



UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ

CURSO DE JORNALISMO

MARTA BEZERRA PEREIRA

NATHANAEL ANGELO ZAHLOUTH

ESTUDO COMPARADO: A NARRATIVA DO FILME E HQ WATCHMEN

**MACAPÁ, AP
2018**

MARTA BEZERRA PEREIRA
NATHANAEL ANGELO ZAHLOUTH

ESTUDO COMPARADO: A NARRATIVA DO FILME E HQ WATCHMEN

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Federal do Amapá, campus Zerão.

Orientador: Prof. Dr. Ivan Carlo Andrade Oliveira

MACAPÁ, AP
2018

MARTA BEZERRA PEREIRA
NATHANAEL ANGELO ZAHLOUTH

ESTUDO COMPARADO: A NARRATIVA DO FILME E HQ WATCHMEN

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Banca Examinadora como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Jornalismo pela Universidade Federal do Amapá, campus Zerão.

Aprovado em

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Ivan Carlo Andrade de Oliveira (Orientador)

Prof. Dr. Rafael Senra Coelho

Prof. Dr. Rafael Wagner dos Santos Costa

Macapá - AP
2018

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos aqueles que possibilitaram o desenvolvimento deste trabalho, em especial ao nosso orientador, Prof. Dr. Ivan Carlo Andrade de Oliveira. Pela dedicação e paciência na orientação desta pesquisa.

Agradeço aos meus colegas de curso Luciete Facundes, Jéssica Santos, Samilla Thais, Alexandre Evangelista, por todo apoio e incentivo.

Ao meu grande parceiro de Tcc Nathanael Zahlouth que me ajudou e entrou nesse projeto e enfrentou comigo esse desafio.

RESUMO: O presente trabalho tem como objetivo comparar e analisar algumas versões da obra “Watchmen” considerando quatro elementos das duas produções, quadrinhos e cinema. Os elementos são roteiro, planos, personagens e áudio, que nesta monografia é introduzido de forma genérica e geral, realizando um apanhado de perspectivas e formas que eles tomam nas mais diversas obras. Esses aspectos são analisados de forma mais concentrada na HQ “Watchmen” cujo roteiro é de Alan Moore, desenhos de Dave Gibbons e cores de John Higgins e no filme “Watchmen” dirigido por Zack Snyder lançado em 2009 pela DC Comics. Nesta última parte do trabalho a análise é concentrada nos quatro elementos citados a fim de perceber como Snyder adaptou o roteiro complexo de Alan Moore para as limitações do cinema.

Palavras-chave: Watchmen, Alan Moore, HQ, Filme Zack Snyder.

RESUMEN: El presente trabajo tiene como objetivo comparar y analizar cuatro elementos de las dos producciones, cómics y cinematográficos, en torno a la obra "Watchmen". Los elementos son guión, planos, personajes y audio, en esta monografía se introducen sobre estos elementos de forma genérica y general, realizando un recopilación de perspectivas y formas que ellos toman en las más diversas obras. En la película "Watchmen", dirigida por Zack Snyder, lanzada en 2009 por DC Comics, se trata de un análisis más concentrado en la HQ "Watchmen" cuyo guión es de Alan Moore, dibujos de Dave Gibbons y colores de John Higgins y en la película "Watchmen" dirigida por Zack Snyder. En esta última parte del trabajo el análisis se concentra en los cuatro elementos citados para darse cuenta cómo Snyder adaptó el guión complejo de Alan Moore para el cine.

PALABRAS-LLAVE: Watchmen, Alan Moore, HQ, Película Zack Snyder.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Exemplo de balão de poder.....	16
Figura 2: Exemplo de balão que muda de acordo com o uso da máscara de Rorschach....	17
Figura 3: Exemplo de balões de pensamento ou diário de Rorschach.....	17
Figura 4: Exemplo de vinheta em formato não quadrado.....	10
Figura 5: Exemplo de Vinheta.....	20
Figura 6: Exemplo de Elipse do Quadrinho.....	21
Figura 7: Exemplo de Linhas de ação.....	22
Figura 8: Exemplo de Plano Geral em <i>Mad Max- Estrada da Fúria</i>	24
Figura 9: Exemplo de plano médio na série <i>Mindhunter</i>	25
Figura 10: Exemplo de Plano Contra Plongée no filme <i>Cidadão Kane</i>	26
Figura 11: Exemplo de Plano Plongée.....	26
Figura 12: Exemplo de Plano Close no filme <i>O Profissional</i>	27
Figura 13: Exemplo de Plano de Grupo.....	28
Figura 14: Exemplo de cena com áudio.....	29
Figura 15: Exemplo de Elipse.....	31
Figura 16: Exemplo de profundidade de Campo no filme <i>Cidadão Kane</i>	31
Figura 17: Exemplo da Logo de Lado.....	37
Figura 18: Rabiscos da criação dos Personagens feito por Dave Gibbons.....	41
Figura 19: Comparação de antes recoloração de Higgins.....	43
Figura 20: Comparação depois da recoloração de Higgins.....	43
Figura 21: Contos do Cargueiro Negro, exemplo de metalinguagem no quadrinho Watchmen.....	48
Figura 22: Exemplo de anexo presente na HQ Watchmen.....	49
Figura 23: Exemplo de narrativa em “X”	50
Figura 24: Exemplo de Narrativa em “X”	50
Figura 25: O Comediante.....	54
Figura 26: Dr. Manhattan.....	55
Figura 27: Dan Dreiberg ao lado da roupa do Coruja.....	56
Figura 28: Ozymandias observando a chegada de Coruja e Rorschach.....	57
Figura 29: Rorschach invadindo o apartamento de Blake para investigar a morte dele.....	58
Figura 30: Laurie.....	59
Figura 31: Sequência da total indiferença do Dr. Manhattan.....	60

Figura 32: Continuação da Sequência sobre o desaparego do Dr. Manhattan.....	60
Figura 33: Funeral do Comediante, exemplo de trilha dramática.....	62
Figura 34: Imagem de Dr. Manhattan em relação à Rorschach e Silk Spectre.....	63
Figura 35: Imagens da grandeza do Dr Manhattan em relação à Rorschach.....	64
Figura 36: Plano plongé na HQ.....	65
Figura 37: Plano Plongé no filme.....	65
Figura 38: Foto retirada do Filme “Watchmen” retrata a formação dos “Minutemen”....	70
Figura 39: Cena de Silhouette e sua companheira morta, filme Watchmen.....	71

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1: LINGUAGEM DE QUADRINHOS E CINEMA.....	13
1.1 A LINGUAGEM DOS QUADRINHOS	13
1.2 ELEMENTOS CONSTITUINTES DOS QUADRINHOS	14
1.2.1 ROTEIRO	15
1.2.2 BALÃO	15
1.2.3 PERSONAGENS	18
1.2.4 VINHETA.....	18
1.2.5 ELIPSE NO QUADRINHO	21
1.2.6 LINHAS DE AÇÃO OU CINÉTICAS	22
CAPÍTULO 2: A LINGUAGEM DO CINEMA.....	23
2.1 PLANOS.....	23
2.1.1 PLANO GERAL	24
2.1.2 PLANO MÉDIO	24
2.1.3 PLONGÉE E CONTRA PLONGÉE.....	25
2.1.4 PLANO CLOSE.....	27
2.1.5 PLANO DE GRUPO.....	27
2.2 ÁUDIOS (MÚSICAS E EFEITOS SONOROS).....	28
2.3 ELIPSE NO CINEMA.....	30
2.4 PROFUNDIDADE DE CAMPO.....	31
CAPÍTULO 3 WHO WATCHES THE WATCHMEN? (quem vigia os vigilantes?)	33
3.1 CONTEXTO HISTÓRICO DO WATCHMEN.....	33
3.2 ALAN MOORE.....	38

3.3 DAVE GIBBONS.....	40
3.4 JOHN HIGGINS.....	42
CAPÍTULO 4 O FILME.....	45
CAPÍTULO 5 ANÁLISE COMPARATIVA DAS LINGUAGENS QUADRINÍSTICA E CINEMATOGRÁFICA.....	46
5.1 SOBRE O ROTEIRO.....	46
5.2 SOBRE OS PERSONAGENS	51
5.3 ÁUDIO E TRILHAS.....	60
5.4 SOBRE OS PLANOS.....	62
CAPÍTULO 6: ANÁLISE DAS CENAS.....	67
6.1 ANÁLISE DA SEQUÊNCIA VÍDEO INICIAL DO FILME WATCHMEN.....	67
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	73
REFERÊNCIAS.....	75

INTRODUÇÃO.

Produzidas entre os anos de 1986 e 1987, as doze Histórias em Quadrinhos (HQs) de *Watchmen* foi elaborada por Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins, respectivamente, roteirista, desenhista e colorista. O roteirista, Alan Moore, é britânico muito famoso por suas histórias em quadrinhos tendo grandes obras escritas como “Batman: A Piada Mortal”; “Monstro do Pântano”; “V de Vingança” e outros. Pelo seu estilo próprio e por diversas obras de sucesso ganhou o prêmio Eisner Award (Melhor Escritor ou Roteirista) diversas vezes, além do prêmio Hugo e do prêmio Prometheus. Dave Gibbons, também britânico, ficou conhecido pelos seus trabalhos em “Lanterna Verde”, “Rogue Trooper” e *Watchmen* além do período produzindo a revista “*Doctor Who Magazine*”, além de seu talento é amigo de Moore que o convidou para um trabalho inovador: a criação de *Watchmen*. Foi muito elogiado pela crítica quadrinística e pelo próprio Moore pelo seu desempenho na HQ. John Higgins foi o colorista da obra, também britânico, era amigo de Gibbons que por achar que precisava na precisão das cores dos desenhos chamou Higgins.

Na época a HQ causou estranheza por sua forma única de narrativa. Moore inovou na descrição das personagens e nas várias tramas dentro da própria história do “Universo *Watchmen*”. É bem verdade que o clímax do quadrinho foi modificado para a adaptação do diretor Zack Snyder, no filme *Watchmen* (2009). O final alternativo proporcionado por Snyder não agradou muito os fãs de quadrinhos nem os do cinema. Prova ou não do filme não ter tido o resultado esperado foi à arrecadação das bilheterias. O filme com um orçamento de 185,3 milhões de dólares arrecadou pouco mais de 120 milhões. Considerado baixa a procura nos cinemas por essa adaptação, o roteirista da HQ (Alan Moore) já tinha afirmado que sua obra era “infilável”, pois ele escrevera para os quadrinhos e não para a linguagem cinematográfica.

De fato, esta pesquisa busca mostrar de que forma as duas linguagens se adequam aos pressupostos por trás de seus formatos, tanto na HQ quanto no Cinema. Ressalta-se aqui que o objetivo desta explanação não é emitir juízo de valor sobre tais gêneros e sim mostrar de que maneira essas linguagens se comportam. As cenas escolhidas bem como os recortes feitos para esta análise foram pensadas no sentido de exemplificar as várias estratégias utilizadas tanto por Snyder no filme, quanto por Moore na HQ.

Os tópicos utilizados para esta análise estão de acordo com os elementos constituintes de cada formato de narrativa. Elencam-se quatro que são considerados mais importantes nesta monografia: o roteiro, os personagens, os planos e por fim, o áudio. Cada tópico tem sua relevância para as observações que se pretende. Assim como o quadrinho tem suas

características próprias do meio, a linguagem cinematográfica se comporta de forma distinta. Moore tem sua forma de contar a história dentro do Universo Watchmen, Snyder teve suas nuances dentro do filme, e conseguiu imprimir suas ideias. Apesar disso, a crítica e o público tiveram suas divergências em relação aos dois formatos.

Neste trabalho, serão utilizados teóricos como Martin (2003) e Mercado (2011), que discutem a elaboração dos elementos constituintes do cinema, enquanto Danton (2015), juntamente com Eisner (2005), entre outros, abordam para a linguagem dos quadrinhos, formam a base para este estudo comparado dentro do Universo Watchmen.

Para chegar à análise da HQ e do filme serão apresentadas as características do quadrinho, como linguagem, roteiro, balão, personagens, vinheta, Elipse, linhas de ação ou cinética. Sobre a linguagem do cinema se apresentará sobre planos, áudios, elipse no cinema e profundidade de campo.

Entretanto, para a análise em si será considerado, como mencionado acima, apenas os elementos o roteiro, os personagens, os planos e por fim, o áudio. Comparando esses elementos nas duas linguagens é esperada a possibilidade de uma verificação da capacidade de Snyder (2009) em adequar a história da HQ Watchmen de Moore para o cinema.

A monografia é dividida em oito capítulos, para se chegar a análise foi necessário explicar sobre os elementos do quadrinho e do filme, portanto o segundo capítulo titulado “A Linguagem de Quadrinhos e Cinema” discorre sobre os elementos desta linguagem, como Roteiro, Balão, Personagens, Vinheta, Elipse e Linhas de Ação.

O segundo capítulo situa o leitor sobre “A Linguagem do Cinema” trabalhando principalmente os diversos tipos de plano, além de áudio, elipse no cinema e profundidade de campo. O terceiro capítulo “Who Watches the Watchmen/ (quem vigia os vigilantes?)” introduz sobre o contexto histórico da HQ e do Filme e também discorre sobre os autores Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins.

O quarto capítulo trabalha essencialmente sobre o desenvolvimento e elementos do filme Watchmen dirigido por Zack Snyder em 2009. No quinto capítulo é feita uma “Análise comparativa das linguagens quadrinística e cinematográfica” discorrendo sobre os elementos essenciais desse estudo que são: Roteiro, Personagens, Trilhas e Planos..

No sexto capítulo é feita uma análise da cena escolhida que é a introdução do filme, nesta oportunidade foi aproveitado para situar o leitor dos elementos mencionados anteriormente na prática, descrevendo a cena e analisando os elementos presentes.

CAPÍTULO 1: LINGUAGEM DE QUADRINHOS E CINEMA.

1.1 A Linguagem dos Quadrinhos.

Para ter noção de como e quando a linguagem das Histórias em Quadrinhos (HQ) foi estudada aqui no Brasil, é necessário conhecer alguns autores. Um destes é Antônio Luiz Cagnin, que dedicou sua dissertação de Mestrado ao estudo da linguagem dos quadrinhos, em 1975.

Para Cagnin (1975, p. 25), “história em quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos; a imagem, obtida pelo desenho e a linguagem escrita”. Diante dessa informação, o autor passou a investigar o que de fato seria importante estudar nessa forma de comunicação que misturava imagem e texto.

Sobre a definição do que de fato seria uma história em quadrinhos, o mesmo autor aponta que “as diversas artes estão aí, há séculos, narrando fatos e feitos [...] Assim, esta sua manifestação principal foi a que lhe deu o nome e quase lhe define a essência: história-em-quadrinhos é uma história em imagens”. (CAGNIN, 1975, p. 21).

Tomando como princípio a constituição do quadrinho como construído a partir de imagens, códigos gráficos e texto escrito, será analisado os elementos que compõem a narrativa desta forma heterogênea de comunicação.

Os elementos constitutivos dessa narrativa passam por uma sequência lógica de fatos a serem narrados. Will Eisner (1989), em seu livro ‘Quadrinhos e Arte Sequencial’ descreve:

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação, palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas, parece válida, já que no moderno mundo da comunicação esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo (EISNER, 1989, p.13).

Os quadrinhos são uma espécie de comunicação que requer certo nível de habilidade de quem lê; enquanto que, no cinema, o emprego do áudio alinhado ao vídeo permite uma maior compreensão da história. Os quadrinhos trabalham de outra forma, uma vez que

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar ideias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, eles deve ser decompostos em segmentos sequenciados (EISNER, 1989, p. 26).

Ainda em comparação com o cinema, é possível afirmar que a linguagem dos quadrinhos é registrada como um fluxo contínuo de imagens dispostas a narrar fatos sobre determinados personagens ou situações. Essa narrativa visual tende a ser compreendida por seus leitores a partir de seu envolvimento com a trama. Para isso, discorre Eisner

Na narração visual a tarefa do escritor/artista é registrar um fluxo contínuo de experiências e mostrá-lo tal como pode ser visto a partir dos olhos do leitor. Isso é feito arbitrariamente, dividindo-se o fluxo ininterrupto em segmentos de cenas “congeladas”, encerrados num quadrinho. (EISNER, 1989, p. 39).

Em seus estudos, Cagnin identificou que o estudo da imagem como narrativa está presente em todos os momentos da vida humana. Mesmo antes da escrita, as imagens já passavam informações que

[...] com a palavra, ou antes, dela, a imagem acompanhou o homem em todas as suas necessidades para se comunicar, para ensinar, para criticar os erros, para elevar, para destruir. Este poder é o objeto de todos estes estudos, especialmente quando a imagem vai agir nas massas, tornando seu público heterogêneo e grande (CAGNIN, 1975, p. 16).

A linguagem dos quadrinhos pode ser entendida de forma mais prática por seus leitores por apresentar texto e imagens dispostos de forma a compreensão dos códigos visuais retratados pelo criador da história. Eisner (1989) diz que

As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação do texto, A história em quadrinhos pode ser chamada “leitura” num sentido mais amplo que o comumente aplicado ao termo (EISNER, 1989, p. 7)

Tidas como uma linguagem que agrada um público leitor infantil, as histórias em quadrinhos tem um público adulto muito fiel. Evidente que o vocabulário não é o mesmo, mas a essência dos quadrinhos e sua linguagem permanecem até hoje.

1.2 Elementos constituintes dos quadrinhos.

Neste tópico serão considerados cinco elementos fundamentais presentes nas histórias em quadrinhos. São eles: o roteiro, os balões, os personagens, vinhetas e elipse. Esses elementos tem grande relevância dentro da narrativa e são fundamentais na análise proposta.

1.2.1 Roteiro.

O roteiro em quadrinhos deve ser pensado em casar imagem e texto para que um seja complementar ao outro. No livro ‘Narrativas Gráficas’ (EISNER, 2005), o autor explica essa relação.

Nos quadrinhos, ninguém realmente sabe dizer ao certo se as palavras são lidas antes ou depois de se ver a imagem [...] Existe um processo diferente de conhecimento entre ler palavras e imagens. Mas, em qualquer caso, a imagem e o diálogo dão significado um ao outro - um elemento vital na narrativa gráfica (EISNER, 2005, p. 63)

O roteiro de qualquer história em quadrinhos deve ser baseado em manter uma relação próxima do que está sendo escrito nos balões ou fora dele, junto com as imagens desenhadas pelo quadrinista. Para isto, Danton (2015) aborda que

O texto e os diálogos, portanto, devem ir muito além da simples narrativa. Devem dar humanidade aos personagens, devem mostrar suas motivações e, principalmente, devem fazer o leitor se sentir dentro de uma história com todas as dimensões possíveis [...] (DANTON, 2015, p. 20)

Portanto, o roteiro é elemento fundamental para envolver o leitor, pois além de ser a linha de raciocínio de toda a história, cumpre também o papel de direcionar a atenção para as ações que ocorrem na história, levando o leitor a sequenciar as imagens ali desenhadas.

1.2.2 Balão.

O Balão tem a função de situar graficamente as falas dos personagens nos quadrinhos. Existem balões para diferentes tipos de ações. Nesse caso, serão mencionados balões de diálogo, pensamento e texto, seguidos de exemplos em quadrinhos variados.

No caso dos balões de fala ou diálogo, a relação com a narrativa é a mais importante por situar, de fato, determinada história. Conforme o formato do balão, poderá ser compreendido, ora uma característica do personagem, ora sua personalidade.

Os balões de pensamento exprimem uma ideia ou consciência do personagem, sendo que, podem ser (em muitos casos) uma consciência contemplativa do personagem. No caso dos balões de textos, esses podem ser visto em diversos lugares dentro da vinheta como: encontrados soltos no rodapé; na parte superior do quadrinho; dentro de retângulos (tanto na parte inferior quanto superior); ou até mesmo misturado aos desenhos dentro da vinheta.

Por exemplo, o quadrinho do *Watchmen*, especificamente os balões de fala do Dr. Manhattan são azuis (cor do próprio personagem), aliadas a ‘auras’, que lhes conferem uma supremacia da personagem, já que ele é o único dos vigilantes que possui algum poder.

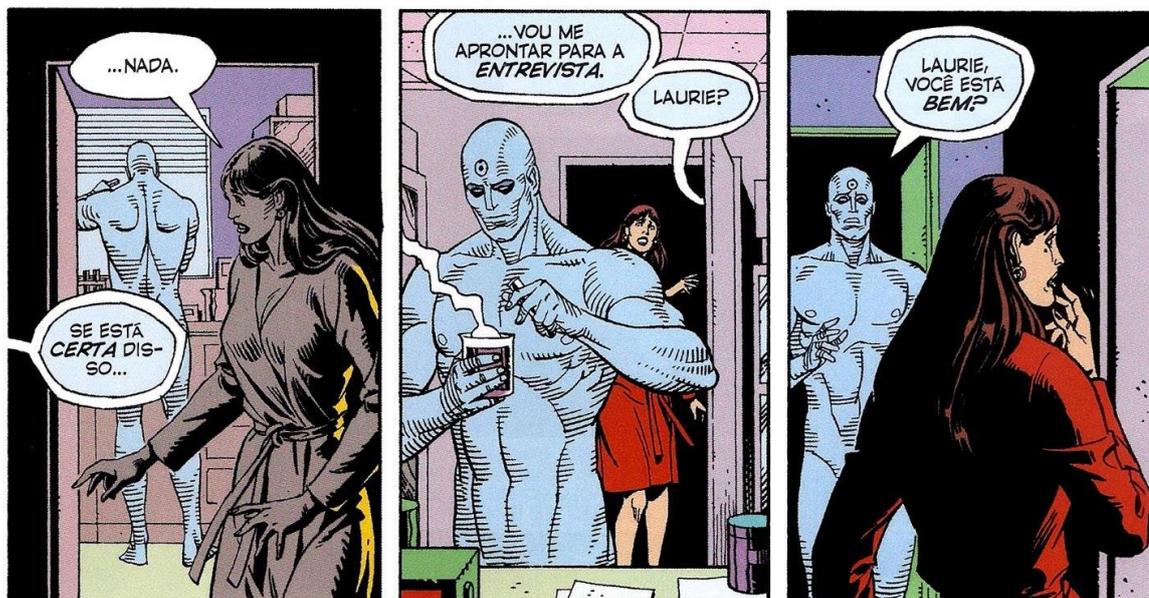


Figura 1: Exemplo de balão de poder. Fonte: MOORE, GIBBONS. 1986, p. 5 - Cap. III

Na figura 1, percebe-se que os balões do Dr. Manhattan são diferentes do balão da personagem feminina. Essa diferenciação também enfatiza algumas palavras dentro do discurso dele. Isso pode ter alguma relação ao tom de voz do personagem, já que ele é tido como uma entidade de poder, e por isso sua voz seria diferente da humana.

Outro exemplo que pode ser notado nos balões que representam a fala do personagem Rorschach, que, quando é representado com a máscara, adquirem um formato diferente que sugere um som abafado e obscuro, como pode ser exemplificado abaixo:



Figura 2: Exemplo de balão que muda de acordo com o uso da máscara de Rorschach. Fonte: MOORE, GIBBONS. 2005. P. 404.

Outro exemplo são os balões que diferenciam-se quando retratam os diários ou pensamentos do personagem. Esses representam a narração da história com formato de um ângulo reto e com fundo amarelo, como no exemplo abaixo:



Figura 3: Exemplo de balões de pensamento ou diário de Rorschach. Fonte: MOORE, GIBBONS. 2005. P. 7.

Ainda sobre esse elemento narrativo, Eisner (1989) complementa, “à medida que o uso dos balões foi se ampliando, seu contorno passou a ter uma função maior do que de simples cercado para a fala. Logo lhe foi atribuída à tarefa de acrescentar significado e de comunicar a característica do som à narrativa” (EISNER, 1989, p. 27). Umberto Eco (2008) coloca o balão como elemento fundamental da ‘semântica’ dos quadrinhos, e enumera diversos usos e papéis desse recurso narrativo:

Elemento fundamental dessa semântica é, antes de mais nada, o signo convencional da “nuvenzinha” (que é precisamente a “fumacinha”, o “ectoplasma”, o “ballon”). O qual se traçado segundo algumas convenções, terminando numa lâmina que indica o rosto do falante, significa “discurso expresso” se unido ao falante por uma série de bolinhas, significa “discurso pensado”; se circunscrito em contornos retalhados, de ângulos agudos, dentes de serra em forma de porco-espinho, pode representar, alternadamente, medo, ira, concitação [...] (ECO, 2008, p. 145).

Os formatos dos balões passam a ser parte da narrativa, e, em *Watchmen* esse recurso é utilizado frequentemente. Também é uma forma de interação e envolvimento com os leitores.

1.2.3 Personagens.

Personagens são relativos. Podem ser pessoas, fenômenos da natureza, sentimentos, etc. O fato é que as histórias, sejam elas quadrinhos ou não, necessitam de personagens para moldá-las e esculpi-las.

É uma característica das HQs não ter som, mas a edição conta com a criatividade do desenhista para passar as informações e sentimentos necessários para que o leitor compreenda o que foi escrito pelo quadrinista.

Conforme a medida que esses ‘personagens’ lidam com as situações as quais são submetidos, temos diversos tipos de narrativas. Em ‘*Quadrinhos e Arte Sequencial*’, Eisner (1989) dá destaque ao rosto do personagem, como sendo um meio de comunicação onde se registra as emoções,

Nessa superfície, o leitor espera que os elementos móveis revelem uma emoção e um ato como um advérbio da postura ou gesto do corpo. Devido a essa relação, a cabeça (ou rosto) é usada com frequência pelos artistas para expressar a mensagem inteira do movimento corporal. É a parte do corpo com a qual o leitor está mais familiarizado [...] (EISNER, 1989, p. 111).

Em *Watchmen*, os personagens são bem explorados, pois Moore aborda a vida de cada personagem ao colocar no suas conexões conforme o transcorrer da história.

1.2.4 Vinheta.

Para alguns autores, o termo “vinheta ou enquadramento” refere-se ao quadro em qual se desenvolve a ação no quadrinho. Este mesmo espaço também pode ser chamado de “quadro

ou requadro”, porém, para este estudo, será utilizado o termo “vinheta” sendo o quadro onde se desenvolve a história. Alguns exemplos a seguir:



Figura 4: Exemplo de vinheta em formato não quadrado. Fonte: *Turma da Mônica* (2017).

As vinhetas podem variar de tamanho, ocupando espaços maiores ou menores de acordo com a mensagem que elas passam, não necessariamente em formato quadrado. Nesse sentido, muitas vezes as vinhetas são passadas de um quadro a outro com diversos sentidos. Segundo Franco (2004)

[...] além de ocupar um espaço, também representa o espaço físico da narrativa e tem a função de definir o tempo transcorrido, isso devido à algumas convenções adotadas para a sua leitura que levam um quadrinho maior a representar também um maior período de tempo é, de certa forma, espacializado na narrativa quadrinística. (FRANCO, 2004, p. 44-45).

Uma característica comum dos formatos das vinhetas são as suas múltiplas funções. Enquanto algumas passam a ideia apenas de espaço onde se desenrolam as tramas, há outras que, dependendo de seu formato, podem contar histórias simultâneas de personagens diferentes. Perceba no exemplo a seguir como duas histórias são contadas de forma intercalada em que o quadrinho, além de mudar a cor para expressar a passagem de determinado personagem, acrescenta a narrativa uma característica ímpar do roteirista.



42

Figura 5: Exemplo de Vinheta. Fonte: MOORE, GIBBONS, 1986. p. 42

Moore e Gibbons usam esse recurso frequentemente em *Watchmen*, eles caracterizam a história em passagens diferentes de tempo com o uso do *Flash-back*, caracterizando as memórias dos personagens ou parte da narrativa da história, como explica Carneiro:

Tais narrativas são a do tempo presente, a dos flashbacks e a narrativa ficcional de pirataria (uma narrativa fictícia que só existe dentro do contexto da obra). Em *Watchmen*, essas narrativas são dadas ou individualmente ou amalgamadas na narrativa geral, ocorrendo muitas vezes conjuntamente nas páginas, sem que existam marcadores de passagem de uma narrativa a outra, para orientação dos leitores (os nexos que se estabelecem são temáticos). (CARNEIRO, 2009, p. 22).

Em *Watchmen*, esse recurso é extremamente usado, sendo uma das principais características da história.

1.2.5 Elipse no Quadrinho.

A elipse é de certa forma uma quebra, uma brecha na narrativa que faz com que o leitor perceba e imagine o que aconteceu. O autor Umberto Eco avalia dessa forma “A estória em quadrinhos quebra o continuum em poucos elementos essenciais. O leitor, a seguir, solda esses elementos na imaginação e os vê como continuum”. (ECO, 2008, p. 147).

A elipse, segundo Franco (2004, p. 44), “é uma das bases narrativas dos quadrinhos, pois constitui-se um dos trechos da sequência que completamos mentalmente”. Dito isso, afirma-se que a figura elipse só é totalmente completa diante do entendimento do leitor. Para que ela seja compreendida por quem lê, cabe interligar o que ficou subentendido entre uma vinheta e outra.

Aquele movimento automático para quem lê um quadrinho despertam questões como: “como esse personagem foi parar aí?”; ou “como essas pessoas entraram na história?”. Por um instante o leitor é capaz de relacionar o que está desenhado juntamente com os diálogos e o ‘espaço’ deixado pelo roteirista. Todas essas conexões são necessárias e fazem parte da linguagem dos quadrinhos. O que o torna esta linguagem tão especial, é, de fato, essa junção de elementos gráficos, atrelados a uma boa dose de imaginação do seu público leitor.

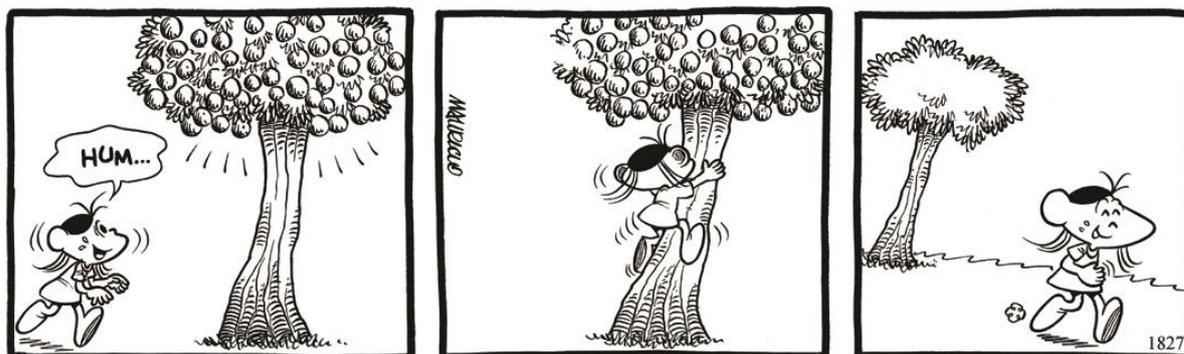


Figura 6: Exemplo de Elipse do Quadrinho. Fonte: *Turma da Mônica* (2017).

Na tirinha acima é fácil perceber, do primeiro ao terceiro quadrinho, qual a ação da personagem Magali. Como uma de suas características mais conhecidas é ser gulosa, imagina-se que ela tenha comido todas as frutas da árvore. Não foi preciso desenhar Magali comendo, mas a elipse fez com que o leitor imaginasse que a personagem comeu todas as frutas.

1.2.6 Linhas de Ação ou cinéticas.

Outro elemento naturalmente encontrado nas HQs é as linhas de Ação, também chamadas de Cinéticas. Segundo Santos (2015, p. 32), “trata-se de uma metáfora visual facilmente identificável e compreendida, assim como as estrelas que representam dor, a lâmpada que se acende quando o personagem tem uma ideia”.

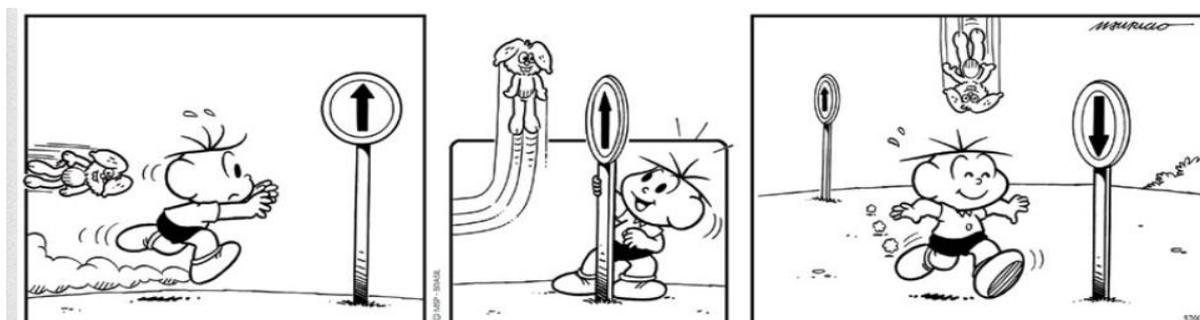


Figura 7: Exemplo de Linhas de ação. Fonte: *Turma da Mônica* (2017).

As linhas de ação são *retas, círculos, linhas*, geralmente acompanhadas de onomatopeias para designar uma ação do personagem. O leitor compreende que essas linhas indicam a ação do personagem, como no caso do exemplo supracitado, que aumenta a dinâmica narrativa da HQ.

Na tirinha acima, as linhas cinéticas acompanham o coelho Sansão e o personagem Cebolinha. Enquanto ele indica com uma placa para onde o coelho deve ir, as “linhas” indicam o movimento do objeto. O humor surge dessa dinâmica entre as setas e a ação.

CAPÍTULO 2: A LINGUAGEM DO CINEMA.

A linguagem do Cinema, de tal modo como a dos Quadrinhos, têm suas individualidades. Assim como algumas características consideradas importantes, dentro da narrativa quadrinística que foram abordadas no capítulo anterior. Neste capítulo, serão analisados elementos do cinema considerado indispensáveis para a elucidação proposta nesta pesquisa, que na concepção do autor Marcel Martin (2003):

[...] a imagem fílmica proporciona, portanto, uma reprodução do real cujo realismo aparente é, na verdade, dinamizado pela visão artística do diretor. A percepção do espectador torna-se aos poucos afetiva, na medida em que o cinema lhe oferece uma imagem subjetiva, densa e, portanto, passional da realidade: no cinema, o público verte lágrimas diante de cenas que, ao vivo, não o tocariam senão mediocrementemente. (MARTIN, 2003, p. 25).

Os elementos analisados serão: planos e suas variações; áudio (considerando música e efeitos sonoros); elipse no cinema e profundidade de campo.

2.1 Planos.

De acordo com o autor Bernardet (2006), fez-se necessário desenvolver uma linguagem própria para o cinema, o que ele chama de uma linguagem científica ou ensaística, de modo que o cinema tornava-se um herdeiro do folhetim do século XIX. Dessa forma, foram criados planos distintos, cada um com sua função a ser designada dentro do filme. Toma-se como base as afirmações de Bernardet (2006), em que

[...] 1) a seleção de imagens na filmagem: chama-se tomada a imagem captada pela câmera entre duas interrupções; 2) organização das imagens numa sequência temporal da imagem: chama-se plano uma entre dois cortes. Essas indicações deixam claro que a linguagem cinematográfica é uma sucessão de seleções, escolhas [...] (BERNARDET, 2006, p. 37).

Os exemplos de planos que se seguem abaixo foram escolhidos com base na análise adotada nesta pesquisa. Eles exprimem a composição da história na junção de imagem e roteiro.

2.1.1 Plano Geral.

No Exemplo a seguir, está em evidência o Plano Geral. Nas palavras do autor Gustavo Mercado “esse plano se concentra no corpo e naquilo que ele revela. Como nos planos gerais extremos, os planos gerais são comumente usados como planos de ambientação, inseridos no início das cenas para que o público saiba qual será a próxima ação [...]” (MERCADO, 2011, p. 59).



Figura 8: Exemplo de Plano Geral em Mad Max- Estrada da Fúria. Fonte: FILMESCULT (2017).

Na figura 8, o exemplo é do filme Mad Max- Estrada da Fúria de 2015. O quadro utilizado é a cena inicial do filme, quando o personagem principal está no deserto e logo a seguir é perseguido e aprisionado.

O Plano Geral pode ser caracterizado como um plano onde os elementos na cena estão em harmonia. A perspectiva da cena permite ao público um entendimento tanto da ação quanto dos detalhes do personagem. Para Mercado, “o plano geral inclui inteiramente os personagens dentro do quadro, junto com boa parte da área circundante” (MERCADO, 2011, p.59). O Plano Geral é muito usado pela capacidade de agregar diversos elementos nele.

2.1.2 Plano Médio.

O Plano Médio possui uma particularidade. Ele permite que o público veja os personagens da cintura pra cima, sem impedir que vejam uma parte do entorno da cena. É

possível ver trejeitos das personagens sem que seja necessário ver o corpo inteiro. Mercado assim o classifica: “esse plano permite demonstrar a linguagem corporal de uma personagem, e a perspectiva mais próxima também permite ao público ver algumas nuances faciais do comportamento e da emoção” (MERCADO, 2011, p. 47). O exemplo a seguir, demonstra bem esse tipo de plano.



Figura 9: Exemplo de plano médio na série Mindhunter. Fonte: SERIESONLINEHD (2017).

Esse plano permite ao espectador capturar mais detalhes na cena, que apresentam as expressões e ações do ator ou atriz que a produz.

2.1.3 Plongée e Contra Plongée.

Plongée (uma tomada de cima pra baixo, utilizado para inferiorizar ou diminuir um personagem) e o *Contra Plongée* (uma tomada de baixo pra cima, utilizado para enaltecer um personagem ou objeto) são recursos para dar ênfase. Talvez um dos filmes que mais referencia esse tipo de recurso, seja *Cidadão Kane*, de 1941.



Figura 10: Exemplo de Plano Contra Plongée no filme Cidadão Kane. Fonte: FILMES CULT (2017).

No exemplo acima (figura 10) observa-se uma tomada de baixo pra cima, que engrandece ainda mais a figura do personagem, Charles Kane.



Figura 11: Exemplo de Plano Plongée. Fonte: FILMES CULT (2017).

Na imagem acima (figura 11) o exemplo é do Plano Plongée. No canto esquerdo da tela, encontra-se Charles Kane olhando para sua segunda esposa e cantora. O ângulo o coloca acima dela, diminuindo ou inferiorizando-a, uma das características desse plano Plongée.

2.1.4 Plano Close.

No Plano Close, o que fica em evidência geralmente é o rosto da personagem. Dessa forma, o público consegue perceber e identificar as sutilezas nas emoções passadas por ela. Segundo Mercado (2011):

A característica mais importante de um close-up é que ele permite que o público veja as nuances do comportamento e a emoção de um personagem(especialmente quando a expressão facial é importante) que não podem ser vistos em planos mais abertos. (MERCADO, 2011, p. 35).

Observe o exemplo do plano Close no filme *O profissional*, de 1994 com a direção de Luc Besson.



Figura 12: Exemplo de Plano Close no filme *O Profissional*. Fonte: FILMESCULT (2017).

A personagem (figura 12) demonstra um olhar de tristeza e melancolia. Se a câmera estivesse mais distante seria difícil perceber esse detalhe. O Plano Close põe em evidência expressões faciais características da personagem.

2.1.5 Plano de Grupo.

No exemplo a seguir, do filme *Mad Max*, o personagem principal está em meio a muitas pessoas, mas a luz e o foco da câmera o fazem ficar em evidência em relação aos outros.

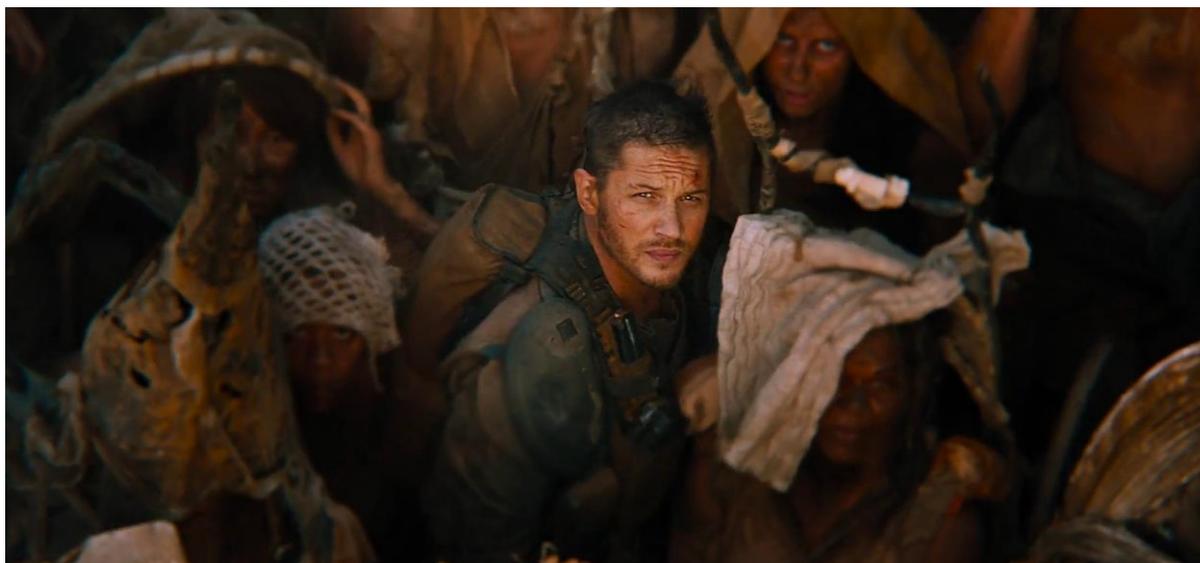


Figura 13: Exemplo de Plano de Grupo. Fonte: FILMESCULT (2017).

Esse tipo de plano evidencia o personagem, mesmo que ele esteja com várias outras pessoas na cena. Mercado (2011) explica que “assim como outros planos que incluem pessoas e uma parcela considerável adjacente, planos de grupo podem transmitir informações sobre a dinâmica de um relacionamento entre os personagens ou entre personagens e seu ambiente imediato” (MERCADO, 2011, p. 95).

Na cena supracitada, o personagem está olhando diretamente para outro personagem muito importante na trama. Percebe-se também que o rosto dele está mais iluminado em relação ao resto da cena, enquanto ocorre um pequeno desfoque nos outros personagens. Com um aceno de cabeça ele se despede da personagem e também deixa de aparecer no filme.

2.2 Áudios (músicas e efeitos sonoros).

Assim como outros elementos constituem a linguagem cinematográfica, dos cinco tópicos escolhidos para considerar neste estudo, o que terá mais destaque será o áudio, desde

sua capacidade de continuidade/observação na cena, sua não presença¹ de forma direta nos quadrinhos.

Tanto a trilha, quanto os efeitos sonoros causam um efeito considerável no público. É quase impossível pensar o cinema, atualmente, sem áudio (lembrando que o cinema começou mudo, mas acompanhado de legendas para um melhor entendimento). De acordo com Martin (2003, p.114), o áudio “permite uma continuidade sonora: enquanto a imagem de um filme é uma sequência de fragmentos, a trilha sonora restabelece de certo modo a continuidade, tanto ao nível da simples percepção quanto ao da sensação estética”.

Como exemplo de áudio e trilha sonora, observa-se no filme *Mad Max- Estrada da Fúria*, com estreia em 2015, apresenta muitas cenas de ação com uma trilha para destacar ou até mesmo dar ênfase a um personagem e suas ações.



Figura 14: Exemplo de cena com áudio. Fonte: FILMESCULT (2017).

Nesta cena citada acima, retrata-se toda a ação por trás do áudio. Trata-se de uma perseguição regada a muito barulho desse carro representado na imagem. Ele é composto por quatro personagens que tocam uma espécie de tambor, guiados por outro personagem que toca uma guitarra que expelle fogo. O carro é equipado com várias caixas amplificadas para aumentar mais ainda a potência do som, que deixa o ambiente cada vez mais vibrante e dinâmico. Ao público que assiste, resta sentir a intensidade daquela sequência de ações.

Segundo Martin (2003, p. 113), “o som coloca à disposição do filme um registro descritivo bastante amplo. De fato, pode ser utilizado como contraponto ou contraste em relação à imagem e, em qualquer dessas rubricas, de maneira realista ou não realista [...]”. O

¹ No caso em questão, o áudio nos quadrinhos é inserido a partir de onomatopéias que indicam os sons através de letras, números ou até mesmo outros pequenos desenhos.

som se tornou peça fundamental na composição do cinema, tanto que nos maiores prêmios do segmento, como o Oscar, existe premiação específica para o segmento de áudio, inclusive prêmios diferenciados de efeitos sonoros e trilhas.

O som também pode ser uma ferramenta de acessibilidade no cinema, exemplo dos deficientes visuais que a partir da áudio descrição de cenas são capazes de identificar as imagens que estão sendo transmitidas no filme.

2.3 Elipse no Cinema.

A elipse no cinema se assemelha com a do quadrinho, pois a mesma permite ao leitor (quadrinho) e telespectador (cinema), um breve espaço na história para que flua a imaginação. Neste sentido, Martin esclarece que

A elipse deve cortar sem, contudo emascular. Sua vocação não é tanto suprimir os tempos fracos e os momentos vazios quanto sugerir o sólido e o pleno, deixando fora de cena (fora do jogo) o que a mente do espectador pode suprir sem dificuldade [...]. (MARTIN, 2003, p. 78).

Dentro de uma produção cinematográfica, a elipse pode estar presente em vários aspectos, seja em uma passagem de tempo ou até mesmo na música, o que faz com que o filme se torne mais interessante e atrativo para quem assiste. A elipse segundo Martin (2003), “[...] tem por objetivo dissimular um instante decisivo da ação para suscitar no espectador um sentimento de espera ansiosa, o chamado suspense, que os diretores americanos tanto prezam”. (MARTIN, 2003, p. 78).

A elipse, no exemplo do filme *Sexto Sentido*, caracteriza-se por uma elipse temporal. O filme tem várias nuances, que possuem histórias que são construídas sem sentido claro, mas no fim elas se conectam. Exemplo desta trama que ganha sentido com o desenrolar da história está no filme *Sexto Sentido* (figura 15) de 1999.



Figura 15: Exemplo de Elipse. Fonte: BLOGFALANDODE – filme *Sexto Sentido* (2018).

Esse recurso da Elipse permite que os espectadores criem o segmento da história tomando em uma linha de raciocínio que o próprio autor propõe como possível para o futuro do personagem e para o desenrolar da história.

2.4 Profundidade de Campo.

Em relação à profundidade de campo no cinema, tem como base a figura 16 a seguir do filme *Cidadão Kane* de 1941.

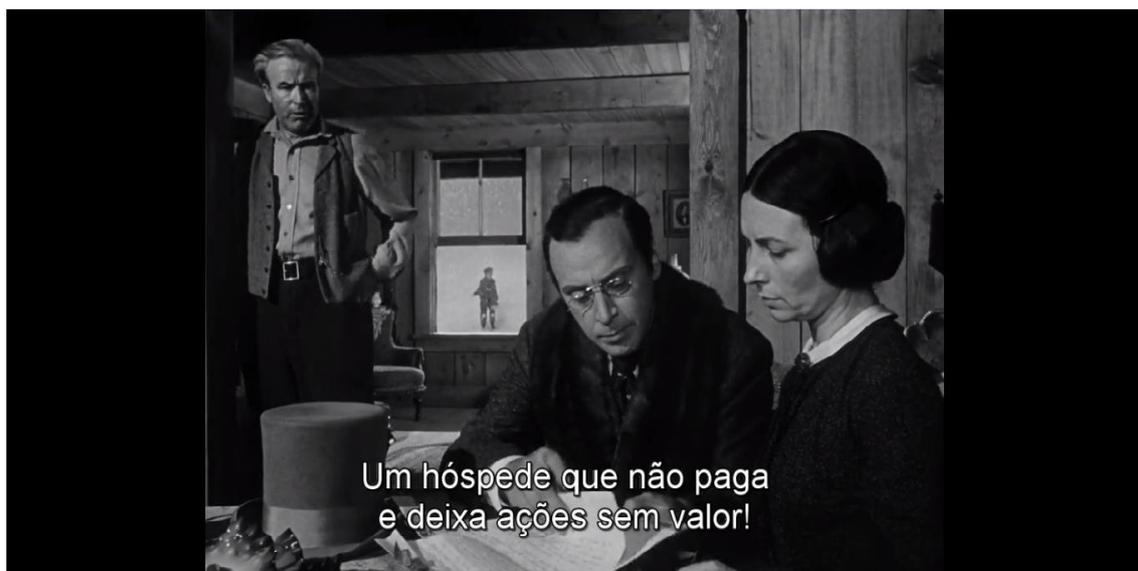


Figura 16: Exemplo de profundidade de Campo no filme *Cidadão Kane*. Fonte: FILMESCULT (2017).

Na imagem percebem-se três “instantes de ação”. Primeiro, a mulher conversando com o homem de óculos. Segundo, o outro homem em pé, olhando a ação dos dois. E, por fim, o garoto brincando na neve, ao fundo, emoldurado pela janela. Todos estão em foco, diferente da

fotografia normal, em que um dos planos permanece em foco, enquanto os outros ficam desfocados. Marcel Martin, afirma:

Se houvesse necessidade de justificar o prestígio da profundidade de campo, bastaria dizer que ela corresponde à variação dinâmica e exploradora do olhar humano, que fixa e esquadrinha uma direção precisa (em virtude da estreiteza de seu campo de nitidez) e em distâncias muito variadas (em virtude do seu poder de acomodação) (MARTIN, 2003, p. 166).

Esse recurso pode ser usado para enquadrar muitas ações em uma única cena, possibilitando ao espectador um olhar mais humano.

CAPÍTULO 3: WHO WATCHES THE WATCHMEN? (QUEM VIGIA OS VIGILANTES?).

Após a exposição dos elementos dos quadrinhos e do cinema serão apresentadas neste capítulo as características do objeto central desta pesquisa. A HQ *Watchmen* e o filme com o mesmo título. Posteriormente, será apresentado sobre os autores Alan Moore, quem elaborou o roteiro e praticamente toda a trama, Dave Gibbons quem deu vida aos personagens de Moore criando os desenhos e John Higgins que enalteceu o trabalho dos dois colorindo a HQ. O título deste capítulo faz alusão a uma frase exposta no quadrinho e no filme que criticam a existencia do grupo de heróis, motive que desenrola e permeia todo o roteiro.

3.1 Contexto Histórico do Watchmen.

Classificada como *Graphic Novels*², a série de 12 revistas de *Watchmen* teve seu início no ano de 1986 criados pelo roteirista Alan Moore e pelo desenhista Dave Gibbons, auxiliados pelo colorista Jhon Higgins.

A história se passa em um contexto histórico marcado por guerras de proporção mundial. A inspiração para a HQ veio de fatos reais que tomaram proporções diferentes dentro do roteiro de *Watchmen*, como se observa a seguir.

O primeiro grupo formado de “heróis” na HQ se dá no final da década de 1930, denominada “*The Minutemen*” (Homens-Minuto), inicialmente composta por um grupo de indivíduos comuns: Capitão Metrópole; Holly Mason (Coruja); Silhouette, Byron Lewis, Sally Júpiter, Dollar Bill, Justiça Encapuzada, e Comediante. Os personagens passam a ser parte do contexto histórico real. Os “Vigilantes” em sua primeira formação apresentam os personagens como super-heróis sem poderes.

O “Super” não é visto, e mesmo utilizando de vestimenta própria e uma máscara, eles ainda são humanos, com todo seu peso ideológico, moral, ético, social, econômico; assim como defeitos e valores, que influenciam muito em seus princípios, naquilo que os move. (VASCONCELOS, 2015)

Entretanto, eles influenciam na realidade criada pelo autor, por exemplo, na ida dos heróis para a Guerra no Vietnã, fato histórico real que marcou o mundo com horror e mortes, que levou em consideração questões ideológicas, éticas e morais. Nota-se que Moore usou de

² *Graphic Novels*: Histórias em quadrinho produzida em boa qualidade, tanto literária quanto na impressão e desenhos.

fatos reais para contextualizar e produzir o roteiro da HQ. Recurso que aproxima o leitor da realidade a partir da perspectiva e universo dos personagens.

Moore cria uma perspectiva de tempo dentro do roteiro da HQ que é notada pela própria composição dos personagens. Primeiro, o surgimento do grupo *Minutemen* que surgem pela união de pessoas comuns para combater o crime e enfrentar as questões políticas postas naquele período. Após o início breve, esse grupo se extingue, sendo desfeito de diversas maneiras, seja por pessoas que enlouqueceram, como Byron Lewis, ou alguns mortos pelos seus inimigos, como Dollar Bill e Silhouette, e até o caso do Comediante, expulso do grupo acusado de estuprar Sally Júpiter, sendo que essa saiu por estar grávida, enquanto o Coruja se aposentou.

Entretanto os “*Minutemen*” cumprem um papel fundamental para o surgimento de Watchmen, pois na década de 1960, o segundo grupo surge a partir da inspiração do primeiro: contavam com um substituto do Coruja I (Nite Own, segundo Coruja), sem mencionar que o Comediante tinha dezesseis anos quando entrou no primeiro grupo, e foi o único integrante que participou tanto da primeira quanto da segunda formação de Vigilantes. A filha de Sally Júpiter também seguiu os passos da mãe e se tornou uma Vigilante, respondia pelo nome de Silk Spectre. Completa este grupo: Rorschach, Ozymandias além do Dr. Manhatan, o único personagem que tem poderes, capaz de modificar a matéria de acordo com a sua vontade.

No roteiro da HQ, a segunda formação interfere diretamente na política no cenário norte-americano, com a criação da Lei Keene (Lei fictícia) em 1977 os heróis passam a ser ilegais, com exceção dos que trabalhassem diretamente para o governo. Destaca-se a participação do Comediante e do Dr. Manhatan, já funcionários do governo e que interferem diretamente nos acontecimentos Guerra Fria.

A seguir, enfatiza-se uma modificação na história da humanidade, como foi dito, Moore se embasou na história real vivida pelos americanos no último século, mas, ao mesmo tempo, criou um mundo paralelo, que modifica as características e perspectivas a partir de seus personagens.

No mundo real os Estados Unidos não tiveram êxito na guerra do Vietnã, pois o principal objetivo dessa guerra era acabar com o governo comunista que ali se instalava. Consequentemente, os americanos perderam mais de 60 mil soldados e foram muito criticados pela atuação dos militares que usaram de armas químicas e mataram centenas de civis, o que forçou o Presidente Richard Nixon a assinar um tratado de cessar-fogo, que culminou na saída dos EUA da Guerra. Com a saída dos americanos, o poder comunista tomou conta do país.

Já nos quadrinhos, a interferência do Dr. Manhattan e do Comediante transforma a realidade:

Os Estados Unidos acabam ganhando a guerra, alterando concomitantemente o cenário interno norte-americano, em que o presidente Richard Nixon, visto claramente em cartazes espalhados pela cidade, por conduzir seu país a vitória fora eleito mais vezes e ainda se mostra como o presidente dos Estados Unidos em 1985 – nessa realidade o caso Watergate³, que culmina na renúncia de Nixon, é abafada. (VASCONCELOS, 2015).

Para compreender melhor a estrutura que Alan Moore e o universo dos personagens que o autor cria na HQ são necessários compreender alguns fatos reais que ocorreram na época em que se passa o roteiro da história. O fato crucial que permeia todo o enredo de *Watchmen* é a 2ª Guerra Mundial: o mundo passou a ser polarizado pelo capitalismo representado pelos Estados Unidos da América (EUA) e o Socialismo, com a União das Repúblicas Soviéticas e Socialistas (URSS), iniciando o período conhecido como Guerra Fria.

Foi chamado de *Guerra Fria* pela forma que os dois países se confrontavam, sem confrontos diretos entre eles, enquanto os EUA apoiavam países que combatiam o comunismo, armando e disponibilizando recursos, assim como a URSS fortalecia os países comunistas. Esse período marca a polarização de ideais comunistas versus capitalistas:

A Guerra Fria continuou nos anos 1960 e 1970 e os EUA nela atuaram por meio de apoio militar, financeiro e político a governar anticomunistas ou de intervenção diretas. Colaboraram, por exemplo, com os golpes militares no Brasil em 1964, no Chile em 1973, no Uruguai em 1974, na Argentina em 1976 (PURDY, 2007, p. 242).

Um dos personagens inspirados diretamente pelo contexto da Guerra Fria é o Dr. Manhattan (será descrito mais a frente o surgimento do personagem). Inclusive o próprio nome do personagem é em alusão ao projeto Manhattan, que por sinal, foi um dos primeiros projetos de bomba nuclear dos EUA. Sobre o projeto, Samagaia (2001) explica:

(...) teve início em 1942 e durou apenas quatro anos. Neste período, custou aos cofres públicos americanos 1,8 bilhões de dólares. Convertido para valores atuais, o investimento seria da ordem de 20 bilhões de dólares, utilizados na pesquisa e construção de três bombas. A primeira "Gadget" (invenção, coisa engenhosa) foi detonada no deserto de Alamogordo como teste. A segunda, "Little Boy" (garotinho) destruiu Hiroshima e a terceira "Fat Man" (homem gordo) explodiu Nagasaki dois dias mais tarde. Em 1946, o projeto que envolveu civis, militares, oficiais e cientistas com eficiência e absoluta descrição findou. Mas deixou arquivados todos os segredos que levaram ao desenvolvimento bélico do pós-guerra. (SAMAGAIA, 2001, p. 45).

³ Caso político que ocorreu nos Estados Unidos na década de 70, acusavam Nixon de estar envolvido com o assalto do Complexo de Watergate, que flagrou cinco pessoas tentando tirar fotos de documentos e instalando aparelhos de escuta no escritório do Partido Democrata, durante a campanha de 1972 no qual Nixon teve uma vitória esmagadora, esse caso culminou na renúncia de Nixon da presidência dos Estados Unidos, após ter sido julgado pela suprema corte.

Um fato histórico alterado por Moore, que se destaca aqui é a invasão do Afeganistão pela URSS. Os soviéticos, de fato, invadiram o Afeganistão, data conhecida pela história da humanidade como *Guerra Afegã-Soviética* que ocorreu em 1979.

Em 24 de dezembro de 1979, o governo da União Soviética decidiu pelo envio de suas tropas ao território afegão. Tal invasão visava ao reestabelecimento de um governo socialista, controlado pela potência. Além disso, o governo soviético buscava auxiliar o regime de Cabul a resistir contra os grupos insurgentes, preservar a influência da potência na região garantindo a lealdade do regime a Moscou e garantir a segurança territorial. Também era um objetivo impedir que houvesse um efeito disseminador de rebeliões anticomunistas em outras nações componentes da União Soviética na Ásia central islâmica. (NASCIMENTO, FERNANDES, DUARTE E ROCHA, 2014, p. 435).

No roteiro da HQ, Dr. Manhattan se torna o personagem capaz de mudar a história. Em *Watchmen*, até o ano de 1985 não havia acontecido à invasão soviética no Afeganistão, pois os Soviéticos sentiam medo do Dr. Manhattan, que possuía superpoderes capaz de interferir na matéria. Somente após o exílio do personagem em Marte, Moore começa a retratar os fatos reais da Guerra Fria, de acordo com a história real da humanidade, e é quando a URSS invade o Afeganistão.

Outra referência histórica que Moore aborda é o Relógio do Juízo Final (*Doomsday Clock*) que perpassa praticamente todo o quadrinho, ele faz alusão a um relógio criado em 1947 por um grupo de cientistas denominados Cientistas Atômicos de Chicago. Esse relógio representa o medo que a humanidade tinha sobre uma possível catástrofe nuclear com a produção de bombas atômicas em massa dos EUA e URSS. Basicamente era um relógio que marcava o dia do fim do mundo, para os cientistas era possível que fosse disseminada uma guerra entre os Estados Unidos e a URSS, caso os dois países usassem suas bombas atômicas o mundo seria completamente destruído. Esse relógio é real e existe atualmente, o perigo era medido pela tensão entre os países, o quanto mais perto da meia-noite o relógio chegava era mais provável da guerra nuclear acontecer e o fim do mundo também.

Moore e Gibbons fazia referência subjetivamente a esse fato histórico usando o relógio periodicamente, inclusive na capa (ver imagem 17, seguinte) da HQ representando o relógio misturado com outros elementos, como o símbolo do comediante. Inclusive o relógio é composto na capa e contra capa da HQ.

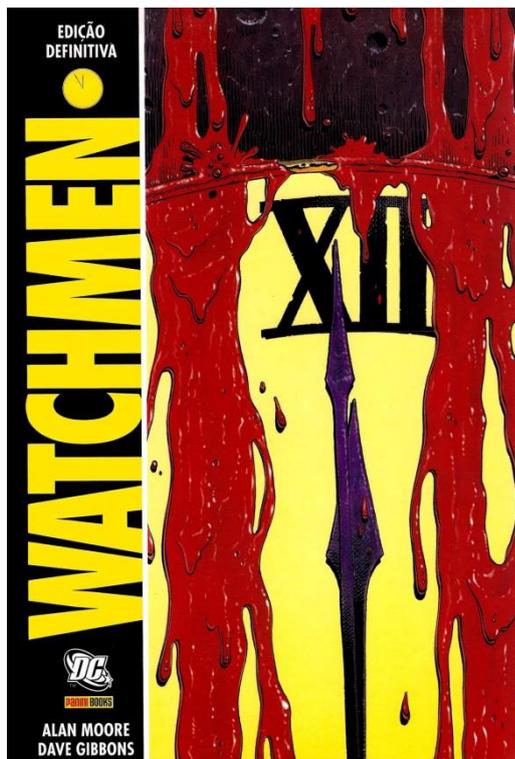


Figura 17: Exemplo da Logo de Lado. Fonte: HQ *Watchmen*, MOORE (1986-1987).

A partir dessas características históricas, Alan Moore, Dave Gibbons e John Higgins trazem maior veracidade a narrativa, atraindo um público mais maduro e quebrando o conceito de que quadrinho era algo infantil.

Desde o começo *Watchmen* foi criada para ser uma HQ de destaque. Desde sua criação com uma logo de “lado” (novidade na época), até a paleta de cores. No livro escrito por Dave Gibbons, *Os Bastidores de Watchmen* (2009), o autor revela que a logo de “lado” não foi bem recebida pela DC Comics (Editora Americana de Quadrinhos), mas como tudo que se relacionava com a HQ de *Watchmen*, eles deixaram que os artistas seguissem seus instintos.

Tudo na HQ era uma revolução. O colorista John Higgins comentou a respeito sobre o visual da história: “Desde o começo, Alan e Dave queriam que *Watchmen* fosse, visualmente, completamente diferente de qualquer outra história em quadrinhos circulando na época e, é claro, nós conseguimos” (GIBBONS, 2009, p. 164). No Livro *Watchmen e a Teoria do Caos*, Danton (2014), argumenta sobre a produção desse tipo de narrativa: A HQ é um emaranhado de histórias que se conectam, não há fios soltos. Nas palavras do autor,

Moore usa o tempo todo flash backs, fazendo com que a história adquira um alucinante vai-vem. O autor junta à obra provas de jornais, recortes de revistas, relatórios médicos e artigos científicos, aumentando em muito as possibilidades informativas e caracterizando *Watchmen* como uma obra multímedia. A quantidade de quadrinhos (nove por página) é muito maior que o normal dos comics americanos (uma média de seis por página). E, mesmo nesses, a ação constantemente se desenrola

em dois níveis: há uma ação em primeiro plano e outra em segundo plano (DANTON, 2014, p. 45).

Nascia um “Universo Watchmen”, com narrativas peculiares, tramas muito bem conectadas. A revista deixa de ser uma mera distração para quem lê e transcende. Naquela época, era permitido ao leitor uma nova visão crítica do mundo. Pra quem lê atentamente dá pra se fazer um paralelo com a realidade atual e perceber que muita coisa não mudou. Os personagens de Moore são pessoas reais, com dramas reais, e isso mostra o quão sensível é o próprio autor, perceber as nuances da personalidade de cada membro, seja do primeiro ou do segundo grupo de Vigilantes.

3.2 Alan Moore.

Alan Moore é um escritor britânico, romancista e roteirista. Muitas histórias são atribuídas ao seu estilo de vida bem incomum. Mas o que chama a atenção são suas histórias cheias de fantasias, mescladas com toques de filosofia, ciência, política e outros elementos não tão comuns em histórias em quadrinhos.

Dentre seus trabalhos mais famosos estão “V de Vingança”, que também ganhou uma versão cinematográfica, “Batman, A Piada Mortal”, e “Lost Girls”. Todos com roteiros bem escritos e até hoje elogiados pela crítica.

O escritor é muito reservado, sendo muito difícil encontrar algo relacionado à sua vida. Mas suas obras falam por si. Dotado de uma imaginação incrível, permite que suas histórias tenham sempre um viés crítico, acima de tudo.

No caso de Watchmen, Moore adiciona doses de política (ver Vasconcelos, 2015), filosofia (ver Weschenfelder, 2018) e ciência (ver Danton, 1997) num enredo repleto de reviravoltas. Sem se tornar monótona, a história de Watchmen beira a hiper-realidade, característica fundamental dos textos de Moore.

Sobre a hiper-realidade Oliveira (2017) cita a produção de duas obras (1963 e Promethea) de Alan Moore que tem essa característica de forma direta, além de Watchmen. A produção “1963”, por exemplo, era uma sátira da produção da Marvel da década de 60, anos que ficaram conhecidos como *Era image*, uma época de grande criação de edições e personagens da Marvel e angariaram grande popularidade.

A revista, uma vez aberta, configura-se hiper-real. Cada detalhe é pensado para simular os gibis da Marvel da década de 1960, embora muitas vezes com finos toques de humor e ironia, como no caso dos anúncios. A revista Tales of Uncanny traz o

anúncio de um pôster de monstro que tem as feições de Stalin (o texto diz que também existe a versão Lenin): “Imagine o choque de seus amigos quando entrarem em seu quarto e virem um ditador gigante como a vida” (OLIVEIRA, 2017, p.71- 72).

Moore utiliza recursos de verossimilhança com a realidade misturando os fatos reais e fictícios, abrindo mão até da forma de roteiro “*full script*” pela “*Marvel Way*”, método criado pelo roteirista da Marvel, Stan Lee. “Todos esses recursos são usados para criar uma verossimilhança, uma hiper-realidade a ponto em que um leitor desavisado, ao comprar um desses gibis, pode achar que se trata de uma publicação de fato da década de 1960.” (OLIVEIRA, 2017, p.74).

Na obra *Watchmen*, Moore cria um universo paralelo e conta a história de acordo com a participação dos personagens nos fatos que mudam a realidade, e como foi observado no tópico anterior, o autor pega fatos históricos reais e a conta de outra forma, a partir do mundo interferido pelos personagens.

Moore e Gibbons eram amigos e ambos conseguiram entrar na “DC comics” uma das maiores empresas no ramo de quadrinhos. Moore iniciou o projeto de *Watchmen* se apropriando de um grupo de personagens comprados pela DC de outra empresa. “Alan estava se preparando para se apossar de um grupo de personagens que a DC havia comprado da extinta editora Charlton Comics” (GIBBONS, 2009, p.28)

Moore era um escritor em destaque na DC, que havia produzido verdadeiros clássicos como o Monstro no Pântano, e tinha a perspectiva de iniciar um trabalho com o *Superman*, um dos principais personagens da época, além da HQ que se tornaria *Watchmen*.

O autor tem um processo criativo peculiar, a respeito desse processo, o próprio elaborou o que ele intitulou de “Como escrever História em Quadrinhos”, neste texto dividido em três partes, Alan expõe aos leitores seus modos de escrita, entretanto ele esclarece:

Não quero produzir nada que lembre, nem remotamente, algo como “O Método Alan Moore de Escrever HQ’s”. Ensinar gerações de novos artistas e escritores a copiar a geração que os precedeu foi uma idéia estúpida de uma época onde a Marvel lançou seu livro O Método Marvel de Desenhar HQ’s e seria igualmente irresponsável da minha parte instruir escritores novos ou experientes sobre como escrever títulos idiotas e extravagantes do tipo “O Alvorecer Transformou O Céu num Matadouro” ou algo assim.(MOORE, 1988, p. 1).

Moore também fala da capacidade do escritor de elaborar a obra que, mesmo sendo fictícia, leva em consideração o mundo real, como o tempo em quarta dimensão, . Isso possibilita uma maior interação com o mundo real e fictício e ainda permitindo que o autor tenha infinitas possibilidades na narrativa, como Moore explica:

Assim, para considerar o processo de enredo em qualquer maneira que valha a pena, você deve tentar pensar em termos quadrimensionais. Veja o mundo que seus personagens habitam como um continuum com um passado, um presente e um futuro. Veja o modelo como um todo, e você será mais capaz em ver como os elementos dentro desse design global relacionam-se uns com os outros com uma clareza muito maior. *Watchmen* foi concebida precisamente dessa maneira. Em tempo real, a história começa em outubro de 1985 e termina poucos meses depois. Tenho todos os eventos dentro daquele período precisamente desenvolvidos. Em termos mais amplos, entretanto, a história relaciona eventos acontecidos desde 1940, com seqüências individuais iniciadas nas décadas de 40, 50, 60, 70... O que nos dá uma impressão de, eu espero, ser um mundo com um senso crível de profundidade e História, junto com personagens que partilham das mesmas qualidades. Sendo capaz de vislumbrar 45 anos arrancados da História [do homem] e relacionados ao mundo, minha história está amarrada antes mesmo de tentar escrever uma única sílaba sobre esse mundo. S ou capaz de perceber padrões de eventos e eventos os quais espelham-se uns aos outros, conceptualmente, atraindo elementos potenciais da história e mostrando que posso enfatizar e salientar com a história irá progredir. (MOORE, 1988, p. 37).

Alan Moore foi um dos principais autores que desenvolveu o método chamado *Full Script*. Sobre esse método, explica Danton:

Nesse caso, o roteirista descreve detalhadamente cada quadro de cada página, inclusive com os textos e os diálogos. O objetivo é passar ao desenhista todas as informações sobre como o roteirista pensa a história e convencê-lo a seguir os passos indicados pelo (regra básico de um roteiro: nunca seja chato). Além da descrição objetiva da cena, o full script pode fazer considerações psicológicas sobre os personagens. (DANTON, 200, p. 6).

Na obra *Watchmen*, esse trabalho de criação dos personagens a partir deste método foi feito em conjunto com Dave Gibbons, o desenhista da obra. Gibbons (2009) em seu livro “Os Bastidores de *Watchmen*” conta que a HQ foi construída de forma diferente das outras, o processo criativo entre colorista, desenhista e autor era muito próximo um do outro e longe das intervenções da Editora DC.

O próprio Gibbons cita sobre Moore que “seu método preciso ainda é um mistério para mim, mas lembro dele dizendo que o processo envolvia ficar enfiado em uma cama quente e aconchegante, com um caderninho, deveneando o trabalho para o mundo real” (GIBBONS, 2009, p.65). Moore era considerado um grande escritor, um gênio, para as pessoas com quem ele trabalhava um escritor um tanto excêntrico, mas sempre profissional e competente.

3.3 Dave Gibbons.

Dave Gibbons é escritor, desenhista e letrista, nascido na Inglaterra, trabalhou para algumas editoras como a DC Thomson e IPC media e posteriormente desenhou o *Lanterna Verde* para a DC Comics e ainda *Watchmen*.

A história de *Watchmen* passa pela vontade que Gibbons e Moore tinham de trabalhar juntos, pelo fato dos dois serem amigos e se acharem talentosos. Após muitos diálogos, os dois iniciaram um trabalho em conjunto para a DC Comics, que resultou em um enorme sucesso chamado *Watchmen*. Alan Moore o conheceu em uma convenção de HQ's e logo se identificaram passaram a trocar informações e ideias.

Moore conhecia Gibbons profissionalmente por meio de outros trabalhos. Um dos trabalhos de destaque do desenhista era *Dr. Who* para a Marvel UK. Em 1986 e 1987, Moore e Gibbons se juntaram para desenvolver *Watchmen*. Algo novo, diferente, onde o próprio Gibbons descreve como sendo uma “revelação”,

Um dia, tive uma epifania quando percebi que *Watchmen* não era um gibi de super-heróis, mas sim um trabalho de ficção científica, uma história alternativa. Depois disso fiquei particularmente motivado a fazer *Watchmen* ter um visual diferente dos quadrinhos de super-heróis da época, de modo que propus a grade de nove quadros, (GIBBONS, 2009, p. 22).

Moore identificou e descreveu as características de cada personagem. Gibbons conseguiu traduzir isto para o desenho e destaca-se que cada personagem tem características de acordo com sua personalidade. Os personagens estão exemplificados abaixo (figura 18) ainda no processo de criação com rabiscos e coloração do próprio Dave:

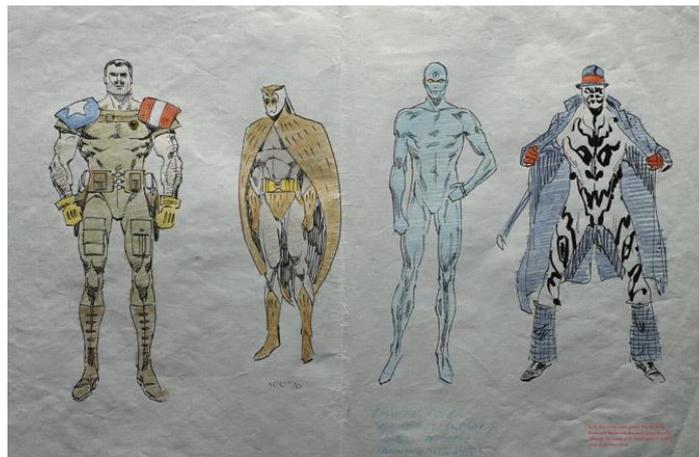


Figura 18: Rabiscos da criação dos Personagens feito por Dave Gibbons. Fonte: GIBBONS (2009).

Notam-se algumas diferenças no resultado final, como a roupa de Rorschach e do Comediante, mas foram por características identificadas ao longo da elaboração, como o comediante passar a usar couro preto, mais apropriado para o caráter que Moore queria passar ao personagem, sem contar que Rorschach nunca usou essa roupa, mantendo o sobretudo que trazia um ar sombrio ao personagem.

Gibbons foi muito importante na produção de *Watchmen*, pois ele realizou o que Moore pensou para os personagens elaborando seus traços e características. O desenhista contava com a ajuda da editora DC para finalizar os traços e com o colorista John Higgins que dava vida e cores aos desenhos. Entretanto, Gibbons afirma que a editora praticamente não influenciou em nada na produção da revista e tinham total liberdade para escrever *Watchmen*.

3.4 John Higgins.

Colorista, escritor e desenhista, Higgins nasceu no Reino Unido em 1949. As obras que ele colaborou são as revistas: *A Piada Mortal* e *Watchmen*. Em *Razorjack*, coloriu e contra argumentou toda a série, publicada em 2001.

Após verificar que precisava ter maior controle sobre toda a elaboração da HQ, Gibbons resolveu chamar seu amigo John Higgins, que ficou surpreso com o convite para colaborar com *Watchmen*, afinal, não imaginaria que aquela seria uma das mais importantes obras da história das HQ's de super-heróis.

Fui convidado para a primeira vez que Dave e Alan fizeram um brainstorm⁴ sobre a história de *Watchmen*. Imediatamente percebi que aquilo era algo completamente diferente de tudo com que eu já havia me envolvido antes. Dave e Alan queriam um time criativo completo desde o início, o que me fez sentir como uma peça funcional do processo criativo de *Watchmen*- tanto quanto possível, uma vez que eu era o membro mais imaturo. (GIBBONS, 2009, p. 164).

A época a qual o colorista se refere era o ano de 1986, e ele não dispunha de tantos recursos tecnológicos para transformar aquela HQ no sucesso que ela foi e ainda é. Hoje com técnicas rebuscadas para colorir HQs, num processo mais tecnológico, a paleta de cores tem infinitas combinações, o que ajuda o trabalho do colorista.

Com os novos recursos tecnológicos, Higgins foi convidado a recolorir *Watchmen*, para a edição da *Absolute*, entretanto, o colorista quis manter a sensação e estilo da HQ original. John estava trabalhando na correção de pequenos erros e sangramentos. O uso de *software* de ilustração permite combinação de cores mais satisfatórias. Ele explica:

Algumas das páginas têm apenas uma ou duas mudanças de tom de cor e uma vez que eu as faço, não consigo ver o que tenho feito a menos que eu compare com os originais, mas outras têm mudanças mais óbvias, mas, a menos que sejam apontadas contra os originais, a maioria das pessoas não notaria (o que significa que fiz o meu trabalho corretamente!). (JOHN, 2018)

⁴ Termo muito usado no mundo da produção em geral, se refere a uma “chuva de ideias” que é basicamente conceitos e possibilidades para um projeto determinado.

As mudanças são mínimas, o que enaltece a perfeição e dedicação que os profissionais tiveram na produção de *Watchmen*, como segue nos exemplos abaixo:



Figura 19: Comparação de antes recoloração de Higgins. Fonte: TURMOILCOLOUR (2018).



Figura 20: Comparação depois da recoloração de Higgins. Fonte: TURMOILCOLOUR (2018).

Higgins ainda destaca que Gibbons fez um trabalho muito bom na criação dos desenhos: “Estou relendo *Watchmen* como eu estou indo; estou impressionado com o fato de não ter datado. Ainda parece fresco e a arte de Dave é inacreditável. Tudo está tão separado de tudo que já foi feito, acho que é um clássico intemporal e vale a pena revisitar.” (GIBBONS, 2009,

p. 164). embora passe em um cenário da Guerra Fria, Watchmen se tornou atemporal pela nova proposta de HQ que trouxe.

CAPITULO 4: O FILME.

A versão cinematográfica de *Watchmen* foi exibida nos cinemas no dia 9 de março de 2009. Zack Snyder foi o diretor do longa, com duração de 2h 42min. Zack Snyder é um diretor de cinema americano que fez sua estreia na telona em 2004. Em seu curriculum dirigiu e produziu muitos filmes oriundos dos quadrinhos. Entre eles estão “300” de 2006 (diretor) e sua continuação em 2014, “300: A Ascensão do Império” escrita e produzida por ele. Outro filme seu foi , “Sucker Punch” (2011) onde escreveu, produziu e dirigiu o longa.

Ainda na linha das adaptações para os quadrinhos, Snyder dirigiu o *live action*⁵ *Batman VS Superman: a Origem da Justiça* (2016) e foi produtor em *Esquadrão Suicida* (2016). Em entrevista ao Site Omelete (2007), o diretor se mostrou empolgado na produção do filme *Watchmen*: “É provavelmente o meu melhor trabalho. Eu amo a graphic novel e amo tudo no filme. Amo o estilo e simplesmente amo o filme. Foi um trabalho de amor. Fiz pois sabia que o estúdio faria o filme de qualquer maneira eles teriam feito de uma forma doida” (SNYDER, 2014).

Snyder ainda contribuiu no roteiro e produção em filmes como *Mulher Maravilha* (2017) e sua continuação para 2019; dirigiu *Liga da Justiça*, (2017); entre outros. Ele ainda foi produtor executivo de “*Contos do Cargueiro Negro*”, uma animação que está dentro da história principal de *Watchmen* (cena na pág. 1 CAP III, em que um garoto lê um gibi na banca de revista; a história de piratas dentro da história principal).

O filme tem muitos fãs que acham que Snyder seguiu o roteiro estabelecido por Moore nos quadrinhos, entretanto, o filme não tem a mesma aceitação pelo próprio autor da HQ: “O filme *Watchmen* soa como minhocas regurgitadas [ele não viu o filme na época do lançamento]. Eu estou cansado de minhocas. Não podemos obter algo diferente? De repente, algo ‘para viagem’? Até as minhocas chinesas já seriam uma mudança” (MOORE apud HERMSDORFF, 2015).

Moore até negou o filme, o qual exigiu a retirada qualquer menção do nome dele e pediu para que todos os recursos dos direitos autorais fossem entregues para Dave Gibbons, até porque este colaborou com a produção do filme. Alan Moore já havia declarado não gostar de nenhuma das versões do cinema de suas obras, e no caso de *Watchmen*, ganhou enormes proporções.

⁵ Live action é um termo utilizado para designar filmes de atores reais para papéis de animações como os quadrinhos.

CAPÍTULO 5: ANÁLISE COMPARATIVA DAS LINGUAGENS QUADRINÍSTICA E CINEMATOGRAFICA.

Para chegar a esta etapa desta monografia foi necessário identificar algumas características da produção da HQ, especificando alguns elementos de Watchmen produzido por Moore, Gibbons e Higgins, além de outros quadrinhos. Também foram identificadas algumas características da produção cinematográfica como um todo, e destacado alguns elementos presentes na produção do filme Watchmen, de Zack Snyder.

Através do estudo das linguagens é possível comparar o uso das mesmas no objeto dessa pesquisa: o quadrinho Watchmen e a versão para o cinema. As duas linguagens possuem suas particularidades e ao longo desta investigação será demonstrado de que forma ela se deu em ambos os casos.

O objeto de estudo desta análise tem duas linhas narrativas, uma através dos quadrinhos e outro através do cinema. Nesta análise, observam-se como as duas linguagens se encaixam ou não, e como os elementos constituintes de cada linguagem foram fiéis à adaptação quadrinho/cinema.

A partir deste tópico serão abordados alguns elementos específicos sobre a produção cinematográfica e a própria obra original (HQ). Para isso será restrito em quatro elementos cruciais, tanto para o quadrinho, quanto para o cinema.

Da parte do cinema, serão analisados os planos e áudio e da HQ roteiro e personagens. Esses elementos foram escolhidos levando em consideração a importância de cada um. No quadrinho, os personagens e o roteiro são os elementos que conduzem o leitor para a compreensão da narrativa do autor.

5.1 Sobre o roteiro.

Moore consegue, a partir da HQ, mudar a perspectiva e o destino da história norte americana:

Apesar de ser uma história com super-heróis, comerciais em sua maioria e essência, Watchmen se destaca por retirar esse estigma e mostrar sua capacidade de fazer ficção com referências fictícias no mundo real ou no contexto sociocultural com super seres na trama, como por exemplo a própria Graphic Novel Watchmen, na trama que envolve um personagem com super poderes. Dr. Manhattan, faz com que ocorram mudanças significativas no contexto histórico, econômico e político dos Estados Unidos de 1985. Richard Nixon teria conduzido os EUA à vitória na Guerra do Vietnã

e em decorrência desse fato, teria permanecido no poder por um longo período. O contexto da GueArra Fria contém forte relação com os personagens principais, o autor Alan Moore foge do maniqueísmo existente nas HQs de super-heróis da época. Não há heróis e vilões definidos, tece assim uma crítica aos pensamentos da Guerra Fria, no qual EUA e a União Soviética tentavam cada um vestir a capa de “heróis” e transformar seu oponente em vilões do mundo. (LIMA, 2009. p. 2).

Esse roteiro cheio de detalhes e próximo da realidade destacou o trabalho de Moore, que o permitiu afirmar que a revista não poderia se tornar filme, por isso Moore nunca aprovou e nem contribuiu com produções cinematográficas de Watchmen. Nas palavras do próprio roteirista Alan Moore (Moore, Gibbons, 1988, p.417), “eles’ (Moore e Gibbons) estavam trabalhando em novas técnicas narrativas”. Não é a toa que até hoje a HQ Watchmen é aclamada por desenvolver um novo relato para quadrinhos.

Ao final da HQ, Moore descreve como foi todo o processo desde a concepção da ideia até a execução do produto finalizado e admite ter em seu roteiro detalhes minuciosos das várias histórias que são desenroladas nesse processo,

Em algum ponto ao longo do caminho, entre o material com o qual estávamos trabalhando e as novas técnicas narrativas que estávamos tentando, começou a acontecer uma coisa que não havíamos esperado. Quanto mais olhávamos para a história, mais profundidade ela mostrava possuir. Quanto maior nossa compreensão dos detalhes subliminares de fundo que estávamos usando se tornava, mais esses detalhes se tornavam integrados com a linha da história, agindo como uma espécie de metacontinuidade que acabou se igualando ao plot em sua importância em relação à obra acabada [...] (MOORE, 2009, p. 417).

O roteiro de Watchmen se guia por várias outras histórias dentro da trama principal. Embora todas as histórias tenham uma ligação entre si, é importante observar que a forma como os autores contam a história é ímpar.

O roteiro adaptado da HQ Watchmen que foi aos cinemas em 2009 consegue ser bastante fiel ao roteiro original. Nas palavras de Brian J. Robb (2017, p. 281), o “filme foi uma apresentação exageradamente fiel ao gibi (embora com um clímax alterado), dirigido por Zack Snyder [...]”

Snyder explica que considera Watchmen o melhor trabalho dele:

É provavelmente o meu trabalho preferido. Eu amo a graphic novel e amo tudo no filme. Amo o estilo e simplesmente amo o filme. Foi um trabalho de amor. Fiz, pois sabia que o estúdio faria o filme de qualquer maneira e eles teriam feito de uma forma doida. Então eu o fiz para salvar [Watchmen] dos Terry Gilliams deste mundo (SNYDER, 2014).

Embora haja muitas críticas inclusive do autor da HQ (Alan Moore) para a composição do roteiro que muda o ápice da história, Snyder defende ter sido o mais fiel possível a história criada por Moore e que não gostaria que o filme fosse feito de qualquer forma.

Observamos que na HQ há a presença de um personagem nas histórias secundárias de Watchmen. O garoto na banca de revistas lendo um quadrinho sobre histórias de pirata (figura 21), que não entrou na trama do filme, presente na revista III, É importante perceber que esse tipo de narrativa (outras histórias dentro da história principal), é característica dos roteiros de Moore.



Figura 21: Contos do Cargueiro Negro, exemplo de metalinguagem no quadrinho Watchmen. Fonte: MOORE (2009, p.76).

É notável também o final de cada HQ, onde o roteirista coloca como anexo mais informações sobre algum personagem ou algo relacionado a trama principal da história. Nota-se que, intencionalmente, Moore dispõe mais algum dado sobre Watchmen. A Revista I termina com uma referência ao Livro escrito pelo primeiro “Coruja”, Hollis Mason (figura 22). Trechos desse livro e mais alguns informes sob sua origem e infância, são dados ao público dos quadrinhos como algo a mais na narrativa. Esses acréscimos de informações se somam ao enredo principal.



Figura 22: Exemplo de anexo presente na HQ Watchmen. Fonte: MOORE (2009).

Os roteiros de Moore são repletos de detalhes e por isso ele tinha tanta certeza de que Watchmen era uma HQ que não teria sucesso se fosse para o cinema devido sua riqueza de elementos. Nesse caso, o roteiro do filme se assemelha com o do quadrinho, principalmente pela trama por trás de ambos, que envolve a Guerra Fria e a eminência de uma guerra nuclear, um fato paralelo recortado da história da humanidade e recontado por Moore e Gibbons através dos personagens da HQ.

Resumidamente, Veidt, o personagem considerado o homem mais inteligente do mundo, monta a trama que desenvolve o roteiro da história, quando assassina um dos antigos companheiros de equipe, o Comediante, para seu plano dar certo, tirando a tensão da guerra entre Estados Unidos e União Soviética, e estabelecendo um inimigo comum para ambos. Mesmo sem a presença do Dr. Manhattan, Veidt afasta as ameaças de guerra nuclear.

O mundo será punido por desejar a Terceira Guerra Mundial (...). O Comediante estava certo, a natureza selvagem do ser humano vai inevitavelmente levar a aniquilação global. Então, para salvar o nosso planeta, eu tive que fingir. Pregando a maior peça da história da humanidade. Matando milhões para salvar bilhões. Um crime necessário (SNYDER, 2009).

Ainda sobre o roteiro podemos destacar algo que intitulamos de “Narrativa em X”. Na HQ vimos esse tipo de narrativa em vários momentos. Moore intercala dentro da sequencia de nove quadros por páginas, duas histórias em dois momentos. As cenas a seguir são do funeral do Comediante.

Comediante. Identificaremos como “quadro mais escuro” e “quadro mais claro”. No “quadro mais claro” desenvolve-se a história entre mãe e filha. Sally Júpiter conversa com sua filha Lory sobre a morte do comediante. O cenário é uma casa de repouso para idosos onde ela mora sozinha, na Califórnia, EUA. Está fazendo sol.

No “quadro mais escuro” desenrola-se o funeral do Comediante, em Nova York. Está chovendo e o cenário é um tanto obscuro. Estão presentes Dr Manhattan, Nite Owl, Adrian Veidt e lá fora, segurando uma placa com os dizeres “O fim está próximo”, está Rorschach.

Embora falassem do mesmo assunto, as duas histórias estavam sendo desenroladas em cenários diferentes, mas separadas apenas por quadros e cores diferenciadas. Moore emprega de forma admirável esse tipo de narrativa. Disfruta de dois momentos da história sem precisar ser redundante, excessivo. A forma empregada por Moore ao colocar essas duas histórias numa mesma página, sem complicar a narrativa ou até mesmo dispersar o leitor, foi memorável.

No filme, Snyder fez várias adaptações ao roteiro original da HQ. Por se tratar de outro formato de mídia, ele não pode explorar todo o potencial da HQ, já que a própria revista nos dá muito mais informações do que as que foram mostradas na versão cinematográfica. A própria cena analisada não existe na HQ. Porém, elementos como o passado dos personagens que integraram o Minutemen está incluso nos Anexos escritos no final de cada capítulo da HQ.

Ainda sobre o roteiro, não pode deixar de comentar o final alternativo de Snyder. No filme, o ápice ocorre quando Ozymandias aciona o dispositivo que detona as bombas em Tokyo, Londres, Paris, Beijing, Moscou e Nova York. Na HQ isso só aconteceu na cidade de Nova York e a causa da explosão que matou milhares de pessoas foi um monstro criado a partir dos estudos dos poderes do Dr Manhattan.

5.2 Sobre os Personagens.

Watchmen não é uma HQ de super-heróis cheio de poderes que salvam o mundo dos caras maus. O roteiro de ficção é muito bem amarrado. A obra é só, de longe, uma história de personagens mascarados. Os personagens são profundos e, ao observar o desenvolvimento de cada um na HQ, a leitura revela um exercício de conhecimento crítico. Os personagens de Moore estão no limite humano. Seus dramas, seus conflitos internos, tudo é algo muito próximo do leitor. Em entrevista ao site Omelete, Moore chegou a dizer que “heróis são abominações”,

Eu não leio nada de super-heróis desde que terminei Watchmen. Odeio super-heróis. Acho que eles são abominações. Eles não significam mais o que costumavam significar. Eles ficavam originalmente nas mãos de escritores que ativamente expandiam a imaginação de seu público, formado por crianças de nove a 13 anos. Eles faziam isso muito bem (MOORE in OMELETE, 2013).

Moore consegue passar essa sensação de verossimilhança quando torna seus personagens próximos da realidade. Um exemplo são os seus anexos ao final de cada edição da HQ. Os registros, as fotos, e até a ficha de Walter Kovack (verdadeiro nome de Rorschach). Essa sensação de realidade torna seus personagens próximos do tangível.

Característica principal dos roteiros de Moore é a profundidade de seus personagens. Em Watchmen, alguns têm problema de comportamento, problemas familiares ou falha de caráter. Ao final de cada revista, é mostrado um pouco da vida desses personagens enquanto pessoas comuns.

O histórico familiar, os amigos de infância. Isso é um recurso utilizado por Moore, tornando cada personagem o próximo do “real”. Isso aproxima o leitor e aguça ainda mais sua curiosidade por cada integrante da narrativa. Em entrevista ao site Omelete, Moore declarou:

Você tem que entrar nos personagens, sabe? E ao mesmo tempo todos os personagens, os mais cheios de exuberância e prazer, são todos parte de mim. Os infelizes, melancólicos e solitários, os personagens psicóticos, eles são todos parte de mim. Eu estou reconhecendo isso. (MOORE, 2007).

Vale ressaltar o apreço com que Moore constrói cada personagem. Cada detalhe da personalidade e não só isso, ou a forma como cada detalhe se encaixa numa trama maior dentro da história do universo de Watchmen. Um fato curioso é que quando criou os personagens de Watchmen, Moore fez uma releitura de alguns personagens já existentes em outra história que a editora Charlton havia publicado, mas que não tinha tido muito sucesso.

Já que o heróis da Charlton parecem estar fora da jogada neste projeto, muito embora a linha narrativa básica da história ainda seja aceitável, parece que o melhor a fazer é criar novos personagens para assumirem o lugar dos personagens da Charlton no outline do plot. (MOORE, 2009, p. 420).

Ao final de uma das versões (edições) brasileiras, *edição definitiva de Watchmen, 2009 da DC comics – Panini Books* (versão base para essa pesquisa), existem diversos textos em que Moore explica sobre a criação da sua Obra. Sobre os personagens ele expõe a partir do inicial, criado para Charlton e diz como ele adaptou para Watchmen.

A seguir será comentado como o autor chegou à perspectiva destes personagens, fato além de curioso muito importante para a construção da narrativa tanto na HQ quanto no

cinema. Para isso, o comentário inicial será dos personagens produzidos para Charlton, e posteriormente, a adaptação feita para Watchmen.

- Comediante.

Inicialmente, o personagem se chamava O Pacificador. Mesmo após a clandestinidade dos super-heróis, ele conseguiu continuar sua carreira trabalhando para o governo. Entretanto, em meio ao seu trabalho e suas investigações, o personagem descobre uma informação que o leva à morte.

Na adaptação para o Watchmen, O Pacificador se torna Edward Morgan Blake vulgo O Comediante (Figura 25), era um homem forte e com habilidades de luta. Fazia parte do Grupo Minutemen. Foi expulso por má conduta e mais tarde foi contratado pelo Governo dos Estados Unidos para ser agente especial. Moore fala sobre o quanto O Comediante se tornou um personagem diferente de O Pacificador:

O comediante fica no lugar do Pacificador, e o seu personagem é o mais radicalmente diferente de todas as nossas novas versões dos personagens originais. Em uma versão mais agressiva e militarista dos EUA que é mostrada em nossa história, a ideia de um “Pacificador” tem um tom irônico. O Comediante, por outro lado, é uma coisa inteiramente diferente. (MOORE, 2009, p. 435).

O Personagem é uma grande definição de anti-herói, já que possuía um caráter duvidoso, tido como cruel por diversas vezes. Envolvido numa situação de estupro de sua colega de equipe Silk Spectre, ele era um dos mais detestados.

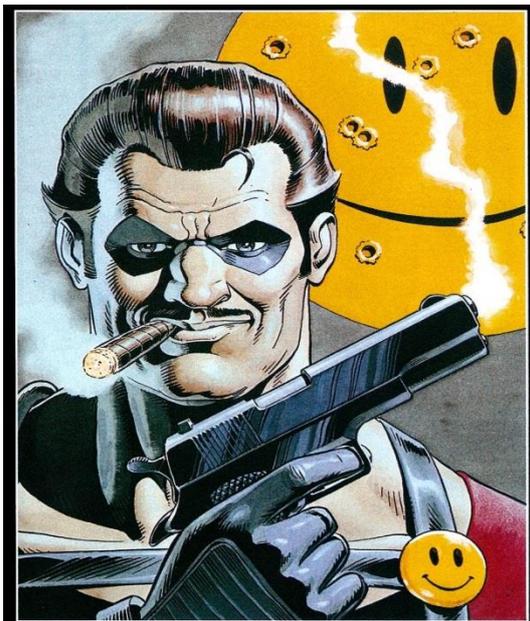


Figura 25: O Comediante. Fonte: MOORE (2009, p. 452).

- Dr Manhattan.

Originalmente Capitão Átomo. Tem 40 anos de idade e sofreu um acidente nuclear que o fragmentou em suas moléculas, e de alguma forma o permitiu renascer com superpoderes. O simples fato de estar presente em um ambiente é capaz de desequilibrar as coisas, tem problemas pessoais e políticos por isso.

Uma questão visível que dificultava a relação do Capitão Átomo com outras pessoas, principalmente mulheres, era que, embora ele tivesse 40 anos, aparentava ter 25, idade que ele sofreu o acidente nuclear.

Em Watchmen, Capitão Átomo vira Jon Osterman, conhecido como Dr, Manhatam (figura 26), físico nuclear que trabalhava no Centro de Pesquisas Fletcher, quando sofre um acidente que muda toda a sua vida. Jon se torna um ser com poderes inimagináveis, controla a matéria e pode se teletransportar para qualquer parte do planeta ou da galáxia. Antes do acidente, Jon mantinha um relacionamento com Jane Slater, que também trabalhava no mesmo Centro de Pesquisas.

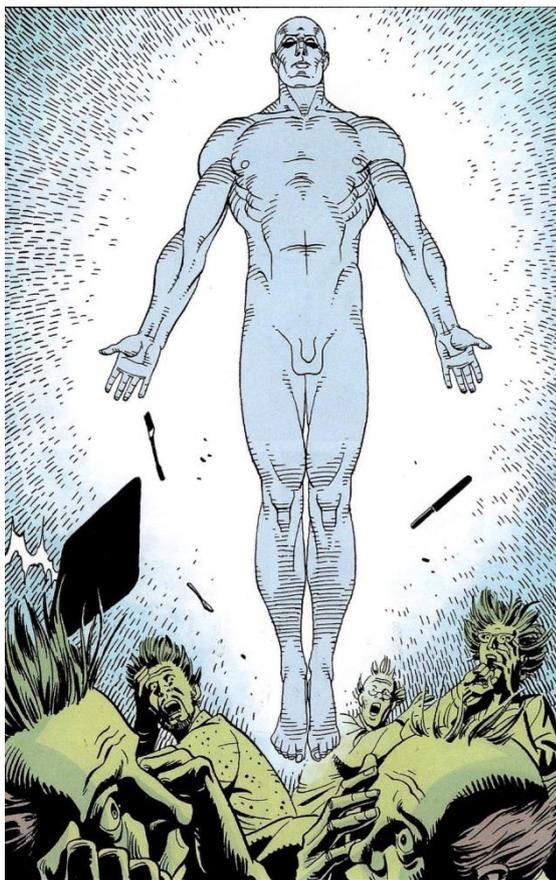


Figura 26: Dr. Manhatam. Fonte: MOORE (2009 p. 118).

- Nite Owl (Coruja).

Inicialmente denominado Besouro Azul, o homem mais “comum” entre os personagens, que não tinha tantos problemas psicológicos ou de caráter. O único personagem que se aposenta completamente. O personagem também procura a companhia do “Besouro Azul original” que se aposentou e criou uma oficina automotiva, sendo que este também escreveu uma autobiografia: “Sob o Capuz”. O novo Besouro Azul ganhou o livro do antigo e perceberam que tinham muitas coisas em comum.

Sobre o novo personagem intitulado Coruja em *Watchmen*, Moore afirma: “O Nite Owl é o substituto do Besouro Azul, e é uma espécie de misto de um certo tipo de super-herói, entre os quais Batman, Cavaleiro da Lua, o Besouro Verde e outros notáveis ao longo do caminho.” (MOORE, 2009, p. 430).

Em *Watchmen*, este personagem participa das duas formações dos Vigilantes, mas com pessoas diferentes vestindo a máscara. O primeiro é Holis Mason, crucial na formação de Minutemen. Era policial e começa a atuar através de um movimento que julgou necessário de combater bandidos mascarados com pessoas mascaradas, e começa a agregar pessoas para esse objetivo. Após anos de combate ao crime e ao sentir que já não era a mesma coisa, o primeiro coruja se aposenta para abrir uma oficina automotiva e passa a escrever sua autobiografia.

Para contar mais sobre a história desse personagem Moore usa o recurso dos anexos na HQ. Ele publica os textos de “Sob o Capuz” que é uma autobiografia de Holis Mason. Embora Snyder afirme que o filme é fiel ao quadrinho, é quase imperceptível esses anexos presentes no filme.

Holis Manson inspirou o jovem Dan Dreiberg e este procurou o primeiro coruja para pedir autorização para usar o mesmo nome de O Coruja, Mason não só autorizou como treinou o jovem Dan que se tornou o Coruja 2.



Figura 27: Dan Dreiberg ao lado da roupa do Coruja. Fonte: MOORE (2009 p. 19).

- Ozymandias.



Figura 28: Ozymandias observando a chegada de Coruja e Rorschach. Fonte: MOORE (2009 p. 340).

Originalmente, o codinome do personagem era Thunderbolt, e era representado por Petter Cannon. Uma de suas características físicas era estar com o corpo sempre impecável, no melhor da sua forma. Considerado o homem mais inteligente do mundo, era capaz de usar toda sua capacidade cerebral. A ideia central de Moore era mostrar um personagem mais inteligente do que qualquer homem já existente:

Deveríamos tentar tornar o leitor profundamente consciente de como seria ser dez vezes mais inteligente que o ser humano mais inteligente que já viveu. Como eu disse ao telefone, Napoleão usava muito mais que apenas os 10% normais de sua capacidade cerebral. O que Peter Cannon não seria capaz de fazer, se tivesse essa inclinação para tal? (MOORE, 2009, p. 427).

Percebe-se nessa citação a proximidade da realidade que Moore usava para criar seus personagens, claro que havia um excesso na criação da personalidade e capacidade de cada um, entretanto a inspiração era em grandes figuras da sociedade real.

Em Watchmen, Thunderbolt se torna Ozymandias (Figura 28), e faz parte do enredo principal da obra. Por ser muito inteligente, foi capaz de antecipar a repressão que caiu sobre os demais heróis e se aposentou antes disso. Adrian Veidt revelou sua identidade no começo da carreira e não usava máscara. Tornou-se amado por todos também pela sua capacidade esportiva.

Veidt é um homem muito rico, dono de várias empresas e fazia questão de manter isso público. Criou uma linha de produtos que inclui brinquedos, cartazes, áudio-livros de autoajuda, livros, filmes, desenhos animados e etc.

- Rorschach.

Na versão da Charlton era conhecido como Questão. Ele não tem preocupação alguma com as leis, mas tem a verdade e a moralidade como referência. Era procurado pela polícia por várias acusações, incluindo sete homicídios.

Questão é um personagem obcecado, que fará de tudo para cumprir seu rígido código moral, menos contradizer suas próprias crenças. É um ser solitário e muito obscuro que combate o crime e é perseguido pelas autoridades.

Em Watchmen o substituto do Questão foi Rorschach:

Rorschach é o substituto do Questão, e recebeu seu nome em homenagem ao teste de manchas do famoso psiquiatra. Embora ele vista um sortimento de roupas de rua em vez de um uniforme, o seu corpo inteiro é envolto por uma membrana oca, semiporosa e incrivelmente fina. [...] A identidade secreta de Rorschach é incomum. Ele posa de fanático religioso, daqueles que saem as ruas segurando cartazes de protesto. (MOORE, 2009 p. 431).

Rorschach (figura 29) é central na história, inclusive é uma espécie de narrador, pois boa parte da história é contado através de sua perspectiva. Um personagem fora do comum que investiga a causa da morte do Comediante, quando inicia o desenvolvimento da trama.



Figura 29: Rorschach invadindo o apartamento de Blake para investigar a morte dele. Fonte: MOORE (2009, p.12).

- Silk Spectre II.



Figura 30: Laurie. Fonte: MOORE (2009, p.50).

Originalmente *A Sombra da Noite* (Silk Spectre), era a única personagem feminina dos principais heróis, também é o único elo emocional do Dr. Manhattan com o mundo. Em *Watchmen*:

Substituindo *Sombra da Noite*, *Espectral* é outra super-heroína da segunda geração semelhante ao novo *Coruja*. Sua mãe, a *Espectral* original, era membro dos *Homens-Minuto*, juntamente com o antigo *Coruja*, nos anos 40 [...] intencionalmente ou não, ela meio que forçou a filha a entrar na carreira de super-heroína para compensar sua própria carreira, interrompida pela maternidade. (MOORE, 2009. P.436).

Laurie é seu verdadeiro nome. A garota de 16 anos herdou de sua mãe Sally Júpiter (da primeira leva de heróis mascarados “*Minutemen*”) a honra de fazer parte de uma equipe de vigilantes. Apaixona-se pelo Dr. Manhattan, que na época mantinha um relacionamento com Jenny Slater.

Laurie sentia grande preocupação em relação a Jon depois do acidente, por conta de seu distanciamento e total desinteresse pela raça humana. Na figuras 31 e 32 a seguir, constata-se:

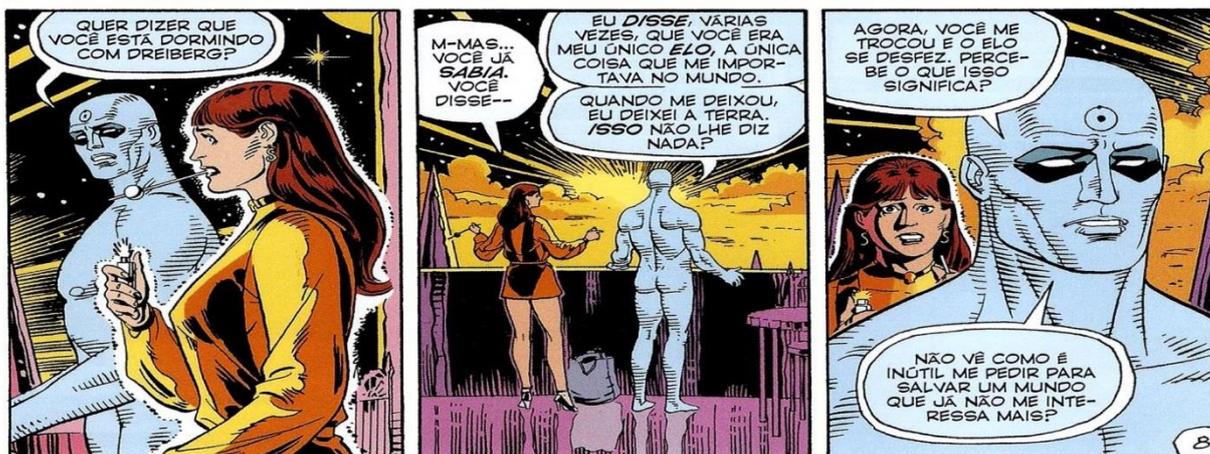


Figura 31: Sequência da total indiferença do Dr. Manhattan. Fonte: MOORE e GIBBONS, Capítulo 9 (1999).



Figura 32: Continuação da Sequência sobre o desapareço do Dr. Manhattan. Fonte: MOORE e GIBBONS (1999).

Dr. Manhattan tem em Laurie (Silk Spectre) seu único elo com os humanos. Desde o acidente ele vem se afastando lentamente. A iminência de um ataque nuclear não o abala, já que, para ele, a morte é algo corriqueiro. Tendo ele já visto fenômenos desconhecidos ao Homem, para ele a vida ou morte na Terra não é interessante.

5.3 Áudio e trilhas.

A junção do áudio e imagem foi histórica para o cinema. Sobre essa composição o sueco Johnny Wingstedt afirma:

Quando as 'terminações nervosas' do músculo-música e da epiderme-imagem se conectam, pode-se ver uma nova criança multimídia surgir no mundo, começando a

respirar. E, como se não fosse suficiente: você tenta adiantar por dois quadros a música em relação à imagem - e subitamente essa criança começa a se mexer, pulando e gritando alegremente. Esse feliz casamento entre imagem e música é um exemplo fascinante de quando o todo é alguma coisa muito maior que a soma das partes. (WINGSTEDT apud BAPTISTA, 2007, p. 9).

É necessário lembrar que só foi possível introduzir som no cinema após anos de avanço tecnológico, e os primórdios da produção cinematográfica eram com filmes mudos. Entretanto, nota-se a proposta de incluir a música ao cinema desde o princípio do cinema. Como exemplifica Martin:

Na época do cinema mudo, cada sala dispunha de um pianista ou de uma orquestra encarregados de acompanhar as imagens com eflúvios sonoros baseados numa partitura especialmente composta para essa finalidade, ou com indicações fornecidas, as vezes de maneira bem precisa pela empresa produtora. (MARTIN, 2003, p. 120).

Desde o início, o cinema vem atraindo um grande público, com ou sem áudio. Anteriormente à introdução de falas, veio às trilhas, que não deixam de ter sua importância. Sobre isso, o autor Martin (2003), comenta que “o som faz parte do cinema, sem dúvida, da essência do cinema, por ser, como a imagem, um fenômeno que se desenvolve no tempo” (MARTIN, 2003, p. 111).

A música faz parte da entonação da obra, e o filme *Watchmen*, tem características subjetivas, em que o áudio faz a composição com outros elementos como fotografia e até a opção das cores do cenário, como explica Martin:

[...] a música deveria funcionar apenas como totalidade e não se limitar a dobrar a amplificar os efeitos visuais: é o que chamo de música ambientação. Ela deve participar discretamente (e sua ação será tanto mais eficaz e bem-sucedida quanto se fizer ouvir sem chama a atenção) na criação da tonalidade geral, estética e dramática, da obra (MARTIN, 2003, p. 126).

Embora o autor da HQ embase seu roteiro em fatos reais, alguns são recontados pela perspectiva dos personagens. Por exemplo, a vitória americana no Vietnã com a interferência do Dr. Manhattan. No filme os anexos são contados nas entrelinhas, e foi um desafio para Snyder adaptar ao filme toda a riqueza do roteiro de Moore.

Ainda sobre essa narrativa ilustramos com mais um exemplo. A cena do filme e da HQ supracitada na figura 24 é recheada de sentimentos, não só de tristeza, mas também de más lembranças de cada personagem com a morte do personagem Comediante. Snyder optou por conduzir a cena com a música “*Sound of Silence*” de *Simon e Garfunkel* (1972). “No “filme a cena inicia-se aos 32’37” e termina aos 34’01”.



Figura 33: Funeral do Comediante, exemplo de trilha dramática. Fonte: WATCHMEN (2009).

Não é só a música em si, mas o clima, o ambiente, a sensação que essa atmosfera mórbida chega até os espectadores. Sobre esse papel dramático da música no cinema, Martin aponta:

[...] a música intervém como contraponto psicológico para fornecer ao espectador um elemento útil à compreensão da tonalidade humana no episódio[...] ao criar a ambientação e sublinhar os episódios, a música é capaz de sustentar uma ação - ou duas ações paralelas, dando a cada qual uma coloração particular [...] (MARTIN, 2003, p. 125).

O áudio passa a ser elemento fundamental no cinema, e por isso as produções em geral apostam em efeitos sonoros, sendo que algumas produções até usam um novo sistema (surround 7.1) para situar o espectador como se o som fosse o mais real possível, colocando o som espalhado pelo cinema para envolver o espectador no centro das cenas. Na HQ o uso do som está na subjetividade e interpretação do leitor, lembrando que Moore ainda usa um recurso de diferenciar os balões e usar algumas palavras, emulando a emissão de som. Percebe-se que a escolha da música foi coerente com clima da cena, e comi isso, o ambiente soturno da HQ conseguiu ser impressa no filme.

5.4 Sobre os Planos.

Na condição dos planos destaca-se a estratégia utilizada por Snyder em enaltecer a figura do Dr Manhattan (já que na HQ percebemos o quanto ele é evidenciado dentro da

vinheta). Com base nas figuras da HQ de Moore em comparação com o Filme de Snyder, conseguimos ilustrar essa situação. Observe a figura a seguir:

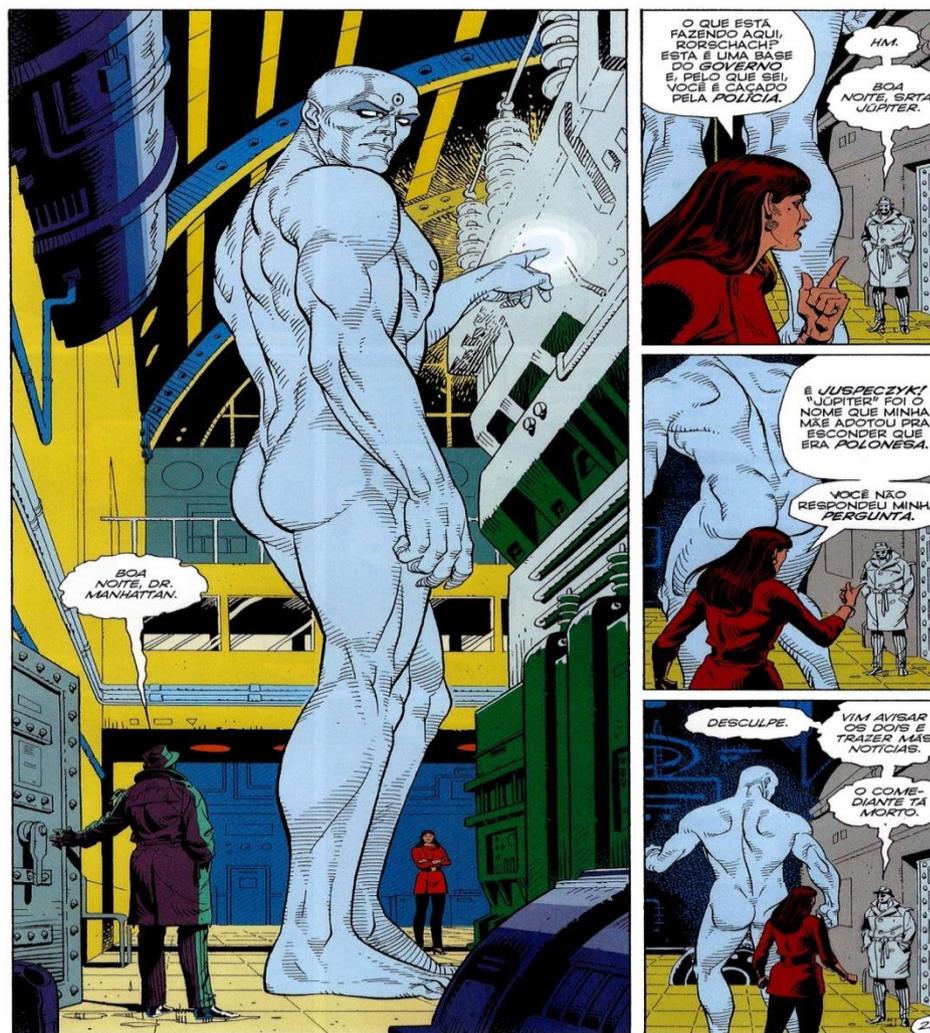


Figura 34: Imagem de Dr. Manhattan em relação à Rorschach e Silk Spectre. Fonte: MOORE (1987, p. 20).



Figura 35: Imagens da grandeza do Dr Manhattan em relação à Rorschach. Fonte: SNYDER (2009).

O Plano Contra Plongée (ver tópico 3.1.3) utilizado nessa cena do filme e no quadrinho provoca uma sensação de engrandecimento do personagem do Dr Manhattan. Sabemos que ele é dotado de poderes que o fazem transformarem a matéria. Ele pode ser maior ou menor de acordo com sua vontade. Na cena acima, ele está manuseando um reator nuclear e o que exige do mesma atenção e uma boa visão do que se esta fazendo.

Na HQ vemos a sequência em mesma página quando Lory também interage na cena mostrando que eles parecem bem menores em relação à figura de Dr Manhattan. Nas duas cenas, os recursos de cada mídia são evidenciam esse dado.

Em outro caso podemos perceber o plano Plongée (ver tópico 3.1.3) em outra cena muito importante. Trata-se da cena em que o Comediante é assassinado. O inesquecível “botón” do Comediante, um *smile yellow*, tem representada a carinha sorridente manchada com uma gota de sangue, e é mostrada no momento em que Edward Blake é arremessado contra o vidro da janela. O botón cai ao lado do personagem e a tomada de câmera faz um zoom profundo diminuindo aos poucos a imagem desse objeto. Veja na imagem a seguir.



Figura 36: Plano plongé na HQ. Fonte: MOORE (1987, p. 1).



Figura 37: Plano Plongé no filme. Fonte: SNYDER (2009).

Na HQ, sequência acontece na mesma página da ação sobre o “botón”. Ela inicia com um Plano Close no botón em meio à poça de sangue, e inicia o zoom subindo o prédio até

encontrar o policial na janela. A cena é narrada por Rorschach. No canto superior do quadrinho vemos um balão de pensamento dele enquanto dita palavras de seu “Diário de Rorschach”.

No filme há uma briga entre o Comediante e seu assassino que o joga contra a janela de vidro culminando com sua morte na calçada do prédio. Há uma quebra da sequência mostrada no quadrinho, (ver imagem). Aqui, Snyder utilizou-se do áudio para enaltecer o contexto histórico mesclado com os diversos “quadros” exibidos nos minutos que percorreram o vídeo musicado inicial. Snyder aproveitou os recursos cinematográficos disponíveis para incrementar a narrativa baseada na HQ.

CAPÍTULO 6: ANÁLISE DA CENA.

Neste capítulo, será analisada uma sequência de imagens retiradas do filme *Watchmen*, de Zack Snyder, e observando os quatro elementos escolhidos para explorar as duas linguagens em seus respectivos formatos de mídia. Diante disso, fez-se necessário a descrição das ações da sequência, no filme, através dos minutos decorridos.

6.1 Análise da sequência inicial do filme *Watchmen*.

Tempo: 5min 41” a 11min 12”

Descrição da sequência: Vídeo inicial

5’ 41”- Embalada pela música de “Times They Are a Changing”, de Bob Dylan, a sucessão de imagens mostrada em seus quase seis minutos de filme narra os acontecimentos vividos na década de 80 pelos personagens da trama de *Watchmen*.

5’ 43”- Num primeiro momento mostra os “Minutemen”, a primeira leva de Vigilantes composta por Hollis Mason (Coruja I), Silk Spectre e Comediante, que seriam os Vigilantes mais importantes ou que estavam mais em evidência.

6’ 17”- A seguir é tirada a primeira foto oficial do grupo com os demais que não foram mencionados, como o Justiça Encapuzada, Silhouette, Dollar Bill, Capitão Metrópole e Traça, em um estranho traje com asas.

6’ 30”- Um avião americano com um adesivo da Silk Spectre aparece sobrevoando e bombardeando o território que seria do Japão.

6’ 38” - Atenções voltadas agora para a comemoração da população às ruas pela vitória americana e derrocada japonesa. Um jornal é mostrado com os dizeres “Victory! Japan Surrenders”.

6’ 48” - Silhouette aparece beijando uma moça vestida de branco (uma analogia à famosa foto “O beijo” da moça que é surpreendida por um marinheiro ao voltar da guerra).

6' 58" - Dollar Bill é o primeiro Minutemen encontrado morto. Não é divulgada a causa nem o culpado por esse assassinato.

7' 09" - Mais uma analogia é feita na reunião do grupo onde Silk Spectre aparece numa festa de despedida permanente, já que ela está grávida. (a analogia é baseada no famoso quadro "A última ceia" de Leonardo da Vinci). Os personagens estão dispostos de forma que todos se encaixem nas reações dos que foram pintados no quadro.

7' 21" - Traça é internado como louco. Na imagem é possível ver o momento que ele é levado por dois moços de jalecos brancos, onde um é mordido por Traça, que se recusa a entrar no carro.

7' 34" - A morte de Silhouette e de sua companheira também é mostrada nesse curto vídeo. Ao fundo podemos perceber que em meio a grande quantidade de sangue dos corpos, uma inscrição é deixada na parede "Lesbians Whores" (traduzida seria "Putas Lésbicas").

7' 49" - Um jornal é mostrado com os seguintes dizeres "Russ have A-Bomb" (traduzida "A Rússia tem uma Bomba"). A imagem mostra também a possível infância de um garotinho com sua mãe sendo uma prostituta. O garoto cresce e percebemos que ele se tornou Rorschach.

08' 4" - Na cena é mostrado o Presidente Kennedy apertando a mão do Dr. Manhattan.

08' 14"- O presidente Kennedy é assassinado em carro aberto; sua esposa se desespera ; um segurança aparece e pede que ela se abaixe dentro do carro. A câmera vira e mostra Edward Blake (Comediante) com uma arma na mão.

08'39" - Silk Spectre é mostrada em uma discussão com seu marido enquanto Lory estava no corredor. Na Tv é mostrado um corpo em chamas, e no vídeo aparece os dizeres " Vietnan War Scalates" (traduzido " A Guerra no Vietnã se agrava").

09'03" - Dois ladrões estão amarrados a um hidrante e um bilhete é deixado com uma imagem que posteriormente descobrimos que foi escrita por Rorschach.

09' 20" - É possível identificar duas autoridades na cena, o Presidente da Rússia e Fidel Castro em Moscou.

09' 34" - Uma moça coloca uma flor no cano da arma de um soldado e este dispara contra ela. Essa cena também é uma analogia ao movimento hippie nos Estados Unidos.

09' 50" - O artista Andy Warhol é mostrado em uma exposição de suas obras.

10' 02" - O homem pisa na lua. Dr. Manhattan também está lá.

10' 15" – Ozymandias (Adrian Veidt) aparece sem máscara. Atrás dele é possível ver cantores e artistas como David Bowie, Village People entre outros.

10' 32" - Uma nova foto é tirada dos novos Vigilantes. Nessa foto vê-se Comediante, Dr. Manhattan, Silk Spectre (filha de Sally Jupiter), Ozymandias e Rorschach e Coruja II (Nite Owl).

10' 48" - Na sequência, é mostrada na TV a figura de Richard Nixon reeleito pela terceira vez. A população vai às ruas para mostrar sua insatisfação. A loja em que estava a TV é depredada. Incrições são feitas nas vitrines, com os dizeres “ Who watches the Watchmen” (traduzido “ Quem vigia os Vigilantes”).

11' 12" - Um homem atira uma garrafa com um pano em chamas dentro da vitrine e neste momento há uma explosão que culmina no término desse curto vídeo.

Sobre o áudio, como dissemos anteriormente, a trilha escolhida por Zack Snyder na abertura é uma canção de Bob Dylan “*The times they are a changin*”, composta em 1964. A trilha sonora nesse filme é um elemento adicional na história de Watchmen. Tomemos como exemplo a cena que se inicia aos 5'40" e se estende até 11'13" do filme (2009). Nesses quase seis minutos a música inconscientemente traça uma linha do tempo enquanto a trilha se desenrola. Acompanhada de várias ações, a narrativa implícita na trilha provoca no espectador uma leitura dos momentos históricos que são mostrados.

Essa cena exemplifica, de certa forma, a origem dos *Minutemen*, além de esclarecer não apenas o surgimento dos novos vigilantes, Watchmen. Mesmo se tratando de uma obra cinematográfica de ficção, a obra mistura acontecimentos históricos verdadeiros com os idealizados pelo roteirista Moore.



Figura 38: Foto retirada do Filme “Watchmen” retrata a formação dos “Minutemen”. Fonte: SNYDER (2009).

A sequência de imagens inclui, além do surgimento e renovação de novos Vigilantes, momentos históricos importantes na vida do povo americano: a famosa foto do beijo (“*The Kiss*”), aqui sendo representada por um casal de lésbicas; atentado contra do presidente Kennedy; a Guerra do Vietnã; a foto famosa da flor no cano da arma de soldados americanos pedindo o fim da Guerra; Andy Warhol e sua pop arte também foram mostrados; a chegada do homem a Lua com a inusitada presença do Dr. Manhattan; grupos musicais com ABBA e *Village People*, acompanhados de David Bowie, fechando com a foto oficial dos novos vigilantes e a reeleição de Richard Nixon.

Essas sucessivas imagens enriquecem a narrativa dentro do filme de Snyder. A estratégia utilizada pelo diretor de mostrar todas aquelas fases da história americana foi colocada na sequência e embalada pela música de Bob Dylan.

Em relação ao roteiro, essa sequência (5’40” e se estende até 11’13”) está nos minutos iniciais do filme, e na introdução, quando ainda aparecem os créditos iniciais da produção, permitem uma alusão ao roteiro da HQ. Alan Moore usou em *Watchmen* diversos recursos para contextualizar sua obra, tendo os fatos reais de guerra como plano de fundo da história (um dos recursos utilizados na HQ foram os anexos que contam um pouco mais das histórias dos personagens e dos acontecimentos históricos). Esses anexos aproximam mais o leitor da história, muitas vezes até confundindo com documentos reais e oficiais, pois são estruturas como diários ou fichas técnicas muito bem apresentadas. No filme este recurso é pouco utilizado, as histórias por trás de cada personagem não são tão exploradas.

Uma das características principais do cinema, o áudio, em *Watchmen* teve um papel importante. Nele se concentra a trilha “The Times They Are Changin’”, interpretada por Bob Dylan, que foi utilizada para combinar com as imagens colocadas por Snyder. Nos quase seis minutos em que se desenrolam os acontecimentos desse curto vídeo, a tradução da música relaciona com situações da época. Observe esse trecho:

“Venham mães e pais
 Por toda esta terra
 E não critique
 O que você não pode entender
 Seus filhos e suas filhas
 Estão além de seu comando”
 “Come mothers and fathers
 Throughout the land
 And don't criticize
 What you can't understand
 Your sons and your daughters
 Are beyond your command”

(BOB DYLAN, 1963)

Neste momento no filme é mostrada a cena em que a Vigilante Silhouette é morta com sua companheira em um quarto. Mais tarde Rorschach especula que elas tenham sido assassinadas pelo tipo de vida sujo que levavam. (As personagens Silhouette e sua companheira eram lésbicas, e pelo código moral de Rorschach isso era uma vida de depravação).

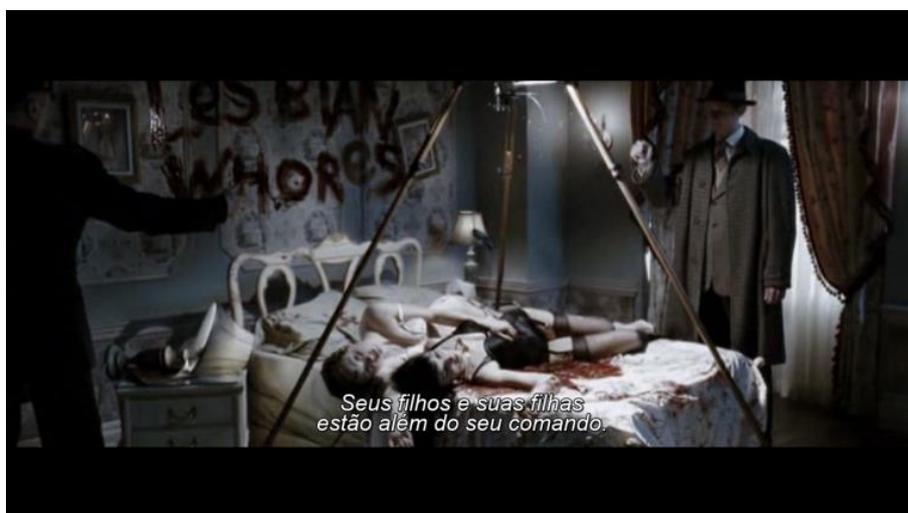


Figura 39: Cena de Silhouette e sua companheira morta, filme *Watchmen* Fonte: SNYDER (2009).

Esse apanhado da cena inicial permite ao espectador ser apresentado aos personagens que iniciam a trama, na HQ isso é feito de forma minuciosa entre os anexos que Moore

disponibiliza no final de cada edição, no cinema Snyder colocou a sequencia disposta e cheia de elementos, mas para ter informações sobre a cena é necessário o espectador pesquisar e estudar sobre.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

A HQ *Watchmen*, explorada neste trabalho, mostrou-se uma obra a frente de seu tempo. A revista em si não se parece em nada com os quadrinhos de leitura infantil, geralmente cheios de cores ou dotados de uma narrativa fácil de entender, pelo contrário, a cada leitura, algo novo é encontrado. Dito isso, a pesquisa procurou mostrar como as diferentes formas de cada linguagem (quadrinística e cinematográfica) contam a história do Universo *Watchmen* e percebemos que as duas foram amplamente desenvolvidas e suas mensagens foram passadas.

De fato, a HQ, com suas 457 páginas é mais recheada de informações do que as 2h 35'19" do filme. Como os anexos colocados por Moore no final de cada revista. Ali ele acrescentava um pouco mais de informações sobre os personagens ou sobre a narrativa em si na HQ.

Talvez por essa riqueza de detalhes na HQ explique a afirmação do autor Alan Moore: “*Watchmen* é infilmável”. A questão é que o filme foi produzido, muitas fãs criticam e não teve nenhuma aprovação de Moore, mesmo Gibbons ajudando na produção, entretanto outros fãs afirmam que veem no filme muito dos quadrinhos. O que mais foi alvo de críticas e discussões é a mudança do final da história feita no filme. A questão é: se é possível produzir um filme semelhante ou digno aos quadrinhos ele não foi feito por Snyder, pelo menos não na visão de Moore.

Não obstante, o filme pôde explorar de forma brilhante coisas que o quadrinho por se tratar de um meio escrito e sem áudio (neste caso, considera-se o áudio como algo perceptível, audível) não alcançou. Nas sequências de análises exploramos e identificamos isso. A cena inicial que dura mais ou menos seis minutos, Zack Snyder foi capaz de condensar aspectos históricos e até detalhes da personalidade dos Vigilantes.

As duas linguagens foram fieis ao seu formato de narrativa. Notou-se de forma clara que a intenção do filme não era ser uma cópia fiel do quadrinho, até porque isso seria impossível. A linguagem quadrinística se apossou de todas as suas atribuições para passar a mensagem pelas mãos de Moore, assim como Snyder utilizou-se de artifícios que o quadro fílmico lhe proporcionou.

Questões como o roteiro foram abordadas, e mostrou-se que o filme seguiu em parte sendo leal ao roteiro original da HQ, ainda que, em certos momentos, ele tenha seu curso desviado (como algumas falas que não estavam no roteiro e o principal, tendo seu final alternativo mudado pelo filme). Não tratamos as mudanças como falha de roteiro, mas como uma adaptação por parte de Snyder em relação ao final alternativo.

No geral, os personagens foram pouco aproveitados, como é o caso de Rorschach. Na HQ os anexos de fim de página têm outras informações sobre sua vida que não entraram na versão do filme. Isso se daria pelo fato do tempo de filme não ser o suficiente para explorar todas as nuances de cada personagem.

Os planos e ângulos utilizados tanto na HQ quanto no filme puderam ser utilizados de forma elevada. As cenas do Dr Manhattan foram cuidadosamente estudadas e reproduzidas para o cinema, dando a impressão de que ele seria um ser magnânimo.

O áudio foi uma das ferramentas muito bem utilizadas por Snyder. A escolha das trilhas e músicas para a versão cinematográfica agregou não só outras informações adicionais, mas também deu sentido às imagens. Como exemplo, a cena inicial com a escolha da música de Bob Dylan que casou perfeitamente com os “acontecimentos” mostrados com a letra da música.

REFERÊNCIAS.

- BAPTISTA, André. **Funções da música no cinema: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais**. Belo Horizonte: UFMG, 2007
- BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 2016.
- DYLAN, Bob. **The Times They Are Changin**. Nova Iorque: Columbus Records, 1963.
- BRIDI, Natália. **Watchmen; Zack Snyder diz que fez o filme para salvar adaptação dos "Terry Gilliams deste mundo"**. 2014. disponível em: <https://www.omelete.com.br/filmes/watchmen-zack-snyder-diz-que-fez-o-filme-para-salvar-adaptacao-dos-terry-gilliams-deste-mundo> acessado no dia: 12 de julho de 2018.
- CARNEIRO, Luiz M. Brandão. **O Mosaico Narrativo de Watchmen: Processos Intertextuais, Intersemióticos e Bakhtinianos de Construção dos Sentidos**. Tese (Mestrado em Comunicação em Semiótica), Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 2009.
- CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.
- DAVE, Gibbons; KIDD, Chip; ESSL, Mike. **Os Bastidores de Watchmen**. São Paulo: Aleph, 2009.
- DANTON, Gian. **Como Escrever Histórias em Quadrinhos**. Virtual Books Online M&M Editores Ltda. 2000. Disponível em: <http://aidarosadieguezsabio.pbworks.com/f/hp.pdf> Acessado no dia 16 de julho de 2018.
- DANTON, Gian. **Como escrever quadrinhos**. Paraíba: Marca da Fantasia, 2015.
- DANTON, Gian. **Watchmen e a Teoria do Caos**. Paraíba: Marca da Fantasia – Coleção Quiosque, 2005.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados**. São Paulo: Brasiliense, 2011.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas de Will Weisner**. São Paulo: Devir, 2005.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FRANCO, Edgar Silveira. **HQTRÔNICAS: do suporte papel à rede Internet**. São Paulo: Annablume; FAPESP, 2004.
- HERMSDORFF, Renato. **10 autores que não aprovaram a versão para o cinema de seus livros**. 2015. Disponível em <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-111296/?page=11>. Acessado no dia 18 de julho de 2018.
- HIGGINS, John. **Watchmen**. 2018. Disponível em: <http://turmoilcolour.com/abswatch.htm>. Acessado no dia 18 de julho de 2018.
- LIMA, Rafael S. B. **Watchmen: Ficção e contexto Sociocultural**. Revista eletrônica Temática. Ano V. n 09, setembro 2009. Disponível em:

http://www.insite.pro.br/2009/setembro/watchmen_quadriinhos_sanzio.pdf. Acessado em 09 de Setembro de 2018.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MERCADO, Gustavo. **O olhar do cineasta: aprenda (e quebre) as regras da composição cinematográfica**. Rio de Janeiro, 2011.

MOORE, Alan. **Como Escrever Histórias em Quadrinhos**. 1988, Disponível em: https://quadrinhopole.files.wordpress.com/2013/02/comoescreverhq_alanmoore.pdf Acessado no dia 16 de julho de 2018.

NASCIMENTO, Pedro Henrique L. do; FERNANDES, Wladimir S.; DUARTE, Caroline de Albuquerque; ROCHA, Marcos Alexandre. **A encruzilhada afegã: como o Afeganistão mudou nossos entendimentos sobre as relações internacionais: Justiça Enquanto Responsabilidade**. Simulação das Nações Unidas para Secundaristas: ONU. 2014. Disponível em: <http://sinus.org.br/2014/wp-content/uploads/2013/11/AGNUH.pdf>. Acessado no dia 09 de Agosto de 2018.

OLIVEIRA, I. C. A. **A FANTÁSTICA HISTÓRIA DE FRANCISCO IWERTEN: Hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha**. Goiânia: UFG, 2017. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/7355> . Acessado em 11 de julho de 2018.

PURDY, Sean. **Rupturas do Consenso: 1960-1980**. In: KARNAL, Leandro. **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2007.

SAMAGAIA, Rafaela. **Projeto Manhattan: duas propostas de trabalho utilizando a aprendizagem centrada em eventos**. Florianópolis: UFSC, 2001.

SNYDER, Zack. **Watchmen, O filme**. Direção: Zack Snyder. Warner Bros Pictures, 2009.1 DVD (162 min), color.

VASCONCELOS, Matheus. **Watchmen e História: um pouco de heróis, medo e Guerra Fria** - Lendo Quadrinhos, Paraná, 2015. Disponível em: <http://maresliterarias.blogspot.com/2016/09>. Acesso em 10 de julho de 2018

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A linguagem dos Quadrinhos**. 1ª edição. São Paulo: Editora Criativo, 2015.

WESCHENFELDER, Gelson. **A história em quadrinhos de Watchmen e sua relação com questões sobre a ética e história**. Goiás: UFRGS, 2012?. Disponível em: http://w3.ufsm.br/senafe/senafe2012/Anais/Eixo_5/Gelson_Vanderlei_Weschenfelder.pdf Acesso em 11 de julho de 2018.