



Análise do Preto e Branco em Sin City – A Cidade do Pecado¹

Cauê Sarti Salles Arcuri de Souza e Castro VALSECCHI²

Diogo Carvalho Gondim TELES³

Eduardo Mariano TONACO⁴

Guilherme Policena de ALMEIDA⁵

Matheus Henrique MODKOVSKI⁶

Raquel de Paula RIBEIRO⁷

Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO

RESUMO

Este estudo visa compreender, através de análise e interpretação, o uso do preto e do branco dentro do filme *Sin City - A cidade do Pecado*, as conotações imbuídas no uso das duas cores e as relações que ambas estabelecem entre si. A utilização do contraste entre o preto e o branco é um dos mais importantes elementos da narrativa do filme e adquire diversos significados de acordo com o desenvolvimento da trama. A partir de um esforço decodificador destes significados, será apresentada a complexidade de um filme que aproxima de forma intensa a linguagem das histórias em quadrinhos e a linguagem cinematográfica.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Linguagem; Cores; Quadrinhos; Significação.

1. Introdução

Sin City é o título de uma história em quadrinhos escrita por Frank Miller, autor e desenhista norte-americano conhecido por utilizar em suas obras uma linguagem sombria e desenhos marcados por alto-contraste que fazem lembrar a atmosfera dos filmes *noir*. A primeira edição da série foi publicada em 1991 na revista *Dark Horse Presents*, dividida em diversas histórias situadas na cidade fictícia de *Basin City*, um ambiente sujo, sombrio e violento.

¹Trabalho apresentado no IJ 4 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Centro-Oeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

²Estudante de Graduação 5º. Semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás - UFG, email: cauesarti14@hotmail.com

³Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás - UFG, email: diogocgteles@outlook.com

⁴Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás - UFG, email: eduardo.m.tonaco01@hotmail.com

⁵Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás - UFG, email: guilhermepolicena@hotmail.com

⁶Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás - UFG, email: matheushenriquem@hotmail.com

⁷Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal de Goiás - UFG, email: raqueldepr@gmail.com



Após fracassadas experiências em Hollywood na década de 90, Frank Miller se recusou a vender os direitos de adaptação para o cinema de quaisquer de seus trabalhos nos quadrinhos. O autor foi convencido a mudar de ideia por Robert Rodriguez, diretor que produziu de forma independente um curta-metragem baseado em uma história de *Sin City*. Impressionado com o resultado final, Frank Miller autorizou a realização da adaptação para os cinemas⁸. O autor foi também convidado a codirigir o filme.

A proximidade do autor com a produção da adaptação aliou-se ao grande esforço do diretor Robert Rodriguez em ser fiel a linguagem das HQs de *Sin City*, ao ponto de que os próprios quadros da revista foram utilizados como *storyboard* para o filme. Mantendo a mesma estética *noir* e o uso do preto e branco dos quadrinhos, *Sin City – A Cidade do Pecado* (2005), aproximou de maneira intensiva a linguagem dos quadrinhos e a linguagem cinematográfica.

O filme empregou o uso de câmeras digitais de alta definição e da técnica de efeitos visuais conhecida como *Chroma Key*, que consiste na utilização de painéis verdes que permitem a inserção digital dos cenários e outros elementos na fase de pós-produção. *Sin City* foi inicialmente filmado em cores e depois convertido para um preto e branco de alta qualidade capaz de reproduzir fielmente os significados a ele atribuídos nas histórias em quadrinhos.

Entre as diversas adaptações cinematográficas de histórias em quadrinhos já produzidas por Hollywood, *Sin City* se destaca como uma das mais fiéis ao seu produto original. O filme conseguiu atingir um nível artístico ainda não encontrado pelas adaptações de histórias das mais famosas editoras de quadrinhos, *Marvel* e *Dc Comics*. Este estudo irá apresentar algumas cenas do filme que demonstram toda a complexidade de *Sin City*, concentrando-se na interpretação da principal marca estética das Hq's: o contraste entre o preto e o branco, utilizado para transmitir diversas significações.

Para a compreensão deste destaque que *Sin City* possui entre as adaptações de quadrinhos já produzidas para o cinema, é importante se conhecer dois modelos de cinema determinados pelos teóricos: *cinema clássico* e *cinema moderno*; além dos pontos de discordância que a separação entre estes dois modelos gera ao se tentar generalizar uma linguagem tão complexa como a cinematográfica.

⁸ Estes acontecimentos são apresentados no making off *Por Trás das Câmeras de Sin City*, presente como bônus especial no DVD da adaptação cinematográfica.



2. Cinema Clássico e Cinema Moderno

O cinema, assim como as demais formas de arte, se divide em diversas escolas, e pode ser didaticamente separado em dois modelos conceituais: o *cinema clássico* e o *cinema moderno*, também conhecido como cinema de arte europeu.

O *cinema clássico* se refere ao cinema convencional produzido por Hollywood, que segue estruturas pré-estabelecidas e que possuem narrativas de fácil acesso e oferecem conforto para os espectadores. Segundo João Batista de Brito, o *cinema clássico* seria, em princípio, comunicável, previsível e fechado:

A sua manifestação se daria a partir de um sistema de códigos e signos que se foi formando ao longo das décadas e que, havendo se tornado domínio público, terminou por se cristalizar. Os filmes desse modelo de cinema são comunicáveis, no sentido em que o espectador não faz qualquer esforço decodificador, pois todos os seus códigos são previamente conhecidos e os seus signos integram um repertório culturalmente limitado. São previsíveis na medida em que se estruturam em cima da redundância desses códigos e desses signos, cujas novas combinações têm também um número limitado. São por fim fechados porque o sistema por inteiro, não permitindo as mudanças de códigos ou signos que ameacem a sua integridade e compleição, determina a interpretação, que é inquestionavelmente a mesma para todos os seus consumidores. (BRITO, 1995, p.197).

Utilizando-se de diversas referências cinematográficas diferentes, o *cinema moderno* é sustentado por um sistema abstrato que possui a pretensão de ser, em si mesmo, um anti-sistema que retira o espectador de sua zona de conforto. Ao contrário do cinema clássico, o cinema moderno é incomunicável, imprevisível e aberto:

No caso de filmes de arte, o espectador estaria diante de novas construções semióticas que não coincidem com as que já conhece, em que códigos, se é que existem, seriam novos, como também os signos, e muito mais ainda as suas virtuais combinações. Daí tais filmes serem incomunicáveis (ou ao menos de comunicabilidade problemática) imprevisíveis (o espectador nunca sabe como devem concluir-se) e abertos (a sua significação aponta para o não significacional e está a depender de um investimento semiótico por parte do próprio espectador que preenche os vazios semânticos como lhe convier). (BRITO, 1995, p.197).



Naturalmente, quando se pensa nas produções cinematográficas que historicamente assumiram esses modelos de cinema, uma das constatações mais simples é a de que nem todo cinema clássico americano foi tão comunicável, previsível em sua estrutura e fechado em seus significados, da mesma forma que nem todo cinema moderno europeu tem sido tão incommunicável, imprevisível e aberto. Há um certo mal entendido causado por essa dicotomia presente na concepção desses dois modelos de cinema, em relação aos graus de (in)comunicabilidade, (in)previsibilidade e abertura que serviriam de parâmetro estético para critérios de julgamento. Estes graus podem variar bastante de uma produção cinematográfica para outra, ao ponto de se colocar em dúvida esta dicotomia estabelecida pelos dois modelos.

Sin City pode ser considerado como pertencente ao *cinema clássico* por seguir certas estruturas pré-estabelecidas pelo gênero *noir* e por possuir códigos previamente conhecidos pelo espectador que estão integrados em seu repertório cultural. Entretanto, estes códigos não são acessados sem um esforço interpretativo mínimo de seus espectadores, que podem analisar em diferentes níveis a complexidade semântica de *Sin City – A cidade do Pecado*. Um dos códigos presentes em *Sin City* que mais merece atenção é o uso de cores para dar significação a determinadas cenas. Este estudo irá focar-se na interpretação do contraste entre o preto e o branco, técnica utilizada constantemente no filme, e das conotações que acompanham o uso dessas "cores" ao longo da trama.

3. O Contraste entre o Preto e Branco

Sin City – A Cidade do Pecado, predominantemente em preto e branco, também faz uso de algumas cores que aparecem esporadicamente em diversas cenas. Devido a esse uso extremamente moderado, essas cores aparecem sempre carregadas com uma série de conotações - o amor, a angústia, a traição - são alguns dos significados transmitidos para o espectador através de cores.

Quanto ao preto e branco, *Sin City* não traz uma aparência comum desses elementos aos olhos do espectador. Nota-se que o contraste entre as duas cores é muito acentuado, e há uma grande valorização dos traços das personagens. O estilo escolhido para a interação entre o preto e o branco no filme carrega uma evidente influência da *graphic novel* em que o mesmo foi baseado, mas, ao mesmo tempo, há também significações próprias atribuídas para ambas as cores no filme.

3.1 O Preto

O preto é a cor que caracteriza todo o universo de *Sin City*, é a condição essencial de uma cidade envolta por escuridão, mistério, maldade e desolamento. É onde o mal acontece; não de maneira veemente, mas sutil. Tudo se dilui em seu oceano de anonimato homogêneo, onde cada um vive por si, e vence aquele que conseguir ser o mais astuto e se manter nas sombras.

A escuridão é mais poderosa do que os indivíduos, e assim subjuga-os completamente. Tamanha obscuridade moral deveria suscitar alguma revolta ou comoção, mas o que se vê é o contrário: ninguém se revolta ou se une para mudar a situação. Todos são dominados pelo pecado e o aceitam como natural (ou até necessário), apenas seguindo e afirmando suas tendências.



Figura 1 - A personagem Gail (Rosario Dawson) possui o único cigarro na cor preta no filme. Este pequeno detalhe mostra a presença da personagem no submundo e sua coerência com a cidade. A personagem é uma prostituta, dominatrix e uma das autoridades da cidade velha. Gail demonstra afinidade com o mundo em que vive, e com o poder que o universo sombrio de *Sin City* lhe proporciona.

O preto não é uma cor contextual ou relativa a determinados aspectos do filme, é um símbolo visual que o abarca inteiramente, é a regra. Nesse sentido, representa os padrões constantes e permanentes da cidade do pecado, seus elementos que prevalecem com o tempo, suas leis morais. No universo de *Sin City*, essas leis são o egoísmo, a maldade, a solidão, a desesperança, a anomia e o caos. Importante ressaltar que não se

tratam de leis formais (a influência de uma autoridade central e formalizada é invisível no filme), mas de leis espontâneas, formadas pela tendência pragmática de grupos poderosos rivais, como as garotas de Gail, que dominam a chamada "Cidade Velha", ou policiais corruptos como Jackie Boy (Benicio Del Toro).



Figura 2 - Detetive Hartigan (Bruce Willis) em uma cela, uma pequena ilha flutuando em meio à escuridão. A cor preta não é o destaque desta cena, mas demonstra o extremo sentimento de solidão do personagem, dando a ideia de imersão no vazio, sem mundo externo, apenas uma cela no meio do nada.

Há também uma importante observação a ser feita com relação ao preto e à iluminação dos personagens. Em diversos momentos do filme os personagens são iluminados por duas luzes de “ataque” laterais, diferente de uma luz de “ataque” e outra de “preenchimento”, como é de costume em filmes tradicionais. Essa técnica faz com que a parte central do rosto das personagens fique escura. Ainda que com uma luz de preenchimento frontal, o centro escuro ou, muitas vezes, preto, da face dos personagens indica mistério, o desconhecido, o sombrio. Não se pode confiar nas pessoas de *Sin City*, suas faces e suas identidades estão constantemente ocultas na fotografia do filme. Esse contraste de tons no rosto das personagens representa o dualismo presente em suas personalidades, mostrando que os personagens não são integralmente bons.

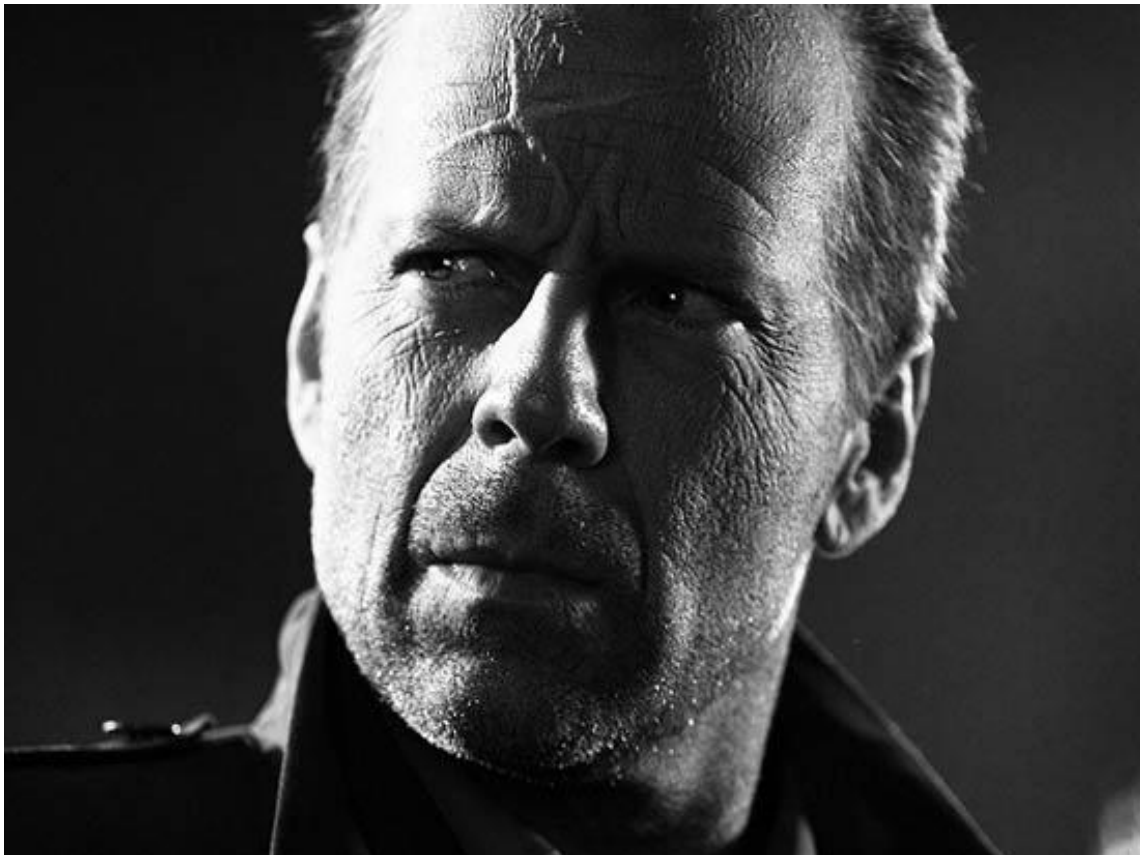


Figura 3 - Detetive Hartigan, personagem interpretado por Bruce Willis, e a sempre presente sombra no centro de seu rosto.

3.2. O Branco

Sin City apresenta densas narrativas em ambientes de medo, terror, morte e angústia, significados intrinsecamente associados à cor preta. Isso explica o motivo do preto estar tão presente durante a grande maioria das cenas do filme. O preto é a regra desse universo. O branco, então, é a exceção, sempre aparecendo de maneira contextualizada e relativa à outras cores, representa o oposto àquilo que acontece no sombrio universo em que está inserido. O branco aparece explicitamente em diversas cenas, sobretudo em objetos e adereços dos sombrios personagens. Ademais, ele ilumina porções do cenário, com intenções simbólicas ou não. Em todos os casos, a única constante genuína do branco que abarca todo o filme (e não apenas algumas cenas em particular) é o próprio contraste.

O contraste entre o branco e o preto em *Sin City* se dá de duas maneiras fundamentais, cada uma com suas aplicações específicas. Uma tem função básica e única – o *contraste visual*. Outra tem uma função contextual e variada ao longo do filme – o *contraste simbólico*.

Sin City é um filme quase completamente computadorizado, marcado pelo preto completo ou por um branco intenso e luminoso, bem como outras cores isoladas. Muitas vezes, então, o branco é utilizado apenas por motivos estéticos, pelo *contraste visual* com o resto da cena. É utilizado para destacar um objeto ou um sujeito do restante sem, no entanto, necessariamente ter uma conotação específica. Isso fica mais claro em alguns momentos do filme, quando o sangue é representado em vermelho vivo e, em outros, representado em um branco forte. O sangue branco é usado por destacar-se do resto da cena (extremamente preta e escura) sem que tenha a conotação do sangue vermelho, o “sangue vivo”. A inspiração principal para o uso dessa técnica são as *graphic novels* originais de *Sin City*, também marcadas por esse contraste extremamente forte.



Figura 4 - Imagem comparando um quadro da *graphic novel* com a cena análoga da adaptação cinematográfica. Nota-se o contraste extremamente acentuado entre preto e branco na obra original⁹.

O destaque dos objetos secundariza os próprios seres humanos, dando a entender que sua existência e seu caráter já estão completamente engolidos pela cidade. Um exemplo é a cena que apresenta Kevin (Elijah Wood), um jovem e astuto assassino. Seu

⁹ Disponível em <<http://davidl20.files.wordpress.com/2010/05/sincitycomparisons.jpg>>, acesso em 27 de março de 2014.

rosto está quase que completamente nas sombras, de forma que seus traços são irreconhecíveis. Os óculos, contudo, estão intensamente luminosos. O branco se projeta em primeiro plano e guarda detrás de si um monstro imerso nas trevas.



Figura 5 - O rosto do personagem Kevin, completamente sombrio. Em contraste, as lentes do óculos na cor branca denotam intenção, consciência e observação, características fundamentais de um assassino. Os óculos também são um elemento para facilitar o reconhecimento do personagem quando ele tornar a aparecer no filme, uma vez que nessa cena sua aparência é uma incógnita.

É importante reparar nas cenas em que essa luminosidade, típica dos objetos, recai sobre os personagens e sua proximidade. Nesse caso, temos a segunda função do branco: o *contraste simbólico*. Enquanto o preto representa as leis morais do universo de *Sin City*, o branco entra em cena como que se as violasse, através de comportamentos e ações morais totalmente destoantes daquele ambiente. O branco, em sua multiplicidade de aparições, é o contraste moral, a perfeita oposição às leis da cidade do pecado. O branco é: o altruísmo na cidade do egoísmo, a bondade na cidade da maldade, a transparência na cidade do mistério, a importância na cidade do anonimato, a vida na cidade da morte, a esperança na cidade da desesperança, a paz na cidade da violência, a justiça na cidade da injustiça, a pureza na cidade do pecado.



Figura 6 - A sombra de um dos comparsas de Rourke Jr, representando a maldade. Em contraste com ele, a personagem Nancy parece emitir uma luz própria, demonstrando inocência e bondade na cor branca.



Figura 7 - Na cena onde Dwight (Clive Owen) está prestes a afogar-se em piche, o personagem se destaca na cor branca, em um aspecto bem próximo aos quadrinhos. Dwight é a vida em um lago de morte que tenta engolfá-lo.



Figura 8 - Hartigan chega para salvar a pequena Nancy. O vilão Roark Jr. (Nick Stahl) a segura no colo. A câmera subjetiva na altura de um olhar mais baixo que o de Hartigan sugere que esse é o ponto de vista de Nancy, não de Roark. Nessa perspectiva, a gravata do personagem de Bruce Willis brilha com um branco intenso, acompanhado de diversas conotações como bondade, justiça, proteção e esperança, e, para Nancy, a salvação representada por Hartigan, é projetada no acessório característico do detetive.

4. Sin City em Cores

Sin City se passa predominantemente em preto e branco, acentuando ainda mais o tom de frieza destacado pelas ruas escuras da cidade do pecado. Uma cidade sem cores é uma cidade sem vida. É interessante observar, portanto, como as raras cenas inteiramente em cores trazem vida para a *Mise en-scène*¹⁰ (mostrado em tela). O momento em que Hartigan entra na casa noturna e se depara com Nancy (Jessica Alba) dançando no palco é retratado em cores sépia. Essa opção de fotografia nos permite inferir que uma casa noturna com dançarinas e garotas de programa é um dos poucos lugares vivos de *Sin City*. Uma vida opaca, em sépia, mas ainda mais viva que o restante sem cores da cidade. A mesma significação para cores pode ser atribuída para o momento em que Goldie (Jaime King) e Marv (Mickey Rourke) estão juntos no quarto. Goldie é cheia de cores, cheia de vida. Marv é apenas um fruto de *Sin City*, sem cor e sem vida. Goldie representa o amor verdadeiro de Marv. Suas cores fortes indicam a real paixão que o personagem frio e sem vida sente por ela. Esse sentimento incomum se destaca na cidade do pecado e, portanto, é mostrado em cores vivas.

¹⁰ *Mise en-scène*, do francês, “colocado em cena”. Termo utilizado no teatro ou cinema para descrever o tema visual de uma peça ou filme.



Figuras 9 e 10

Nota-se através das duas imagens (figuras 9 e 10) como o uso das cores no filme indica a vida na cidade. Predominantemente preta e branca, *Sin City* ainda abriga lampejos de vida. No primeiro *frame* pode-se ver como Goldie, uma personagem que arde em uma viva paixão por Marv, é representada em cores contrastantes com o tom cinza de seu par. No segundo *frame* a fotografia colorida em sépia nos indica o pouco de vida que resta em *Sin City*. As casas noturnas são um dos poucos lugares “pulsantes”



da cidade do pecado, o fluxo de pessoas e a vida amorosa pairam em cores nesses ambientes.

5. Conclusão

Sin City é um filme intenso e profundo que mostra ricos detalhes nas narrativas em que apresenta. A fotografia dirigida por Robert Rodriguez reflete esses detalhes com precisão para o espectador. A opção pelo preto e branco nos permite inferir uma série de interpretações sobre a essência dos personagens, da cidade, da narrativa e da história de uma maneira impar. Se fosse predominantemente um filme em cores, *Sin City* dificilmente transmitiria todas as informações que trouxe, paradoxalmente, na ausência delas. O filme consegue atribuir valores ao preto e branco e usar desse recurso para se comunicar sutilmente com o espectador, que é forçado a interpretar e desvendar cautelosamente os mistérios da cidade do pecado. Esta, por sua vez, esconde em sua essência preta e branca os lampejos de cores ou tonalidades que emergem das personagens.

Através da análise da utilização do preto e branco em *Sin City* este estudo demonstrou que, sem um esforço interpretativo mínimo do espectador, vários detalhes carregados de significação para a narrativa podem passar despercebidos. Esta profundidade semântica de *Sin City* representa a manifestação das histórias em quadrinhos como mídia para a produção de complexas narrativas, além de poder ser utilizada, no caso da adaptação cinematográfica, como argumento contrário àqueles que subestimam o potencial de uma adaptação dos quadrinhos para o cinema, generalizando-as como superficiais e pouco fiéis ao produto original.

REFERÊNCIAS

BARROS, Diana Luz Pessoa. **Teoria Semiótica do Texto**. São Paulo: Ed. Ática, 2000.

DE BRITO, João Batista. **Imagens Amadas: Ensaio de Crítica e Teoria do Cinema**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1995.

GUIMARÃES, Luciano. **A Cor como Informação: a construção biofísica, linguística e cultural da simbologia das cores**. São Paulo: Annablume, 2002.

JOLY, Martine. **Introdução a Análise da Imagem**. Lisboa: Edições 70, 2007.