



## ***Sin city – O assassino amarelo (e outras histórias)***

*Sin city – That yellow bastard (and other stories)*

Verônica Daniel Kobs<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo pretende analisar a intertextualidade na adaptação fílmica de algumas histórias que compõem a série *Sin city*, de Frank Miller. A partir da associação que Bakhtin faz do intertexto com o discurso bivocal, o filme será classificado, neste estudo, como produto artístico híbrido e múltiplo, resultante da citação e da alusão, formas de intertextualidade distintas, segundo Gérard Genette, mas que unem as vozes de Frank Miller e Robert Rodriguez no mesmo discurso.

**Palavras-Chave:** Adaptação, Intertextualidade, Citação, Alusão, Multiplicidade.

**Abstract:** This article intends to analyze the intertextuality in the cinematographic adaptation of some stories that compose the series *Sin city*, by Frank Miller. Starting from the association that Bakhtin does of the intertext with the bivocal speech, the film, in this study, will be classified as hybrid and multiple artistic product, resulting from the citation and allusion, different intertextuality's forms, according to Gerard Genette, but that unite Frank Miller and Robert Rodriguez's voices in the same speech.

**Keywords:** Adaptation, Intertextuality, Citation, Allusion, Multiplicity.

### **Adaptação e intertexto**

No processo de adaptação, a intertextualidade é uma etapa necessária. A função dela é estabelecer pontos de contato entre o texto fonte e a adaptação. Detendo-se especificamente sobre a adaptação fílmica *Sin city*, que tranpôs para a tela de cinema várias histórias em quadrinhos da série de Frank Miller, observa-se que o intertexto se faz não apenas por meio de palavras, mas também de imagens e do estilo da obra de Frank Miller. Apesar de os formatos e as mídias apresentarem diferentes recursos e modos de expressão, o aspecto narrativo possibilita a inserção de trechos e recursos do texto literário, na adaptação.

Em *Questões de literatura e de estética*, Mikhail Bakhtin cita as interca-

---

<sup>1</sup> Doutora em Estudos Literários pela UFPR. Professora do Curso de Graduação de Letras da FACEL. Professora e Coordenadora do Curso de Mestrado em Teoria Literária da Uniandrade.

lações como uma forma de consolidação do plurilinguismo. Evidente que essa mescla produz um discurso híbrido e bivocal: “Nesse discurso há duas vozes, dois sentidos, duas expressões. Ademais, essas duas vozes estão dialogicamente correlacionadas, como que se conhecessem uma à outra (...).” (BAKHTIN, 1998, p. 127). Em uma adaptação, é necessário se apropriar do universo alheio, anteriormente criado. Esse processo, entretanto, não implica apenas conhecimento estético, mas também exige o desenvolvimento de estratégias artísticas para encaixar o formato dos quadrinhos nas possibilidades da linguagem fílmica. Essa seleção de cenas, trechos e passagens que devem ser mantidos, no filme, bem como o modo de fazer a transposição desses elementos, relaciona-se à parte técnica, obrigatoriamente, mas, em dado momento, chega a ultrapassá-la, exigindo que a subjetividade do diretor defina algumas mudanças. Exatamente nesse ponto, a bivocalidade se instala no discurso em construção, promovendo o cruzamento de ideias, estilos e linguagens. Leitura crítica, interpretação e processamento do discurso adaptado são, portanto, ações que sustentam a intertextualidade.

No que se refere à questão técnica, convém ressaltar que o jogo intertextual ajuda a atualizar as mídias envolvidas no processo de adaptação. De acordo com Bakhtin, os empréstimos e as intercalações “ajudam a conquistar novos mundos de concepções verbais” (BAKHTIN, 1998, p. 126). No filme *Sin city*, pode-se considerar que essa novidade foi potencializada, pois, conforme o depoimento do diretor Robert Rodriguez, nos extras do filme, não foi suficiente tentar incorporar, na linguagem cinematográfica, alguns elementos da história em quadrinhos. Ele e a equipe de produção do longa buscavam uma adaptação muito próxima dos textos de Frank Miller e, além disso, desejavam fazer um filme que apresentasse um diferencial. Para atingir esses objetivos, Robert Rodriguez fez com que o universo das HQs predominasse, chegando mesmo a se sobrepor aos recursos e à linguagem do cinema: “(...) pensei em transformar o filme em livro. As mídias são semelhantes. São fotografias de movimento.” (SIN City, 2005).

Evidente que a similaridade constatada pelo diretor deve-se ao formato das HQs, pelo fato de a imagem ser o principal elemento constitutivo, ao con-

trário do que ocorre com outros textos literários, como a maioria dos romances e contos, que tem apenas a palavra como matéria prima.

A partir dessa ideia, a tentativa da equipe era sempre a de reproduzir, com o maior rigor possível, as cenas desenhadas por Frank Miller. O formato escolhido foi o digital, o que exigiu maior cuidado da equipe com a escolha do elenco, do figurino e dos adereços, no primeiro momento. Posteriormente, o gesto e a posição foram priorizados, para garantir a fidelidade esperada, na adaptação das histórias, quadro a quadro.



1 – *Sin City* - Dwight e Gail, personagens de *A grande matança*.  
Imagem disponível em: <http://www.devir.com.br/sincity/comp4.htm>

Nas imagens acima, a comparação entre o desenho de Frank Miller e a representação da cena, pelos atores Clive Owen e Rosario Dawson, que interpretam os personagens Dwight McCarthy e Gail, demonstra a semelhança alcançada pela escolha e pela caracterização dos atores. Até mesmo os brincos de Gail foram feitos a partir do detalhamento das ilustrações de Frank Miller. Também no que se refere à decupagem, o filme se aproximou dos textos base: "(...) as próprias revistas de *Sin City* foram usadas como 'storyboard' na concepção de planos e sequências. Há pouco uso de movimentação de câme-

ra e os enquadramentos são constituídos em geral de planos mais fechados (...).” (ZINI, 2010, p. 6).

As imagens abaixo reforçam as similaridades mencionadas na citação acima, além de consolidar a semelhança entre os personagens do filme e das histórias de Miller:



2 – *Sin City* - Cenas do policial Hartigan, em *O assassino amarelo*.  
Imagem disponível em: <http://www.devir.com.br/sincity/comp3.htm>

Nesta comparação, o que ganha destaque é a exatidão dos gestos e da posição do personagem, que, somada à predominância dos tons preto, branco e cinza, traço característico das histórias de Miller, concretiza a intenção de Robert Rodriguez de transformar o filme em livro. Cada cena é tratada como um quadro, que, posteriormente, nos processos de edição e montagem, ganha continuidade e movimento.

Essa composição isolada, em *frames*, auxilia na reconstituição rigorosa da série escrita por Frank Miller. Isso ocorre porque a fragmentação maximiza o personagem, suas ações e o figurino. Todos os elementos que compõem uma única cena são específicos e, portanto, pormenorizados. Ítalo Calvino, em *Seis propostas para o próximo milênio*, tratando da exatidão, escreveu:

(...) procuro limitar o campo do que pretendo dizer, depois dividi-lo em campos ainda mais limitados, depois subdividir também estes, e assim por diante. Uma outra vertigem então se apodera de mim, a do detalhe do detalhe do detalhe, vejo-me tragado pelo infinitesimal, pelo infinitamente mínimo, como antes me dispersava no infinitamente vasto. (CALVINO, 1998, p. 83)

Com base nas palavras transcritas acima, é possível perceber a estreita ligação que existe entre fragmentação e detalhamento. Dessa forma, é como se o formato dos quadrinhos favorecesse a exatidão. Seguindo o mesmo pressuposto do texto base, o diretor do filme, quando decidiu fazer “um livro”, realçou o detalhamento. A filmagem digital também contribuiu para esse efeito, além de oferecer novas possibilidades à linguagem do cinema. A interface ampliou os limites da linguagem cinematográfica. A remixagem deu um novo estilo ao filme, possibilitando maior proximidade com a arte de Frank Miller.

As cenas de *Sin city* fizeram uso do *chroma-key*, o que significa dizer que foram filmadas em um espaço todo verde, sem cenário de fundo (o único cenário real é o bar da cidade do pecado). Por esse motivo, as cenas restringiam-se ainda mais à caracterização dos personagens, ao figurino, à posição e aos gestos. Apenas posteriormente os cenários eram ajustados às cenas. Isso quer dizer que tanto a cena como o cenário passavam por processos independentes, para só depois se transformarem em componentes do mesmo produto, o filme *Sin city*.

### **As formas da intertextualidade**

Apesar da fidelidade que aproxima o filme das histórias de Frank Miller, a adaptação abrange etapas e características que são responsáveis por estabelecer diferenças importantes, entre um produto e outro. A condensação da narrativa é fundamental, nessa comparação, porque é justamente selecionando o que vai e o que não vai fazer parte da adaptação fílmica que o diretor marca sua subjetividade e estabelece sua função, como autor de um novo texto. Entretanto, para o leitor de Frank Miller, é impossível não notar que o filme não se faz a partir de uma ideia “original”, mas a partir do episódio *O assassino*

*amarelo*. Quando são percebidas interferências como essa, das HQs de Miller no filme, o aspecto intertextual consolida seu aspecto duplo, que pode ser representado por uma linha sinuosa, que promove aproximações e afastamentos sucessivos do filme em relação ao texto base.

A seleção e a nova organização de trechos das histórias de Frank Miller encadeiam personagens, promovem o cruzamento de enredos e invertem a ordem dos acontecimentos. Apesar de *O assassino amarelo* ser a narrativa que comanda a adaptação fílmica, tudo começa com uma breve história, de apenas três páginas: *O cliente tem sempre razão*, que integra o volume 6 de *Sin city*.



3 – *Sin City* - Cenas de *O cliente tem sempre razão*.  
Imagem disponível em: <http://www.devir.com.br/sincity/comp5.htm>

A princípio, a filmagem de *O cliente tem sempre razão* foi o teste feito pelo diretor Robert Rodriguez, com a ajuda dos atores Josh Hartnett e Marley Shelton, para convencer o escritor Frank Miller a concordar com o projeto. Segundo o diretor, o plano deu tão certo que a equipe passou a usar o curta gravado como projeto piloto, para apresentar uma amostra da filmagem digital aos atores escolhidos. A estratégia teve êxito e conquistou um elenco de peso: Bruce Willis, Jessica Alba, Mickey Rourke, Benicio Del Toro, Clive Owen, entre outros.

Comparando as imagens da figura 3, da história em quadrinhos e do filme, percebe-se que a cena é ampliada, a partir da sugestão dos prédios que aparecem ao fundo, na ilustração de Frank Miller. Entretanto, a única mudança feita na adaptação do desenho da mulher na sacada não chega a transformar esse quadro. A opção é pelo prolongamento, como se a arte de Miller passasse a servir de esboço para a cena, e o resultado, é claro, valoriza ainda mais a imagem que serviu como ponto de partida.

Gérard Genette, ao se referir à intertextualidade, no texto *Palimpsestos*, apresenta a seguinte definição: “(...) relação de co-presença entre dois ou vários textos, isto é, essencialmente, e o mais frequentemente, como presença efetiva de um texto em um outro” (GENETTE, 2005, p. 9). Além disso, Genette menciona a citação e alusão como formas distintas de intertextualidade. Para ele, a citação é a “forma mais explícita e mais literal” (GENETTE, 2005, p. 9), enquanto a alusão é justamente o oposto: “menos explícita e menos literal” (GENETTE, 2005, p. 9). Com base nessas passagens, é possível interpretar a semelhança da imagem do filme com a imagem da obra de Miller como uma citação, que não pode ser considerada totalmente “literal”, por se tratar de uma imagem, mas o fato é que a cena do filme remete o espectador às páginas dos livros de Frank Miller, por recuperar o estilo do autor, com desvios mínimos, resultantes dos efeitos dos recursos próprios do cinema, que são distintos daqueles utilizados nas HQs.

Voltando à análise comparativa das cenas de *O cliente tem sempre razão*, observa-se uma mudança importante, que se refere à cor do vestido da cliente. Embora o colorido não apareça na história tomada como base, esse recurso é bastante comum na arte de Miller, principalmente nas outras narrativas de *Sin city* volume 6 (e que dividem espaço com *O cliente tem sempre razão*), e na história do volume 4, intitulada *O assassino amarelo*:



4 – *Sin City* - Cenas de *O assassino amarelo*.  
Imagem disponível em: <http://www.devir.com.br/sincity/comp3.htm>



5 – *Sin City* - Personagem de *Blue eyes* na história em quadrinhos (MILLER, 2005c, p. 10) e Becky, personagem do filme baseada na protagonista de *Blue eyes*.<sup>2</sup>

Os exemplos acima demonstram o uso que Frank Miller faz das cores puras, para fazer sobressair os personagens, a sensualidade e também a violência, que marcam suas histórias, nas quais predominam o preto, o branco e o cinza.

<sup>2</sup> A foto da personagem representada pela atriz Alexis Bledel foi tirada pela autora do artigo,

Relacionando o uso do amarelo e do azul, conforme demonstrado nas figuras 4 e 5, com a cor vermelha, que deu destaque ao vestido da cliente, na figura 3, chega-se a um exemplo de alusão, no filme *Sin city*. O que diferencia alusão e citação é justamente o grau de proximidade em relação ao texto base e a quantidade de elementos resgatados. Na ilustração que Miller faz da cliente na sacada (figura 3), a cor vermelha não é usada. O vestido vermelho, nesta cena, fica por conta da equipe do filme. Embora o vermelho seja utilizado em alguns desenhos de Miller, o conjunto “cliente na sacada usando um vestido vermelho” não corresponde à imagem original. Portanto, não há “literalidade” e, na ausência dessa característica, o que predomina é a alusão em vez da citação.

Outro exemplo de alusão foi demonstrado na figura 5, afinal, os olhos azuis também não fazem parte das características da personagem Becky, de *A grande matança*. Entretanto, a mescla de Becky com a protagonista de *Blue eyes* faz alusão a uma característica de estilo de Miller e à outra história, com personagem similar à Becky, já que a dona verdadeira dos olhos azuis também é prostituta e também vive na cidade do pecado.

A citação e a alusão, como formas de intertextualidade, servem, portanto, para estabelecer o vínculo necessário entre adaptação e texto fonte. Mas a alusão, isolada, serve ainda para potencializar a multiplicidade, por meio do não dito. As histórias da garota com olhos azuis e da mulher com vestido vermelho (*Blue eyes* e *The babe wore red*, respectivamente) não são contadas, no filme, mas são sugeridas, aludidas, e isso já é suficiente para fazer o espectador que é também leitor de Frank Miller perceber ainda mais relações entre as duas artes.

### **Multiplicidade e intertextualidade**

Depois do brevíssimo episódio *O cliente tem sempre razão*, tem início a história do assassino amarelo, que abriga outras duas: *A cidade do pecado* e *A grande matança*. As histórias de Frank Miller que foram adaptadas, no filme *Sin city*, são apresentadas, nesta ordem: *O cliente tem sempre razão* (volume 6 de

---

durante a reprodução do filme, em DVD (SIN City, 2005).

*Sin city*), *O assassino amarelo* (volume 4), *A cidade do pecado* (volume 1), *A grande matança* (volume 3) e novamente *O assassino amarelo* (volume 4), que agora traz o final da história de Hartigan e Nancy Callahan. Abaixo, uma breve comparação das imagens dos quadrinhos e das cenas, com os personagens da história que o diretor Robert Rodriguez escolheu para ser o eixo do filme *Sin city*:



6 – *Sin City* – Personagens John Hartigan e Nancy Callahan, protagonistas da história *O assassino amarelo*. Imagens disponíveis em: <http://www.devir.com.br/sincity/comp3.htm> e <http://www.devir.com.br/sincity/comp3a.htm>

Retomando a sequência de histórias justapostas, no filme, e brevemente apresentada no parágrafo anterior, é importante destacar que as interrupções e colagens feitas pelo diretor do filme não subvertem o sentido das histórias de Miller. Nesse aspecto, é fundamental o que Lucia Santaella e Winfried Nöth mencionam sobre as imagens e os tipos de lógica que elas estabelecem: “(...) imagens numa disposição uma ao lado da outra são relacionadas semanticamente por uma lógica *da atribuição*, enquanto (...) em ordem cronológica são antes ligadas por uma lógica *da implicação* (...)” (SANTAELLA & NÖTH, 1998, p. 57). Os quadros das histórias de Miller e também do filme, pela atribuição, estabelecem a cronologia dos fatos, de modo que, posteriormente,

mesmo com as interrupções, predomina a lógica da implicação, auxiliada pela relação entre fatos e personagens, os quais delineiam uma continuidade. Isso se aplica principalmente à história de Nancy, Hartigan e do assassino amarelo, interrompida em um ponto que equivale ao início do capítulo 2, no livro de Miller. A partir daí, ela dá lugar à história de Marv e Goldie, que integra o volume 1 da série de Frank Miller, *A cidade do pecado*.



7 – *Sin City* - Cenas de *A cidade do pecado*.

Imagem disponível em: <http://www.devir.com.br/sincity/comp1.htm>

A adaptação desse volume da série é apresentada pelos próximos trinta minutos do filme, e, tomando o espaço da cidade do pecado como ponto de ligação, emenda-se com a história *A grande matança* (volume 3 de *Sin city*). Marv, protagonista de *A cidade do pecado*, perde Goldie, e corre as ruas em busca do assassino da amante. Ele segue algumas pistas e chega até o bar da cidade do pecado. Nessa ocasião, ele acaba se unindo às prostitutas que vão protagonizar *A grande matança*, episódio que tem início com um erro: as garotas da cidade do pecado tornam-se cúmplices de Dwight McCarthy na morte de um policial, Jackie Boy, e, com isso, põem em risco a proteção que ele lhes

garantia, sem que elas soubessem.



8 – *Sin City* - Cenas de *A grande matança*.<sup>3</sup>

Depois de *A grande matança*, vem o retorno à história do assassino amarelo e, no final do filme, todos os fragmentos da série *Sin city* passam a fazer sentido, quando as relações se estabelecem a partir de personagens e fatos. Hartigan descobre Nancy dançando na cidade do pecado, em uma boate da qual Marv e Jackie Boy eram frequentadores assíduos. Além disso, o espectador descobre que Hartigan e Marv tinham inimigos com o mesmo sobrenome: enquanto Marv tentava se vingar do Cardeal Roark, Hartigan tinha de proteger Nancy do senador Roark e de seu filho, Roark Jr., mais conhecido como o assassino amarelo.

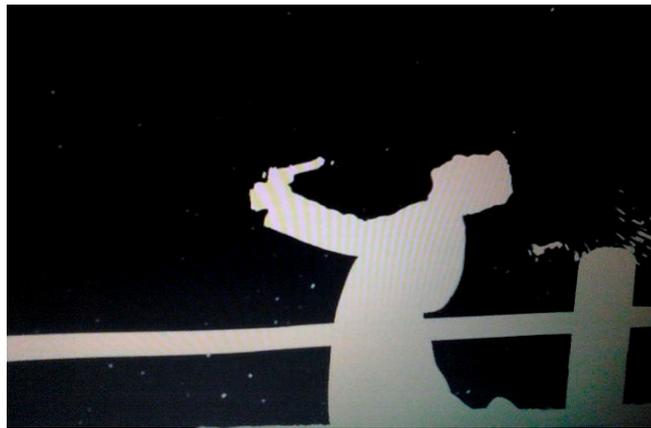
O final não é totalmente feliz. Hartigan consegue salvar Nancy, os dois assumem o amor que sentem um pelo outro, mas Hartigan sabe que, por ter matado o filho de Roark, o senador tentará se vingar em Nancy. Apenas a morte daria um fim a tudo. Então, depois do beijo, Hartigan se despede e comete suicídio:

---

<sup>3</sup> Fotos tiradas pela autora: a) trecho da história do volume 3 de *Sin city* (MILLER, 2005a, p.22); e b) cena do filme (*SIN City*, 2005).



9 – *Sin City* – O final de Nancy e Hartigan, no livro (MILLER, 2005b, p. 216 e 223).



10 – *Sin City* – O suicídio de Hartigan, no filme (SIN City, 2005).<sup>4</sup>

Com o final do filme, Robert Rodriguez não encerra apenas a história dos personagens de *O assassino amarelo*. A morte de Hartigan, em certo sentido, repete a morte de Marv, Jackie Boy e de outros personagens de Miller, que não são totalmente bons, nem são legítimos vilões. As falhas humanizam os personagens e fazem o universo de Miller parecer mais real do que nunca. A ficção como metáfora do mundo... E o cinema teria recursos para potencializar os efeitos de realidade, mas o diretor opta pelo caminho inverso: já que os temas eram “reais”, ele cumpre seu objetivo e faz a cena da morte de Hartigan se parecer com um dos quadrinhos de Miller, que desenha a cena do suicídio,

<sup>4</sup> As fotos das figuras 9 e 10 foram tiradas pela autora.

mas de modo bem diferente. Robert Rodriguez, de fato, transformou o filme em livro, assim como, nos simulacros do cinema e da história em quadrinhos, a realidade vira ficção.

Até mesmo a multiplicidade, que vai se revelando aos poucos, serve de ponto de ligação com a vida real. A princípio, uma análise superficial faz com que o espectador, sobretudo aquele que desconhece a obra de Frank Miller, identifique apenas uma história, “que se desenvolve como discurso de uma única voz, mas que se revela interpretável a vários níveis” (CALVINO, 1998, p. 132). Entretanto, quando o filme *Sin city* é identificado como adaptação e as HQs como textos base, não apenas o discurso bivocal se consolida, trazendo a voz de Frank Miller associada à do diretor Robert Rodriguez, mas a multiplicidade também passa a ser inerente à produção da adaptação fílmica (e não uma exclusividade da recepção, que possibilita uma variedade de interpretações, a partir de um único texto).

Além disso, uma análise mais aprofundada revela pequenas histórias justapostas para formar o enredo do filme. Nesse ponto, é possível fazer referência ao filme como “grande rede”, similar à vida e ao mundo, como afirmou Ítalo Calvino, quando mencionou a importância da multiplicidade, em *Seis propostas para o próximo milênio*:

Alguém poderia objetar que quanto mais a obra tende para a multiplicidade dos possíveis mais se distancia daquele *unicum* que é o *self* de quem escreve (...). Ao contrário, respondo, quem somos nós, quem é cada um de nós senão uma combinatória de experiências, de informações, de leituras, de imaginações? Cada vida é uma enciclopédia, uma biblioteca, um inventário de objetos, uma amostragem de estilos, onde tudo pode ser continuamente remexido e reordenado de todas as maneiras possíveis. (CALVINO, 1998, p. 138)

A estrutura do filme *Sin city* se faz outra, diferente daquela escolhida por Frank Miller, quando criou suas histórias, para acentuar a autoria e a subjetividade criativa do diretor Robert Rodriguez, que se apropria das histórias e dos personagens do escritor, “remexendo-os” e “reordenando-os”. Paradoxalmente, o resultado não é apenas a transformação, mas também a preservação

dos textos base. No espaço sem fronteiras do filme, o espectador que é também leitor da série de Frank Miller vai juntando os pedaços e acaba por reconstruir cada pequena narrativa que compõe a adaptação fílmica.

### **Bibliografia**

BAKHTIN, M. **Questões de literatura e de estética**. São Paulo: Unesp/Hucitec, 1998.

CALVINO, I. **Seis propostas para o próximo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1998.

DEVIR. **Sin city** [2007?]. 7 fotografias, color. Disponível em <<http://www.devir.com.br/sincity>>. Acesso em 13 set. 2010.

GENETTE, G. **Palimpsestos**. A literatura de segunda mão. Belo Horizonte: UFMG, 2005.

MILLER, F. **The big fat kill**. Sin city. Vol. 3. Oregon: Dark Horse Books, 2005a.

\_\_\_\_\_. **That yellow bastard**. Sin city. Vol. 4. Oregon: Dark Horse Books, 2005b.

\_\_\_\_\_. **Booze, broads & bullets**. Sin city. Vol. 6. Oregon: Dark Horse Books, 2005c.

SANTAELLA, L.; NÖTH, W. **Imagem**. Cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 1998.

SIN City. Direção: Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino. Produção: Elizabeth Avellan, Frank Miller e Robert Rodriguez; Intérpretes: Bruce Willis, Jessica Alba, Mickey Rourke, Benicio Del Toro, Clive Owen e outros. Los Angeles: Dimension Films, Miramax Films e Buena Vista International, c. 2005. 1 dvd (126 min).

ZINI, A. **Sin city**: quadrinhos no cinema. Disponível em <[http://www.ies.ufscar.br/leoandrade/uploads/Docs/HQs/artigoHQ07\\_sincity.pdf](http://www.ies.ufscar.br/leoandrade/uploads/Docs/HQs/artigoHQ07_sincity.pdf)>. Acesso em 15 set. 2010.