
O CLIENTE TEM SEMPRE RAZÃO?

Análise semiótica da adaptação dos quadrinhos de Sin City para o cinema

Flávia Meneguelli Ribeiro Setubal^()*
*Moema Lúcia Martins Rebouças^(**)*

INTRODUÇÃO

E assim começa a nossa história: “ela tremula ao vento como a última folha de uma árvore moribunda. Eu a deixo ouvir meus passos. Ela fica tensa só por um momento (DIMENSION; MIRAMAX; TROUBLEMAKER, 2005)”. O trecho descrito aparece nos primeiros 20 segundos do filme Sin City (2005) e pertence ao volume 6 - Booze, Broads & Bullets - da história em quadrinhos (HQ), escrita por Frank Miller (MILLER, 2005). Intitulada “O cliente tem sempre razão”, a história, repleta de elementos sensuais e misteriosos, tem como enredo a morte, comum às histórias de Sin City, exceto pelo detalhe que, nesta, a personagem feminina contrata alguém para retirar sua própria vida.

Assim apresentado, o objeto de análise deste artigo é a história de Sin City, uma série de HQ escrita por Frank Miller, no formato de film noir¹. O primeiro título da série foi publicado na revista Dark Horse Presents, de Abril de 1991 a Junho de 1992, dividido em treze partes com diversas histórias, de durações distintas, que se seguiram. Todas as histórias são correlacionadas, situadas na cidade fictícia de Basin City e com personagens recorrentes. Uma adaptação cinematográfica de Sin City estreou em 1 de Abril de 2005, nos Estados Unidos (EUA) e em 29 de Julho de 2005, no Brasil, com direção de Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino como "Diretor Especial Convidado". Todas as histórias já publicadas foram reimpressas com novas capas, durante os meses que antecederam a estreia do filme (WIKIPEDIA, acesso em 17 outubro 2012).

^(*) Publicitária e mestre em Administração pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), doutoranda em Educação (UFES), é professora assistente II da área de Marketing da UFES.

^(**) Possui licenciatura em Desenho e Plástica pela Universidade Federal do Espírito Santo (UFES), mestrado em Educação (UFES) e doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). É professora associado III da UFES e líder do grupo de pesquisa GEPEL /Cnpq. Email: moemareboucas@gmail.com

¹ Film Noir é um estilo de filme primariamente associado a filmes policiais, que retrata seus personagens principais num mundo cínico e antipático. O Film noir é derivado dos romances de suspense da época da Grande Depressão (muitos filmes noir foram adaptados de romances policiais do período), e do estilo visual dos filmes de terror da década de 1930. Os primeiros Films noirs apareceram no começo da década de 1940. Os "Noirs" foram historicamente filmados em preto-e-branco e eram caracterizados pelo alto contraste, com raízes na cinematografia característica do expressionismo alemão (WIKIPEDIA, acesso em 18 outubro 2012).

Sin City - A Cidade do Pecado reúne quatro histórias dos quadrinhos: *O Assassino Amarelo*, *A Cidade do Pecado*, *A Grande Matança* e *O Cliente Tem Sempre Razão*, objeto de análise deste artigo. O título do filme se refere ao apelido da cidade de Basin City, onde se passam as histórias. Na cidade do pecado, os policiais são corruptos, o Centro Velho é dominado por voluptuosas prostitutas e os padres da cidade não são muito corretos, bem como os políticos (BITO, acesso em 29 outubro 2012).

Apesar do grande número de filmes lançados, na última década, com adaptações de HQ para o cinema, a relação entre esses dois universos artísticos é bem antiga. Toledo e Andrade (2007) afirmam que o universo das HQ e do cinema se cruza, desde os primórdios de ambos e, não, recentemente, como se acredita. Os autores sustentam que uma das mais importantes raízes, tanto do cinema quanto das HQ, encontra-se em uma época bem anterior às datas atribuídas como do nascimento de ambos. Trata-se da Lanterna Mágica, um invento do século XVII que projetava imagens estáticas cambiáveis, em uma superfície plana, utilizadas como auxílio ao narrador que contava as histórias ali ilustradas, popularizando os primeiros elementos de uma linguagem audiovisual e, ao mesmo tempo, de uma narrativa pictórica.

É a partir de tais fundamentos que se estabelece um imprescindível germe de artes sequenciais (uma maneira de se transmitir uma mensagem através de imagens mostradas em sucessão, encadeadas pela significação), tão desenvolvido posteriormente por quadrinistas e cineastas (TOLEDO; ANDRADE, 2007, p. 3)

Dentre os personagens de HQ mais populares, que tiveram suas histórias apropriadas pelo cinema, podem-se citar Super Homem, X-Men, Homem Aranha, Hulk, Batman, Blade, dentre tantos outros, mais ou menos conhecidos, e que passaram a fazer parte, não só do imaginário de seus fiéis leitores, mas de milhares de espectadores ávidos por histórias de ação, repletas de efeitos especiais. Segundo o documentário *Comic Books Unbound* (2008), da rede americana HBO, o cinema encontrou nos quadrinhos as possibilidades para explorar suas técnicas, seus limites. Nesse sentido, Eisner (2005, p. 7) afirma que “em nossa cultura, os filmes e as histórias em quadrinhos são os principais contadores de histórias por meio de imagens”. Isso porque ambos são narrativas gráficas, ou seja, uma narração que usa imagens para transmitir ideias. Todas as histórias têm uma estrutura em comum: um início, um fim e uma linha de eventos colocados sobre uma estrutura que os mantém juntos. Seja um texto, um filme ou HQ, o esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda (EISNER, 2005).

Diante do exposto, o objetivo deste artigo é analisar a intertextualidade entre cinema e HQ, verificando como o cinema se apropria da linguagem dos quadrinhos, a partir de uma análise

semiótica da primeira cena do filme *Sin City*, comparada a sua história original – O cliente tem sempre razão – publicada em 1998, na HQ *Sin City – Booze, Broads & Bullets*. Para essa análise, foram utilizados pressupostos teóricos e metodológicos de estudos da semiótica discursiva, com destaque para a dimensão sensível da significação, proposta por Greimas (2002). Entende-se, aqui, por intertextualidade o conceito apresentado por Fiorin (1994), que afirma ser um processo de construção, reprodução ou transformação do sentido. É a incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, ou para transformá-lo.

Definindo-se como teoria geral do texto e da significação, a semiótica ocupa-se da produção de sentido de um texto por meio de uma metodologia que considera a articulação entre um plano de conteúdo e um plano de expressão e categorias gerais de análise capazes de contemplar a totalidade dos textos, manifestados em qualquer materialidade, bem como definir as estratégias enunciativas particulares dos textos concretos (TEIXEIRA, 2009). Segundo a autora, a semiótica concebe a produção de sentido como um percurso gerativo composto por três patamares: o fundamental, o narrativo e o discursivo. No fundamental, uma oposição abrangente e abstrata organiza o mínimo de sentido, a partir do qual o texto se articula. No nível narrativo, emergem sujeitos em busca de valores investidos em objetos, traçando percursos que expandem e complexificam as oposições do nível anterior. No patamar discursivo, um sujeito da enunciação converte as estruturas narrativas em discurso, por meio da disseminação de temas e figuras que constituem a cobertura semântica do mesmo.

Barros (2002) afirma que o objeto de estudo da semiótica pode ser tanto um texto linguístico, oral ou escrito – uma poesia, um romance, um editorial de jornal, uma oração – quanto um texto visual ou gestual – uma aquarela, uma gravura, uma dança – ou, mais frequentemente, um texto sincrético de variadas expressões – uma HQ, um filme, uma canção popular. As diversas possibilidades de manifestação dificultam o trabalho de qualquer estudioso do texto, e as teorias tendem a se especializar em “teorias do texto literário”, “semiologia da imagem”, etc. Com isso, perdem-se, muitas vezes, as características comuns aos textos, que independem das expressões diferentes que os manifestam, e ficam impossibilitadas as comparações entre textos diversos.

Para a Educação, campo de estudo da autora deste artigo, a relevância desta pesquisa está na compreensão das relações influenciadoras e de poder, em que a cultura midiática, intimamente relacionada ao universo das HQ, incita reflexões sobre o seu papel na sociedade de consumo contemporânea. Se, inicialmente e para efeitos operativos, toma-se a cultura, segundo Berger e Luckmann (1978), como construção social da realidade, o que implica a criação, reprodução e difusão de sistemas de atitudes e modos de agir, de costumes e instituições, valores espirituais e

materiais, pode-se admitir a constituição de um complexo mercado de bens simbólicos ou textos culturais. “Hoje, mais que nunca na história, os agentes privilegiados no processo de (re)criação e difusão de valores, comportamentos, gostos, ideias, personagens virtuais e ficção são as grandes empresas transnacionais da mídia, da publicidade e do entretenimento” (MOREIRA, 2003, p. 1.207). Essas corporações, que reúnem televisão, vídeo, cinema, computadores, internet, aparelhos de diversão eletrônicos e, ainda, rádios, revistas, jornais, outdoors, banners e diversas formas de comunicação imagética, sonora e/ou virtual, são agentes sociais poderosos.

Sobre a especificidade das HQ e sua relação com as análises semióticas, Cirne (1982, p. 18) propõe que “embora menos do que no cinema, a linguagem quadrinizada resulta da soma de diversos códigos (o desenho, a “fala” dos personagens, a articulação das imagens na página ou na tira etc.)”. Ainda, “f) o discurso quadrinizado deve ser entendido como uma prática significativa e, mais ainda, como uma prática social que se relaciona com o processo histórico e o projeto político de uma dada sociedade”.

Dentro do contexto apresentado, o problema da pesquisa em questão é: a partir dos pressupostos teóricos e metodológicos dos estudos da semiótica discursiva, que análise pode-se fazer da intertextualidade entre cinema e histórias em quadrinhos? Como os filmes se apropriam da linguagem das HQ e que estratégias enunciativas permeiam essa relação?

REVISÃO DE LITERATURA

As histórias em quadrinhos são, essencialmente, um meio visual composto de imagens. Apesar das palavras serem um componente vital, a maior dependência para descrição e narração está em imagens entendidas universalmente, moldadas com a intenção de imitar ou exagerar a realidade. Quase sempre, o resultado é uma ideia trabalhada com elementos gráficos. O layout da página possui efeitos de grande impacto, técnicas de desenho e cores que conseguem captar a atenção do criador. O resultado é que o roteirista e o artista são desviados da disciplina da construção da narrativa e absorvidos pelo esforço de apresentar o produto final (EISNER, 2005).

Segundo o autor, apesar da grande visibilidade e da atenção voltada ao trabalho artístico, a história é o componente crítico de uma HQ. É o que faz o trabalho perdurar. A tarefa é trazer à tona a reação do leitor por meio das imagens. No entanto, as histórias em quadrinhos são, ao mesmo tempo, uma forma de arte e literatura e, em seu processo de amadurecimento, buscam o reconhecimento como um meio legítimo. Prova disto é que as HQ começaram como tiras de jornais,

evoluindo para histórias completas e, posteriormente, *graphic novels*². Esta última transformação impôs uma necessidade maior de sofisticação literária por parte do escritor e do artista.

As *graphic novels* com os chamados temas adultos proliferaram e a idade média dos leitores aumentou, fazendo com que o mercado interessado em inovações e temas adultos se expandisse. Assim, um grupo mais sofisticado de talentos criativos foi atraído para essa mídia e elevou seus padrões (EISNER, 2005, p. 8).

Eisner (2005) afirma que, por terem pouco tempo para desenvolver um personagem, as HQ utilizam os estereótipos para apresentar, rapidamente, ao leitor, seus personagens. Da mesma forma, os objetos inanimados têm uma linguagem própria nos quadrinhos (ex. chave boa, chave má; flor boa, flor má, etc.), dependendo da forma como é representada. É o recurso do simbolismo, amplamente aplicado às HQ.

Retomando o início da intertextualidade entre quadrinhos e cinema, após a invenção da Lanterna Mágica, há o surgimento do cinematógrafo, desenvolvido pelos irmãos Lumière e longamente utilizado, na década de 1890, que exclui a figura do narrador e utiliza o princípio de imagens estáticas cambiáveis, criando, porém, a ilusão de movimento. Os primeiros registros utilizando o cinematógrafo foram voltados a situações do cotidiano (ex.: saída de operários de uma fábrica), porém o potencial ficcional de seu uso foi logo percebido. “É neste momento que a inserção das histórias em quadrinhos como fonte de narrativas interfere notoriamente no desenvolvimento do cinema” (TOLEDO; ANDREADE, 2007, p. 4).

Toledo e Andrade (2007) afirmam que, a partir da tentativa de reproduzir uma HQ de Herman Vogel, publicada em 1887, na revista *Quantin*, por meio das lentes do cinematógrafo, foi estabelecida uma transposição de temática ou um esforço de adaptação, que teria sido o primeiro caso de adaptação dos quadrinhos, na história do cinema. Assim, o filme cômico *L'arrouseur arrosé* foi a primeira adaptação de HQ para o cinema, tendo conquistado um grande sucesso de bilheterias.

Levando a análise para os planos de expressão das duas linguagens – HQ e cinema – Eisner (2005) analisa que o “elemento surpresa” é usado frequentemente em toda a narrativa. Na linguagem gráfica, o uso da surpresa requer uma habilidade teatral. Nos filmes, ela é obtida por meio de uma aparição ou acontecimento repentino ou inesperado, geralmente imprevisto. No caso das HQ, como o leitor está no controle, fica mais difícil surpreender, causar impacto ou manter sua atenção. Assim, a solução é surpreender a partir do personagem com o qual o leitor está envolvido.

² O termo é geralmente usado para referir-se a qualquer forma de quadrinho ou mangá de longa duração, ou seja, é o análogo na arte sequencial a uma prosa ou romance.

As HQs não têm som, música ou movimento. Assim, os leitores precisam participar na interpretação da história. Ao apresentar uma sequência silenciosa de narração, o autor deve ter o cuidado de empregar gestos e posturas que sejam facilmente identificados com o diálogo que está sendo interpretado na mente do leitor. “Muitas vezes, o último quadro nos dá todas as palavras necessárias, um artifício, muito usado em filmes, que tem por objetivo comprimir uma sequência” (EISNER, 2005, p. 62).



Figura 1. Sequência silenciosa de narração

Fonte: SOUZA, 2003, p. 31



Figura 2. Quadro final de “O Cliente tem sempre razão”

Fonte: MILLER, 2005, p. 31.

Segundo Toledo e Andrade (2007), o cinema se utiliza não de desenhos dispostos em uma página, como os quadrinhos, mas da imagem fotográfica justaposta, exibida sequencialmente a uma velocidade de projeção de vinte e quatro fotos (ou fotogramas) por segundo, criando a ilusão de

movimento. Um *set* de filmagem ou um cenário possui características independentes da vontade do autor, enquanto nos quadrinhos os elementos indesejados não serão inseridos. Em uma filmagem, estes precisarão ser disfarçados, escondidos ou removidos.

Os autores afirmam que, dos quadrinhos para o cinema, fotografa-se o que se havia desenhado. Entretanto, isso resulta em distinções. O cenário, antes composto ao prazer do artista, precisa ser construído. “As personagens, belas, feias, altas, baixas, disformes, tudo era moldado diretamente no formato final; agora, o trabalho de elenco é enorme, visto que os atores têm não só que (idealmente) se parecer com os desenhos, mas atuar, posar e se portar de acordo” (TOLEDO; ANDRADE, 2007, p. 9).

Apesar de parecer existir um relacionamento mais próximo entre quadrinhos e cinema, existe uma diferença básica e fundamental. Ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma referência a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema pretende transmitir uma experiência real, enquanto as HQ a narram. 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 do filme fica aprisionado até o mesmo terminar, enquanto um leitor de HQ pode folhear a revista, se deter a uma imagem ou olhar o final da história (EISNER, 2005).

Para a semiótica, essa análise é especialmente complexa, pois ambas são narrativas e constituídas por percursos narrativos (ou níveis). Ao simular o real, o cinema utiliza de estratégias e aparatos técnicos mais elaborados e numerosos que os quadrinhos, tais como velocidade e movimento, recursos de iluminação, efeitos de aproximação e distanciamento, sonoridade, dentre outros.

Sobre as diferenças entre técnicas utilizadas nos quadrinhos e no cinema, Toledo e Andrade (2007, p. 11) afirmam que

Os recordatórios, quadros com texto explicativo, rememorativo ou indicador de simultaneidade, são muito presentes nos quadrinhos. No cinema, transformam-se em voz off, voz over ou mesmo em legendas. A voz off é a voz de um personagem não presente em cena. Voz over é a do personagem presente, quando a voz não corresponde à fala da cena; em “Sin City” se faz muito uso disto. É possível ouvir muitos personagens narradores pensando em cena. É uma situação consagrada pelo cinema *noir*, presente desde o início na narrativa dos quadrinhos.

Os autores concluem que, diante dos constantes encontros históricos entre o cinema e as HQs, pode-se perceber que as duas artes são indissociáveis, e a suposta explosão de adaptações

recentes é apenas um evidente reencontro. Um dos motivos seria o patamar tecnológico do cinema atual, que permite uma série de recursos visuais que outrora não se possuía, levando às telas adaptações com alta verossimilhança com os quadrinhos, cujo *design* é, muitas vezes, atração inseparável do roteiro.

SEMIÓTICA E ANÁLISE DE OBJETOS SINCRÉTICOS

A semiótica tem por objeto o texto, ou melhor, procura descrever e explicar o que o texto diz e como ele faz para dizer o que diz. Nesse sentido, é importante, para que se possa caracterizar uma teoria semiótica, determinar, em primeiro lugar, o que é o texto (BARROS, 2002). Um texto define-se de duas formas complementares: pela organização ou estruturação que faz dele um “todo de sentido”, como objeto da comunicação que se estabelece entre um destinador e um destinatário. A primeira concepção, como objeto de significação, faz com que seu estudo se confunda com o exame dos procedimentos e mecanismos que o estruturam, que o tecem como um “todo de sentido”. A esse tipo de descrição tem-se atribuído o nome de análise interna ou estrutural do texto. “Diferentes teorias voltam-se para essa análise do texto, a partir de princípios e com métodos e técnicas diferentes. A semiótica é uma delas” (BARROS, 2002, p. 7). Segundo a autora, a segunda caracterização o toma como objeto de comunicação entre dois sujeitos. Desta forma, o texto encontra seu lugar entre os objetos culturais, inserido numa sociedade e determinado por formações ideológicas específicas. Assim, o texto precisa ser analisado em relação ao contexto sócio-histórico que o envolve e que, em última instância, lhe atribui sentido. Teorias diversas têm também procurado examinar o texto desse ponto de vista, cumprindo o que se costuma denominar análise externa do texto.

Greimas, como fundador da semiótica, interessou-se exatamente pela estrutura do texto e não das frases, ocupando-se em estabelecer as funções de nível trans-frástico organizadoras do conteúdo do texto (FIORIN, 2009). Segundo o autor, Greimas estabelece dois tipos de sincretismo em semiótica sendo que o primeiro é definido tal como o entende Hjelmslev (1979, p. 374 apud FIORIN, 2009, p. 30):

É o procedimento (ou seu resultado), que consiste em estabelecer por superposição uma relação entre dois (ou vários) termos ou categorias heterogêneas, recobrando-os com a ajuda de uma grandeza semiótica (ou linguística) que os reúne.

O segundo tipo é o das chamadas semióticas sincréticas – como a ópera ou o cinema – que utilizam várias linguagens de manifestação. Floch examina a definição de Greimas (1986, p. 217 apud FIORIN, 2009, p. 33): “as semióticas sincréticas (no sentido de semióticas-objeto, isto é,

grandezas manifestadas que se dão a conhecer) caracterizam-se pelo emprego de várias linguagens de manifestação”. São exemplos de linguagem sincrética as HQ, as novelas, os jornais televisivos. Fiorin (2009) afirma que, de acordo com Floch, essa abordagem apresenta o problema da tipologia das linguagens que a pluralidade de manifestação traz.

A maioria das abordagens de história em quadrinhos, filme, peça de teatro, anúncio publicitário, livro infantil, jornal, revista, etc. têm a sua significação construída ignorando-se o fato de que esses objetos diversos são formados por mais de um sistema, portanto, como objetos sincréticos. Um dos motivos desse procedimento metodológico deve-se à ênfase das análises centradas no plano do conteúdo, mesmo as que enfocam o discurso. Essas não consideram que todo conteúdo só é manifesto por uma expressão e que o ir e vir entre expressão e conteúdo aumenta o entendimento dos efeitos de sentido produzidos (OLIVEIRA, 2009).

A autora afirma que os usos de sistemas em um objeto sincrético firmam novas correlações intersistêmicas, mostrando a complexidade das relações entre os mesmos. O visual se articula com o espacial, com o verbal fônico e gráfico, o sonoro ambiental, o musical, o cinético, o gestual, o corporal, por exemplo. As formas de articulações possibilitam apreender como essa plástica sincrética tem um modo de operar distinto, que produz efeitos de sentido também específicos à expressão sincrética que precisam ser tomados nas especificidades de sua apreensão e processamento do sentido.

Landowski (2004) chama a atenção para o papel da semiótica na análise de imagens. Para o autor, a sociossemiótica abandona um pouco seu objeto empírico original, o discurso *stricto sensu*, buscando responder a certas evoluções que afetam as modalidades da construção do sentido no cotidiano. Assim, quer se trate das relações dos sujeitos com os acontecimentos, com as coisas, das relações interpessoais, das intrapessoais, praticamente todas as relações dos sujeitos com a realidade se definem, atualmente, pela intermediação de imagens difundidas e primeiramente recolhidas, fabricadas ou, ao menos, formatadas pelas mídias.

Nesse contexto, a HQ, gênero textual enquadrado no discurso midiático, supõe, como condição necessária, uma composição textual organizada segundo o sincretismo entre as linguagens verbal e visual. Com o sincretismo, a predominância do tipo textual narrativo compõe a especificidade de gênero. Deste modo, o suporte textual será, entre outros, o elemento desencadeador de variações, o que configura a HQ como gênero de maleabilidade temática e estilística. “Mais tolerante do que um gênero rígido como uma bula de remédio ou uma lista telefônica, a HQ se flexibiliza segundo a variação de suporte, elemento entendido como determinante do conteúdo e não exterior a ele” (DISCINI, 2009, p. 185).

O quadrinho, narrativa gráfico-visual, existe como prática significativa no interior dos discursos artísticos. Sua especificidade, por ser uma linguagem carregada de bens simbólicos e/ou de elementos gráficos, implica uma história que tem início no século XIX (CIRNE, 1982). Segundo o autor, o compromisso (estético) com a realidade (social), nos bons autores, filtra-se por meio do imaginário, da fantasia, da pesquisa, da poesia. O desenho passa a ser o sonho gráfico pensando/trabalhado para a narrativa visual dos quadrinhos. Entretanto, mesmo como sonho e fantasia, o quadrinho existe econômica, ideológica e politicamente.

GREIMAS E O SENSÍVEL NA ANÁLISE SEMIÓTICA

Para Oliveira (1995), Greimas encontra nos textos estéticos seu grande campo de formulação teórica e, em qualquer de seus estudos, faz uma abordagem dos textos enquanto práticas culturais que transitam entre o sensível e o inteligível. O autor está atento, teórica e metodologicamente, às maneiras como os criadores presentificam em seus textos as revelações do mundo ao sujeito, abrindo um campo de estudo para as investigações sobre a percepção, os modos de apreensão do mundo e seu processamento pelos órgãos dos sentidos.

Um sujeito bem posicionado, frente a um objeto bem postado, são condições básicas para que o objeto, quebrando a continuidade do mundo que o tornava imperceptível, apareça com o que ele tem de mais característico: um certo som, uma certa fragrância, uma certa luz, um certo paladar, uma certa textura... (OLIVEIRA, 1995, p. 229).

Oliveira (1995) afirma que, em *Da Imperfeição*, nas análises das várias “rupturas”, “acidentes” ou “fraturas” capazes de quebrar a an-estesia do cotidiano, o encontro estético com o mundo dá-se em um tempo sem tempo, o que justamente permite a visão desse algo, anteriormente, imperceptível. Na obra, Greimas (2002) trata das diversas possibilidades de “fraturas”, criadoras de uma descontinuidade no discurso e de uma ruptura na vida representada, a partir de experiências sensoriais, como a visão, o tato, o olfato e o paladar. Em *O Deslumbramento*, capítulo da obra analisada, o autor afirma que a fratura, neste caso, a gota, inserida no texto de Michel Tournier, não se trata de uma simples troca de isotopia textual, mas de uma verdadeira fratura entre a dimensão da cotidianidade e o “momento da inocência”. O deslumbramento atinge o sujeito e transforma sua visão: encontramos-nos diante de uma estética do sujeito (GREIMAS, 2002, p. 26). Assim, ao se perder no objeto a que se funde, o sujeito modifica seu estado anterior e a apreensão estética é, efetivamente, apreensão de sentido, resemantização, que se constrói pela relação entre os estágios, anterior e posterior, à fratura. Esses eventos, sob forma de actantes, se apresentam sobre as estruturas sensíveis do sujeito para serem por ela apreendidos (OLIVEIRA, 2005).

Em *O Guizzo*, Greimas (2002) afirma que o objeto estético, dotado da função sintática do sujeito, construído no meio do campo perceptivo pela protensividade do olhar, não se constitui definitivamente a não ser produzindo a descontinuidade sobre o contínuo do espaço visual. É o seio nu, apresentado por Italo Calvino, que produz o *guizzo*, um termo intraduzível que pode ser entendido como um relâmpago, que representa figurativamente e consagra a superação de fronteira. É mais do que um deslumbramento, é a fascinação do objeto. Em ambos os textos, de Tournier e de Calvino, a experiência estética se situa no campo visual, caracterizando-a no classicismo. Entretanto, em *O Guizzo*, há uma relação distinta entre sujeito e objeto, uma vez que o estremecimento, como concretização da estesia, está distribuído tanto sobre o sujeito quanto sobre o objeto e marca o sincretismo dos dois actantes, uma fusão momentânea do homem e do mundo. Assim, inaugurada por um *guizzo* e terminada por um estremecimento, a apreensão estética é uma transfiguração do seio nu em uma visão sobrenatural (GREIMAS, 2002).

Eis o que justamente interessa: as transformações fundamentais da relação entre o sujeito e o objeto; a mutação do objeto em sujeito pela aquisição de um valor que lhe confere competência para agir como sujeito que se mostra e quer ser percebido pelo outro; o estudo das mudanças de isotopias que assinalam no texto essas transformações; o estudo do movimento convergente que inclina um dos termos da polaridade em direção ao outro e as marcas textuais do querer recíproco de fusão (OLIVEIRA, 1995, p. 231).

Sobre os cinco sentidos que possibilitam essa acolhida das *Gestalten* dos objetos, a autora afirma que são eles que podem, passo a passo, abrir ao sujeito o seu caminho pelo estético. No caso da visão, ele avança, se ajusta, se afasta para ver as formas. Nesse contexto, vem o desejo de tocar, de explorar o espaço de outra maneira. Assim, a visão prolonga-se no tato, o sentido que mais representa o contato do sujeito com as coisas. Na verdade, os quatro sentidos – visão, gosto, olfato e audição – se reencontram no tato, o mais material, o mais profundo e íntimo de todos eles, encerrando a conjugação total entre sujeito e objeto (OLIVEIRA, 1995).

Incrustadas no nível da enunciação, as estratégias figurativas das sensações põem enunciador e enunciatário em sintonia, estado que possibilita ao último partilhar o conhecimento do primeiro e aprender com ele como adquirir competências que lhe permitirão penetrar no segredo desse milagre que é o de se reunir ao mundo e apagar de vez, no tempo de duração da ocorrência, a separação entre sujeito e mundo. O enunciatário que, convocado pela enunciação enunciada, sai de seu mundo e entra no do “enunciado” do texto, assume nesse o papel de personagem. [...] desse modo, participa do desenrolar das ações, reage às tensões, julga-as e, apaixonadamente,

responde aos efeitos discursivos mesmo que seu fazer nada possa transformar (OLIVEIRA, 1995, p. 234).

A aliança dos dois actantes, interno e externo ao texto, é que permite ao segundo ser levado pelo primeiro à significação, sendo o alvo máximo de uma escritura estética que objetiva, acima de tudo, (re)acordar o maior número possível de sujeitos por meio da estetização e da vivência estética do mundo (OLIVEIRA, 1995).

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento desta pesquisa, situada na área das Ciências Humanas e Sociais, mais especificamente, a Educação, pode-se considerar que, em relação à forma de abordagem do problema, foi utilizado o método qualitativo, que considera haver uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, que não pode ser traduzido em números (SILVA; MENEZES, 2001). No que concerne sua natureza, trata-se de uma pesquisa básica, pois visa gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Do ponto de vista de seus objetivos, é de caráter descritivo que, segundo Gil (1991), visa descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis.

O corpus da pesquisa que, segundo Bauer e Aarts (2004), significa a escolha sistemática de algum racional alternativo, é formado pela história *The Customer is Always Right*, publicada no volume 6 – *Booze, Broads & Bullets* – da revista em quadrinhos *Sin City*, em 1998, de autoria de Frank Miller, também adaptada para a cena inicial do filme “*Sin City – A Cidade do Pecado* – produzido pelos estúdios Dimension, Miramax e Troublemaker, e lançado em 2005, nos EUA, com direção de Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino.

O método de análise que fundamenta essa pesquisa é a semiótica discursiva. Teixeira (2009) afirma que, perpassando as direções metodológicas relacionadas a questões teóricas gerais, a análise semiótica vem considerando os códigos particulares dos textos que examina, com formulações específicas, aptas a descrever e interpretar a materialidade significativa dos textos. A observação dessa materialidade permitiu o desenvolvimento de modelos metodológicos consistentes contendo categorias particulares de análise: categorias cromáticas, eidéticas, topológicas e matéricas. Segundo a autora, os textos sincréticos, mais complexos, desafiam a teoria a produzir modelos de análise, porém a prática demonstra a impossibilidade de operar com “modelos”, mas com categorias que se adéquam tanto às diferentes materialidades sensoriais – textos verbovisuais, audiovisuais, etc. – quanto se referem a procedimentos enunciativos gerais. A análise inicia sempre pelo mais

simples e aparente: a observação minuciosa, a descrição exaustiva. Em seguida, procura identificar a estratégia metodológica mais rendosa, definir categorias e examinar procedimentos.

ANÁLISE

Na análise aqui proposta, a abordagem considera ambos os objetos de estudo como textos sincréticos (quadrinhos e cinema), levando em consideração sua dimensão plástica, bem como elementos que a constituem como a sonoridade, a dimensão verbo-visual, o gestual, dentre outros. Assim, a análise tem início no Plano de Expressão dos dois textos selecionados: a história em quadrinhos de Sin City e sua adaptação para o cinema. Nesta primeira etapa de análise são levadas em consideração as categorias cromáticas, eidéticas, topológicas e matéricas que compõem cada um dos objetos.

Na HQ, a história “O cliente tem sempre razão” é apresentada em quatro páginas e onze quadros, sendo quatro verticais, concentrados nas duas primeiras páginas e sete horizontais. Apesar de a revista trazer, em outras histórias deste mesmo volume, recursos cromáticos, a história em questão traz apenas o preto e o branco em sua composição, uma representação tradicional dos quadrinhos. Os quadros apresentam a história em negativo, ou seja, as formas são brancas aplicadas sobre um fundo preto, recurso típico do filme *noir*.

Como estratégia enunciativa, a história é contada por um narrador em *off*, também personagem da trama, e pelo diálogo entre as duas personagens principais (e únicas), um homem e uma mulher. Quando a fala é *off*, o balão que a traz tem formato retangular (plano de expressão); quando ocorre o diálogo entre as personagens, o balão assume a forma arredondada. A voz em *off* produz efeitos diferenciados da voz em ato. Ela aspectualiza temporalmente e espacialmente um outro tempo e espaço (plano de conteúdo).

A chuva, que acompanha toda a história, é representada por traços diagonais que não obedecem um mesmo sentido, ao longo dos vários quadros, podendo estar inclinados, ora para a esquerda, ora para a direita.



Figura 3. Chuva

Fonte: MILLER, 2005, p. 30

Em termos de ordem, a história em questão é a terceira do volume a que pertence, sendo, também, a mais breve das onze que o compõem. Existe um equilíbrio entre a quantidade de narrativas em *off* e diálogo entre as personagens, sendo dez quadros em *off* e nove balões de diálogo. Essa característica reitera e reforça o proceder do filme *noir*, evidenciando sua intertextualidade.

Ainda em relação às formas, percebe-se um grande apelo à sensualidade, a partir do corpo da personagem feminina. Na primeira página da história, pode-se ver a silhueta de um corpo feminino nu, o da personagem principal, com suas curvas acentuadas na região dos seios e das nádegas. Apesar de ser a primeira página da história, situa-se em página par, não recebendo o mesmo destaque que os elementos da página ímpar, em que a trama realmente se inicia. Esse recurso também aparece marcante, nos primeiros quadros da HQ, em que as nádegas e seios da personagem são desenhados com o objetivo de atrair o olhar do leitor, marcando o clima *sexy* da trama. Já as formas da personagem masculina, narrador da história, são fortes, duras, quase quadradas, retratando uma masculinidade bruta que contrasta com as formas arredondadas da mulher. Ambas representam os estereótipos, típicos da narrativa rápida das HQ, do homem viril e da mulher sedutora, facilmente identificados pelo leitor.



Figura 4. Formas das personagens

Fonte: MILLER, 2005, p. 30

Na adaptação para o cinema, o trecho que traz a história “O cliente tem sempre razão” possui 2 minutos e 40 segundos, sendo a primeira cena do filme. A música, uma melodia sensual tocada em saxofone, entra antes mesmo da personagem feminina, que se dirige a uma sacada de onde se vê a cidade, ao fundo. Junto com a música, podem-se ouvir sons de trânsito, como sirenes e buzinas, que promovem a ambientação da cena, na cidade. A sensualidade, aqui, é marcada pela cor do vestido da personagem, vermelho, complementando as curvas sinuosas do seu corpo - cintura

fina por trás de um generoso decote e nádegas delineadas pelo caimento do vestido. Com a mudança de plano da câmera, que começa mostrando as costas da personagem e passa a filmar seu rosto, vê-se a cor do batom, também vermelho, emoldurando outra parte sensual do corpo de uma mulher - seus lábios. O restante da cena tem tons de preto e branco, como na história original. Outro elemento de movimento, no vídeo, é a presença do vento, balançando o vestido e cabelo da mulher, porém apenas nos primeiros segundos.

A sequência do diálogo entre as personagens acompanha uma mudança de planos, em que cada um aparece em primeiro plano, no momento de sua fala, enquanto a silhueta do outro aparece de costas. Outro recurso cromático é utilizado, no momento em que a personagem masculina comenta sobre os olhos da personagem feminina: os mesmos, por poucos segundos, adquirem a cor verde, realçados na cena, para, então, retornarem ao preto e branco original. Em relação ao espaço ocupado pelas personagens, após a sequência de mudanças de planos, alternando ele e ela, o plano do diálogo entre ambos começa aberto, como um plano americano, porém contendo dois personagens. À medida que ele descreve o que vê nos olhos dela, o plano vai se fechando, lentamente, chegando a uma espécie de primeiro plano das duas personagens, porém o olhar é direcionado a ela, por estar na frente do plano.

O recurso da imagem em negativo é utilizado, agora, durante o beijo das personagens, em que a silhueta de seus corpos, entrelaçados, parece brilhar em contraste com o fundo da sacada, formando um pequeno coração na junção de seus pescoços.



Figura 5. Beijo

Fonte: Dimension; Miramax; Troublemaker, 2005, 02'06"

Somente neste momento a chuva começa a cair, diferente da versão impressa, em que a chuva permeia toda a história. O clímax da cena é atingido com o som de um tiro com silenciador, bem como de pequenos feixes de luz que vêm da direção do peito da personagem feminina. Nos minutos finais, o vermelho do vestido caído no chão, simulando uma poça de sangue, encerra a curta história, com um movimento de *travelling*, em que a câmera se afasta da cena, neste caso, em

direção ao céu. Com esta introdução, dá-se início a apresentação do filme, com seus créditos iniciais.

Partindo para o Plano de Conteúdo, os objetos filme e HQ são analisados em conjunto, aproveitando o fato de que o texto que acompanha a história é exatamente o mesmo, em ambos os casos. Tanto nos quadrinhos quanto no filme, o texto se dá na língua inglesa sendo que, no cinema, há a opção de legenda em português. Nesse sentido, outros elementos presentes, tanto na história original quanto na adaptação, são tratados dentro de suas particularidades.

No nível discursivo, o mais superficial da análise, é onde acontece o reconhecimento dos elementos da história e das estratégias enunciativas. Assim, temos uma mulher, vestida em trajes de festa (vestido longo, decote, salto alto). A espacialidade é marcada por sua localização na sacada de um edifício (na adaptação para o cinema, esta sacada pertence a uma cobertura, porém o mesmo não pode ser dito da versão original impressa), de onde se pode ver a cidade. É noite (temporalidade). Um homem, trajando *smoking*, anda em direção à mulher. A análise da sintaxe indica um - eu, aqui, agora – a partir da proximidade e inclusão do leitor na cena, no momento em que ela ocorre. O eu (narrador) e o tu (leitor) são os actantes da enunciação. O último é testemunha do acontecimento e mantém a surpresa diante do inesperado. É pela dimensão sensível que o enunciador inscreve o enunciatário na cena, mas é também pelo inteligível, na articulação das estratégias enunciativas, que ele se constrói.



Figura 6. Primeira cena do filme Sin City – Mulher na sacada

Fonte: Dimension; Miramax; Troublemaker, 2005, 00'31”

A princípio, o que se pode pensar é que a mulher saiu da festa em que estava para “tomar um ar” ou fugir de alguma coisa, e que o homem a seguiu, sendo o primeiro encontro das personagens, que não se conheciam previamente. O tema da história, descartando seu título ou o diálogo das personagens, parece um encontro amoroso casual. A escolha dos atores do filme é bastante fiel ao desenho original da HQ, com algumas diferenças sutis (mais relacionadas à estereotipação comum às HQ), como o corpo da mulher que, nos quadrinhos é mais voluptuoso que

no filme (talvez por ser a forma o principal recurso usado para transmitir sensualidade, enquanto no vídeo a música e a cor foram empregadas para sustentar esse elemento). Ainda, a figura masculina nos quadrinhos também tem aparência mais forte, rude, máscula que na versão cinematográfica. Nesta, o ator escolhido possui um rosto quase que angelical e é conhecido por papéis deste gênero. Pode-se pensar que esta tenha sido uma estratégia da produção/direção do filme, a fim de manter o suspense sobre a real identidade do homem até o final da história.

Tem-se um narrador em *off*, um sujeito do enunciado dentro da enunciação. À medida que o diálogo se desenvolve, percebe-se que as personagens possuem alguma relação anterior àquele encontro. A enunciação se projeta no enunciado ora como uma debreagem enunciativa (eu, aqui, agora) ora como uma debreagem enunciva (ele, alhures, então), provocando efeitos de sentido de subjetividade, especialmente. A primeira fala em *off* do homem deixa no ar essa relação: “ela tremula ao vento como a última folha de uma árvore moribunda. Eu a deixo ouvir meus passos. Ela fica tensa só por um momento”.

A expressão “última folha de uma árvore moribunda” soa estranha aos ouvidos do leitor/espectador que só compreende seu sentido, ao final da história. Há uma tensão entre as personagens, no momento em que o homem se aproxima. É como se a personagem feminina estivesse esperando alguma coisa acontecer. Na HQ, essa ansiedade é transmitida no olhar e movimento de braços cruzados do desenho. No filme, a trilha sonora sensual, em conjunto com o destaque da cor vermelha do vestido, criam um clima de sensualidade que não transmite tanta ansiedade quanto na versão impressa. Até o movimento de braços da personagem produz um efeito de sentido distinto, relacionado ao frio e à instabilidade, diante do vento que balança seu vestido e cabelos. Essa situação é reforçada pelo texto do narrador.

Entra-se no nível narrativo. Na HQ, a tensão é quebrada com o início do diálogo entre as personagens, em meio a um clichê muito utilizado em cenas de conquista amorosa, que é o oferecimento de um cigarro. Dentro da sequência canônica, compreende à fase da manipulação, em forma de sedução entre as personagens. No filme, como essa tensão/ansiedade não é tão presente, o oferecimento do cigarro apresenta-se como um pretexto do homem para “puxar conversa” com a mulher. Assim, o primeiro programa narrativo presente no texto é o de manipulação por sedução e o objeto de valor apresentado, a princípio, é a conquista.

Nesse momento, uma possível explicação da presença de ambas as personagens aparece na fala da mulher: “você está tão entediado com essa multidão quanto eu?”. Entretanto, a resposta do homem introduz uma relação anterior entre os dois, mesmo que seja do conhecimento de apenas uma das partes: “Não vim aqui por causa da festa. Vim aqui por sua causa. Estou de olho em você

há dias”. Nesta fase da narrativa, evidencia-se a competência, em que o homem é dotado de um saber/poder fazer a ação para que foi contratado: encontrá-la para um outro fim que não o da conquista.



Figura 7. Sedução

Fonte: Dimension; Miramax; Troublemaker, 2005, 00'31”

O sentido do texto transparece certa obsessão do homem pela mulher, como se houvesse uma espécie de “paixão platônica”. A partir daí, ele “oferece” a ela uma série de elogios que, a princípio, poderiam explicar essa admiração pela mulher. Porém, após conhecer o final da história, o espectador pode se perguntar se esses elogios não representaram um momento de felicidade, de relaxamento, com o objetivo de prepará-la para o que estava por vir.

A partir do quinto quadro, o enunciador prepara o leitor para o momento de clímax, começando a revelar o sentido daquele encontro. Quando o homem descreve o que vê nos olhos dela, ele deixa suas pistas para o leitor/espectador: “Eu vejo uma quietude louca. Você está cansada de fugir. Está pronta para enfrentar o que tiver que enfrentar. E não quer enfrentar sozinha”. E ela responde: “Não, não quero enfrentar sozinha”, confirmando as impressões passadas pela outra personagem e demonstrando que o conhecimento entre ambos, de alguma forma, existe. Nesse ponto, aparece o segundo programa narrativo, o do pacto, em que o objeto de valor apresentado é a morte.

Ela se vira para o homem, sorri, como em consentimento ao que está por vir. Esse sorriso só está presente no filme; na HQ, ela apenas o encara, com uma expressão tensa (a testa está franzida). Os dois se beijam e ele descreve o que sente nesse momento de contato, quase como se arrependendo pelo ato que ainda nem cometeu: “O vento eleva-se elétrico. Ela é macia, quente e quase sem peso. Seu perfume, uma promessa doce que me leva às lágrimas”. A descrição das

características da mulher (quente, macia) que denotam um sentido de vida, opõe-se ao que está por vir.

Como que oferecendo um conforto final, digno do aconchego em que ela se encontra em seus braços, ele diz que tudo vai dar certo, que a salvará do que quer que a esteja assustando e a levará para bem longe. No filme, esse aconchego é mais detalhado, ao ponto dele acariciar os cabelos e pescoço da personagem, além de abraçá-la com carinho. Na HQ, apenas a cena do beijo acompanha a fala acima descrita. Um segundo beijo acontece e uma declaração de amor. Sem conhecer o final da história, esse “eu te amo” parece pertinente, uma vez que o leitor/espectador pode pensar que ele tem uma paixão secreta por ela, entretanto, com o desfecho da história, essa declaração pode ser entendida como uma encenação, com o propósito, apenas, de elevar o sentimento de conforto oferecido à personagem, em seus instantes finais de vida. Enfim, o momento da *performance* da narrativa vem com o tiro, sem que a arma tenha aparecido em nenhum momento anterior, na história (filme ou HQ). O homem é o sujeito do fazer que coloca a mulher, sujeito de estado, em disjunção com a vida. A arma representa o objeto modal, necessário para se obter o objeto de valor, que é a morte.

Esse é o momento alto da história, a situação inesperada. Após o ápice, um momento de compaixão leva assassino e vítima (ou contratado e contratante) ao chão, enquanto ele a abraça até seu último suspiro. A frase final desvenda o suspense da trama, apresentando a sanção da narrativa, em nível cognitivo – o sujeito cumpriu o contrato com o destinador: “Nunca saberei do que ela estava fugindo. Vou descontar o cheque dela de manhã”. É, também, neste momento, que se compreende o título da história, presente apenas na HQ: o cliente tem sempre razão.



Figura 8. Cena Final

Fonte: Dimension; Miramax; Troublemaker, 2005, 02'42”

No nível fundamental da análise, os valores principais que permeiam a história são vida *versus* morte (figura 1). É a ideia de suicídio proposta pela personagem feminina que, sem coragem de retirar a própria vida, contrata um assassino de aluguel para fazê-lo. Ainda, a morte como uma fuga, ou como dito pelo narrador da história, a morte como salvação: “Eu digo que tudo vai dar certo. Que a salvarei do que quer que a esteja assustando e a levarei para bem longe”. Assim, valores como a salvação (pela morte) e a perdição (por continuar viva) também se colocam no cerne da questão, entendendo-se a perdição como uma condenação a que a personagem estaria atrelada, caso não fosse salva pela morte.

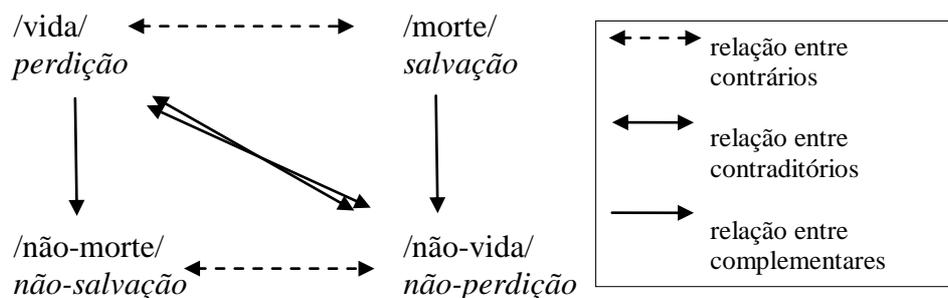


Figura 9. Quadrado Semiótico

Fonte: adaptado de MORATTO, 2008, p. 25-26

Partindo para a análise sensorial proposta por Greimas (2002), ou seja, uma dimensão sensível da significação, pode-se afirmar que o primeiro sentido percebido nos quadrinhos de Sin City é a visão. Já nas duas primeiras páginas da HQ, o olhar do leitor é direcionado para as formas voluptuosas da personagem feminina. O corpo é o objeto estético, agradável ao olhos. Os movimentos da personagem (virar, pegar o cigarro) são sensuais. A sensualidade posta nessas formas convida o leitor a admirá-la, provocando uma espécie de deslumbramento, que prolonga a isotopia da visualidade pela tatilidade. É como se o leitor sentisse vontade de tocar o corpo da personagem. Segundo Greimas (2002, p. 36), “o tato se situa entre as ordens sensoriais mais profundas, ele exprime proxemicamente a intimidade optimal e manifesta, sobre o plano cognitivo, a vontade de conjunção total”.

Ainda no plano visual, o contraste das cores – preto e branco (ou ausência da cor), bem como o jogo de luzes são elementos que remetem ao que Greimas (2002, p. 47) denomina “obscuridade”, ou seja, a cor das trevas à luz de uma chama. Uma vez que a história se passa à noite e obedece uma estética em negativo, a luz que emana dos corpos, seja pela iluminação da lua ou de lâmpadas que saem das janelas da cidade, revelam os objetos estéticos – as personagens da história. Entretanto, em Sin City, a própria obscuridade da cidade, do cenário que se apresenta é, também,

um objeto estético (situação típica das narrativas *noir*). No filme, o plano visual é enriquecido pela cor (o vermelho do vestido e do batom, o verde dos olhos), formando uma sequência de experiências sensoriais que envolvem o espectador na trama. A cena, tanto na HQ quanto no filme, que possui o maior apelo visual é o primeiro beijo entre as personagens, em que seus corpos parecem emanar luz, em meio à escuridão e à chuva que cai, ao fundo. A popular expressão “corpos pegando fogo”, poderia ser apropriada, aqui, como corpos em um choque elétrico.

Já o sentido da audição está presente, particularmente, na adaptação para o cinema. Nem mesmo os recursos de onomatopeias, típicos dos quadrinhos, são usados na versão impressa da história analisada. Há, porém, uma descrição de sons, como os passos do narrador (“eu a deixo ouvir meus passos”), o aumento de intensidade do vento (“o vento se eleva elétrico), o som abafado do tiro (“o silenciador transforma o tiro em um sussuro”) que permite ao leitor estabelecer relações sonoras em seu imaginário. No filme, o recurso auditivo, por meio de uma melodia sensual tocada por um saxofone, introduz o espectador na trama, sendo tão importante quanto a imagem feminina, com suas formas e vestido vermelho que aparece no vídeo. É uma relação de complementaridade extremamente necessária no cinema, em que a trilha sonora tem papel tão fundamental quanto a escolha de atores e cenários. A própria voz da mulher é valorizada pelo personagem masculino, em um de seus elogios. A melodia inicial cessa por um instante e retorna, no momento em que ele descreve o que vê nos olhos dela, colocando o espectador, novamente, dentro de um clima de romance intencional. Após uma declaração de amor, o som da arma disparada com o recurso de um silenciador marca a fratura presente na história. Ela representa a ruptura da trama, até aquele momento, romântica e misteriosa. Uma ruptura para a personagem, que a partir da disjunção com a vida entra em conjunção com a morte, e para o espectador/leitor, que é pego de surpresa pela situação inusitada. Ainda, nos quadrinhos, em que o elemento surpresa é mais difícil de se garantir, a visualização apenas dos desenhos não revela o fim da trama, uma vez que os dois corpos estão entrelaçados, como em um abraço, e o detalhe da arma é quase imperceptível, no último quadro da HQ. No filme, tanto o relâmpago que sai da arma, como o som do tiro, manifestam esta descontinuidade que é a fratura. Na HQ, a fratura se dá pela leitura do texto que explica o tiro (não se vê o tiro).

Tato e olfato são bastante evidenciados na fala do personagem masculino, ao descrever a mulher: “Ela é macia, quente e quase sem peso. Seu perfume, uma promessa doce que me leva às lágrimas”. Ainda, é marcante o contato dos corpos, os abraços, os beijos, as carícias, uma isotopia sensorial, sincrética e profunda – gestualidade do corpo, tato e olfato, que precedem a interrupção da vida da personagem feminina.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por mais que se tenha tentado ser fiel à história original dos quadrinhos (fato confirmado pela presença do criador da HQ como um dos diretores da trama), o cinema, ao se apropriar das histórias e linguagem dos quadrinhos, modifica o seu sentido, a partir do acréscimo ou eliminação de elementos, na narrativa. Mesmo sendo apontado como um dos marcos de adaptações dos quadrinhos para o cinema, a análise semiótica de *Sin City* revela que existe a manipulação dos sentidos, seja pela influência do olhar de outras pessoas (diretores, produtores) na realização do filme, seja pelas especificidades e coerções do plano de expressão de cada linguagem – quadrinhos e cinema.

Segundo crítica publicada no site Cineclick “*Sin City - A Cidade do Pecado* é belo, sujo, violento, canastrão, sensual, machista e ensangüentado do jeito que deveria ser. Do jeito que Frank Miller sempre quis desde o papel até a película” (BITO, acesso em 29 outubro 2012). Entretanto, os recursos utilizados para trabalhar cada uma dessas características podem valorizar ora o plano visual, ora as sensações de tato e audição, de acordo com a versão da história analisada (impressa ou audiovisual). Como afirma Greimas (2002, p. 72), “a coalescência das sensações pode ser considerada como um enriquecimento da comunicação” e o cinema consegue explorar a trama de maneira mais envolvente e surpreendente que os quadrinhos, neste caso específico, com a adição de cor, som e contato físico tátil.

As semelhanças incluem o texto verbal exatamente igual aos quadrinhos, sem nenhuma alteração na fala dos personagens, bem como os jogos de sombra e luz, os contrastes em preto e branco, típicos das histórias em quadrinhos de Miller. A sensação que se tem é que os mesmos quadros que compõem a história impressa tivessem sido utilizados como *story board* para o roteiro do filme. Inclusive, este é um de seus principais méritos, apontado por fãs da história original e críticos especializados: o fato de ser uma adaptação rica e fiel de histórias em quadrinhos.

Ao modificar os elementos constituintes da narrativa, acrescentando cor, som, etc., o enunciador modifica, também, a relação sujeito x objeto do espectador com a trama, conferindo maior sensibilidade, na medida em que utiliza uma variedade maior de sentidos, na transmissão da mensagem. O enriquecimento da história pela linguagem do cinema é tão forte que até a valorização da mesma se altera, em relação a outras histórias de Frank Miller, uma vez que – O cliente tem sempre razão – é escolhida para abrir o filme, antes mesmo da apresentação de seus créditos, enquanto que, na versão impressa, ela passa quase que despercebida, em meados da revista e com pouco espaço aproveitado (apenas quatro páginas).

Assim, a partir dos pressupostos teórico-metodológicos da semiótica, em especial, a sincrética, foi possível analisar a intertextualidade entre cinema e quadrinhos, a partir da análise de uma das histórias de Sin City, compreendendo, neste caso específico, como a adaptação para o cinema agrega valor ao objeto estético apresentado.

Ainda, a relevância desta análise se dá pela relação da HQ, compreendida no gênero da literatura infanto-juvenil, com o campo da Educação, uma vez que a mesma pode ser entendida como mecanismo de disseminação de valores, condutas e comportamentos próprios da sociedade vigente. Dentro do raciocínio das relações influenciadoras e de poder, a cultura midiática, intimamente relacionada ao universo das HQ, incita reflexões sobre o seu papel na sociedade de consumo contemporânea.

Nesse contexto, o sistema midiático-cultural elabora e difunde, de forma não totalmente intencional ou planejada, visões de mundo, sentidos e explicações para a vida e a prática das pessoas, passando a influenciar sempre mais seu cotidiano, sua linguagem e suas crenças. É este âmbito das crenças e da elaboração do sentido, da visão de mundo como uma atitude fundamental perante o real que, tradicionalmente, foi um espaço ou uma função próprios da família, da escola, das religiões e filosofias, que está, hoje, em grande parte, concentrado nas mãos dos agentes midiáticos (MOREIRA, 2003).

Desta forma, a metodologia analítica da pesquisa aqui proposta pode contribuir para o campo da educação, permitindo que se estabeleçam reflexões sobre o seu papel na sociedade de consumo contemporânea.

REFERÊNCIAS

- BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria Semiótica do Texto*. São Paulo: Ática, 2002.
- BAUER, Martin W.; AARTS, Bas. A construção do corpus: um princípio para a coleta de dados qualitativos. In: BAUER, Martin W.; GASKELL, George. (Org.). *Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som*. Um manual prático. Petrópolis: Vozes, 2004.
- BERGER, Peter L.; LUCKMANN, Thomas. *A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento*. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 1978.
- BITO, Angelica. *Sin City - a cidade do pecado*. Nota Cineclick. 22/05/2009. Disponível em: <<http://www.cineclick.com.br/criticas/ficha/filme/sin-city-a-cidade-do-pecado/id/1047>>. Acesso em: 29 outubro 2012.
- CIRNE, Moacy. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.
- COMIC BOOKS UNBOUND. *Documentário da rede HBO*. EUA: Foglight Entertainment, 2008.
- DISCINI, Norma. História em quadrinhos: um enunciado sincrético. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de. TEIXEIRA, Lucia. (Org.). *Linguagens na Comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009. EISNER, Will. *Narrativas Gráficas*. São Paulo: Devir, 2005. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/45482670/EISNER-Will-Narrativas-Gráficas>>. Acesso em: 15 junho 2012.
- FILM NOIR. *Wikipedia*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Film_noir>. Acesso em: 18 outubro 2012.

-
- FIORIN, José Luiz. Polifonia Textual e Discursiva. In: BARROS, Diana Luz Pessoa de Barros; FIORIN, José Luiz. (orgs.) *Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade em torno de Bakhtin*. São Paulo: EDUSP, 1994.
- _____. Para uma definição das linguagens sincréticas. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de. TEIXEIRA, Lucia. Org. *Linguagens na Comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.
- GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 1991.
- GREIMAS, Algirdas Julien. Pref. e trad. Ana Claudia de Oliveira; apres. De Paolo Fabri, Raúl Dorra, Eric Landowski – São Paulo: Hacker Editores, 2002.
- LANDOWSKI, Eric. Flagrantes delitos e retratos. 31-69. *Galáxia*. n. 8 Outubro 2004. Disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/viewFile/1392/870>> Acesso em: 10 abril 2011.
- MILLER, Frank. *Sin City: Booze, Broads, & Bullets*. v.6 ed. 2 Oregon: Dark Horse Books, 2005.
- MORATO, Elisson Ferreira. *Do conteúdo à expressão: uma análise semiótica dos textos pictóricos de mestre Ataíde*. Dissertação de Mestrado. Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte. 2008. Disponível em: <www.bibliotecadigital.ufmg.br/.../elissom_ferreiramorato_diss.pdf>. Acesso em: 29 outubro 2012.
- MOREIRA, Alberto da Silva. Cultura midiática e Educação Infantil. *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 24, n. 85, p. 1203-1235, dezembro 2003. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v24n85/a06v2485>>. Acesso em: 10 agosto 2010.
- OLIVEIRA, Ana Cláudia de. A estesia como condição do estético. In: *Do inteligível ao sensível: em torno da obra de A.J. Greimas* / Eds. Ana Claudia Mei Alves de Oliveira, Eric Landowski. São Paulo: EDUC, 1995.
- _____. A plástica sensível da expressão sincrética e enunciação global. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de. TEIXEIRA, Lucia. Org. *Linguagens na Comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.
- SILVA, Edna; MENEZES, Eстера Muszkat. *Metodologia da pesquisa e elaboração da dissertação*. 3. ed. Florianópolis: UFSC/PPGEP/LED, 2001.
- TEIXEIRA, Lucia. Para uma metodologia de análise de textos verbosuais. In: OLIVEIRA, Ana Claudia de. TEIXEIRA, Lucia. Org. *Linguagens na Comunicação: desenvolvimentos de semiótica sincrética*. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2009.
- TOLEDO, Glauco Madeira de; ANDRADE, Wiliam Machado de. *A Influência dos Quadrinhos no Cinema: A Incrível Saga da Linguagem Invisível e seu Legado Cinematográfico*. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Sudeste – Juiz de Fora – MG 2007.
- SIN CITY. *Wikipedia*. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Sin_City>. Acesso em: 17 outubro 2012.
- SIN CITY. EUA: Dimension; Miramax; Troublemaker, 2005.
- SOUZA, Maurício de. *Turma da Mônica Jovem*. Sem Medo. n. 56 São Paulo: Panini Comics, 2013.

RESUMO

O objetivo do artigo é analisar a intertextualidade entre cinema e história em quadrinhos (HQ), verificando como o cinema se apropria da linguagem dos quadrinhos, a partir de uma análise semiótica da primeira cena do filme Sin City, comparada a sua história original – O cliente tem sempre razão – publicada em 1998. Para a análise, foram utilizados pressupostos teóricos e metodológicos de estudos da semiótica discursiva, com destaque para a dimensão sensível da significação, proposta por Greimas (2002). Os resultados revelam que, apesar da fidelidade e riqueza da adaptação para o cinema, existe a manipulação dos significados, seja pela influência do olhar de outras pessoas (diretores, produtores) na realização do filme, seja pelas especificidades de cada linguagem.

Palavras-chave: Quadrinhos. Cinema. Semiótica.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to analyze the intertextuality between cinema and comic books, checking how the language of comics is appropriated by cinema, from a semiotic analysis of the first scene of the movie Sin City, compared to its original story - The customer is always right - published in 1998. Theoretical and methodological studies of discursive semiotic had been used in the analysis, highlighting the sensitive dimension of meaning proposed by Greimas (2002). The results reveal that, despite fidelity and richness of the film adaptation, there is the manipulation of meanings, sometimes influenced by the gaze of others (directors, producers) of the film, sometimes due to languages specificities.

Keywords: Comics. Cinema. Semiotic.

*Submetido em: junho de 2013
Aprovado em: dezembro de 2014*