



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA  
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS IV  
LETRAS LÍNGUA INGLESA E LITERATURAS**

**Cássio de Cerqueira Oliveira**

***Behind the Mask: Contrastando a construção da personagem Codinome V no  
Romance Gráfico *V for Vendetta* e na sua versão cinematográfica.***

**Jacobina**

**2012**

**Cássio de Cerqueira Oliveira**

***Behind the Mask: Contrastando a construção da personagem Codinome V no Romance Gráfico V for Vendetta e na sua versão cinematográfica.***

Monografia apresentada a  
Universidade do Estado da Bahia,  
como requisito parcial à obtenção do  
grau de Licenciatura em Letras  
Língua Inglesa e Literaturas.

Orientadora: Prof. Ms. Juliana Cristina Salvadori

**Jacobina**

**2012**

**CÁSSIO DE CERQUEIRA OLIVEIRA**

***BEHIND THE MASK: CONTRASTANDO A CONSTRUÇÃO DA PERSONAGEM  
CODINOME V NO ROMANCE GRÁFICO V FOR VENDETTA E NA SUA VERSÃO  
CINEMATOGRAFICA.***

Monografia apresentada a Universidade do Estado da Bahia, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciatura em Letras Língua Inglesa e Literatura Corespondente.

**Aprovado em                    de                    de 2012**

---

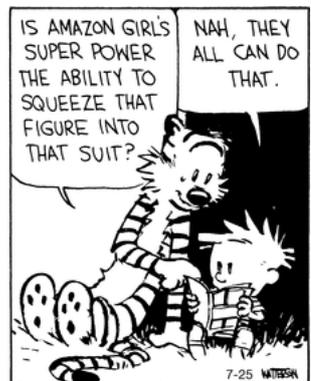
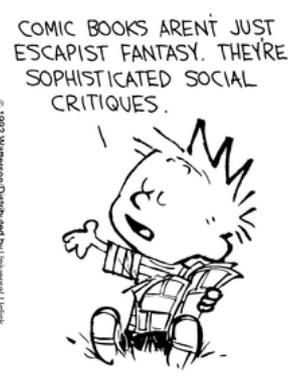
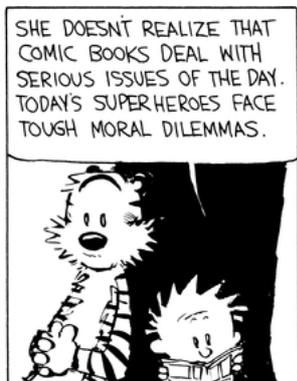
**Prof<sup>a</sup>. Ms<sup>a</sup>. Juliana Cristina Salvadori  
Universidade do Estado da Bahia**

---

**Prof. Ms. José Carlos Felix  
Universidade do Estado da Bahia**

---

**Prof. Ms. Joabson Lima Figueredo  
Universidade do Estado da Bahia**



(WATERSON. **Calvin and Hobbes**. Disponível em: <<http://www.gocomics.com/calvinandhobbes/2012/07/25>> Acesso em: 16 out. 2012).

## **AGRADECIMENTOS**

À minha mãe, pelo grande empenho em me proporcionar a possibilidade de estudar.

À Deus.

À minha orientadora, que pacientemente me guiou durante a confecção da pesquisa.

Aos colegas de sala, que ajudaram ouvindo e compartilhando anseios sobre o trabalho.

A todos que, de alguma forma, contribuíram direta ou indiretamente para a confecção deste trabalho.

## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1 INTRODUÇÃO.....</b>  | <b>09</b> |
| <b>2 COMICS BOOKS E GRAPHIC NOVEL: HISTÓRIA E DEFINIÇÃO.....</b>  | <b>11</b> |
| 2.1 Origens dos quadrinhos.....   | 11        |
| 2.2 A linguagem dos quadrinhos.....   | 17        |
| 2.3 Definindo o subgênero <i>Graphic Novel</i> .....  | 27        |
| <b>3 O SIGNO COMO FORMA DE EXPRESSÃO DO PENSAMENTO E O<br/>CONCEITO DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA.....</b> | <b>31</b> |
| <b>4 CONFRONTO ENTRE MÍDIAS: A ANÁLISE DA (RE) CONSTRUÇÃO DA<br/>TRAJETÓRIA DE CODINOME V.....</b>      | <b>37</b> |
| <b>5 CONCLUSÃO.....</b>   | <b>54</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>   | <b>56</b> |

## LISTA DE FIGURAS

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Figura 1: Primeira menção do Larkhill Camp .....</b>                  | <b>18</b> |
| <b>Figura 2: Última aparição do letreiro do Larkhill Camp.....</b>       | <b>18</b> |
| <b>Figura 3: Solilóquio com a estátua da Justiça .....</b>               | <b>20</b> |
| <b>Figura 4: Rosemary no funeral de Derek .....</b>                      | <b>21</b> |
| <b>Figura 5: Assassinato do bispo Anthony Lillian.....</b>               | <b>23</b> |
| <b>Figura 6: Reação da 1ª explosão causada por Codinome V.....</b>       | <b>24</b> |
| <b>Figura 7: Negociações entre Creedy e Harper.....</b>                  | <b>24</b> |
| <b>Figura 8: Alucinações de Mr. Finch (01) .....</b>                     | <b>25</b> |
| <b>Figura 9: Transmissão da VTV.....</b>                                 | <b>26</b> |
| <b>Figura 10: Evey e Codinome V se preparando para sair de casa.....</b> | <b>37</b> |
| <b>Figura 11: Signos Gráficos formando chifres.....</b>                  | <b>41</b> |
| <b>Figura 12: Delia no Campo de Larkhill.....</b>                        | <b>42</b> |
| <b>Figura 13: Alucinações de Mr. Finch (02).....</b>                     | <b>48</b> |
| <b>Figura 14: Assassinado de Codinome V e Adam Susan.....</b>            | <b>49</b> |
| <b>Figura 15: Escultura com dominó.....</b>                              | <b>50</b> |
| <b>Figura 16: Codinome V momento de veneração.....</b>                   | <b>51</b> |
| <b>Figura 17: A young man at Prayer de Hans Memling .....</b>            | <b>52</b> |

## RESUMO

Este trabalho visou a analisar a construção da personagem Codinome V do Romance Gráfico *V for Vendetta* criado por Allan Moore e David Lloyd (2005) e contrastar construção, desta mesma personagem, na tradução intersemiótica - em versão cinematográfica, e de mesmo título - dirigida por James McTeigue (2005). Para tanto, esse trabalho está dividido em três sessões, nas quais abordamos, em um primeiro momento, um panorama histórico da mídia quadrinhos, definimos Romance Gráfico - subgênero em que *V for Vendetta* se enquadra - e analisamos os instrumentos desta semântica presentes na obra de Allan Moore e David Lloyd. Em segunda instância, discutimos o conceito de tradução intersemiótica (PLAZA, 2003). E, finalmente, analisamos o objeto de estudo do romance gráfico, a personagem Codinome V, contrastando-o com sua versão cinematográfica.

**Palavras-chave:** *V for Vendetta*; Romance Gráfico; Tradução Intersemiótica.

## ABSTRACT

This work has aimed at analyzing the Codename V character's construction in the Graphic Novel created by Allan Moore and David Lloyd (2005) and contrasting the construction, of the same character, in its intersemiotic translation – in a cinematographic version, entitled the same – directed by James McTeigue (2005). To reach the objective, this work is divided in three sections, in which we have dealt, at first, with a panoramic of comics, defined Graphic Novel - subgenre of *V for Vendetta* - and analyzed the instruments of its semantics presented in Allan Moore and David Lloyd's work. Secondly, we have discussed the concept of Intersemiotic Translation (PLAZA, 2003). And, finally, we have analyzed the Graphic Novel study's subject, the character Codename V, contrasting it with the cinematographic version.

**Keywords:** V for Vendetta, Graphic Novel; Intersemiotic Translation

## 1 INTRODUÇÃO

Tanto os quadrinhos quanto o cinema são duas mídias de grande destaque na atualidade por seu fácil apelo ao público. Ambas conseguem atingir e prender a atenção de públicos socialmente distintos. Todavia, apesar de serem consideradas como produtos da mídia de massa, estas produções podem transcender os padrões que, tradicionalmente, as compuseram e apresentar obras que possibilitem discussões aprofundadas sobre temáticas atualizadas e complexas. Este trabalho, dividido em três capítulos, tem como objetivo analisar a construção da personagem Codinome V do Romance Gráfico *V for Vendetta* produzido por Allan Moore e David Lloyd (2005) e contrastar a trajetória desta mesma personagem na versão cinematográfica dirigida por James McTeigue (2005).

No primeiro capítulo será exposto, primeiramente, um panorama histórico que descreverá o desenvolvimento das histórias em quadrinhos desde a sua origem como arte sequencial (PERRY, 2012) até os dias atuais, baseando-se principalmente na descrição do documentário *DC Comics: The Secret Origin* (2010) e teóricos como Weiner (2003). Em segundo plano, analisaremos a obra diante de seus aspectos estruturais fundamentando estes aspectos com as terminologias usadas para a descrição dos recursos deste gênero elencadas principalmente por Eisner (1999) Eco (2009) e Ramos (2009). Por fim, discutiremos o subgênero dos quadrinhos, Romance Gráfico, abordando as dificuldades e estabelecimento de uma definição de trabalho que não classifique este gênero como infantil ou objeto "indigno" de análise acadêmica.

No segundo capítulo, discutiremos a natureza do signo abordando conceitos de teóricos da semiótica contemporânea desenvolvidos por Eco (2009); as três definições de tradução classificadas por Jakobson (2003) até chegarmos a intitulada tradução intersemiótica que é tida pela transposição de um sistema de signos para outros sistemas de signos, e é fundamentada principalmente por teóricos como Eco (2011) e Plaza (2003); abordaremos, ainda, a dilema que eleva o conceito de tradução como (re)criação.

E, finalmente, no terceiro capítulo, contrastaremos as duas obras, analisando como a personagem Codinome V se (re) é construída nos dois canais (quadrinhos e cinema), visando uma melhor compreensão das duas versões e as relações entre os signos, meio e códigos para a construção de sentido.

## 2 COMICS BOOKS E GRAPHIC NOVEL: HISTÓRIA E DEFINIÇÃO

Sendo *V for Vendetta*, uma *Graphic Novel* (Romance Gráfico) publicado na segunda metade do século XX, o objeto de estudo deste trabalho, dividir-se-á esta seção em três subseções com o intuito de descrever os quadrinhos, diante de três perspectivas que abordem sua influência histórica, a linguagem desta mídia usada em *V for Vendetta* e definam um subgênero, em específico o romance gráfico, do hipergênero quadrinhos.

### 2.1 Origens dos quadrinhos

*V for Vendetta*, uma *Graphic Novel* (Romance Gráfico) criada por Allan Moore e David Lloyd, foi, primeiramente, lançada em dez volumes entre setembro de 1988 e maio de 1989. Este romance gráfico foi publicado pela *DC Comics* e recebeu o selo *Vertigo* da empresa, destinado a quadrinhos que apresentam trabalho gráfico mais sofisticado e temáticas mais aprofundadas – característica da Era Moderna (The Modern Age) dos *Comics*, como veremos mais detalhadamente adiante. Contudo, torna-se necessário discutir a origem dos quadrinhos como um gênero, assim como o processo histórico que resultou nas produções culturais de quadrinhos da atualidade, com o intuito de contextualizar esta mídia entre a produção cultural da atualidade e seu poder de influência na atualidade.

Os quadrinhos, assim como outras mídias que contam histórias através de imagens, são classificados, grosso modo, como arte sequencial. Segundo Perry (2012), a arte sequencial pode ser definida como uma “[...] série ou no mínimo duas imagens agrupadas uma perto da outra em espaço e tempo para contar uma história [...]”<sup>1</sup>. Exemplos clássicos da arte sequencial são a coluna de Trajano e a Via Sacra. Apesar de sempre presente no cotidiano das pessoas, como podemos perceber a partir da definição de arte seqüencial, esta foi tomada como objeto de estudo apenas a partir do século passado. Os quadrinhos possuem expressivos e variados exemplos desde 1827, tais como o pioneiro *Histoire de M. Vieux Bois* de Rodolphe Töpffer até obras mais contemporâneas como *Maus* de Springelman.

---

<sup>1</sup> No original: “[...] a series of *at least* two images arranged next to each other in space and time to tell a story.”

Como se pode inferir a partir dos exemplos citados, durante muito tempo a arte sequencial foi usada para contar histórias, porém, o evento que geraria os quadrinhos aconteceria apenas no início do século XIX, mais precisamente em 1827, quando Rodolphe Töpffer, um professor de literatura da Universidade de Genebra, contou por meio de imagens a *Histoire de M. Vieux Bois*. Este livro era composto por trinta páginas, contendo entre um e seis painéis por página, com a narração na parte inferior de cada painel (PERRY, 2012). Estas produções ainda não exibiam os signos convencionais da linguagem dos quadrinhos, como balões com signos linguísticos, que reconhecemos na atualidade. Estes seriam desenvolvidos, algumas décadas depois, nos Estados Unidos.

Apesar das histórias de Rodolphe Töpffer constituírem um pequeno livro com enredo completo, a produção e difusão das histórias em quadrinhos nos Estados Unidos aconteceu através da publicação de pequenas tiras de quadrinhos<sup>2</sup> em jornais, geralmente compostas por uma média de dez quadros, que apresentavam sempre um corte narrativo no final, com o objetivo de instigar o leitor a comprar as próximas edições para saber o desfecho da história. Os quadrinhos convencionais, portanto, nascem como uma forma de comércio acessível a uma grande maioria da população, configurando-se no que foi posteriormente denominado mídia de massa (ECO, 2011). Dentre as tiras de quadrinhos, o *Yellow Kid* – cuja criação teve como objetivo inicial atrair o público para a compra destes jornais<sup>3</sup> – fez muito sucesso no final do século XIX. As tirinhas de quadrinhos do *Yellow Kid* adotaram painéis coloridos que as distinguiram das anteriores, geralmente publicadas em preto e branco (PERRY, 2012).

Os *Comics Books* (gibis), a princípio, eram antologias das tirinhas de jornais. Apenas após o surgimento da National Allied Publications, criada por Malcolm Wheeler-Nicholson, as editoras, a partir do exemplo desta, decidiram contratar pessoas para criarem novos personagens (MORAIS, 2012). Estes gibis, do modo como os

---

<sup>2</sup> Em inglês, o termo usado para tiras de quadrinhos é *comic strip*.

<sup>3</sup> A princípio, as tiras do *Yellow Kid* eram chamadas de *Hogan's Alley*, e foram publicadas nos jornais de Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, ambos editores de jornais sensacionalistas, chamados de yellow journalism. O apelido Yellow Kid, portanto, associa personagem ao meio em que ela era publicada.

conhecemos atualmente, sugeriram, assim como o jazz, de fontes consideradas marginais, com baixo custo e com o objetivo de entreter uma classe popular não elitizada. Dentre as editoras de quadrinhos, a que mais se destacou, e que ainda atua no mercado, foi a *DC Comics*. Desde o surgimento da companhia, suas histórias em quadrinhos apresentavam personagens cujas temáticas tratavam dos desejos dos próprios artistas gráficos, que almejavam se destacar dentro da sociedade estadunidense da época. Para isso, usavam desse meio de expressão para projetar suas aspirações em personalidades que não poderiam se solidificar na realidade (SECRET ORIGEN, 2010). Os mais famosos e duradouros super-heróis dos quadrinhos da *DC*, tais como *Superman* e *Batman*, conhecidos por várias gerações de leitores, exemplificam de modo claro esses desejos, pois como defendido por Moniz (2012):

[... ] o herói é marcado por uma projecção (sic) ambígua: por um lado, representa a condição humana, na sua complexidade psicológica, social e ética; por outro, transcende a mesma condição, na medida em que representa facetas e virtudes que o homem comum não consegue mas gostaria de atingir.

O herói transcende os limites da natureza humana e, quando instigado pela sua *hybris* (CALAZANS, 2012), demonstra este excesso, que não pode ser alcançado na realidade, simulado a perfeição em suas ações. Contudo, estes mesmos heróis estão relacionado às épocas nas quais vivem e se reconfiguram com mudanças sociais. As configurações destes heróis – englobando, entre outras coisas, as novas características adotadas por estes – promoveram a divisão das eras das histórias em quadrinhos, diante da necessidade de revitalização das obras para melhorar a circulação comercial.

Em uma linha do tempo relativa ao tema, pode-se dizer que as histórias em quadrinhos estão divididas em quatro Eras, algumas com propósitos financeiros, relacionadas a alterações feitas pelos administradores das editoras para levantar o moral desta mídia e aumentar as vendas, outras por incluir nos enredos dos heróis contextos históricos das épocas ou as aflições da sociedade estadunidense, alterando conseqüentemente o padrão dos heróis e super-heróis até chegarmos a última Era. Estas Eras são intituladas: A Era de Ouro (The Golden Age), A Era de Prata (The Silver Age) A Era de Bronze (The Brozen Age) e a Era Moderna (The

Modern Age) e marcam momentos em que os quadrinhos foram difundidos e lidos em grande escala.

No início da publicação de gibis nos Estados Unidos houve várias personagens que se difundiram rapidamente, marcando o surgimento da primeira Era. A primeira grande personagem da *DC Comics* a ganhar destaque na mídia foi o *Superman* (Super Homem), criado por dois pobres garotos judeus (Jerry Siegel e Joe Shuster) que almejavam destaque na sociedade. Estes dois garotos fantasiaram um homem a prova de balas que, caso existisse, poderia sobreviver à violência que havia assassinado o pai de um deles. Em seguida, apareceu o *Batman* (Homem Morcego), um vigilante misterioso vestido com uma roupa de morcego, a combater criminosos em *Gotham City*. A revelação da identidade secreta do *Batman* como Bruce Wayne, traz características pessoais de seu criador (Bob Kane) que almejava ser um jovem rico e habilidoso que pudesse salvar o mundo. A terceira personagem de grande sucesso foi a *Wonder Woman* (Mulher Maravilha), na qual Diana, uma amazona filha dos deuses, luta contra suas irmãs para sair de sua terra de origem e salvar o mundo masculino. (SECRET ORIGEN, 2010)

Como dito, estas três personagens, e seu grande sucesso, principiaram o surgimento da chamada Era de Ouro dos quadrinhos. Esta Era foi marcada também pelo contexto histórico da segunda Guerra Mundial, que serviu como impulsionador para os gibis, uma vez que, nos enredos, os heróis eram apresentados na linha de frente lutando pelo lado dos Aliados. Nesta época, os quadrinhos compunham material fundamental na guerra, tendo sido trinta por cento dos impressos enviados às bases estadunidenses, durante a segunda guerra, gibis. (SECRET ORIGEN, 2010). Perry (2012) afirma que “[...] quadrinhos eram uma forma de esquecimento, para as crianças em casa e para homens na guerra, apesar da escassa qualidade da arte, do enredo e da impressão.”<sup>4</sup>. Deste modo, os quadrinhos tiveram papel incentivador durante a guerra: ao satirizar nos enredos as investidas dos soldados das potências do Eixo, retratavam o problema como de fácil solução, alavancando o moral dos soldados estadunidenses no combate. Personagens como Mulher Maravilha (*DC Comics*) e Captain America (*Marvel*) foram exemplos de heróis que

---

<sup>4</sup>No original: “Comics were a major form of escapism, both for the kids at home and the men at war, despite the erratic quality of art, story and printing.”

apresentavam características de patriotismo nas histórias em quadrinhos. Este patriotismo seria reafirmado pelo número de alistamento de artistas gráficos no Exército Aliado (WEINER, 2003).

O período pós-guerra foi marcado pelo declínio do sucesso dos quadrinhos. Neste momento, os quadrinhos, antes associados à guerra, começaram a retratar a volta dos soldados para suas casas, e os antigos heróis vigilantes passaram a ser representados como conservadores, cujos desafios poderiam ser superados por qualquer homem comum. Personagens femininas como a Mulher Maravilha e Lois Lane passaram a ser caracterizadas como mulheres cujo foco de preocupação estava voltado principalmente para o bem estar da família, do marido ou namorado.

Estas novas representações dos antigos heróis tiveram como consequência o surgimento de publicações de editoras menores, como a *EC Comics*<sup>5</sup>, que desenvolviam temáticas com histórias de terror, em que frequentemente eram mostradas cenas de assassinato e decapitação. Estas histórias apresentavam um conceito adverso da sociedade, na qual havia “[...] pais divorciados, políticos corruptos e crianças longe de serem inocentes.”<sup>6</sup> (WEINER, 2003, tradução nossa). Tal fato levou alguns estudiosos e a sociedade estadunidense da época a considerar os gibis como incentivadores da violência e da indisciplina<sup>7</sup>. Como medida para solucionar essa questão, a *DC Comics* e outras empresas criaram um selo (*Comic Code Authority*), com o qual se autocensuraram para supostamente garantir aos pais que suas produções não comportavam cenas de violência, apelação sexual etc. Estes acontecimentos provocaram, dentre outras consequências, o fim da *EC Comics* como produtora de gibis, e a queda de vendas das outras editoras, assim como o temor de que a produção de quadrinhos estivesse próxima do seu fim.

---

<sup>5</sup> A sigla *EC Comics* significa *Educational Comics*. Esta companhia era conhecida por publicar edições da *Famous Funnies* e histórias bíblicas. A mudança de temáticas aconteceu quando Max Gaines faleceu, ficando ao encargo de seu herdeiro Willian Gaines gerir a companhia.

<sup>6</sup> No original: “[...] parents divorced, politicians were corrupt and children were far from innocent.”

<sup>7</sup> O estudioso que causou maiores problemas para as editoras de quadrinhos da época foi o psiquiatra Frederic Wertham, com a publicação em 1954 do livro *Seduction of the Innocent* (A Sedução do inocente), no qual o autor classificava as histórias em quadrinhos como incentivadores a violência e indisciplina, caracterizando-os como leituras inadequadas, e julgando que os leitores das histórias em quadrinhos seriam no futuro delinquentes.

O encargo de solucionar o problema da *DC Comics* se tornou responsabilidade de Julius Schwartz que – aproveitando-se da alta tendência e da mudança social em que o valor dado à veracidade de experimentos estava relacionado à sua comprovação científica, e ao aumento das pesquisas atômicas com o temor de uma suposta guerra nuclear – executou a reforma dos quadrinhos de ficção científica da Era de Ouro, alterando, dentre outros, a aparência e origem da antiga personagem *Flash* em 1956 (WEINER, 2003). Esta iniciativa resultou na origem da chamada Era de Prata dos quadrinhos, que se concretizou com a reforma de outros antigos heróis e a alterações da antiga Sociedade da Justiça para Liga da Justiça (SECRET ORIGIN, 2010). Estes mesmos heróis, apesar de serem caracterizados como gênios das ciências biológicas, adquiriram seus poderes através de experimentos científicos mal sucedidos, que associavam o seu alto QI com habilidades especiais. No entanto, algumas figuras - como *Spiderman* e *Hulk*, ambas da *Marvel* -, que compuseram a segunda fase desta Era tiveram, ainda, que enfrentar dilemas existenciais complexos como lidar com seus superpoderes sem deixar que eles interferissem negativamente em sua vida.

A Era de Bronze dos quadrinhos foi marcada por adaptações dos antigos gibis para outras mídias. São exemplos deste processo a primeira versão do *Super Homem* para o cinema e da *Mulher Maravilha* para a televisão. Assim, esta Era trouxe a inclusão de outras mídias no processo de revitalização dos gibis demonstrando a flexibilidade dos quadrinhos, que podem adaptar-se as temáticas de outras épocas e a outros canais recontextualizando os super-heróis antigos, ao invés de apenas recontar as histórias que foram sucesso no passado. Portanto, foi nesta Era em que se iniciou o processo no qual as antigas personagens passaram a ser a recriadas com enredos distintos de suas antigas versões, e inseridas em contextos mais atuais (SECRET ORIGIN, 2010). Houve, ainda nesta Era, a contratação de artistas gráficos britânicos, cujos enredos eram mais complexos e extensos e os desenhos mais detalhados, alterando a estética dos quadrinhos estadunidenses (WEINER, 2003). A contratação destes artistas gráficos europeus geraria novos segmentos de quadrinhos com padrões de produção e temáticas diferentes das já trabalhadas.

A última e atual Era dos quadrinhos é intitulada a Era Moderna. Esta Era é marcada pelo maçante número de adaptações para cinema, jogos etc. Dentre outros aspectos

importantes para o gênero, esta mídia passou a servir como objeto de estudo literário e artístico, distinguindo os gibis mais simples, alguns destinados a crianças, de trabalhos mais bem elaborados e com maior teor crítico. Para classificar estas amostras, algumas empresas criaram selos diferentes do antigo *Comic Code Authority* que, apesar de enfraquecido após a década de setenta, tinham o objetivo de censurar. Um exemplo destes selos é do da série *Vertigo* da *DC Comics*, criado por Karen Berger no início da década de 80, que comporta sucessos como *Watchman* e *V for Vendetta* de Alan Moore.

## 2.2 A linguagem dos quadrinhos

Os quadrinhos têm características próprias da sua linguagem que os distingue dos outros tipos de arte sequencial. Estes elementos têm papel figurativo proporcionando uma linguagem que pode ser facilmente entendida pelo leitor, pois “[...] esse elementos icnográficos compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a construir um verdadeiro repertório simbólico numa trama de convenções de tal forma que pode falar numa semântica da história em quadrinho.” (ECO, 2011, p. 144-145). Desta “semântica” fazem parte balões, letreiramento, requadro etc. A configuração geral dos quadrinhos, como descrito por Eisner (1999),

[...] apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe). (p.08)

Assim, torna-se necessário a definição destes elementos que caracterizam as histórias em quadrinhos com o objetivo de não somente distingui-la de outros tipos de arte sequencial, mas, também, para apresentar as terminologias comumente usadas em trabalhos com esta mídia e para estabelecer sua relação com a arte e a literatura, uma vez que cada um destes recursos desempenha função específica em termos de construção narrativa.

Um dos recursos muito usados durante a construção de uma história em quadrinhos é o letreiramento. Os artistas gráficos usam deste elemento quando querem incluir palavras em suas histórias, mas precisam que estas palavras criem efeitos visuais

específicos nos leitores. Sendo assim, o letreiramento consiste em dar formas às letras dispondo-as também com função de imagens, assim como afirmado por Eisner (2009) ao defender que o letreiramento, quando “[...] tratado ‘graficamente’ e a serviço da história, funciona como uma extensão da imagem. Neste contexto, ela fornece o clima emocional, uma ponte narrativa, e a sugestão de som” (EISNER, 1999, p. 10). Este conceito de letreiramento demonstra as possibilidades de uso do texto verbal, que não necessariamente seria apresentado apenas dentro de balões ou legendas, mas poderia assumir, ao mesmo tempo, a função de signos não verbais e gerar outros efeitos. Moore e Lloyd (2005) utilizam do letreiramento, em algumas das vinhetas de *V* para situar o leitor no local em que a personagem se encontra.

**Figura 1: Primeira menção do Larkhill Camp**



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p.29

**Figura 2: Última aparição do letreiro do Larkhill Camp**



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p.206

Nas imagens acima, o letreiramento é usado para fazer menção ao Campo de Reestabelecimento de Larkhill. A figura 1 refere-se ao sequestro, cometido pelo Codinome V, de Lowis Prothero, no qual o comandante é deixado em uma sala pertencente à galeria das sombras (The Shadow Galley). Esta é a primeira vez que o nome do campo de concentração é usado no texto. Este letreiramento indica à personagem o local em que seu sequestrador quer que ela esteja, e retoma um passado longínquo com o objetivo de assustá-la. Além de ser a primeira menção ao Campo de Larkhill, ela apresenta ao leitor *flashes* de um passado comum a ambos. A figura 2 refere-se à visita de Codinome V ao Campo de Reestabelecimento. Neste momento, o letreiramento indica a passagem do tempo e o destino do campo justamente pelo desgaste da placa que indica o local.

Dentre os elementos destinados à criação de uma função sonora, o balão recebe grande destaque. Sendo este considerado um elemento fundamental da semântica dos quadrinhos, os balões podem indicar não apenas o discurso expresso, caso utilizem setas, mas também o discurso pensado, caso apresente o uso de bolhas (ECO, 2011). Contudo, Ramos (2009), ao discutir sobre o discurso direto e indireto nos quadrinhos, distingue monólogo de solilóquio. Segundo o autor, o primeiro apresenta “[...] o pensamento de uma personagem descrito em palavras [...]” ; no segundo caso, a personagem se pronuncia “[...] em voz alta, tendo a si mesmo como interlocutor.”. Moore (2005), em artigo que compõe a edição de *V for Vendetta* de 2005, relatou o desafio imposto por Lloyd, em compor o Romance Gráfico sem o uso de balões de pensamento: “Eu não estava tão preocupado com os efeitos sonoros, mas sem balões de pensamento, como eu poderia me sobressair aos detalhes da personagem que eu precisava para fazer um livro satisfatório em nível literário?”<sup>8</sup> (p. 275, tradução nossa). O autor, no entanto, soluciona o problema imposto por Lloyd usando do solilóquio,

### Figura 3: Solilóquio com a estátua da Justiça

<sup>8</sup> No original: “I wasn’t so much bothered about the sound effects, but without thought balloons, how was I going to get over all the nuances of character that I needed to make the book satisfying on literary level?”



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p. 36

Nesta imagem, a personagem Codinome V faz uma *performance* na qual ele declara a traição cometida pela Justiça, representada por um estátua, e o suposto novo relacionamento com a Anarquia, ambas entidades femininas. O uso do termo *mistress* pode, contudo, remeter a diversos sentidos - dona, mestra e amante – ambos associados ao poder feminino de dominação, a menção da Justiça como Jezebel, caracteriza o arquétipo de mulher maldosa (THE FREE DICTIONARY, 2012). A conversa se dá por meio de um único interlocutor, sendo o segundo um objeto inanimado, com o intuito de retratar que a discussão levantada não tende a mostrar pontos de vista distintos, diálogo, alternância, mas uma ideologia que deve se sobrepôr. Esta cena demonstra, ainda, certo grau de insanidade por parte de Codinome V. A cena seguinte da obra é a destruição da estátua, denominada de Old Bailey, que, em contexto amplo, simboliza a destruição do Poder Judiciário, mostrando que o protagonista já não se submete mais as regras que regem a sociedade.

A ordem em que os balões são posicionados determina, ainda, a ordem das falas ou pensamentos das personagens. Eisner (1999) defende que,

O balão é um recurso externo. Ele tenta captar e tornar visível um elemento etéreo: o som. A disposição dos balões que cercam a fala – a sua posição em relação um ao outro, ou em relação à ação, ou a sua posição em relação ao emissor – contribui para a medição do tempo. Eles são disciplinares, na medida em que requerem a cooperação do leitor. Uma exigência fundamental é que sejam lidos numa sequência determinada para que se saiba quem fala primeiro.

Eles se dirigem à nossa compreensão subliminar da duração da fala. (p.26).

O tempo de leitura é um dos fatores afetado pelos balões e pelos significantes que eles comportam. Há, ainda, a relação entre o tempo e o enredo, que segue uma ordem de leitura baseado nos balões: principalmente em países ocidentais, os balões devem ser “[...] lidos seguindo as mesmas convenções do texto escrito, isto é, da esquerda para a direita e de cima para baixo (...) e em relação à posição do falante.” (GORENDER, 2012). Recursos como letreiramento, quando aparecem nos balões, têm como objetivo “refletir a natureza e a emoção da fala” (EISNER, 1999, p.27). Em outras palavras, ele tende desenvolver sentimentos específicos. No entanto, o estilo para este letreiramento não necessariamente segue um padrão, variado a depender de cada artista gráfico. Destarte, o texto escrito inserido em balões pode despertar no leitor emoções semelhantes as dos letreiramentos comuns, porém, estes letreiramentos mantêm grande relação com características da personagem que o pronunciou.

Moore & Lloyd (2005) usam, ainda, de outra estratégia para expressar o discurso indireto. Os autores optam pela elevação da personagem a narrador da história durante uma sequência de quadrinhos. Este recurso foi usado com personagens como Adam Susan, Mr. Finch e Rosemery, sendo grande destaque emocional dado a terceira personagem: ao fazer uso da legenda (RAMOS, 2009), Rosemery pôde narrar por alguns momentos o enredo, remetendo a um acontecimento do passado, durante o funeral de seu marido;

Figura 4: Rosemary no funeral de Derek



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p. 101

O contexto em que se constrói a história de Rosemary demonstra a trajetória de sofrimento pela qual a personagem se sujeitou, pois, ao perder o marido Derek, Rosemary viu a submissão sexual a outro homem como única opção para se sustentar. Apesar de ter tido um marido violento, a personagem demonstra grande sentimento pela morte do mesmo. Contudo, este lamento pode estar relacionado ao medo de deparar-se com as dificuldades, uma vez que a própria personagem declara na sua narração “Eu estava presa em casa e você me ligava com o mundo [...]”<sup>9</sup> (MOORE & LLOYD, 2005, p. 104). O uso da legenda desperta o sentimentalismo presente no discurso da personagem, no qual são apresentados os anseios e a tragédia à qual Rosemary se submeterá.

Outro recurso usado para representar o som são as onomatopeias. Este recurso surge com a necessidade de reprodução de ruídos (ECO, 2011, p. 145). Geralmente, a reprodução destes ruídos se dá via signos que podem ser facilmente entendidos e identificados pela memória do leitor. Onomatopeias com a mesma intenção semântica variam de cultura para cultura, a exemplo de “ki-ki-ri-ki-ki” em francês, e “co-co-có-ri-có” (RAMOS, 2009, p. 79). Em *V for Vendetta* não foram encontrados exemplos de onomatopeias.

Em contraste com o som, o tempo é expresso nos quadrinhos por meio de uma gama de possibilidades que provocam efeitos distintos nos leitores, que atuam como responsáveis pela percepção desses efeitos. Contudo, Eisner (1999) atenta para a existência de correlação existente entre um tempo e um espaço ao afirmar que:

No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência na qual as concepções, ações movimentos e deslocamentos possuem um significado e são medidas através do deslocamento de percepção que temos entre eles. (p.25)

Estes deslocamentos causados pelos efeitos do som, tempo e espaço podem ser percebidos facilmente nos quadrinhos e, uma vez que os movimentos que os resultam são apresentados através de enquadramentos, a conexão entre os

---

<sup>9</sup> No original: “I was stuck at home and you conncted me to the world”

elementos se dá por meio da inferência, responsabilizando o leitor pela identificação destes signos e dos significados. Contudo, é preciso que o artista gráfico tenha grande habilidade em identificar qual *mise en scène* melhor possibilita esta inferência. Percebe-se, ainda, a existência de uma distinção entre *tempo* e *timing* (EISNER, 1999) já que o primeiro expressaria a ideia de um tempo corrente, em que uma ação antecede ou sucede a outra, enquanto o segundo seria uma estratégia usada pelo artista gráfico, na qual se usaria os elementos do *tempo* para criar uma emoção específica no leitor. Bernard e Carter (2012) destacam a existência de possibilidades de uso do tempo nos quadrinhos. Esses autores demonstram que esta mídia é a mais adequada para promover a sensação de um *continuous present*<sup>10</sup>, no qual o leitor perceberia os acontecimentos da narrativa como um todo.

Após o assassinato de Anthony Lillian, Mr. Finch consegue uma fita tape com a gravação do áudio do homicídio. Enquanto o investigador escuta a gravação da conversa que ocorreu entre o bispo e Codinome V, as vinhetas se intercalam entre os acontecimentos que antecederam aquele tempo do enredo, e os acontecimentos expressam o tempo presente.

**Figura 5: Assassinato do bispo Anthony Lillian**



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p.62.

<sup>10</sup> O *continuous present*, influenciado pelo cubismo, preza a ideia de que as coisas devem ser vistas pela sua totalidade. Assim, torna-se crucial entender o passado como presente, pois o resultado dos acontecimentos atuais seriam consequências de ações passadas que ainda se prolongam. Sendo assim, o processo que levou ao estado da ação presente, torna-se parte deste estado.

Moore & Lloyd (2005) demonstram algumas das possibilidades de uso do tempo nos quadrinhos. Os mesmos utilizam do enquadramento para expressar uma ação que acontece simultaneamente:

Figura 6: Reação da primeira explosão causada por Codinome V



Fonte: MOORE; LLOYD, 2005, p. 14

Figura 7: Negociações entre Creedy e Harper



Fonte: Moore; Lloyd, 2005, p. 226

O efeito causado na figura 6 é caracterizado pelas múltiplas visões e reações que a população londrina vivenciou em decorrência da primeira explosão cometida pelo Codinome V, criando a ideia de que todos os londrinos, independente de sua classe social, aparentaram se interessar pelo fato. Na figura 7, o efeito do *timing* pode ser

percebido através de elementos como a corda e o guarda que permanecem estáticos, enquanto as duas personagens do plano de fundo caminham. Como já dito, a apresentação das possibilidades de efeitos do tempo nos quadrinhos acontece, ainda, através do *continuous present*. Neste caso, Moore & Lloyd (2005) usam de relatos da memória para expressar a noção de tempo passado, e explicar o porquê do passado ser fundamental para o desenvolvimento da narrativa.

**Figura 8: Alucinações de Mr. Finch (01)**



Fonte: MOORE & LLOYD, 2005, p. 212

Um dos exemplos de uso do *continuous present* são as alucinações de Mr. Finch, que apesar de nunca ter habitado o Campo de Larkhill, em época de funcionamento, retoma os acontecimentos do passado. As ilusões de Mr. Finch são instrumentos usados pelos autores para reconstruir o contexto do passado em que as pessoas foram segregadas e levadas ao campo de concentração, assim como reconstruir, na mente de Mr. Finch, a trajetória de Codinome V em Larkhill, seguida de sua fuga, bem como a interpretação que Mr. Finch constrói dos maltratos que eram cometidos contra os prisioneiros. A análise sobre as alucinações de Mr. Finch será aprofundada no último capítulo.

Outro recurso dos quadrinhos é o enquadramento. Este significa “O ato de enquadrar ou emoldurar a ação [...]” (EISNER, 1999, p.28). Porém, ele não apenas seleciona uma cena que será mostrada, mas posiciona o leitor diante desta cena, além de indicar a duração do evento. Sendo assim, enquadramentos com maior

extensão passam a ideia de maior tempo decorrido, enquanto enquadramentos curtos tendem a passar a ideia contrária. O enquadramento dá-se através de um *layout*, quadrinho rústico, ou através de um requadro. Este último caracteriza-se pela transformação das linhas que enquadram a cena de modo que crie um novo formato. O requadro pode ultrapassar as bordas e sugerir ameaça. Contudo, a ausência de um enquadramento tende a significar ideia de liberdade ou um espaço aberto (EISNER, 1999). Dentre os requadros usados por Moore & Lloyd (1988-1989), existe a cena em que Codinome V, assume a transmissão da NTV.

**Figura 9: Transmissão da VTV**



Fonte: V for Vendetta, 1988-1989, p. 02.

Este requadro compõe uma página inteira, e não aparece na edição de 2005. Os autores mostraram a personagem principal em dois requadros simultâneos, sendo o primeiro como programação de uma televisão, na qual V adaptado o logotipo da emissora NTV para VTV. O segundo requadro, desenhado em forma de janela, tem o interesse de demonstrar que os objetivos do protagonista foram alcançados e que Codinome V conseguiu transmitir o seu discurso em rede nacional despertando a atenção de muitos espectadores.

Outra característica presente nos quadrinhos relaciona-se a leitura deste gênero, pois, nesta mídia, é permitido “[...] uma experiência de leitura na qual, como na leitura tradicional, o leitor controla o ritmo de percepção e pode prolongá-la ou retomá-la assim que desejar.”<sup>11</sup> (TABACHNICK, 2012, p.04, tradução nossa). Este

<sup>11</sup> No original: “[...] offer a reading experience in which, as traditional reading, the reader controls the speed of perception and can linger or look backward at will.”

fato proporciona maior autonomia ao leitor que perceberia primeiramente os quadrinhos individuais e, posteriormente, a página inteira, como um metaquadrinho (EISNER, 1999). No entanto, há a possibilidade de fácil retomada das informações dos quadrinhos anteriores, que, além dos recursos verbais, teriam os recursos visuais como direcionadores das ações que compõem o enredo.

Como exposto, a linguagem dos quadrinhos apresentada é composta de especificidades que, como defendido por Eco (2011), caracterizam a sua semântica. Apesar de alguns dos elementos exemplificados inexisterem no Romance Gráfico *V for Vendetta*, sua descrição teve o intuito de demonstrar como esta obra de Moore e Lloyd, em específico, se constituiu a partir desta linguagem.

### 2.3 Definindo o subgênero *Graphic Novel*

Os *Comics*, mais conhecidos no Brasil como gibis ou histórias em quadrinhos, são histórias que usufruem do uso de imagens para desenvolver a sua narrativa. Essas imagens podem aparecer justapostas ao texto verbal, através de instrumentos típicos do gênero como balões e letreiramento (Eisner, 1999). Dentre os gêneros dos quadrinhos<sup>12</sup>, os mais conhecidos são as tirinhas de jornais, os gibis para crianças, os mangás e as intituladas *Graphic Novels*, conhecidas também como Romance Gráfico. Este último é um novo gênero derivado de gibis e ainda inexistente uma definição precisa, se consideramos que essa nomenclatura, apesar de frequentemente usada, não apresenta um conceito vidoiro de consenso entre os estudiosos da área. Porém, alguns dicionários definem Romance Gráfico e, partindo dessas definições, pode-se criar um conceito de trabalho. Segundo o Merriam Webster Dictionary, *Graphic Novel* é “uma história fictícia apresentada no formato de tirinhas e publicada como um livro”<sup>13</sup> (MERRIAM WEBSTER DICTIONARY, 2012, tradução nossa). Já o Cambridge Advanced Dictionary a define como “um livro contendo uma história longa contada, em sua maior parte, através de figuras, mas também através de escrita”<sup>14</sup> (tradução nossa). O romance gráfico pode ser considerado como um segmento dos gibis. Contudo, sua distinção está baseada na

<sup>12</sup> Ramos (2009, p.20) defende que “*Quadrinhos* seriam, então, um grande rótulo, um **hipergênero** (grifo do autor), que agregaria diferentes outros gêneros, cada um com suas peculiaridades.”

<sup>13</sup> No original: “a comic fictional story that is presented in comic-strip format and published as a book.”

<sup>14</sup> No original: “a book containing one long story told mostly in pictures but with some writing”

crença de que os gibis têm como público-alvo crianças e pode ser publicado semanal ou mensalmente.

Tabachnick (2012) defende que a *Graphic Novel*:

[...] é um livro de quadrinhos estendido, escrito por adultos para adultos, que lida com conteúdos importantes de uma maneira artística séria e faz uso de papel de alta qualidade e técnicas de produção indisponíveis para os criadores dos quadrinhos de domingo ou dos quadrinhos tradicionais. (p. 03, tradução nossa).<sup>15</sup>

Com um ponto de vista semelhante, Murray (2012) explica que o romance gráfico geralmente é visto como “[...] uma narrativa em formato de quadrinhos direcionada ao público maduro, publicado em livros de capa dura ou com brochuras e vendidos em livrarias, com temas literários sérios e com trabalhos artísticos sofisticados”<sup>16</sup> (tradução nossa). Contudo, McGrath (2012) atenta para a existência desta diferença:

A *Graphic Novel* não é simplesmente como as velhas séries de Clássicos Ilustradas, uma versão ilustrada de algo. Ela é a si mesma: um todo integrado, de palavras e imagens, no qual as imagens não apenas representam a história: elas são parte do enredo/do narrar/da narrativa/do ato de narrar.<sup>17</sup>

Dito de outro modo, McGrath ressalta o papel das ilustrações de um romance gráfico como parte essencial para a compreensão do enredo da história, já que estas não serviriam apenas de ilustrações para a parte verbal, mas integrariam a própria narrativa, sendo tão importantes quanto o texto verbal para a construção do significado.

No entanto, a principal distinção entre gibis e romance gráfico estaria relacionada ao público alvo, uma vez que o segundo estaria direcionado a outra parcela da população, caracterizada por um ponto de vista mais crítico e refinado quanto a

<sup>15</sup> No original: “[...] is an extended comic book, written by adults for adults, which treats important content in a serious artistic way and makes uses of high-quality paper and production techniques not available to the creator of the Sunday comics and traditional comic books.”

<sup>16</sup> No original: “[...] *graphic novel* is usually taken to mean a long comic narrative for a mature audience, published in hardback or paperback and sold in bookstores, with serious literary themes and sophisticated artwork.”

<sup>17</sup> No original “[...] the *graphic novel* is not just like the old Classics Illustrated series, an illustrated version of something else. It is its own thing: an integrated whole, of words and images both, where the pictures don't just depict the story; they're part of the telling.”

escolha das obras a serem lidas. Ademais, há variação no modo de distribuição que pressupõe um status diferenciado ao romance gráfico, já que o mesmo passaria a circular entre os romances clássicos e contemporâneos. Além disso, como sugere o nome, poder-se-ia integrá-lo ao gênero romance, isto é, figuraria como um subgênero dentro do gênero narrativo dito romance mesclado ao gênero quadrinhos, aumentando assim o valor dado a este tipo de produção, uma vez que os romances clássicos são tidos como merecedores de melhor prestígio do que os quadrinhos.

As táticas de distribuição propõem uma mudança da concepção de que as histórias em quadrinhos estariam direcionadas apenas ao público infantil, o qual não exigiria trabalhos graficamente mais bem elaborados e com temáticas adultas. Tal abordagem teria como objetivo ter a inclusão do gênero como literatura, que disponibilizasse temáticas complexas, que posteriormente poderiam ser incluídas como objetos de estudos. No entanto, vale ressaltar as distinções entre ambas, pois, no que diz respeito ao romance gráfico, há um maior cuidado na confecção. Relevante, também, é o destaque que tem sido dado a este gênero visual, devido ao teor crítico existente nessas obras e a sua proposta para a abertura deste subgênero dos quadrinhos para o estudo da condição humana:

[...] com o seu entrelaçamento de palavras e figuras, possa oferecer uma dimensão da comunicação que contribua para o corpo da literatura preocupado em examinar a experiência humana. Essa arte, então, consiste em dispor imagens e palavras, de maneira harmônica e equilibrada, dentro das limitações do veículo e em face à ambivalência do público em reação a ela. (EISNER, 1999, p. 138-139)

Vale ressaltar, ainda, que este subgênero, a partir da década de 70, segue a corrente europeia de produção de gibis, sendo alguns de seus principais autores, a exemplo de Allan Moore, britânicos. Portanto, este gênero, Romance Gráfico, poderia ser classificado como um gibi mais extenso do que os comuns, cujo formato e comercialização se dão de forma semelhante aos romances convencionais, e cujas temáticas são complexas e o trabalho artístico melhor elaborado, baseados em gibis europeus que já aplicavam alguns destes padrões, alavancando os quadrinhos como uma obra literária de cunho discursivo, destacando, desse modo, a

necessidade de incluí-la como objeto de estudo entre as outras modalidades literárias.

### 3 O SIGNO COMO FORMA DE EXPRESSÃO DO PENSAMENTO E O CONCEITO DE TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

No ano de 2005, o romance gráfico *V for Vendetta*, produzido por Alan Moore e David Lloyd, foi traduzido cinematograficamente por James McTeigue, adotando o mesmo nome. E, sendo esta uma arte sequencial composta por diferentes tipos de signos, tentar-se-á perceber como aconteceu a sua transposição para outro meio de arte sequencial, o cinema, observando as interferências na trajetória da personagem Codinome V. Para tal, trabalharemos com a abordagem intersemiótica usada pelo diretor, na qual houve a transposição de um sistema de signos para outro sistema de signos. Contudo, cabe-nos, primeiramente, entender o conceito de signo, suas funções e o porquê de iniciativas dessa natureza serem denominadas *Tradução Intersemiótica*.

Os signos funcionam como um modo de expressão do pensamento, assim com defendido por Plaza (2003):

O pensamento pode existir na mente como signo em estado de formulação, entretanto, para ser conhecido, precisa ser extrojetado por meio da linguagem. Só assim é que pode ser socializado 'pois não existe um único pensamento que não possa ser conhecido' (PIERCE, s/d) (sic). Pensamento e linguagem são atividades inseparáveis: o pensamento influencia a linguagem e esta incide no pensamento. (p. 19)

O pensamento guia o conteúdo a ser representado. Porém, esta representação é limitada às características do tipo de linguagem usada. Isto implica a não garantia de que o pensamento se expresse exatamente de acordo com as intenções/desejos de seu emissor. Portanto, os códigos estão à mercê do meio em que circulam para transmitir a mensagem. Plaza (2003) aborda, ainda, como o pensamento se predispõe à linguagem para se consolidar como signo, pois:

Pela mediação da linguagem como 'terceiro universo' entre o real e a consciência, temos um pivô que define as relações do homem com o real [...] cada linguagem nos faz perceber o real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência. A mediação do mundo pelo signo não se faz sem profundas modificações na consciência, visto que cada sistema-padrão de linguagem nos impõe suas normas, cânones [...]" (p. 19)

Percebemos que o pensamento se sujeita às minúcias dos sistemas signícos para se expressar – como aponta J. Ransdell (*apud* PLAZA, 2003) “o homem propõe, o signo dispõe” – e que estes signos comportam características singulares de suas linguagens, propiciando interpretações variadas. Eco (2009, p.11) aborda que o signo deve ser “[...] emitido INTECIONALMENTE e produzido ARTIFICIALMENTE.”, relatando que apesar da existência de uma intenção na produção de um signo, haveria a artificialidade que estaria relacionada à submissão as regras da linguagem em que a mensagem circulará.

O signo possui, ainda, um objeto referente. Ao representarmos este objeto através de um signo, utilizamos outro signo, o que remete a uma cadeia inimaginável de representações, criando uma semiose ilimitada (ECO, 2009). Não obstante, a tradução também usa da substituição de signos por outros signos para expressar os principais pressupostos de uma representação, como ressaltado por Jakobson, (2003, p. 65) “[...] nenhum espécime lingüístico pode ser interpretado pela ciência da linguagem sem uma tradução dos seus signos em outros signos pertencentes ao mesmo ou a outro sistema.” Para Jakobson (2003), todas as possíveis re-representações destes signos tirariam usufruto de algum tipo de tradução, sabendo-se que a concepção de tradução de Jakobson engloba três tipos:

- 1) A tradução intralingual ou *reformulação* (*rewording*) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
- 2) A tradução interlingual ou *tradução propriamente dita* ‘consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A tradução inter-semiótica ou *transmutação* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não-verbais. (p.65)

Tratando-se do último quesito, percebemos que Jakobson (2003) trouxe outra visão do que seria a tradução e sua literalidade. No entanto, e apesar de ser o precursor deste conceito, há na descrição do autor uma restrição quanto à tradução inter-semiótica, que estaria relacionada apenas a tradução de signos verbais para signos visuais. Autores como Diniz (2011) definem esta tipologia como tradução de sistemas signícos diferentes. Já Eco (2011) criaria, inclusive, subseções da tradução inter-semiótica a exemplos da intrasemiótica para adaptações de suvenires de construções idênticas aos pontos turísticos.

A tradução intersemiótica, portanto, ultrapassa a transposição de uma língua para outra, e preocupa-se com a transposição de um sistema de signos para outro. Plaza (2003) defende que “[...] na Tradução Intersemiótica, como tradução de diferentes sistemas de signos, tornam-se relevantes as relações entre sentidos, meios e códigos.” (p.45). Sendo assim, por não usarem o mesmo meio, assim como tradução interlingual, os meios, os sentidos, e os códigos presentes é que são relevantes, pois é através da manipulação destes meios, no ato de produção, que perceberemos a (re) construção do pensamento que gerou a mensagem inicial, apesar da não garantia de que o “receptor” decifrará a mensagem inicial de modo apropriado ou de que o “emissor/tradutor” (re) emitirá esta mensagem sem a existência de ruídos.

Contudo, traduzir implica, ainda, criar. Os questionamentos levantados que se dispõem a discutir sobre a criação ou recriação da mensagem, nos faz pensar na similitude entre os dois atos. Paz (1971) destaca as dificuldades existentes no ato da tradução:

[...] traduzir é muito difícil, não menos difícil do que escrever textos mais ou menos originais – mas não é impossível [...] Tradução e criação são operações gêmeas. De um lado, [...] a tradução é indistinguível muitas vezes da criação; de outro, há um incessante refluxo entre as duas, uma contínua e mútua fecundação. (*apud*. PLAZA, 2003, p. 26)

Sendo assim, o ato de traduzir torna-se o ato de (re) criar em outra língua ou linguagem os aspectos apresentados na transmissão inicial da mensagem. Nesta recriação há a tentativa, primeiramente, de desvendar o texto original, e, posteriormente, de transmutá-lo para outro sistema de signos, como defendido por Plaza (2003):

Fazer tradução toca o que há de mais profundo na criação. Traduzir é pôr a nu o traduzido, tornar-se visível o concreto do original, virá-lo pelo avesso. A partir disso, pode-se afirmar que, à maneira de vasos comunicativos, tradução e invenção se retroalimentam. (p. 39)

A transposição para sistemas de signos distintos apresenta, de maneira mais explícita, o papel de tradutor como criador. Eco (2011), no livro *Quase a mesma coisa*, apresenta esta particularidade da arte da tradução. Uma vez que o tradutor

também é um leitor, ele terá uma interpretação da obra. Eco apresenta os termos tradução/interpretação de modo que ambos os atos têm como objetivo direcionar a significação, sabendo-se que “uma interpretação sempre precede uma tradução” (p. 276). Sendo assim, existe algo do tradutor que é adicionado à nova versão em outra língua, e, no case de “Uma boa tradução [...] uma contribuição crítica para a compreensão da obra traduzida” (p.276). Não obstante, com a tradução Intersemiótica, a recriação torna-se bem mais evidente, pois este processo de tradução, assim como defendido por Diniz (2011),

[...] **consiste** na procura de equivalências entre os sistemas. Isto quer dizer que um elemento x que ocupa um determinado lugar num determinado sistema de signos [...] seria substituído, na tradução, por um outro elemento x' que exercesse a mesma função, porém no outro **sistema** de signos [...] (grifo do autor, p. 1002)

A autora defende que existe uma procura por equivalentes. Porém, esta procura aparece de modo diferenciado da tradução interlingual, pois, inexistindo uma preocupação com significantes que possam servir de substitutos, preocupa-se com o conjunto de signos, em outra linguagem, que possa transmitir uma mensagem equivalente. No caso da tradução intersemiótica, essa tradução ou recriação utiliza signos que agem de maneira diferente. Plaza (2003) baseado na semiótica Peirceana, apresenta os três principais tipos de signos:

ÍCONES: São signos que operam pela semelhança de fato entre suas qualidades, seu objetivo e seu significado. O ícone, em relação a seu Objetivo Imediato, é signo de qualidade e os significados, que ele está prestes a detonar, são meros sentimentos tal como o sentimento despertado por uma peça musical

.....  
ÍNDICES: operam antes de tudo pela contigüidade de fato vivida. O índice é um signo determinado pelo seu Objeto Dinâmico em virtude de estar para a relação real

.....  
SÍMBOLO: operam antes de tudo, por contigüidade institutiva, apreendida entre sua parte material e seu significado. Determinado por seu Objetivo Dinâmico apenas no sentido de ser assim interpretado, o símbolo depende portanto de uma convenção ou hábito [...] (p.22)

A classificação dos principais tipos de signos de Peirce foi uma das grades contribuições para o campo da semiótica peirceana, reconhecida por autores como ECO (2009). As poucas ressalvas desta semiótica estão direcionadas a

interpretação dos signos, que no caso Peirceano não apresenta esta interpretação como “[...] uma interpretação possível, por parte de um intérprete possível” (MORRIS *apud* ECO, 2009, p. 11). Dito de outro modo, Peirce não havia excluído o interpretante; contudo, sua semiótica não demonstra a existência das possibilidades de interpretantes, e, conseqüentemente, de interpretações.

Estes signos são utilizados pelos interpretantes com o intuito de compreender o mundo, através dos cinco sentidos, pois é através destes que a realidade nos é representada de tal modo que devemos conceder a verdadeira relevância para as demais reações do nosso corpo que adicionam outros sentimentos durante a decodificação dos signos. Plaza (2003) demonstra as possibilidades de percepção destes signos através dos sentidos:

Os receptores no ouvido interno nos informam da nossa posição em equilíbrio durante o movimento, assim como a posição da cabeça e corpo. Os receptores do tato, instalados na pele, nos informam constantemente a qualidade do ambiente e, sobretudo o movimento sacádico dos olhos está coordenado com o movimento e a manipulação dos objetos no mundo.” (p. 46)

O corpo trabalha em prol de uma significação da realidade. Portanto, mesmo que nos falte habilidade de percepção por parte de algum dos sentidos tende-se a significar o mundo através dos outros instrumentos disponíveis. Percebe-se que, no caso dos quadrinhos e do cinema, há uma supervalorização da visão, e, ainda, a utilização da audição em outro plano. Contudo, outros sentidos podem ser usados durante a apresentação das mídias, oriundos da reação causada, por nossos corpos, ao percebermos os signos<sup>18</sup>, demonstrando a conotação<sup>19</sup> (ECO, 2009) existente.

Atualmente, tem-se direcionado grande atenção a esta área de pesquisa, como salienta Sullivan (2011): “Adaptações ou traduções Intersemióticas de livros, peças ou romances gráficos para filmes tem sido consideradas sob o título de traduções por muitos acadêmicos [...]”<sup>20</sup> (p.11). A tradução do romance gráfico para o cinema

<sup>18</sup> Uma cena de terror, por exemplo, pode causar arrepios, que serão percebidos através do tato.

<sup>19</sup> Eco defende a existência de uma conotação que sucede a denotação dos signos. A cena de terror poderia nos assustar (denotação), e, posteriormente, causar arrepios (conotação).

<sup>20</sup> No original: Adaptations or intersemiotic translation of books, plays or graphic novels to film have been considered under the heading of translation by many scholars [...]”

apresenta certas facilidades a primeira vista, uma vez que ambas podem ser definidas como arte sequencial por usarem imagens que, juntas, contam um enredo. Porém, ambas se distinguem em seus aspectos de confecção e de transmissão da mensagem. Eisner (1999) exemplifica algumas das diferenças de confecção existentes entre as mídias:

A arte seqüencial, tal como é praticada nas histórias em quadrinhos, apresenta um obstáculo técnico que só pode ser superado com a aquisição de certa habilidade. O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma idéia ou emoção podem ser expressas por uma centena de imagens exibidas numa sequência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, esse efeito só pode ser simulado. (p. 24)

A arte sequencial dos quadrinhos direciona o leitor a inferir ações que precedem ou sucedem uma ação. Já no cinema, o enredo se constrói pela apresentação das ações, sem a necessidade de inferir algo que não se apresenta. Outro aspecto que distingue as duas mídias refere-se aos tipos de signos usados, pendendo a linguagem dos quadrinhos para o icônico, enquanto o cinema inclina-se para o indicial<sup>21</sup>.

---

<sup>21</sup> Ambas as mídias podem migrar entre as duas classificações de signos, uma vez que temos, atualmente, personagens de quadrinhos desenhadas de modo *realista* (RAMOS, 2009) e até hiper-realista, nos casos de *Comics* pintados a óleo. Quanto aos cinemas, temos as adaptações de *Comics estilizadas* e *caricatas* (RAMOS, 2009), com a predominância de ícones ao invés de índices.

#### 4 CONFRONTO ENTRE MÍDIAS: A ANÁLISE DA (RE) CONSTRUÇÃO DA TRAJETÓRIA DE (PERSONAGEM) CODINOME V

O enredo de *V for Vendetta* acontece em uma Inglaterra do futuro, tomada por um regime totalitário que preza pela segregação dos indivíduos por cor, raça e orientação sexual. Em ambas as mídias, a história começa com as personagens principais (Evey e Codinome V) se preparando para sair de casa, ambas, em frente ao espelho e acompanhado o programa de rádio.

Figura 10: Evey e Codinome V se preparando para sair de casa



Fonte: Moore e Lloyd, 2005, p. 09.

Codinome V e Evey se encontram, em seguida, em uma situação na qual Evey – que no romance gráfico é uma órfã de dezesseis anos disposta a se prostituir – está prestes a ser sexualmente abusada e posteriormente assassinada pelos *fingermen*<sup>22</sup> (dedos-duros), polícia que patrulha Londres após o toque de recolher vigente na cidade. A estratégia usada, no Romance Gráfico, escolhe por nos apresentar as protagonistas de modo inesperado, isto é, em situações conflituosas e, posteriormente, no decorrer da narrativa, concede ao leitor a origem destas personagens, de modo parcial ou integral. Contudo, o título do primeiro capítulo sugere uma das características principais da personagem Codinome V. A escolha do título, “the villian” (o vilão), deixa claro que o protagonista vai de encontro às

<sup>22</sup> Na língua de origem a palavra “fingar” pode designar denunciar, dedurar, à polícia um crime cometido.

ideologias e leis que regeriam aquela sociedade. Codinome V é, portanto, apresentado como um *outcast*, um herói que deixa de ser herói, e considera-se um vilão.

No entanto, o uso da palavra *vilão*, no Romance Gráfico, tem conotações ambíguas, pois, apesar da personagem se intitular como tal, ela será definida pelos leitores como um herói, vilão aprovado, que apresenta dilemas humanos e o seu excesso e determinação o fará alcançar objetivos que os homens comuns não conseguiriam. Contudo, a insanidade de Codinome V no enredo, associada aos assassinados que ele cometerá, faz-nos questionar o egocentrismo da personagem e seu excesso que agora comportaria um teor de crueldade digna de um anti-herói. Esta segunda caracterização condiz melhor com o termo vilão e seu significado na atualidade. No entanto, a escolha deste termo não está apenas relacionada ao seu sentido contemporâneo, mas a sua origem latina de *villanus* que designa “trabalhador rural”, aquele que trabalhava em prol de uma Vila, e cujo status era inferior ao de cavaleiro. Neste momento, os autores criam uma alegoria de que esta personagem teria uma origem não nobre - mas rústica, grosseira e destituída de educação – dispondo-o, posteriormente em uma migração do conceito para questões de ordem moral e de caráter, a vendeta. Codinome V se apresenta, assim, como “the villain” com o intuito de assumir um papel pré-definido para aqueles que, como ele, não se encaixam na sociedade do enredo, aceitando ironicamente o papel de vilão.

A abertura da narrativa com uma situação tida como *a damsel in distress*, em que uma donzela está em perigo e precisa de um herói para salvá-la, apresenta três padrões se mesclam: vítima (heroína), herói e vilão. Existe assim, o reforço do conceito de narrativa quando pensamos que, em uma trama, que pode ser tanto ficção quanto engano em que as personagens, vestem conscientemente suas máscaras.

Apenas no filme é dada uma prévia de quais seriam as ideologias e objetivos da personagem “V”, com a lembrança de uma mulher que teria amado a Guy Fawkes ao recordar o dia da execução desta personagem histórica em 5 de novembro de 1605, quando Guy Fawkes falhou na tentativa de explodir o prédio do parlamento inglês e foi condenado a forca. A partir de então, este dia foi lembrado e celebrado,

na Inglaterra, como o dia de Guy Fawkes, cujo rosto constitui uma característica marcante da personagem Codinome V. A primeira distinção entre os enredos, do filme e do Romance Gráfico, aparece no momento em que o Parlamento Inglês é explodido, pois, na primeira mídia, este acontecimento representa o clímax da estória, sendo demonstrada apenas no final de todo o enredo, enquanto, na segunda, introduz as pretensões da personagem e justifica o uso da máscara da protagonista. Podem-se perceber, ainda, as relações existentes entre a data comemorativa e o algarismo romano V, que apenas reforça a ideia de que grande parte do enredo se entrelaça com a história deste número.

O passado da personagem Codinome V, apesar de parcialmente obscuro, é uma das principais premissas para se entender a obra e o termo *Vendetta* (Vingança). Este passado, no entanto, resume-se ao Campo de Reestabelecimento de Larkhill<sup>23</sup>. O recorte foi feito de modo que esta personagem existe apenas após seu aprisionamento. O Campo de Reestabelecimento é mencionado, primeiramente, durante o sequestro de Lewis Prothero - antigo comandante do Campo de Reestabelecimento e radialista que faz a *Voice of Fate* -, em que Codinome V, reassumindo o papel de vilão, recria o cenário da instituição. Nesta cena, Prothero acorda com as vestes de um comandante, supostamente iguais as de seu tempo como funcionário de Larkhill, e encontra uma placa como o nome do campo de Reestabelecimento com parte de sua coleção de bonecas – Prothero era colecionador de bonecas – vestidas como prisioneiros. Estas bonecas são, após algumas discussões entre as duas personagens, incineradas com o intuito de fazer menção a antiga função de Prothero, encarregado de incinerar os corpos dos prisioneiros. Neste momento, são traçadas as primeiras associações da letra “V” ao número 5 em algarismo romano. Percebe-se que Codinome “V” foi um dos antigos prisioneiros, alguém cujo comportamento era adverso ao dos outros, a ponto de ser lembrado. Até este momento, a narrativa se desenvolve de modo que os reais motivos da Vingança ainda permanecem desconhecidos.

---

<sup>23</sup> No original: “Larkhill Resettlement Camp” (p. 28). A personagem Codinome V lida com as palavras “Concentration” e “Resettlement” com o intuito de mostrar a verdadeira função da instituição (MOORE, LLOYD, 2005, p. 33).

No filme, o sequestro de Prothero inexistente. Porém, esta personagem é assassinada por Codinome V. Durante o homicídio são apresentadas as referências da estadia de Prothero no Campo de Detenção<sup>24</sup>, por meio de *flashbacks*, e sua função converte-se na de comandante que pune os prisioneiros com choques e não, originalmente, como o responsável pelos fornos. A menção das roupas de Prothero também aparece da mesma forma, e pressupõem que a personagem era bastante vaidosa. Contudo, as bonecas de Prothero, bem destacadas no Romance Gráfico, aparecem no filme de modo meramente ilustrativo, com uma quantidade reduzida de oito bonecas vestidas com uniformes laranjas no plano de fundo do crime (00:33:11). No entanto, percebe-se a alusão ao Romance Gráfico, já que as bonecas estão vestidas com fardamentos de prisioneiros em ambos os casos: na mídia impressa, elas teriam sido vestidas como tal por Codinome V, para serem incineradas como os prisioneiros de Larkhill. Ao invés de, por meio de *flashbacks*, como no livro, levar o personagem a lembrar o passado, o diretor, no filme, opta, em uma das falas de “V”, pela menção a uma personagem de “A Christmas Carol”, obra do famoso autor britânico Charles Dickens: “V” se intitula como “O fantasma dos natais passados”<sup>25</sup>. A menção à personagem do conto, apesar de útil, pode criar ambivalências, uma vez que, nos escritos de Dickens, o Fantasma aparece com o intuito de assombrar Scrooge e fazê-lo redimir-se de seu comportamento avarento dos últimos anos. O espírito demonstra a Scrooge as cenas que fizeram com que esta personagem odiasse o natal. No caso de *V for Vendetta*, a personagem Prothero não é merecedora de compaixão por Codinome V que veio com a pretensão de assustá-la, e, posteriormente, puni-la, assassiná-la, sem qualquer oportunidade de redenção.

A segunda menção das características do passado de Codinome V, apresentadas pela própria personagem, aparece durante a morte do Bispo Anthony Lillian, antigo padre no Campo de Reestabelecimento. Neste caso, temos um contraste entre as citações do filme e do Romance Gráfico. Porém, ambas têm o intuito de classificar “V” como o demônio do passado que vem aterrorizar Lillian e seus princípios religiosos. Estas alusões, que retratam “V” como alguém contra os princípios da

---

<sup>24</sup> No filme a terminologia “Resettlement” foi mudada para “Detention”. Isto se dá pela adaptações quanto da cena em que o diretor, tendo excluído a guerra em 1988, tenta compensar as práticas desta instituição.

<sup>25</sup> No original: “A ghost of Christmas past.”

Igreja, começam a aparecer, no Romance Gráfico, com a menção as duas últimas estrofes do poema *Jerusalem* de Willian Blake (2012):

Bring me my bow of burning gold:  
Bring me my arrows of desire:  
Bring me my spear: O clouds unfold!  
Bring me my chariot of fire.

I will not cease from mental fight,  
Nor shall my sword sleep in my hand  
Till we have built Jerusalem  
In England's green and pleasant land.

E posteriormente, por meio de alguns fragmentos da música “Simpathy for the Devil” dos Rolling Stones. Estas alusões, associados ao uso dos signos gráficos (RAMOS, 2009) – como chifres que se formam com o reflexo da luz no cabelo de Codinome V – complementam a ideia de que V seria um demônio que volta para assombrar o Bispo.

**Figura 11: Signos Gráficos formando chifres**



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p.54

No entanto, estas referências só podem ser entendidas de modo apropriado por leitores conhecedores de ambos os textos citados. No filme, tendo a impossibilidade de fixar os signos gráficos, McTeigue preferiu substituir as referências dos autores

citados por uma citação de *Richard the third*, de William Shakespeare: “E assim, visto minha infâmia explícita, com estranhas e velhas intenções, roubadas desde então das escrituras sagradas, e pareço um santo, quando mais faço o papel de diabo.”<sup>26</sup> (2005, p. 106, tradução nossa). Apesar das intenções de Richard não serem as melhores, o diretor conseguiu recriar com esta citação a menção ao diabo e retomou a ideia de Codinome V como vilão, o associado ao Duque de Gloster, protagonista e vilão desta peça de Shakespeare.

Codinome V aparece ainda, em ambas as mídias, na leitura, feita por M. Eric Finch, do diário da Doutora Delia. Com uso da legenda narra-se alguns acontecimentos desde chegada da doutora ao Campo de Larkhill, com o intuito de fazer pesquisas hormonais em humanos.

Figura 12: Delia no Campo de Larkhill



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p. 80

A estadia da doutora no campo de reestabelecimento faz com que esta personagem sinta desprezo pelos refugiados. Em seu diário, a personagem escreve “[...] Eles são tão fracos e patéticos que você se vê odiando-os.” (tradução nossa)<sup>27</sup> e acrescenta “ Eles não brigam ou lutam contra a morte. Eles apenas olham para você com olhos de fracos. Eles me causam náuseas, fisicamente. Eles mal são

<sup>26</sup> No original: “And thus I clothe my naked villainy with old odd ends stolen forth from holy writ and seem a saint, when most I play the devil.”

<sup>27</sup> No original: “They’re so weak and pathetic you find yourself hating them.”

humanos”<sup>28</sup> (MOORE; LLOYD, 2005, p. 80, tradução nossa). Delia, apresenta-se, no Romance Gráfico, através do discurso de Mr. Finch, como uma doutora caridosa. Contudo, o seu diário comporta uma conduta diferente da que a personagem apresenta quando Eric a conhece.

A personagem Codinome V aparece como um dos prisioneiros deste Campo de Reestabelecimento. No entanto, grande destaque é dado ao estado psicologicamente alterado desta personagem, mostrando como sua conduta difere da dos outros prisioneiros. “De modo estranho, ele desenvolveu um daqueles curiosos efeitos reversos que parecem atingir certa categoria de esquizofrenia. Sua personalidade tem se tornado totalmente magnética. Ele fala muito pouco...mas há alguma coisa no jeito como ele olha para você.”<sup>29</sup> e acrescenta “Ele me olhou hoje como se eu fosse algum tipo de inseto. Seu rosto era tão feio. Eu tenho pensado nisso durante toda esta noite”<sup>30</sup> (MOORE, LLOYD, p.81, tradução nossa). Neste momento, a personagem mostrou certo desprezo, o que a distinguiu das outras que foram consideradas por Delia como “patéticas”. A descrição do desprezo de Codinome V pelos funcionários do Campo de Reestabelecimento é a marca do início da mudança de crença e passividade. Este desprezo associa-se, posteriormente, ao encontro da carta de Valerie, prisioneira que faleceu no Campo de Reestabelecimento, por V, que afetaria a personalidade do protagonista e a sua Vendetta.

O relato de Delia prossegue com a descrição do comportamento do prisioneiro da sela 5, Codinome V, cujas habilidades de botânica eram veneradas por produzir alimentos e fazer brotar rosas que haviam sido extintas antes da guerra que antecedeu o regime de Adam Susan, líder do partido. Apesar de seu comportamento estranho, a doutora apresenta um grande interesse por este prisioneiro em particular, pelo modo como ele a instiga, age e pela resistência aos experimentos. O marco da libertação desta personagem aparece quando há uma explosão no Campo

---

<sup>28</sup> No original: “they don’t fight or struggle against death. They just stare at you with weak eyes. They make me want to be sick, physically. They’re hardly human.”

<sup>29</sup> No original: “Strangely, He developed one of those curious side effects which seems to afflict certain categories of schizophrenic. His personality has become totally magnetic. He says very little...but there is something about the way he looks at you.”

<sup>30</sup> No original: “He looked at me today as if I were some sort of insect. He looked at me as if he was sorry for me. His face was very ugly. I’ve been thinking about it all evenings.”

de Reestabelecimento, provavelmente provinda dos componentes químicos que eram fornecidos ao prisioneiro por causa de suas habilidades. No filme, existe esta fascinação pelo caso V. O diário de Delia demonstra como o caso V tornou-se intrigante. Em sua fala sobre V, Delia explica a partir do minuto 59:

Existe um caso que continua a nos dar esperanças. Ele não exibe nenhuma das patologias imunológicas que os outros desenvolveram. Eu tenho descoberto anomalias celulares em seu sangue que eu não consigo categorizar. A mutação parece ter começado o anormal desenvolvimento de cinestesia básica e reflexos. O objeto disse que não podia se lembrar de quem era ou de onde veio. Quem quer que ele fosse ele é agora a chave dos nossos sonhos e a esperança de que tudo isso não será em vão<sup>31</sup> (V FOR VENDETTA, 2005, tradução nossa)

O filme acaba por explicar o que o Romance Gráfico deixa vago. A personagem Codinome V não apresenta uma identidade que a defina e suas alterações estão diretamente relacionadas ao que aconteceu no Campo de Detenção. V, como corpo, teria morrido durante a sua prisão. A falta de memória da personagem não deixa claros os motivos pelos quais esta personagem foi aprisionada. “V”, antes de entrar no Campo de Larkhill, poderia ser de outra etnia, se não gaulesa, homossexual ou um partidário que ia de encontro ao regime de Adan Susan<sup>32</sup>. A questão sobre a origem de V, no Romance Gráfico, é feita por Evey (p. 96), que questiona os motivos pelos quais V não se sente atraído por ela, supondo que ele seja homossexual: “[...] talvez, você não seja do tipo que paquera mulheres. Mas, gosta de, não há nada de errado com isso.” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 96, tradução nossa) ou presumindo que ele seja seu pai.

As cenas de “V” no Campo de Reestabelecimento devem ser vistas e comparadas às outras cenas, dentre elas a história de Valerie, contada por meio da leitura da carta por Evey quando ela foi presa e teve sua lealdade testada por Codinome V. Nesta cena, Valerie é a mulher da sala 4, indicando que esta personagem foi

<sup>31</sup> No original: “There is one case that continues to give me hope. He exhibits none of the immune-system pathologies the other subjects developed. I've discovered cellular anomalies in his blood that I've been unable to categorize. The mutations seem to have triggered the abnormal development of basic kinesthesia and reflexes. The subject said he could no longer remember...who he was or where he was from. Whoever he was, he is now the key to our dream...and the hope that all of this will not have been in vain.”

<sup>32</sup> Vale lembrar que, no filme, o sobrenome desta personagem sofre alterações para Adan Sulter, que seria deriva do verbo *insult*, do latim *insultāre*, e que significa “falar ou se expressar de modo rude”, havendo, ainda, a adição do sufixo *er* que transforma esta palavra em um substantivo.

aprisionada em época contemporânea a de Codinome V. As cenas de Valerie demonstram a rotina de castigos dos prisioneiros do Campo de Restabelecimento. Contudo, presume-se que V não tenha sofrido todos os castigos destinados à Valerie: principalmente por sua capacidade de sobreviver aos experimentos sem mutações no corpo, ele conquistou regalias das quais os outros prisioneiros foram privados. Porém, a descrição das cenas é de fundamental importância para compor o enredo da obra, uma vez que Valerie – antiga atriz que foi aprisionada por ser lésbica – tem como inicial de seu nome a letra “V”, que reforça a ideia da *Vendetta*. Valerie seria, então, um dos grandes motivos da vendeta de V. No filme, a compreensão da relação entre a vendeta fica explícita em uma das falas de Evey “Você esteve na cela próxima a dela. E, este é o motivo disso tudo. Você está devolvendo a eles o que eles fizeram com ela.”<sup>33</sup> (V FOR VENDETTA, 2005, 01:27:36), que reafirma e resume todo o processo que as vítimas passaram até que restassem apenas cinco pessoas, que no romance gráfico seriam alojadas em cinco cabines criadas apenas para elas. McTeigue, neste momento, direciona a construção de sentidos e compensa a omissão de algumas cenas referentes que possibilitariam esta interpretação.

Temos, dentre os principais indícios, o nome da rosa (Violet Carson)<sup>34</sup> que é dada a algumas personagens após a sua morte, da mesma espécie das que Codinome V faz brotar no Campo de Restabelecimento, causando surpresas para todos. Contudo, presume-se que aquelas rosa brotavam para Valerie: “Ele faz brotar rosas, bonitas rosas.”<sup>35</sup> dizia Delia (MOORE & LLOYD, 2005, p.81, tradução nossa). As rosas que V fez brotar em memória de Valerie são oriundas da constante menção da simpatia de Valerie por rosas em sua história, uma vez que a mesma foi presenteada com a flor, por sua namorada Ruth, no dia dos namorados (Valentine’s Day) de 1985. Destarte, a menção de que após a guerra não haviam mais rosas. “em 1988 houve a guerra e depois disso não houve mais rosas”<sup>36</sup> (MOORE & LLOYD, 2005, p.158, tradução nossa) foi um dos motivos que fizeram com que o prisioneiro as revivesse. As rosas só seriam então mencionadas posteriormente

<sup>33</sup> No original: “You were in the cell next to her. And that’s what this is all about. You’re getting back at them for what they did to her.”

<sup>34</sup> No filme: Scarlet Carson

<sup>35</sup> No original: “He grow roses, beautiful roses.”

<sup>36</sup> No original: “in 1988 there was the war and after that there were no more roses”

quando Evey pergunta a Codinome V se ele havia feito brotar as rosas da Shadow Gallery para Valerie, e o herói nos diz que as faz brotar em memória da atriz: “Eu as broto em sua memória”<sup>37</sup> e acrescenta “Mas eu as dou a outras pessoas perante a ocasião”<sup>38</sup> (MOORE & LLOYD, 2005, p. 176, tradução nossa). A reconstrução das cenas do Campo de Larkhill acrescentam uma nova característica na personagem V, o vilão, nas alusões que o apresentam como vítima no passado para justificar a sua conduta no presente.

No filme, existe uma conotação amorosa na relação entre “V” e Evey. Nesta mídia, as personagens começam a se aproximar quando V está prestes a ser preso por Dominic, parceiro de Mr. Finch, e Evey atira spray de pimenta nos olhos do oficial de polícia. A partir de então, Evey passa a viver com V, como prisioneira, e não voluntariamente, como no Romance Gráfico. Esta conotação amorosa compõe um Codinome V que comporta sentimentos e que não está apenas interessado na vendeta: o protagonista se torna o “mocinho” da história, deixando sua referência como manipulador de lado. Apesar da existência da frase “I love you” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 167), dita por Codinome V e direcionada a Evey, esta frase apenas expressa o mesmo sentimento que Valerie propunha em sua carta ao dizer “I love you”, e se destina a todos que compartilham do mesmo sofrimento e ainda lutam contra as ideologias que os prendem. Assim, o Romance Gráfico anula apenas uma das possibilidades dos motivos pela qual Codinome V havia sido destinado a Larkhill quando “V” afirma, mesmo em gravação de fita tape, que não é o pai de Evey. Indiretamente, a conotação amorosa exclui duas possibilidades, restando apenas a divergência de etnias e ideologias contra o regime do líder. A impossibilidade de representação de V como pai de Evey, encenada por Natalie Portman na versão cinematográfica, é reforçada pela atriz cuja aparência, presume que esta personagem tenha uma idade superior a vinte anos de idade.

A presença das rosas é marcante na construção do enredo, pois a cada vingança cometida é concedida uma Violet Carson à pessoa assassinada. Porém, existe ainda uma Rosa que não é uma flor, mas uma personagem secundária, Rosemary. A existência desta personagem, apenas no Romance Gráfico, constitui um dos

---

<sup>37</sup> No original: “I grow them in her memory”

<sup>38</sup> No original: “But I give to others upon occasion.”

grandes lapsos do filme - já que o romance gráfico nos faz pensar que Codinome era onisciente - em que não sabemos se codinome V tinha total controle de toda a situação, e sua previsão das reações da população levariam ao comportamento que degenerasse todo o sistema político preestabelecido. Rosemary aparece primeiramente como uma mulher submissa ao marido Derek – o principal responsável pelos *fingermen*, que será posteriormente assassinado por Codinome V. Após a morte de seu marido, Rosemay vê-se em uma situação de submissão sexual a Descombe – funcionário do *The voice*, pelo qual ela demonstra desprezo - para se sustentar. Contudo, Descombe é posteriormente assassinado por estar trajado como Codinome V, e à Rosemary é necessário trabalhar como dançarina em um estabelecimento de varejo de bebidas.

Esta personagem tem um papel fundamental, pois ela é a “Violet Carson”, na versão impressa, destinada a Adam Susan, o líder do regime. Percebe-se a onisciência do protagonista quando Evey, na “Rose Room” (Sala das Rosas), questiona-o sobre a função destas rosas, direcionadas apenas a pessoas “especiais”. Posteriormente, ela pergunta a Codinome V se existe uma rosa para Adam Susan. Ele afirma: “Ah não, não aqui, para ele, eu tenho cultivado a mais especial de todas as rosas.”<sup>39</sup>, (tradução nossa, p.211). Esta rosa, como dito, é Rosemary. De acordo com esta cena, podemos perceber que o autor concedeu ao protagonista não uma simples onisciência da situação, que poderia ser associada ao controle do Computador Fate<sup>40</sup>, sobre as reações da população e a reação de algumas personagens secundárias. Esta ideia será reafirmada na análise das alucinações de Mr. Finch.

A última e mais distorcida versão da prisão de Codinome V acontece durante a visita de Mr. Finch ao antigo Campo de Restabelecimento de Larkhill. Apesar de Mr. Finch ter consumido LSD – que, segundo esta personagem ajudaria a mostrar, de modo transcendente, verdades do inconsciente – estas alucinações servem para reproduzir os acontecimentos do passado, a libertação de Codinome V, além de promover a redenção do detetive por ter sido conivente com o aprisionamento de pessoas durante a implantação do regime. Nesta cena, Mr. Finch, obcecado pela

---

<sup>39</sup> No original: “Oh no, not here. For him I’ve cultivated a most special rose”

<sup>40</sup> Fate é um supercomputador cujas previsões e determinações regem os indivíduos. A menção a este computador aparece apenas no romance gráfico.

morte de Delia – com quem, no Romance Gráfico, ele mantinha relacionamento amoroso – esforça-se para pensar como Codinome V, com o intuito de descobrir as intenções do protagonista e sua trajetória no Campo de Reestabelecimento.

Figura 13: Alucinações de Mr. Finch (02)



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p.213

Mr. Finch projeta em sua mente a partida de seus amigos cuja etnia, religião ou orientação sexual eram diferentes da sua. Ele presenciou o sofrimento com o qual ele foi conivente e formula as mesmas perguntas que aqueles aprisionados fizeram ao questionar os motivos de estarem naquele lugar, sendo drogados e tendo a vida controlada por outros. O momento da libertação de Mr. Finch mistura-se com a descoberta da solução que resultou na libertação física e ideológica de Codinome V. Ainda sob efeito da droga, mas em intensidade inferior, Mr. Finch consegue fazer o mesmo percurso feito pelo protagonista até chegar a Estação de Metrô Vitória (*Victoria Station*), cuja placa de desativação parcialmente caída compunha uma sombra em formato de V, indicando o local onde Codinome V estaria. Os quadrinhos que sucedem a entrada de Mr. Finch na estação de metrô mesclam-se entre o assassinato de Codinome V, pelo detetive, e o assassinato de Adan Susan, por Rosemary, a rosa especial cultivada por V.

Figura 14: Assassinato de Codinome V e Adam Susan



Fonte: Moore e Lloyd, 2005, p. 236

O fato de estes acontecimentos ocorrerem simultaneamente no Romance Gráfico indica que, neste momento, a Vendeta tinha alcançado seu objetivo e não havia mais motivos para a existência de Codinome V.

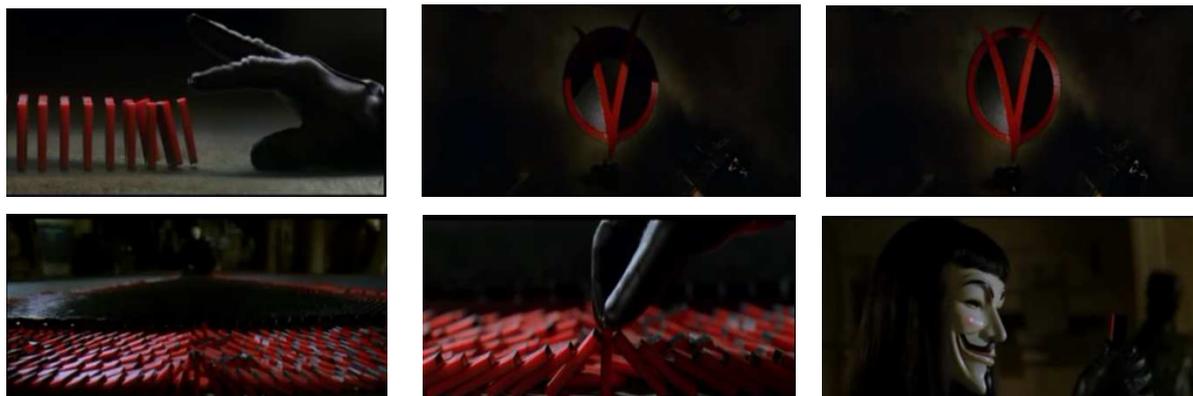
A descrição de Mr. Finch do assassinato de Codinome V proporciona indícios do controle que o “Vilão” tinha de toda a situação. O detetive duvida da possibilidade de Codinome V não o ter assassinado, caso quisesse, ao afirmar “Eu quero dizer, ele é muito rápido, e poderia ter me parado ele...ele poderia ter me matado”<sup>41</sup> (MOORE & LLOYD, p.240, tradução nossa). Esta afirmação, associada a anterior, da morte de Adan Susan por Rosemary, confirma a ideia de que a personagem V foi construída para que se lhe atribuissem total controle e manipulação das outras personagens. Percebe-se que Codinome V se faz como uma ideologia que dá destaque a frase mais famosa, tanto do livro quanto do filme: “Não existe luz ou sangue dentro desta indumentária para matar. Existe apenas uma ideia...Ideias são a prova de bala”<sup>42</sup> (MOORE, LLOYD, 2005, p. 236; V FOR VENDETTA, 2005). Com a vendeta completa, restaria apenas a ideia de um novo sistema político que prezasse pela ausência governo.

<sup>41</sup>No original: “I mean, he is like greased lightning, he could have stopped me, he...he could have killed me.”

<sup>42</sup> No original: “There is no flash or blood within this cloak to kill. There is just an idea... Ideas are bullet proof”

Na versão cinematográfica, a onisciência do protagonista é colocada em xeque no momento da confecção do V com o dominó. No Romance Gráfico não se pode ver a queda de todo o dominó, apenas o início, que é finalizado com Adan Susan descobrindo que Codinome V tem acesso ao Computador *Fate*. O filme, nesta cena, mostra uma falha no planejamento de Codinome V:

**Figura 15: Escultura com dominó**



Fonte: V FOR VENDETTA, 2005, 01:43:31 – 01:44:16

A escultura de dominó simboliza todo o planejamento de Codinome V. A última peça que não cai indica que os planos de Codinome V são passíveis de falhas. Esta falha resulta na dualidade de sentido de que o protagonista que, diferente da sua versão impressa, não controla todas as reações. A cena concede uma prévia do final desta versão em que Codinome V negocia com Creedy a morte de Adan Susan em uma investida que o protagonista não poderia sobreviver. McTeigue, diferente de Moore & Lloyd, apresenta uma situação em que o protagonista vê-se diante da opção de negociar a sua vida para completar a vendeta, em uma investida da qual ele dificilmente sairia vivo.

Antes de sua morte, no Romance Gráfico, Codinome V pede a Evey que retire a sua máscara e veja o seu rosto. Evey, temerosa do que possa encontrar, hesita por pouco tempo, mas retira a máscara de Codinome V. Torna-se surpreendente para a personagem quando Evey descobre que, por baixo da máscara de Codinome V, existiam mais quatro rostos, dentre eles o de seu pai, Gordon, e o seu. Neste instante, a personagem descobre que Codinome V não era mais um corpo e sim uma ideia que esteve presente na mente destas personagens, que lutaram e morreram em prol da liberdade. Então, compartilhando das mesmas ideologias,

Evey assume a identidade de V e faz a última aparição. Na versão cinematográfica, a exposição da identidade ideológica de Codinome V é recompensada após a explosão do Parlamento Inglês, em que personagens, dentre elas algumas que já haviam morrido na trama, aparecem por trás das máscaras de Guy Fawkes que Codinome V havia enviado antes de sua morte.

A trajetória de Codinome V, no Romance Gráfico, finda quando V tem sua identidade assumida por Evey e reinicia por ela dar continuidade ao trabalho do antigo Codinome V<sup>43</sup>. O enredo se constrói de modo que acreditemos que Codinome V morre, mas espera que o desejo de liberdade pela qual ele lutou se propague. A veneração a esta personagem acontece, no Romance Gráfico em um momento singular. As associações iniciais de Codinome V como o demônio mudam no antepenúltimo enquadramento do penúltimo capítulo do Romance Gráfico, fazendo com que o leitor se depare com um contraste entre a personagem:

**Figura 16: Codinome V, momento de veneração**



Fonte: Moore & Lloyd, 2005, p.260

No primeiro dos quadrinhos acima podemos perceber a formação de dois chifres com o cabelo de Codinome V. Já na segunda vemos a mesma personagem de outro ângulo. No entanto, no plano de fundo temos a reprodução de “A Young man at Prayer” de Hans Memling.

<sup>43</sup> No filme, Codinome V morre sem deixar um substituto para guiar as pessoas até a liberdade.

**Figura 17: A young man at Prayer de Hans Memling**



Fonte: The National Gallery, 2012.

O quadro de Memling é famoso pela dúvida existente de sua confecção, pois acredita-se que ele faça parte de uma composição em que dois ou três retratos são associados para formar uma imagem de devoção, pois do lado direito estaria este objeto que geralmente é composto pela Virgem Maria e/ou o menino Jesus para o qual o rapaz estaria olhando. O uso desta imagem associa V ao objeto de devoção – impressão reforçada pela presença do caixão de vidro em que geralmente são colocadas personalidades importantes, chefes de estado, reis, etc – e retoma a ideia de que, após a vendeta, V deixa a mensagem de liberdade que deverá ser propagada por Evey.

Portanto, percebe-se que, na versão cinematográfica, houve uma sensibilização do protagonista, tornando-o mais humano por meio da retirada de grande parte das suas menções como vilão e demônio, assim como a exclusão de cenas em que o V, que entrelaça e liga todo o enredo do romance gráfico, foi omitido. Apesar do enredo ter sido alterado, algumas das simbologias do romance gráfico continuaram presentes como a retirada das máscaras, no final do filme, que revela a identidade de V como uma ideia compartilhada por todos que morreram pela liberdade. Dentre

os aspectos positivos, o diretor soube lidar bem com as citações substituindo-as de modo que produzisse efeito semelhante ao da versão impressa.

## 5 CONCLUSÃO

Tratando-se de uma tradução, o tradutor guia o leitor rumo a significações do texto que ele pressupõe corretas. *V for Vendetta*, em sua versão cinematográfica - mesmo com alteração do enredo, em que Codinome V recebeu características típicas de personagens do cinema, por exemplo, como ser considerado mocinho -, pode guiar o leitor para uma melhor compreensão do romance gráfico. Contudo, a relação entre as mídias torna-se mais necessária se fizermos o caminho contrário, pois para uma melhor compreensão das simbologias existentes no filme é necessária à leitura do romance gráfico, já que é a partir desta que poderemos entender ambas as obras, principalmente o filme, de maneira mais eficiente.

Apesar das alterações, os objetivos foram alcançados de maneira parcial ou integral. Foi preciso, no entanto, a adição de questões essenciais, como as alterações dos heróis durante as Eras dos quadrinhos. Entretanto, objetivos que visavam à definição de Tradução Intersemiótica e sua relação entre criação e recriação não foram aprofundados, por se tratarem de contextos teóricos que careceriam de um maior período para que a pesquisa se adentrasse mais em suas temáticas. No entanto, o último objetivo, que pretendia contrastar as suas mídias com o intuito de demonstrar as possíveis interpretações, foi alcançado.

Quanto a metodologia de análise usada, que se baseava na teoria semiótica permitiu o estudo das interpretações possíveis de interpretantes possíveis, na qual visou-se uma melhor compreensão das mídias e os sentidos que podem ser construídos em canais diferentes. As poucas menções relacionadas ao pragmatismo referem-se à produção e pretendem justificar a falta de uso de alguns recursos da mídia quadrinho.

Houve, dentre os empecilhos do processo de escrita, uma mudança de foco na análise, cujas hipóteses estariam direcionadas mais para a compreensão das ideologias presentes na obra. Ao invés disto, optou-se em abordar a trajetória da personagem Codinome V, por ser o protagonista do enredo, entrelaçado a personagem ao enredo e posicionado de maneira secundária as ideologias presentes em seus discursos. Todavia, e como já foi dito, a reconstrução em outra

mídia fez com que criasse-se um novo Codinome V mais sentimental e que começa a se importar com algo além de sua *Vendetta* quando aparenta se apaixonar por Evey.

Outro aspecto bastante analisado foram às citações usadas pelos autores em que a mudanças trouxeram novas alusões. A escolha de McTeigue tornou as menções mais aparentes ao leitor e tinham o objetivo de compensar os outros recursos da mídia quadrinhos. Já que, as citações do diretor apresentavam sempre uma palavra-chave que se relacionava ao enredo. *V for Vendetta*, contudo, deixa lacunas que poderiam ser preenchidas com uma análise mais detalhada de outras obras de Allan Moore que antecederam a criação deste romance gráfico, analisando a discussão proposta em que a mídia questiona a relação entre os heróis e a sociedade e quais pré-requisitos fazem destes heróis, heróis.

A análise de *V for Vendetta* nos questiona ainda as relações existentes entre literatura e outras mídias que estão tomando o espaço, antes ocupado pela prosa, para a contação de histórias. Além disso, ela nos ajuda a situar estas mídia e suas relações com a sociedade visando questionar como elas conseguem alcançar um grande número de leitores/espectadores. Por fim, questiona-se o modo como estas novas modalidades de literatura vêm sendo lidas pelo homem contemporâneo.

## REFERÊNCIAS:

BERNARD, Mark; CARTER, James Bucky. **Alan Moore and Graphic Novel: Confronting the Fourth Dimension.** Disponível em: <  
[http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1\\_2/carter/](http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_2/carter/)> Acesso em: 17 jul 2012.

BLAKE, Willian. **Jerusalem.** Disponível em: <  
[http://www.progressiveliving.org/william\\_blake\\_poetry\\_jerusalem.htm](http://www.progressiveliving.org/william_blake_poetry_jerusalem.htm)> Acesso em: 07 dez 2012

CALAZANS, Selma. **Hybris.** Disponível em: <  
[http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com\\_mtree&task=viewlink&link\\_id=259&Itemid=2](http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=259&Itemid=2)>, Acesso em 27 nov 2012.

CAMBRIDGE, **Advanced Learner's Dictionary.** 3. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

DICKENS, Charles. **A Christmas Carol.** New York: Dover Publications, 1991.

DINIZ, Thais Flores Nogueira. **A Tradução Intersemiótica e o Conceito de Equivalência.** Disponível em: <  
<http://www.thais-flores.pro.br/artigos/PDF/A%20Traducao%20Intersemiotica%20e%20o%20Conceito.pdf>> Acesso em: 28 nov. 2011

ECO, Umberto. **Apocalípticos e Integrados.** 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

\_\_\_\_\_. **Quase a mesma coisa.** Rio de Janeiro: BestBolso, 2011.

\_\_\_\_\_. **Tratado Geral de Semiótica.** 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

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

GORENDER, Miriam Elza. **Do que são feitos os quadrinhos?** Disponível em:  
<http://www.ufscar.br/rua/site/?p=1327> Acesso em: 29. mar. 2012.

JAKOBSON, Roman. Aspectos Linguísticos da Tradução. In:\_\_\_\_\_. **Linguística e Comunicação.** São Paulo: Cultrix, 2003. p. 63-72.

MCGRATH, Charles. **Not Funnies.** Disponível em <  
<http://www.nytimes.com/2004/07/11/magazine/not-funnies.html?pagewanted=all&src=pm>> Acesso em 28 jun. 2012.

MEMLING, Hans. **A Young Man at Prayer.** Disponível em: <  
<http://www.nationalgallery.org.uk/paintings/hans-memling-a-young-man-at-prayer>>  
Acesso em: 01 dez 2012.

**MERRIAN-WRBSTER Dictionary.** Disponível em < <http://www.merriam-webster.com/dictionary/graphic%20novel>> Acesso em: 07 dez. 2012.

MONIZ, António. **Herói.** Disponível em: <  
[http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com\\_mtree&task=viewlink&link\\_id=235&Itemid=2](http://www.edtl.com.pt/index.php?option=com_mtree&task=viewlink&link_id=235&Itemid=2)> Acesso em 27 nov. 2012.

MOORE, Alan & LLOYD, David. **V FOR VENDETTA.** New York: DC Comics, 2005.

MORAIS, Valdemar de. **DC Comics: Sete décadas de uma Distinta Concorrência**  
Disponível em: <http://fanboy.com.br/modules.php?name=News&file=article&sid=861>  
Acesso em: 04 mai. 2012.

MURRAY, Cristopher. **Graphic Novel.** Disponível em  
<<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/1020959/graphic-novel>> Acesso em: 09 Jun 2012.

PERRY, R. A. **A Brief on Comics and Sequential Art.** Disponível em:  
<http://academic.evergreen.edu/curricular/ppandp/pdfs/a%20brief%20history%20of%20comics-cartoons.pdf> Acesso em: 02 ago 2012.

PIRTREFORTE, Antonio Vicente. **Semiótica Visual: os percursos do olhar.** 2.ed.  
São Paulo: Contexto, 2010.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2003.

SECRET ORIGEN: The Story of *DC Comics*, Mac Carter. New York: DC Entertainment, 2010.DVD, 90 min.

SHAKESPEARE, Willian. Richard the third. In: \_\_\_\_\_. **The Complete Works of Shakespeare.** Hertfordshire: WordsWorth, 2007. p. 98-138.

SILVERMAN, M. "The elements of film". In: SCHOLLES, R. et al. **Elements of literature: essay, fiction, poetry, drama, film**. New York/Oxford: OUP, 1991. p. 1449-1579

SULLIVAN, Carol O'. Mimesis and film languages. In:\_\_\_\_\_. **Translating Popular Film**. New York: Palgrave Macmillan, 2011. p. 9-39

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2010. p. 16- 30.

TABACHNICK, Stephen E. **The Graphic Novel and The Age of Transition: A Survey and Analysis**. Disponível em <<http://muse.jhu.edu/journals/elt/summary/v053/53.1.tabachnick.html>> Acesso em 15 jun 2012.

**THE FREE DICTIONARY**. Disponível em: <<http://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Jezebel> > Acesso em: 12 dez. 2012.

THOMPSON, Ian. Deconstructing the Hero. In:\_\_\_\_\_. MCLAUGHLIN, Jeff , **Comics as Philosophy**. Jackson: University Press of Mississippi, 2005. p. 100-129.

V FOR VENDETTA, James McTeigue. New York: Warner Bros, 2006. DVD, 127 min.

V FOR VENDETTA. New York: DC Comics Inc, set. 1988/ mai.1989. Mensal.

WEINER, Stephan. **Faster than a Speeding Bullet: The rise of the Graphic Novel**. New York: Nantier Beall Minoustchine Publishing, 2003.

WOLK, Douglas. **R.I.P.: The Comic Code Authority**. Disponível em: <<http://techland.time.com/2011/01/24/r-i-p-the-comics-code-authority/>> Acesso em 12 dez. 2012.