

## A ARTICULAÇÃO DE IMAGENS EM QUADRINHOS E EM FILMES

### COMICITY BEYOND STRIP: PARATEXTS AS STRATEGY OF HUMOR PRODUCTION

Camila Augusta Pires de Figueiredo<sup>1</sup>

10.19177/memorare.v6e220194-15

**Resumo:** O presente estudo se propõe a analisar a potencialidade da mídia dos quadrinhos em comparação com a mídia do cinema, no que se refere ao layout de página/tela. Examinaremos os processos de elaboração e articulação de imagens nas páginas dos quadrinhos e na tela de cinema de acordo com categorização do teórico Thierry Groensteen, um aspecto de extrema importância quando se analisa adaptações de quadrinhos para o cinema. Para isso, apontaremos algumas das possibilidades estéticas no layout da página, bem como alguns dos princípios que os diretores devem ter em mente ao decidir como transpor os quadrinhos para o cinema.

**Palavras-chave:** Quadrinhos. Filmes. Adaptação.

**Abstract:** The present study proposes to analyze the potential of the comics medium in comparison with the cinema medium in terms of page/screen layout. We will examine the processes of elaboration and articulation of images on the comics page and on screen according to Thierry Groensteen's categorization, an aspect of utmost importance when analyzing comics books adaptations into films. In order to do this, we will point out some of the aesthetic possibilities in page layout, as well as some of the principles directors should keep in mind when deciding how to transpose comics to film.

**Keywords:** Comics. Films. Adaptation.

## 1 INTRODUÇÃO

Engana-se quem pensa que os quadrinhos são uma arte recente ou contemporânea. Os quadrinhos modernos surgiram mais ou menos na mesma época que o cinema dos irmãos Lumière. E, se considerarmos os proto-quadrinhos, ou os quadrinhos antigos, a arte sequencial pode ter suas origens registradas até mesmo na época das cavernas.

Desde o início, quadrinhos e cinema sempre caminharam juntos, se apoiando e se inspirando mutuamente. Quadrinhos produzidos no século XIX se inspiravam em temas e elementos do cinema, e até mesmo Will Eisner, um dos maiores quadrinistas do século XX, é conhecido por ter

---

<sup>1</sup> Doutora em Literatura Comparada pela Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), com estágio doutoral na Technische Universität Braunschweig, Alemanha. Sua pesquisa concentra-se em estudos de intermedialidade, com ênfase em transmedialidade e adaptações. Atualmente trabalha na Editora UFMG, como vice-diretora. E-mail: camilafig1@gmail.com.

usado ângulos cinematográficos e técnicas de *chiaroscuro* em *The Spirit*, publicado pela primeira vez em 1940. O inverso também é verdadeiro: adaptações de quadrinhos remontam a 1900, com uma série de filmes produzidos pela Edison Film Company, baseada em “Happy Hooligan”, quadrinhos de Frederick Burr Opper.

No entanto, essa proximidade inicial não é suficiente para explicar a enorme onda de adaptações de filmes em quadrinhos que se observa desde o início do presente século. Porém, mais interessante, tal proximidade também não serve para compreender porque certos filmes não são considerados adaptações bem-sucedidas dos quadrinhos, embora sejam considerados “fiéis” a eles. Dentre os vários aspectos que podem influenciar a recepção de adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema estão a estética de uma história em quadrinhos em particular e as características de cada uma das mídias envolvidas.

No presente estudo, examinaremos os processos de elaboração e articulação de imagens na página das histórias em quadrinhos e na tela do cinema, de acordo com categorização de Thierry Groensteen. Também observaremos os efeitos desses processos sobre o espectador e o leitor. Para isso, utilizaremos exemplos de alguns quadrinhos bastante conhecidos, com ênfase no estudo de caso de *Sin City*, nas versões dos quadrinhos de Frank Miller e do filme de Robert Rodriguez (com colaboração do próprio Miller).

## 2 DIFERENTES CARACTERÍSTICAS DE MÍDIA

Enquanto os quadrinhos geralmente são compostos de vários quadros organizados espacialmente na página, a tela do filme é geralmente preenchida com vinte e quatro fotogramas por segundo, organizados em uma sequência temporal linear. Ou, nas palavras de Scott McCloud, “[um] quadro sucessivo de um filme é projetado exatamente no mesmo espaço – a tela – enquanto cada quadro de quadrinhos deve ocupar um espaço diferente. O espaço faz para os quadrinhos o que o tempo faz para o cinema!” (1994, p. 7)

No cinema, esse espaço é afetado apenas por mudanças na proporção ou por técnicas não tradicionais geralmente usadas apenas em filmes experimentais (considerando como a imagem é exibida na tela, não seu tamanho ou outros aspectos materiais). Os quadros dos quadrinhos, por outro lado, podem ser apresentados em diversas dimensões, formas e locais na página. A constância dos quadros no cinema é, portanto, uma característica relevante e distinta, que estabelece, com raríssimas exceções, uma qualidade midiática intrínseca dessa mídia e a difere, assim, da mídia dos quadrinhos.

Apesar da semelhança no que se refere à narrativa sequencial das duas formas, o estudo entre elas extrapola em muito a simples comparação entre frames de filmes e quadros dos quadrinhos ou

a investigação da influência de técnicas dos quadrinhos no cinema ou vice-versa. Poucos foram, no entanto, os pesquisadores que se debruçaram teoricamente sobre as suas características midiáticas ou propriedades formais principais, a fim de estabelecer critérios palpáveis de análise. Pierre Fresnault-Deruelle e Francis Lacassin foram responsáveis pelas primeiras teorizações na área, ainda nas décadas de 1970 e 1980. A partir da década de 1990 o debate sobre quadrinhos evolui no ambiente acadêmico e eles começam a ser pensados a partir de categorias próprias. Embora tais categorias ainda estivessem muito ligadas aos elementos da linguagem do cinema, é nesse momento que a posição de centralidade da sétima arte deixa de ser um ponto crucial no estabelecimento do campo teórico dos quadrinhos. Fundamentais para esse momento passam a ser as publicações do estudioso franco-belga Thierry Groensteen, especialmente *Système de la bande dessinée* (1999; traduzido para o português em 2015).

No artigo “Du 7e au 9e art: l’inventaire des singularités” (1990), Groensteen examina as diferenças envolvendo filmes e quadrinhos. O autor sugere que, para analisar os aspectos de cada mídia, é importante distinguir três critérios:

- a. o material da expressão;
- b. o processo de elaboração; e
- c. o modo de articulação.

O primeiro critério é a qualidade e o tipo de imagem nas duas mídias, que geralmente são desenhadas em quadrinhos e “concretas” no cinema (imagens reais capturadas pelas lentes da câmera). Nesse aspecto, também é necessário apontar a influência da tecnologia digital na produção de quadrinhos e na produção cinematográfica, pois muitos quadrinhos não são mais desenhados pelas mãos do artista, mas desenvolvidos digitalmente. O mesmo acontece com o cinema, pois o CGI é hoje um recurso comum para possibilitar a “materialização” de imagens virtuais na tela.

Segundo, o processo de elaboração refere-se ao estilo pessoal do diretor/artista, às escolhas de imagem (objetos e personagens a serem filmados/desenhados, distância da câmera/foco, ângulo, moldura ou enquadramento, cores, iluminação, etc.) e à criação de imagens (filmadas e editadas no cinema e desenhadas em quadrinhos).

O terceiro aspecto, o modo de articulação, é responsável pela forma como as imagens são organizadas na página e na tela e compreende procedimentos diferentes em cada mídia. No cinema, o modo de articulação é chamado *mise en chaîne*.<sup>2</sup> Esse processo é mais conhecido como edição ou montagem e denota a articulação de partes do material gravado em um discurso cinematográfico

---

<sup>2</sup> No processo de elaboração e no modo de articulação do cinema, Groensteen usa a terminologia *mise en chaîne* proposta por André Gaudreault em *Du littéraire au filmique: système du récit*. Paris: Méridiens/Klincksieck, 1988.

coerente, organizado de acordo com o tempo da narrativa, que deve obedecer à cronologia e duração planejadas para o filme (1990, p. 26).

Nos quadrinhos, o modo de articulação é chamado por Groensteen como *mise en réseau*, que pode ser subdividido em três momentos: *découpage*,<sup>3</sup> *mise en page* e *tressage*.<sup>4</sup> Enquanto a principal preocupação da *découpage* e da *tressage* é a articulação semântica do conteúdo narrativo entre e ao longo dos quadros e páginas, é função da *mise en page* definir os aspectos fundamentais do layout da página, garantindo a melhor proporção e posição de quadros dentro de uma página, de modo a garantir ao leitor uma página com uma ordem global estética eficiente.

A *mise en page*, como Groensteen a define, se refere a uma superfície, forma e local específicos para cada quadro da página. Ela lida com a contiguidade das imagens, organizando em uma página (ou, em alguns casos, em uma composição de página dupla) o número adequado de quadros, cujo conteúdo já havia sido determinado pela *découpage* (1990, p. 28). Embora as escolhas na *découpage* e na *tressage* certamente influenciem o layout da página final, elas não o determinam; esta é a função da *mise en page*.

Tabela 1: Modo de articulação de Groensteen comparado a quadrinhos e filmes.

	CINEMA	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS	
Modo de articulação	<i>Mise en chaîne</i> (a organização de partes do material pré-existent de acordo com o tempo)	<i>Mise en réseau</i> (a organização dos quadros de acordo com o tempo e o espaço)	<i>Découpage</i>
			<i>mise en page</i> (layout da página)
			<i>Tressage</i>

Portanto, enquanto no cinema, a categoria *mise en chaîne* determina o layout, nos quadrinhos, a parte estética da página é definida na *mise en page*. Essa distinção reforça os diferentes procedimentos envolvendo a *mise en chaîne* e a *mise en réseau*; eles não são processos equivalentes nas duas mídias. Essa diferença é importante porque, como argumenta Groensteen, no cinema, “o termo *edição* (*montagem*) é encontrado algumas vezes em estudos de quadrinhos para designar o layout ou uma espécie de compromisso entre o layout e as divisões” (2007b, p. 101). Segundo o autor, esta afirmação está errada por dois motivos. Primeiro, porque, em oposição à *mise en chaîne* cinematográfica – que obedece a uma única dimensão linear (tempo) –, na *mise en réseau* as partes

<sup>3</sup> A *découpage* – um termo também comumente usado no cinema – “consiste em dividir a ação em unidades formal e materialmente autônomas, os quadros ou molduras” que devem oferecer ao leitor uma “verdadeira ilusão de continuidade” (1990, p. 26) Minha tradução.

<sup>4</sup> A *tressage* estabelece um diálogo entre dois ou mais quadros dentro de uma página (contígua ou não) ou dentro de várias páginas, adicionando correspondências significativas entre eles. Essas correspondências podem resultar do uso de isomorfismo, simetria, oposição, repetição ou complementaridade de cores (1990, p. 28).

do material estão sujeitas a um duplo princípio de organização: tempo e espaço. E segundo, porque filmar e editar no cinema são dois processos distintos e consecutivos – primeiro, o filme é filmado; depois editado. Nos quadrinhos, o desenho e a disposição dos quadros são etapas concomitantes. Isso significa que, antes de começar a trabalhar em uma página de quadrinhos, o artista deve pensar nas imagens, ângulos, distâncias, palavras, separações e conexões apropriadas do quadro e seu layout na página. Todos esses aspectos são considerados em conjunto e concomitantemente.

### 3 LAYOUT DA PÁGINA *VERSUS* LAYOUT DA TELA

Em *The System of Comics* Groensteen propõe que para analisar e descrever o layout de uma página de história em quadrinhos é necessário responder a três perguntas:

1. O layout da página é regular ou irregular?
2. É discreto ou ostensivo?
3. Qual é a motivação do artista para escolher esse layout específico?

Para determinar se uma página é regular, pode-se considerar três elementos.<sup>5</sup> Primeiro, se várias páginas são divididas da mesma maneira; a seguir, se os quadros em uma única página têm a mesma altura; e, finalmente, se a largura dos quadros é constante. Um quadro irregular pode se adaptar à largura do conteúdo a ser representado. Em *Watchmen* de Alan Moore, por exemplo, o layout é regular na maioria das vezes, na forma de uma grade de três por três ou de nove quadros por página (Fig. 1A e 1B). Segundo Groensteen, uma divisão regular tem certas vantagens. Além de conferir um ritmo à narrativa, também aumenta o impacto daquelas páginas que se diferem da configuração tradicional.

Fig. 1A-1B: O layout regular da página em *Watchmen* e uma de suas variações.



Fonte: Capítulo VII, p. 1; Capítulo XI, p. 12

<sup>5</sup> Os três elementos que definem regularidade (ou níveis de regularidade) são discutidos em mais detalhes no artigo de Groensteen, “Tendances Contemporaines de la Mise en Page”, p. 44).

Decidir se uma página é discreta ou ostensiva é algo absolutamente subjetivo. Depende do leitor determinar se, em uma determinada página, a ênfase está na história contada ou nas imagens exibidas. No primeiro caso, a página seria considerada discreta; no último, ostensivo.

Com o objetivo de facilitar a tarefa de responder à terceira pergunta, Groensteen sugere que procuremos a correlação entre conteúdos icônicos e narrativos. A conexão entre esses dois elementos pode nos ajudar a entender a motivação do artista para escolher um determinado layout para uma página.

Tabela 2: Perguntas sobre como examinar um layout de página, de acordo com Groensteen

<b>Perguntas para examinar um layout de página</b>	
A página é regular ou irregular?	- Várias páginas estão divididas da mesma maneira? - Os quadros em uma única página têm a mesma altura? - A largura dos quadros é constante?
A página é discreta ou ostensiva?	- A ênfase está na história ou nas imagens?
Qual é a motivação do artista?	- Qual a correlação entre conteúdos icônicos e narrativos?

Qualquer que seja o layout escolhido pelo artista, Groensteen argumenta que os quadros devem ser desenhados e organizados de forma que:

- a. Eles respondam a opções compatíveis, pois a escolha de um quadro em uma página restringe o leque de possibilidades para outros;
- b. eles ofereçam ao leitor uma rota de leitura desprovida de ambiguidade e;
- c. eles obedeçam a um princípio de ordem estética.

Essa ordem estética pode ser considerada em dois níveis distintos: o nível local de um quadro específico e o nível global da página (2007b, p. 101). No nível local de um quadro, a visão do leitor é focada nas características estéticas de um determinado quadro, resultando em uma leitura visual momento a momento. No nível global da página, a visão do leitor é periférica; deve considerar as qualidades estéticas da página (ou, em alguns casos, da página dupla) de uma perspectiva panorâmica. A página é visualmente lida em sua totalidade.

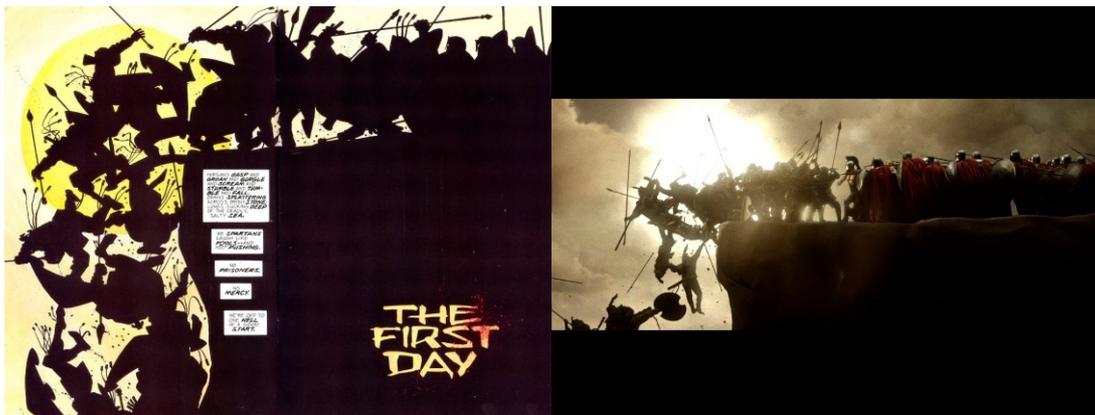
Os layouts de página podem variar significativamente nos quadrinhos e também é possível identificar tendências recursivas em estilos de layouts de página. Segundo Groensteen, uma das tendências mais recorrentes nas produções contemporâneas – que certamente é marcada por uma grande variedade de estilos – é o uso de *images-bandeaux* ou *cases paysages*, em que a imagem

ocupa a largura total da página. Em uma obra de layout geralmente regular, um quadro superdimensionado, como o *image-bandeau*, interrompe o ritmo da história, causando um choque visual ao leitor (2007a, p. 45).

Trabalhos do mesmo artista também podem apresentar padrões de layout diferentes. Frank Miller, por exemplo, é conhecido por uma grande diversidade nesse aspecto. Cada um de seus trabalhos apresenta uma qualidade distinta e alguns deles possuem layouts de páginas incomuns ou totalmente irregulares, nos quais a ideia de tiras como elemento essencial do meio de quadrinhos é completamente abandonada. Em muitas obras, o artista emprega regularmente composições panorâmicas de página inteira, maior que uma página e até de página dupla, nas quais pequenos quadros são muitas vezes sobrepostos.

Essas grandes composições às vezes conseguem atravessar a mancha da página, fazendo com que ela se assemelhe a uma pintura ou mesmo a um fotograma de filme. Talvez por essa característica os trabalhos de Miller tenham inspirado várias adaptações ao cinema. É o caso de *300*, um filme de 2007 do diretor Zack Snyder, como mostrado nas Fig. 2A e 2B.

Fig. 2A e 2B: Uma composição de página dupla de Miller *300* e um quadro em sua versão cinematográfica



Na próxima seção, analisaremos o layout da página em *Sin City*, de Frank Miller, e o layout da tela em sua versão cinematográfica, de acordo com os parâmetros de Groensteen.

#### 4 LAYOUTS DE PÁGINA E DE TELA EM *SIN CITY*

*Sin City* é uma série de romances gráficos em estilo *noir* do artista Frank Miller, publicada durante os anos de 1990. É desenhado principalmente em preto e branco com alto contraste, embora algumas vezes as cores sejam usadas para realçar elementos para fins específicos. *Sin City* é uma narrativa típica de detetive *hard-boiled*, com cartéis, empresas criminosas, policiais corruptos e *femmes fatales*. A série tem seis histórias principais e vários outros contos independentes, estes

últimos reunidos em um volume. As histórias são todas ambientadas na violenta Basin City, uma cidade fictícia no oeste americano, onde a única lei em vigor é o próprio senso de justiça. As histórias se sobrepõem constantemente, fazendo com que personagens de livros diferentes se encontrem inesperadamente ou criando situações nas quais um determinado personagem se refere a episódios encontrados em outros volumes.

O filme de 2005 de Robert Rodriguez condensa as tramas de três livros e cada um deles descreve a jornada pessoal de um homem: Em “The Hard Goodbye”, Marv decide vingar a morte de uma prostituta que foi assassinada na cama, bem ao lado dele. “The Big Fat Kill” conta a história de Dwight McCarthy que, após o assassinato acidental de um policial na “Cidade Velha”, o distrito da luz vermelha em *Sin City*, tenta proteger suas amigas prostitutas. Em “The Yellow Bastard”, o protagonista é John Hartigan, o último policial honesto da cidade. No dia de sua aposentadoria, Hartigan decide salvar uma garota das mãos inescrupulosas de Roark Jr., o filho demente de um senador que mata jovens por prazer. Além dos três livros, o prólogo do filme é retirado do conto “The Customer is Always Right” do livro “Booze, Broads & Bullets”.

No filme, as tramas dos três livros e do conto são reproduzidas na seguinte ordem: primeiramente o prólogo de “The Customer is Always Right”; depois “That Yellow Bastard”; em seguida “The Hard Goodbye” e “The Big Fat Kill”; retornando para “That Yellow Bastard”. Além disso, no final do filme, há um epílogo em que o personagem de “The Customer is Always Right” volta para assassinar Becky, um personagem de “The Big Fat Kill”. Esta sequência do epílogo foi originalmente escrita para o filme. Note-se que a cronologia usada na versão cinematográfica não é a mesma dos eventos da série de graphic novels, como o suicídio de John Hartigan, por exemplo, exibido no filme após as tramas de Marv e Dwight, que na verdade acontece anos antes dos eventos dessas duas histórias da série de Miller.

Parte do sucesso do filme reside em sua fidelidade a vários elementos da graphic novel, como o estilo de escrita com uma abundância de narração em *voice-over*, bem como seus eventos violentos, retratados sem censura. No entanto, a reprodução do estilo visual da graphic novel é a principal razão do sucesso crítico e comercial do filme de Rodriguez.<sup>6</sup>

Completamente diferente de *Watchmen*, de Alan Moore, em termos de layout de página, na série *Sin City* o layout é irregular. No entanto, alguns layouts específicos são vistos repetidamente. Embora os quadros não sejam tratados como elementos fundamentais de uma página, seu uso é recorrente; assim como o uso de tiras, outra marca registrada dos quadrinhos. No entanto, a maneira como esses conhecidos elementos de quadrinhos são empregados é muito diferente do uso tradicional.

---

<sup>6</sup> Conforme comprovam as críticas dos principais jornais e revistas norte-americanas, disponíveis no site Metacritic: <<https://www.metacritic.com/movie/sin-city/critic-reviews>>.

Páginas regulares de três e quatro tiras (tiras semelhantes em altura e largura), por exemplo, são bastante incomuns. Existem cerca de oito delas nas 200 páginas de *Sin City: The Hard Goodbye*. Tiras de altura semelhantes, mas divididas de maneiras diferentes (colunas de tamanhos irregulares) são um pouco mais comuns; elas ocorrem em aproximadamente dez páginas. Quadros do mesmo tamanho que cobrem uma página inteira são extremamente raros; apenas três casos foram encontrados (um de três por três, um de três por dois e uma grade de dois por três, nas páginas 73, 36 e 19, respectivamente, como em Fig. 3A-3D).

Fig. 3A-3D: Exemplos de *The Hard Goodbye*: páginas regulares de três e quatro tiras (p. 68; 77), tiras de igual altura, mas divididas em colunas irregulares (p. 167) e quadros de tamanho igual, formando uma grade de três por três em uma página (p. 73)



Como acontece com outros trabalhos de Frank Miller, há um grande uso de composições de página inteira em *Sin City*, que podem ou não estar dentro do espaço da margem da página. Diferentemente de outros trabalhos que usam esse mesmo layout de página é que, na série de Miller, os elementos geralmente aparecem em páginas completamente em branco ou totalmente

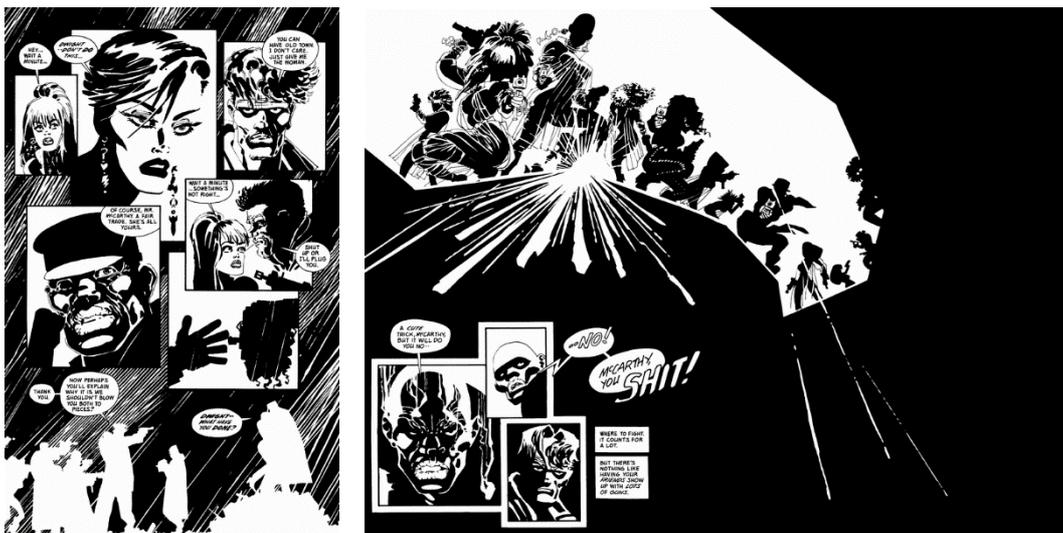
escuras, devido ao estilo de alto contraste em preto e branco. Nesse tipo de layout, a ênfase é dada aos personagens ao invés do cenário (Fig. 4A-4B). Também comuns são as composições de páginas duplas, embora não sejam usadas com tanta frequência quanto o layout de página inteira; as páginas duplas geralmente excedem as margens da página e geralmente são usadas na abertura dos capítulos. Outro aspecto importante é que as composições de página inteira e de página dupla muitas vezes têm de disputar a atenção do leitor com outros pequenos quadros sobrepostos (ver Fig. 5A-5B).

Fig. 4A-4B: Páginas inteiras em branco e escuras



Fonte: “The Hard Good-Bye”, p. 34 e “That Yellow Bastard”, p. 57

Fig. 5A-5B: Uma composição de página inteira e de página dupla com quadros sobrepostos.



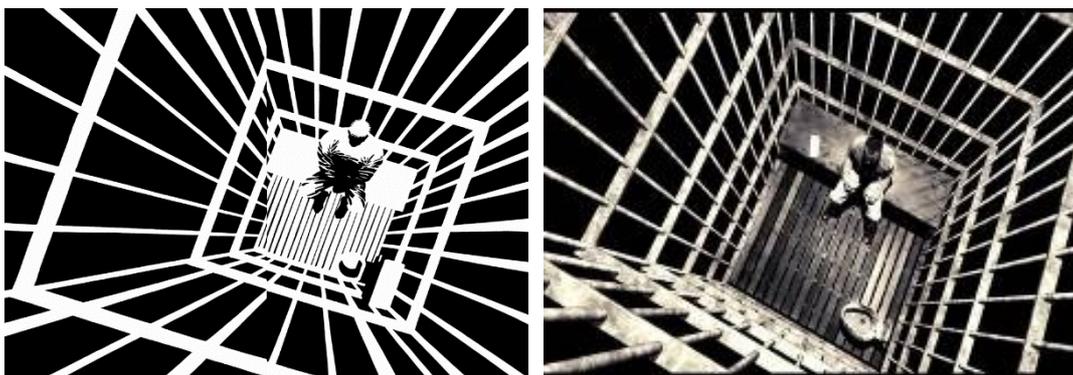
Fonte: “The Big Fat Kill”, p. 160; p. 162-163

Com exceção desses layouts específicos, o restante das páginas usa um design de layout bastante variável, no qual mudanças bruscas de página para página ocorrem sem nenhuma razão aparente além do desejo de chocar visualmente o leitor.

Considerando que no cinema o layout da tela é completamente regular, a inconstância do layout no trabalho de Miller pode parecer a princípio um grande obstáculo. No entanto, a abundância de composições de página inteira e de página dupla em *Sin City* favorece sua adaptação cinematográfica, pois as páginas são usadas como *storyboards*. Ou, como Keith Booker explica: “Os romances gráficos de [*Sin City*] são usados essencialmente como *storyboards* para o filme, e vários quadros do filme podem ser reconhecidos como reproduções virtuais de quadros específicos dos romances gráficos” (2007, p. 159) Na verdade, essa é talvez a primeira vez na história das adaptações de quadrinhos que o diretor utilizou a história em quadrinhos como *storyboard* para o filme pronto para ser filmado, com todos os seus elementos visuais e verbais.<sup>7</sup>

Quando, em *Sin City*, uma página inteira ou uma composição de página dupla não tem outros quadros sobrepostos, observa-se que esta página corresponde exatamente a um quadro na tela do cinema. Esse é o único momento em que é percebida uma equivalência perfeita entre os layouts de página e tela dessas duas mídias. Talvez a única diferença que ocorra em momentos específicos da adaptação seja que, quando uma página inteira completamente em branco ou escura é transposta para o filme, mais detalhes do cenário acabam sendo visíveis. Isso se dá devido aos tons de cinza usados no filme e em seus processos de iluminação, em oposição ao romance gráfico preto e branco de alto contraste (Fig. 6A-6B).

Fig. 6A-6B: Uma composição escura de duas páginas em “That Yellow Bastard” (p. 88, 89) e sua versão cinematográfica.



No entanto, nem todas as páginas correspondem a um quadro idêntico no filme. Nos casos em que vários quadros estão dispostos em uma página ou vários quadros estão sobrepostos em um

<sup>7</sup> Os elementos verbais da página (os balões de fala e as caixas de narração, amplamente usados em *Sin City*) são transpostos para o filme quase literalmente.

quadro maior ou numa composição de página inteira, cada quadro é cuidadosamente adaptado como um *frame* do filme, como as Figuras 7 e 8A-F a seguir mostram:

Fig. 7: Uma página de vários quadros.



Fonte: “That Yellow Bastard“, p. 40

Fig. 8A-8F: Uma sequência *frame a frame* da página mencionada acima



Fonte: Rodriguez e Miller, *Sin City*, 2004



Observa-se que há um cuidado – quase uma obsessão – em se seguir a ordem de leitura quadro a quadro conforme disposição na página, a dizer: 1. Quadro maior da página, em que é possível ver Hartigan se aproximando; 2. Close no rosto da garota assustada; 3. Hartigan pede para ela cobrir os olhos; 4. Ela obedece; 5. Com uma mão, o vilão protege o ouvido e com a outra, mira no policial e atira; 6. Vemos que o tiro atinge Hartigan de raspão, no ombro. Indubitavelmente, pode-se afirmar que o diretor pensou a filmagem dessa sequência inteira, desde o posicionamento das câmeras e a iluminação, até as falas dos personagens, com base em uma leitura quadro a quadro de uma única página da graphic novel de Frank Miller. Essa operação não se limita a essa sequência, mas se repete em vários momentos na longa-metragem.

## 5 CONCLUSÃO

Ao discutir as razões pelas quais a página de uma história em quadrinhos é diferente da tela de cinema, Thierry Groensteen propõe que o layout seja determinado pelo modo de articulação, presente tanto no cinema quanto nos quadrinhos, embora ele compreenda procedimentos diferentes em cada meio. O autor também afirma que, para analisar e descrever o layout de uma página de quadrinhos, três perguntas devem ser respondidas: 1. O layout da página é regular ou irregular? 2. É discreto ou ostensivo? 3. Qual é a motivação do artista para escolher esse layout específico?

Como tentativa de responder às três perguntas de Groensteen, observamos que, em geral, as obras de Frank Miller não possuem um estilo de layout específico; algumas possuem layouts de páginas incomuns ou totalmente irregulares, nos quais a ideia de tiras e quadros como elemento essencial da mídia dos quadrinhos é deixada de lado. É o caso da série *Sin City*. Em completa oposição ao *Watchmen*, de Alan Moore, o layout da página na narrativa de Miller é irregular e quase sempre ostensivo, pois é o layout que tende a determinar o ritmo e estilo da narrativa e não o contrário.

A abundância de composições de página inteira e página dupla em *Sin City* colabora com a adaptação do filme, pois as páginas são usadas com sucesso como *storyboards* prontos para serem

filmados em todos os seus elementos visuais e verbais. Mas, nos casos em que vários quadros são organizados em uma página ou vários pequenos quadros incrustados são encontrados em um quadro maior ou em uma composição de página inteira, cada quadro é adaptado como um *frame* do filme.

Finalmente, para responder à terceira pergunta de Groensteen, podemos supor que o layout irregular e ostensivo escolhido por Miller para a série *Sin City* – em que mudanças bruscas ocorrem de uma página para outra sem motivo aparente – pode ser visto como uma tentativa de desestabilizar e impressionar o leitor a cada página virada. E esta configuração de layout de página irregular e aparentemente caótico parece refletir de maneira apropriada o caos nas violentas ruas de Basin City.

## REFERÊNCIAS

BOOKER, Keith M. **May Contain Graphic Material: Comic Books, Novels and Films**. Westport: Praeger Publishers, 2007.

GROENSTEEN, Thierry. “Du 7e au 9e art: l'inventaire des singularités” **CinémAction**, hors série Cinéma et bande dessinée, Courbevoie, p. 16-28, été 1990.

GROENSTEEN, Thierry. “Tendances Contemporaines de la Mise en Page” **Neuvième Art**, CNBDI-L'An 2, n. 13, p. 44-51, janvier 2007a.

GROENSTEEN, Thierry. **The System of Comics**. Jackson: The University Press of Mississippi, 2007b.

MCCLOUD, Scott. **Understanding Comics: The Invisible Art**. New York: Harper Perennial, 1994.

MILLER, Frank. **300**. 5 vols. Milwaukee: Dark Horse, 1998.

MILLER, Frank. **Sin City: The Hard Goodbye**. 2nd ed. Milwaukee: Dark Horse, 2005.

MILLER, Frank. **Sin City: The Big Fat Kill**. 2nd ed. Milwaukee: Dark Horse, 2005.

MILLER, Frank. **Sin City: That Yellow Bastard**. 2nd ed. Milwaukee: Dark Horse, 2005.

MOORE, Alan. **Watchmen**. Ilustr. David Gibbons. New York: DC Comics, 1995.

**SIN CITY**. Dir. Robert Rodriguez, Frank Miller. Com Bruce Willis, Mickey Rourke, Clive Owen, Jessica Alba. Buena Vista, 2005.

**Submetido em: 29/092019. Aprovado em: 10/12/2019.**