

**DIEGO DOS SANTOS LUNKES**

***WATCHMEN:***  
**NOS LIMITES DOS QUADRINHOS E DO CINEMA**

**PORTO ALEGRE**  
**2016/1**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
DEPARTAMENTO DE LÍNGUAS MODERNAS  
SETOR DE INGLÊS

**WATCHMEN:  
NOS LIMITES DOS QUADRINHOS E DO CINEMA**

**AUTOR: DIEGO DOS SANTOS LUNKES**

**ORIENTADORA: SANDRA SIRANGELO MAGGIO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Letras da UFRGS, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharelado em Letras pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

**PORTO ALEGRE,  
Julho de 2016**

## FICHA CATALOGRÁFICA

LUNKES, Diego dos Santos

WATCHMEN: NOS LIMITES DOS QUADRINHOS E DO CINEMA

Diego dos Santos Lunkes

**Porto Alegre: UFRGS, Instituto de Letras, 2016. 68 p.**

Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Letras – Instituto de Letras)  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

1. Literatura e imagem. 2. Quadrinhos 3. Alan Moore. 4. Literatura e cinema.

***To paint comic books as childish and illiterate is lazy. A lot of comic books are very literate — unlike most films.***

Alan Moore

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos meus pais, Doraldina Figueiredo dos Santos e José Pedro Lunkes Filho, por tudo nesses vinte e três anos e, principalmente, por terem me dado a oportunidade de cursar Letras.

Agradeço também aos meus amigos e orientadores, Sandra Sirangelo Maggio e Leonardo Pogliã Vidal, por terem aceitado o convite para me orientar e por todo auxílio, carinho e paciência demonstrados ao longo deste trabalho.

## RESUMO

Muitas histórias em quadrinhos têm sido transformadas em filmes. Conforme os recursos cinematográficos evoluem, é possível inserir nos filmes cada vez mais elementos dos quadrinhos. Paralelamente, ao longo de sua evolução, os quadrinhos vêm tomando emprestados diversos recursos cinematográficos. Esses dois fatores contribuem para a aproximação das duas mídias, as quais já possuem certa semelhança pela própria natureza imagética. No entanto, além de características compartilhadas, cada uma possui particularidades que, a princípio, não são intercambiáveis. O romance gráfico *Watchmen* (1986) explora recursos de histórias em quadrinhos enquanto que a adaptação cinematográfica *Watchmen* (2009) se baseia no quadrinho. Por um lado, o filme possui méritos pelas estratégias utilizadas para se aproximar da linguagem dos quadrinhos. Por outro lado, poder-se-ia argumentar que o uso de um tipo de linguagem pelo outro é inviável, uma vez que se trata de mídias diversas. Considerando tudo isso, o objetivo deste trabalho, é analisar essas duas produções com vistas a comentar escolhas feitas no processo de adaptação. Num primeiro momento é analisado o quadrinho *Watchmen* (1986), identificando recursos próprios desta mídia para, em um segundo momento, analisar o filme *Watchmen* (2009), verificando como os recursos explorados pelo quadrinho são representados na adaptação cinematográfica. Como metodologia, adota-se a exposição e a aplicação dos modelos de avaliação propostos por McCloud em *Desvendando os quadrinhos* (2005) e *Desenhando os quadrinhos* (2008), a análise de *Watchmen* (1986) feita por Vidal em “Quis Evaluates Ipsos Watchmen? Watchmen and Narrative Theory”, bem como analisa-se elementos de linguagem dos quadrinhos e do cinema como estabelecidos por Toledo e Andrade em “A Influência dos quadrinhos no cinema: a incrível saga da linguagem invisível e seu legado cinematográfico” (2007). Por fim, apresenta-se considerações a respeito das descobertas realizadas.

**Palavras-chave:** 1. Literatura e imagem. 2. Quadrinhos 3. Alan Moore. 4. Literatura e cinema.

## ABSTRACT

Many comic books have been turned into movies. As cinematographic techniques evolve, it is possible to add to movies more and more elements from comics. Parallel to this, through its evolution, comics have been borrowing many cinematographic techniques. These two factors contribute to the approximation between the two medias, which already have some similarities due their imagetic nature. However, besides these shared characteristics, each one has particularities that, in principle, are not interchangeable. The graphic novel *Watchmen* (1986) explores techniques from comics whereas the cinematographic adaptation *Watchmen* (2009) it is based on the comic book. On the one hand, the movie has merits for the strategies used to approximate to the language of the comic book. On the other hand, it could be argued that the use of a language instead of other is unfeasible, since they are different media. Considering all of this, the objective of this work is to analyze these two productions, aiming to comment the choices made in the process of adaptation. In a first moment, the comic book *Watchmen* (1986) is analyzed, and resources intrinsic to this media identified in order to, at a second moment, proceed to the analysis of the movie *Watchmen* (2009), verifying how the resources explored by the comic book are represented in the cinematographic adaptation. As methodology, the models of evaluation proposed by McCloud, *Desvendando os quadrinhos* (2005) and *Desenhando quadrinhos* (2008) are exposed and applied, the analysis of *Watchmen* (1986) made by Vidal in "Quis Evaluates Ipsos Watchmen? Watchmen and Narrative Theory", as well as the language of comics and movies as established by Toledo and Andrade in "A Influência dos quadrinhos no cinema: a incrível saga da linguagem invisível e seu legado cinematográfico" (2007) are analyzed. Finally, the considerations regarding the discoveries made are presented.

**Keywords:** 1. Literature and image. 2. Comics 3. Alan Moore. 4. Literature and movies.

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>11</b>
<b>1</b>	<b>INSTRUMENTOS PARA UM DIÁLOGO ENTRE MÍDIAS.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1</b>	<b>SCOTT McCLOUD.....</b>	<b>13</b>
<b>1.1.1</b>	<b>Transições Quadro a Quadro.....</b>	<b>14</b>
<b>1.1.2</b>	<b>Combinações entre Palavras e Imagem.....</b>	<b>14</b>
<b>1.2</b>	<b>QUADRINHOS E CINEMA.....</b>	<b>15</b>
<b>1.2.1</b>	<b>Elementos de Linguagem.....</b>	<b>15</b>
<b>2</b>	<b>O QUADRINHO: <i>WATCHMEN</i> (1986).....</b>	<b>22</b>
<b>2.1</b>	<b>TRANSIÇÕES QUADRO A QUADRO.....</b>	<b>22</b>
<b>2.2</b>	<b>COMBINAÇÕES ENTRE PALAVRAS E IMAGENS.....</b>	<b>29</b>
<b>2.3</b>	<b>ELEMENTOS DE LINGUAGEM.....</b>	<b>36</b>
<b>3</b>	<b>O FILME: <i>WATCHMEN</i> (2009).....</b>	<b>48</b>
<b>3.1</b>	<b>TRANSIÇÕES QUADRO A QUADRO.....</b>	<b>48</b>
<b>3.2</b>	<b>COMBINAÇÕES ENTRE PALAVRAS E IMAGENS.....</b>	<b>53</b>
<b>3.3</b>	<b>ELEMENTOS DE LINGUAGEM.....</b>	<b>55</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO.....</b>	<b>63</b>
<b>5</b>	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>66</b>

### TABELA DE IMAGENS

Figura 1	Transições quadro a quadro (MCCLLOUD, 2008, p. 15).	14
Figura 2	Combinações entre palavras e imagens (MCCLLOUD, 2008, p. 130).	15
Figura 3	Desenho nos quadrinhos vs imagem fotográfica no cinema (CHARLES SCHULZ, 2010; UM GAROTO CHAMADO CHARLIE BROWN, 1969; SNOOPY E CHARLIE BROWN: PEANUTS, O FILME, 2015).	16
Figura 4	Requadro no cinema vs requadro nos quadrinhos (SCOTT PILGRIM CONTRA O MUNDO, 2010; MOORE, 2015, #11, p. 2).	17
Figura 5	Deformação expressiva nos quadrinhos vs maquilagem no cinema (GAIMAN, 2002, p. 12; MILLER, 2004, #4, p. 3; SIN CITY, 2005).	18
Figura 6	Verbalização no cinema vs verbalização nos quadrinhos (KRAZY KAT, 1916; PATRITO, 1995).	20
Figura 7	Recordatório no cinema (KICK-ASS – QUEBRANDO TUDO, 2010).	20
Figura 8	Onomatopeia no cinema (SCOTT PILGRIM CONTRA O MUNDO, 2010).	21
Figura 9	Transição momento a momento em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #1, p. 1).	23
Figura 10	Transição ação a ação em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #1, p. 5).	24
Figura 11	Transição sujeito a sujeito em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #6, p.1).	25
Figura 12	Transição cena a cena em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #6, p. 3).	27
Figura 13	Transição aspecto a aspecto em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #8, p. 1).	28
Figura 14	Transição <i>non-sequitur</i> em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #9, p. 1, 3, 8, 12, 16, 21 e 24).	29
Figura 15	Combinação específica da palavra em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, # 4, p. 1).	30
Figura 16	Combinação específica da imagem em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #1, p. 7).	31
Figura 17	Combinação específica da dupla em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #4, p. 1).	32
Figura 18	Combinação interseccional em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #1, p. 15).	33

Figura 19	Combinação interdependente em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #8, p. 6).	34
Figura 20	Combinação paralela em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #3, p. 13).	35
Figura 21	Montagem em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #12, p. 6).	36
Figura 22	Desenho em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, # 1, p. 1, 11, #2, p.7, #5, p. 11, #6, p. 3, #7, p. 17, #9, p. 27, #11, p. 1, 28, #12, p. 19, 32).	37
Figura 23	Requadro em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #5, p. 6, 23).	39
Figura 24	Tempo em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #11, p. 24, 28, #12, p.1).	41
Figura 25	Deformação expressiva em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #3, p. 2).	42
Figura 26	Enquadramento em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, # 1, p. 24).	43
Figura 27	Verbalização em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #1, p. 12, 21, 10, #6, p. 6, #7, p.11).	44
Figura 28	Recordatório em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #1, p. 1, #3, p. 4, #6, p. 1, #4, p. 1, #11, p. 1, #1, anexos).	45
Figura 29	Ausência de onomatopeia em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #8, p. 27).	46
Figura 30	Cores em <i>Watchmen</i> (1986) (MOORE, 1986, #2, p. 22).	47
Figura 31	Transição momento a momento em <i>Watchmen</i> (2009) (WATCHMEN, 2009).	48
Figura 32	Transição sujeito a sujeito em <i>Watchmen</i> (2009) (WATCHMEN, 2009).	50
Figura 33	Transição cena a cena em <i>Watchmen</i> (2009) (WATCHMEN, 2009).	52
Figura 34	Transição non-sequitur em <i>Watchmen</i> (2009) (WATCHMEN, 2009).	53
Figura 35	Montagem em <i>Watchmen</i> (2009) (WATCHMEN, 2009).	55
Figura 36	Fotografia em <i>Watchmen</i> #1 (2009) (WATCHMEN, 2009).	56
Figura 37	Fotografia em <i>Watchmen</i> #2 (2009) (WATCHMEN, 2009; A última ceia, 1495-1497 – Leonardo Da Vinci).	57
Figura 38	Maquilagem em <i>Watchmen</i> (2009) (CONTOS DO CARGUEIRO NEGRO, 2009).	59
Figura 39	Enquadramento em <i>Watchmen</i> (2009) (WATCHMEN, 2009).	60
Figura 40	Coloração em <i>Watchmen</i> (2009) (WATCHMEN, 2009).	62
Figura 41	Coloração em <i>Watchmen</i> (1986) vs Coloração de Debbie (WATCHMEN, 1986; LOVE, 2015).	62

## INTRODUÇÃO

---

A obra *Watchmen* consiste em uma série de quadrinhos limitada, dividida em doze partes, publicada entre setembro de 1986 e outubro de 1987. Foi escrita por Alan Moore, ilustrada por Dave Gibbons e colorida por John Higgins. Gibbons (2009) declara que o objetivo do projeto era fazer com que cada página de *Watchmen* (1986) fosse distintiva a ponto de ser reconhecida claramente como uma página pertencente àquela obra *Watchmen*, e não de qualquer outro quadrinho. Quanto mais os artistas iam contra o método tradicional de se fazer quadrinhos da época, mais satisfeitos ficavam com os resultados. Isso fez com que Moore se perguntasse como poderia explorar o potencial da mídia dos quadrinhos. Em outras palavras, o que os quadrinhos permitiam fazer que nenhuma outra mídia permitia. O resultado foi uma série que emprega recursos nunca antes utilizados nessa mídia. Devido ao sucesso da obra, houve um grande interesse em adaptar *Watchmen* (1986) para o cinema, porém todas as tratativas foram mal sucedidas. Durante uma entrevista com Jeff Jenson para o *Entertainment Weekly*, em outubro de 2005, Alan Moore esclareceu que não tinha interesse que *Watchmen* (1986) fosse transformado em um longa-metragem porque o quadrinho tinha sido estruturado de uma maneira específica para ser lido de uma maneira específica. Em outras palavras, a obra fora projetada para a mídia dos quadrinhos e seria, portanto, infilmável.

Em 2009, no entanto, o infilmável foi filmado pelo diretor Zack Snyder, resultando em um longa-metragem. Ness (2010) observa que as críticas ao filme foram variadas. Alguns críticos declararam que o filme estava condenado antes mesmo de ter sido produzido pelo fato de que *Watchmen* (1986) foi elaborado para a mídia a qual pertence e, portanto, não havia motivo para que fosse adaptado, modificado, traduzido ou reimaginado como um filme. No entanto, é questionável o real valor de críticas que foram concebidas antes mesmo que o

filme existisse e viesse a ser avaliado por quem o tenha assistido. Há também os críticos que avaliaram negativamente a adaptação por fugir do formato dos filmes padrões de super-heróis. Esta era, contudo, precisamente a intenção do diretor ao produzir o filme. Assim como o quadrinho desafia a maneira usual de se fazer histórias em quadrinho, o filme se propõe a obter distinção.

Para isso, Snyder buscou adaptar o filme seguindo religiosamente o quadrinho. Muitas cenas do filme refletem exatamente o mesmo enquadramento do quadrinho. Curiosamente, o filme foi criticado por ser uma adaptação muito aproximada de *Watchmen* (1986), supostamente priorizando as características de um quadrinho e não de um filme.

Por um lado, o filme é condenado por não ser capaz de incluir características próprias da mídia dos quadrinhos. Por outro lado, a adaptação consegue se manter estritamente apegada ao quadrinho a ponto de essa aproximação não ser considerada um acerto e sim uma falha. Levando tudo isso em consideração, o objetivo deste trabalho é examinar quais características do quadrinho foram transpostas para o filme, quais não foram, quais poderiam ter sido transpostas e quais poderiam ter sido transpostas de maneira diferente, comparando a função de cada característica no quadrinho com sua função no filme. Para isso, tem-se como base os estudos de McCloud a respeito dos quadrinhos desenvolvidos em *Desvendando os quadrinhos* (2005) e *Desenhando os quadrinhos* (2008) e o paralelo entre quadrinhos e cinema estabelecidos por Toledo e Andrade em *A Influência dos quadrinhos no cinema: a incrível saga da linguagem invisível e seu legado cinematográfico* (2007).

## 1 INSTRUMENTOS PARA UM DIÁLOGO ENTRE MÍDIAS

Como dito anteriormente, o propósito desta pesquisa é examinar algumas das estratégias utilizadas pela equipe dirigida por Zack Snyder quando transpuseram o romance gráfico *Watchmen* para a mídia cinematográfica. Este trabalho não tem a intenção de emitir julgamentos de valor, nem avaliar o que se ganha ou o que se perde quando se transpõe uma obra de um meio para outro. Por um lado, para fãs ardorosos dos quadrinhos, nunca uma obra estará à altura da obra que apreciam. Por outro lado, quem produz um filme tem seus próprios propósitos e finalidades, que nem sempre se restringem a agradar os admiradores da obra original. O trabalho parte da premissa que o filme dirigido por Snyder, com roteiro de David Hayter e Alex Tse, procura – na medida do possível – provocar no espectador efeitos semelhantes aos provocados no leitor por determinadas estratégias utilizadas por Alan Moore e David Gibbons nos quadrinhos originais.

Para analisar essas referidas estratégias, a pesquisa lança mão de algumas teorias sobre como são tratadas a confecção e a transição de imagens. Assim, nesta primeira seção do trabalho, são apresentados os instrumentos que auxiliarão a abrir caminho, nas seções posteriores, para a discussão do romance gráfico e do filme.

### 1.1 SCOTT McCLOUD

Além de ser um quadrinista bastante conhecido, Scott McCloud é muito utilizado em trabalhos científicos como um teórico dos quadrinhos. Seu olhar aguçado percebe e comenta detalhes que o leitor absorve de maneira natural, mas raramente compreende de forma racional. A seguir, apresentam-se alguns desses pontos, que serão utilizados nas análises do quadrinho e do filme.

### 1.1.1 Transições Quadro a Quadro

A palavra “quadrinhos” existe forçosamente sempre no plural porque se trata de um gênero narrativo, onde a história é narrada através de uma leitura sequencial de imagens e palavras, que se desenvolvem em quadros. A transição da narrativa através desses quadros, para McCloud, pode ser elencada em seis tipos de transições quadro a quadro.

Primeiramente, existe a transição momento a momento que representa uma única ação em uma série de momentos. Em seguida, a transição ação a ação exibe um único sujeito, seja pessoa ou objeto, em uma série de ações. A transição sujeito a sujeito, por sua vez, apresenta uma série de sujeitos alternantes dentro de uma única cena. Na transição cena a cena, ocorrem transições entre distâncias significativas de tempo e/ou espaço. Transições de um aspecto a outro de lugar, ideia ou estado de espírito são chamadas de transições aspecto a aspecto. Por fim, a transição *non sequitur* encadeia uma série de imagens e/ou palavras que aparentemente não possuem nenhuma relação entre si.

Figura 1 – Transições quadro a quadro.



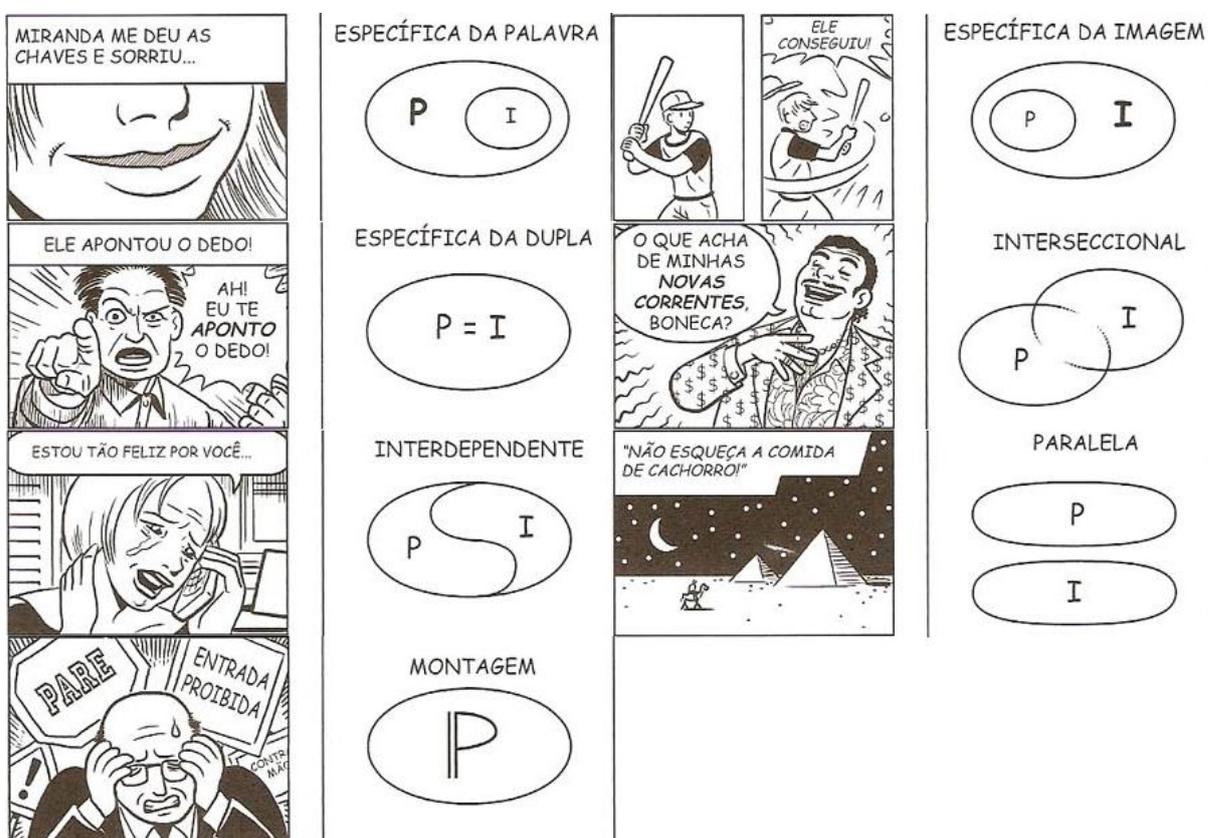
Fonte: MCCLOUD, 2008, p. 15.

### 1.1.2 Combinações entre Palavras e Imagens

A combinação específica da palavra ocorre quando as palavras proporcionam todas as informações necessárias e as imagens apenas ilustram o que está sendo descrito. Por outro lado, na combinação específica da imagem, as

imagens fornecem toda a informação essencial e as palavras apenas reforçam o que está sendo exibido. Quando palavras e imagens transmitem aproximadamente a mesma informação, ocorre uma combinação específica da dupla. Chamam-se interseccional combinações onde palavras e imagens atuam juntas em alguns pontos e oferecem informações de forma independente. A combinação interdependente combina palavras e imagens para fornecer uma ideia que sozinhas não forneceria. Palavras e imagens também podem não se interseccionar, como no caso de combinações paralelas. E combinações por montagem unem palavras e imagens pictoricamente.

Figura 2 – Combinações entre palavras e imagens.



Fonte: MCCLOUD, 2008, p. 130.

## 1.2 QUADRINHOS E CINEMA

### 1.2.1 Elementos de Linguagem

Em seu trabalho *A influência dos quadrinhos no cinema - a incrível saga da linguagem*, Toledo e Andrade (2007) estabelecem um paralelo de oito elementos de linguagem utilizados nos quadrinhos e no cinema que, dependendo da abordagem utilizada, podem aproximar ou distanciar uma mídia da outra.

A primeira distinção é entre desenho e imagem fotográfica. Nos quadrinhos, é possível construir uma cena adicionando poucos elementos. Por vezes, o estilo dos quadrinhos é composto justamente pela subtração de elementos, fornecendo apenas o essencial para o entendimento da história. Em contrapartida, nos filmes em *liveaction* muitos elementos não podem ser subtraídos e algumas características das HQs perdem a sua força devido ao fato de estarem cercadas de muito conteúdo. A tirinha *Peanuts* criada pelo cartunista americano Charles Schulz é característica por possuir um cenário de fundo constituído de poucas linhas ou até mesmo pela ausência de cenário. As diversas adaptações da tirinha feitas em desenho animado por Bill Melendez, como *Um Garoto Chamado Charlie Brown*, foram bem sucedidas em manter essa característica. Já a renderização 3D de 2015 dirigida por Steve Martino, *Snoopy e Charlie Brown: Peanuts, O Filme*, embora ainda restrinja o cenário a poucos elementos, torna esses elementos, menos abstraídos e mais realistas devido à própria natureza do recurso empregado para realizar a animação.

Figura 3 – Desenho nos quadrinhos vs imagem fotográfica no cinema.



Fonte: CHARLES SCHULZ (2010), UM GAROTO CHAMADO CHARLIE BROWN (1969), SNOOPY E CHARLIE BROWN: PEANUTS, O FILME (2015).

Em seguida, os autores apontam a diferença entre quadro e tela de projeção. Quadro é a borda do quadrinho que delimita o espaço de cada

quadro, podendo dividir a história em partes distintas, limitando-a dentro de um plano, podendo assumir diversos formatos. Tela de projeção é o espaço onde o filme é projetado e, diferentemente dos quadrinhos, o que separa uma imagem da outra não é o espaço, e sim o tempo. Filmes como *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2010), dirigido por Edgar Wright, tentam reproduzir requadros ao exibir cenas diferentes simultaneamente. O inverso também já foi explorado: o número 11 do quadrinho *Promethea* (2005), escrito por Alan Moore e ilustrado por J. H. Williams III, foi projetado com um *layout* horizontal a fim de imitar uma tela de projeção.

Figura 4 – Requadro no cinema vs requadro nos quadrinhos.



Fonte: SCOTT PILGRIM CONTRA O MUNDO (2010), MOORE (2015),

#11, p. 2.

O tempo nos quadrinhos e o tempo no cinema são outras características que os autores apontam como sendo relevante. A leitura de um quadrinho depende do ritmo empregado pelo leitor. Em um filme, por outro lado, todos os espectadores irão experimentar a história na mesma duração de tempo. Esses conceitos serão desenvolvidos mais profundamente a seguir (página 39).

Outro possível elemento são as deformações expressivas versus maquiagem. Para suprir os quatro sentidos que faltam a uma mídia essencialmente visual, os quadrinhos muitas vezes ignoram a verossimilhança de uma imagem ao enfatizá-la através de exageros, tornando-a caricata. Os filmes, por sua vez, em geral prezam pela verossimilhança, representando através do *live-action* uma história condizente com a realidade tanto quanto possível. No entanto, é possível que os quadrinhos apresentem uma arte realista ou até mesmo hiper-realista com o objetivo de conferir uma atmosfera de verossimilhança à história. A arte de John Bolton é conhecida por, muitas vezes, beirar o fotorrealismo, forma como é utilizada, por exemplo, em *A Paixão de Arlequim*, escrita por Neil Gaiman. Da mesma forma, o cinema pode se valer de técnicas para transmitir a natureza caricata dos quadrinhos. O longa-metragem *Sin City* (2005), dirigido por Robert Rodriguez, caracteriza o ator Mickey Rourke para que adquira a aparência grotesca do personagem Marv.

Figura 5 – Deformação expressiva nos quadrinhos vs maquiagem no cinema.

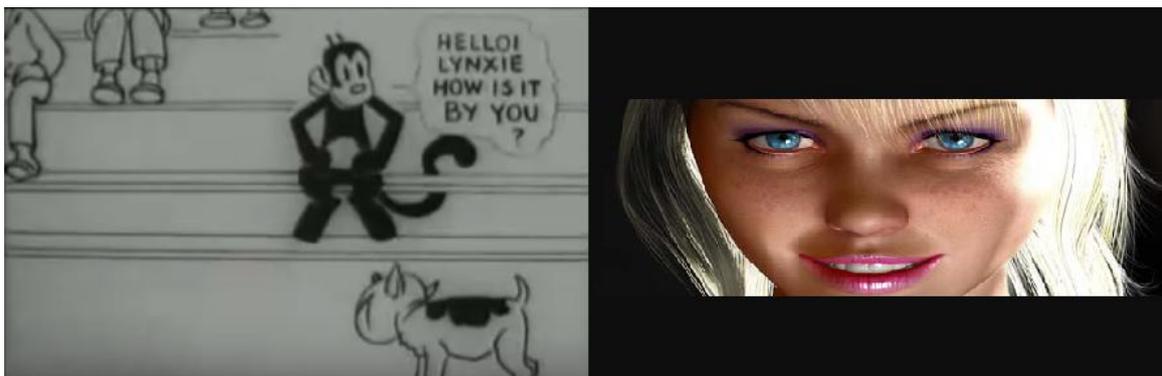


Fonte: GAIMAN, 2002, p. 12; MILLER, 2004, #4, p. 3; SIN CITY (2005).

O elemento do enquadramento pode ser basicamente definido como a escolha do ângulo e da distância a serem utilizados para mostrar determinado conteúdo. Em princípio, qualquer enquadramento que se possa fazer nos quadrinhos também se pode fazer no cinema. Em ambas as mídias, o enquadramento é feito através de *storyboards*, também chamados de *sketches*, uma série de ilustrações feitas com o propósito de pré-visualizar um filme ou um quadrinho. No entanto, existem algumas diferenças entre enquadramentos nessas duas mídias. Nos quadrinhos, o *storyboard* normalmente é um rascunho que já contém todas as imagens que irão compor o produto final. Nos filmes, por outro lado, o *storyboard* serve como orientação dos principais enquadramentos a serem adotados durante a filmagem, mas entre um quadro e outro, muito material não contido no *storyboard* é produzido. Além disso, nos quadrinhos, a natureza estática dos quadros atrai a atenção do leitor para o conteúdo exibido. Nos filmes, embora o mesmo enquadramento utilizado nos quadrinhos possa ser utilizado nas filmagens, a própria dinamicidade da mídia enfraquece o conteúdo, uma vez que o espectador tem um tempo limitado para absorver o conteúdo apresentado. E também há o fator financeiro a ser considerado, pois nem todo conteúdo planejado no *storyboard* de um filme pode ser de fato reproduzido nas filmagens, diferente dos quadrinhos que, em princípio, não possuem limites para a adição de conteúdo.

A verbalização é feita através de balões de fala nas histórias em quadrinhos e através de som no cinema. Mas a transposição de uma mídia para outra pode ser observada em quadrinhos eletrônicos que oferecem o recurso do áudio para intensificar a experiência de leitura, como Sinkha (1995), de Marco Patrício. De forma semelhante, o cinema possui exemplos de filmes que exibem balões de fala, como o desenho mudo Krazy Kat, onde as falas dos personagens aparecem palavra após palavra em um balão e desaparecem após algum tempo.

Figura 6 – Verbalização no cinema vs verbalização nos quadrinhos.



Fonte: KRAZY KAT (1916); PATRITO (1995).

Um dos recursos mais comuns nos quadrinhos são os recordatórios, quadros com textos a guisa de recordação, explicação ou indicação de simultaneidade entre duas cenas. No cinema, este recurso equivale a voz off (voz de um personagem ausente na cena), voz over (voz que não corresponde à fala da cena) ou legendas. Os recordatórios do quadrinho *Kick-Ass - Quebrando Tudo* (2010) são representados na sua adaptação em longa-metragem através de voz over. Além disso, algumas vezes, no começo de certas cenas, o filme adiciona um recordatório no canto da tela informando o nome do local, outra aproximação com os quadrinhos.

Figura 7 – Recordatório no cinema.



Fonte: KICK-ASS – QUEBRANDO TUDO (2010).

Por último, tem-se a relação entre onomatopeias e efeitos sonoros. Para representar visualmente sons não verbais, os quadrinhos, em geral, utilizam extensivamente o recurso das onomatopeias. O cinema utiliza o suporte do áudio para transmitir sons não verbais. Para tornar a experiência de leitura mais realista, alguns quadrinhos eletrônicos disponibilizam o recurso de áudio. Alguns filmes, por sua vez, incorporam onomatopeias como um empréstimo visual dos quadrinhos. Mais uma vez, *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2010) serve como exemplo de filme que tenta aproximar ambas as mídias ao exibir graficamente onomatopeias ainda que estejam acompanhadas de um efeito sonoro.

Figura 8 – Onomatopeia no cinema.



Fonte: SCOTT PILGRIM CONTRA O MUNDO (2010)

## 2 O QUADRINHO: *WATCHMEN* (1986)

O quadrinho *Watchmen* (1986) explora técnicas como transições quadro a quadro, combinações entre palavras e imagem, além de outros elementos de linguagem dos quadrinhos. A seguir, far-se-á uma análise da obra considerando essas características.

### 2.1 TRANSIÇÕES QUADRO A QUADRO

Nos quadrinhos, uma informação pode ser representada através de diferentes números de quadros. Isso depende da quantidade de informação que se subentende de um quadro a outro. *Watchmen* (1986) emprega um uso diversificado de transições de quadro a quadro.

Logo no início da narrativa (capítulo I, página 1) são exibidos muitos elementos como pessoas, carros e sangue que desempenham, cada qual, uma única ação desenvolvida ao longo de sete quadros. A diferença de localização desses elementos uns em relação aos outros, e ao próprio cenário, estendida durante vários quadros serve para prolongar a ação, aumentar o suspense, focalizar em pequenas mudanças e criar um movimento cinematográfico na página, em uma transição momento a momento.



Figura 10 – Transição ação a ação em *Watchmen* (1986).

Fonte: MOORE, 1986, #1, p. 5.

O quadrinho também alterna escolha de momentos e ângulos a fim de chamar a atenção do leitor para determinados aspectos da história. A avaliação psiquiátrica de Rorschach (capítulo VI, página 1) é apresentada de diversos ângulos, tornando a história mais dinâmica e dando ao leitor um senso de localização do cenário onde a ação se desenvolve. Além disso, em sua dissertação de mestrado “Quis evaluate ipsos Watchmen? Watchmen and narrative theory”, Vidal (2014, p. 312) argumenta que a escolha de momentos e ângulos exerce uma função fundamental no quadrinho que é apresentar diferentes perspectivas de uma mesma ação através de diferentes personagens,

acrescentando informações para a história. A reunião dos Combatentes do Crime (capítulo II) é mostrada diversas vezes das diferentes perspectivas de cada personagem presente. Essa transição de sujeito a sujeito é amplamente utilizada ao longo da narrativa.

Figura 11 – Transição sujeito a sujeito em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #6, p.1.

Geralmente, quadrinhos apresentam constantes mudanças de cenas com diversos intervalos de tempo e uma grande variedade de locais. Embora prática,

esse tipo de transição de cena a cena pode se tornar um problema quando mal utilizada. Em seu ensaio sobre quadrinhos, "Writing for comics", Moore (2003, p. 16-17), adverte que o momento de transição de uma cena para outra frequentemente requer uma pausa na leitura, por frações de segundo, a qual pode interromper o envolvimento do leitor com a história e até mesmo fazer com que perca o interesse pela leitura uma vez que essa pausa entre cenas pode ser o suficiente para torná-lo consciente do ato de leitura. *Watchmen* (1986) não somente se vale desse tipo de transição para narrar a história, como também a acentua pelo fato de que as imagens exibidas nos dois quadros que realizam a mudança de cena são estrategicamente dispostas de maneira semelhante, ligadas por uma sincronia imagética, com o intuito de mediar a transição entre as duas cenas, amenizando, assim, o contraste entre duas cenas diferentes. Essa técnica pode ser vista nos quadros que fazem a transição entre as placas de Rorschach e as memórias por elas despertadas no vigilante (capítulo VI, página 3). Vidal (2014, p. 312) identifica outra função exercida por transições de cena em *Watchmen* (1986): focalização interna. Durante o funeral (capítulo II), onde os personagens relembram momentos com o Comediante, não há indicação de focalização interna, mas ainda assim fica claro que se tratam de memórias, pois entre os painéis que realizam a transição de cena ocorre uma mudança de cenário e de elementos como roupas, mas não da posição do personagem. Os elementos repetidos estabelecem a ligação entre os quadros e os elementos variados indicam a mudança temporal e espacial. Essas duas funções agregam um valor ao uso de transições cena a cena.

Figura 12 – Transição cena a cena em *Watchmen* (1986).

Fonte: MOORE, 1986, #6, p. 3.

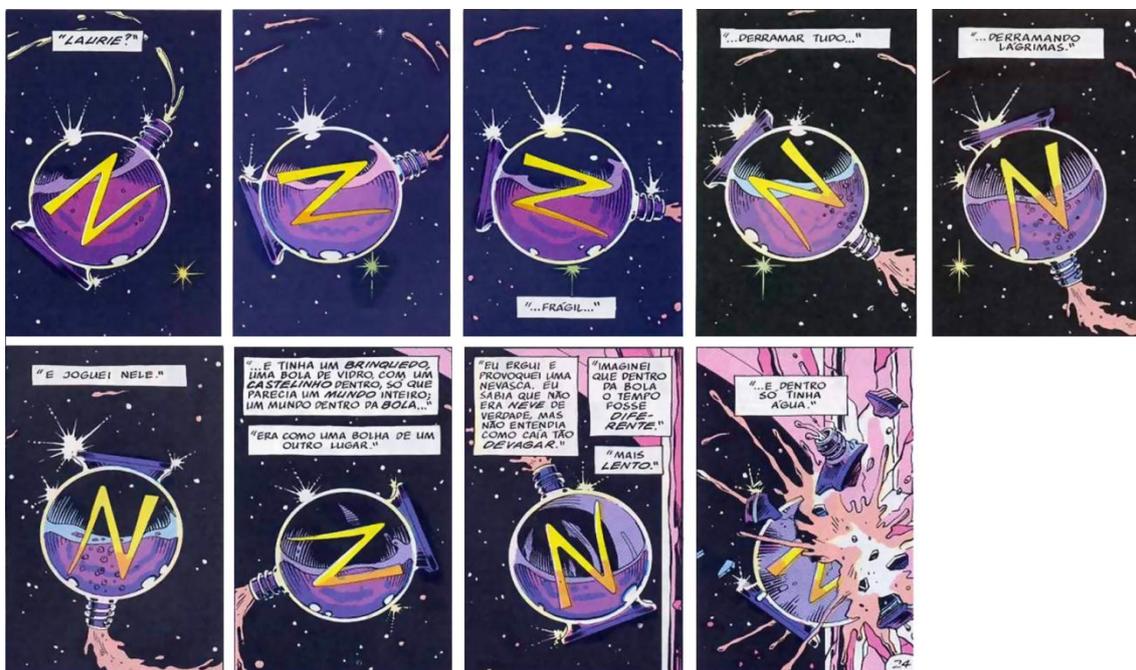
Em alguns momentos do quadrinho, o ritmo da narrativa paralisa, convidando o leitor a apreciar o cenário. Isso se deve ao uso de transições aspecto a aspecto. Os quadros que compõem a conversa telefônica entre Sally Jupiter e Hollis Mason (capítulo VIII, página 1) focam em objetos que decoram a casa de ambos os personagens. Os ambientes exibidos, bem como os elementos dispostos pelos quadros, ajudam a criar uma forte sensação de local e de estado de espírito. Além disso, todos esses elementos servem como pistas sobre a personalidade dos próprios personagens.

Figura 13 – Transição aspecto a aspecto em *Watchmen* (1986).

Fonte: MOORE, 1986, #8, p. 1.

A conversa entre Laurie e Dr. Manhattan e as lembranças de Laurie (capítulo IX) são ocasionalmente permeadas pela imagem de um frasco do perfume Nostalgia. Posteriormente, é revelado que os quadros com imagens do perfume são prolepses de uma cena onde Laurie arremessa o frasco de Nostalgia, cena que ocorre no final do capítulo. Numa primeira leitura, o leitor pode se sentir confuso com as imagens de perfume que não se conectam com os demais acontecimentos das páginas. E, na verdade, essa falta de sequência lógica de um quadro para o outro, ou transição *non-sequitur*, ao que tudo indica, foi planejada justamente visando o propósito de desorientação do leitor.

Figura 14 – Transição *non-sequitur* em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #9, p. 1, 3, 8, 12, 16, 21 e 24.

## 2.2 COMBINAÇÕES ENTRE PALAVRAS E IMAGENS

Outra característica pela qual *Watchmen* (1986) se destaca é a combinação de palavras e imagens. Em seu ensaio “Some Different Sort of Time: *Watchmen* as Cinema”, presente em *Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen*, Patrick Meaney observa que ao serem usadas corretamente a combinação de palavras e imagens podem transmitir mais do que cada uma poderia por si só.

Ao longo de *Watchmen* (1986), é apresentado um uso extensivo de narração através de recordatórios. Em passagens como essas, as palavras assumem toda a responsabilidade por narrar a história, e, uma vez que esta serve tão somente para ilustrar o que já foi dito por completo, isso dá liberdade para que a arte assumam muitas formas. Em alguns dos quadros onde Dr. Manhattan está

Marte (capítulo IV, página 1) as palavras nos recordatórios proporcionam tudo que o leitor precisa saber, enquanto que as imagens ilustram aspectos do que está sendo descrito. Em combinações como essa, específicas das palavras, na vez que tudo que se precisa saber está nas palavras, há bastante flexibilidade para se adicionar o que quiser em termos de imagem.

Figura 15 – Combinação específica da palavra em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, # 4, p. 1.

Por outro lado, há momentos em *Watchmen* (1986) em que as imagens podem se estender por uma sequência de quadros sem palavras o quanto for necessário, onde a combinação é específica da imagem, dando licença para que as palavras acentuem o que já foi inteiramente mostrado pelas imagens. A sequência onde Rorschach investiga o apartamento de Comediante (capítulo I, páginas 5-8) se estende por trinta e um quadros permeados por apenas três interjeições do vigilante. Nessa sequência, o desenvolvimento da história ocorre, praticamente, apenas através de imagens. A ausência de palavras na maioria dos quadros, aliás, contribui para a atmosfera noturna do momento em questão.

Figura 16 – Combinação específica da imagem em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #1, p. 7.

Atualmente, combinações específicas da dupla, isto é, de palavras e imagens, não são comuns em quadrinhos, pois raramente há necessidade de ser redundante apresentando uma informação através de imagem e rerepresentando-a através de palavras (embora antigamente a prática de redundância fosse muito comum nos quadrinhos; hoje, por outro lado, as pessoas estão mais familiarizadas com a mídia dos quadrinhos e mais sofisticadas no processo de leitura). *Watchmen* (1986) é uma HQ que, em muitos aspectos, ousou explorar

recursos que a mídia do quadrinho até então não havia explorado. Por isso, não é surpresa que um recurso tão antigo nos quadrinhos seja pouco utilizado nessa história. Porém, há momentos de combinações específicas da dupla em ocasiões especiais. Nas recordações de Doutor Manhattan (capítulo IV), muitos dos quadros ilustram exatamente o que está sendo descrito. Como se tratam de recordações, é compreensível que as imagens espelhem o que está dito.

Figura 17 – Combinação específica da dupla em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #4, p. 1.

Há momentos da narrativa em que o sentido pode ser entendido parcialmente só com as palavras e parcialmente só com as imagens, ou seja, ocorrem combinações interseccionais. Na passagem em que Rorschach vai ao bar de Harry Haiti (capítulo I, página 15), o dono do local, através de sua expressão facial, aparenta estar visivelmente desconfortável com a visita do vigilante. Isso é confirmado e a causa de sua preocupação é revelada quando pede a Rorschach que não mate ninguém. No quinto quadro, apenas a expressão de Haiti já tornaria claro o seu pavor, levando o leitor a se perguntar o motivo de sua preocupação. Da mesma forma, apenas o seu pedido a Rorschach também já

transmitiria a mesma ideia de pavor, deixando a encargo do leitor imaginar uma possível situação para o enunciado. No entanto, ao atuarem juntas, palavra e imagem se complementam e reforçam uma ideia que não poderia ser transmitida individualmente por nenhuma das duas.

Figura 18 – Combinação interseccional em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #1, p. 15.

Outra combinação interessante de palavras e imagens utilizada em *Watchmen* (1986) pode ser constatada quando Rorschach chama um personagem de estatura baixa de Grande Figura (capítulo VIII, página 6). Desprovidas do auxílio da arte, as palavras levariam o leitor a imaginar um personagem de estatura alta. E sem o complemento das palavras, a imagem não levaria o leitor a supor uma ironia no nome do personagem. Essa combinação interdependente de palavras e imagens as unem para transmitir um significado completamente diferente do que cada uma delas sozinha significaria. Sem a arte, as palavras são interpretadas literalmente. Sem as palavras, a arte não significa mais do que mostra.

Figura 19 – Combinação interdependente em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #8, p. 6.

*Watchmen* (1986) também se vale de combinações paralelas onde as palavras não se originam da imagem em que estão inseridas, embora haja motivos para estarem ali. Essa combinação exerce duas funções. Primeiro, serve para economizar espaço ao desenvolver uma cena através de imagem enquanto outra se desenvolve através de palavras, ambas no mesmo quadro. Segundo, funcionam como uma forma de suavizar a transição de uma cena para outra, quando o texto de um quadro continua, ou até mesmo termina, no quadro seguinte junto a uma ação diferente. No quadrinho, ambas as funções são utilizadas e acentuadas pelo fato de que as palavras e as imagens muitas vezes se justapõem, fazendo com que parte do diálogo dos personagens de um quadro descreva as ações dos personagens do quadro seguinte. Quando Laurie e Daniel são atacados por uma gangue em um beco (capítulo III, página 13), as falas provenientes da entrevista do Dr. Manhattan se sobrepõem às imagens de Laurie e Daniel e ironicamente descrevem o que está acontecendo. Vidal (2014, p. 280-282) chama este recurso de “recitador irônico” e observa que exerce a função de criar conexões entre os quadros e relacionar indiretamente o que é dito com o que é mostrado. O autor também ressalta que este recurso obriga o leitor a prestar mais atenção à história a fim de acompanhar o que, em princípio, parece ser duas

narrativas diferentes e, gradativamente, treina o leitor até que este perceba que ambas as narrativas estão, na verdade, trabalhando juntas. Este recurso é amplamente utilizado aos longos dos doze capítulos da narrativa.

Figura 20 – Combinação paralela em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #3, p. 13.

Talvez pelo caráter mais realista do quadrinho, *Watchmen* (1986) praticamente não faz uso de montagem. A única montagem da HQ ocorre em uma das seis páginas de quadro único que exibem a destruição de Nova Iorque (capítulo XII, página 6). Nesta página, é possível ver a inscrição na parede “*Institute for Extra-Spatial Studies*” (Instituto de Estudos Extra-Espaciais) coberta pelo sangue do monstro, deixando em evidência somente parte dessas palavras: “or” de “for”, “al”, de “Spatial” e “die” de “Studies”. Nesta mesma página, um pedaço de papel posicionado ao lado da palavra “Spatial” assemelha-se à letra “L”, transformando a terminação “al” na palavra “all”. Junto às outras terminações das palavras, é possível ler a frase “Or all die” (Ou todos morrem), referência ao genocídio presente na página em questão. Neste caso, palavras e imagens se unem pictoricamente.

Figura 21 – Montagem em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #12, p. 6.

### 2.3 ELEMENTOS DE LINGUAGEM

*Watchmen* (1986) também explora elementos de linguagem dos quadrinhos. O desenho é um elemento na obra que serve para outro propósito além de narrar através de imagens. Para os autores Toledo e Andrade, no artigo “A Influência dos Quadrinhos no Cinema: A Incrível Saga da Linguagem Invisível e seu Legado Cinematográfico” (2007), o que caracteriza o desenho é a abstração de elementos, segundo seu artigo. Isso condiz com as ideias de McCloud (2005, p. 27) a respeito dos ícones, expostas em *Desvendando os quadrinhos*. Para o autor, ícone é “qualquer imagem que represente uma pessoa, local, coisa ou ideia”. Os ícones subdividem-se em não-pictóricos que representam ideias invisíveis, por isso seu significado é fixo e absoluto, não tendo seu significado afetado pela aparência; e pictóricos onde diferem da realidade e seu significado muda de acordo com a aparência. Os ícones pictóricos, também chamados de figuras, variam o seu nível de abstração, podendo se aproximar ou distanciar da realidade. McCloud (2005, pág. 31) chama a atenção para o fato de que ainda que a figura de um rosto humano se distancie da realidade a ponto de ser composta por um círculo, dois pontos e uma linha, a mente humana é capaz de reconhecer essa figura como um rosto. Com isso, um artista ressalta o significado de uma imagem ao reduzi-la a sua essência. Moore e Gibbons provavelmente estavam cientes disso ao produzirem a simbologia de *Watchmen*

(1986). O quadrinho possui diversos temas que reaparecem constantemente ao longo da história, entre eles: o rosto sorridente, o relógio do dia do julgamento, o borrão de sangue e os amantes de Hiroshima. Esses temas estão escondidos em ícones na arte do quadrinho, ficando a encargo do leitor reconhecê-los e interpretá-los. Através da simplificação da arte é possível amplificar os elementos básicos para o reconhecimento desses símbolos escondidos nos ícones, ao mesmo tempo em que continuam a ser essencialmente os ícones que são.

Figura 22 – Desenho em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, # 1, p. 1, 11, #2, p.7, #5, p. 11, #6, p. 3, #7, p. 17, #9, p. 27, #11, p. 1, 28, #12, p. 19, 32.

Moore e Gibbons também exploram um elemento que, talvez mais do que todos, é intrínseco dos quadrinhos: o requadro. McCloud (2005, pág. 66) nomeia o espaço entre os requadros de “sarjeta”. Para o autor, é neste espaço que ocorre o que chama de conclusão. O autor define “conclusão” como “fenômeno de observar as partes, mas perceber o todo” (MCCLOUD 2005, pág. 63). Por isso, o fenômeno de conclusão nos quadrinhos é o que torna sua experiência de leitura algo não contínuo, voluntário e perceptível. Além disso, o requadro em si pode contribuir para a narrativa. *Watchmen* (1986) emprega uma grade fixa de nove quadros por página e essa estrutura só é alterada quando há uma motivação para isso. Entre as variações de requadro, o quadrinho apresenta diferentes combinações unindo dois quadros de uma fileira (capítulo I, página 12), três quadros de uma fileira (capítulo VII, página 27) ou seis quadros de duas fileiras (capítulo X, página 1) para oferecer uma visão panorâmica. Também combina dois quadros de uma coluna (capítulo XII, página 17), três quadros de uma coluna (capítulo X, página 22) ou seis quadros de duas colunas (capítulo I, página 20) para transmitir uma noção de altura. Além disso, também há a junção de dois quadros de fileira com dois quadros de coluna (capítulo XI, página 4) ou a junção dos nove quadros da página em um quadro único (capítulo XII, página 1) para causar impacto. Além de combinações, o quadrinho apresenta fragmentações de requadro (capítulo VII, página 16). No capítulo V, os autores exploram drasticamente o requadro ao projetá-lo simetricamente perfeito. Isto é, o requadro da primeira página é idêntico à da última, o requadro da segunda página é idêntico ao da penúltima e assim sucessivamente. Isso se deve ao fato deste capítulo focar, principalmente, no personagem Rorschach. Por isso, a perfeita simetria do requadro faz com que as páginas imitem uma placa de Rorschach. Aliás, o próprio título do capítulo faz alusão à simetria do layout. Intitulado “Terrível simetria”, o capítulo deriva do poema de William Blake “O Tigre”: “Tigre! Tigre! Ardente açoite / Nas florestas da noite; / Que imortal olho ou guia / Pode captar-te a terrível simetria?”.



que há passagem de tempo pela duração que as palavras levariam para serem ditas. Contudo, se as palavras estiverem contidas dentro de uma caixa de texto, funcionando como texto narrativo, o momento único do quadro se mantém, como nos quadros que exibem a morte do Comediante (capítulo I, página 2). Outro recurso comum é fragmentar as diversas ações de uma cena em diversos requadros, fazendo com que as sarjetas indiquem a passagem de tempo, o que ocorre em alguns quadros enquanto Laurie e Daniel discutem o resgate de Rorschach (capítulo VIII, página 4). Além disso, é possível expressar tempo através das formas dos quadros. De acordo com Wolk (2007, p. 239), em *Lendo Quadrinhos: Como Graphic Novels Funcionam e o que Elas Significam*, a grade rígida de nove quadros por página confere um ritmo a *Watchmen* (1986), como o tique-taque de um relógio, e sempre que este padrão é quebrado o ritmo da narrativa pode reduzir, acelerar ou parar. Conforme aponta Vidal (2014, 266-267), os acontecimentos de Nova Iorque que ocorrem paralelos ao discurso de Veidt (capítulo XI, páginas 24-27) combinam os três quadros da última linha em um quadro maior. Em contraste com os demais seis quadros da página, o quadro maior confere uma ideia de desaceleração do tempo. Vidal também chama a atenção para o fato de que o mesmo efeito de desaceleração pode ser produzido através da fragmentação do layout, como na cena em que ocorre o teleporte do monstro (capítulo XI, página 28). Ao invés de combinar uma linha de três quadros em um único quadro, a desaceleração do tempo é feita pela divisão dos quadros das duas primeiras linhas, repartindo cada quadro em dois. Ao dobrar o número de quadros por linha, o ritmo da história é reduzido. Vidal observa ainda como as cenas de destruição em Nova Iorque (capítulo XII, páginas 1-6) reduzem o tempo ao dispensarem qualquer tipo de requadro, pois, confrontado com uma só imagem, o leitor reduziria o ritmo de leitura a fim de absorver o grande número de informações apresentadas. A observação feita por Wolk (2007, p. 239) de que cada uma das seis páginas representa uma batida do relógio corrobora com a ideia de redução do tempo. Através da manipulação do layout, *Watchmen* (1986) consegue representar satisfatoriamente diferentes passagens de tempo, o que representa um bom exemplo de superar as limitações impostas pela natureza estática dos quadrinhos.

Figura 24 – Tempo em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #11, p. 24, 28, #12, p.1.

*Watchmen* (1986) possui um estilo de desenho que pretende ser mais realista. Por isso, é curioso que dentro do quadrinho *Watchmen* (1986) haja um personagem que leia outro quadrinho chamado *Contos do Cargueiro Negro*. Considerando que, no universo de Moore, os acontecimentos de *Watchmen* (1986) seriam realidade e os acontecimentos de *Contos do Cargueiro Negro* seriam ficção, tem-se aqui uma clara distinção entre dois níveis de verossimilhança. Isso é evidenciado pelo uso de retícula, uma técnica de finalização artística muito utilizada em quadrinhos. Portanto, os *Contos do Cargueiro Negro*, seriam o que Toledo e Andrade (2007, p. 10) chamam de deformação expressiva, dentro de um mundo com viés realista.

Figura 25 – Deformação expressiva em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #3, p. 2.

Outra característica pela qual *Watchmen* (1986) se destaca é o nível de detalhamento da arte por quadro. Para McCloud (2005, p. 68), a leitura de um quadrinho é um processo de conclusão não contínuo, voluntário e virtualmente perceptível. Em outras palavras, a atenção do leitor é constantemente exigida. Em *Watchmen* (1986), a atenção do leitor é amplamente exigida. Durante uma entrevista conduzida por Adam Rogers para a revista *Wired* em 2009, Moore declarou que um dos objetivos do quadrinho é explorar a quantidade de informações que pode ser adicionada por quadro. E, sem dúvida, o quadrinho foi muito bem sucedido nesse sentido. Conforme aponta Vidal (2014, pág. 250), paralela à trama principal dos personagens, há outra trama sendo desenvolvida através do cenário. Quando Rorschach caminha pelos becos (capítulo I, página 24), é possível ver parcialmente uma pichação da frase “Quem vigia os vigilantes”, uma indicação da crítica feita em relação à atitude adotada pelos heróis, além de um cartaz eleitoral que dá dicas sobre a situação política do mundo da HQ. Placas com sinais de abrigos nucleares (capítulo III, página I) introduzem a possibilidade de guerra nuclear. Toda essa quantidade de informações só pode ser apreciada pelo leitor devido à natureza estática da mídia dos quadrinhos.

Figura 26 – Enquadramento em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, # 1, p. 24.

O quadrinho adapta os balões de falas a fim de atingir efeitos específicos. Vidal (2014, p. 284-286) chama atenção para o uso de recursos que exploram a verbalização. O personagem Rorschach possui balões de falas com as linhas irregulares, o que corrobora com o seu diálogo, característico por uma sintaxe truncada (baseada no padrão de escrita do assassino estadunidense David Berkowitz, mais conhecido como Filho de Sam), da mesma forma que reflete seu próprio estilo de vida desordenado. Dr. Manhattan, por sua vez, possui balões de fala azuis que transmitem a ideia de uma voz inumana, uma vez que seu próprio corpo inumano é azul. O autor ainda observa que a verbalização ainda inclui balões de fala provenientes de dispositivos eletrônicos, como rádios (capítulo I, página 10), que possuem as linhas denteadas, e televisores (capítulo VII, página 11), que possuem a linha direcional no formato estilizado de um raio. Além disso, Vidal afirma que, em momentos pontuais, a sobreposição de balões e de suas respectivas falas representa um efeito de vozes simultâneas e indistintas (capítulo VI, página 6). Tudo isso corrobora para tornar mais crível o mundo alternativo da HQ e seus personagens.

Figura 27 – Verbalização em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #1, p. 12, 21, 10, #6, p. 6, #7, p.11.

Existem seis tipos de recordatórios em *Watchmen* (1985) segundo Vidal (2014, p. 283-284): o diário de Rorschach e seus balões de fala, os Contos do Cargueiro Negro, as notas do doutor Malcom, o recordatórios do doutor Manhattan e seus balões de fala, os comentários de Veidt sobre adivinhação, e as notas do narrador. A fala de Rorschach é característica pelo padrão de fala truncado, pela falta de conectivos e por seu pessimismo niilista. A história dos Contos do Cargueiro Negro é composta de um vocabulário antigo e sofisticado. Inicialmente otimistas e aos poucos se tornando sombrias, as notas do doutor Malcom empregam um vocabulário não especializado e expõem ideias não profundas, sugerindo que o personagem não é um psiquiatra muito profissional. A fala de doutor Manhattan é mais racional do que emocional, utilizando termos científicos de uma maneira precisa e ponderada. Utilizada em somente uma página ao longo de toda a narrativa, o recordatório de Veidt é apresentado fora de contexto, causando uma sensação de confusão no leitor até que a fala se conecte

com o personagem novamente. Por fim, as notas de um narrador desconhecido funcionam para sugerir outro nível narrativo, conferindo a impressão de autenticidade para a obra através de material adicional. Essa diversidade de níveis narrativos é algo incomum nos quadrinhos.

Figura 28 – Recordatório em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #1, p. 1, #3, p. 4, #6, p. 1, #4, p. 1, #11, p. 1, #1, anexos.

Embora sejam comuns nas histórias em quadrinhos, *Watchmen* (1986) não utiliza onomatopeias. Para Vidal (2014, p. 297), essa escolha confere um tom mais realista ao quadrinho uma vez que este exclui elementos não visíveis no mundo real. Por sua vez, Hudsick (2011, p. 384-392), em seu artigo “Reassembling the Components in the Correct Order.”, observa que, devido à ausência de onomatopeias, as imagens transmitem sozinhas toda a ideia sonorização. Quando a gangue bate à porta de Hollis Manson (capítulo VIII,

página 27), a fala do personagem “Calma, já ouvi... Podem parar de bater.” serve como um recurso para substituir a onomatopeia.

Figura 29 – Ausência de onomatopeia em *Watchmen* (1986).



Fonte: MOORE, 1986, #8, p. 27.

Por fim, mais uma característica de *Watchmen* (1986) que merece menção é a coloração. De acordo com McCloud (2005, p.186-187), as cores se dividem em aditivas e subtrativas. As aditivas incluem vermelho, azul e verde e são cores da luz que quando unidas formam o branco. As subtrativas são ciano, magenta e amarelo são cores de tinta que quando subtraídas formam o branco. Os quadrinhos normalmente exibem uma paleta de cores aditivas. *Watchmen* (1986), de forma inovadora, apresenta uma paleta de cores subtrativas. De acordo com Vidal (2014, p. 300), as cores podem ser empregadas para criar um contraste ou para estabelecer um valor simbólico. Em “*Watchmen as Literature A Critical Study of the Graphic Novel*”, Nees (2010, p.40) afirma que as cores são mais efetivas quando há uma mudança notável em seu uso, pois quando saturadas as cores e brilhos perdem o efeito impactante. Os quadros que compõem as cenas que se passam no apartamento de Moloch (capítulo II, páginas 22-23) alternam suas

cores entre quentes e frias. A respeito do simbolismo das cores, Gibbons (2009, p. 171), em *Os Bastidores de Watchmen*, comenta que as cores foram deliberadamente escolhidas para refletir as diferentes atmosferas do quadrinho. Durante a avaliação psiquiátrica de Rorschach (capítulo VI), a história começa com cores claras e o humor do doutor Malcolm é otimista quanto ao caso do seu paciente, mas na medida em que o horror da vida do vigilante se desenvolve, a coloração do quadrinho se torna mais sombria.

Figura 30 – Cores em *Watchmen* (1986).



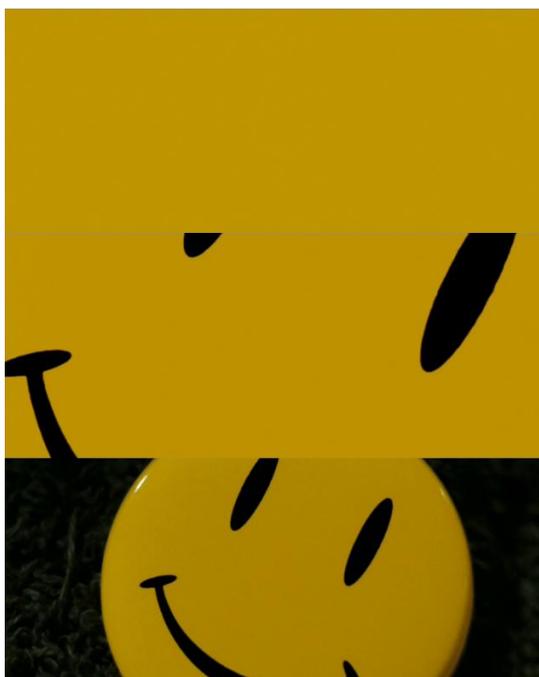
Fonte: MOORE, 1986, #2, p. 22.

### 3 O FILME: *WATCHMEN* (2009)

#### 3.1 TRANSIÇÕES QUADRO A QUADRO

A cena de abertura do filme (18 seg. – 34 seg.), embora seja diferente do quadrinho, respeita a ideia de prolongar uma ação por transição momento a momento. A tela inteiramente amarela mantém o espectador no suspense, sensação que se estende por alguns segundos até que a câmera se afaste e o bottom do Comediante seja inteiramente mostrado. Costa (1989, p.186) nomeia essa técnica de afastamento de câmera como *zoom out*. Curiosamente, a cena de abertura da HQ presente no filme (11 min. 14 seg. – 11 min. 41 seg.) emprega esse mesmo recurso, mas o *zoom out* é feito muito rapidamente, o que quebra com o efeito de suspense construído ao longo dos nove quadros de abertura da HQ.

Figura 31 – Transição momento a momento em *Watchmen* (2009).



Fonte: *WATCHMEN* (2009).

Em função da natureza dinâmica da mídia, sequências onde cada quadro representa um momento de uma ação diferente são estendidas, detalhando mais cada quadro com ação. Pode-se dizer que o filme acrescenta aquilo que no quadrinho fica a encargo da imaginação do leitor. No entanto, é interessante ressaltar que existe no cinema uma técnica chamada *jump cut* na qual duas tomadas sequenciais sobre um mesmo assunto são filmadas de posições da câmera que variam minimamente. Essa técnica de edição transmite a sensação de pulo no tempo. Certamente, isso poderia ter sido empregado para representar partes do quadrinho onde cada quadro representa um momento de uma ação diferente, como a introdução do personagem Rorschach (12 min. 27 seg. – 13 min. 04 seg.). Contudo, é de se perguntar se tal recurso não seria destoante com o estilo do filme, especialmente quando comparado com cenas em câmera lenta, marca registrada do diretor Zack Snyder.

Escolha de momentos e ângulos não apresentam nenhuma dificuldade de transposição, seja dos quadrinhos para o cinema, ou vice-versa. Em teoria, o filme poderia ser adaptado seguindo exatamente o mesmo enquadramento utilizado no quadrinho. Contudo, certas mudanças de enquadramento são compreensíveis, pois nem sempre o melhor enquadramento para um quadrinho será o melhor enquadramento para um filme. Na cena da avaliação psiquiátrica de Rorschach (01 h. 24 min. 23 seg. – 01 h. 31 min. 57 seg.) muitas das cenas apresentadas no quadrinho em primeira pessoa são substituídas por enquadramentos que focam em ambos os personagens por sobre seus ombros<sup>1</sup>. No entanto, em quadros onde a perspectiva em primeira pessoa possui um papel essencial, o enquadramento é respeitado, como quando o doutor apresenta a placa de teste para Rorschach (01 h. 25 min. 05 seg.). Ao manter a perspectiva em primeira pessoa, o espectador do filme é submetido ao teste de Rorschach, tal como o leitor da HQ. Mas, embora a escolha de momentos e ângulos do filme não prejudique a continuidade da história nem o senso de localização do espectador, o filme explora muito pobremente as diferentes perspectivas dos personagens sobre um mesmo acontecimento. A reunião dos combatentes do crime, mostrada

---

<sup>1</sup> *Over the shoulder shot*

de diferentes perspectivas no quadrinho, é mostrada no filme somente de acordo com Sally Jupiter (35 min. 43 seg. – 38 min. 08 seg.).

Figura 32 – Transição sujeito a sujeito em *Watchmen* (2009).



Fonte: *WATCHMEN* (2009).

Assim como transições sujeito a sujeito, transições cena a cena são de fácil adaptação de uma mídia para outra. A troca de cenas, em maior ou menor grau, acompanha o quadrinho. A mudança mais significativa é a falta de sincronia imagética entre o final de uma cena com o início da cena seguinte. Sem esses paralelos no filme, não há a mesma suavidade na mudança de uma cena para outra, tornando o contraste entre elas mais acentuado. Além disso, muitos desses paralelos servem como uma metáfora que evidencia a relação entre duas cenas que, aparentemente, parecem independentes uma da outra. Esse recurso não foi muito aproveitado no filme, certamente não foi por falta de exemplos por parte do quadrinho e por parte de diversos outros filmes ao longo da história do cinema que empregaram tal recurso. Para citar apenas alguns exemplos de *match cuts* (nome que tal técnica recebe no cinema), é pertinente lembrar a maneira como

Orson Welles emprega essa técnica em *Cidadão Kane* ao exibir diferentes cenas de uma casa, sendo que em todas as cenas uma janela em particular permanece sempre no mesmo local na tela, fazendo a ligação entre as transições. Um exemplo de bom uso desse recurso para estabelecer uma relação metafórica entre as cenas pode ser visto em *2001: Uma Odisseia no Espaço*, o clássico de ficção científica dirigido por Stanley Kubrick. Este filme é dividido em duas partes distintas: uma introdução sobre a vida de humanos primitivos semelhantes a macacos e uma segunda parte sobre a sua conquista do espaço. A transição entre esses dois momentos é feita quando o homem percebe que pode utilizar ossos como ferramentas ou armas. No final da cena, ocorre uma transição onde o osso utilizado como ferramenta estabelece um paralelo com um satélite apresentado na próxima cena. A troca de cenas não só é conectada pelos dois objetos similarmente dispostos na tela, mas também metaforicamente evidencia a evolução da humanidade ao comparar uma ferramenta primitiva com uma avançada. Em comparação com o quadrinho, *Watchmen* (2009) emprega poucas cenas com *match cut*. Uma delas é o interrogatório de Rorschach (01 h. 25 min. 05 seg – 01 h. 26 min. 23 seg.), onde as placas de teste de Rorschach se assemelham às memórias despertadas no personagem, servindo como transição entre uma cena e outra. As transições feitas da cena do funeral do Comediante para as lembranças dos personagens (38 min. 26 seg. – 46 min 54 seg.), embora apresente focalização interna, não utilizam *match cuts*, aumentando o contraste entre as duas cenas. Tal técnica poderia ter sido utilizada mais vezes, o que teria acrescentado muito esteticamente e metaforicamente ao filme.

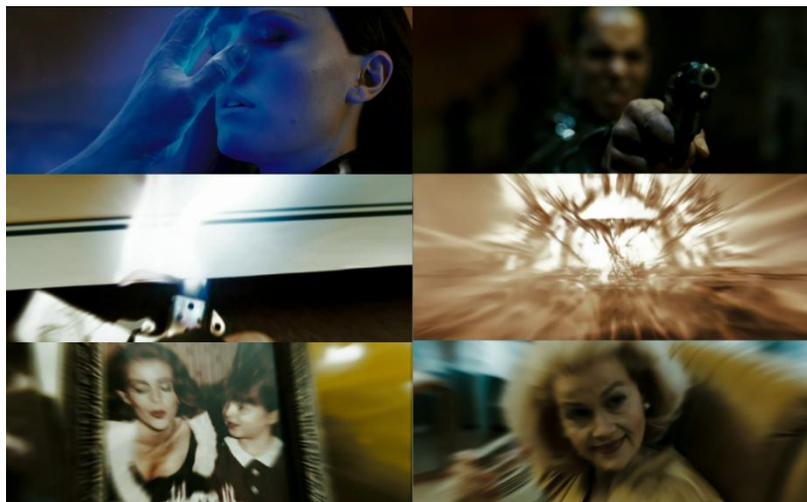
Figura 33 – Transição cena a cena em *Watchmen* (2009).



Fonte: *WATCHMEN* (2009).

Diferente do quadrinho, o filme não apresenta a cena de prolepse do frasco de perfume sendo arremessado. Contudo, há no filme uma sequência *non-sequitur* quando Doutor Manhattan desperta as lembranças de Laurie, as quais são representadas inicialmente por uma sequência de imagens desconexas, mas que posteriormente se conectam com a história e passam a fazer sentido (02 h. 04 min. 46 seg). Embora possua uma sequência de imagens diferente do quadrinho, a cena cumpre o mesmo propósito de desorientação através de uma falta de ligação entre as imagens.

Figura 34 – Transição *non-sequitur* em *Watchmen* (2009).



Fonte: *WATCHMEN* (2009).

### 3.2 COMBINAÇÕES ENTRE PALAVRAS E IMAGENS

As narrações feitas através de recordatórios nos quadrinhos são representadas no filme por narração em voz off. Tal como no quadrinho, em *Watchmen* (2009) nas combinações específicas das palavras a voz off assume o encargo de transmitir as informações necessárias, ao passo que as imagens ficam livres para representar o conteúdo de diversas maneiras. Na cena em que Dr. Manhattan está em Marte (01 h. 04 min. 09 seg. – 01 h. 13 min. 45 seg.), a narração em voz off foi mantida idêntica ao texto do recordatório, mas as imagens foram modificadas, tendo elementos subtraídos ou adicionados, dependendo do momento, e ainda assim a ideia principal consegue ser transmitida pela narração em voz off.

De forma semelhante, quando as imagens assumem o encargo de conduzir a história, o conteúdo do quadrinho se revela de fácil transposição para o filme. Em comparação com o quadrinho, a cena de investigação de Rorschach (12 min. 27 seg. – 15 min. 12 seg.), que se estende por trinta e um quadros praticamente sem palavras, é apresentada no filme alternando entre momentos de silêncio e

momentos com narração de Rorschach em voz off. Tal modificação é compreensível: provavelmente, as intenções do diretor ao juntar as imagens com a voz off foram reduzir o tempo de duração do filme uma vez que os textos das páginas um e quatorze foram inseridos nos acontecimentos da página cinco.

Seguindo a fórmula do quadrinho no capítulo quatro, as recordações de doutor Manhattan (01 h. 04 min. 09 seg. – 01 h. 13 min. 45 seg.) são apresentadas no filme com narração em off. E, tal como no quadrinho, esta cena é constituída em grande parte por combinações específicas da dupla, onde a voz off narra precisamente o que está sendo mostrado.

Embora a sequência em que Rorschach vai ao bar de Harry Haiti tenha sido incluída no filme, a combinação interseccional de palavras presente no quadrinho não está presente na cena. Todavia, na cena em que um dos capangas de Grande Figura ameaça Rorschach (01 h. 46 min. 55 seg. – 01 h. 47 min. 02 seg.), ocorre um momento de combinação interseccional. Com um olhar furioso, o capanga ameaça: “Você está morto, Rorschach!”. Apenas a expressão do rosto do capanga já revelaria sua fúria, levando o espectador a imaginar possíveis falas igualmente furiosas que pudessem combinar com a cena. Da mesma forma, o enunciado “Você está morto, Rorschach!” por si só induziria o espectador a imaginar um personagem bravo. Neste cena, imagens e palavras se combinam para transmitir algo além do que transmitiriam cada qual individualmente.

Também em conformidade com o quadrinho, o filme apresenta uma cena que combina palavras e imagens de forma interdependente. Quando o personagem Grande Figura é introduzido no filme (01 h. 37 min. 42 seg. – 01 h. 37 min. 50 seg.), a ironia do seu nome é imediatamente evidenciada pela sua estatura. Esse efeito só é possível devido à combinação de palavras e imagens que apresentam conteúdos diferentes.

Mais uma cena que emprega o mesmo recurso utilizado pelo quadrinho, a narração em voice off da entrevista de doutor Manhattan ironicamente descreve a cena em que Daniel e Laurie subjagam uma gangue em um beco (59 min. 13 seg. – 01 h. 02 min. 37 seg.), fazendo uso da combinação paralela entre palavras e imagens. Este é mais um exemplo de combinação cuja transposição de uma

mídia para outra funciona muito bem. No entanto, justamente pela facilidade de utilização do recurso, é lamentável que o filme não apresente mais exemplos de combinações paralelas, especialmente quando o quadrinho as emprega de forma rica e extensiva ao longo de seus doze capítulos.

Nos primeiros minutos de filme (05 min. 40 seg. – 11 min. 14 seg.), um exemplo de montagem é utilizado nos créditos de abertura. Os nomes do elenco apresentados na cena de abertura são compostos de letras tridimensionais, o que faz com que não sejam simplesmente uma informação sobreposta à uma cena e sim parte integrante da cena em si. Essa ideia é reforçada pelo fato de que as letras refletem suas sombras nos elementos que se encontram posteriores a elas.

Figura 35 – Montagem em *Watchmen* (2009).



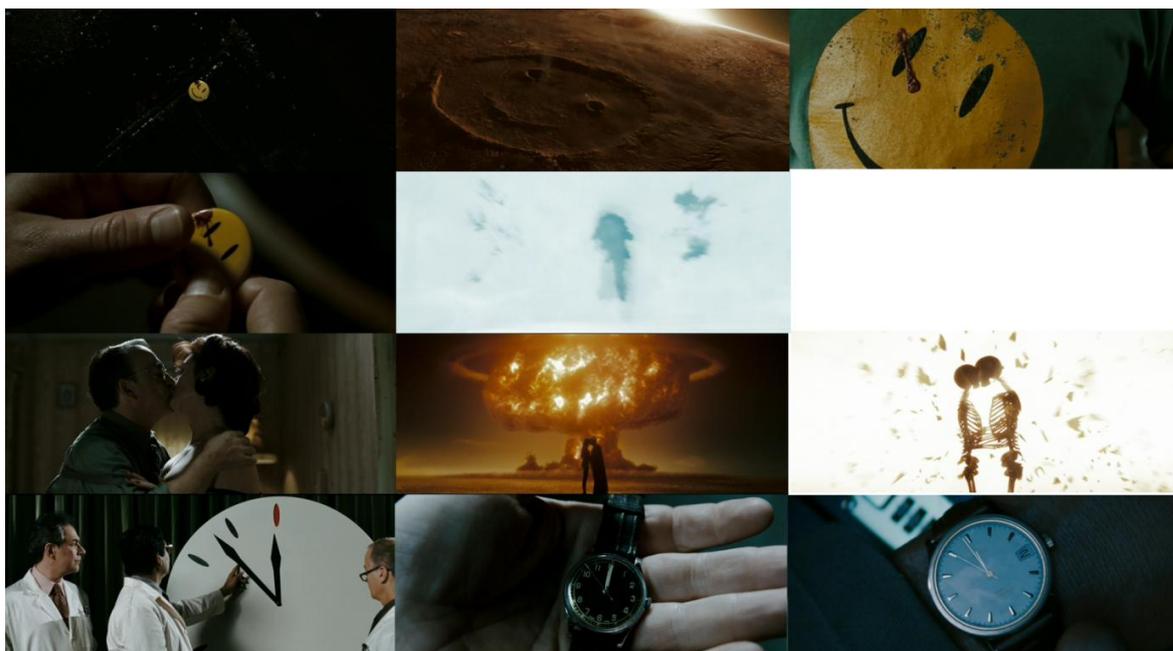
Fonte: *WATCHMEN* (2009).

### 3.3 ELEMENTOS DE LINGUAGEM

Talvez devido ao caráter mais realista da fotografia, o filme *Watchmen* (2009) praticamente não incorpora a simbologia do quadrinho. Evidentemente, seria possível incluir mais elementos ao longo do filme que lembrassem o aspecto

do rosto sorridente, do relógio do dia do julgamento, do borrão de sangue e dos amantes de Hiroshima. No entanto, comparado ao quadrinho, a ocorrência dessa simbologia é muito pouco frequente. O rosto sorridente é introduzido através de um *bottom* (25 seg.) e retomado através da cratera marciana Galle (02 h. 09 min. 18 seg.) e de uma estampa de camiseta (02 h. 34 min. 05 seg.). O relógio do dia do julgamento é introduzido no início do filme (01 min. 21 seg.) e brevemente retomado nas memórias de doutor Manhattan (01 h. 07 min. 22 seg.). O borrão de sangue é introduzido no filme (04 min. 45 seg.) e brevemente retomado na explosão que ocorre no final do filme (02 h. 18 min. 34 seg.). E os amantes de Hiroshima são mostrados por meio de lembranças de Rorschach (01 h. 25 min. 20 seg.) e através do sonho de Daniel (01 h. 39 min. 48 seg.), mas não introduzidos no filme. No entanto, é curioso que nos créditos de abertura a cena da despedida de aposentadoria de Sally claramente invoque a pintura *A Última Ceia* (07 min. 10 seg.). Embora, em princípio, o quadro não se refira a nada em *Watchmen* (1985), este é um exemplo de como simbologia podem ser invocadas através da fotografia de filmes.

Figura 36 – Fotografia em *Watchmen* #1 (2009).



Fonte: *WATCHMEN* (2009).

Figura 37 – Fotografia em *Watchmen* #2 (2009).



Fonte: *WATCHMEN* (2009); A última ceia (1495-1497) – Leonardo Da Vinci.

Diferente dos quadrinhos, o processo de conclusão de um filme é contínuo, involuntário e imperceptível, isso porque somos submetidos a vinte e quatro quadros de imagens por segundo, transformando uma série de imagens estáticas em uma história de movimento contínuo (MCCLLOUD 2005, p. 65). Nos filmes, o requadro obviamente não exerce a mesma função exercida nos quadrinhos. Toledo e Andrade (2007, p.8) distinguem duas possibilidades de requadros no cinema: divisões de tela e telas múltiplas. Na primeira, a moldura original da tela é repartida em duas ou mais janelas, ações separadas são exibidas simultaneamente e cada cena exibe somente parte do seu conteúdo. Na segunda, ocorre o mesmo esquema de divisão, mas cada cena exibe integralmente o seu conteúdo. Embora essenciais nos quadrinhos pela própria natureza da mídia, requadros não são utilizados em *Watchmen* (2009). Diferente do já mencionado uso de requadro em *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2010), ou seja, incorporar as

características típicas dos quadrinhos para o filme, *Watchmen* (2009) não apresenta nenhum motivo persuasivo para o uso de requadros, muito menos no que compete uma aproximação entre as mídias, uma vez que tal aproximação vai de encontro a proposta realista do quadrinho. Contudo, embora não haja requadros no filme, as visões panorâmicas e as noções de alturas transmitidas pela combinação de quadros na HQ estão presentes em muitas partes do filme, como a altura de Dr. Manhattan apresentada em *worm's-eye view* (26 min. 00 seg.). Quanto ao requadro do capítulo cinco do quadrinho, o filme não apresenta a ideia de simetria proposta pelo perfeito equilíbrio entre o requadros e os acontecimentos na trama.

Conforme comentado anteriormente, o tempo é explorado de diversas maneiras em *Watchmen* (1986). Nem sempre a manipulação do tempo feita pela HQ é seguida à risca pelo filme. A abertura da HQ (capítulo I, página 1) é uma transição momento a momento desenvolvida ao longo de nove quadros com o propósito de transmitir uma sensação de desenvolvimento lento da cena. No filme, tal cena é acelerada, causando um efeito completamente contrário ao pretendido pela HQ (11 min. 14 seg. – 11 min. 41 seg.). Por outro lado, há ocasiões onde a intenção da cena é mais apropriadamente representada através do emprego de dada técnica cinematográfica. É o caso da já mencionada cena de teleporte do monstro (capítulo XI, página 28), onde o número de layouts é dobrado para causar a sensação de desaceleração do tempo. No filme, a destruição é causada por reator de energia e é representada em *slowmotion* (02 h. 18 min 14 seg.), recurso que captura o efeito pretendido. Aliás, o uso extensivo de *slowmotion* é uma das marcas de *Watchmen* (2009) (na verdade, não só de *Watchmen* [2009], mas de diversos filmes do diretor Zack Snyder), o que, embora desacelere o tempo em cenas onde, na HQ, não haja indicação de mudança temporal, não prejudica em nada a história. Quando muito, torna algumas cenas ainda mais interessantes.

Uma vez que a história de *Watchmen* (1986) é representada no filme em *live-action*, logicamente a história dos *Contos do Cargueiro Negro* (2009) precisava ser adaptadas em um nível de verossimilhança abaixo do filme a fim de cumprir seu papel de maquilagem em relação à história principal. Por isso, parece

apropriado que os *Contos do Cargueiro Negro* (2009) tenham sido adaptados em uma animação, o que estabelece um contraste de verossimilhança com o *live-action* do filme. Todavia, a animação dos *Contos do Cargueiro Negro* (2009) é um material à parte do filme em *live-action*, diferente dos quadrinhos onde a história secundária permeia a história principal. Por isso, é possível que a relação entre a o filme *Watchmen* (2009) e a animação *Contos do Cargueiro Negro* (2009) seja enfraquecida por serem experienciadas separadamente.

Figura 38 – Maquilagem em *Watchmen* (2009).



Fonte: CONTOS DO CARGUEIRO NEGRO (2009).

O filme sem dúvida se esforça para apresentar a trama paralela do quadrinho que se desenvolve através de informações do cenário, adicionando algumas dessas informações em *background* em alguns enquadramentos. O tema da guerra é evidenciado na trama principal do filme (23 seg. – 2 min. 22 seg.). A pichação “Quem vigia os vigilantes?” também está presente no cenário do filme (45 min. 45 seg.). Porém, é de se perguntar o quanto um espectador pode de fato absorver dessas informações visto que, diferente do quadrinho, elas são expostas por um tempo muito limitado. Obviamente, o filme pode ser pausado para uma melhor apreciação do conteúdo. Todavia, se uma informação requer estaticidade para ser apreciada, é preferível que não seja adicionada em uma

mídia tipicamente dinâmica. Além disso, a crítica aos vigilantes não é tão desenvolvida no filme como é no quadrinho, o que torna a pichação mais próxima de um *easter egg* para os fãs os quadrinhos do que de uma informação essencial do filme.

Figura 39 – Enquadramento em *Watchmen* (2009).



Fonte: *WATCHMEN* (2009).

Quando a representação dos balões de fala especiais no filme, a voz de Rorschach é gutural, indo de encontro ao quadrinho. A voz de doutor Manhattan, por sua vez, não condiz com seus balões de fala, pois nos quadrinhos seus balões azuis transmitem uma ideia de voz inumana, ao passo que no filme a voz do personagem não apresenta nenhum desvio no timbre do que seria considerado normal para uma voz humana (ainda que sua fala seja sem expressão). Balões de dispositivos eletrônicos estão representados ao longo do filme através de vozes provenientes de televisores e megafones. Da mesma forma, a sobreposição de balões é facilmente representada pela sobreposição de vozes.

O diário de Rorschach, os Contos do Cargueiro Negro, os recordatórios do doutor Manhattan são transpostos para o filme como voz over. As notas do

narrador foram transpostas em formato de documentário como material adicional do filme, uma boa escolha de adaptação uma vez que essas notas no quadrinho também são materiais adicionais. As notas do doutor Malcom e os comentários de Veidt não foram adicionadas no filme. O padrão de fala dos personagens está de acordo com o quadrinho.

*Watchmen* (2009) utiliza efeitos para ressaltar a sonorização, principalmente os sons provenientes de lutas corporais e da destruição de objetos. Essa escolha não condiz com a HQ, pois a ausência de onomatopeias serve justamente conferir um tom mais realista à história. Os efeitos sonoros no filme, por outro lado, elevam a sonorização a um nível exagerado, quase caricatural. Na verdade, essa escolha aproxima *Watchmen* (2009) dos filmes convencionais de super-heróis.

Finalmente, a coloração do filme, embora se destaque, valoriza as cores aditivas, o que inevitavelmente faz com que o filme seja relacionado com uma típica história de quadrinhos, precisamente o que os autores da HQ buscaram evitar com a coloração subtrativa. O único uso de coloração não usual no filme é visto na cena de sexo entre Laurie e doutor Manhattan (53 min. 20 seg.), onde a iluminação do vigilante sobre Laurie produz um efeito distintivo das cores. É possível apenas fazer conjecturas sobre o efeito que o uso massivo de uma paleta de cores não usuais teria no filme e, conseqüentemente, nos espectadores. O que se pode dizer ao certo é que um emprego diferente de cores em filmes pode sim se tornar impactante. O cinematógrafo belga Benoît Debie é conhecido por seu trabalho de fotografia que se destaca pelo uso incomum de cores. Além de destacarem as cenas, o uso de cores de Debie contribui para transmitir a ideia de estado psicológico dos personagens. A seguir, exhibe-se uma comparação entre a coloração de *Watchmen* (1986) e a coloração de Debie em *Love* (2015).

Figura 40 – Coloração em *Watchmen* (2009).



Fonte: *WATCHMEN* (2009).

Figura 41 – Coloração em *Watchmen* (1986) vs coloração de Debbie.



Fonte: *WATCHMEN* (1986); *LOVE* (2015).

## CONCLUSÃO

No documentário *A Paisagem Mental de Alan Moore* (2008), o autor de *Watchmen* (1986) declara que se quadrinhos forem vistos somente em relação a filmes, então o melhor que eles jamais serão é filmes que não se movem. O autor também comentou que, a partir de *Watchmen* (1986), preferiu se concentrar em aspectos que somente os quadrinhos podem atingir. Nesse sentido, para o autor, *Watchmen* (1986) seria impossível de ser filmado.

*Watchmen* (1986) é um quadrinho que se propõe a explorar características próprias de sua mídia e de fato é bem sucedido. Mais do que no conteúdo, o quadrinho se destaca pelo tratamento dado à forma. Conforme demonstrado, a pesquisa revelou que *Watchmen* (1986) explora aspectos dos quadrinhos como os níveis de informação que se pode subentender de um quadro a outro; os diferentes efeitos que se pode produzir através da combinação de palavras e imagens; a abstração de ícones pictóricos para criar uma simbologia na arte; a manipulação do requadro para expressar ideias de tamanho, tempo e simetria; a distinção entre os níveis de verossimilhança de *Watchmen* (1986) e *Os Contos do Cargueiro Negro*; a quantidade de informações inclusa por quadro; os recursos utilizados para distinguir diferentes verbalizações; a ausência de onomatopeias; e a coloração não usual que serve tanto para realçar a arte quanto para criar refletir a atmosfera das cenas.

A adaptação cinematográfica de 2009 busca uma aproximação com o quadrinho. Para isso, o enredo é seguido, em grande parte, à risca; alguns dos efeitos explorados pelas transições quadro a quadro são respeitados, como transições cena a cena ligadas por um elemento em comum que são representadas no filme através da técnica de *match cut*; por vezes, as possibilidades combinações entre palavras e imagens são aproveitadas, como o

uso de *voice over*, recurso empregado para transpor os textos dos recordatórios; a simbologia do quadrinho está inclusa, ainda que não possa ser inteiramente apreciada devido à natureza dinâmica do filme; as ideias de tempo e tamanho expressas pelos formatos dos requadros foram preservadas, como o uso de *worm's eye view* para representar requadros que transmitem ideia de altura; o quadrinho dentro do quadrinho foi adaptado como material extra; algumas das informações exibidas em background no quadrinho foram igualmente inclusas no filme, ao passo que outras foram evidenciadas; as verbalizações do filme estão condizentes com as do quadrinho; a supervalorização da sonorização, no entanto, quebra a proposta da ausência de onomatopeias; da mesma forma, a colorização do filme, embora bem valorizada, não apresenta nada de incomum.

Considerando as aproximações e os distanciamentos do filme em relação ao quadrinho, fica claro que Snyder reconhece os instrumentos pertinentes ao gênero dos quadrinhos, mas sempre mantém em mente o fato de que está dirigindo um filme. Isto é: por um lado, Snyder opta por filmar materiais extras para dar uma maior cobertura à adaptação do quadrinho, por exemplo; por outro lado, algumas partes do quadrinho estão excluídas ou modificadas para se adaptarem melhor a uma mídia dinâmica. Ao que tudo indica, Snyder buscou um equilíbrio entre quadrinho e filme. Se *Watchmen* (2009) tivesse negligenciado as características distintivas do quadrinho, não ficaria tão evidente o esforço empregado para substituir as técnicas de uma mídia pela outra visando obter um efeito final semelhante sobre o leitor/espectador. E se *Watchmen* (2009) tivesse tentado incorporar todas as características do quadrinho sem admitir nenhuma flexibilidade para adaptação, o filme seria truncado, não funcionando tão bem enquanto filme. Supondo que a história tivesse surgido originalmente através do filme, basta imaginar como seria uma adaptação de *Watchmen* (2009) para os quadrinhos sem nenhuma flexibilidade para se ter uma ideia da importância de se fazer modificações de acordo com a mídia: as famosas cenas em *slowmotion* de Snyder poderiam ser facilmente representadas através de transições momento a momento; no entanto, se o quadrinho incluísse cada momento do filme sem permitir uma flexibilidade de adaptação para a mídia, a história seria semelhante a uma rolo de filme onde cada fração de segundo estaria representado através de

um quadro, pois, seguindo essa ideia, o processo de conclusão dos quadrinhos não seria permitido na adaptação. Da mesma forma, seguindo essa mesma linha de raciocínio, o filme deveria ser uma projeção do quadrinho a uma velocidade de vinte e quatro quadros por segundo. Em suma, este exemplo serve simplesmente para demonstrar que algumas modificações são inevitáveis durante o processo de adaptação. Evidentemente, alguns elementos de linguagem são mais passíveis de adaptação do que outros, mas também deve-se levar em consideração a real aplicação que esses elementos podem ter nos filmes. Requadros funcionam muito bem em *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2010) devido a sua proposta de aproximar filme e quadrinho. Todavia, embora em *Watchmen* (1986) os requadros exerçam funções mais específicas como marcação de tempo e ideia de simetria, no filme eles não teriam nenhuma aplicação prática.

Tudo isso leva a concluir que, se um filme busca aproximar-se do quadrinho, talvez a melhor abordagem de adaptação seja priorizar um equilíbrio entre as duas mídias. As escolhas dos elementos dos quadrinhos e do cinema que serão ou não utilizados irá depender da proposta da adaptação, pois, conforme demonstrado, a inclusão excessiva de elementos de uma mídia em outra pode ser tão prejudicial quanto a não inclusão de nenhum. Assim como Moore ousou explorar o que a mídia dos quadrinhos poderia fazer, diretores de cinema podem explorar, como fez o filme de Snyder, um equilíbrio entre as duas mídias.

## REFERÊNCIAS

2001: uma odisseia nos espaço. Direção e produção: Stanley Kubrick. Beverly Hills, California: Metro-Goldwyn-Mayer, 1968. 1 DVD.

A paisagem mental de Alan Moore. Direção: DeZ Vylenz. Produção: DeZ Vylenz. Shadowsnake Films, 2003. 1 DVD.

ATKINSON, Doug. ***The Annotated Watchmen***. 1995. Disponível em: <<http://www.capnwacky.com/rj/watchmen/index.html>>. Último acesso em: 04/05/2016.

BENSAM, Richard (ed.). ***Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen***. Edwardsville, Illinois: Sequart Research & Literacy Organization, 2011.

BLAKE, William. **Tigre**. Tradução de Jotapê Martins; Helcio de Carvalho. In: MOORE, Alan. ***Watchmen***. 2ª Ed. São Paulo: Panini, 2011. 458p.

CIDADÃO Kane. Direção e produção: Orson Welles. Nova Iorque: Mercury Productions, 1941. 1 DVD.

CONTOS do Cargueiro Negro. Direção: Daniel DelPurgatorio; Mike Smith. Produção: Kyle Clark; Wesley Collier; Lawrence Gordon; Lloyd Levin; Brian McNulty; Deborah Snyder; Zack Snyder; Karen Mayeda Vranek. Los Angeles: Warner Brothers, 2009. 1 DVD.

COSTA, Antonio: **Compreender o cinema**. São Paulo: Globo, 1989. 271p.

GAIMAN. Neil. **A Paixão de Arlequim**. Tradução de Sérgio Codespoti. São Paulo: Conrad Editora, 2002. 48 p.

GIBBONS, Dave; KIDD, Chip; ESSL, Mike. **Os Bastidores de Watchmen**. Tradução de Ricardo Giasseti. São Paulo: Aleph, 2009. 280p.

HUDSICK, Walter. Reassembling the Components in the Correct Order. In: BENSAM, Richard. ***Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen***. Edwardsville, Illinois: Sequart Research & Literary Organization, 2011.

KICK-ASS. Direção: Matthew Vaughn. Produção: Matthew Vaughn; Brad Pitt; Kris Thykier; Adam Bohling; Tarquin Pack; David Reid; Jai Govan; Lewis Govan. Londres: Marv Films, 2010. 1DVD.

KRAZY Kat and Ignatz Mouse at the Circus. Direção e produção: Leon A Searl. Nova Iorque: International Film Service, 1916. 1 DVD.

LOVE. Direção: Gaspar Noé. Produção: Vincent Maraval. Paris: uniFrance Films, 2015. 1 DVD.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. 1ª Ed. Tradução de Helcio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 2005. 215p.

MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. 1ª Ed. Tradução de Roger Maioli dos Santos. São Paulo: Makron Books, 2008. 280p.

MEANEY, Patrick. Some Different Sort of Time: Watchmen as Cinema. In: BENSAM, Richard. **Minutes to Midnight: Twelve Essays on Watchmen**. Edwardsville, Illinois: Sequart Research & Literary Organization, 2011.

MILLAR, Mark. **Kick-Ass – quebrando tudo**. 1ª Ed. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Panini, 2010. 212p.

MILLER, Frank. **Sin City – A Cidade do Pecado**. 2ª Ed. Tradução de Marcela Godoy. São Paulo: Devir, 2004. 208p.

MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore – o mago das histórias**. 1ª Ed. Tradução de Alexandre Callari. São Paulo: Mythos Editora, 2012. 320p.

MOORE, Alan. **Watchmen**. 2ª Ed. Tradução de Jotapê Martins; Helcio de Carvalho. São Paulo: Panini, 2011. 458p.

MOORE, Alan. **Promethea – edição definitiva – volume um**. 1ª Ed. Tradução de Octavio Aragão. São Paulo: Panini, 2015. 464p.

MOORE, Alan. **Writing for Comics**. 1ª Ed. Urbana: Avatar Press, 2003. 47p.

NESS, Sara J. Van. **Watchmen as Literature: A Critical Study of the Graphic Novel**. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2010. 211p.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim**. 1ª Ed. Tradução de Érico Assis. São Paulo: Companhia das Letras, 2010. 368 p.

PATRITO, Marco. **Sinkha**. 1995.

ROGERS, Adam. **Legendary Comics Writer Alan Moore on Superheroes, The League, and Making Magic**. Disponível em: <  
[http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/17-03/ff\\_moore\\_qa?currentPage=5](http://www.wired.com/entertainment/hollywood/magazine/17-03/ff_moore_qa?currentPage=5)>. Acesso em: 26/05/2016.

SCHULZ, Charles. **Peanuts Completo: 1950 a 1952 – volume 1**. 1ª Ed. Tradução de Alexandre Boide. Porto Alegre, 2010. 346 p.

SCOTT Pilgrim Contra o Mundo. Direção: Edgar Wright. Produção: Eric Gitter; Nira Park; Marc Platt; Edgar Wright. United Kingdom: Big Talk Productions, 2010. 1 DVD.

SIN City. Direção: Robert Rodriguez; Frank Miller. Produção: Elizabeth Avellan; Frank Miller; Robert Rodriguez. Nova Iorque: Dimension Films, 2005. 1 DVD.

SNOOPY e Charlie Brown: Peanuts, O Filme. Direção: Steve Martino. Produção: Craig Schulz; Bryan Schulz; Cornelius Uliano; Paul Feig; Michael J. Travers. Greenwich, Connecticut: Blue Sky Studios, 2015. 1 DVD.

TOLEDO, Madeira Glauco.; ANDRADE, Wiliam Machado de. A Influência dos Quadrinhos no Cinema: A Incrível Saga da Linguagem Invisível e seu Legado Cinematográfico. In: INTERCOM SUDESTE 2007 - XII Congresso da Comunicação na Região Sudeste, 2007, Juiz de Fora. Intercom Sudeste 2007 - Mercado e comunicação na sociedade digital - ANAIS, 2007.

TOLEDO, Madeira Glauco.; ANDRADE, Wiliam Machado de. As possibilidades das divisões de tela e das telas múltiplas e suas inter-relações em obras de arte narrativa sequencial. In: V CONGRESSO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA, 2007, São Paulo. Anais V Congresso Nacional de História da Mídia - Mídia, Indústria e Sociedade: desafios historiográficos brasileiros, 2007.

UM Garoto Chamado Charlie Brown. Direção: Bill Melendez. Produção: Lee Mendelson. Los Angeles: Cinema Center Films, 1969. 1 DVD.

VIDAL, L. P. Quis Evaluates Ipsos Watchmen? Watchmen and Narrative Theory. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2013.

VINCI, Leonardo da. *A Última Ceia*. 1495-1498. Da têmpera e óleo sobre duas camadas de gesso aplicadas em estuque. 460 cm x 880 cm.

WATCHMEN. Direção: Zack Snyder. Produção: Lawrence Gordon; Lloyd Levin; Deborah Snyder. Los Angeles: Warner Brothers, 2009. 1 DVD.

WOLK, Douglas. ***Reading Comics: How Graphic Novels Work and What They Mean***. Cambridge, Da Capo Press, 2007. 405p.