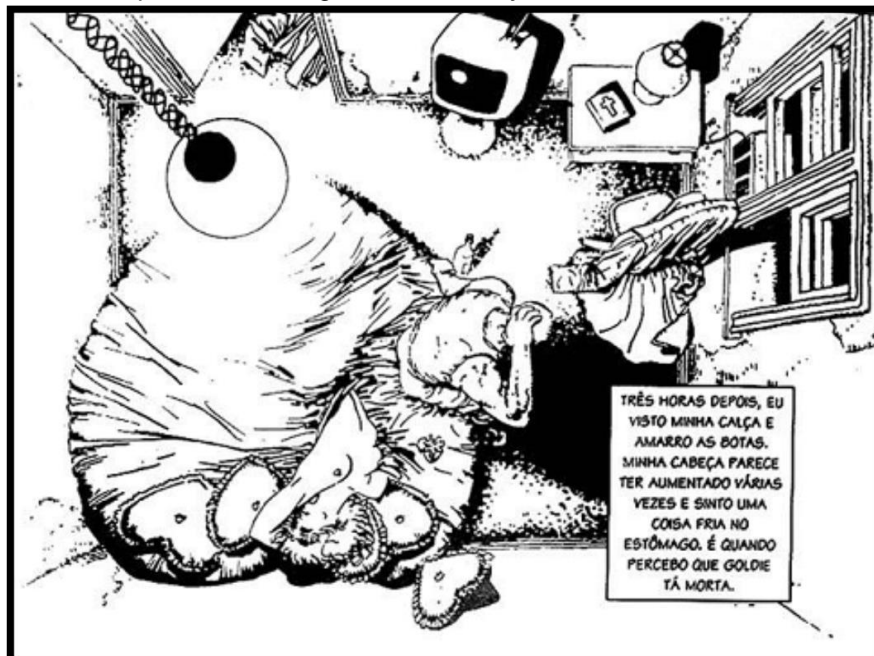


ANEXO - 7

Versão da história em quadrinhos da figura 21 - *Sin City – Cidade do Pecado* - Frank Miller (1996).



Versão da história em quadrinhos da figura 22 - *Sin City – Cidade do Pecado* - Frank Miller (1996).



Versão da história em quadrinhos da figura 23 - *Sin City* – Cidade do Pecado - Frank Miller (1996).



Versão da história em quadrinhos da figura 24 - *Sin City* – Cidade do Pecado - Frank Miller (1996).



Versão da história em quadrinhos da figura 25 - *Sin City* – Cidade do Pecado - Frank Miller (1996).



Versão da história em quadrinhos da figura 26 - *Sin City* – Cidade do Pecado - Frank Miller (1996).

