

## ÉTICA VERSUS ESTÉTICA: A TRADUÇÃO DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA EM SIN CITY

Profa. Dra. Soraya Ferreira Alves  
Mestrando Fabiano Rodrigues Albuquerque

### **Resumo:**

*O presente estudo busca analisar a relação entre ética versus estética na tradução de Sin City. Tal comparação tem sido pouco analisada nos estudos de tradução dos quadrinhos para as telas de cinema. Questões sobre a ação e a reação surgem a partir da geração de sentido que decorre deste processo em função de fatores como finalidade e beleza. Coloca-se ênfase, sobretudo, na idéia de violência, cujo essa proposta parece ser uma constante na obra de Frank Miller em que se gera uma estética como filosofia. Examinam-se os limites intrínsecos a esta relação considerando as diferenças entre essas duas mídias, levando-se em consideração as especificidades de cada linguagem, bem como de seus respectivos elementos narrativos.*

**Palavras-chave:** Quadrinhos, Tradução, Cinema, Semiótica, Estética.

Muito embora diversos outros autores tenham realizado estudos de fundamental importância para se entender a ética e a estética, o presente estudo pretende se focar na perspectiva de “ética” e “estética” desenvolvidas pela semiótica peirciana. Muito embora o próprio PEIRCE (2005) tenha reconhecido que suas idéias de ética e estética se encontravam bem menos amadurecidas do que o seu estudo da lógica, fez importantes considerações que nos guiam nas questões vindouras.

Segundo PEIRCE (2005) a estética deve considerar coisas cujos fins devem incorporar qualidades do sentir, bem como SANTAELLA (1994) utiliza o termo “estética” a partir da obra de Peirce, entendendo que deriva do grego *aisthesis*, significando sentir. Para ele a questão da estética é “determinar o que pode preencher o requisito de ser admirável, desejável, em e por si mesmo, sem qualquer razão ulterior” (CP 2.199 citado em SANTAELLA, 1994, p. 126). Ainda SANTAELLA (1994) afirma que é da estética que vem a determinação da direção para onde a conduta ética deve se dirigir, estando ambas inexoravelmente relacionadas.

PEIRCE (2005) entende a ética como ciência que considera determinadas coisas cujos fins residem na ação. Diz ser “o estudo sobre quais as finalidades de ação que estamos deliberadamente preparados para adotar” (PEIRCE, 2005, p.202). Percebemos, pois, dois termos que diferenciam ética e estética. Enquanto a estética está ligada aos **sentimentos**, a ética está ligada às **ações**. Segundo MOORE (1975) ética é uma palavra grega que possui duas acepções distintas. Pode significar costume ou caráter. Aquela serviu de base para a tradução latina moral, e esta orienta o que conhecemos como ética. Percebe-se que mesmo reconhecida pelo caráter, está intrinsecamente relacionada a uma atitude dinâmica ligada ao agir.

Dessa forma, ética e estética nos parece estarem ambas imbricadas numa relação de ação e reação, pois como se pode perceber, sentimentos e ações estão intimamente ligados dentro de um *continuum* de causa e efeito. Parece-nos possível que ética e estética sempre caminhem intrinsecamente unidas devido ao fato de haver uma relação de reciprocidade entre ambas em que o próprio Peirce se vê diante da necessidade de eliminação das considerações de ação e reação entre ética e estética para poder analisar mais a fundo e especificamente cada uma dessas.

A ética pergunta para que fim todo esforço deve ser dirigido. Essa questão obviamente depende da questão sobre o que deveria ser aquilo que, independentemente do esforço, nós gostaríamos de experimentar. Mas, para apresentar a questão da estética, na sua pureza, devemos eliminar dela não apenas qualquer consideração acerca do esforço, mas todas as considerações sobre ação e reação, incluindo toda consideração acerca de nossa recepção do prazer, tudo, em

síntese, que pertença à oposição entre ego e não-ego. (CP 2199 citado em SANTAELLA, 1994, p.126)

Quando correlacionamos ética e estética, analisamos essa dicotomia a partir do confronto com a estética de criação do próprio autor, pois como é sabido, Frank Miller tem um traço característico na sua obra, que é a temática da violência, em que tanto qualidades estéticas quanto éticas orbitam em torno dessa temática. Percebemos que para muitos autores a estética tem como foco o estudo da natureza do belo, assim ressaltamos a relação entre finalidade e beleza. De que modo essa estética da violência seguida por Miller seria condizente com os aspectos éticos (morais) do momento contemporâneo atual? Em que medida é aceitável a utilização da violência para a construção estética da obra, para a tentativa de se alcançar o belo? Poderia a temática da violência em Miller ser aceita como forma de busca ou conquista do belo?

Como Platão afirma “o belo e o bom não passam de dois aspectos gêmeos de uma única realidade, que a linguagem corrente dos Gregos funde numa unidade, ao designar a suprema *arete* do Homem como *ser belo e bom* (grifo meu)” (JAEGER, 1987, p.512). Com base no pensamento platônico, considerando que *o belo é o bem*, podemos partir para duas conclusões opostas: a primeira é que, haja visto que se em *Sin City* considerarmos haver uma dada beleza estética, nela está contida o bem, ou seja, percebemos haver uma harmonia entre ética e estética. Porém, se considerarmos que não há a presença desse estado de beleza estética, entendemos que em sua temática o bem é ausente. Estaríamos, portanto, nos ocupando de uma obra que teria como pressuposto a privação da beleza, ou seja, o pode ser feio.

Analisar a ética e estética sob o ponto de vista do que é bom ou mau, belo ou feio, nos parece um tanto precário, pois como o próprio Peirce nos disse “há inúmeras variedades de qualidade estética, mas nenhum grau puro de excelência estética” (PEIRCE, 2005, 203). SANTAELLA (1994) concatena e desenvolve o raciocínio de Peirce ao dizer que

“(se) costuma definir a ética como ciência do bem e do mal. Peirce discordou disso. O que constitui a tarefa da ética é justamente desenvolver e justificar as razões pelas quais certo e errado são concepções éticas. Para ele, o problema fundamental da ética não é o que é certo, mas o que estou deliberadamente preparado para aceitar como afirmação daquilo que quero fazer, o que tenho na mira, o que busco? Para onde a força da minha vontade deve ser dirigida?” (CP 2.198 citado em SANTAELLA, 1994, p.121).

Sob esse prisma a ética não é vista como ciência que almeja à justiça, a justiça pautada em critérios pré-definidos, sobretudo regedora de uma dada moral, mas sim objetiva encontrar, de forma prática, a intenção das ações que estamos preparados para empreender. Portanto, partindo da concepção periciana de ética, podemos inferir que Miller exerce seu papel de roteirista e desenhista de quadrinhos uma ética muito bem definida, o que poderíamos inclusive caracterizar de “**ética da violência**”. No entanto, segundo o próprio, não considera que a intenção de sua obra esteja focada na violência (apesar de toda ela encontrar na violência um eixo central), a utilização da mesma opera como recurso narrativo na criação do drama em si. Essa dada violência aparenta ser uma espécie de recurso com grande potencial de enfatizar o drama/ melodrama, haja vista a frequência com que aparece em suas obras:

Quando pensamos nos três quadrinhos adaptados de *Sin City*, percebemos três desfechos diferentes (bem porque são obras autônomas entre si) com duas características comuns: “a luta pelo amor” e o “heroísmo”. Miller comprova essa luta pela conquista do amor em *Sin City* através da sua afeição pelo gênero melodramático com seus personagens estereotipados, em que todas as narrativas são constituídas sob o foco de um romance entre homem e mulher, ou que atua, ao menos de forma periférica.

Segundo XAVIER (2003):

ao melodrama estaria reservada a organização de um mundo mais simples em que os projetos humanos parecem ter a vocação de chegar a termo, em que o sucesso é produto do mérito e da ajuda da Providência, ao passo que o fracasso resulta de uma conspiração exterior que isenta o sujeito de culpa a transforma-o em vítima radical (XAVIER, 2003, p. 85).

O heroísmo é marcado pela atuação dos três protagonistas aqui em questão: *Marv*, *Dwight McCarthy* e *John Hartigan*. Essa idéia de herói é culturalmente difundida pela literatura desde os tempos dos gregos, a qual criou ou mesmo normatizou muitos dos estereótipos que conhecemos hoje. Segundo JAEGER (1989) esse heroísmo, estava mais imbricado com os ideais cavaleirescos do que com as noções morais do termo, intimamente ligado ao conceito de **virtude** que os gregos definiram como *arete*. No entanto, essa *arete* fora inicialmente um conceito atribuído à nobreza pelos gregos, visto que consideravam **poder de mando** e *arete* inseparáveis. Essas duas estruturas conceituais se encontram hoje bem separadas, sobretudo quando tratamos de *Sin City*, uma obra culturalmente cosmopolita. Mas podemos perceber na afirmação de Aristóteles o significado que constitui um herói, e concordamos que tal afirmativa está de pleno acordo com nossos três protagonistas em questão, ainda sob o enfoco da concepção grega de *aristéia*, ou seja, a comprovação da conquista deve se dar sob rigorosa “exercitação das qualidades naturais” (JAEGER, 1989, p.21). Essa necessidade de auto-superação permanece vigorosa nos dias atuais, sobretudo quando tratamos de bens midiáticos, e ainda mais promovido quando abordamos a narrativa de *Sin City*, em que se propaga uma estética como filosofia.

Quem está impregnado de auto-estima deseja antes viver um breve período no mais alto gozo a passar uma longa existência em indolente repouso; prefere viver só um ano por um fim nobre, a uma vasta vida por nada; escolhe antes executar uma única ação grande e magnífica, a fazer uma série de pequenas insignificâncias. (JAEGER, 1989, p.25)

Em *A Grande Matança*, *Dwight McCarthy* trava uma luta contra a máfia para recuperar e destruir os restos do corpo do policial *Jackie-boy*, para assim livrar a Cidade Velha (*Old Town*), lar de sua amada *Gail*, das mãos da polícia. *McCarthy* arrisca sua vida por aquilo que acredita ser certo, salvar o bairro, o *modus vivendi* da sua amada *Gail* e assim retribuir o favor às prostitutas em que num dado momento anterior a essa narrativa salvaram-lhe a vida. No entanto, percebemos que a Cidade Velha representa em *Sin City* a parte fraca da relação triádica: máfia, polícia e prostitutas, criando de certa forma, uma justificativa moral para a campanha empreendida por *McCarthy*. Assim, unido às prostitutas da Cidade Velha, chacinam os membros da máfia que conspiravam contra sua estrutura social.

Em *O Assassino Amarelo* o policial *John Hartigan*, em seu último dia de trabalho antes de si aposentar, salva a menina *Nancy* de ser estuprada e esquartejada pelo filho do poderoso Senador *Roark* (então “dono” da cidade). Esse fato o leva a ser preso durante 8 anos, quando enfim é forçado a assumir (já velho e com sérios problemas cardíacos), diante de um júri no qual o próprio Senador *Roark* fazia parte, ter atirado intencionalmente em *Roark Jr.* e ter dito tudo o que eles queriam ouvir, livrando *Roark Jr.* de qualquer acusação/ mácula. *Hartigan* passa a ser perseguido por um homem amarelo, e descobre que este homem é *Roark Jr.* depois de ter passado por diversas cirurgias, para lhe salvar a vida e a sexualidade. Assim, salva novamente *Nancy* do julgo de *Roark Jr.*, o então assassino amarelo, e se mata para enfim encerrar a perseguição à sua amada. Aqui a morte tem a função de sublimação, em que enaltece o seu amor por *Nancy*, dando sua própria vida para poupar a dela.

Em *A Cidade do Pecado*, *Marv* empreende uma pequena guerra civil na cidade de *Sin City* para desvendar o assassinato de sua amada *Goldie*, até conseguir matar o cardeal *Roark* e ser condenado à morte por cadeira elétrica. No entanto, há uma característica notória aqui que nos faz lembrar do clássico shakesperiano *Romeu e Julieta*, posto que o estado oportuno do amor só é alcançado com a morte inoportuna de seus amantes. Esse desfecho fatal compõe a estética de *Sin*

*City*, visto que tanto a “paz” daquela estrutura social é restabelecida, com o fato da morte ou com a proximidade dessa num momento de perigo.

O traço de Miller tem grande influência na composição de uma estética violenta. Quando *Gail* beija *Dwight McCarthy*, a chuva que recai sobre seus corpos mais parece uma enxurrada de objetos cortantes, do que simplesmente água, pois é sabido, ser essa chuva o prelúdio da pequena guerra que está por vir, ao que bem se encaixa no dito popular quando uma situação está difícil, “vai chover canivetes”. Marion (*apud* BAETENS, 2002) propõe uma abordagem mais minuciosa da estética dos quadrinhos a partir de seu ‘traço’, na qual propõe uma análise visual das formas de todos os elementos dos quadrinhos com o objetivo de compreender a subjetividade do autor, mas não o autor unicamente ensimesmado, mas dentro da sua relação com a sua obra, denominando tal teoria de *graphiation*. Porém, um dos fatores da teoria de Marion (*apud* BAETENS, 2002) que mais nos chama atenção, casualmente, é um dos elementos da sua teoria em que concide diretamente com a estética adotada por Miller em *Sin City*. BAETENS (2002, p. 147) nos diz que “*graphiation is at its strongest in a drawing that is in the stage of a rough copy or sketch*”. Ou seja, podemos perceber que há uma expressividade maior através dos traços quando se encontram ainda em fase de esboço, num estágio preliminar. De fato, *Sin City* é uma obra em que o autor se valeu do P&B, muito possivelmente com o intuito de realçar a carga dramática da narrativa, abstando-se de recursos muito comuns nos quadrinhos atuais, tais como as cores, os tons de cinza, o volume.

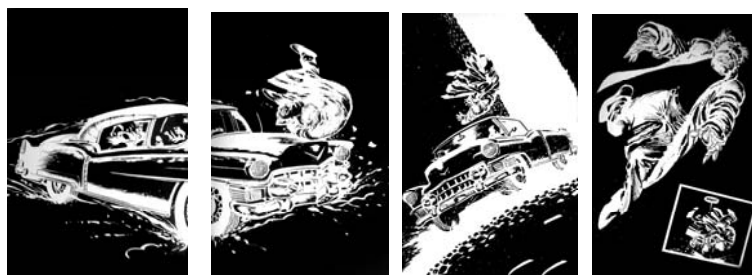


Na *Sin City* de Miller não há meios tons (tons de cinza), sua estética é composta exclusivamente sob a égide do contraste extremo. De certa forma, tal escolha coloca Miller a prova, pois a redução drástica de recursos visuais solicita do autor a posse de uma qualidade técnica bem desenvolvida na arte do P&B para se alcançar o resultado almejado do melodrama, bem como XAVIER (2003, p. 85) conceitua como “a sedução moral negociada”. O que nos abre uma nova perspectiva para adensarmos-nos numa nova discussão ética posterior, especificamente da utilização do melodrama por Miller.

Mas também, a adoção do contraste extremo nos leva a uma reflexão de relação com os quadrinhos japoneses, os *mangás*, haja vista a larga utilização exclusiva do P&B no Japão, sobretudo após a Segunda Guerra Mundial, em que os meios de entretenimento eram escassos. Assim ao utilizar uma única cor no processo de criação dos *mangás*, os japoneses acabaram por se especializar na arte dos quadrinhos P&B (Luyten, 2000). Dessa forma, desenvolveu-se no Japão uma *arte seqüencial* (EISNER, 1999) rica em detalhes e com grande velocidade narrativa, ou para alguns autores, a sugestão da velocidade. LUYTEN (2000) descreve a constatação de um dos editores da Editora Kodansha sobre velocidade de leitura dos *mangás*: “uma pessoa leva, em média, cerca de 2 minutos para a leitura de 320 páginas de *mangá*. Um rápido cálculo revela um rendimento de 16 páginas por minuto, ou 3,75 segundos para cada página” (LUYTEN, 2000, p. 166).

*I'd like to get into the idea that your work is more like theater and mine is more like film. I think I agree with the substance of that, although I do think the forms are very different. The whole reference to comics being movies on paper is a really corrupt one, because it makes us sound so inferior. Manga really do try to be movies on paper. (BROWNSTEIN, 2005, p.87)*

O controle da velocidade da ação/ leitura parece interferir de forma estética e eticamente em Miller. Estética, pois atua de forma a fazer sobressair determinadas cenas em detrimento de outras, demorando-se páginas numa dada cena que muitas vezes acontece em poucos segundos, alargando o tempo, o encontro do leitor com o fato. Sob o aspecto ético, o controle da velocidade está sempre associado aos momentos em que Miller entende ser necessário fazer uma hipérbole da violência, enfocando a dor, o sofrimento, a morte, bem como podemos perceber, apenas de forma suplementar, no quinto livro, *Family Values* em que *Dwight McCarthy* é atropelado e Miller dedica 4 páginas ao fato.



Eisner (*apud* BROWNSTEIN, 2005) questiona Miller sobre que dispositivos ele utilizara em *Family Values* para alcançar o que o próprio Eisner denominou de “*fever bitch*”, ou seja, um estado corrente alucinante na narrativa, com poucas pausas para “respiração”, em que o autor “fugiu” de certas estruturas mercadológicas, sem se importar com o número de páginas, sem estruturar a obra em capítulos, desenvolvendo toda a narrativa numa única edição (impossibilitando a serialização desse volume e seu conseqüente lançamento mais lucrativo no mercado).

Não é apenas sob o ponto de vista estético que Miller aparenta ter sido influenciado pelos *mangás*. Avaliando *Sin City* de Miller em relação aos *mangás*, percebemos que há um ponto de convergência ética válido de ser analisado. Segundo STUART (*apud* LUYTEN, 2000), o *mangá* exerce duas grandes influências no povo japonês: a) opera como uma manifestação da violência; b) serve de inspiração para novos crimes violentos. LUYTEN (2000) realiza um levantamento dos mais diversos contextos e formas de representação da violência através dos *mangás* no Japão, muitas vezes ligados a sua própria cultura, ressaltando a presença da violência em todo tipo de narrativa, tais como esportes, romances, relações de trabalho, lutas. LUYTEN (2000) nos diz que o principal fator que caracteriza o interesse dos *mangás* é a violência “que transita pelas páginas monocromadas de cor preta, tornando-as mais cheias de mistério e agressividade” (LUYTEN, 2000, p. 56). Contudo, considera essa profícua difusão da violência como uma espécie de “compensação daquilo que não existe na realidade”. (p.56). Podemos assim perceber que esse contexto de produção em muito se aproxima da ética adotada por Miller em *Sin City*.

Rodriguez optou por uma forma de adaptação diversa do contraste extremo, utilizando tons de cinza na estruturação da sua película, como também utilizou diversas cores, que na maior parte da narrativa atuaram como índice ou símbolo, distanciando-se da qualidade icônica (PEIRCE, 2005), pois a presença das cores no filme está associada à intenção de indicar ou representar determinado elemento fílmico, quase sempre constituído por um objeto dinâmico, do que constituído por um objeto imediato. Segundo PLAZA (2003) os ícones são signos que operam por semelhança entre suas qualidades, seu objeto e seu significado, encontram-se na primeiridade da tríade da semiótica peirciana, já que em relação ao seu objeto imediato são simples sentimentos suscitados por uma dada coisa.

As cores adotadas por Rodriguez, nos remetem esteticamente aos romances policiais norte-americanos e aos filmes *noir* dos anos 40 e 50, bem como já ressaltaram JORDÃO e FONTANA (2005). A estética *noir* de Rodriguez é bem semelhante a essa estética de cinema homônimo ao que podemos perceber numa obra de referência desse momento, *Casablanca* (1942) de *Michael Curtiz*, em que *Humphrey Bogart* e *Ingrid Bergman* são os protagonistas que compõem esse filme *noir* que traz também muitas características melodramáticas, porém muito mais voltado aos relacionamentos sociais do que à violência da guerra. *Sin City* de Miller se distancia do cinema *noir* quanto aos aspectos éticos devido à utilização do que denominamos aqui de “ética da violência”.

Quando *Marv*, a em *A Cidade do Pecado* presencia a morte de *Goldie*, prostituta de luxo ou como ele mesmo se refere a ela “anjo de misericórdia que deu a um perdedor como eu a noite de sua vida” (MILLER, 2004, p.15), *Marv* parece estar menos preocupado sobre o porquê daquela mulher ter se entregado a uma noite de prazer com ele, do que descobrir o verdadeiro mandante daquele crime. Nos parece que *Marv* sentiu-se tomado por um sentimento de culpa, ao passo que *Goldie* ao se entregar a ele estaria fazendo um enorme favor, a “um típico perdedor nato, um brutamontes” (MILLER, 2004). Ao tê-lo feito de forma desesperada, *Goldie* acreditou ser sua única forma de proteção contra a perseguição dos *Roark*, e quando *Marv* entende isso se sente culpado, pois falhara com a sua “obrigação”. No entanto, encontra um ideal, um motivo, um objetivo para conduzir sua vida, e a morte de *Goldie* dá a *Marv* a condição de se sentir útil. A ética de *Marv* irá conduzi-lo cegamente na realização de atos como tortura, esquartejamento e assassinato, desinteressado por qualquer valor que se interponha em seu caminho e o impeça de alcançar seu objetivo. Pode-se dizer que sua ética é o extremo daquilo que Maquiavel nos disse “os fins justificam os meios” (MAQUIAVEL, 1996),

E dessa forma, *Marv* confirma o fim e os meios que utilizará para fazer valer a sua ética:

“Eu vou olhar bem pra cara do desgraçado e rir enquanto ele gritar por Deus. E vou rir ainda mais alto quando ele chorar que nem um bebê... E, quando eu tiver acabado e ele tiver morrido, o inferno pra onde o mandei vai parecer o paraíso. Eu te amo, *Goldie*”. (MILLER, 2004. p. 28)

A estética de Miller é popularmente percebida como rica na utilização de recursos cinematográficos, em que segundo o próprio autor alguns desses recursos operam melhor nos quadrinhos do que no próprio cinema. Podemos perceber a justaposição nitidamente utilizada em *A Grande Matança*, onde Miller ilustra a habilidade dos quadrinhos para justapor eventos essencialmente simultâneos dentro do contexto de uma armação anulando assim a própria página, alterando a linearidade tempo e espaço adotada no cinema, levando-nos a um deslocamento de tempo e espaço bem aceito no contexto dos quadrinhos.



Miller parece não se importar com a profundidade de campo, estando menos preocupado com os detalhes de fundo, do *background*, do que com o primeiro plano, onde se concentram os detalhes das suas imagens. Já no cinema, Rodriguez desenvolve um trabalho inverso, fazendo um rico trabalho de profundidade de campo dando vida às ruas, aos edifícios, ao trânsito, as formas do fundo de modo geral, sobretudo através da técnica do *chroma key*, em que as imagens do primeiro plano são fundidas posteriormente com as imagens do fundo, consistindo numa técnica que coloca uma imagem sobre outra através do anulamento de uma cor padrão, geralmente o verde ou o azul.

Rodriguez, ainda no primeiro plano, de modo inverso a Miller, constitui a narrativa fílmica atenuando determinadas características dos quadrinhos, por exemplo suavizando a figura monstruosa de *Marv*; a figura terrível do Senador *Roark* e o momento em que Kevin é devorado vivo pelo lobo (tal como o próprio Miller atenua no HQ). No entanto, essa suavização não é uma constante no filme de Rodriguez, primando em quase todos os momentos por manter a violência de Miller. Podemos ainda ressaltar que o próprio Miller atuou como co-diretor e ator em *Sin City*, sem dúvida nenhuma, monitorando o processo de adaptação.

Assim, ao realizar importantes diferenciações entre ética e estética, identificando determinados elementos que compõe a violência em *Sin City* a partir das linguagens verbal e não-verbal, percebemos a adoção da “ética da violência”, dissociada de suas concepções morais, em acordo com a estética do P&B nos quadrinhos e do *noir* no cinema, em que ambos os meios de comunicação de massa (MCLUHAN, 1996) se utilizam de recursos peculiares a cada um dos meios com o intuito de primar por uma estética da violência, ou ainda como mecanismo capaz de lançar bases para a construção de um cinema de violência extrema, em que a ética adotada é justificada pela estética do criador. Contudo, tal análise não esgota de forma alguma a discussão sobre o tema, nem inviabiliza outros estudos, pois como se sabe, os estudos entre ética e estética tem uma abrangência senão extensa, oceânica.

## **BIBLIOGRAFIA**

- [1] ALBUQUERQUE, Fabiano R. – *Os recursos fantásticos como estratégias de sedução infantil no desenho animado Yu-gi-oh!*, Unifor, Fortaleza, 2004.
- [2] BROWNSTEIN, Charles - *Eisner/ Miller*, Dark Horse Books, Canadá, 2005.
- [3] EISNER, Will. *Quadrinhos e arte seqüencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- [4] FURTADO, José Luiz - *Notas sobre a essência do poder político segundo maquiavel*, Universidade Federal de Pelotas, 2000 [em DISSERTATIO, Revista de filosofia (número 12)].
- [5] JAEGER, Werner – *Paidéia*, Martins Fontes, São Paulo, 1989.
- [6] JORDÃO, Luciana de Almeida Pereira e FONTANA, Mônica - *O pecado de Sin City – adaptação dos quadrinhos para o cinema*. Rio de Janeiro, 2005.
- [7] LUYTEN, Sonia Bibe. *Manga – O poder dos quadrinhos japoneses*. São Paulo, Hedra, 2000.
- [8] MAQUIAVEL, Nicolau – *O Príncipe*, São Paulo, Hemus, 1996.
- [9] MCLUHAN, Marshall - *Os meios de comunicação como extensões do homem*, São Paulo, Cultrix, 1996.
- [10] MILLER, Frank. *Sin City - a cidade do pecado (the big fat kill)*. São Paulo, Devir, 2004.
- [11] \_\_\_\_\_. *Sin City – a grande matança* (vol. 1) (a hard goodbye). São Paulo, Pandora Books, outubro de 2000.
- [12] \_\_\_\_\_. *Sin City - a grande matança* (vol. 2) (a hard goodbye). São Paulo, Pandora Books, dezembro de 2000.

- [13] \_\_\_\_\_. *Sin City - a grande matança* (vol. 3) (a hard goodbye). São Paulo, Pandora Books, fevereiro de 2001.
- [14] \_\_\_\_\_. *Sin City - a grande matança* (vol. 4) (a hard goodbye). São Paulo, Pandora Books, março de 2001.
- [15] \_\_\_\_\_. *Sin City - a grande matança* (vol. 5) (a hard goodbye). São Paulo, Pandora Books, abril de 2001.
- [16] \_\_\_\_\_. *Sin City – o assassino amarelo* (that yellow bastard). São Paulo, Pandora Books, 2003.
- [17] \_\_\_\_\_. *Sin City – family values*. Canadá, Dark Horse Books, 2005.
- [18] MOORE, GE - *Princípios Éticos*, São Paulo, Abril Cultural, 1975:4.
- [19] PEIRCE, Charles Sanders – *Semiótica*, São Paulo, Perspectiva, 1999.
- [20] PLAZA, Julio – *Tradução intersemiótica*, Perspectiva, São Paulo, 2000.
- [21] SANTAELLA, Lúcia – *Estética: de Platão a Peirce*. São Paulo: Experimento, 1994.
- [22] SIN CITY (Sin City). Direção de Robert Rodriguez, Frank Miller e Quentin Tarantino (participação especial). EUA: Troublemaker, 2005.
- [23] VARNUM, Robin e GIBBONS, Christina T. *The language of comics: word and image*. EUA (Mississippi), University Press of Mississippi, 2001.
- [24] XAVIER, Ismail. *O olhar e a cena – melodrama, Hollywood, cinema novo*, Nelson Rodrigues, São Paulo, Cosac & Naify, 2003.

## **Autores**

### **Soraya FERREIRA, Profa. Dra.**

Universidade Estadual do Ceará (UECE)  
Curso de Mestrado em Linguística Aplicada (CMLA)  
so.ferreira@uol.com.br

### **Fabiano Rodrigues ALBUQUERQUE, Mestrando**

Universidade Estadual do Ceará (UECE)  
Curso de Mestrado em Linguística Aplicada (CMLA)  
fabianorodriguesalbuquerque@hotmail.com