

## O Gênero *Noir* e a sua Presença Nos Jogos Digitais<sup>1</sup>

Juliano S. P. PEREIRA<sup>2</sup>

Wiliam Machado de ANDRADE<sup>3</sup>

Rafael KOJIO<sup>4</sup>

Universidade do Vale do Itajaí, Santa Catarina, SC

Universidade Federal de Santa Catarina, Santa Catarina, SC

### RESUMO

O presente artigo apresenta uma análise sobre o gênero cinematográfico *film noir* (ou apenas *noir*), observando suas influências em jogos digitais. O gênero, transformador de seu próprio meio, o cinema, deu origem a novos gêneros e subgêneros, bem como firmou suas características na cultura popular. O objetivo do texto é identificar elementos que o caracterizam em produtos digitais e como eles aparecem nos jogos eletrônicos. Foram selecionados cinco elementos que, quando presentes, definem um jogo como verdadeiramente *noir*.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Noir*; Jogos Digitais; Jogos *Noir*; Jogos Eletrônicos.

### INTRODUÇÃO

O termo *film noir*, tradução literal do francês que significa “filme negro”, atribuído pela primeira vez aos filmes pelo crítico Nino Frank em 1946 (NAREMORE, 2008), é primariamente usado para descrever um subgênero de drama policial de Hollywood, que possui como características gerais a representação de personagens com atitudes cínicas que vivem em um mundo indiferente e cruel (BORDE; CHAUMETON, 2002). Os filmes *noir* se estabeleceram visualmente sendo filmados em preto-e-branco com iluminação *low-key* (predominância de sombras e tons escuros), e com influência da cinematografia do Expressionismo Alemão (BOULD, 2005).

O subgênero, que teve seu período clássico em 1940 a 1950, tem origens na literatura *hardboiled* (termo em inglês que significa “cozido duro”, se referindo a um

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na II 5 do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 31 de maio a 2 de junho de 2018.

<sup>2</sup> Bacharel do Curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital da UNIVALI, e-mail: ymoseven@yahoo.com.br

<sup>3</sup> Professor do Curso de Animação do EGR-UFSC, e-mail: w.andrade@ufsc.br

<sup>4</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Design de Jogos e Entretenimento Digital da UNIVALI, e-mail: kojio@gmail.com

---

ovo quando cozido até que a gema e a clara fiquem duras; representa uma pessoa desprovida de sentimentalismo, daí o nome), um gênero de romance policial cuja narrativa básica era o detetive solitário lutando contra criminosos brutais, muitas vezes também contra um sistema jurídico corrupto (HORSLEY, 2009).

O protagonista detetive, tendo se tornado cínico por causa deste ciclo de violência, se torna um anti-herói clássico. O gênero *hardboiled* teve o seu surgimento durante o período da Lei Seca (1920 a 1933) e a Grande Depressão nos Estados Unidos (1929 a 1941), cerca de uma década antes do início do *film noir*. O termo *noir* é potencialmente usado como sinônimo de *hardboiled*, o que pode causar um pouco de confusão, mas é compreensível considerando que entre os dois há elementos em comum. Mais à frente, as diferenças entre os termos *hardboiled* e *noir* são analisadas.

Neste artigo é apresentada a presença de elementos do *film noir* em jogos eletrônicos, partindo do seu impacto cultural no cinema e na cultura geral, analisando as suas características e composição, determinando quais são mais essenciais para classificar um jogo como completa ou parcialmente *noir*.

A pesquisa foi realizada para auxiliar no desenvolvimento de ideias de jogos digitais brasileiros, esperando que o artigo possa contribuir a futuros projetos que busquem conter e explorar a atmosfera *noir*, tendo concluído quais elementos do gênero que o caracterizam, pressupondo ser possível sua adaptação a produtos de diferentes complexidades e jogabilidades, favorecendo o planejamento narrativo de uma indústria ainda incipiente no Brasil que carece de diferentes suportes e bases, bem como de discussões críticas da academia que reflitam acerca de seu desenvolvimento.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para demonstrar como o *film noir* tem influência nos jogos digitais, foi ponderado o possível impacto que o gênero teve em sua própria mídia, o cinema, e consequentemente na cultura popular, assim como a sua relação com o *hardboiled*.

### Impacto Cultural

Apesar do termo *film noir* ter sido criado para designar alguns filmes feitos em Hollywood na década de 40, anteriormente os filmes *noir* já eram um fenômeno internacional. Filmes feitos na França na década de 1930 e nos anos seguintes foram

---

considerados pertencentes ao gênero *noir* em retrospecto. O México teve um período ativo de filmes *noir*, de 1946 a 1952, ao mesmo tempo em que o gênero estava crescendo nos Estados Unidos (JONES, 2015).

Na Inglaterra, os filmes *noir* eram mais parecidos, estética e narrativamente, com os franceses do que os americanos. Destes foi originado um dos filmes *noir* mais famosos e considerado um dos melhores filmes de todos os tempos, *The Third Man* (1949) (SPICER, 2007).

O *film noir* foi também presente na Itália, onde, por exemplo, houve a adaptação para o cinema do livro *The Postman Always Rings Twice*, do escritor americano James M.Cain, como *Ossessione* (1943).

No Japão, alguns filmes do diretor Akira Kurosawa foram reconhecidos como *noir*, entre eles *Drunken Angel* (1948) e *Stray Dog*, de 1949 (BALLINGER; GRAYDON, 2009).

As convenções e arquétipos utilizados no gênero ficaram conhecidos na cultura popular; por exemplo, o arquétipo do detetive *hardboiled*, inflexível e cínico; o arquétipo da *femme-fatale* (tradução literal do francês que significa “mulher fatal”), uma mulher misteriosa e sedutora que utiliza seus encantos femininos para atingir os seus próprios objetivos secretos; a narração em 1ª pessoa do protagonista, pessimista e descrente com o mundo corrupto ao seu redor; o final trágico *noir* quase onipresente nas histórias do gênero.

Um exemplo da influência do *noir* na cultura popular é a história em quadrinhos *The Spirit*, de Will Eisner, criada em 1940.

### **Diferenças entre o *hardboiled* e o *noir***

Segundo Horsley (2009), a literatura *hardboiled* é um reflexo das circunstâncias socioeconômicas de seu tempo. As repercussões da Primeira Guerra Mundial, a Lei Seca, a Queda da Bolsa de Nova York em 1929, a crescente evidência de conexões ilícitas entre o crime, negócios e política nas cidades americanas; todos esses fatores contribuíram com uma sensação generalizada de insegurança, onde tudo pode mudar na vida de uma pessoa e não há muito o que ela possa fazer sobre tal. Isso marcou o senso de fatalismo no gênero e é aqui que entra o icônico detetive *hardboiled*: um homem resistente, independente e solitário; ele não consegue restaurar a ordem e consertar

todos os erros como fazia Sherlock Holmes, mas consegue alcançar um certo grau de controle. É um tipo de história mais realista.

Tempo depois surgiu o *noir* no cinema, expandindo o que o *hardboiled* começou. Não mais apenas histórias de detetives, o *noir* engloba uma variedade de tramas, sendo o protagonista desde um estelionatário desafortunado até uma simples vítima de circunstâncias.

## **PESQUISA E CARACTERÍSTICAS DO GÊNERO**

Para a elaboração deste artigo, foi feita uma pesquisa bibliográfica de livros, artigos, ensaios e críticas sobre o assunto *noir* (de *film noir*, para uma pesquisa mais ampla) e outros assuntos associados a ele, como o *hardboiled* mencionado anteriormente. O livro *The Noir Thriller* (2009) de Lee Horsley foi uma fonte central para o presente artigo, devido ao detalhamento das origens, história e evolução do gênero.

### ***Film noir***

Um aspecto de pesquisar sobre *film noir* é que o gênero demonstrou dificuldades para alcançar uma definição específica, ao contrário de, por exemplo, o *Western* (filmes sobre o Velho Oeste). Isso provavelmente se deve mais o fato de que os criadores responsáveis pelos filmes *noir* não tinham total consciência que faziam parte de uma tendência estilística, tanto que o termo só foi criado em 1946, como visto no início do artigo.

Os filmes *noir* possuem elementos comuns entre si, porém nem sempre os mesmos, o que permite uma certa variedade de tramas além da típica história do investigador solitário. Portanto, alguns filmes são considerados *noir* por uns e não por outros, tendo como exemplo *Vertigo* (1958) de Alfred Hitchcock, que foi filmado em cores mas é considerado como *noir* por alguns críticos (BALLINGER; GRAYDON, 2009).

Exemplos do período clássico do *film noir* são *The Maltese Falcon* (1941), com Humphrey Bogart no papel de Sam Spade, o personagem que consolidou a imagem do detetive *hardboiled*; *The Big Sleep* (1946), novamente com Bogart no papel principal, só que desta vez como Philip Marlowe, o detetive do livro homônimo de Raymond

---

Chandler; *The Postman Always Rings Twice* (1946), terceira filmagem (e a primeira na língua inglesa) do livro homônimo, um exemplo de um filme *noir* cujo protagonista não é um detetive; *Out of the Past* (1947), que possui certas “marcas registradas” do gênero: um detetive cínico como protagonista, uma *femme-fatale*, *flashbacks* com narração, fotografia com uso constante de sombras e uma narrativa complexa e sombria; e *The Third Man* (1949), filme *noir* inglês caracterizado pela atuação, trilha sonora e cinematografia atmosférica (HALLIWELL; WALKER, 1994).

### ***Neo-noir***

No gênero “sucessor” do *film noir*, o *neo-noir*, é possível notar alguns dos mesmos elementos presentes nos filmes *noir* clássicos, mas com temas atualizados e estilos visuais e técnicas ausentes no *film noir* das décadas de 1940 e 1950.

Alguns exemplos são: *Serpico* (1973), baseado na história real do policial, de Nova York, Frank Serpico (interpretado por Al Pacino), que decidiu expôr o sistema de corrupção da polícia da cidade nos anos 1960 e 1970; *Chinatown* (1974), dirigido por Roman Polanski e estrelado por Jack Nicholson, frequentemente colocado em listas de melhores filmes de todos os tempos (PULVER, 2010); *Taxi Driver* (1976), filme dirigido por Martin Scorsese e estrelado por Robert DeNiro, que conta a história de um motorista de táxi mentalmente instável e solitário, sufocado pelo mundo corrupto à sua volta.

Exemplos de filmes *neo-noir* com temas que permeiam outros gêneros são *Who Framed Roger Rabbit* (1988) e *Dick Tracy* (1990), este último possuindo praticamente todos os elementos e convenções do *film noir*, representados de maneira a dar tom cômico e nostálgico. Dois exemplos de filmes *neo-noir* mais recentes são *Sin City* (2005) e *The Spirit* (2008), ambos com a presença de Frank Miller na direção.

### ***Tech-noir***

O *tech-noir* é um gênero cinematográfico híbrido que combina *film noir* e ficção científica, sendo englobado dentro do *neo-noir* e muito semelhante ao *cyberpunk* (subgênero de ficção científica com foco em um futuro distópico de alto avanço tecnológico em contraste com uma ordem social decadente ou radicalmente diferente).

Exemplos são *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott e estrelado por Harrison Ford, que conta com elementos do *film noir*, mas com uma temática mais voltada à

filosofia e própria de ficção científica; e *Minority Report* (2002), dirigido por Steven Spielberg e com Tom Cruise no papel principal, que conta com um estilo visual dessaturado e sombras contrastantes, na intenção de criar uma “atmosfera *film noir* futurista” (BUCKLAND, 2006).

### **Elementos, Características e Convenções do *Noir***

Os filmes *noir* em sua maioria tendem a adotar a película preta e branca, utilizando sombras dramáticas e contraste como estilo visual. O uso de ângulos de câmera não convencionais é constante também.

No que diz respeito à história e personagens, o *film noir* apresenta protagonistas cínicos ou desesperados em um mundo indiferente e cruel, como já citado anteriormente. O crime (normalmente assassinato) é um elemento central em tramas *noir*, geralmente junto de corrupção, ciúmes e fraqueza moral.

Temáticas recorrentes nos roteiros são histórias de detetives, de gângsters, de assaltos ou de julgamentos; comumente situadas em cidades americanas como Nova York, Los Angeles e San Francisco.

A seguir se encontra uma listagem de elementos do *noir* obtidos a partir da pesquisa e análise de mais de quinze filmes (alguns deles já mencionados no artigo e pertencentes aos diversos subgêneros já também citados), observando que a presença de alguns destes elementos não configura a obra imediatamente como *noir*. Para isso é necessária a combinação e a forma de apresentação deles na história.

#### **Personagens**

- *Femme fatale*;
- Protagonista moralmente ambíguo;
- Protagonista detetive;
- Personagens violentos e/ou corruptos.

#### **Ambiente**

- Cidade grande/ambiente urbano;
- Lugares remotos ou exóticos;
- Casas noturnas.

### Elementos Cinematográficos

- Fotografia (visual) em preto e branco, ou em cores pastéis/dessaturadas;
- Cenários noturnos e interiores sombrios;
- Uso de narração (de um narrador ou de um dos personagens).

### Elementos temáticos

- Fatalismo;
- Obsessão sexual/romântica;
- Corrupção social/humana inerente.

### Elementos de roteiro

- Roteiro intrincado;
- Uso de *flashbacks*;
- Assassinato como centro da história;
- Falsas acusações;
- Fracasso inevitável do protagonista;
- Final trágico, em aberto e/ou ambíguo.

Após ter esclarecido quais os elementos mais característicos do *noir*, foi possível realizar uma pesquisa por jogos que se autodeclaram *noir* ou que tenham explícita influência do gênero, para, em seguida, encontrar elementos da lista acima nos jogos eletrônicos, como demonstrado na tabela do subitem seguinte.

### **Jogos Digitais com elementos *Noir***

Nesta tabela a seguir estão listados jogos digitais (coletados após pesquisa exploratória) com influência do *noir*, e quais dos elementos *noir* descritos no item anterior são encontrados.

Tabela 1: Elementos *noir* em jogos digitais

	<i>Martian Memorandum</i> (1991)	<i>Sam &amp; Max Hit the Road</i> (1993)	<i>Blade Runner</i> (1997)	<i>Grim Fandango</i> (1998)	<i>Max Payne</i> (2001)	<i>Heavy Rain</i> (2010)	<i>LA Noire</i> (2011)	<i>Deus Ex: HR</i> (2011)	<i>The Wolf Among Us</i> (2013)	<i>Gunpoint</i> (2013)
<i>Femme fatale</i>	X				X		X			
Protagonista moralmente ambíguo					X	X	X		X	
Protagonista detetive	X	X	X		X	X	X	X	X	X
Personagens violentos e/ou corruptos	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Cidade grande	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lugares remotos ou exóticos	X	X		X			X		X	
Casas noturnas	X			X	X	X	X	X	X	
Preto e branco, ou cores pastéis					X	X	X	X		X
Cenários noturnos e interiores sombrios			X	X	X	X	X	X	X	X
Uso de narração					X		X			
Fatalismo						X	X			
Obsessão sexual/romântica							X		X	
Corrupção social/humana inerente					X		X	X		
Roteiro intrincado	X				X	X	X	X	X	
Uso de flashbacks					X	X	X	X		
Assassinato como centro da história					X	X	X		X	X
Falsas acusações					X		X			X
Fracasso inevitável do protagonista						X	X			
Final trágico, em aberto e/ou ambíguo			X		X	X	X	X	X	

Fonte: Elaborado pelos autores.



## DESCRIÇÃO DOS ELEMENTOS DE JOGOS DIGITAIS NOIR

Baseado na tabela do item anterior e na pesquisa de cada jogo, foram escolhidos três dos títulos mencionados para descrição mais profunda do efeito do *noir* em jogos digitais: *Max Payne*, *Heavy Rain* e *LA Noire*. Estes títulos foram selecionados por serem autodeclarados *noir* e por contarem com notável quantidade dos elementos da lista. Cinco dos elementos *noir* que eles possuem em comum foram apontados para a descrição de como eles se apresentam no jogo, sendo eles: “protagonista moralmente ambíguo”, “assassinato como centro da história”, “uso de *flashbacks*”, “roteiro intrincado” e “final trágico, em aberto e/ou ambíguo”. Estes elementos, apesar de não serem restritos ao gênero, estão presentes em praticamente toda história *noir*, por isso são descritos a seguir.

### Os jogos autodeclarados *noir*

*Max Payne* é um jogo de tiro em terceira pessoa desenvolvido pela *Remedy Entertainment* lançado em 2001. O jogo é caracterizado pelos tiroteios e pelo seu estilo e história *neo-noir*, contada por meio de uma técnica literária onde a narrativa começa no final da história, sendo utilizados *flashbacks* para conduzi-la. Trata do detetive Max Payne da Polícia de Nova York e as suas tentativas de vingar o assassinato misterioso de sua mulher e filha, onde há um evidente exemplo do elemento “assassinato como centro da história”.

Max, segundo é mostrado, não possui nada a perder, ainda mais sendo falsamente acusado pela morte de um amigo policial. Inicia sua jornada em busca de respostas no submundo de Nova York, configurado por mafiosos e policiais corruptos (elemento “protagonista moralmente ambíguo”). As investigações de Max ligam a morte de sua família com uma nova droga chamada Valkyr, criada pela obscura Corporação Aesir, que teria mandado matar a família do protagonista em decorrência da descoberta acidental, por parte da esposa do detetive, da origem da droga.

A narrativa parte de uma investigação sobre mafiosos e drogas e escala para uma conspiração sobre projetos do governo e sociedades secretas (elemento “roteiro intrincado”). No final da história se chega à mesma cena em que o jogo começa: Max no topo de um prédio com a polícia o cercando. Depois que é preso, Max avista Alfred

---

Woden, um membro da sociedade secreta que o ajudou a alcançar os assassinos. Sabendo que Woden usará seus poderes no governo para evitar que o detetive seja preso, Max sorri genuinamente (elemento “final trágico, em aberto e/ou ambíguo”).

Já *Heavy Rain* se trata de um jogo de drama interativo desenvolvido pela Quantic Dream lançado em 2010. O jogo possui uma história declaradamente *film noir*, em que quatro diferentes protagonistas são envolvidos no mistério do “Origami Killer”, um *serial killer* que usa períodos de muita chuva para afogar suas vítimas na água (elemento “assassinato como centro da história”). As decisões e ações que o jogador toma durante o jogo afetam a narrativa, onde protagonistas podem morrer e certas ações podem levar a diferentes finais, alguns deles trágicos, exemplos do elemento “final trágico, em aberto e/ou ambíguo” comum em histórias *noir*.

Quanto aos protagonistas, dois deles exemplificam o elemento “protagonista moralmente ambíguo”: Ethan Mars, um arquiteto mentalmente perturbado que se culpa pela morte de um de seus filhos; e Scott Shelby, um detetive particular misterioso que investiga a segunda vítima do Origami Killer. A história se desenrola seguindo os quatro protagonistas; Ethan Mars tem o seu único filho vivo sequestrado pelo *serial killer*; o agente do FBI Norman Jayden foi mandado de Washington para chegar ao Origami Killer; a jornalista Madison Paige começa a investigar o assassino e Scott Shelby investiga as vítimas passadas do *serial killer* para saber qual o próximo passo do criminoso.

Ao longo do jogo, os caminhos dos protagonistas se cruzam (elemento “roteiro intrincado”) e ocorrem dois *flashbacks* que revelam a verdadeira natureza e origem do Origami Killer.

*LA Noire*, por sua vez, é um jogo de ação-aventura de detetive desenvolvido pela Team Bondi lançado em 2011. Situado em Los Angeles de 1947, o jogador segue a história do detetive de polícia Cole Phelps. Tanto no roteiro como esteticamente o jogo possui elementos do *film noir*. Alguns casos do jogo são assassinatos com ligação a um *serial killer* chamado “Black Dahlia” (elemento “assassinato como centro da história”), que por parte da trama é o principal mistério.

No início da narrativa, o protagonista Cole Phelps começa como um veterano da 2ª Guerra, agora policial do LAPD (Departamento de Polícia de Los Angeles), casado e pai de duas filhas. Ele rapidamente vira detetive pela sua competência e é idealista e

honesto. Entretanto, é assombrado por seu passado na guerra, revelado por meio de *flashbacks* ao longo do jogo.

Em certo ponto da história, Cole conhece a cantora Elsa Lichtmann e se envolve com ela apesar de ser casado (elemento “protagonista moralmente ambíguo”). O adultério de Cole cai na mídia por denúncia de Roy Earle, um policial corrupto que usa a situação de Phelps como um bode expiatório para tirar a atenção dos jornais de um escândalo de corrupção do LAPD. Isto na verdade se revela parte de uma grande conspiração, onde figuras proeminentes da cidade estão envolvidas em uma fraude imobiliária (elemento “roteiro intrincado”).

Cole e Jack Kelso, um antigo colega do exército, começam a investigar mais a fundo a conspiração e tentam incriminar os envolvidos no esquema. Em uma investida final, Cole salva Elsa que havia sido sequestrada e acaba morrendo. No funeral de Cole, torna-se explícito que muitos dos envolvidos no esquema escaparam de serem presos, inclusive Roy Earle, que faz um discurso homenageando Phelps, para o desgosto de Elsa (claro exemplo do elemento “final trágico, em aberto e/ou ambíguo”).

Percebe-se que, concluída a descrição de como os elementos escolhidos aparecem na narrativa dos jogos, é explícito que a apresentação deles em termos de constituição narrativa conta tanto quanto a integração dos fatores estéticos na história, no sentido de construção de uma atmosfera verdadeiramente *noir*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No item anterior, foi observado e descrito acerca de como os cinco elementos escolhidos foram representados em cada um dos jogos selecionados. Os três, consultando a tabela apresentada, possuem também elementos icônicos do *noir* além dos cinco destacados na descrição, como por exemplo *Max Payne* e *LA Noire*, que possuem personagens do tipo *femme fatale*.

O *noir* carrega consigo temas de que, por exemplo, o passado não pode simplesmente ser deixado para trás; que o mundo e a moral das pessoas não são só vistas em preto e branco, mas também com tons de cinza (realçados pelo fato dos filmes da época não serem coloridos); e que a vida pode levar a caminhos que não aqueles escolhidos voluntariamente. Temas desse tipo são representados com os elementos descritos anteriormente: o protagonista moralmente ambíguo, preso nesse mundo

complexo, sem guia para o que é certo e errado; o uso de *flashbacks* e roteiro intrincado, que mostra as consequências de escolhas passadas no presente e dos caminhos tortuosos da vida; o assassinato como centro da história, fato que muda a direção da vida dos personagens sem aviso; e o final trágico, em aberto e/ou ambíguo, que demonstra a visão de fatalismo do *noir* sobre a vida, onde muitas vezes os personagens perdem o controle sobre seus destinos.

Conclui-se então que estes cinco elementos presentes dessa maneira podem definir que um jogo possui a atmosfera *noir* ou a influência dele. Tendo como exemplo os jogos analisados no item anterior, se vê que é possível contar vários tipos de histórias *noir* contendo tais elementos, e também ter jogos *noir* com focos de jogabilidade diferentes (não só de investigação). Isto abre oportunidades para os jogos nacionais, à medida que podem trazer um diferencial ao adotar esse estilo e a atingir um mercado internacional que encontram nas características apontadas o reconhecimento sobre o gênero.

## REFERÊNCIAS

BALLINGER, A.; GRAYDON, D.; GEUDIN, C. **Le rough guide du film noir**. Tradução . 1. ed. Paris: Tournon, 2009.

BORDE, R.; CHAUMETON, E.; HAMMOND, P. **A panorama of American film noir, 1941-1953**. Tradução . 1. ed. San Francisco: City Lights Books, 2002.

BOULD, M. **Film noir**. Tradução . 1. ed. London: Wallflower, 2005.

BUCKLAND, W. **Directed by Steven Spielberg**. Tradução . 1. ed. New York: Continuum, 2006.

HALLIWELL, L.; WALKER, J. **Halliwel's film guide 1994**. Tradução . 1. ed. New York: Harper Perennial, 1994.

HORSLEY, Lee. **The Noir Thriller**. Tradução. New York: Palgrave Macmillan, 2009. 329 p.

JONES, K. **A Series on Mexican Noir Films Illuminates a Dark Genre**. Disponível em:<<http://www.wsj.com/articles/a-series-on-mexican-noir-films-illuminates-a-dark-genre-1437513037>>. Acesso em: 10 abr. 2017.

NAREMORE, J. **More than Night: Film Noir in Its Contexts**. Tradução . 1. ed. Berkeley: University of California Press, 2008.

SPICER, A. **European film noir**. Tradução . 1. ed. Manchester [u.a.]: Manchester Univ. Press, 2007.