



O novo filme noir de Robert Rodriguez e Frank Miller joga com o repertório do subconsciente de Quentin Tarantino em que a ação faz um cruzamento entre policiais, bandidos, pedófilo e mulheres sexys, em uma cidade onde as ruas estão sempre molhadas, os carros são do tipo “*fim de linha*” e todos fumam. O que nos dias de hoje pode ser pensado como um não politicamente correto aos moldes do sonho americano.

É um mundo em branco e preto, a exceção do sangue, que é vermelho, os olhos que são verdes, o cabelo que é loiro e o bastardo pedófilo que é amarelo.

Não é uma adaptação de um gibi, mas é como um gibi de histórias em quadrinhos trazido à vida e bombardeado por estereótipos. Contém todas as linguagens gráficas características que ocupam as histórias em quadrinhos, com suas imagens de ação, planos cortados, perspectivas inusitadas, uma mixagem de frames de

desenho com trechos de filme.

O filme está preocupado tanto com o estilo quanto a narrativa. Apresenta a dureza da imagem gráfica e linguagem do mundo dos gibis de Frank Miller, adaptados aos efeitos de computação gráfica, composições grotescas, iluminação trágica e diálogos cortantes dos filmes noir [a] .

Os atores Bruce Willis, Mickey Rourke, Jessica Alba, Rosario Dawson, Benicio Del Toro, Clive Owen, estão minados pelos arquétipos da linguagem gráfica dos gibis e hiper-dimensionados.

O espectador percebe não tanto a presença dos personagens mas a suas essências. O filme não é sobre o que seus personagens fazem ou falam, mas sobre o que representam em nossos sonhos mais infantis ou selvagens.

No Web site do Sin City, há uma amostra da execução do filme e da justaposição dos desenhos originais de Frank Miller com as imagens dos atores que são desse modo transportados por filtros e efeitos ao mundo visual das

novelas gráficas. Alguns dos frames da película ao olhar não fazem nenhuma diferença com as páginas dos gibis. Há uma narrativa que joga com os frames expressando uma visão dura e



completa do ambiente. Em uma entrevista Rodriguez afirma que o futuro cinematográfico está na utilização

do computador e a câmera digital. “ *Não se espera mais pela boa iluminação, agora se cria a iluminação e a coloca no filme. O que se quer colocar no filme, com a computação gráfica, basta fazer, manipular e colocar dentro da linguagem gráfica que desejamos*”.

Lev Manovich em *The Language of New Media* usa o termo interface cultural homem - maquina, para descrever o modo que essa apropriação produz uma nova linguagem cultural. Quando Rodriguez compõe sons, imagens, diálogos, no computador ele está trabalhando a interface cultural. Ele nos remete aos quadrinhos de gibi, dissolvendo a distancia entre o filme e o desenho gráfico. Ao mesmo tempo estamos dentro do filme e dentro do gibi. Ele inova segundo Manovich em digitalizar as imagens gráficas familiares para uma nova interface cultural. Sin City não é um filme e nem um gibi, com a mixagem de linguagens é um novo elemento perceptivo transmissor e receptor de informação. Ele foge da tradicional representação cinematográfica, não

coloca seus elementos em ordem cronológica e hierárquica, são apenas elementos lincados. São elementos de culturas diferentes que flutuam livremente em um novo contexto formatando a linguagem da interface cultural com novos conceitos e possibilidades.

Sin city explora pela computação gráfica, novos ângulos da câmera, novos planos e cortes e a imagem constantemente super dimensionada. A percepção é subordinada a esse novo olhar agressivo que muito freqüentemente é usada nos games. É uma visão ora fragmentada, ora expandida, usando a câmera de modo expressivo e dramático conectando o espaço da ação, a memória do espectador, o pensamento, a emoção para uma percepção separada do seu original em uma nova experiência cultural. Um espectador agenciado pela convergência das mídias para recriar



uma nova mídia . Sin City traz um contexto de leitura mediado por interfaces conectadas, sobrepostas, agenciando uma experiência de leitura híbrida. O filme reconfigura novos modos de leitura.



Sin City segue quase literalmente a linguagem gráfica dos trabalhos de F. Miller, cada frame contribui para o desenrolar da narrativa.

O filme é baseado em três “histórias da cidade do pecado”, cada uma mais ou menos fechada em si. Uma história envolve Bruce Willis como um policial velho em luta com um pedófilo. Outra história tem Mickey

Rourke acordando ao lado de uma prostituta assassinada. A última um jovem “bom” que negocia o poder das prostitutas com policiais da cidade. As três histórias tem em uma camada mais profunda de corrupção de um senador cujo filho não somente é o pedófilo como também o malfeitor amarelo do final do filme. Amarelo porque ele é pintado dessa cor . A utilização do branco e preto é muito eficaz , facilitando a nossa percepção para a linguagem dos gibis.

Frank Miller e Quentin Tarantino são creditados como co-diretores. Criam uma ambivalência que dialoga com o que chamamos de arte generativa, colocam em destaque questionamentos de autoria: Quem é o autor, ele será reconhecido pelos traços gráficos de Frank Miller? Pela apropriação dos storyboards que Rodríguez segue com veracidade e porque é nesse jogo que interage com os atores

Tarantino dirigiu uma cena



breve (é a cena no carro com Owen e Del Toro, que tem uma pistola enfiada em sua cabeça.) Tarantino contribuiu para questionarmos mais um dos paradigmas da arte generativa. Ele trabalha com a reciclagem de estereótipos e com a estrutura circular do filme. A linguagem do filme, diálogos e narrativa se aproximam dos bons romancistas dos anos 50. Seria portanto um filme cópia ou um original? Podemos considerar a obra como sua, apesar de carregar



elementos marcantes das obras de Frank Miller? Devemos pensar o projeto como um processo de transferência de mídias para novos suportes, Uma interface clonável e reciclável em que a imagem gráfica adquire atributos cinematográficos do mesmo modo que o filme adquire qualidades de imagem gráfica. A obra traz a remixagem como processo de comunicação, consolidando um novo território de criação. Não podemos classificar, ordenar ou distinguir apenas um só formato para o filme, agora seus limites foram redimensionados pela interface. Sin City trabalha com qualidades antes pensadas e usadas apenas para projetos digitais de Internet e uma a fluidez de linguagens múltiplas que se intercalam e se completam.

A Arte generativa deve ser entendida como um processo computacional, não é o seu resultado que é apreciado mas o desenvolvimento. Normalmente está dentro da categoria de arte mídia. Ela não é necessariamente projetada com formas abstratas, podendo utilizar fotografias, filmes, objetos e sons.

Henry Jenkins,¹ em "*Game Design as narrative architecture*", categoriza os trabalhos generativos, principalmente os games, segundo duas correntes: uma ludologista, pela mecânica do projeto como também Espen Aarseth² e outra narratologista

como Janet Murray³, dentro do cinema e narrativas. Acredito que Sin City esteja numa linha intermediária porque flui sob a direção do autor (parte mecânica) e a interação narrativa depende do leitor para fluir (narrativa).

O trabalho generativo não impõe as mídias anteriores, só pode ser confrontado, é a remediação com sentido de recombinação, como Rodriguez e Miller fazem com maestria.



Acredito que os processos generativos são apenas ferramentas utilizadas com eficiência pelo autor. A verdade é que projetos de arte generativa, são trabalhos de arte complexos, porque articulam o espaço dentro de diferentes possibilidades de criação pela escolha. A tecnologia está pensada como uma partitura com as estruturas definidas para sua realização, como uma performance dentro de regras. Campos de relação de causa e efeito em uma seqüência não linear, propõem mundos diferentes na criação de espaços. Combinação de eventos para proporcionar

narrativas emergentes. Espaços evocativos da memória do usuário (emocional, física, história etc). Sin City explora essas qualidades na estrutura circular definida e nos episódios com narrativa quase completa que se relacionam entre si. Apresenta uma não seqüência não linear e trabalha a memória do espectador.



Pelos carros de 1930/ 1950 ou uma Ferrari recente, Sin City não define um período de tempo. O filme não está ajustado realmente a um período de tempo e espaço, é uma visualização descompromissada do imaginário do noir. Esta é mais uma característica da arte generativa,



que procura explorar um espaço/ tempo sem uma definição. A arte generativa trabalha a r e l a ç ã o t e m p o

cronológico e o tempo dentro do projeto, principalmente no caso dos games. Sin City também trabalha com dois tempos, o tempo real do

filme e o tempo da narrativa.

A arte generativa explora o espaço como um lugar para acontecimentos e eventos não lineares, respostas a ações não programadas em uma linha de tempo. No filme o tempo não deixa sua marca porque depois de 8 anos, não existiu a preocupação em caracterizar o ator para demonstrar seu envelhecimento. No início do filme ele tinha 60 anos e no final do filme também, só a menina cresceu..

No filme o fluxo das imagens e narrativas está em estrutura circular como na arte generativa, explorando uma não linearidade e uma não literalidade. As histórias parecem soltas e só no último trecho percebemos a relação entre elas. Os personagens pertencem a um mesmo sistema e são elementos interligados numa mesma narrativa. Em uma diferente perspectiva, os trabalhos generativos exploram a psicologia perceptiva da Gestalt com seus códigos de linguagem. A Arte generativa não é só um meio de



comunicação. Ela é vista como matéria prima para a interpretação em um caminho absolutamente

arbitrário para uma audiência culturalmente heterogênea. Um projeto generativo, frente a esse resultado precisa evitar escolher, transcender estilos, mostrar tudo, para gerar todas as possibilidades. O projetista generativo trabalha deliberadamente entre a tecnologia e o projeto científico, no limite do trabalho entre homem / máquina. O artista programador generativo desenvolve todas as possibilidades do espaço matemático para o computador poder escolher e dispor randomicamente desse espaço. Desse modo, gerar todas as possibilidades da imagem dentro de um campo de diversidades possíveis.



Como nos trabalhos de arte generativa em que todos os elementos se relacionam e geram novos comportamentos nessa relação. No filme a menina salva pelo policial, depois de 8 anos é a mesma dançarina que aparece nas outras histórias e ocupa uma posição relacionada com outros personagens da narrativa que interfere no desenrolar da trama.

O diferencial desse filme é como a direção captura a essência

do noir com a voz sobre narrações, o imaginário sendo o contrapeso entre a luz e a sombra, os cantos sombrios, os enganos, a violência e a possibilidade para a redenção.

Segundo a estética de Immanuel Kant o processo de interpretação ainda não está definido pelo seu resultado final mas pela sua coerência estética. Não pela idéia mas pela experiência estética e interpretação perceptiva do trabalho, i. é, o processo mental que ele desencadeia. O que para Kant era uma “*estética de atitude*” pode ser percebida no filme Sin City.



O filme em questão abusa da estética da indiferença, uma estética que abranja tudo: bonito, feio, e indiferente, como resultante da estética da tradição do construtivismo concebida com a harmonia e a pureza mais o expressionismo da estética de Duchamp .

Rodriguez criou um mundo no filme, com a ajuda do co-diretor Frank Miller, para algo novo. É uma festa para os olhos e uma viagem ao repertório visual de cada um.

bibliografia:

BEIGUELMAN, Giselle (2003) Admirável mundo cibrido

MANOVICH, Lev. (2002). The language of New Media, The MIT Press, Massachusetts, England

SCHA, Remko (Institute of Artificial Art Amsterdam) In: Annette W. Balkema and Henk Slager (eds.): Exploding Aesthetics. L&B Series of Philosophy of Art and Art theory, Vol. 16. Amsterdam & Atlanta: Rodopi, 2001.

¹ *First Person. New Media as Story, Performance, and Game* – Wardrip-Fruin, Noah & Pat Harrigan (ed.) “Game Design as Narrative Architecture” – Henry Jenkins [Jenkins.pdf]

² AARSETH, Espen J. (1997) *Cybertext- Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore The Johns Hopkins University Press

³ Murray, Janet (2003) *Hamlet no holodeck- o futuro das narrativas no ciberespaço* – Itaú Cultural –UNESP-Sp.

[a] **Sobre Cinema Noir**: o termo surgiu após a Segunda Guerra Mundial através de críticos franceses. Eles se referiam aos filmes policiais produzidos nos Estados Unidos a partir de 1940. Como principais características, podemos citar a influência direta da literatura policial dos anos da Depressão, que trazia como personagens principais detetives linha-dura, fêmeas fatais, vilões perversos, investigações e conspirações em suas tramas. Se não conter esses elementos, não é filme noir. Há de se ressaltar, também, a atmosfera sempre obscura, cenários repletos de sombras e bastante contrastados (a fotografia preto-e-branca é uma marca registrada, mas não uma obrigação). Alguns títulos clássicos são *O Falcão Maltês*, *A Marca da Maldade*, *O Crepúsculo dos Deuses*, *Um Corpo que Cai*, entre outros. O auge do gênero foi na década de 40 e meados da de 50. Após isso, filmes feitos dentro desse estilo, ou que o homenageiam, costumam receber o rótulo de *neonoir*. Alguns exemplos são *Chinatown*, *Pulp Fiction*, *8 Milímetros*, *Los Angeles Cidade Proibida*, *Seven* e *Olhos de Serpente*.

(http://www.cinemaemcena.com.br/variedades_textos.asp?cod=63)