



O Sensacionalismo na História em Quadrinhos Sin City: O Assassino Amarelo¹

Andrezza Gomes PEREIRA²

Marcelo Soares de LIMA³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

Resumo

O objetivo deste artigo é apresentar uma análise acerca das estratégias enunciativas utilizadas na construção do discurso sensacionalista na história em quadrinhos *Sin City: O Assassino Amarelo*, de Frank Miller. A revista faz uma conexão com os anseios da sociedade, ao narrar a história de um policial que luta incansavelmente para salvar a vida de uma jovem, personificando o exemplo do ser ideal, do herói que supera qualquer adversidade para conseguir o que almeja. A estrutura deste trabalho consiste na abordagem de conceitos como história em quadrinhos e sensacionalismo, partindo para o desenvolvimento de um estudo sobre elementos de sedução, como a disposição da capa, as cores, a construção do herói, a riqueza nos detalhes, a exploração da emoção, o culto à violência e a linguagem da narrativa.

Palavras-chave

história em quadrinhos; sensacionalismo; estratégias enunciativas.

Introdução

As histórias em quadrinhos (HQ), caracterizadas como produções artísticas dispostas como um meio de comunicação de massa, constroem seus discursos a partir de problemáticas e ideologias estabelecidas através de um dado contexto histórico-social, possibilitando a criação de gêneros diversos que dialogam com as mais variadas esferas da sociedade.

Como mídia, os quadrinhos assumem um contrato de satisfação com o seu público-alvo, indo além dos anseios do produto e formando recortes de uma realidade imaginária, que estabelece um vínculo entre o cotidiano e o desejo do leitor. Essa

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 12 a 14 de junho de 2013.

² Mestranda do curso de Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba-UFPB, email: andrezzapomes@gmail.com.

³ Mestrando do curso de Comunicação e Culturas Midiáticas da Universidade Federal da Paraíba-UFPB, email: marcelo.soaresdelima@yahoo.com.br



conexão é ainda mais enfatizada quando se faz uso de artifícios de sedução, podendo desaguar em características de um produto típico do estilo sensacionalista.

O sensacionalismo atua na produção de sentidos e busca representar o real através de elementos saturados de apelos dramáticos, que visam atrair o público com intensidade simultânea ao nível de sedução do conteúdo apresentado. É uma característica que se insere cada vez mais na mídia contemporânea e pode ser encontrada em qualquer formato de comunicação de massa.

As histórias em quadrinhos de cunho detetivesco, como *Sin City*, por estabelecerem uma narrativa repleta de situações dramáticas, envolvendo acontecimentos burlescos e saturados de violência, além de representar a capacidade heroica aspirada pela sociedade, são produtos peculiares do estilo sensacional.

Pelas diversas manifestações no âmbito midiático, o sensacionalismo é fundamental para entendermos o sentido dado ao contorno dos elementos que compõem as HQ. Dessa forma, é um instrumento rico para a análise da construção da narrativa, oferecendo elementos para a compreensão da representação do real.

Esta pesquisa tem como objetivo perceber as estratégias enunciativas que suscitam uma leitura sensacionalista da HQ *Sin City: O Assassino Amarelo*, de Frank Miller, que narra a história do detetive John Hartigan a partir do seu último dia de trabalho. Hartigan é o herói que enfrenta qualquer adversidade para salvar Nancy Callahan, mesmo que isso lhe custe a sua própria vida.

Consideramos *Sin City* uma série de contos que exemplificam uma conexão com o cotidiano da população e com os anseios (até mesmo inalcançáveis) da sociedade, assumindo, conseqüentemente, um contorno pertinente como objeto possível de ser trabalhado.

1. História em Quadrinhos: Comunicação Multilíguas

Desenvolvidas inicialmente dentro de jornais impressos no formato de tiras e posteriormente como revistas periódicas, as Histórias em Quadrinhos tornaram-se populares principalmente por sua capacidade de transmissão de mensagem, utilizando tanto a linguagem verbal quanto não verbal, integrando as duas de forma criativa e inovadora.

Utilizando-se de recursos como balões de fala, quadros sequenciais, onomatopeias, caixas com textos – comumente chamadas de recordatórios ou legendas



– os quadrinhos agregaram à comunicação visual novas possibilidades de trabalho para uma expressão humana que já transmite muitas informações, como aponta Dulcilia Buittoni (2011, p. 164). Para a autora, as comunicações não verbais “transparecem no corpo (expressões do rosto, de gestos e posturas); em artefatos associados ao corpo, como roupas, assim como objetos identificadores, na posição que a pessoa ocupa no espaço e seu entorno”, informações que não são ditas através de palavras.

Dentro desse contexto, as produções dos Estados Unidos da América, nosso foco, sempre buscaram inspiração no contexto histórico da sociedade para construir suas histórias e personagens, criando os mais diversos gêneros para dialogar com os variados anseios de seus leitores. Não foi à toa que, em plena crise financeira, ascensão da violência e desânimo social americana dos anos 30, os quadrinhos policiais se tornaram febre entre seus consumidores. Espelhando-se nos romances policiais da literatura, aplicando ao cenário de gangsteres, policiais e deterioração social, personagens como Dick Tracy (1931) e Spirit (1940) galgaram sucesso, seja de crítica ou de público, e deram apelo popular ao gênero detetivesco dentro das histórias em quadrinhos.

Assim, o perfil de herói que desde o período grego tinha um lado mais mítico, influenciado pelas próprias mudanças histórico-político-sociais de nossa realidade, dentro dos quadrinhos passou também a ser trabalhado em um processo em prol de uma visão mais realista. Podemos encontrar trabalhos voltados para uma naturalização de uma representação da realidade, isto é, uma desconstrução do universo do herói, saindo de uma idealização escapista para uma realidade mais crível.

2. Um detetive, um assassino amarelo e o romance policial em *Sin City*

Só falta uma hora para o último dia de trabalho do detetive Hartigan, da polícia de *Basin City*, encerrar-se, quando ele recebe uma ligação de um informante apontando o local onde um assassino serial está com mais uma refém. O oficial da lei poderia deixar para trás, esperar o reforço chegar e não se comprometer, mas ele decide não ignorar e enfrentar os desafios até a salvação da garota. Assim, inicia-se a história em quadrinhos *Sin City: O Assassino Amarelo*⁴, publicada originalmente em 1996 pela editora *Dark Horse*.

⁴ *O Assassino Amarelo* é o quinto volume da série de contos *Sin City*, que se divide em: *A Cidade do Pecado* (1991), *A Dama Fatal* (1993), *A Dama de Vermelho* (1994), *A Grande Matança* (1994-1995), *O Assassino Amarelo* (1996), *A Garotinha do Papai* (1996), *Perdida, Sozinha e Mortal* (1996), *Sexo & Violência* (1997), *Apenas Outra Noite de*



A história é definida, tanto pela editora quanto por seu autor, o americano Frank Miller, como um romance policial, por envolver aspectos típicos desse gênero, como o policial, a investigação de um crime e um tom de aventura. Contudo, podemos dizer que *Sin City* não se enquadraria no conceito do romance policial clássico, nascido pelas mãos do escritor Edgar Allan Poe no final do século XIX, ao introduzir o personagem Auguste Dupin nos contos de mistério *Os crimes da Rua Morgue* (1841); *O mistério de Marie Roget* (1842); e a *Carta Roubada* (1845), como aponta Fernanda Massi (2011, p. 15):

Dupin serviu de modelo para o gênero policial, pois apresentou e definiu os traços característicos da figura do detetive, quais sejam, o caráter analítico, racional, a capacidade de encontrar a resolução de um enigma pela lógica a partir de um método de investigação.

Segundo a autora, dessa forma, instituiu-se o detetive como ponto principal e indispensável a narrativas que se considerem “policiais”. Por esse prisma, Massi coloca que os romances policiais tradicionais trabalham com alguns pontos bem característicos, como uma “estranheza do crime, da identidade secreta do criminoso, e da expectativa sobre a resolução do enigma, a narrativa policial deve despertar no leitor a paixão do medo, sem que seja necessário apelar para o horror, para a violência, para a brutalidade” (MASSI, 2011, p. 16).

A autora aponta que a característica mais marcante dos romances tradicionais que se mantêm nos contemporâneos é a presença de três elementos: o criminoso, a vítima e o detetive, que vivem em função um do outro, isto é, só há vítima se houver criminoso e só há detetive se houver crime, cujo autor é desconhecido.

Nesse esquema narrativo, “o herói do romance policial, o detetive, deve sempre sair vencedor, ou seja, encontrar o criminoso e levá-lo a um destino julgador. Após o fazer do detetive ser realizado, o assassinato pode ser benéfico para ele, que é sancionado positivamente pela sociedade” (MASSI, 2011, p. 21).

Em *O Assassino Amarelo*, podemos ver que essa premissa do romance policial clássico não é completamente seguida. Apesar de termos a tríade detetive (Hartigan), vítima (Nancy) e criminoso (homônimo do título), e o “herói” conseguir salvar a garota sequestrada, ao fim dessa conquista ele não é beneficiado pelo crivo positivo da

Sábado (1997), *A Noite da Vingança* (1997) e *De Volta ao Inferno* (1999). Todas as histórias contadas são situadas na cidade fictícia do noroeste norte-americano Basin City, comumente citada por Sin City.



sociedade. Pelo contrário, o detetive é acusado de ter estuprado a menina, preso e torturado, em uma conspiração para encobrir os verdadeiros culpados.

Tal estrutura se encaixa no que Massi (2011, p. 59) coloca como um dos pontos que diferenciam o romance policial tradicional e o contemporâneo:

Os romances policiais contemporâneos tem a “malícia” da modernidade, que inclui os subornos financeiros, as chantagens (emocionais, hierárquicas, sexuais), as relações sexuais descompromissadas e explícitas, as “sacanagens”, enfim, elementos do mundo real, ao qual o leitor pertence.

Esse estilo de romance se mostra, sobretudo, como uma obra de atualidade, que busca inspirações e retrata a época em que é escrito. Com esse pensamento, podemos observar em *Sin City* muitas das influências de seu tempo: a corrupção nas várias esferas públicas, o erotismo latente, a violência em ebulição, que mais se aproximam do estilo de histórias detetivescas conhecidas como *noir*⁵, do que o clássico do romance policial.

3. O sensacionalismo em *Sin City*: o espetáculo da violência

Considerando o sensacionalismo como uma forma de seduzir o espectador, atuando na produção de sentidos e tendo como característica primordial a proximidade com o público, de acordo com Guy Debord (1997), vemos que a cultura do espetáculo se faz cada vez mais presente na mídia contemporânea.

Segundo o autor, no processo conceutivo do espetáculo ocorre uma materialização do conteúdo. A informação é trazida como mercadoria, ocupando o espaço da vida social, explorando os principais ingredientes do cotidiano dos receptores. Tais elementos são oferecidos, sobretudo, através de imagens, capazes de apresentar os anseios do veículo perante o público, explorando o extraordinário, à medida que busca a utilização de linguagens espetaculares para construir o fato de maneira emotiva e apelativa, como forma de sedução.

Em relação a *Sin City*, um fator interessante a ser observado é a exploração da morte ou sofrimento, tratada com ares de épico, espetáculo visual, seguindo o que

⁵ As histórias ao estilo *noir* apresentam temáticas voltadas a assaltos, julgamentos, tramas detetivescas, geralmente saturadas de fraquezas morais e corrupções, contendo personagens arquétipos como policiais corruptos e bodes expiatórios. Para Massi (2011, p. 54), foi Dashiell Hammet, autor de romances policiais, ao publicar *O Falcão Maltes* na *Série Noir*, início dos anos 1930, que contribuiu com a inserção do sexo e da violência no estilo policial de literatura.



Fernanda Massi (2011) define como característica do romance policial contemporâneo: “além de o número de assassinatos serem maiores nas narrativas policiais contemporâneas, já que sempre há mais de uma vítima, a morte se apresenta aos leitores e aos demais personagens do enredo como um espetáculo” (p. 108). Massi coloca, ainda, que na sociedade o processo de personalização endurece as condutas criminosas, favorecendo o surgimento de ações de barbárie, o que levaria os romances policiais a abusarem da violência. Esta é, então, trazida como subterfúgio narrativo no processo de busca de sedução do leitor, acompanhando a tendência de uma sociedade tida como pós-moderna, como enfatiza a autora:

Esse espetáculo da morte também faz parte da sociedade pós-moderna e ocupa a parte principal do tempo vivido fora da produção moderna, cujo intuito é transformar o real em representação, ampliar a esfera da alienação e da desapropriação. Como o padronizado e o afetado não tem mais tanta aceitação nessa sociedade é necessário seduzir e, para isso, as estratégias de sedução foram ampliadas. (MASSI, 2011, p. 110)

Isso acontece porque a prática da violência é impactante, motivando o interesse, o apelo e a empatia do público. Este, por sua vez, reflete na definição do certo ou errado, demonstra inconformidade perante os fatos apresentados e acende o desejo de protesto, ratificando valores humanos.

Em outras palavras, levando em consideração o conto *O Assassino Amarelo*, é possível notar a aproximação entre o público e o enredo, na tentativa de distinção entre ações benéficas e maléficas, mocinhos e vilões, crimes e justiça. Ou seja, Hartigan, herói da narrativa, adota um discurso de reivindicação e alerta às instâncias jurídicas e políticas sobre suas responsabilidades para com o cidadão, tentando combater o mal. Além disso, assume uma postura paternal, dando proteção, atenção e castigo a quem lhe cabe. Assim, por exibir um recorte da realidade de forma recorrente, os aspectos temporais, espaciais e principalmente reflexivos entre o leitor e o herói, coincidem-se, reafirmando as direções entre o certo e o errado.

De acordo com Debord (1997), diante de um meio de comunicação de massa o sujeito vive as emoções alheias através das imagens; ele desfruta de experiências imaginárias, vendo as emoções em vez de vivê-las. Por outro lado, as imagens da violência expostas de forma repetitiva e sensacional contribuem para torná-la uma ocorrência normal diante do cotidiano do leitor, possibilitando à população presenciar conflitos sem interferir, sem ao menos se assustar. Compartilhando dessa afirmação,

Philippe Joron (2004) diz que o discurso repetitivo de que o mundo do crime se faz diariamente presente em nosso meio “imuniza o povo contra este veneno social, deixando-o mais apático do que era: a banalização da violência esmaga a conscientização” (p. 53-54).

A seguir, vincularemos as características do sensacionalismo às particularidades das Histórias em Quadrinhos, a partir do posicionamento da revista *Sin City* mediante seu estilo, buscando perceber as estratégias enunciativas que estruturam o discurso do conto *O Assassino Amarelo*.

4. As estratégias enunciativas no discurso sensacionalista de *Sin City: O Assassino Amarelo*

O propósito desta pesquisa é analisar as estratégias enunciativas empregadas na construção da narrativa na revista em quadrinhos *Sin City: O Assassino Amarelo*, obra de Frank Miller, utilizando como método a Análise do Discurso.

De acordo com Eni Orlandi (2001) e Dominique Maingueneau (2004), o discurso é uma unidade que gera efeito de sentido, apoiado em determinado contexto, e o seu desdobramento leva ao conjunto de enunciados, que, por sua vez, são unidades maiores do que um texto simples. Desse modo, compreendemos que História em Quadrinhos é discurso, visto que gera efeito de sentido e produz enunciados, a partir do contexto em que se insere. A Análise de Discurso mostra-se, portanto, como um método adequado para resolver a problemática disposta e alcançar os objetivos indicados.

Considerando a relação que *Sin City* estabelece com o seu público-leitor, bem como as peculiaridades da HQ sob estudo, foram avaliados os métodos de sedução e as características específicas do conto *O Assassino Amarelo*, tais como a capa, as cores, a construção do herói, a riqueza nos detalhes, a exploração da emoção, o culto à violência e a linguagem da narrativa, como veremos a seguir.

4.1 A Capa e as Cores

A capa da revista *Sin City: O Assassino Amarelo* (fig. 1) estabelece uma estratégia de criação da identidade da HQ, exibindo recortes de perseguição e atuação contra o crime, enfatizados pela mão ensanguentada segurando um revólver, em meio a um asfalto em fim de tarde. Tais estratégias antecipam a temática da revista e o que esta pretende mostrar ao leitor.

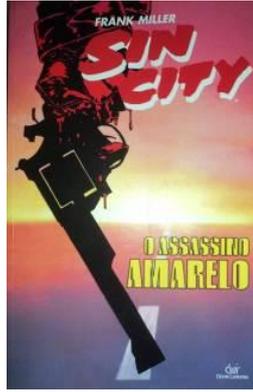


Figura 1 – *Sin City: O Assassino Amarelo*
Fonte – MILLER, 2005

Essa estrutura também nos remete a pôsteres e obras de filmes faroeste, principalmente o realizado na Itália pelo diretor Sergio Leone – considerado um dos grandes diretores do gênero. Comparando a capa de *O Assassino Amarelo* com duas obras do diretor, *Por uns dólares a mais* (fig. 2) e *Três homens em conflito* (fig. 3), podemos ver uma formatação imagética próxima do visto na história em quadrinhos: protagonistas em primeiro plano, com fundo puxado para o vermelho de sol poente. Principalmente no primeiro, em que temos destaque para a arma usada pelo protagonista e, ao fundo, um cenário que nos faz reconhecer o ambiente em que se passará a história, assim como na obra de Frank Miller. As temáticas tanto dos filmes quanto da HQ podem ser consideradas próximas também, haja vista, o gênero faroeste ser conhecido por muitas histórias de vingança, com personagens protegendo uns aos outros e cenas de violência à base de armas de fogo.



Figura 2 – *Por uns dólares a mais*
Fonte: LEONE, 1964



Figura 3 – *Três homens em conflito*
Fonte: LEONE, 1966

Em relação a *Sin City: O Assassino Amarelo*, a capa merece destaque como complemento ao enredo sensacionalista, apresentando um conjunto de tons expressivos como forma de fixar a atenção do público e representar a realidade de forma mais atenuante. São cores quentes, combinadas em amarelo e vermelho, evidenciando o sangue comumente encontrado em narrativas de cunho policial.

Em contrapartida, internamente, toda a história é contada em quadrinhos monocromáticos (fig. 4), destoando do abuso de cores que os produtos sensacionalistas costumam apresentar, sendo uma maneira de amenizar a espetacularização das imagens que mostram corpos esfaqueados ou cobertos por sangue. Além disso, uma curiosidade: apenas o assassino ganha cor do decorrer da narrativa, combinada ao título referente ao mesmo tom, amarelo, como destaque aos demais personagens (fig. 5).



Figura 4 – Quadrinhos monocromáticos
Fonte – MILLER, 2005.



Figura 5 – Assassino amarelo
Fonte – MILLER, 2005.

Cabe lembrar que as cores funcionam como mediadores de significado. Elas são absorvidas de maneira instantânea pelos leitores e direcionam consciente ou inconscientemente o público ao significado do conteúdo que se pretende exhibir.

4.2 A construção do herói

Seja em filmes ou novelas, em jornais ou revistas, nos contos escritos ou nos quadrinhos, o fato é que as histórias sobre heróis sempre fascinaram pessoas de qualquer época e de todas as culturas, funcionando como uma estratégia enunciativa pertinente na construção de um discurso sensacionalista.

Em *Sin City: O Assassino Amarelo*, Hartigan é o herói que tem coragem suficiente para driblar qualquer adversidade, superar todos os medos, manter-se em risco para salvar uma única pessoa. É quem luta contra o crime, contra a corrupção, contra uma doença, excedendo seus limites e superando o mal. É quem sobrevive oito anos em uma prisão, sendo acusado de crimes que não cometeu. E, já com idade avançada, consegue ter força para se soltar de uma corda que o enforca. Só ele é capaz de morrer para libertar uma jovem outrora desconhecida. Só ele é capaz de tirar sua própria vida (fig. 6).



Figura 6 – O herói
Fonte – MILLER, 2005.

A sociedade, em meio a construções culturais de identidade, de diferenciação entre o certo e o errado, idealiza como o ser correto quem possui qualidades pessoais de força física, caráter e moral e usa tais características para transcender o individual e beneficiar o coletivo. Fantasia o “herói” e julga como “vilão” quem obstrui caminhos alheios.

Hartigan é, desse modo, o exemplo do ser fiel, do certo, que não visa o engrandecimento pessoal e que luta a qualquer custo para beneficiar outrem. Esse tipo de personagem seduz o leitor, porque traduz o desejo da humanidade e personifica o ser ideal. De acordo com Lutz Müller (1987), o herói é o nosso consolo, é quem nos dá esperança de que, mesmo com todas as adversidades, podemos conseguir o que almejamos, podemos tolerar conflitos, solidão, superar nossos próprios medos e realizar ações transformadoras.

Contudo, os heróis, segundo o autor, não são convincentes, porque nós experimentamos os erros do homem e os efeitos negativos que eles causam na sociedade, e apontamos falhas, conseqüentemente, até nas figuras simbólicas que detêm a missão de nos proteger. Ou seja, a partir da narração dos crimes, através da história sob análise, os policiais são heróis quando, corajosamente, enfrentam bandidos armados, encaram politicagens e lutam pela vida alheia, mas são negligentes quando se deixam levar pela corrupção. Concluimos, portanto, que o herói é um personagem construído a partir do resultado positivo da função que ele desempenha e não do cargo que lhe foi designado. Hartigan é herói em *O Assassino Amarelo* não por ser policial, mas pela ação em lutar contra o crime, proteger uma garota e morrer por uma missão.

4.3 Riqueza nos detalhes, exploração da emoção e culto à violência

Este recurso serve para auxiliar a revista no reforço da informação destinada ao leitor. O tratamento dado ao detalhe de um quadrinho, por exemplo, possibilita uma abertura ao apelo emocional, à exploração em tom sensacionalista de cenas que emocionam ou escandalizam, mostrando, na construção da história, a representação da experiência humana.

Sin City lida com conteúdos corriqueiros na vida de pessoas comuns, fato que aproxima o público dos personagens da narrativa. Os quadrinhos são dispostos de forma a envolver o leitor, fazendo-o compartilhar sentimentos, alegrias, tristezas, dores, emoções em geral, carregando-o para dentro da ação, como se não fosse apenas um observador do conteúdo exibido, mas um participante da cena ilustrada. A razão é substituída pela emoção, através da visualização de imagens atraentes, que sensibilizam.

Como exemplo, destacamos os quadros em páginas únicas, que evidenciam o caráter imponente da cena e detalham minuciosamente expressões dos personagens, fazendo o leitor vivenciar o drama, acentuando angústias (fig. 7), medos (fig. 8), fúrias (fig. 9) e, até mesmo, a morte (fig. 10).



Figura 7 – Angústia
Fonte – MILLER, 2005.



Figura 8 – Medo
Fonte – MILLER, 2005.



Figura 9 – Fúria
Fonte – MILLER, 2005.



Figura 10 – Morte
Fonte – MILLER, 2005.

Para a sociedade pós-moderna, repleta de conflitos, crimes bárbaros não mais espantam, por estarem corriqueiramente presentes em nosso meio. Para isso, é preciso que os narradores apelem para o detalhe, por mais violenta que seja a cena, sem a preocupação de poupar o leitor do medo, da insegurança, do terror.

Em *O Assassino Amarelo*, Frank Miller atenta para essa descrição detalhista (fig. 11), a fim de que a carga emocional do conto transpasse a normalidade da violência disposta no cotidiano do leitor. São olhos estupefatos quando o medo toma o personagem; é um único tiro que separa o corpo da mão que segura um revólver; é o

“boom” nos testículos de um estuprador ensanguentado; é a tosse que jorra sangue após vários disparos à queima roupa; é, por fim, o corpo ao chão de um herói suicida:



Figura 11 – Detalhes
Fonte – MILLER, 2005.

4.4 Linguagem

Já vimos que o romance policial que *Sin City* apresenta na narrativa de *O Assassino Amarelo* foge do tradicional e encara um contemporâneo que engloba as malícias da modernidade. Com características urbanas, a história se desenvolve a partir de personagens que legitimam a representação dos mais diversos setores da sociedade, permitindo laços de identificação do conto com os interesses e expectativas sociais.

Com uma linguagem voltada ao uso coloquial, envolvendo o emprego de gírias e palavrões, a fala das figuras dramáticas fortalece a originalidade e a fuga da norma culta excludente (fig. 12), tal como buscamos no nosso cotidiano. Utilizando-se de um discurso provocativo e incitante, a história proposta por Frank Miller mostra a insatisfação perante atitudes corruptivas e eleva o caráter heroico que a humanidade almeja, aproximando o leitor da narrativa.



Figura 12 – Gírias e palavrões
Fonte – MILLER, 2005.

Tais pontos podem também ser encontrados agregados à linguagem da história em quadrinhos em questão. Encontramos muito o uso dos recursos linguísticos dos quadrinhos exaltando, de uma forma ou de outra, o apelo dramático, emocional, das situações mostradas.

Ao longo de toda obra, encontramos quadros e recordatórios com uma diagramação inclinada, torta, saindo do padrão comum de horizontal, comumente utilizado nas histórias em quadrinhos. Esse rompimento de padrão é usado como forma de enaltecer o caráter de nervosismo, angústia, como no momento em que Hartigan está aprisionado, sentindo-se abandonado por Nancy e sozinho (fig. 13); ou quando o detetive segue para salvar a garota e começa a sentir sintomas de um infarto (fig. 14); ou, ainda, quando ele busca escapar de um enforcamento promovido pelo seu nêmesis balançando e é acompanhado pelas caixas de texto (fig. 15).



Figura 13 – Sozinho na prisão
Fonte – MILLER, 2005.



Figura 14 – Infarto
Fonte – MILLER, 2005.



Figura 15 – Enforcamento
Fonte – MILLER, 2005.

Ainda na questão textual, o autor utiliza regularmente o texto em primeira pessoa, emulando o tipo de narração utilizada por detetives em romances policíacos. Esse recurso nos transporta para a mente do personagem, conhecendo seus pensamentos, medos, desejos, e, assim, criando uma aproximação e empatia pelo nosso herói.

O autor ainda brinca com o uso do recurso de antecipação, ao colocar na vertical a indicação de “capítulo seis” e, na sequência, como que continuando o título, uma corda que desce até o pescoço de Hartigan (fig. 16)

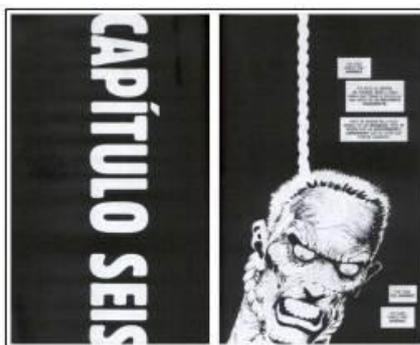


Figura 16 – Recurso de antecipação
Fonte – MILLER, 2005.

Um recurso linguístico típico das histórias em quadrinhos são as onomatopeias, que substituem o som nessa plataforma impressa. Em *Sin City*, elas são bem utilizadas para criar tensão, suspense e angústia no leitor, que muitas vezes se depara apenas com o som, sem ver a causa dele de fato (fig. 17). Em alguns casos, a onomatopeia é usada para exprimir o poder que um personagem tem sobre o outro, em um tom de deboche, como na risada tomando conta do quadro quando o assassino amarelo aprisiona o protagonista (fig. 18), ou ainda, ela pode ser utilizada para causar impacto no leitor, como visto no momento em que Hartigan dispara contra sua cabeça, cena não mostrada e representada somente pela onomatopeia final de tiro (fig. 19).



Figura 17 – Ruídos
Fonte – MILLER, 2005.



Figura 18 – Risada
Fonte – MILLER, 2005.



Figura 19 – O tiro final
Fonte – MILLER, 2005.

Considerações Finais

Ao longo do tempo, as Histórias em Quadrinhos utilizam dos mais variados recursos para contar suas aventuras e atrair público, criando muitas vezes novos contornos à sua própria constituição.

Em *Sin City: O Assassino Amarelo*, vimos mais um desses experimentalismos dentro do universo dos quadrinhos, nesse caso, utilizando aspectos do sensacionalismo



que se espalhou pelas diversas mídias ao longo dos anos. Usando de uma linguagem do espetáculo, a obra americana declina-se pelo emotivo e apelativo em seu texto, suas imagens, roteiro e construção.

O trabalho de Frank Miller debruça-se pelo contexto da violência e do policíesco para desenvolver uma aproximação com o real. Contudo, o autor, apropriando das características sensacionalistas, exagera nessa realidade transformando-a em algo mais caricaturesco, ou, poderíamos dizer ainda, grotesco. Ao jogar com a exploração da emoção, culto à violência, referências externas, o binômio monocromático e preto/branco e status heroico como suporte, a revista cria uma experiência diferenciada dentro das histórias em quadrinhos, mexendo com as percepções e sensações do seu leitor.

Referências

BUITTONI, Dulcilia Schroeder. **Fotografia e Jornalismo: a informação pela imagem**. São Paulo: Saraiva, 2011.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

JORON, Philippe. Fenomenologia da televiolência. In: **Revista FAMECOS**, nº 25. Porto Alegre: PUCRS, dezembro, 2004. p. 49-59.

MAINGUENEAU, Dominique. **Análise de Textos de Comunicação**. São Paulo: Cortez, 2004.

MASSI, Fernanda. **O Romance Policial do Século XXI: Manutenção, transgressão e inovação do gênero**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011.

MILLER, Frank. **Sin City: O Assassino Amarelo**. São Paulo: Devir, 2005.

MÜLLER, Lutz. **O Herói: Todos Nascemos para ser Heróis**. São Paulo: Cultrix, 1987.

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discursos: Princípios e Procedimentos**. Campinas: Pontes, 2001.

POR UNS DÓLARES A MAIS. Direção: Sérgio Leone. Produtor: Arturo Gonzalez. Intérpretes: Clint Eastwood; Gian Maria Volonté; Marianne Koch. Itália, Espanha, Alemanha: 1964. Filme (99min), color.

TRÊS HOMENS EM CONFLITO. Direção: Sérgio Leone. Produtor: Alberto Grimaldi. Intérpretes: Clint Eastwood; Eli Wallach; Lee Van Cleef. Itália, Espanha, Alemanha: 1966. Filme (161min), color.