



## **Desacomodando imagens: Reflexões sobre o problema da adaptação para o cinema**

Displacing images: Relections on movie adaptations

Gêisa Fernandes D'Oliveira<sup>1</sup>

**Resumo:** “Por que a imagem e não o nada?” pergunta Régis Debray em seu livro sobre a construção do olhar ocidental (1994). Ao delinear os limites das coisas, a representação impede-as de se dissolverem no caos do mundo. Este artigo trata de possíveis maneiras de organizar a relação de costura entre imagens e seus referenciais, a partir do intercâmbio entre as linguagens das histórias em quadrinhos e do cinema.

**Palavras-Chave:** adaptação; cinema; quadrinhos; representação; **Sin City**

**Abstract:** “Why images instead of nothing?” questions Régis Debray in his book about the construction of a western Aesthetic. Setting limits, representation prevents things from fading away in the chaos of the world. This articles analyzes possible ways to organize the relationship between images and its referenciais, based on the interaction between movies and comics.

**Keywords:** adaptation; movies; comics; representation; **Sin City**

### **1. Introdução:**

O filme **Sin City** – A Cidade do Pecado (Sin City, E.U.A., 2005. Direção de Robert Rodriguez, co-direção de Frank Miller, 124 Min.) é uma adaptação das histórias em quadrinhos (HQs) de Frank Miller. Num procedimento pouco usual em se tratando de adaptações, o autor foi chamado por Rodriguez para dividir os créditos da direção. A produção contou ainda com Quentin Tarantino como diretor convidado e vários atores de renome em Hollywood.

A boa receptividade ao filme (uma continuação deve chegar aos cinemas ainda este ano) indicou um movimento contrário à rejeição que a transposição de heróis gráficos para as telas costuma gerar nos fãs dos quadrinhos. O sucesso da empreitada tanto no mercado local quanto internacional foi creditado, em grande parte, à fidelidade da produção às HQs de Miller. A partir deste argumento, lançamos alguns questionamentos que servirão de base para nossa análise: A adaptação de uma HQ para ao cinema representa um novo produto? A fidelidade da transposição em relação à obra

---

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação (ECA/USP). Pesquisadora do Observatório de Histórias em Quadrinhos - USP e colaboradora do International Journal of Comic Arts. E-mail: geisaf@hotmail.com

original (diálogos, enquadramentos, caracterização de atores, presença do criador dos quadrinhos na direção do filme, etc), em si, determina a qualidade do filme? A adaptação agrega valor à obra original? Estas questões serão tratadas tendo em vista os pressupostos teóricos rapidamente descritos a seguir.

## **2. Estruturas narrativas na linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQs) e do cinema: breves considerações**

Umberto Eco (2000), discorrendo a respeito dos personagens de HQ, diferencia as estruturas narrativas dos heróis gráficos daquelas que são próprias dos mitos clássicos e das figuras religiosas. Um personagem mítico ou religioso estava ligado a uma narrativa, a qual descrevia relatos passados, conhecidos de todos. Ouvir uma narrativa mítica não era um meio de conhecer novos fatos a respeito do herói em questão, mais sim de reconhecê-los, de desfrutar mais uma vez daquelas aventuras. Certamente o sucesso da narração dependia em boa parte da capacidade de cada narrador enriquecer a história com um número maior ou menor de detalhes, mais ou menos atraentes, mas estes complementos não modificavam a espinha dorsal da história, preservando-a em sua estrutura fixa, a qual não poderia mais ser alterada, nem negada.

Já o personagem de cinema ou de HQ pertence à civilização do romance e a uma estrutura narrativa sustentada, não pela repetição e pelo reconhecimento de fatos passados, mas pela busca da novidade, do que ainda não ocorreu, ou seja, do futuro.

Walter Benjamin (1980) vê nessa forma de contar uma história, advinda com o romance do início da Era Moderna, na verdade o declínio da narrativa e a conseqüente agonia da sabedoria, “o lado épico da verdade”. (BENJAMIN, 1980:59) A narrativa passa a submeter-se à informação, uma nova forma de comunicação cujo maior valor é a novidade. Efêmera por natureza, a informação torna as narrativas modernas rapidamente ultrapassadas, incapazes de se desdobrar, de se multiplicar, fadadas ao esgotamento, à exaustão, ao envelhecimento e à morte.

Um caminho para a resolução do impasse apontado por Benjamin nos é apresentado por Fredric Jameson (1993) e sua definição de pastiche. Ao contemplar aspectos do pós-modernismo na sociedade de consumo, Jameson afirma que o pastiche, uma variante da paródia esvaziada de seu caráter humorístico, representa uma forma característica de expressão das artes contemporâneas. Ao contrário da paródia, que zomba do original, ou seja, que estabelece um diálogo entre o que é satirizado e uma normalidade subentendida, o pastiche perdeu o contato com os referências, mantendo simplesmente as referências.

A estética modernista, ligada ao sujeito único e à expressão de uma identidade singular, cede lugar para a explosão de epistemes, para tomarmos emprestado o conceito de Michel Foucault (FOUCAULT, 1999), a fragmentação dos saberes, dos sujeitos e das linguagens. A narrativa não perece porque se reinventa, se nutre da imitação e incorporação de estilos passados. Os personagens da era da informação desempenham a função de preencher as narrativas míticas contemporâneas.

### **3. Sin City: várias histórias, uma narrativa**

O filme Sin City traz quatro episódios da saga de Miller. As histórias não são marcadas por títulos ou quaisquer outros signos verbais e a passagem entre os episódios se dá através do recurso do escurecimento da tela.

O primeiro episódio, “O Cliente Tem Sempre Razão” (The Customer is Always Right), originalmente uma história de três páginas, ganhou pouco mais de três minutos nas telas. Filmado como uma espécie de piloto e usado como chamariz para convencer tanto Miller quanto os outros atores a participarem do projeto de Rodriguez, foi incorporado ao longa na forma de uma introdução pré-créditos.

A cena se abre com a nota de um saxofone e a visão de um terraço do qual se avista uma cidade pontuada por arranha-céus. Surge uma mulher (a atriz Marley Shelton) e seu vestido, vermelho, salta da cena construída em tons de cinza. A música, muito baixa, nos permite ouvir seus passos enquanto ela se dirige à sacada.

À cidade e à mulher que a contempla segue-se a voz do narrador em off a qual, junto à música de fundo, confere uma sustentação sonora à atmosfera de sensualidade visual gerada pelo belo corpo feminino que permanece de costas para o espectador, o qual observa a cena como se posicionado em um andar superior. *Contra campo*. Agora vemos a mulher de frente. Estamos, portanto, além do gradil do terraço, como que suspensos no ar. Entretanto não vemos mais a cena de cima, mas sim no mesmo plano da mulher e do homem (Josh Hartnett) que se aproxima, tendo ao fundo os cômodos iluminados da cobertura do prédio. A chegada deste personagem em cena é percebida de duas maneiras diferentes: nós, espectadores, o vemos antes da mulher. Ela, no entanto, ouve seus passos e essa informação nos é dada não só pelo seu movimento de cabeça em direção ao desconhecido, como também pela voz do narrador. A música de fundo, ao mesmo tempo em que nos envolve e parece ganhar mais corpo em cena, nos expulsa do espaço diegético. Teremos de confiar, portanto, nesta voz, a qual nos guiará por toda a seqüência e se corporificará no homem que oferece um cigarro à mulher de vermelho, que conversa com ela e a beija, antes de matá-la com um único tiro cujo som, mesmo abafado por um silenciador, poderemos ouvir.

Enquanto os dois ainda conversam, acompanhamos o diálogo pelos movimentos de campo e contracampo da câmera. Falaciosa proximidade, pois ao pretender nossa inserção na cena, dificulta nossa percepção de quem fala: se o narrador em off, se o homem presente no quadro. Mesmo se acompanharmos cuidadosamente sua fala, nossa confusão não será menor. O narrador conta com detalhes cada ação que ele e a jovem executam, levando a crer num distanciamento espaço-temporal (o que vemos já aconteceu e o que vemos é a versão daquele homem, que esteve lá). O fim da narrativa, com a voz em off dizendo: “Vou descontar o cheque dela de manhã” (“I’ll cash her check in the morning”) indica, por sua vez, que ainda nos encontramos na noite dos acontecimentos narrados.

O uso dos verbos no presente e no futuro, ao acrescentar mais um elemento de incerteza da temporalidade da cena, também nos indica uma saída de compreensão: estamos diante do tempo da narrativa, do eterno

presente, dentro do qual os fatos seguem sua seqüencialidade para voltar a um ponto zero, do qual poderão novamente partir na próxima narração. O jovem desta primeira cena voltará a ser visto apenas na última, completando um ciclo, indicando uma intenção que se concretizará no último minuto do filme, na breve cena final: apesar da estrutura em tópicos, a narrativa é única.

Os créditos assinalam, em seus 1:33 minutos de duração, a busca pelo estabelecimento de uma relação de semelhança com as HQs. Além de serem grafados no mesmo estilo que os quadrinhos de Miller, o nome de cada ator virá acompanhado por uma imagem de seu personagem diretamente decalcada das revistas. A apresentação do elenco em ordem alfabética, independente da importância do papel ou do renome do ator/atriz, serve de distintivo da marca que se quis imprimir ao projeto. Trata-se de Frank Miller's Sin City. É o trabalho de Miller que deve ocupar o ponto central da obra.

O episódio que se segue aos créditos vem da história "O Assassino Amarelo" (That Yellow Bastard) e, no filme, foi dividido em duas partes. A primeira dura aproximadamente oito minutos e nos apresenta o ponto-de-vista do policial, daquele que está dentro da lei e não apenas dos outsiders, dos que estão à margem, como será a tônica no filme.

Um narrador extra diegético nos apresenta a John Hartigan, o policial interpretado pelo ator Bruce Williams, em seu último dia de trabalho. Prestes a se aposentar por problemas cardíacos Hartigan, o narrador de sua própria história, define seu tempo como policial como "trinta anos de sangue, terror e triunfo". Sua última hora de trabalho será dedicada à procura de uma menina de 11 anos, Nancy Callahan (Jessica Alba), quarta vítima de um assassino pedófilo, Roark Júnior (Nick Stahl), filho de um influente político.

Hartigan não acredita que a encontrará com vida, mas decide prosseguir na busca, mesmo tendo de romper de modo violento com seu parceiro por isso. Sabemos das motivações do policial durante o tempo em que se desenvolvem na cabeça do personagem. Contribuem para isso a fala do narrador, recheada

de períodos no presente contínuo (“Estou polindo meu distintivo...” ou “Estou pensando na última coisa que tenho a fazer”)<sup>2</sup>

Hartigan é o herói por excelência, o homem que sempre andou pelas regras e que precisa de um grande ato de despedida, não para nutrir sua vaidade pessoal, mas para dar um sentido à sua causa e, por conseguinte, à sua vida. O salvamento da pequena Nancy, mesmo à custa de um sacrifício pessoal, será este derradeiro ato.

A segunda parte da história, aos oitenta e dois minutos de projeção, é mais longa (0:32 minutos) e nela ficamos sabendo que Hartigan não só sobreviveu, como foi acusado dos crimes cometidos por Roark Junior. O tempo na prisão é dado numa frase do narrador: oito anos se passaram desde que a menina foi salva por Hartigan. Nancy, agora uma jovem de dezenove anos, aparentemente continua em perigo e precisará mais uma vez da ajuda do policial.

Os espaços onde se desenrola a ação e vários personagens desta segunda parte da trama são recorrentes no filme: a garçonete Shellie (Brittany Murphy), o bar onde Nancy dança, a advogada Lucille (Carla Gugino), a “Fazenda Roark”, entre outros já nos foram apresentados no decorrer do filme. A idéia do eterno retorno se completa na cena que encerra este episódio, o suicídio altruísta de Hartigan, em favor de Nancy. Sua última frase é quase uma repetição literal de sua fala no final da primeira parte do episódio: agora é pelo bem de uma jovem (e não mais de uma criança, como na primeira parte) que o “homem velho” deve morrer. Uma troca que continua lhe parecendo justa.

O segundo episódio foi retirado do livro “Sin City - a Cidade do Pecado” (Sin City - The Hard Goodbye) e tem a duração de trinta e três minutos. Nele Marv (Mickey Rourke), um narrador não-onisciente nos dá pistas sobre sua personalidade, nos convidando a compartilhar suas dúvidas, a buscar a solução para o mistério do assassinato da prostituta Goldie (Jaime King), a única pessoa que lhe demonstrou afeição. Nele algumas diferenças em relação à HQ são bastante pronunciadas.

---

<sup>2</sup> No original: “I am polishing my badge...” e “I am thinking about the one loose end I haven't

Já num dos primeiros enquadramentos da história, uma informação decisiva é fornecida ao espectador: a figura do assassino de Goldie, Kevin (Elijah Wood), é mostrada em close-up. Uma pista valiosa que não aparece nos quadrinhos.

Transformado em narrador incidental, Dwight McCarthy (interpretado pelo ator Clive Owen) discorre uma longa fala sobre Marv, fornecendo ao espectador um perfil psicológico do personagem. Este recurso, assim como a aparição de Kevin, funciona como uma concessão, uma explicação para os não-iniciados na obra de Miller. Um maior número de informações facilita a fruição da obra pelo grande público.

Marv é o cavaleiro medieval, protetor de damas, fiel à sua própria moral, submisso a uma causa maior. Tal com um robusto Quixote elege sua Dulcinéia e está pronto a morrer por ela. É caricato e terno em sua brutalidade animal, instintiva.

Enquanto o personagem de Dwight é inserido na trama, um personagem da HQ desaparecerá na passagem para a tela: a mãe de Marv. A página dedicada a ela nos quadrinhos ilustra um diálogo potencializador do caráter humano do personagem central. No filme o diálogo foi cortado, mas a função da mãe permanece: servir de estopim da morte de Marv, o motivo pelo qual ele aceita assinar a confissão de que teria matado, dentre outros, a sua Goldie.

As cores, um recurso utilizado no filme de maneira mais pronunciada que nos quadrinhos, se revelam um portal de acesso ao mundo interior dos personagens. Particularmente neste episódio podemos citar a cena em que Wendy, irmã gêmea de Goldie, aparece para Marv, pouco antes de sua execução. Goldie era colorida para Marv - cabelos dourados, boca vermelha - e é assim que ele a vê em sua cela, como a sua Goldie. Ao se dar conta da confusão (após voltar para o “mundo real”) a mulher a sua frente, Wendy, volta a ser representada em preto-e-branco.

A função da cor, no entanto, não é a mesma em todos os episódios. Os olhos dos personagens podem ser castanhos, verdes ou azuis. O vermelho é ao mesmo tempo a cor do sangue de Marv, do céu da Cidade Velha, a zona de

---

tied up.”

prostituição de Sin City e é também a cor do carro e do tênis de Dwight no episódio “A Grande Matança”. O branco também é usado na caracterização do sangue, de heróis e vilões, porém somente ao vilão Roark Júnior, no episódio “O Assassino Amarelo” cabe o amarelo.

A imagem final, quando Marv já está morto, desvenda o interior da personagem sem o recurso de um narrador extra diegético. Seu último suspiro é, na verdade, um último olhar, congelado em seu momento de plenitude, na cama, com Goldie. Sua morte é uma morte grega neste sentido (Debray, 1994).

Outra marcante diferença do filme em relação aos quadrinhos refere-se aos ciclos de tempo. No filme só há noite, enquanto na HQ, embora os personagens movimentem-se apenas à noite e durmam de dia, as histórias se desenrolam em fluxos de tempo maiores, que comportam dias e noites. No filme há, portanto, a necessidade do espectador se comprometer ainda mais a fundo com a história, de aderir com mais intensidade ao pacto ficcional, inferindo a existência dos ciclos temporais e sua inserção na trama.

O episódio seguinte, “A Grande Matança” (The Big Fat Kill), dura aproximadamente trinta e sete minutos. O enredo gira em torno de uma noite movimentada na Cidade Velha, com a morte de um policial violento (Jackie Boy Rafferty, interpretado por Benício Del Toro) e sua gangue e a tentativa de Dwight McCarthy de esconder os corpos para proteger as prostitutas e, dentre elas, Gail (interpretada por Rosário Dawson), com quem mantém um relacionamento de amor e ódio. É a trama com maior incidência de respiros, via personagens cômicos. É também onde a economia das imagens que rege a adaptação da obra fica mais evidente em seus critérios.

Enquanto a brutalidade dos quadrinhos foi mantida nas telas em toda sua exuberância, houve uma forte redução do conteúdo erótico da HQ. Num exemplo: ao contrário da cena representada nos quadrinhos, Gail não está nua ao ser presa, nem oferece seu corpo em troca de liberdade. A fala de Gail na revista, a maneira como ela tenta se livrar de seu algoz é bem mais próxima da atitude da prostituta segura de si, enquanto na tela acontece uma romantização de sua fala, que indica a esperança que Dwight resolva a situação.

O bordão “always and never” (sempre e nunca), que serve para definir a relação entre Gail e Dwight é usado duas vezes na tela, uma vez por Gail e outra por Dwight. Esta repetição presente nos discursos dos personagens reforça a idéia de conexão entre eles, de como ambos estão inseridos numa mesma lógica (se sentem igualmente atraídos um pelo outro, um defende o outro, etc). Nos quadrinhos a relação é menos igual, ou pelo menos expressa de forma menos igual. Gail depende menos de Dwight, embora mostre seu ciúme na primeira cena em que se encontram, mas sabemos mais a respeito do que Dwight sente por ela, do que o inverso. Nos quadrinhos, para Gail, não há um “always and never”, há um presente que precisa ser trabalhado, de preferência sem as ordens de Dwight. Essa fala, que aparece apenas uma vez nos quadrinhos, altera bastante o significado da cena final na tela. Nos quadrinhos é a personalidade guerreira de Gail que é salientada ao final, Gail é o parâmetro, enquanto na tela é a relação entre Gail e Dwight que é posta em primeiro plano na seqüência final. Ou seja, não só é inventada uma fala para Gail, como a fala de Dwight é desconstruída. A finalidade de tal desconstrução é bastante clara. Ao rechaçar a fidelidade ao quadrinho, são criadas novas possibilidades narrativas na tela e ocorre uma reinvenção da trama.

#### **4. Conclusão:**

O que sentimos diante de uma imagem? Susan Sontag (2003) tenta responder a esta pergunta, a partir de sua análise das imagens de guerra e atrocidades em geral. E afirma que talvez haja um tanto de prazer mórbido, êxtase e catarse pessoal envolvida no processo de se mirar uma imagem violenta. Observar a representação significa não estar presente, significa estar em outro lugar, a salvo e, de antemão, em melhor condição que o objeto observado.

As imagens do filme Sin City reproduzem em detalhes a atmosfera de violência presente na HQ e tal reprodução, como já foi dito, serviu de atestado de qualidade ao filme. Todavia, mais do que um exercício de voyeurismo, a busca por planos exatamente iguais aos das HQs indica uma necessidade de suscitar no espectador as mesmas sensações provocadas pelas histórias

impressas. Porém, a adaptação, mesmo com todos os cuidados dos quais a produção se cercou, não consegue escapar ao movimento de criar uma outra representação, a qual terá uma vida independente do seu referencial. A própria determinação de um “ponto zero”, a partir do qual a obra original permite adaptações é também uma convenção.

Sin City, o filme, é a adaptação de uma HQ a qual possui, ela mesma, suas raízes fincadas no cinema, sobretudo na estética noir, o que faria deste um “filme nostálgico”, nas palavras de Jameson (1993:31), remetendo a sensações próprias de um gênero que remonta à década de 1940 (MATOS, 2001). Neste caso, a passagem da HQ para a grande tela pode ser entendida também como um retorno às origens da obra. Em outras palavras, seu marco inicial seria o cinema e não a arte gráfica.

O trânsito entre as linguagens não apaga as dessemelhanças que efetivamente se manifestam na maneira como as narrativas se desenvolvem em cada um desses meios. A diferença de suporte, a intermediação ou não de atores, a maneira como a imagem se forma e se ordena no cinema ou nas HQs, tudo isto nos indica uma relação, do ponto de vista semiótico, de desigualdade entre obra referencial e adaptação. Porém, se pensarmos em ambas as linguagens como maneiras de se representar o real, encontraremos um ponto de encontro, uma zona dentro da qual ocorre uma relação entre iguais.

As adaptações, como qualquer representação, não dão conta da totalidade do seu referencial, assim como este, também uma representação, não pode dar conta do real ao qual se refere. Sempre haverá algo que lhes escapa, um lado de fora, algo que está além dos limites da representação (FOUCAULT, 1999). Não se trata, portanto, de agregar valor ao referencial e nem da proximidade a este servir como um atestado de qualidade para o produto gerado. Cada nova representação, a seu modo, é uma maneira de nos aproximarmos de uma dada realidade e de reinventá-la, a partir do potencial comunicativo de ambas as linguagens.

## **Bibliografia**

- AUMONT, J. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993
- BENJAMIN, W. **O Narrador**. In **Os pensadores**. S. P.: Abril Cultural, 1980.
- DEBRAY, R. **Vida e morte da imagem**. Petrópolis: Vozes, 1994.
- ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- FOUCAULT, M. **As palavras e as coisas**. São Paulo, Martins Fontes, 1999.
- JAMESON, F. **O pós-modernismo e a sociedade de consumo**. In: **O mal estar no pós-modernismo**. KAPLAN, E.A. (org.) R. J.: Jorge Zahar, 1993.
- MATTOS, A.C.G. **O Outro Lado da Noite: Filme Noir**. R. J.: Rocco, 2001.
- SONTAG, Susan. **Diante da dor dos outros**. S. P., Editora Schwarcz, 2003.