



A URBE, A VIDA E O CAOS EM *SIN CITY*

Mariane de Azevedo Marques Guimarães

Orientadora: Carla de Figueiredo Portilho

Mestranda

RESUMO: A presente pesquisa foi feita a partir da análise crítica do primeiro volume da obra *Sin City (1991 – 1992): The Hard Goodbye*, de Frank Miller. Promovendo o diálogo entre a Literatura e História, observamos e exploramos a ocorrência de algumas consequências que um desenvolvimento desordenado das metrópoles urbanas despertou em nível mundial, focando na expansão desenfreada da violência. Primeiramente, percebemos e analisamos a importância atribuída às cidades na Literatura, seja como *setting* da obra ou, nosso foco principal, características que as aproximam do papel de personagem, chegando até mesmo a ser consideradas personagem principal, muitas vezes ganhando personalidade e vida própria, estabelecendo diversas ligações com outras personagens. Além disso, buscamos elaborar um estudo crítico sobre a desestruturação urbana na cidade de Basin City, um modelo ficcional que representa uma metrópole contemporânea. Com o intuito de alcançar um exame mais completo da obra, investigamos o gênero ao qual *Sin City* pertence e seus desdobramentos, nunca perdendo de vista a representação e o conceito da cidade em outras obras do gênero.

PALAVRAS-CHAVE: cidade, *noir*, caos, urbanização, *sincity*

Introdução

Um dos temas mais recorrentes e mais permanentes na Literatura é o da cidade e tudo que dela provém. O professor e autor Luis Roberto do Nascimento e Silva afirma que “as cidades estão e sempre estarão presentes nas indagações, nas angústias e descobertas dos escritores” (1994, p. 7). Ela é sempre intrínseca à experiência literária, seja ela a cidade natal ou cidade grande, é nela que o homem arquiteta sua vida e não pode ser deixada de lado no estudo literário. Tolstói reconhece a importância da cidade natal na construção e autoafirmação do homem em sua célebre frase: “se queres ser universal, começa por pintar tua aldeia” (*apud* SILVA, 1994, p.8). Como afirma Renato Cordeiro Gomes (2008), a cidade é capaz de manifestar a tensão entre a lógica geométrica e o emaranhado das existências humanas. Descrever a cidade em um texto não deve ser de forma que ela pareça estática, ela não deve ser observada apenas geograficamente. A descrição deve ser simbólica, produzindo uma cartografia dinâmica, já que as cidades são organismos vivos complexos em permanente evolução e transformação.

Na mesma obra, Gomes também afirma que, ao descrever ou escrever sobre uma cidade, estamos criando um texto fictício, pois itinerários e impressões se transformam conforme são povoados e atravessados por pessoas formando conexões; conexões essas as mais diversas, com pessoas de todas as origens, raças, crenças e idades. Sobre isso, Michel de Certeau (*apud* GOMES 1999, p. 22) afirma que a cidade é o teatro de uma guerra de relatos, ou seja, a multiplicidade de vozes se realiza na cidade. Manuel Castells (1977) afirma que, para conceituar “cultura urbana”, precisamos considerar a difusão do sistema de valores, atitudes e comportamento. Ele também julga ser impossível falar sobre a cidade ou sobre urbanização ignorando o contexto social, mas não apenas isso, diz que também devem ser levados em consideração o processo de organização e desenvolvimento e as relações entre força produtiva, classes sociais e formas culturais.

Por volta do fim do século XVIII, as transformações impostas pela Revolução Industrial determinaram o crescimento vertiginoso e desordenado das cidades europeias, o que resultou no nascimento dos grandes centros urbanos, conhecidos hoje como metrópoles. Essas transformações começaram na Inglaterra, mas durante o século XIX, com a industrialização e a consolidação do capitalismo, trabalhadores de todos os cantos do mundo, principalmente os camponeses, migraram em massa em direção às áreas urbanas pré-

existentes onde havia fábricas, em busca de trabalho e melhor condição de vida. No século XX, o processo de urbanização já alcançava praticamente todo o globo. As áreas urbanas, apesar de necessitadas de mão de obra, não estavam preparadas para o crescimento populacional tumultuoso e acelerado que essas migrações trouxeram, e ofereciam condições precárias a seus habitantes – faltavam necessidades básicas, como saneamento e moradia, e a poluição e o trânsito, que antes não existiam ou existiam em escala consideravelmente menor, se tornaram um problema.

Além da desorganização espacial e social, esse deslocamento em massa de trabalhadores rurais sem qualificação profissional fez com que muitos não alcançassem os objetivos e ambições que os fizeram migrar e acabassem vivendo em condições deploráveis, sendo obrigados a aceitar qualquer trabalho que fosse oferecido para sustentarem a si e a suas famílias, submetendo-se a longas jornadas de trabalho em um ambiente muitas vezes insalubre para receber um salário miserável, já que as empresas visavam grandes margens de lucro e não o bem-estar de seus funcionários.

Cidades que antes eram pacatas e tinham baixo contingente populacional agora se encontravam abarrotadas de trabalhadores; a insuficiência de serviços públicos básicos e infraestrutura acaba gerando uma segregação social; nas áreas urbanas a criminalidade começa a fazer parte do cotidiano, já que a extrema pobreza e a extrema riqueza coexistiam. O escritor americano Paul Auster (*apud* GOMES 1999, p. 43) afirma que “quem mora na cidade não tem garantia de nada”: a insegurança e a cultura do medo haviam se instaurado, os valores sociais de comunidade foram desestabilizados e o caos tomou o lugar da ordem anteriormente conhecida; a própria polícia, muitas vezes, não conseguia dar conta dos criminosos.

O *noir* e o *neo-noir*

O *noir* teve sua ascensão nos EUA no final dos anos 30 como uma nova forma de narrativa policial. Muito se discute sobre a definição de *Noir*. James Naremore, historiador e crítico de cinema e literatura, afirma que ninguém tem certeza se os filmes classificados como obras *noir* constituem um período, um gênero, um ciclo, um estilo, ou simplesmente um ‘fenômeno’ (1995-1996, p. 12). Ele não é delimitado por convenções de setting e conflito, mas por qualidades mais sutis de tom e clima (SCHRADER, 1972, p. 53). Abandonando

características básicas ultrapassadas sustentadas pelo seu predecessor – o romance de enigma – o *noir* assume uma visão contemporânea: a mudança no comportamento social pós Segunda Guerra precisava de uma literatura que a representasse, e o leitor precisava identificar seus questionamentos e suas lutas.

O *noir* surgiu representando essa mudança, afinal, “a subjetividade problemática do homem e a feição fragmentada da urbe se encontram, se alimentam e se completam” (FREITAS, 2004, p. 68) nessa modalidade. Essa problemática do homem é entendida pela profundidade do ser, longe de um maniqueísmo, mas repleta de questionamentos e paradoxos. Agora, pela transformação das cidades em grandes conglomerados urbanos, tudo podia acontecer: desde acidentes em fábricas que antes não existiam, ou máquinas que foram recentemente inventadas, até furtos e assassinatos sem motivos aparentes, que agora passam a ser mais frequentes e mais noticiados.

Como mencionado anteriormente, a criminalidade também aumentou após a Primeira Guerra Mundial, e com a Lei Seca, seguida pela Grande Depressão (período de recessão econômica), ela não parou de crescer. Esse caos que amedrontava a população americana se tornou o cenário perfeito para o *noir* aflorar, já que suas obras representavam a sociedade americana da época.

Essa superação do modelo precursor veio, principalmente, de mudanças na personalidade do personagem principal: o detetive. Agora chamado *dehard-boiled*, ele surge como uma representação mais próxima do âmago do ser humano, mais condizente com a realidade e menos idealizada – um personagem que coloca suas necessidades à frente de outros, tomando atitudes muitas vezes fora da lei para atingir seus objetivos. Apesar de frequentemente manter um código de ética – seja ele semelhante ao da sociedade em que vive ou um código particular e moldado pela sua realidade –, o detetive *noir* quebra os conceitos congelados e preto-e-brancos de bem e mal, entremeando-os com variados tons de cinza.

Esse detetive se opõe às máquinas de raciocinar do romance de enigma ao mostrar que são humanos passíveis de erro – e eles geralmente erram no seu caminho em busca de respostas. Ao abandonar a lógica cartesiana, o detetive passa a questionar e criticar o indivíduo e a sociedade. Como afirma Carla Portilho (2014), é comum que o detetive se misture e muitas vezes acabe sendo confundido com criminosos, já que se envolve em

ambientes perigosos e com mulheres suspeitas. Sendo assim, cabe ao leitor distinguir (se for possível) o mundo da lei do mundo do crime.

A obra que analisarei neste estudo não é cinematográfica, e sim uma *graphic novel* – novela gráfica –, mas utilizarei também material teórico de análise de filmes. O *noir* teve uma expressiva representação cinematográfica, e com isso, foi e ainda é produzida extensa bibliografia analisando filmes *noir* através de elementos que também são chave nas novelas gráficas, como imagens e técnicas visuais. Tal como o filme, essas novelas prendem a atenção do leitor e possibilitam que ele experimente as emoções dos personagens através de imagens.

O termo “novela gráfica” é utilizado para se referir a quadrinhos de longa duração produzidos de modo sequencial. Originalmente, a obra escolhida para esse trabalho – *Sin City* – não é uma *graphic novel*, mas sim uma série de minisséries em quadrinhos, publicadas seguindo o estilo das obras *noir*. O primeiro título da série foi publicado na revista *DarkHorsePresents*, pela companhia americana *DarkHorseComics*, de abril de 1991 a junho de 1992. Escolhi estudar o primeiro dos sete volumes – originalmente chamado *Sin City*, e mais tarde intitulado *The Hard Goodbye* (1992) – que constroem a série de quadrinhos *Sin City*, de Frank Miller, permeada de elementos sinistros, violentos e patológicos. Como afirma Waldomiro Vergueiro (2015), o autor cria um ritmo cinematográfico e trabalha com contraste como poucos autores haviam feito antes dele.

Schrader (1972) cita alguns recursos e técnicas estilísticas como características do filme *noir*; e podemos encontrar a maioria deles também ao analisar *Sin City*: as cenas são predominantemente à noite, linhas oblíquas e verticais são frequentes nas ilustrações, a mesma ênfase luminosa é dada aos personagens e ao cenário, a tensão composicional toma o lugar da ação física, e há forte apego à água – principalmente à chuva, sendo ela elemento sempre presente nas obras *noir*.

Além disso, como é característica da estética *noir*, os desenhos são – excluindo alguns poucos detalhes em cores vibrantes, como amarelo e vermelho – totalmente em preto e branco, criando contraste apenas com os jogos de luz e sombra. Esses elementos de fotografia são utilizados não como artifício, mas como forma de linguagem, sendo tão importantes quanto as falas dos personagens no desenvolvimento da narrativa, dando o tom ao universo frio e duro de *Basin City* – cidade ficcional onde a história é situada. Vamos

exemplificar com ilustrações e tratar com mais detalhes posteriormente neste trabalho os recursos e técnicas citados pelo crítico.

Depois de anos de popularidade, a onda do filme *noir* chegou ao seu declínio no final dos anos 40, quando os espectadores desse estilo de filme já estavam saturados com a mesma rotina. Apesar de seu futuro incerto, o *noir* não desapareceu, mas se reinventou (ABRAMS, 2007). Um novo tipo de narrativa foi tomando forma e começou a aparecer em meados dos anos 60, recebendo o nome de *neo-noir* (“novo *noir*”) e ainda apresenta muitas das características marcantes do *noir* antigo – como os detetives *hard-boiled*, os labirintos pelos quais o detetive precisa passar e os enigmas a desvendar para a solução do mistério, e as *femme fatales*.

Uma das principais mudanças nessa transição foi que a busca do detetive por um criminoso, ao invés de ocorrer na cidade que o cerca, agora foi substituída por uma busca por si mesmo, por sua própria identidade e como ele pode tê-la perdido (ABRAMS, 2007, p. 7). O detetive metafísico – que surge no *noir* clássico – aparece mais forte e, muitas vezes, seu exame interior substitui a perseguição a um malfeitor. Essa busca por sua própria identidade se dá pelo fato do detetive sentir-se sempre inapropriado, não pertencente à sociedade na qual está inserido, muitas vezes sem entender seu papel nela, muitas vezes se isolando de relacionamentos humanos normais e formando seu próprio código moral.

Foster Hirsch(1999) explica que, apesar de muitas mudanças pontuais, os moldes básicos da narrativa *noir* se mantiveram estáveis. Também, alguns elementos que eram presentes no *noir* se intensificaram ainda mais no *neo-noir* por causa da época de seu aparecimento; alguns exemplos são: problemas sociais, como raça, classe e gênero (ABRAMS, 2007), avareza, violência, ansiedade e opressão (GILMORE, 2007).

A trama de *The Hard Goodbye* envolve diversos problemas sociais, como a violência desmedida, milícias, injustiça política, prostituição e pobreza. O volume foi publicado no começo dos anos 90, quando o colapso da União Soviética e o fim da Guerra Fria foram seguidos pela consolidação do capitalismo global, junto com a democracia e globalização, reestabelecendo a “ordem”, movida pela tecnologia e grandes aumentos na produção industrial, após a crise dos anos 70, que questionou a supremacia dos Estados Unidos. Após a queda da União Soviética, os Estados Unidos consolidaram-se a única superpotência militar e econômica, já que o Japão estava em um período de recessão.

Além disso, os Estados Unidos passaram a ser alvo de diversos ataques terroristas por causa de sua forte presença militar no Oriente Médio, que tomou força quando o presidente vigente, George W. Bush, mandou tropas americanas participarem da Guerra do Golfo. A ideia de cidade organizada que pairava na época dos romances de enigma já não mais existia. Abrams afirma que, diferente do *noir* clássico, onde a cidade era centrípeta, após a guerra, a cidade pareceu se desorganizar centrifugamente (2007, p. 8).

Um passeio pelas ruas de *Basin City*

Nesse primeiro volume de *Sin City*, somos apresentados ao personagem principal, Marv – um homem cheio de complexos relacionados à sua aparência física –, que passa uma noite com a linda prostituta Goldie, por quem se apaixona. Ao acordar, ele percebe que Goldie havia sido assassinada enquanto os dois dormiam, e jura vingar sua amada. Narrada pelo próprio Marv, a história se desenrola e expõe um obscuro esquema de assassinatos de prostitutas comandado pelo cardeal Roark, membro da família mais poderosa de *Basin City*. Os assassinatos foram cometidos por um motivo tenebroso – canibalismo –, que Marv consegue desvendar ao seguir pistas deixadas por pessoas que ele torturou e matou com a finalidade de obtê-las.

Sin City é considerada uma obra *neo-noir*, pois possui diversas características de tal estilo visual e também no estilo da narrativa: ela conta mais do que a história de um crime e a investigação do detetive – no caso, Marv – até que o caso seja solucionado. Ela mergulha nos complexos do personagem principal e também na estrutura social da cidade e de seus moradores, que à primeira vista pode parecer caótica, mas que funcionava em uma paz frágil há anos. Além disso, *The Hard Goodbye* não segue completamente a premissa do romance policial clássico.

Apesar de termos a tríade detetive (Marvin), vítima (Goldie) e criminoso (Kevin), e o herói ter desvendado o mistério e descoberto o assassino, o mais perto de uma recompensa que ele recebe é o interesse de Wendy – irmã gêmea de Goldie que o acompanha na busca do assassino – em fazer sexo com ele, seja por piedade ou por alguma afeição que ela tenha desenvolvido. Em nenhum momento ele é beneficiado pela sociedade; muito pelo contrário: ele é acusado e condenado à morte pelo assassinato não só das pessoas que ele de fato matou,

mas também de Goldie e de todas as outras garotas mortas por Kevin, em uma conspiração para encobrir os verdadeiros culpados (LIMA et al., 2014).

Podemos observar em *Sin City* muitos desses elementos, que também representam as influências de seu tempo, como a corrupção na esfera pública, o erotismo latente e a violência em ebulição (LIMA et al., 2014). Também o modo como a cidade é retratada: arquitetura urbana pós-moderna que consistia na repetição em massa de formas que podiam ser o desenho de tudo, desde prisões a igrejas e vídeo locadoras¹ (ABRAMS, 2007, p. 8). Na imagem 1, podemos observar a padronização dos prédios da cidade: todos são idênticos, não é claro onde um termina e o outro começa.



Imagem 1 (ao lado): cena externa, padronização dos prédios em *Sin City*

Já nas imagens 2 e 3 (também em *Sin City*), observamos essa padronização a partir da utilização do mesmo desenho nas paredes e no chão, seja dentro de espaços fechados ou na rua.



Imagem 2. mesmo chão interno/externo

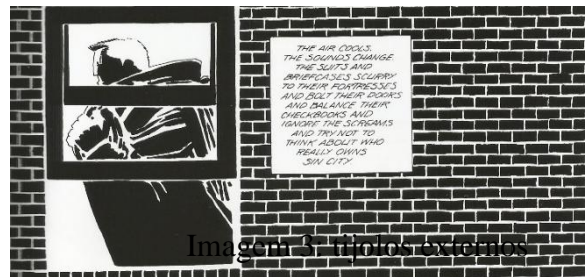


Imagem 3. tijolos externos

¹ “For with post-modern architecture now the buildings look all the same: massive repetition of forms, like some mad architect used a strip mall stencil to design everything from prisons to churches to video stores.”

Alguns outros elementos estilísticos citados por Schrader (1972) e já expostos anteriormente que podemos observar na obra de Miller são o apego à água (imagens 4 e 5): sendo a chuva um fenômeno frequente, e muitas vezes – como na figura – exagerado, desenhada com traços grossos e contrastantes; as composições opressivas (imagens 6 e 7): Marv aparece encurralado em um ambiente pequeno e uma enorme quantidade de cenas dos filmes *noir* e *neo-noir* se passam entre quatro paredes (em um escritório ou casa de alguém) ou dentro de um automóvel (geralmente carro ou trem); a maioria das cenas ser durante a noite (imagens 8 e 9): ambiente onde a escuridão prevalece, sendo perfeito para a realização de atividades criminosas, e o jogo de contrastes é mais marcante. Tais elementos são importantes para a interpretação e entendimento da atmosfera da cidade, que cerca Marv e o define, assim como também são cruciais para a definição do gênero.



Imagem 4: chuva pesada em *Sin City*



Imagem 5: chuva vista pelo vidro traseiro do carro em *Plunder Road*



Imagem 6 (acima): ambiente claustrofóbico em *Sin City*



Imagem 7 (acima): ambiente fechado – escritório, em *Blade Runner*



Imagem 8 (acima): Marvin desaparecendo na escuridão até se tornar sombra, em *Sin City*



Imagem 9 (acima): escuridão e sombras, a noite é o ambiente ideal para os criminosos; ambiente no qual o Batman aparece para combatê-los, em *The Dark Knight Returns*.

Essa agonia e desilusão que dominam a vida do personagem principal do volume caracteriza muito bem a diferença entre o romance de enigma, o *noir* e o *neo-noir*: no romance de enigma, o detetive sempre é bem-sucedido em sua busca pelo criminoso que perturbou a paz social, e após a resolução do mistério, a paz volta a reinar; no *noir*, o detetive já não tem tanta certeza sobre as engrenagens sociais, e mesmo que consiga resolver o quebra-cabeça e pegar o culpado, ele sabe que não há como fugir do ciclo vicioso da cidade *noir*, revelando aspectos inevitáveis de desonestidade e injustiça que fazem parte da vida e da condição humana (“O ar esfria.Os barulhos mudam.Os ternos e pastas fogem para suas fortalezas e trancam suas portas e consultam seus saldos e ignoram os gritos e tentam não

pensar sobre quem realmente é dono de *Sin City*.”² MILLER, 2014, p.71); já no *neo-noir*, essa condição é representada ao máximo, e o detetive tem plena consciência dela e de que não há fuga, pois está preso em sua própria mente. Nesse aspecto, mesmo que consiga resolver o crime e/ou encontrar o criminoso, esse não é o seu objetivo principal: o detetive *neo-noir* deseja mais do que qualquer outra coisa encontrar a si mesmo, como já foi discutido anteriormente.

O caos e a urbe

Em diversas obras podemos perceber a descrição do ambiente como crucial para leitura, para ambientação do leitor ao cenário. Ambiente aqui não é considerado apenas localização geográfica, mas também temporal; chamamos de *setting* o que é o tempo e local em que as personagens se encontram e os eventos acontecem, o entorno imediato dos objetos e personagens da narrativa, e/ou a localização espacial que é capaz de se estender além da sequência de eventos, ações e situações, mas é independente de cada um deles (TALIB, 2014).

O entendimento do *setting* é importante para que o leitor consiga ler criticamente o que está acontecendo ao redor das personagens e dos eventos, não apenas de maneira externa, mas também interna; algumas vezes a ambientação, o clima, o posicionamento de objetos e pessoas nos permite fazer uma leitura psicológica e dos sentimentos das personagens, mostrando como elas estão se sentindo internamente. Como podemos perceber, temos diferentes formas de ambientação e alguns *settings* podem ser classificados da seguinte forma: *backgroundsetting* é quando o *setting* não é importante para a história e ela poderia se realizar em qualquer outro; *setting* integral é quando a ação, personagem ou tema são influenciados pelo *setting*. Controlar o *setting* é controlar personagens. Se você confina os personagens a um dado *setting*, isso define seu caráter. Da mesma forma, o *setting* desempenha diferentes funções na narrativa, como: antagonista – as personagens precisam resolver conflitos criados pelo *setting* –, *setting* que ilumina personagens – a condição no *setting* ajuda os personagens a se encontrarem e a crescerem como indivíduos (COFFEL et al., 2013).

² “The air cools. The sounds change. The suits and briefcases scurry to their fortresses and bolt their doors and balance their checkbooks and ignore the screams and try not to think about who really owns Sin City.”

Como vimos acima, há obras nas quais o ambiente em que as histórias se passam é estático; em outras, ele afeta as personagens, mas não interage com elas. Além das mencionadas, há ainda vezes em que não encontramos no ambiente apenas o pano de fundo, ambientalização ou informação sobre o estado sentimental das personagens, mas se torna ele mesmo um personagem. Esse é o caso da *graphic novel Sin City*, obra a ser analisada nesse trabalho. A cidade de *Basin City*, onde a história se passa, pode chegar a ser considerada o personagem principal da obra. Em geral, o cenário de uma obra classificada como *noir* e *neo noir* é de extrema importância para a narrativa e para a formação das personagens e, muitas vezes, nos ajuda a entender seu comportamento e ações.

Marvin, protagonista do primeiro volume da *graphic novel*, se refere à cidade como se ela fosse um ser vivo, chegando a mencionar como ela pensa e age. A relação entre os dois é um misto de amor e ódio, sem nunca um sentimento excluir o outro; podemos até dizer que os dois se completam. A cidade de *Basin City*, ou como é mais comumente conhecida por seus moradores, *Sin City*, não é apenas um pano de fundo, um cenário por onde os habitantes passam todos os dias, ela interage e, muitas vezes, age como sua parceira em suas aventuras e desventuras. Mesmo sendo um ambiente opressor e diversas vezes criticado por Marvin, o protagonista (sobre)vive em uma cidade que o quer morto, tira vantagem de sua opressão, de seus corredores claustrofóbicos, becos escuros, bueiros e dutos abertos para se esconder, fugir e acessar o submundo – único lugar onde é aceito, ou melhor, onde não é percebido pela maioria das pessoas.

Há ainda outros motivos que fazem Marvin criticar sua cidade, como a corrupção que age em toda a esfera da justiça: dos policiais, que supostamente existem para defender os cidadãos que tentam mata-lo, invadem a casa de sua mãe e matam sua agente de condicional – de quem Marvin tinha carinho e compreensão –, até os agentes que o fizeram assinar a carta de confissão que culminou na sua pena de morte; tudo no intuito de apagar pistas que pudessem levar alguém a descobrir os verdadeiros culpados pelos crimes que ocorreram.

Como já mencionado anteriormente, nosso detetive não se preocupa com conceitos e regras morais estabelecidos na sociedade: ele vive pelas suas próprias regras, suas próprias leis e seu código de ética e moral. Mas podemos afirmar que, em *Sin City*, é difícil viver guiando-se pelos valores sociais, já que muitas vezes, como as instituições de justiça nos mostram, eles estão invertidos e corrompidos. *Basin City* tem um distrito chamado *Old Town*



onde as prostitutas comandam e seu governo busca paz, afastado do caos e das atrocidades que acontecem depois do limite de *Basin City*. Além de Marvin, as prostitutas são as únicas interessadas e determinadas a encontrar os culpados e vingar a morte de suas amigas, incluindo Goldie. De outro lado, o padre mais famoso, poderoso e idolatrado da cidade é o mandante e cúmplice de todos os assassinatos.

Dessa forma, como é bem definido o detetive do *neo-noir*, Marvin sabe que não há nada ao seu alcance – nem ao alcance de ninguém – que vá mudar a sociedade de uma forma positiva. A cidade está condenada a ser daquela forma para sempre, não há como fugir; o melhor a ser feito é aprender a viver naquele ambiente o mais discretamente possível, para passar longe do radar das instituições corruptas e corrompidas até a morte. A menos que, no meio do caminho, algo perturbe a paz – como a morte de Goldie – e ele precise se expor; não com o objetivo de encontrar o culpado e levá-lo às autoridades designadas, mas vingar-se tomando suas próprias medidas e do jeito que ele considera apropriado. Ele não se importa com o que vai acontecer com ele nessa jornada, apenas se importa em chegar até o fim e conseguir sua vingança. Muitas vezes percebemos em suas falas que ele age como se tivesse nascido com o único propósito de vingar a morte de sua amada. Dessa forma, quando consegue sua vingança, o que virá depois não é algo preocupante.

Considerações finais

Este trabalho, que resume minha dissertação de mestrado, analisa a importância e relevância da cidade no primeiro volume da minissérie de quadrinhos intitulada *Sin City*, de Frank Miller, mostrando como a cidade de *Basin City* não é apenas *setting*, mas também uma das personagens principais da obra por interagir com os demais personagens, principalmente com o protagonista. Como foi explicado, a obra analisada não é cinematográfica, mas pela proximidade dos elementos visuais, trabalharemos com material teórico de análise de filmes.

Para isso, observamos a presença das cidades na literatura e examinamos o que elas representam, sendo capazes de, muitas vezes, nos mostrar detalhes sobre a sociedade e os personagens retratados nas obras; sabendo que o ato de escrever sobre uma cidade não passa de um texto fictício, já que ela é um organismo vivo e em permanente transformação. Também tratamos da evolução histórica dos grandes centros urbanos, analisando as consequências da Revolução Industrial e do crescimento desordenado das metrópoles que ela



causou, incluindo migrações em massa, falta de serviços básicos, poluição, trânsito, miséria, segregação social e violência.

Depois analisamos dois desdobramentos do romance policial: o *noir* e o *neo-noir*. Vimos que ambos surgiram com a intenção de aproximar o cinema e a literatura do público que vivia diferentes momentos sociais e históricos, principalmente causados pelo pós-Guerra. O *noir* surge aproximando dois dos principais elementos da narrativa, o detetive – que agora se chamava *hard-boiled* – e o ambiente onde se passavam as histórias, dos indivíduos e das cidades reais da época; negando o maniqueísmo que guiava o gênero predecessor e enchendo as narrativas de dúvidas sem solução e paradoxos. Analisamos também algumas características que mudaram e outras que permaneceram na mudança do *noir* clássico para sua reinvenção, o *neo-noir*.

Examinamos o contexto histórico no qual *Sin City* foi publicada, um pouco de sobre sua trama e que a obra é considerada *neo-noir* por teóricos e críticos por seu estilo visual e narrativo. Percebemos isso pela comparação de imagens com obras cinematográficas do gênero e também ao analisar o ambiente e personagens, especialmente o protagonista, Marvin, e sua postura em relação ao enigma que para ele se apresenta.

Ao analisarmos a cidade de *Basin City*, notamos a relação paradoxal entre ela e Marvin, e como ele consegue (sobre)viver numa cidade opressora e onde tudo é corrompido; vimos que as instituições que teoricamente existem para o bem dos cidadãos, na verdade agem para o bem dos governantes; dessa forma, nosso detetive não busca solução para os problemas de *Sin City* do mesmo jeito que não busca redenção para os seus pecados.



REFERÊNCIAS

- ABRAMS, Jerold J. Space, Time, and Subjectivity in Neo-Noir Cinema. *In: The Philosophy of Neo-Noir*. Ed. Mark T. Conrad. The University Press of Kentucky: Kentucky, 2007.
- CASTELLS, Manuel. *The urban question – A marxista approach*. Bath: The Pitman Press, 1977.
- COFFEL, Cynthia M.; LUKENS Rebecca J.; SMITH, Jacquelin J. A Critical Handbook of Children's Literature. Boston: Pearson, 2013.
- FREITAS, Adriana Maria Almeida de. Romance Policial: Um fenômeno Urbano. *In: Acervo*, Rio de Janeiro, v. 17, n. 01, pgs. 67-80, 2004.
- GILMORE, Richard. The Dark Sublimity of Chinatown. *In: The Philosophy of Neo-Noir*. Ed. Mark T. Conrad. The University Press of Kentucky: Kentucky, 2007.
- GOMES, Renato Cordeiro. A cidade, a literatura e os estudos culturais: do tema ao problema. *In: Ipotesi: revista de estudos literários*, vol. 03, n. 02. Juiz de Fora: Editora da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), 1999.
- _____. Todas as cidades, a cidade: literatura e experiência urbana. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.
- HIRSCH, Foster. *Detours and Lost Highways: A Map of Neo-Noir*. New York: Limelight, 1999.
- LIMA, Marcelo Soares de; PEREIRA, Andrezza Gomes; PESSOA, Alberto Ricardo. O sensacionalismo na história em quadrinhos – Sin City: O Assassino Amarelo. *In: Culturas Midiáticas: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba*. Ano VII, n. 12, jan.-jun., 2014.
- MILLER, Frank. *The Hard Goodbye*. *In: Frank Miller's big damn Sin City*. Oregon: DarkHorse Books, 2014.
- PORTILHO, Carla de Figueiredo. *Detetives ex-cêntricos: um estudo do romance policial produzido nas margens*. 2009, 273 f. Tese. (Doutorado em Estudos de Literatura e Literatura Comparada). Faculdade de Letras, Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- _____. Reinventando Sam Spade: O detetive metafísico em *Death in Little Tokyo*. *In: Scripta Uniandrade*, v. 12, n. 02, jul.-dez. 2014.
- SCHRADER, Paul. *Notes on Film Noir (1972)*. *In: Film Noir Reader*, ed Alain Dilver and James Ursini. Pompton Plains, N.J.: Limelight Editions, 1996.

SILVA, Luiz Roberto do Nascimento e. A escrita das cidades. *In: Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*. Nº 23: Cidade. 1994.

TALIB, Ismail S. Narrative Theory: A brief introduction. *In: Narrative Structures*. <<https://courses.nus.edu.sg/course/ellibst/narrativetheory/chapt3.htm>>. 2014. Acesso em 10 junho 2017.

VERGUEIRO, Waldomiro. A trajetória de Frank Miller – a história de um dos maiores criadores da Nona Arte. *In: Omelete*. <<http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/a-trajetoria-de-frank-miller/>>. Acesso em: 26/10/2015.

CRÉDITO DAS IMAGENS

Imagem 1: FRANK MILLER. [Sem título] The Hard Goodbye. *In: Frank Miller's big damn Sin City*. Oregon: Dark Horse Books, p. 35, 2014.

Imagem 2: FRANK MILLER. [Sem título] The Hard Goodbye. *In: Frank Miller's big damn Sin City*. Oregon: Dark Horse Books, p. 99, 2014.

Imagem 3: FRANK MILLER. [Sem título] The Hard Goodbye. *In: Frank Miller's big damn Sin City*. Oregon: Dark Horse Books, p. 71, 2014.

Imagem 4: FRANK MILLER. [Sem título] The Hard Goodbye. *In: Frank Miller's big damn Sin City*. Oregon: Dark Horse Books, p. 131, 2014.

Imagem 5: PLUNDER ROAD. Direção de Hubert Cornfield. RegalFilms. Estados Unidos: 1957. Los Angeles: 20th Century Fox, 1957. Mídia digital. (72 minutos), p & b.

Imagem 6: FRANK MILLER. [Sem título] The Hard Goodbye. *In: Frank Miller's big damn Sin City*. Oregon: Dark Horse Books, p. 110, 2014.

Imagem 7: BLADE RUNNER. Direção de Ridley Scott. The Ladd Company/Shaw Brothers/Blade Runner Partnership. Estados Unidos: 1982. California: Warner Bros., 1982. Mídia digital. (117 minutos), colorido.

Imagem 8: FRANK MILLER. [Sem título] The Hard Goodbye. *In: Frank Miller's big damn Sin City*. Oregon: Dark Horse Books, p. 71, 2014.

Imagem 9: FRANK MILLER. [Sem título] The Dark Knight Returns. *In: The Dark Knight Returns. Tenth Anniversary Edition*. New York: DC Comics, p. 18, 1996.