



## **Das páginas dos quadrinhos para a tela de cinema: reflexões sobre a adaptação *Watchmen*.<sup>1</sup>**

Larissa Schlögl<sup>2</sup>  
Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, PR

### **RESUMO**

Este estudo aborda a adaptação cinematográfica *Watchmen* (2009), baseada na *Graphic Novel* homônima dirigida por Zack Snyder. O romance em narrativa gráfica lançado em 1985-86 foi escrito por Alan Moore e ilustrado por Dave Gibbons. O objetivo é analisar o processo de transposição de uma mídia para outra por meio das especificidades de cada meio. Além disto, apresentam-se conceitos sobre adaptações e problematiza-se a passagem de uma narrativa sequencial para a narrativa cinematográfica, bem como o diálogo existente nesta transposição. Utilizam-se autores como Robert Stam, Julio Plaza, e, Will Eisner, entre outros estudiosos do assunto.

**PALAVRAS-CHAVE:** Intersemiose. Adaptação. *Graphic Novel*. Cinema.

### **Considerações Iniciais**

A escolha do tema deve-se ao aumento considerável de adaptações cinematográficas baseadas em histórias em quadrinhos registradas nos últimos anos.

Neste estudo, abordo o processo tradutório que ocorre na adaptação de uma *Graphic Novel*<sup>3</sup> para o cinema. Com foco em duas narrativas distintas, aponto o diálogo existente entre elas, por meio da GN *Watchmen* (Alan Moore e Dave Gibbons, 1985-86) e, sucessivamente, sua versão para o cinema, dirigida por Zack Snyder e roteirizada por Alex Tse e David Hayter. Assim, investigo de que maneira a narrativa impressa é apresentada no cinema. Apresento conceitos sobre adaptações para ilustrar os processos de tradução de um meio ao outro.

Para a realização deste estudo, baseio-me na semiótica de Charles Sanders Peirce e no conceito de tradução abordado por Julio Plaza. Utilizo teóricos da adaptação

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 12 a 14 de maio de 2011.

<sup>2</sup> Mestranda em Comunicação e Linguagens – Linha de Pesquisa em Cinema. Contato: larissa.schlogl@gmail.com

<sup>3</sup> Em determinados momentos, representado pela sigla GN.

como Robert Stam e Umberto Eco e, também, Will Eisner entre outros estudiosos das narrativas sequenciais. Assim, farei ponderações sobre este fenômeno chamado adaptação que há muito tempo se destaca no meio cinematográfico.

### **Adaptações Cinematográficas: reflexões**

Faz bastante tempo que as adaptações cinematográficas têm despertado o interesse de diversos teóricos do cinema. Entre eles, destaco inicialmente, Robert Stam, ao explorar diversas adaptações cinematográficas e suas reverberações no livro: *A Literatura Através do Cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. O autor aborda adaptações, que vão desde “Dom Quixote” até “Macunaíma”, especialmente de livros que geraram mais de uma versão cinematográfica.

Segundo Stam (2008), todas as adaptações são “infieis” e dialogam umas com as outras, ao gerarem obras distintas. O autor evidencia que todo texto é um diálogo intertextual. Uma obra sempre pode originar outra obra distinta por meio de um olhar diferente. As referências de textos anteriores, assim como diferentes leituras sempre serão perceptíveis aos leitores e espectadores mais atentos.

Um fator muito importante, abordado quando se trata de adaptações, é a “fidelidade” em relação à obra de origem. O termo representa a decepção do espectador que, ao assistir um filme adaptado, não encontra as características principais da obra anterior. A “fidelidade” é abordada pelo espectador quando uma adaptação “não consegue captar aquilo que entendemos ser a narrativa, temática, e características estéticas fundamentais em sua fonte literária” (STAM, 2008, p.20).

O autor afirma que a nova versão da obra torna-se, inexoravelmente, original e, ao mesmo tempo, diferente da obra a qual o filme se baseia, porque houve uma mudança do meio de comunicação:

A passagem de um meio unicamente verbal como o romance para um meio multifacetado como o filme, que pode jogar não somente com palavras (escritas e faladas), mas ainda com música, efeitos sonoros e imagens fotográficas animadas, explica a pouca probabilidade de uma fidelidade literal, que eu sugeriria qualificar até mesmo de indesejável (ibid.).

As especificidades de cada meio se sobressaem à busca pela fidelidade. Torna-se relevante uma nova leitura da obra para criar algo novo, caso contrário não haveria necessidade de uma adaptação.



Stam aborda a teoria da intertextualidade elaborada por Julia Kristeva, que enfatiza a permanente transposição de traços textuais de um texto posterior em relação a um anterior. Esta teoria teve fundamentação no “dialogismo”<sup>4</sup> de Bakhtin, que aponta uma constituição híbrida do texto, ao aliar a palavra de uma pessoa com a de outra.

O que Stam sugere é a possibilidade de diferentes “leituras” de um texto, da mesma forma que um romance pode motivar diversas adaptações. Sendo assim, o autor explica que nas adaptações cinematográficas ocorre um processo de transformação e transmutação de sucessivas referências intertextuais, “de textos que geram outros textos num interminável processo de reciclagem” (id. p. 22).

Com relação ao processo artístico, o autor afirma:

(...) o artista não imita a natureza, mas sim outros textos. Pinta-se, escreve-se ou faz-se filmes porque viu-se pinturas, leu-se romances, ou assistiu-se a filmes. A arte, neste sentido, não é uma janela para o mundo, mas um diálogo intertextual entre artistas (id. p. 44).

O autor ainda complementa que estas referências podem ou não ser conscientes ou explícitas, mas se aplicam tanto à literatura quanto ao cinema, ou seja, o intertexto é sempre eminente.

Para analisar os processos de adaptação, enfatizo o conceito de “tradução intersemiótica” explorado por Julio Plaza. Segundo Plaza (2008), com aporte na semiótica de Peirce, a intersemiose representa o diálogo entre duas linguagens distintas. Neste estudo, abordo tanto a linguagem dos quadrinhos quanto a cinematográfica.

E aqui se poderia enxergar o novo a partir da semiótica de Peirce como sendo aquela qualidade produtora da obra de arte, ou seja, a ‘ideia’ como ícone, como possibilidade ainda não atualizada no mundo, ela está sujeita ao conflito, ao desgaste lógico das operações de uso e leitura. Temos, assim, que o novo não é tão novo, mas é comparável dialeticamente com o antigo (existente). De outro ângulo, o novo depende do devir, isto é, da recepção e do repertório, como medida de informação que se dá entre o previsível e o imprevisível, entre banalidade e originalidade (PLAZA, 2008, p. 8).

Uma diferente leitura de uma obra significa que estamos diante de algo novo. Porém, uma adaptação só será percebida como novidade se o espectador não tiver

---

<sup>4</sup> “O conceito de dialogismo sugere que todo e qualquer texto constitui uma interseção de superfícies textuais. Os textos são todos tecidos de fórmulas anônimas inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos. Em seu sentido mais amplo, o dialogismo intertextual se refere às possibilidades infinitas e abertas produzidas pelo conjunto das práticas discursivas de uma cultura, a matriz inteira de enunciados comunicativos no interior da qual se localiza o texto artístico, e que alçam o texto não apenas por meio de influências identificáveis, mas também por um sutil processo de disseminação.” (STAM, 2003, p. 225-226).

conhecimento da obra da qual esta se baseia. Esta será analisada a partir do contexto histórico e social da qual é observada.

Plaza afirma que, na tradução intersemiótica, “o tradutor se situa diante de uma história de preferências e diferenças dos mais variados tipos de eleição entre determinadas alternativas de suportes, de códigos, de formas e convenções” (id. p. 10). Assim, este processo apresenta influência tanto dos procedimentos de linguagem quanto dos suportes e meios empregados.

O autor observa que a tradução altera o original porque também é produto de uma leitura e “(...) na Tradução Intersemiótica, como tradução entre os diferentes sistemas de signos, tornam-se relevantes as relações entre os sentidos, meios e códigos” (PLAZA, 2008, p. 45).

Plaza aponta três tipos de traduções intersemióticas:

A Tradução Icônica tende a aumentar a taxa de informação estética. Conseqüentemente, a tradução como ícone, estará desprovida de conexão dinâmica com o original que representa; ocorre simplesmente que suas qualidades materiais farão lembrar as daquele objeto, despertando sensações análogas. A Tradução Icônica produzirá significados sob a forma de qualidades e de aparências entre ela própria e seu original. Será uma *transcrição*. A Tradução Indicial estará determinada pelo seu signo antecedente; contudo esta relação será de causa-efeito (caso da tradução de um signo para outro meio) ou terá uma relação de contigüidade por referência que se resolverá na sua singularidade, pois acentuará os caracteres físicos do meio que acolhe o signo. Contudo, ela será interpretada através da experiência concreta. A tradução será neste caso uma *transposição*. Já a Tradução Simbólica se relacionará com seu objeto por força de uma convenção, sem o que uma conexão de tal espécie não poderia existir, pois como símbolo consistirá numa regra que determinará sua significação. Neste caso a tradução é *transcodificação* (id. p. 93-94).

Cabe esclarecer que, para formular as modalidades de tradução, Plaza se baseou nas categorias peircianas, entre elas: primeiridade, ligada ao qualitativo; secundidade, ligada à experiência; terceiridade, ligada à razão. Estas categorias não se apresentam de maneira estanque, porém, há sempre um aspecto que predomina perante as outras.

Assim, com apoio na teoria criada por Plaza, podemos considerar a adaptação de *Watchmen* uma *tradução indicial* ou *transposição*, pois se destacam as diferenças entre os suportes em questão: quadrinhos e cinema. É o que procuro demonstrar na análise que segue.

## Dos quadrinhos à tela de cinema

Os primeiros filmes provenientes das histórias em quadrinhos são bastante antigos. Nos anos 1930 estreavam adaptações como *Flash Gordon* (1936), *The Lone Ranger* (1938) e *Buck Rogers* (1939). Além de adaptações para o cinema, com a transformação das técnicas e da linguagem cinematográfica, surgiram adaptações feitas especialmente para a televisão, na qual o Batman apareceu pela primeira vez nos anos 1960. Em seguida, estreou o filme *Batman, o Homem-Morcego* (1966) que contava com os mesmos atores da série. Alguns anos depois, em 1989, foi lançado *Batman*, que deu início a uma nova franquia cinematográfica<sup>5</sup>, ao destacar o aspecto rentável e em aperfeiçoamento destas adaptações. O aumento no faturamento das produtoras em função do sucesso destes filmes ocasionou novas versões de histórias originalmente na arte sequencial. Um exemplo é *Homem-Aranha*<sup>6</sup> (2002), que rendeu 114 milhões de dólares, apenas no final de semana de estréia.

A *Graphic Novel* intitulada *Watchmen*, de Alan Moore e Dave Gibbons (1986-87) é o objeto de análise desta pesquisa. Cumpre destacar que GN, ou *romance gráfico*, é um termo utilizado para determinar publicações em quadrinhos com narrativas complexas e direcionadas a um público mais refinado do que os leitores de quadrinhos convencionais. Este termo foi cunhado pelo renomado quadrinista e teórico das histórias em quadrinhos Will Eisner.

O autor afirma que a arte sequencial é “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1999, p. 5). E complementa que ao examinar uma história contada em narrativa gráfica como um todo “a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem” (id. p. 7).

Ao considerar o diálogo entre as histórias em quadrinhos e o cinema, o autor refere-se à semelhança entre as histórias que ambos os suportes contam. “Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda”

---

<sup>5</sup> *Batman* (1989); *Batman - O Retorno* (1992), ambos dirigidos por Tim Burton. *Batman Eternamente* (1995) e *Batman & Robin* (1997), dirigidos por Joel Schumacher. E, recentemente, mais uma franquia surgiu nas telas, que iniciou com *Batman Begins* (2005) e *Batman - O Cavaleiro das Trevas* (2008), dirigidos por Christopher Nolan.

<sup>6</sup> O filme precedeu *Homem-Aranha 2* (2004) e *Homem-Aranha 3* (2007), ambos dirigidos por Sam Raimi. O quarto filme da série já está em produção, sem data de estréia prevista.

(EISNER, 2008, p. 13). Contudo, ele aponta algumas singularidades básicas e fundamentais entre os quadrinhos e o cinema:

Ambos lidam com palavras e imagens. O cinema reforça isso com som e a ilusão do movimento real. Os quadrinhos precisam fazer uma alusão a tudo isso a partir de uma plataforma estática impressa. O cinema usa a fotografia e uma tecnologia sofisticada a fim de transmitir imagens realistas. Mais uma vez, os quadrinhos estão limitados à impressão (id. p. 75).

Talvez, por essas singularidades, Alan Moore, não seja favorável às adaptações das suas histórias para o cinema. No documentário *The Mindscape of Alan Moore* (2003), o autor enfatiza que um quadrinista que compreenda as técnicas cinematográficas provavelmente será um autor melhor que outro que não as conheça, ao apontar algumas semelhanças entre os suportes. Porém, destaca que em sua obra tentou se distanciar do cinema ao utilizar os artifícios específicos dos quadrinhos, assim como:

(...) a maneira com a qual uma enorme quantidade de informações podem ser visualmente incluídas em cada painel, e a justaposição entre o que a personagem disse e o que poderia ser a imagem que o leitor estivesse olhando (MOORE, 2003).

Tal posição coincide com a do teórico Moacyr Cirne, ao afirmar que os quadrinhos, de maneira mais aparente que o cinema, investem em uma leitura que se apresenta ao mesmo tempo “múltipla e simultânea, que constrói a sua temporalidade específica no interior da narrativa que, se de um lado é a narrativa proposta pelo autor, do outro é a narrativa mentalmente trabalhada pelo leitor” (CIRNE, 2001, p. 25).

Além disto, o autor considera que os quadrinhos excedem o desenho e a pintura. “Se acolhem e/ou refletem os nossos sonhos, o fazem de modo original: a originalidade que implica experiência onírica e, muitas vezes, um certo grafismo marcado pela sensualidade (id. p. 20).

Eisner enfatiza que cada meio possui um acordo diferente com seu leitor/espectador. Enquanto os quadrinhos exigem capacidade de leitura e participação do leitor, o cinema não anseia muito mais do que a atenção do espectador. “O espectador de um filme fica aprisionado até um filme terminar, mas o leitor de quadrinhos está livre para folhear a revista, olhar o final da história, ou se deter numa imagem e fantasiar” (EISNER, 2008, p. 75).

Contudo, o artista gráfico também afirma que um quadrinista deve levar em consideração o conhecimento cinematográfico que seu leitor dispõe. Desta forma, considera-se que os elementos da narrativa tais como “ritmo, resolução de um problema,

causa e efeito, assim como elementos mais cognitivos – estejam relacionados com a experiência do leitor como um todo.” (id. p. 76).

Eisner lembra que a relação entre o cinema e os quadrinhos é notável e que alguns profissionais dos quadrinhos migraram para o cinema com o intuito de elaborar *story boards*<sup>7</sup>.

### **Watchmen: a *Graphic Novel***

*Watchmen* foi lançado, inicialmente, entre setembro de 1986 e agosto de 1987, ao apresentar 12 capítulos, hoje reunidos em uma edição definitiva publicada pela Panini Books.

Segundo Carlos Patati e Flávio Braga, Alan Moore se destacou de outros autores pela sua “convicção de que era possível realizar quadrinhos que fizessem render mais o potencial expressivo da mídia” (PATATI, BRAGA, 2008, p. 162).

Além disto, *Watchmen* foi a primeira história em quadrinhos a ganhar um prêmio literário, o “Prêmio Hugo”. Moore e a sua geração de autores de GNs “ajustou as contas, do ponto de vista simbólico, com os super-heróis, criticando-os do lado de dentro da indústria dos quadrinhos (...)” (id. p. 163).

A GN aborda a história de pessoas comuns que se fantasiavam como super heróis e saíam pelas ruas ao tentar combater o crime. Porém, inseridos em uma sociedade que não melhorava com a ajuda dos mesmos e, ao se envolverem em intrigas políticas e guerras sujas, uma lei foi implantada para impedir que estes justiceiros continuassem nesta função. A trama ocorre em Nova York e, na cidade, assim como no resto do mundo, o medo e o caos estão presentes. A Terceira Guerra Mundial está a ponto de estourar; vemos um cenário imundo repleto de mortes, drogas e promiscuidade. Os EUA e a União Soviética estão prestes a iniciar o conflito.

Além disto, eventos estranhos começam a acontecer a partir do assassinato do Comediante, um dos primeiros “mascarados” que surgiram; e isto desperta o interesse de outros deles, que passam a investigar sua morte.

---

<sup>7</sup> “*Story Boards* são cenas ‘imóveis’ para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos principais da arte seqüencial, diferem das revistas e tiras em quadrinhos por dispensarem balões e os quadrinhos. Não são destinadas à ‘leitura’, mas antes para fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática, o *story board* sugere ‘tomadas’ (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação” (EISNER, 1999, p. 143).

A trama inicia-se em 1985, porém volta no tempo para esclarecer os episódios que ocorreram até então. Assim, viagens no tempo entre o presente e o passado das personagens sucessivamente são narradas para elucidar a história.

A habilidade de expressar tempo é decisiva para o sucesso de uma narrativa visual. É essa dimensão da compreensão humana que nos torna capazes de reconhecer e de compartilhar emocionalmente a surpresa, o humor, o terror e todo o âmbito da experiência humana (...) No cerne do uso seqüencial de imagens com o intuito de expressar tempo está a comunidade da sua percepção” (EISNER, 1999, p. 26).

Para Eisner o tempo e o *timing*<sup>8</sup> devem estar intrinsecamente expostos na criação para que uma história em quadrinhos torne-se “real”. “Nas artes gráficas, a experiência é expressa por meio do uso de ilusões e símbolos e do seu ordenamento” (ibid.).

Além disto, “o ato de enquadrar ou emoldurar a ação não só define seu perímetro, mas estabelece a posição do leitor em relação à cena e indica a duração do evento” (id. p. 28). Para o autor, o tempo transcorrido não é indicado pelo quadrinho em si, mas “a imposição das imagens dentro do requadro dos quadrinhos atua como catalisador. A fusão de símbolos, imagens e balões faz o enunciado” (ibid. p. 28).

Após mais de vinte anos do lançamento da *Graphic Novel*, sua adaptação ocorreu e é foco da análise apresentada a seguir.

### **Watchmen: a adaptação cinematográfica**

Realizo agora uma abordagem intersemiótica da narrativa cinematográfica de *Watchmen* baseada em sua narrativa sequencial. Ressalto que não podemos confundir a seqüência de imagens dos quadrinhos com os fotogramas extraídos de uma cena do filme. Afinal, enquanto a imagem dos quadrinhos é impressa e o leitor dispõe do tempo que considerar necessário para apreciá-la, no cinema, o espectador não percebe o intervalo que existe entre um fotograma e outro, vendo a cena consecutivamente, a partir do tempo determinado pelo diretor.

Apesar de tratar-se de uma narrativa ficcional em comum, os suportes são distintos. Minha pesquisa procura explorar os aspectos que cada meio utiliza para expressar a mesma trama, ao explorar como ocorre a transposição de uma linguagem à outra.

---

<sup>8</sup> “(...) uso dos elementos do tempo para a obtenção de uma mensagem ou emoção específica” (EISNER, 1999, p. 26).



Existe uma aproximação latente entre diversas cenas do filme e a obra original, como apreseto nas Figuras 1 e 2, na qual o diretor busca semelhança entre os personagens, enquadramento e condução da história. Porém, o interesse com o trabalho não é apenas apresentar os aspectos em harmonia entre os suportes, mas *como* ocorre a transposição da narrativa gráfica, do papel, para a narrativa cinematográfica, na tela.

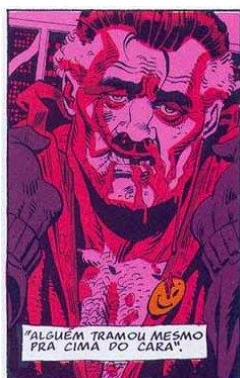


Figura 1: quadro da GN



Figura 2: fotograma do filme

O assassinato do personagem Comediante (Figura 1) é narrado na GN com a sua posterior investigação em paralelo, ao misturar presente e passado na mesma sequência.

Quando o seu corpo é arremessado pela janela, temos a ideia de continuação nos quadrinhos, porém o movimento em si fica por conta do leitor; enquanto no cinema temos a cena em continuidade. O teórico Eisner, ao explorar a continuidade das imagens impressas, explica o que ocorre na arte seqüencial:

O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma ideia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens exibidas numa sequencia fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, esse efeito só pode ser simulado (EISNER, 1999, p. 24).

Em momento posterior, ao chegar em casa, o personagem Coruja percebe que a porta de entrada está arrombada. A GN utiliza uma vinheta de três quadros consecutivos até o personagem descobrir quem foi o responsável pela invasão. O cinema explora tensão em uma cena de suspense.

Usualmente, cenas nas quais uma porta é aberta não são apresentadas na íntegra no cinema. Segundo Noel Burch (2006), ao editar os dois planos da filmagem da abertura da porta, pode-se suprimir uma parte da ação, para que não exista perda de tempo com acontecimentos supérfluos. Porém, na cena do filme em questão, a abertura da porta é importante para criar um clima de suspense. Assim, permanece em cena o

movimento completo, sem *elipse*<sup>9</sup>. Ou seja, o cinema pode explorar o suspense existente nos quadrinhos utilizando recursos de linguagem.

Moore conduz a história de maneira fascinante, alternando os tempos da narrativa entre eventos ocorridos no passado e presente (Figura 3).



Figura 3: vinheta da GN

Este recurso pode ser empregado tanto na narrativa sequencial quanto na cinematográfica, e é constantemente utilizado no cinema.

Outro aspecto importante utilizado na arte sequencial é a exploração do tamanho dos quadros ou vinhetas. Por exemplo, quando Dr. Manhattan é introduzido na trama, para apresentar o tamanho imenso que o personagem pode ter, um quadro ocupando a altura da página inteira é utilizado (Figura 4).



Figura 4: vinheta da GN



Figura 5: fotograma do filme



Figura 6: fotograma do filme

Enquanto isto, no cinema, não é possível mostrá-lo de maneira harmônica em um único enquadramento devido ao formato da sua tela horizontal. Assim, na cena em

<sup>9</sup>Bürch (2006) explica que quando há um hiato entre as continuidades temporais, chamamos de *elipse* ou *raccord* direto.

questão, a câmera faz um *contra-plongée* do Dr. Manhattan ao enfatizar sua imensidão (Figuras 5 e 6).

O quadro apresentado na Figura 7 ocupa meia página da GN. Eisner afirma que “quando estamos expostos a uma frequência de quadros de tamanho igual e, de repente, temos um quadro maior, este permite que o leitor faça uma breve pausa ao diminuir o ritmo da leitura” (EISNER, 1999, p. 36). E, com isto, faz-nos observar com mais atenção aquele quadro específico.

Este é um momento importante da narrativa, e a cena é retratada, também, no filme. A população encontra-se em pânico, revoltada com o caos que permeia a cidade. O país se desintegra e o sonho americano se desmancha a olhos vistos. Na narrativa cinematográfica notamos o uso de cores mais sombrias (Figura 8).



Figura 7: quadro da GN



Figura 8: fotograma do filme

Como observamos na Figura 9, uma cena de luta na GN utiliza tons avermelhados e escuros, além de insinuar muitos movimentos. O cinema pôde explorar mais esta cena, com luta coreografada e exageros, característico de cenas de ação de filmes de heróis. Vemos bastante sangue e agilidade dos personagens, ao agregar vigor à cena. Além disto, também é utilizado a recurso da “câmera lenta” para enfatizar os movimentos das personagens (Figura 10).



Figura 9: quadro da GN

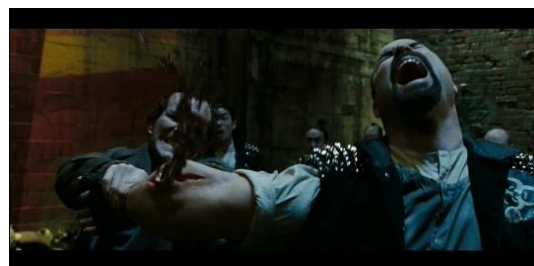


Figura 10: fotograma do filme

Outro momento na qual os quadros utilizados ocupam mais do que metade da página ao ressaltar a importância do acontecimento é o que aponto na Figura 11. São quadros relevantes como este que são transpostos para o cinema de modo muito semelhante (Figura 12).

Por outro lado, nos quadrinhos, enquanto certos aspectos precisam ser anunciados, no cinema estes são dispensados. Por exemplo, na cena em que o corpo de Jon se reintegra ao transformar-se no Dr. Manhattan, Janey afirma que os talheres estão faiscando. A cena do filme dispensa este diálogo ao proporcionar a ilusão de movimento e, também, salientá-lo com uso da trilha sonora.



Figura 11: quadro da GN

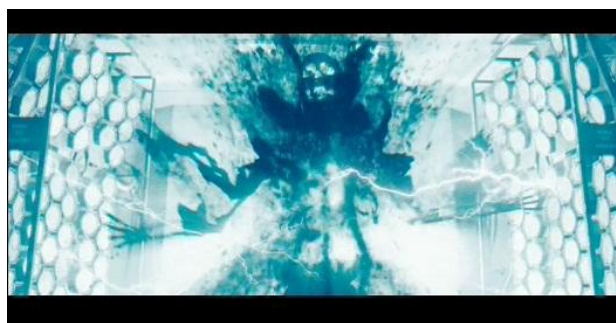


Figura 12: fotograma do filme

Quando o personagem Rorschach vai atrás do responsável pelo seqüestro e assassinato de uma garota, na seqüência dos quadrinhos, observamos as imagens do personagem entrando em uma confecção abandonada, sem nenhum balão de fala. É como se o leitor, apreensivo junto com Rorschach, acompanhasse seus passos. No filme, o personagem narra a cena inteira, ao acrescentar mais detalhes. Além disto, o assassinato narrado em seguida é mais violento no filme e o clima é de muito suspense, pois, nos quadrinhos Rorschach coloca fogo no local junto à “vítima”, enquanto no filme ele dá machadadas em sua cabeça.

O desfecho da história é apresentado com grande ênfase em ambas as narrativas. Primeiro, na *Graphic Novel*, apresenta-se o rosto de pessoas apavoradas em frente a um clarão, e, para finalizar a seqüência, um quadro branco que permite o leitor imaginar o que pode estar acontecendo. No filme, ocorre uma devastação gerada por uma tempestade de táquions e vemos a destruição por completo, com o final alterado no processo de transposição.

Nos quadrinhos não vemos como ocorre a devastação na terra, mas como ela se encontra após o atentado. Apresentam-se seis páginas com apenas um quadro em cada uma, ao utilizar toda a sua dimensão, demonstrando o tamanho da devastação ocasionada (Figura 13). Ou seja, o leitor toma conhecimento do imenso impacto provocado. Vemos uma enorme tragédia: população morta por um alienígena gigante criado por Veidt. Nota-se o uso do vermelho do sangue nas vítimas.

Com relação aos quadrinhos de página inteira, Eisner afirma:

Os agrupamentos de ação e outros eventos não se decompõem necessariamente sempre do mesmo modo; algumas páginas têm de conter mais cenas individuais que outras. É preciso ter em mente que, quando o leitor vira uma página, ocorre uma pausa. Isso permite uma mudança de tempo, um deslocamento de cena; é uma oportunidade de controlar o foco do leitor. Trata-se, aqui, de uma questão de atenção e de retenção (EISNER, 1999, p. 63).

Nas telas de cinema, a devastação é gerada por uma tempestade de táquions criada pela força de Dr. Manhattan (Figura 14). Enquanto nas outras cenas do filme vemos bastante sangue, nesta utilizam-se cores acinzentadas e azuladas, ao preservar um aspecto sombrio e aterrorizante.

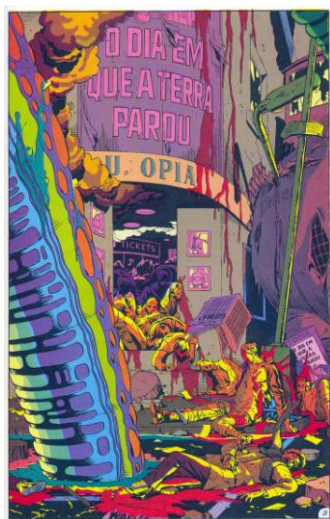


Figura 13: Vinheta da GN



Figura 14: fotograma do filme

Finalizo esta análise de transposição ao retomar a teoria de Plaza que afirma que este tipo de tradução “se pauta pelo contato entre original e tradução” além de existir continuidade entre eles (PLAZA, 2008, p. 91).

### Considerações Finais

Ao tratar das traduções, o autor Umberto Eco (2007) explica que é quase impossível dizer a mesma coisa que o texto original, mas pode-se dizer *quase* a mesma

coisa. Ou seja, o que se faz em uma adaptação é um “diálogo” entre os meios em questão, na qual se observam desvios necessários para a apreciação da nova obra. E acrescenta que “(...) toda tradução apresenta margens de infidelidade em relação a um núcleo de suposta fidelidade, mas que a decisão acerca da posição do núcleo e a amplitude das margens depende dos objetivos que o tradutor se coloca” (ECO, 2007, p. 18).

Mesmo levando em conta as palavras de Eco, considero *Watchmen* uma adaptação cinematográfica pertinente com seu texto de origem, na qual os recursos de cada suporte foram bem explorados. Além disto, tanto o autor como o diretor exploram as especificidades de cada meio em suas obras. Na GN, destaco aspectos da narrativa sequencial como o tamanho do quadro, *timing*, cores, sequência narrativa; assim como na linguagem cinematográfica aponto as elipses, enquadramentos, desenvolvimento de roteiro e tempo determinado para cada cena.

A maioria das cenas de luta são inexoravelmente exploradas no filme. Assistimos aos personagens, mesmo sem super poderes, utilizando movimentos bastante irreais e artificiais. Porém, estamos diante de um filme de ficção e sabemos desta indexação antes de assisti-lo.

No filme, muitas cenas de tragédia contrastam com uma trilha sonora alegre, ao acrescentar um ar mais “descontraído” à cena, ao utilizar um recurso único do cinema, o som. Além disto, alguns personagens ganham um tom um pouco diversificado, como o humor menos amargurado da justiceira Laurie.

Cumpramos ressaltar que, enquanto a GN *Watchmen* foi lançada em doze edições durante o período de um ano, o filme possui 162 minutos sem interrupção. Assim, um aspecto distinto e bastante importante é o tempo de leitura entre um e outro. Enquanto no romance gráfico o leitor dedica alguns minutos de leitura de uma determinada “cena”, no cinema esta pode ser apresentada em uma tomada de poucos segundos.

Na linguagem do cinema, espaço e tempo interagem dialeticamente, emigrando um para o outro constantemente. Se a ‘montagem narrativa’ privilegia o tempo, a ‘montagem expressiva’ privilegia o espaço, a simultaneidade. Negando o espaço dramático, ou seja, o espaço do mundo representado, o fragmento do espaço construído na imagem é submetido a leis puramente estéticas. O espaço fílmico é, assim, feito de pedaços, de metonímias e a sua unidade provém da justaposição numa sucessão que cria uma espécie de espaço virtual, a idéia do espaço único que nunca vemos, mas que se organiza na memória (PLAZA, 2008, p. 142).



Assim retomo a teoria de Plaza que afirma que, na tradução, os recursos de linguagem e os meios utilizados interferem na criação da nova obra. De tal modo, o leitor aprende a “ler” os quadrinhos assim como o espectador aprende a “assistir” filmes, ao compreender a linguagem de cada um.

## REFERÊNCIAS

BURCH, Noël. **Práxis do Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

CIRNE, Moacyr. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

ECO, Umberto. **Quase a mesma coisa**. Rio de Janeiro: Record, 2007.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2008.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Barueri: Panini Books, 2009.

MOORE, Alan. In: **The Mindscape of Alan Moore**. Dez Vylenz. United Kingdom, 2003. (80 min): Color. Legendado. Port.

PATATI, Carlos; BRAGA, Flávio. **Almanaque dos Quadrinhos: 100 anos de uma mídia popular**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2006.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

STAM, Robert. **A Literatura Através do Cinema: Realismo, magia e arte da adaptação**. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2008.

\_\_\_\_\_. **Introdução à Teoria do Cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

WATCHMEN. Produção de Lawrence Gordon, Lloyd Levin e Deborah Snyder. Canadá, EUA, Inglaterra: Paramount Pictures, Warner Bros. Pictures, 2009. DVD (162 min.)