

O artificial como estratégia mimética no projeto gráfico/cinemático de Frank Miller

The artificial as mimetic strategy in Frank Miller's graphic/kinematic project

Denise Azevedo Duarte Guimarães

Docente e Pesquisadora do Programa de Doutorado e Mestrado em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná. Coordenadora da Linha de Pesquisa Estudos de Cinema e Audiovisual. Editora Científica da Revista Interin.

E-mail: denise.guimaraes@utp.br

SUBMETIDO EM: 28/08/2015

ACEITO EM: 25/11/2015

DOSSIÊ

RESUMO

Este artigo analisa de que modo a filmografia contemporânea, ligada a um tipo específico de HQs, rejeita padrões naturalistas, com ênfase na fidelidade ao projeto estético de Frank Miller. Mantendo o foco na reconstrução estilizada das cenas da graphic novel (Sin City), tais adaptações filmicas são investigadas em seu propósito e seu design. O presente artigo tenta mostrar como as imagens dos comics são apresentadas nas telas com ostensiva aparência artificial. A forte presença da artificialidade é tratada como uma peculiar estratégia mimética neste expressivo nicho da indústria cinematográfica.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos. Cinema. Adaptação. Mimesis

ABSTRACT

This article analyzes how the contemporary filmography, linked to a specific type of comics, rejects naturalistic patterns, with emphasis on the fidelity to Frank Miller's aesthetic project. On focusing the stylized reconstruction of the scenes of the graphic novel (Sin City), such filmic adaptations are investigated in their purpose and design. This article attempts to show how the images of the comics are displayed on screen with ostensive artificial appearance. The strong presence of artificiality is treated as a peculiar mimetic strategy in this significant niche of the film industry.

KEYWORDS: Graphic Novel. Cinema. Adaptation. Mimesis.

Em tempos de celebração do *fake* e do necessário elogio da superficialidade, no universo das imagens técnicas de Vilém Flusser, as tecnoimagens, às quais o filósofo se dedica, nada refletem, pois não são espelhos. Segundo o autor, (Flusser 2008, p. 71): “Os aparelhos não são refletores, mas projetores. Não ‘explicam’ o mundo à maneira das imagens tradicionais, mas ‘informam’ o mundo.”

Poderíamos dizer que informar e dar forma, formatar e reformatar passariam a ser vocábulos intercomunicantes. Avançando para além da era da reproduzibilidade técnica de Walter Benjamin (1993), ou seja, para além das tradições da modernidade, é no final do século XX que a computação gráfica introduziu um radical e inovador projeto construtivo de imagens, inclusive na linguagem cinematográfica. É o que interessa particularmente ao presente artigo, voltado para a complexidade do conceito de mimesis, no que concerne aos filmes contemporâneos que se valem das imagens virtuais e processadas. Consideramos que, muito embora a fusão da cinematografia tradicional com o digital tenha se tornado capaz de oferecer imagens impecáveis na sua forma plástica, paradoxalmente, a estética do realismo documental parece ter sido abandonada, neste rico filão da indústria cinematográfica, dando lugar a um deliberado artificialismo.

Para demonstrar o exposto, tomamos como objeto empírico deste artigo determinadas adaptações para as telas de histórias em quadrinhos vinculadas a um projeto ‘gráfico-cinemático’ do artista e diretor Frank Miller. Nossa hipótese é que, nas adaptações da “Nona Arte” para as telas, bem como em outras obras relacionadas ao universo criador do referido artista, o artifício não estaria sendo tomado como ornamento, mas, pelo contrário, chegaria a estatuir-se como opção tecnoestética.

Nas referidas obras, a sofisticação estética e funcional pode ser percebida, desde o mais insignificante objeto até as caracterizações extravagantes dos protagonistas, adequando-se a um momento de transformação radical da nossa cultura, naquilo que Maria Teresa Cruz considera como a entrada numa era do «*design total*»:

A era do “design total” será, pois, a era onde tudo ou quase tudo parecerá ser o resultado de uma quase história natural, sendo ao mesmo tempo, contudo, inteiramente intencionado, inteiramente concebido e inteiramente desenhado. Ou seja, a cultura, no seu estado de “design total” é a cultura na era do apagamento da fronteira entre natural e artificial, o momento em que, aquilo que é inteiramente intencionado pelo homem, tenderá a apresentar-se como puramente natural. (CRUZ, 2001, disponível em www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html.)

A autora associa a idéia de design mais intimamente às noções de arte, de *técnica* (*techne*) e, ainda, de *mecânica* e de *máquina*. A partir dessa perspectiva, apropriando-se do pensamento de Vilém Flusser, a pesquisadora portuguesa elabora sua hipótese de que vivemos uma era do domínio técnico e, até mesmo, de Inteligência Artificial, de Realidade Artificial e de Vida Artificial; ou seja,

[...] uma era da plena revelação deste carácter factício ou artificial da cultura, a era da crença quase absoluta no poder criativo do homem, o que significa, também, a era da libertação radical da potência da técnica e do domínio desta sobre a natureza. «Being a human being - como diz ainda Flusser - is a design against nature», e um tal pensamento parece conter cada vez maior plausibilidade. (CRUZ, 2001, disponível em www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html.)

A oposição entre organismo e mecanismo identifica o pensamento moderno e foi o primeiro pólo aglutinador da comparação entre os homens e as coisas. Diante da possibilidade de tudo poder ser convertido em artificial, qualquer distinção entre natural e artificial perderia seu sentido ontológico.

A nossa hipótese, portanto, é a de que no processo criativo das obras tomadas como objetos empíricos deste artigo, assim como nas HQs que lhes serviram de fonte, a ênfase dada à aliança entre procedimentos técnicos e estéticos vai produzir formas que seriam irreconhecíveis ou estranhas¹ aos contextos ilusionistas em que são veiculados. Poderíamos perceber, em tais narrativas, configurações audiovisuais inéditas ligadas ao conceito teórico de “desautomatização da percepção”, dos formalistas russos (1917). Tendo como ponto de partida a identidade conferida pelos diferentes materiais ao procedimento e à diferenciação dos procedimentos, de acordo com as respectivas funções, Victor Chklovski chega à questão da evolução das formas na arte; que é por ele entendida como um pensamento configurado por imagens e decorrente de um procedimento de obstáculo em relação aos seres e fatos do mundo. Segundo o autor, (Chklovski, 1978, p. 45), “O objetivo da arte é dar a sensação do objeto como visão e não como reconhecimento. [...] O ato de percepção é um fim em si mesmo e deve ser prolongado; [...]”.

Poderíamos inferir que, quando se obscurecem ou se deformam as imagens gráficas ou cinematográficas, beirando o virtuosismo e o implausível, não importa tentar reconhecer nelas as imagens do mundo. Impera o artifício. Não importa se tais personagens ou cenários são factíveis ou não, o que importa é sua proposta transformadora do real tangível, em favor da fantasia dos simulacros e das simulações. Sua função não é tornar as imagens mais próximas de nossa compreensão. Ardis miméticos inusuais ou surpreendentes desautomatizam nossa percepção e assim, de acordo com Chklovski (1978, p. 54) “[...] sua visão representa o objetivo do criador e ela é *construída artificialmente*, de maneira que a percepção se detenha nela e chegue ao máximo de sua força e duração. (Grifo nosso)

Lembremos que, para Vilém Flusser,

O importante para a compreensão da produção das imagens técnicas é que se processa no campo das virtualidades.[...] Mas quem diz ‘virtual’, diz ‘possível’. Os dois horizontes do virtual são ‘necessário’ e ‘impossível’. Tais dois horizontes se desenham contra as regiões do ‘provável’ e ‘improvável’, das quais são precisamente os limites.[...] Os termos ‘verdade’ e ‘falsidade’ passam a designar limites inalcançáveis.[...] nada adianta perguntar se as imagens técnicas são fictícias, mas apenas o quanto são prováveis. E quanto menos prováveis são, tanto mais se mostram informativas. (FLUSSER, 2008, p. 30)

Teríamos, pois, que a taxa informacional pode ser associada a situações pouco prováveis; e, assim, chegaríamos ao cerne do conceito flusseriano sobre imagens técnicas: os aparelhos produtores de imagens “são programados para transformar impossibilidades invisíveis em improbabilidades visíveis.” (id.ibid. p. 31). A argumentação do autor permite que enfatizemos o estatuto artificial e anti-ilusionista das opções técnicas dos filmes abordados neste artigo, os quais procuram redefinir as possibilidades de exploração do cinema digital, de modo a poderem construir objetos estéticos significantes em suas “improbabilidades visíveis”.

¹ O conceito teórico de “estranhamento” é uma característica da arte, segundo o formalista russo Victor Chklovski (1917): trata-se de um “procedimento obstáculo” que produz um efeito de “singularização do objeto” – cuja representação, portanto, torna-se poética. O filósofo Martin Seel (1993, 2005) também considera que a experiência estética procura “agregar o que é estranho” ao familiar, vindo a ampliar os limites do que se entendia, até então, como o real possível.

Ecoss do expressionismo e reverberações do gênero noir

Gestos técnicos dão figura ao humano e, simultaneamente, transfiguram a natureza. Nesse sentido, a ideia do artificial como “segunda natureza” seria, portanto, resultante da potência da técnica. Destarte, ao criarem uma percepção particular da mensagem, as tecnoimagens peculiares, à medida que exploram uma grande variedade de recursos, instauram um jogo artístico entre os signos audiovisuais e outros sistemas significantes. É nesse sentido que consideramos que o referido projeto artístico de Frank Miller estabelece em um novo paradigma gráfico/cinético, no qual a ênfase no artificial des/revela seu caráter factício.

De outra perspectiva, entretanto, os filmes produzem efeitos para serem contemplados intelectualmente ou esteticamente; efeitos tais que já eram utilizados pelo expressionismo alemão - estilo em que os diretores acentuavam formas inorgânicas para propor visões dos seres e objetos de forma diferente de como se apresentam ao olho humano, estariam as origens da uma opção mimética astuciosa. Tal processo pode ser associado à deformação plástica dos cenários e à opção pela iluminação “violenta” da arquitetura, no cinema expressionista. Segundo Gilles Deleuze, seu objetivo era o de

[...] produzir, com a ajuda de superfícies salientes, aqueles estridentes acordes de sombras e luzes que se tornaram clássicos. Os diretores e operadores alemães irão brincar com as luzes a tal ponto, que Kurtz poderá dizer que a luz cria às vezes ‘profundidades sem fundo’. Chegarão mesmo a recortar os contornos e a próprias superfícies para torná-los irracionais, exagerando as cavidades das sombras e os jatos de luz; por outro lado, acentuarão alguns contornos, moldando as formas por meio de uma faixa luminosa para criar, assim, uma *plástica artificial*. Esse jogo de contrastes ou contrapontos resulta na *féerie de laboratoire*, meio tangível, meio irreal, de que fala Jean Cassou. (DELEUZE, 2009, p. 67. Grifo nosso)

Assim também como assinalado por Ismail Xavier:

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

É o procedimento observado nas imagens de filmes de Friedrich Murnau e Robert Wiene, por exemplo, nas quais os cenários de caráter gráfico e com predominância de linhas oblíquas criam um jogo enviesado que aguça a percepção, por seu teor ostensivamente artificial, numa recusa dos métodos de representação realista.

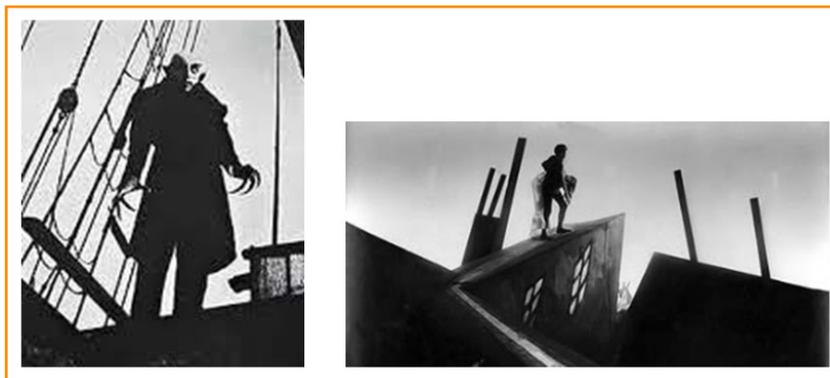


Fig.1. *Nosferatu*, de F. Murnau (1922)

Fig.2. *O Gabinete do Dr. Caligari*, de R. Wiene (1920)

Enfatizamos o jogo das linhas transversais e os ângulos agudos nas cenas, em tomadas inusitadas e expressivas das ações dos personagens, que igualmente podem ser visualizadas nas edições da *graphic novel* *The Spirit*, de Will Eisner e também no filme homônimo², dirigido por Frank Miller.



Fig.3. Frame do filme *The Spirit*, de F. Miller(2008)

De *Gotham City* a *Sin City*: marcas da estilização

Não se pode esquecer que Frank Miller foi responsável por uma revolução nos *comics*, com seu *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, de 1986. Criado por Bob Kane e sucessivamente desenhado por diferentes artistas, o homem-morcego já existia desde 1939, mas Miller redesenhou-o, imprimindo-lhe a marca de seu estilo inovador. Até o seu formato era diferente daqueles usados na época. *O Cavaleiro das Trevas* possui uma estrutura narrativa de cunho cinematográfico e que redimensionou os quadrinhos na composição, no enquadramento, nas tomadas e no jogo das perspectivas.



Fig.4. Página de *Batman, O Cavaleiro das Trevas* (1986)

² *The Spirit* - O Filme, título original: (*The Spirit*), lançamento: 2008 (EUA), direção: Frank Miller, duração: 108 min.

Destaquem-se a estilização do traço, a ênfase nos closes e a expressiva ausência e/ou presença de signos verbais, de *baloons* ou de onomatopeias, em algumas páginas. Observe-se, ainda, o efeito *bullet time*, bastante explorado na cinematografia de hoje em dia e que acompanha “artificialmente” o movimento da bala na tela. O efeito gráfico/cinemático é como se a câmera lenta detalhasse a ação na movimentação da cena: trata-se de uma diagramação “momento-a-momento”, segundo a terminologia de Scott McCloud (2006), na qual as figuras parecem comprimidas e recortadas, com angulações típicas do cinema.



Fig.5. Página de *Batman, O Cavaleiro das Trevas* (1986)

Além da diagramação inovadora e do estilizado aspecto visual do protagonista, é necessário enfatizar como a imagem de *Gotham City* ressignificada por Miller remete ao conceito da cidade como espetáculo e como espaço não-orgânico. A metrópole tornou-se mais sombria e angulosa, com seus territórios de luz e sombras que lembram o conceito desenvolvido por Deleuze sobre a “geometria gótica” no expressionismo alemão, ao falar do cinema de Fritz Lang, ao dizer que:

[...] inventa falsos *raccords* luminosos que exprimem as mudanças intensivas do todo. É uma violenta geometria perspectivista, que opera por projeções e praias de sombras, com perspectivas oblíquas. As diagonais e contra-diagonais tendem a substituir a horizontal e a vertical, o cone substitui o círculo e a esfera, os ângulos agudos e os triângulos pontiagudos substituem as linhas curvas ou retangulares [...] (DELEUZE, 2009, p. 85)

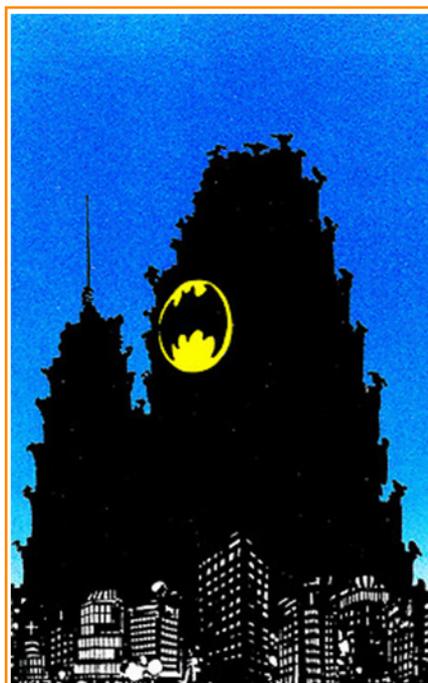


Fig.6. Página de *Batman, O Cavaleiro das Trevas* (1986)

De modo análogo, nas mais diferentes adaptações do Batman para o cinema, a indefinição das imagens da cidade contribui para o efeito anti-ilusionista desejado. Tal efeito mostra reflexos da ruptura com o princípio da composição orgânica do cinema expressionista alemão e no qual, segundo Deleuze,

[...] A vida não-orgânica das coisas, uma vida terrível que ignora a sensatez e os limites do organismo, tal é o primeiro princípio do expressionismo, válido para a Natureza inteira, ou seja, para o espírito inconsciente perdido nas trevas, luz tornada opaca, lumen opacatum.[...] Um muro vivo é qualquer coisa de assustador; mas são também os utensílios, as mobílias, as casas e os seus telhados que se inclinam, se estreitam, espiam ou agarram. São as sombras das casas que perseguem quem corre na rua. (id.p. 84)

Lembramos que, devido à expansão das adaptações fílmicas das Histórias em Quadrinhos, o clima de mistério e inquietação tornou-se frequente nas telas atuais, com seus territórios do desassossego, da angústia e da decadência, na urgência da urbe contemporânea, e que tem em *Gotham City*³ um arquétipo quase atemporal.

O mais interessante, no caso do Batman de 1986, é que algumas páginas já apresentam o resultado pictórico em preto e branco com raros detalhes cores - algo muito similar ao que vai ocorrer nas versões de *Sin City* (2005 e 2013). Observe-se uma reiteiração dos efeitos já observados no filme *The Spirit* (2008) que foi roteirizado e dirigido por Miller (uma transposição fílmica dos quadrinhos do mestre Will Eisner, publicados de 1940 a 1952).

³ A própria cidade revela sua força expressiva na série *Gotham* (TV/ EUA), baseada em personagens que aparecem em publicações da DC Comics em sua franquia Batman. Com a segunda temporada em 2014.



Fig.7. *The Spirit*, de Will Eisner (publicado entre 1940 e 1952)



Fig.8. *The Spirit*, de Will Eisner (publicado entre 1940 e 1952)

Pode-se identificar uma continuidade visual em relação ao filme *Sin City*; o que se percebe logo nas imagens iniciais, com a gravata vermelha e esvoaçante do personagem destacando-se do cinza-chumbo de sua roupa e da ausência de cores no cenário.

Sin City, além de *Gotham City*

Em 1991, quando Frank Miller procurou uma reinvenção do seu estilo, de modo a enfatizar a tradicional crueldade presente em suas narrativas gráficas, como já salientado, ele optou por um visual tipicamente *noir*, numa alusão aos filmes policiais dos anos 1940, porém mantendo as reverberações do artificialismo expressionista. Assim, foi criada a mitológica e decadente metrópole *Basin City*, apelidada por seus habitantes como *Sin City* (Cidade do Pecado), em referência à corrupção e à violência que atingem todos os seus estratos sociais.



Fig.9. Página da GN de 1991

A *graphic novel Sin City* (com inúmeras edições a partir de 1991) foi marcada por ter suas imagens em preto e branco, sendo as cores usadas raramente. Para enfatizar o clima *noir* no traçado de Miller, a ideia de “requadro” é usada habilmente como recurso narrativo, como uma forma de fortalecer o contraste entre zonas visíveis e sombras, num jogo específico para não definir a totalidade do quadro, configurando um espaço dramático cheio de dobras e regulado por forças diferentes.

No filme *Sin City* (2005)⁴, considerado uma das melhores traduções dos quadrinhos para o cinema, tanto em conteúdo quanto no visual, Frank Miller assessorou o diretor Robert Rodriguez para não perder a essência *noir*/expressionista das páginas originais. Além disso, para tratar um tema adulto, que mistura sexo, drogas e violência, o filme contou com a colaboração de Quentin Tarantino.

Outro ponto de intersecção entre as HQs e o cinema é o *story board* (roteiro visual), cuja estrutura é muito semelhante aos quadrinhos. Essa semelhança é grandemente explorada, especialmente por autores das narrativas sequenciais. Foi a partir de Will Eisner que as vinhetas impressas incorporaram enfaticamente as estratégias da câmera cinematográfica; o que vem a exacerbar-se na obra de Miller, cujas narrativas gráficas são verdadeiros *story boards*, ou seja, são pensados para serem realmente filmados. Um exemplo significativo é o filme épico “300” (2006)⁵, dirigido por Zack Snyder, que rompe com os padrões naturalistas, fazendo uso dos efeitos computadorizados e das imagens processadas ou híbridas, na reconstrução estilizada das cenas da *graphic novel* de origem. Nas figuras a seguir, cotejamos um frame do filme com uma página do referido álbum, para demonstrar o exposto.



Fig.9. Acima vinheta frame do filme ; abaixo página impressa
(In: Permanent link : <http://www.'300.comic.to.screen.comparison> **UPDATED**)

No filme de 2005, de forma similar, os diretores Robert Rodriguez e Frank Miller criaram algo diferente de tudo que já havia sido feito, num *mixing* de características

⁴ Ficha técnica: *Sin City*. Direção Robert Rodriguez, Frank Miller..EUA. 2005. 124 min.

⁵ Ficha técnica: 300. EUA, 2006. Baseado em episódio real das Guerras Médicas (480 a.C.), contado por Heródoto e adaptado para os quadrinhos por Frank Miller. Direção: Zack Snyder. Duração: 117 min. Warner.

da animação, dos games e dos quadrinhos. Seu maior desafio foi deslocar os elementos gráficos do meio impresso para o cinematográfico, respeitando rigorosamente as características sintáticas da imagem de Miller. O referido filme é baseado nas narrativas *The Hard Good-Bye*, *The Big Fat Kill* e *That Yellow Bastard*, todas publicadas em *graphic novel*.

Ao compararmos *frames* do filme com vinhetas das GNs de origem, observamos a ênfase na fidelidade à textura, assim como às cores do material impresso. Tal artifício mimético torna-se impactante na tela grande. Observamos que a escolha do branco e preto com detalhes específicos na cor amarela (ligados ao Assassino Amarelo do título) revela-se uma expressão cromática da singularização do objeto estético concebido.



Fig.11. Frame do filme *Sin City*/vinheta da GN (2005)

Fig.12. Página GN *Sin City*. Ed. brasileira (2005)

Na mesma linha de raciocínio, comparamos uma cena expressionista do filme *O gabinete do Dr. Caligari* (1920) dirigido por Robert Wiene, e uma página da GN *Sin City*, de Frank Miller, de modo a demonstrar o inegável diálogo intersemiótico deste artista com a história do cinema. São linhas oblíquas, em cruzamentos heterogêneos que geram instabilidade e que, simultaneamente, acentuam o clima claustrofóbico das narrativas urbanas em questão.



Fig.13. Cena do filme *O Gabinete do Dr. Caligari* (/1920/)

Fig.14 Página de *Sin City* (2005)

Nas atividades criativas simultâneas e sincrônicas aqui estudadas, corporifica-se a reminiscência da forma narrativa anterior e sua transformação na ubiquidade das transcrições; o que permite que as obras impressas e fílmicas se auto-alimentem e se completem. O processo pode ser observado, principalmente, quando a imagem

ocupa toda uma página e/ou não existe texto verbal - recurso muito usado pelo artista, com efeitos estéticos acentuados, como se vê nas referidas revistas. Percebe-se o uso da página inteira como metaquadrinho, onde cada imagem tem duração, tempo e ritmo de leitura diferentes, o que faz de todas as vinhetas frutos de cuidadosa deliberação, tal como o mestre Will Eisner ensinava:

O problema aqui é empregar o quadrinho de modo que ele não interfira no segmento da história contido pelo requadro da página. Assim, durante a maior parte da história, o requadro rígido (hard-frame) não é o de cada quadrinho, mas a página inteira. Quando os atores mostram emoções fortes e complexas - quando suas posturas e gestos são sutis e cruciais para a narração da história - os requadros devem ser empregados com muito cuidado, devendo-se levar em conta o efeito que exercem sobre o que contém. (EISNER, 1999, p. 63)

Desse modo, cada vinheta que toma toda uma página impressa pode ser contemplada à maneira da pintura; isso porque, nela, conteúdo e forma estão fundidos em uma unidade. De acordo com Lev Manovich:

[...] in art, the connection between content and form (or, in the case of new media, content and interface) is motivated; that is, the choice of a particular interface is motivated by a work's content to such degree that it can no longer be thought of as a separate level. (Manovich, 2001, p. 67)⁶

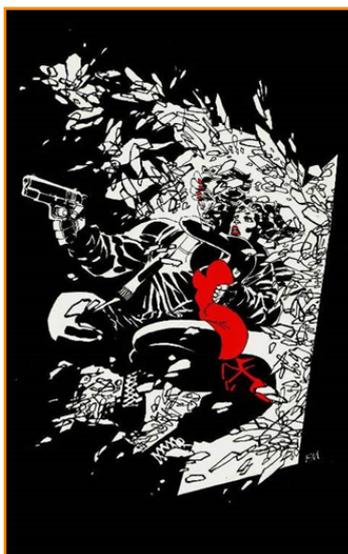


Fig.15. Imagem de página inteira. Sin City (ed. Brasileira, 2000)

Na exploração de efeitos anamórficos e vertiginosos, semelhantes ao *trompe l'oeil* da visualidade barroca, a imagem cinematográfica comunica, acima de tudo, a sua forma. Desse modo, incorporam-se novas temporalidades e espaços expressivos à diégese fílmica, o que dificulta a percepção de fronteiras nítidas, estabelecendo-se um espaço imagístico em mutação constante, volátil e intangível.

Como já assinalado, no filme *Sin City*, apesar de algumas diferenças inerentes ao processo de adaptação, são muitas as semelhanças com a obra original, principalmente no visual dos integrantes do elenco e nos figurinos, muito fiéis aos desenhos de Miller. Os diálogos foram reproduzidos literalmente e muitos ângulos de filmagem, como o *plongée* e o *contre-plongée*, são idênticos aos quadrinhos, como se vê nos exemplos

⁶ Tradução: [...] na arte, a conexão entre conteúdo e forma (ou, no caso das novas mídias, conteúdo e interface) é motivado; ou seja, a escolha de uma determinada interface é motivada por um trabalho de conteúdo a tal ponto que não pode ser pensado como níveis diferentes.

a seguir.



Fig. 16. Frame do filme *Sin City* (2005)

Fig. 17. Vinheta da *GN Sin City* (2000)

A crítica tem elogiado enfaticamente a fotografia do filme; os efeitos de “positivo e negativo” seriam os mais belos já vistos em um filme de ação. O sangue branco (marca registrada da revista) não pôde ser produzido de forma convincente nos sets de filmagens; então, foi utilizado um líquido vermelho fluorescente, que foi filmado com uma luz negra. Posteriormente, a cor deste líquido foi alterada para branco. Outro detalhe é o bandido amarelo, com seu sangue da mesma cor, dentro de um filme em preto e branco. Processo idêntico é usado com os detalhes em tons de vermelho no filme de 2013 - que é uma continuação do filme de 2005 -, com o título *Sin City: A Dame to Kill for*⁷.

Percebe-se que esta narrativa fílmica mais recente preserva diversas características do filme anterior,⁸ mais especificamente no que tange à opção de representar com a maior fidelidade possível a narrativa gráfica.

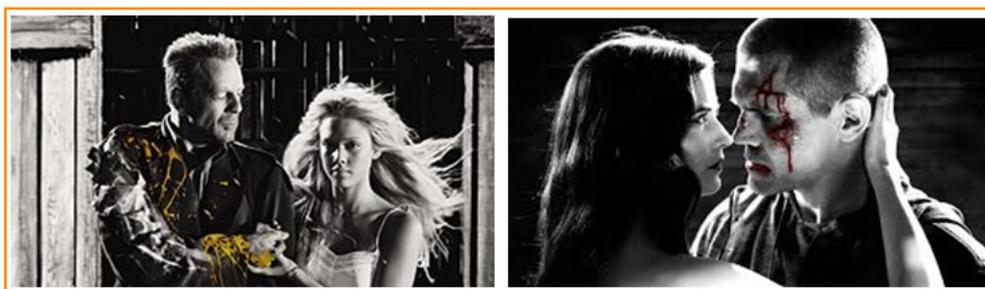


Fig. 18. Frame do filme *Sin City* (2005)

Fig. 19. Frame do filme *Sin City: A Dame to Kill for* (2013)

Nas duas cenas, o par “romântico”, em preto e branco, apresenta vestígios do sangue (amarelo em um, vermelho em outro). Tais inserções cromáticas específicas contribuem, inegavelmente, para a estilização de um ambiente urbano violento, com seus personagens exóticos e sórdidos, destacando-se em nos cenários obscuros e degradados, com suas sombras fortemente acentuadas.

⁷ Ficha técnica. *Sin City: A Dame to Kill for*. Direção Robert Rodriguez, Frank Miller. EUA. 2013. 102 min

⁸ Três das quatro histórias deste filme – *Just Another Saturday Night*, *A Dame to Kill for* e *The Long, Bad Night* – são sequências de histórias do primeiro.



Fig. 20. Cartaz do filme *Sin City: A Dame to Kill for* (2013)

Reiteram-se as estratégias miméticas peculiares ao original gráfico e cinematográfico de Frank Miller, o que permite observar que a estética concebida pelos diretores continua atraente, apesar de a história funcionar como aliada das situações inusitadas e de expressões sarcásticas. Um determinado e bizarro exagero pode, até mesmo, ser percebido; porém nada que vá muito além da deliberada artificialidade comum aos dois filmes, que se utilizam das neotecnologias para encenar radicalmente uma HQ no cinema, com seus ardilosos recursos de representação.

Do segundo filme, como em toda continuação, obviamente, não se poderia esperar a mesma surpresa diante da inovação mostrada em 2005, sendo possível também notar a falta do toque de mestre de Quentin Tarantino, colaborador eficiente na produção filmica original. Observe-se, *en passant*, que a incorporação da tecnologia 3D, talvez por ser mais recente e estar na moda, nem seria necessária, uma vez que o contraste preto e branco, com as incursões cromáticas muito bem definidas, já daria as nuances tecnoestéticas suficientes à produção audiovisual fiel ao projeto de Miller.

A direção de arte optou por acentuar ainda mais o contraste das sombras para realçar a profundidade tridimensional e a textura do filme, de modo a conseguir um belo espetáculo audiovisual; assim sendo, mesmo quase uma década após a primeira adaptação de *Sin City* para o cinema, reinventa-se o universo de violência e a sensualidade, com suas *femmes fatales* que usam seus corpos para o crime naquele submundo nebuloso. Tudo é marcadamente sensual na figura feminina: a maquiagem pesada e o figurino exótico explicitam as formas voluptuosas daquelas que, devido à postura corporal e a expressão facial, podem matar ou serem assassinadas. Tais paradoxos impactantes constituem o cenário adequado para a traição, a sedução, a mentira e o jogo fatal, que são determinantes da atmosfera típica nos filmes do gênero.



Fig. 21. Cartaz do filme *Sin City: A Dame to Kill for* (2013)

Os títulos e os cartazes dos dois filmes anunciam as tramas amorais e os conflitos armados que constituem o cerne temático da obras em questão, como mostra o exemplo.

A quebra do ilusionismo em favor da estilização e do artifício

Tendo em vista o atual *boom* de adaptações fílmicas de quadrinhos – fenômeno denominado de *comic book movie* por David Bordwell (2006), autor que considera esse segmento como uma das fórmulas de maior relevo na indústria cinematográfica atual –, procuramos demonstrar que a preservação da ilusão cinematográfica tradicional não é a prioridade das produções vinculadas a Frank Miller. Pelo contrário, verifica-se nelas uma extrapolação ou uma recusa dos códigos imagísticos referentes à representação das ações, usados à exaustão no cinema da “transparência” (Xavier, 2008). O visual inusitado das cenas decorre de um outro tipo de *mimesis*, que permite constatar que seu objetivo não é representar a cidade, as pessoas e as ações como se fossem reais, mas sim, ao invés, representar a narrativa como ela é representada no papel, com todo seu poder expressivo ligado às artes visuais.

Não cabe, no espaço deste artigo, questionar se tal opção mimética celebra meramente as aparências. Preferimos assinalar que estaríamos emergindo da profundidade para a uma nova superficialidade: lugar das fotos, dos filmes e das imagens computadas, sobre as quais (Flusser, 2008, p. 70) “[...] explicações ‘profundas’ do tipo idealismo’ e ‘realismo’ não interessam mais.” O que interessa é o projeto que busca significado(s) ao produzir seus vetores para torná-los significantes.

Referências bibliográficas

- AUMONT, Jacques e outros. **A estética do filme**. 5ª ed. Campinas: Papyrus, 2007.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It**. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2006.
- CHKLOVSKI, Victor. **“A arte como procedimento”**. In: EIKHENBAUM, Boris e outros. Teoria da Literatura . Formalistas Russos. Porto Alegre: Editora Globo, 1978. p. 39-56.
- CRUZ, Maria Teresa. **O ARTIFICIAL. Ou a cultura do design total**. In: Colóquio Internacional “A CRIAÇÃO”. Convento dos Dominicanos. Lisboa. 2001.(disponível em www.bocc.ubi.pt/pag/cruz-teresa-sensibilidade-artificial.html). (Acesso em 14 de jun. 2015).
- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2009.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- FLUSSER, Vilém. **Philosophy of Design**. London, Reaktion Books, 1997.
- _____. **O universo das imagens técnicas. Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2001
- MCCLOUD, Scott. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 2006.
- MILLER, Frank. **Sin City: O Assassino Amarelo**. Ilustrações do autor. trad. \Marcelo Godoy. São Paulo: Devir, 2005.
- _____. **Sin City: A Dama de Vermelho**. São Paulo: Pandora Books, 2000.
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico. A opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.