

O Pecado de Sin City - Adaptação dos Quadrinhos para o Cinema¹.

Luciana de Almeida Pereira Jordão² e Mônica Fontana³

Centro de Estudos Superiores Barros Melo/AESO

Resumo

Cada vez mais presente nas produções atuais, a adaptação dos quadrinhos para as telas do cinema tem contribuído para o debate, sempre atual, sobre o diálogo entre as mídias. Questões sobre as especificidades de cada linguagem surgem a partir das alterações de sentido que decorrem deste processo em função de fatores como tempo, construção de personagens e elementos visuais. O recente lançamento do filme Sin City, de Robert Rodriguez e Frank Miller, baseado na série homônima em quadrinhos, promete uma façanha ímpar: a de não provocar perdas formais no processo de adaptação. Este estudo busca analisar os elementos narrativos das duas mídias, verificando os limites intrínsecos a esta construção.

Palavras-chave

Quadrinhos, cinema, adaptação, Sin City.

¹ Trabalho apresentado ao NP 16 – Histórias em quadrinhos, do V Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

² Mestre em Artes – ênfase em Imagem e Som pela UFMG. Professora e coordenadora do Estúdio de TV do Centro de Estudos Superiores Barros Melo. Documentarista, roteirista e produtora audiovisual. Contato: jordao.luciana@terra.com.br.

³ Doutoranda em Letras pela UFPE. Professora de Língua Portuguesa e Redação Jornalística no Centro de Estudos Superiores Barros Melo, Recife -PE. Contato : monicafontana@uol.com.br .

O lançamento de um *blockbuster*, ou filme de grande orçamento e proporcional expectativa de público, traz consigo um sem número de matérias em jornais e revistas especializadas. E se o lançamento tem como protagonista um personagem oriundo do universo dos quadrinhos, sua receptividade por parte dos *mass media* parece ainda maior. Isto se dá provavelmente pela importância da cultura pop na sociedade pós-moderna, pelo alto potencial de venda de produtos relacionados, como bonecos, jogos eletrônicos, camisetas, entre outros, e ainda pela interseção cada vez maior entre os meios, num sistema de comunicação de massa cada vez mais interdependente econômica e estruturalmente.

Mediante o crescimento do número de *blockbusters* produzidos a partir de adaptações de HQs, quer seja por uma questão cultural ou por uma questão mercadológica, perguntas estas que fogem ao objetivo deste estudo, faz-se importante analisar como se dá a interação de linguagens dentro de um contexto pós-moderno, onde os bens artísticos têm a “função de comunicar competência cultural, de maneira unificadora e filtradora, a um público de consumidores em ampliação.” (CONNOR, 2000.) O encontro de diferentes narrativas, provenientes do cinema e dos quadrinhos, aproxima diferentes públicos, por si só híbridos, e os expande. Porém, apesar desta ser a meta dos produtores, outro alvo acaba por ser atingido, o enriquecimento das mídias, ou dos meios artísticos, em questão.

Um primeiro julgamento aproxima o leitor ingênuo, ou espectador, do leitor crítico: a qualidade da adaptação das HQs para o cinema. (ECO, 2003.) Ressalta-se que o termo leitor foi mantido devido ao caráter passivo da palavra espectador. Nesta instância interpretativa, tem-se que o primeiro, ou leitor ingênuo, fará sua leitura dentro de limites da eficiência dramática do filme, que pode, ou não, tê-lo impactado proporcionalmente aos quadrinhos. Ainda, fará seu julgamento de acordo com o grau de simpatia despertado pelo herói, ou anti-herói, recriado. Já o leitor crítico possui um repertório vasto o suficiente para penetrar nos meandros dos elementos narrativos presentes na obra de origem e sua re-interpretação. Este sim é o objetivo principal deste trabalho.

No âmbito metodológico serão ressaltados alguns elementos narrativos característicos da linguagem dos quadrinhos a partir do exame crítico dos três primeiros volumes de Sin City, atualmente únicos disponíveis no Brasil: A Cidade do Pecado (MILLER, 2004), A Dama Fatal (MILLER, 1998) e A Grande Matança (MILLER, 2000). O livro *That Yellow Bastard* (MILLER, 1997), o quarto da série, é uma das três histórias narradas na obra cinematográfica (SIN CITY, 2005) e devido à dificuldade de acesso, será deixado em segundo plano. Tal decisão não enfraquece a análise em questão pois, do ponto de vista de sua estrutura narrativa,

todos os episódios de Sin City são semelhantes. Posteriormente, será estabelecida a correspondência entre estes elementos e aqueles próprios à linguagem cinematográfica de uma maneira geral e, especificamente, aos elementos formais presentes no filme SIN CITY (2005).

A escolha de Sin City (2005) deu-se pela atualidade de seu lançamento, o que produz uma maior liberdade de análise, e também riscos de engano decorrentes do parco referencial, e pelo questionamento de afirmações que partiram da produção do filme de que esta seria mais do que uma adaptação de uma HQ para o cinema, uma transposição de linguagem.

“With verve and invention, Miller and Rodriguez plucked the stories of Sin City right off the comic book page. Then, using cutting-edge digital filmmaking they pasted these ultimate urban tales of louts, lugs, heroes and hussies to the screen without losing any of the comic’s silhouetted looks and staccato rhythms. Sin City is brought to life through light and shadow – through clipped dialogue, stylized performances and visual invention⁴.” (www.sincity-themovie.com)

Tal busca por fidelidade envolveu um peculiar modo de captação de imagens em meio digital, pois toda a gravação foi feita em *chroma key* para posterior criação de cenários virtuais. A técnica em si é a mesma utilizada em diversos filmes onde existe uma interface com a computação gráfica, mesmo que os objetivos sejam realistas, como a participação do protagonista em uma entrevista ao lado de John Lennon em Forrest Gump (1994). Entretanto, o diferencial de Sin City (2005) tem como pressuposto a participação direta de Frank Miller, co-diretor da obra cinematográfica e criador dos quadrinhos. Toda a direção de arte e os enquadramentos do filme tiveram como guia, ou como possível *storyboard*, os quadrinhos anteriormente lançados.

Um primeiro aspecto que reforça tal conjectura reside no fato de que alguns filmes se apropriam dos personagens de HQ sem, no entanto, propor uma aproximação de linguagens. Este é o caso de Homem-Aranha (2002), *blockbuster* recordista em bilheteria que empregou a narrativa cinematográfica clássica, ampliada por efeitos especiais de última geração, para criar uma verossimilhança sem precedentes. Assim, ao fazer Peter Parker voar pelos céus de Nova Iorque lançando suas teias, sem recursos narrativos que se interpusessem entre o meio e o espectador, o filme criou um efeito de máxima catarse, o que afeta diretamente o público de

⁴ “Com energia e originalidade Miller e Rodriguez retiraram as histórias de Sin City diretamente dos comic books. Em seguida, utilizando técnicas avançadas de filmagem digital, eles colaram na tela estes insuperáveis dramas urbanos de brutamontes, perturbados, heróis e vadias sem perder nenhum visual silhueteado ou ritmo entrecortado dos quadrinhos. Sin City é trazida à vida através de luz e sombra – através de diálogos curtos, performances estilizadas e inventividade visual.” Tradução das autoras. Optou-se pelo texto original para não perder o sentido da expressão *pasted of to the screen*, mais enfática na língua inglesa.

cinema, muito maior que aquele aficionado em quadrinhos e cultura pop em geral. Cumprem-se assim as estratégias mercadológicas do cinema industrial, cujos objetivos e compromissos financeiros estão acima dos artísticos.

Esta, no entanto, não é a estratégia de todas as adaptações de HQ, e *Sin City* (2005) optou por incorporar a metalinguagem à sua narrativa para remeter o espectador diretamente ao universo dos livros de Miller. Tal escolha cria uma interposição entre a obra e seu público, o que confere ao filme um menor potencial de bilheteria do que o citado *Homem-Aranha* e um perfil de independente, reforçado pela escolha de Robert Rodriguez como co-diretor.

O argumento de que o estabelecimento de uma narrativa cinematográfica clássica com vistas à catarse possui certa ligação com o retorno de público de uma obra ficcional audiovisual reside na observação do histórico comportamento da indústria hollywoodiana, que desde sua estruturação busca modelos para enquadramento de roteiros que deverão, ou não, ser produzidos. O primeiro modelo incorporado, muitas vezes de forma distorcida, teve como base a *Arte Poética* de Aristóteles (1969). Mais tarde Christopher Vogler tornou-se o grande guru dos roteiristas americanos a partir do lançamento de *The Writer's Journey* (1998) que incorporou elementos da *Poética* e da obra de Joseph Campbell sobre mitologia. Desta forma Hollywood acabou por formar um público mais voltado ao entretenimento, ou seja, que exige interação emocional e mais ingênua com a obra, do que à reflexão, que exige uma interação intelectual e portanto mais crítica com o filme.

Ao criar uma aura de independente, *Sin City* não reduz necessariamente suas expectativas de público, mas passa a contar com uma certa liberdade criativa que funcionará como parâmetro nesta análise. Parte-se do pressuposto que as opções estéticas e narrativas feitas pelos diretores do filme fizeram parte de uma decisão por uma expressão formal e artística e não por condicionantes e limites dados pelos produtores.

Outra premissa tomada neste estudo é a de que a série em HQ *Sin City* é uma narrativa madura e importante para o gênero por trabalhar seus elementos constitutivos de linguagem de forma eficiente e com notável qualidade artística.

Aprofundando a análise da narrativa nos quadrinhos, serão apontadas suas especificidades a partir do confronto com a linguagem cinematográfica. Ao se delimitar o que é próprio de uma e de outra linguagem, poderá ser comprovada, ou não, a afirmação de que o filme seria uma fiel versão de HQ para o cinema.

Não há meios tons na Sin City de Frank Miller. Basin City, nome concreto da conceitual cidade do pecado, é um lugar de violência e brutalidade, de abuso e corrupção, de desespero e vingança. É também um lugar de intensos contrastes. O clima que se desprende desta cidade em branco e preto – que no traço de Miller se apresenta às vezes realista, às vezes quase abstrata – nos remete aos romances policiais norte-americanos e aos filmes *noir* dos anos 40 e 50.

“A noite está quente como o inferno. Tudo gruda. Um quarto nojento, na parte nojenta de uma cidade nojenta”. (MILLER, 2004, p. 10) É Marv quem nos fala, após uma curta seqüência de três quadros, cada um ocupando uma página inteira – em que uma mulher exuberante vai ao seu encontro. Aos poucos, as páginas se dividem em quadros e Marv nos revela um pouco daquele ambiente e daquela mulher. Eles transam, numa seqüência de sexo extremamente estilizada, em que o êxtase transparece pelo contraste entre os contornos pretos de seus corpos contra um fundo indefinido e branco.

A dinâmica do contraste perpassa toda a história. Neste jogo de luz e sombra, muitas vezes os significados se deslocam, se modificam ou se amplificam. Marv e Goldie transam numa cama em forma de coração, com almofadas de coração. É a ambiência *kitsch* de um quarto de hotel barato. Ela é uma prostituta, ele, um perdedor. A cama em coração branca contra o fundo preto, enquanto Marv pensa e se questiona sobre sua sorte em ter Goldie ao seu lado – “... escorrendo aquele seu suor de anjo... A mulher perfeita. A deusa.” (MILLER, 2004, p. 13) – nos reporta à embriaguez de paixão e de álcool que Marv vive naquele momento, enquanto sonha acordado e em seguida adormece. A pena de Miller muda para um traço mais realista, que detalha aquele minúsculo quarto de hotel, quando Marv desperta para a bruta realidade de Sin City: Goldie foi assassinada enquanto ele dormia bêbado ao seu lado.

Um elemento importante da HQ de Frank Miller é a adoção de uma estética de contraste extremo, dada pelo uso chapado de preto e branco e pela ausência de cores. No filme se tal opção fosse integralmente incorporada pela fotografia e direção de arte estaria remetendo o mesmo ao universo da animação, que mais facilmente integra as linguagens, como no caso Mangá-Animê. Mas se o desafio era a *live action*, seria necessário percorrer um outro caminho.

Como citado anteriormente, optou-se pelo uso de *chroma key*. Assim, foram construídos cenários virtuais em 3D, criados a partir dos desenhos de Miller, mantendo-se o preto e o branco. De acordo com Robert Rodriguez (BRAVO, 2005.) não era suficiente a utilização de película P&B, pois esta apresentava várias nuances de cinza e nunca o preto absoluto. Assim,

com a recriação das locações em computação gráfica, a ausência de cor pôde ser trabalhada, mantendo-se alguns tons de cinza para criar um aspecto realista.

Porém, do ponto de vista da expressividade, o filme perde algo fundamental com relação à HQ, a escuridão absoluta da cidade do pecado, onde não há nuances nem meio termo. Todos os seus habitantes convivem com a dor, a loucura, a corrupção, o homicídio, a tortura. Não existe mocinho nem bandido e as ações dos protagonistas, e mesmo dos coadjuvantes, são guiadas pela defesa de seus próprios interesses e paixões.

Encontramos, na opção de Miller pelo preto e branco, e pela alternância entre o traço realista e o grafismo, a correspondência expressiva entre forma e conteúdo e a busca da representação dos conflitos presentes na trama. O avanço e recuo que se verifica na sobreposição de luz total e sua ausência absoluta, e sua conseqüente expansão-contração, não apenas torna visível um espaço em profundidade, mas faz pulsar toda a história. (OSTROWER, 2004)

No traço de Miller, o P&B torna ainda mais expressivos alguns dos elementos que são próprios da narrativa dos quadrinhos, como na prece que Marv faz, no confessionário da Igreja de Sin City, enquanto atira no padre que lhe deu o nome do assassino de Goldie. As letras da onomatopéia dos tiros funcionam como requadro para três planos diferentes: da arma empunhada, do padre levando o tiro e do crucifixo na torre da igreja. Dois planos seguintes mostram Marv saindo da igreja e acendendo um cigarro. Num deles, pode-se ler no predomínio das linhas verticais, estáticas, que compõem o quadro, a tranqüilidade de Marv por saber quem ele deve perseguir e contra quem vai se vingar. No outro, numa perspectiva vista de cima, acentuam-se as linhas diagonais da escadaria da igreja. O dinamismo apontado pelas diagonais antecipa a obscura e perturbante vingança de Marv sobre a morte de Goldie.

A utilização do preto chapado confere outra característica marcante a Sin City HQ, que é o deslocamento espacial da ação para uma esfera abstrata, o que define uma fixação não realista da história (REUTER, 2002). No início de A Cidade do Pecado (MILLER, 2004.) tem-se uma cena de sexo entre Marv e Goldie. Somente os personagens e a cama podem ser vistos, com exceção de um único quadro, em que a silhueta de Marv é destacada contra o fundo em que se vê a forma de uma janela. É como se eles flutuassem em um cenário etéreo. O leitor não possui ainda nenhuma referência sobre o local onde ocorre a ação e menos ainda sobre o espaço, algo ainda mais amplo e complexo numa série que se passa em uma cidade como Sin City.

Na HQ este encontro amoroso é remetido a uma esfera subjetiva. Depois da morte de Goldie é como se Marv fosse arremessado ao plano concreto e aí sim se tem melhores referências de que ele se encontra num quarto de hotel barato. Porém, o filme opta pela narrativa cinematográfica clássica à qual a produção industrial é atrelada, seguindo a convenção de que o espectador não pode perder em momento algum a noção de lugar, o que afetaria os princípios da unidade de espaço. Assim, em toda a sequência de amor de Marv e Goldie tem-se como fundo as paredes do quarto que inclusive são cinza e cheias de manchas, já demonstrando que se trata de um lugar decadente. Isto também é reforçado pelo uso de persianas quebradas, escolha menos expressiva que o simples retângulo branco utilizado por Miller na *graphic novel*.

Dando prosseguimento à discussão sobre a direção de arte, uma das principais interseções de fidelidade entre os dois meios é o uso da silhueta. Em diversos momentos a computação gráfica altera a fotografia de forma a transportar as imagens impressas nos livros para a tela, literalmente. Isto é reforçado por enquadramentos, figurino e postura dos atores, mas como o meio filmico tem suas peculiaridades, se torna mais óbvio quando a cena é silhuetada. Como na HQ, na cena em que o coiote devora Kevin, sendo assistido pelo impassível Marv a fumar um cigarro, o que se vê são os contornos brancos dos personagens sobre um fundo escuro. Dramaticamente esta é uma solução que ameniza a violência da ação.

Este recurso ressurge ao longo do filme, inclusive para destacar elementos menos visíveis, mas que remetem o espectador ao desenho original. É desta forma que os colares e brincos de Becky são evidenciados, numa conexão com o desenho de Miller, onde os adereços estão em contraste com o apagamento de seu rosto, coberto pela sombra de um negrume absoluto. Esta é a apresentação da personagem que irá trair as companheiras deixando o domínio de *Old Town* em perigo.

Enquanto a estética atinge neste aspecto a fidelidade à HQ, na montagem, o ritmo é perdido. Através da superposição de quadros e da irregularidade de tamanho, formato e posição na página, a *graphic novel* alcança uma cadência entrecortada e ágil. Traduzir para imagens em movimento seria criar uma edição dinâmica de planos curtos e rápidos. Porém, Rodriguez e Miller optam por planos longos desacelerados pelos movimentos de câmera que demandam tempo para se completar. Isto contradiz a citada afirmação encontrada no *site* oficial de que a adaptação não apresentaria nenhuma perda neste sentido.

Ainda, os diretores poderiam ter adotado soluções alternativas como fez Ang Lee em *Hulk* (2003). Em momentos cruciais, onde o paralelismo se fazia necessário, a tela foi dividida em

dois ou múltiplos quadros, permitindo que ações e ângulos diversos fossem acompanhados pelo espectador simultaneamente.

A versão cinematográfica promove ainda uma alteração estrutural na direção de arte que é a inclusão de cores para destacar certos elementos da imagem. Na seqüência de Marv e Goldie, a cama é vermelha, enfatizando o sentimento de paixão, e Goldie tem os cabelos loiros, numa conexão direta com seu nome. Ao longo do filme surgem olhos, lábios, carros e luzes coloridas que se destacam na fotografia P&B. Como era de se esperar, já que se trata de uma história passada na violenta Basin City, há sangue escorrendo praticamente o tempo todo. E é sobre esse elemento que a cor exerce um papel fundamental de ampliação dramática.

Em algumas cenas o sangue jorra em P&B, mas em outras, como no momento em que Marv mata dois homens nos fundos do Kadie's, ele é silhuetado ao ser recortado em branco. Há um forte contraste do branco em oposição à escuridão do beco sujo onde a ação transcorre. Mas é com o auxílio da cor que a ênfase fica mais evidente. Em *That Yellow Bastard*, quando Hartigan e Nancy perseguem Roark Jr. até a fazenda, acontece um acidente, e nos destroços, o herói percebe que tem sangue em suas mãos. Este indício confirma que seu opositor havia escapado, mas ferido, pois o líquido gosmento de repulsivo cheiro de carne podre, é amarelo. Tal opção estética cria maior intensidade dramática ao filme, mas representa uma ruptura com a proposta da série em quadrinhos.

Um complexo elemento narrativo das HQs, e que tem uma difícil transposição para o cinema, é o uso da narração. Em alguns momentos a própria reconstrução das imagens em movimento prescinde do narrador. Algumas falas de Marv ilustram esta afirmação: “A três quilômetros da fazenda, eu vejo um restaurante, deixo a mercedes no estacionamento e sigo a pé.” (MILLER, 2004, p.85) Estas informações são dadas pela ação da personagem, o que faz parte da lógica da linguagem clássica cinematográfica.

“Se você descobre que algo não pode ser transmitido sem narração, com quase toda certeza isso não é importante para a história (ou seja, para a platéia): a platéia não exige informação e sim, drama. Mas então quem requer essa informação? A horrorosa narração claudicante que compromete quase todos os roteiros cinematográficos americanos.” (MAMET, 2002, p.24.)

Porém, nos livros de Miller toda a complexidade psicológica dos personagens é enfocada pelo narrador protagonista. Os comentários de Marv indicam seus sentimentos de forma direta:

“Não vai cagar em tudo dessa vez, Marv. Essa coisa toda é muito importante. Agora, enquanto você está sozinho, aproveite para sentir o medo e depois deixe ele ir embora. Vá em frente. Pode tremer que nem um viciado. Deixe seu coração subir até a garganta. Deixe seu estômago encolher até ficar do tamanho de uma bola de golfe. Até

virar um daqueles buracos negros que carrega tudo pra dentro...” (MILLER, 2004, p.151)

Este tipo de comentário é suprimido no filme e a ação suplanta os pensamentos de Marv. A concentração dramática na ação é fundamental na diegese fílmica, mas muitas vezes empobrecedora. A narrativa aristotélica acaba se transformando em um limite cruel para a construção de personagens tão contraditórios ao postular que esta seria “...a imitação de uma ação importante e completa;(...) ação apresentada, não com a ajuda de uma narrativa, mas por atores (...).” (ARISTÓTELES, 1969, p. 302.)

Outro elemento que também se verifica é o contraste entre os personagens e na própria configuração de alguns deles. No encontro de Goldie e Marv, por exemplo, que podem ser vistos como uma espécie de a bela e a fera deste universo decadente. Ela: curvilínea, sensual. Ele: anguloso e bronco. Ela pode ter todos os homens. Ele não consegue nenhuma mulher.

Mas o jogo de oposições não se esgota nestes dois. Kevin, o assassino de Goldie e de outras prostitutas, é um homem do tipo *mignon*, de aspecto frágil. Mas letal. Não diz uma palavra em toda a história, mas sabemos pelo cardeal Roark, seu protetor, que quando canta tem a voz de um anjo. É silencioso e mata de forma meticulosa e calculada, em oposição a Marv, barulhento e sujo em seu jeito de matar.

Ainda, curiosamente, Miller apresenta em *A Dama Fatal*, a pequena e letal Miho, uma ninja que nos remete a Elektra, outra criação do autor, anterior a *Sin City*. Miho, à semelhança de Kevin, não se expressa através de palavras, mas apenas com a precisão de suas armas. É uma personagem decisiva em *A Grande Matança*, ao se envolver no assassinato de Jackie Boy e sua tropa para proteger as prostitutas de *Old Town*.

Dois metros e treze de músculos e destruição. Marv é feio, sujo e malvado. Cabe mencionar que a versão cinematográfica não destaca suas características físicas originais, opção levada ao extremo em *Hulk* (2003). Recriando o personagem em computação gráfica, Ang Lee manteve em sua adaptação dimensões semelhantes ao personagem dos quadrinhos. Apesar de perder fidelidade à forma física, a caracterização de Marv no filme *Sin City* traz uma representação homogênea para o universo da cidade do pecado, onde os protagonistas não perdem seus atributos humanos.

Na HQ, Miller não cria um estereótipo, aos poucos ele nos revela a trajetória de Marv, sua ética peculiar e seus distúrbios. O recurso da narrativa em primeira pessoa nos ajuda a

mergulhar nas esferas mais profundas de Marv, e ele vai adquirindo um cunho definido e definitivo (ROSENFELD, 2004).

“Não era a Goldie lá atrás. Era eu ficando confuso de novo. Tudo bem quando eu imagino um cheiro que não tá lá, ou ouço coisas... Mas é bem preocupante quando começo a *ver* coisas... Quando eu fico confuso... A culpa é só minha. Estaria tudo certo se eu tivesse tomado meus remédios. É que eu tenho me divertido tanto, que me esqueci deles. Aquela não era a Goldie! A Goldie tá morta e é por causa disso que eu ando fazendo tudo o que eu tenho feito!” (MILLER, 2004, p. 83)

A princípio, nos quadrinhos, permanece uma ambigüidade sobre quem é o assassino de Goldie, uma vez que se fica sabendo que Marv tem distúrbios mentais e toma remédios controlados. Abre-se a possibilidade de o próprio Marv ter cometido o crime. Com a “reaparição de Goldie”, que o espiona e depois o persegue, essa dúvida se esvaece, substituída agora por outro enigma, eliminado pela revelação de que, na verdade, aquela é sua irmã gêmea. Esta dubiedade desaparece no filme *Sin City*, pois durante a seqüência da morte de sua deusa é inserido um plano de Kevin observando os dois dormindo, levando o espectador a conhecer as feições do assassino. O mistério fica restrito a descobrir quem ele é e onde encontrá-lo.

Em *A Dama Fatal*, Dwight McCarthy, que narra sua história, também em primeira pessoa, termina de traçar o perfil de Marv:

“A maioria das pessoas acha que Marv é louco. Mas eu não acredito nisso. (...) às vezes acho que ele é retardado. Um garoto enorme e bruto que nunca aprendeu as regras básicas sobre como as pessoas devem se comportar. Mas isso também não se aplica a ele totalmente. Não. Na verdade, é como se não tivesse nada de errado com o Marv, nada mesmo... Exceto o fato que ele teve o grande azar de nascer numa época completamente errada. Ele estaria numa boa se tivesse nascido uns dois mil anos atrás. Estaria realmente em casa, se estivesse num antigo campo de batalha, enterrando um machado no meio da cara de alguém. Ou numa arena romana, trocando golpes de espada com outros gladiadores como ele. Ele teria um monte de garotas como a Nancy naquela época.” (MILLER, 1998, p. 95)

Dwight McCarthy é o personagem central de *A Dama Fatal*, um fotojornalista decadente que ganha a vida flagrando o adultério de pessoas poderosas em *Sin City*. Ele salva uma prostituta de um cliente apaixonado disposto a matá-la e a deixa em *Old Town*, zona do baixo meretrício, para seguir seu caminho. A garota se despede dele piscando um olho, e num comentário cínico ele observa: “uma prostituta se despedindo da outra”. Dwight tem um passado nebuloso, evidente logo no início da história quando ao sair de *Old Town*, revela:

“Eu sintonizo no jogo e rezo para que isso leve embora as lembranças. As malditas lembranças do centro velho. Das manhãs embriagadas e sexo bem suado e estúpido,

das brigas sangrentas. Não dá para não se envolver. Não dá para levar o bom sem trazer o ruim. Não depois que você deixa sair o monstro...” (MILLER, 1998, p. 17)

Esse monstro que emerge de Marv e Dwight não existe em Hartigan, o último tira honesto de Sin City. Movido por objetivos nobres, ele se configura como o único herói da série em quadrinhos, o que o distingue ainda mais dos outros habitantes da cidade. Pela anulação da trama de *A Dama Fatal* no roteiro do filme, as contradições de Dwight e sua atividade ilícita desaparecem e ele perde seu status de anti-herói. Essa é uma grande perda da essência do universo decadente que comanda todas as ações. Este tipo de opção narrativa é recorrente no cinema americano que transforma seus protagonistas em mocinhos.

Na HQ, Dwight é corroído por dramas de consciência pelo trabalho sujo que realiza. Seu passado nebuloso começa a ser parcialmente revelado com um telefonema da misteriosa Ava, a dama fatal do título, com quem Dwight manteve um romance. Ela diz estar sendo ameaçada de morte por seu marido, um homem rico e poderoso de Sin City. Ao tentar ajudá-la, Dwight envolve-se em problemas. Ava volta a procurá-lo e tenta seduzi-lo. A princípio Dwight reage dizendo não se comover por seu interesse dissimulado. Ele a ameaça, mas por fim cede e garante que sempre estará com ela. Dwight busca a ajuda de Marv para invadir a mansão onde Ava é supostamente confinada e os dois se metem em confusão com os seguranças. Dwight parte ao encontro do marido de Ava, Damien Lord, que a acusa de ser uma louca e atira em Dwight. Ele reage e acaba assassinando Damien. Finalmente Ava aparece e atira em Dwight, dissipando por fim qualquer dúvida a respeito de sua índole. Fria e cruel, ela agradece a Dwight pelo fato de ter ajudado a torná-la a herdeira mais rica de Sin City, enquanto revela com tiros à queima roupa:

“*Louca?! Hah! Esta palavra é tão fácil, tão conveniente! E tão errada! (...) Uma louca não seria capaz de conceber este plano. (...) Não existe uma palavra para o que sou mas ninguém a usa hoje em dia (...) Fecham seus olhos e divagam sobre psicologia! E dizem que ninguém é realmente mal. Foi por isso que eu sempre venço. É por isso que eu sempre venço!*” (MILLER, 1998, p. 116)

Se todas as mulheres são fatalmente curvilíneas em Sin City, nem todas são como a maquiavélica Ava, sempre disposta a seduzir para conseguir o que quer. Nancy, dançarina em um bar, é capaz de fazer uma multidão salivar por ela. Ao som de música *country*, apresenta sua coreografia sensual com um laço de *cowboy*, mas ninguém encosta a mão nela, a menos que ela queira. Mesmo participando do obscuro universo de *Old Town*, é com doçura que se

relaciona com os protagonistas. É quem abriga Marv, enquanto se recupera do embate final com Kevin, e ajuda Wendy, irmã de Goldie, a fugir da cidade.

Figurante em *A Cidade do Pecado* e *A Dama Fatal*, ela é uma peça central em *That Yellow Bastard*. Ainda menina, é salva por Hartigan das mãos do sádico filho do senador Roark, um dos manda-chuvas da cidade. Grata àqueles que a protegem, ao longo de oito anos, ela manda cartas a Hartigan na cadeia, e é a única ligação do ex-policial com o mundo. Protegida por Marv, ela o ajuda quando ele precisa de um lugar seguro para pôr termo a sua vingança.

Nancy participa do diálogo entre os textos nas três histórias acima apontadas. O espaço onde estas interligações se dão de forma mais expressiva é o Kadie's bar, onde ela exibe seus atributos sensuais. Mais do que um ponto de referência, o Kadie's se torna o palco de um paralelismo temporal que ainda mais conecta as *graphic novels*. Em *A Cidade do Pecado*, o bar serve de local para Marv elaborar sua estratégia de vingança. Em *A Dama Fatal*, a mesma cena de Marv entrando no bar e socando um leão de chácara acontece enquanto os detetives Mort e Bob vão ao local para investigar a ligação entre Dwight e Ava.

No filme Dwight está presente nesta mesma cena, mas na HQ ele estaria se recuperando do confronto com Ava, quando Damien Lord é assassinado. Ele tece os comentários sobre Marv citados anteriormente, mas cronologicamente isto aconteceria num ponto muito anterior de sua trajetória. Assim, ele se torna mais um elemento da construção do personagem Marv, mas a sua própria construção é simplificada. Sua aparição faz parte da utilização da suspensão dramática que permite a ligação entre as histórias e o espectador aguarda a conclusão da trama presente em *A Cidade do Pecado* para descobrir quem era aquele homem. Desta forma, o roteiro cinematográfico opta por interligar o primeiro, o terceiro e o quarto volume, suprimindo totalmente *A Dama Fatal*.

Diferente da narrativa das HQs, onde *A Dama Fatal* é imprescindível na construção da complexidade do personagem Dwight, o filme mostra um homem sem contradições que busca justiça para as prostitutas de *Old Town*. A supressão de seu amor por Ava torna sua relação com Gail muito mais importante do que ela realmente é, como se esta fosse a única mulher com quem ele busca algo mais que sexo. Respeitando a cartilha do cinema industrial americano, onde uma única história de amor pode caber na trajetória de um personagem, o filme reduz a teia de relações onde o ódio, a paixão, os instintos e o prazer fácil estão presentes intensamente.

Mas tal opção encerra outras perdas. Uma delas é a conexão entre A Dama Fatal e *That Yellow Bastard* a partir do personagem Bob, detetive que investiga a morte de Damien Lord e que é o parceiro de Hartigan, que o incrimina pelo seqüestro de Nancy. Outra é a extinção de um momento intertextual criado por Miller onde o carro de Bob e Mort cruza com o de Marv e Wendy, que estão a caminho da emboscada preparada para Kevin, parte da trama de A Cidade do Pecado.

Ao identificar as perdas que a adaptação cinematográfica sofreu, como a substituição do preto chapado por tons de cinza, a eliminação de espaços etéreos, a alteração do ritmo original na montagem, o corte da simultaneidade dentro dos quadros, a redução das ambigüidades da narrativa, da complexidade interior dos personagens e suas relações, este estudo não cobra do filme fidelidade absoluta aos quadrinhos. Até mesmo porque esta seria inviável.

Este posicionamento inflexível não se sustenta diante da inesgotável discussão sobre a impossibilidade de conformação completa de uma linguagem a partir de outra, já que cada uma delas possui suas especificidades intrínsecas. Na verdade, questiona-se a pretensa busca por esta transposição integral que partiu da própria produção, ao afirmar que os elementos narrativos da HQ Sin City foram “*pasted of*” para as telas do cinema. As lacunas verificadas nesta adaptação não invalidam suas qualidades como obra autônoma, que levou ao limite o diálogo com os quadrinhos.

Referências

ARISTÓTELES. Arte Retórica e Arte Poética. Tradução de Antônio Pinto de Carvalho. Rio de Janeiro: Edições de Ouro, 1969.

CONNOR, Steven. Cultura Pós-Moderna – introdução às teorias do contemporâneo. São Paulo: Edições Loyola, 2000. 4ª ed.

ECO, Umberto. Sobre a Literatura. Rio de Janeiro: Record, 2003.

FORREST GUMP – o Contador de Histórias (*Forrest Gump*). Direção de Robert Zemeckis. EUA: Paramount Pictures, 1994.

HOMEM-ARANHA (*Spider-Man*). Direção de Sam Raimi. EUA: Columbia TriStar & Marvel Enterprises, 2002.

HULK (*Hulk*). Direção de Ang Lee. EUA: Universal & Marvel Enterprises, 2003.

MAMET, David. Sobre Direção de Cinema. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

MILLER, Frank. Sin City – A Cidade do Pecado (*A Hard Goodbye*). São Paulo: Devir, 2004.

_____. Sin City – A Dama Fatal (*A Lady to Kill for*). São Paulo: Globo, 1998.

_____. Sin City – A Grande Matança (*The Big Fat Kill*). São Paulo: Pandora, 2000.

_____. Sin City – *That Yellow Bastard*. Portland: Dark Horse Comics, 2000.

OSTROWER, Fayga. Universos da Arte. Rio de Janeiro: Elsevier, 2004.

REUTER, Yves. A Análise da Narrativa - o texto, a ficção e a narração. Rio de Janeiro: Difel, 2002.

ROSENFELD, Anatol. “Literatura e personagem”. In CANDIDO, Antonio (et alli). A personagem de ficção. São Paulo: Perspectiva, 2004.

SIN CITY (Sin City). Direção de Frank Miller, Robert Rodriguez e Quentin Tarantino (participação especial). EUA: Troublemaker, 2005.

VOGLER, Christopher. The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers. Studio City: Michael Wiese, 1998. 2ª ed.