



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
Centro de Ciências Humanas Letras e Artes
Programa de Pós-Graduação em Letras



CÁSSIO DE CERQUEIRA OLIVEIRA

V for Vendetta: Um diálogo entre quadrinhos e cinema.

João Pessoa
2016

CÁSSIO DE CERQUEIRA OLIVEIRA

V for Vendetta: Um diálogo entre quadrinhos e cinema.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras do Centro de Ciências Humanas, Letras e artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Letras.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Genilda Azerêdo.

João Pessoa
2016

CÁSSIO DE CERQUEIRA OLIVEIRA

V for Vendetta: Um diálogo entre quadrinhos e cinema.

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras do Centro de Ciências Humanas, Letras e artes da Universidade Federal da Paraíba, como requisito parcial para obtenção do grau de mestre em Letras.

Dissertação de Mestrado avaliada em 18/04/2016 com conceito APROVADO

Comissão examinadora:

Genilda Azerêdo

Prof.ª. Dra. Genilda Azerêdo – Universidade Federal da Paraíba
(Orientadora)

Prof. Dr. Anacã Rupert Agra – Universidade Estadual da Paraíba
(Examinador)

Prof. Dr. Luiz Antônio Mousinho Magalhães – Universidade Federal da Paraíba
(Examinador)

AGRADECIMENTOS:

À professora Genilda, que, de maneira bastante eficiente, me orientou durante a escrita desta dissertação e que muito contribuiu para o meu crescimento científico e intelectual. À minha mãe e ao meu pai (in memoriam) pela confiança que sempre tiveram em mim e em meus projetos. Aos professores e funcionários do programa de Pós-Graduação em Letras da UFPB. A Juliana Salvadori pelo incentivo que me fez dar continuidade aos estudos na academia. Aos amigos e colegas com quem tenho compartilhado frutíferas experiências nestes últimos anos. À Capes pela bolsa concedida.



(FELLINI, Frederico & MANARA, Milo. *Viagem a Tulum*. Vol 1. São Paulo: Editora Globo, 1992)

RESUMO

Esta dissertação de mestrado visa fazer uma análise comparativa das duas versões de *V for Vendetta* (quadrinhos e cinema), dando enfoque à forma e às estratégias de composição narrativa utilizadas pelos autores do romance gráfico, Alan Moore e David Lloyd; e, às estratégias de reestruturação desta narrativa em outra mídia, usadas por James McTeigue na adaptação para o cinema, em 2006. Para alcançar tal objetivo, primeiramente analisamos como alguns romances gráficos de Alan Moore têm sido transpostos para o cinema desde o início deste século, visando posicionar, dentre os textos adaptados e as adaptações, o objeto de estudo deste trabalho. Em um segundo momento, fizemos uso de teorias discutidas por autores como Linda Hutcheon (2011) e Robert Stam (2000, 2008), que trabalham com os conceitos de adaptação, principalmente no que diz respeito à transposição de outras mídias (literatura, quadrinhos, etc) para o cinema, como aporte teórico para embasar esta pesquisa. Por fim, descrevemos como a versão impressa utiliza os recursos dos quadrinhos (imagens e palavras) para compor a narrativa de *V for Vendetta* (1988-1989), e como o filme homônimo de James McTeigue (2006) recria efeitos estéticos semelhantes, ao mesmo tempo em que é influenciado pela especificidade midiática e pela tradição hollywoodiana da qual o filme faz parte.

Palavras-chave: *V for Vendetta*. Adaptação. Quadrinhos. Cinema.

ABSTRACT

This master dissertation aims at elaborating a comparative analysis of the two versions of *V for Vendetta* (comics and cinema), focusing on the form and strategies of narrative composition used by the authors of the graphic novel, Alan Moore and David Lloyd; and also considering how this narrative has been recomposed into another medium by director James McTeigue in his 2006 film adaptation. To reach this objective we first analyze how some of Alan Moore's novels have been transposed to the cinema since the beginning of this century, in an attempt to localize the present object of study between the adapted texts and the adaptations. Secondly, we employ theoretical principles by Linda Hutcheon (2011) and Robert Stam (2000, 2008), who define adaptation mainly in terms of transposition from other media (as comics and literature) into the cinema. Finally, we describe how the printed version used some resources of comics (images and words) to compose the narrative of *V for Vendetta* (1988-1989), and how the homonymous film by James McTeigue (2006) recreates similar aesthetics effects, while also being influenced by filmic specificity and by the Hollywood tradition, characterizing the film.

Keywords: *V for Vendetta*. Adaptation. Comics. Cinema.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: A personagem Evey em <i>V for Vendetta</i> (2005) tem formas realistas; com orelhas, olhos, nariz, etc semelhantes à forma de um humano empírico.....	100
Figura 2: A personagem Dupin, no primeiro volume de <i>The League of Extraordinary Gentlemen</i> (2000), ainda conserva as detalhes semelhantes ao rosto de um humano empírico, mas os traços já não são tão proporcionais.....	100
Figura 3: Personagens com formas caricatas que permitem sua identificação como humanos, mas com traços mais generalizantes (olhos, nariz, bocas e orelhas), desproporcionais à forma de um humano empírico.....	100
Figura 4: Susan interrogando os responsáveis sobre a explosão do parlamento.....	102
Figura 5: Anulação do sexo ou etnia de Codinome V através das roupas e máscara.....	103
Figura 6: Exposição das mãos queimadas de Codinome V.....	103
Figura 7: A Evey do início da narrativa.....	104
Figura 8: Evey sendo abandonada por Codinome V.....	104
Figura 9: Evey em um relacionamento amoroso com Gordon.....	104
Figura 10: Evey após a morte de Gordon.....	104
Figura 11: Evey após preferir morrer a ajudar o partido.....	104
Figura 12: Evey no final da narrativa.....	104
Figura 13: Mãe de Evey sendo sequestrada.....	105
Figura 14: Gordon sendo sequestrado.....	105
Figura 15: Evey sequestrada nos quadrinhos.....	106
Figura 16: Evey sequestrada no filme.....	106
Figura 17: Valerie no romance gráfico.....	107
Figura 18: Valerie no filme.....	107
Figura 19: Representação visual do sonho de Evey.....	108
Figura 20: Visão dos detalhes limitadas pelo contraste entre sombra e luz.....	109
Figura 21: Evey descobre a ficcionalidade em sua experiência na prisão.....	109
Figura 22: A falta de luz utilizada para enganar a personagem e o espectador.....	111
Figura 23: <i>Plongé</i> impossibilitando a visão do rosto do guarda.....	111
Figura 24: Retirada das máscaras de Guy Fawkes.....	112

Figura 25: Assassinato de Descombe.....	113
Figura 26: Balão de ruído expresso na terceira página do primeiro volume.....	118
Figura 27: Emissão de ruído de aparelho de TV.....	119
Figura 28: Fragmentação de balão para causar maior fluidez na leitura.....	119
Figura 29: Remoldagem de formato de balão para indicar particularidades na fala.....	120
Figura 30: Encarceramento de Evey.....	122
Figura 31: Voz de Evey como o novo V, mediada por aparelho eletrônico.....	123
Figura 32: Voz de Evey como o novo V, sem mediação de aparelho eletrônico.....	123
Figura 33: Invasão da BTN.....	124
Figura 34: Balões que distinguem os ruídos de enunciação direta não mediada.....	125
Figura 35: Contraste de diferentes tempos da narrativa demarcados pelo balão.....	126
Figura 36: Letreiramento em formato de planca.....	128
Figura 37: Letreiramento em formato de carta.....	128
Figura 38: Letreiramento em formato de cartaz.....	128
Figura 39: Bilhete com número de telefone de Gordon.....	129
Figura 40: Reverbalização da dualidade da personagem expressa a partir de nome em cartaz de filme.....	129
Figura 41: Reprodução da oralidade na escrita (sotaque).....	131
Figura 42: Letras em formato itálico e de maior tamanho.....	132
Figura 43: Volume da voz de personagem proporcional ao tamanho das letras.....	132
Figura 44: Volume de enunciação verbal aumentado através do tamanho da letra.....	132
Figura 45: Partituras que sonorizam o prelúdio.....	136
Figura 46: V como Maestro.....	137
Figura 47: Ruído de <i>Every time we say goodbye</i> , de Cole Porter.....	140
Figura 48: Sugestão de música através de sua letra.....	141
Figura 49: Legenda funcionando como recurso para retomar narrativa ocorrida no passado.....	144
Figura 50: Uso da legenda como recurso analítico da situação.....	145
Figura 51: Reflexão pensada de Evey durante o seu encarceramento.....	146
Figura 52: Mr. Finch sob uso de drogas.....	146
Figura 53: Evey no bar <i>Kitty-Kat Keller</i>	148
Figura 54: Evey lidando com a morte de Codinome V.....	149

SUMÁRIO:

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. CAPÍTULO I: TRANSPOSIÇÃO DE QUADRINHOS PARA CINEMA: A DEMARCAÇÃO DE UMA TENDÊNCIA.....	15
2.1. DO INFERNO.....	18
2.2. A LIGA EXTRAORDINÁRIA.....	22
2.3. WATCHMEN.....	27
2.4. A OPINIÃO DA CRÍTICA SOBRE <i>V FOR VENDETTA</i> E SUA ADAPTAÇÃO.....	34
3. CAPÍTULO II: QUESTÕES QUE RODEIAM A ADAPTAÇÃO: O QUÊ? QUEM? POR QUÊ? COMO? ONDE? QUANDO?.....	39
3.1. QUESTÕES REFERENTES AO MODO: “O QUÊ?”.....	51
3.1.1. CONTAR \leftrightarrow MOSTRAR.....	54
3.1.2. MOSTRAR \leftrightarrow MOSTRAR.....	59
3.1.2.1. MOSTRAR COMO O MODO DE ENGAJAMENTO DE QUADRINHOS	61
3.1.3. INTERAGIR \leftrightarrow CONTAR OU MOSTRAR.....	63
3.1.4. CONTRAPONTO SOBRE AS “LIMITAÇÕES” DAS ADAPTAÇÕES.....	65
3.2. QUESTÕES SOBRE A AUTORIA E AS MOTIVAÇÕES DA ADAPTAÇÃO: QUEM? POR QUÊ?.....	70
3.3. QUESTÕES REFERENTES AO PROCESSO ADAPTATIVO E À RECEPÇÃO: COMO?.....	74
3.4. SOBRE OS CONTEXTOS DE RECEPÇÃO: ONDE? QUANDO?.....	78
4. CAPÍTULO III: DA PEQUENINA PARA A GRANDE TELA: COMPARANDO AS DUAS VERSÕES DE <i>V FOR VENDETTA</i>	84
4.1. COMPARANDO OS ENREDOS DE <i>V FOR VENDETTA</i>	84
4.2. COMPOSIÇÃO VISUAL: IMAGEM E ESTILO GRÁFICO.....	100
4.3. COMPOSIÇÃO SONORA E VERBAL: ENUNCIÇÃO VERBAL, RUIDO E PENSAMENTO.....	113
4.3.1. DA VISUALIDADE DOS BALÕES À SONORIDADE DA FALA: RECURSOS QUE ADICIONAM SIGNIFICADOS A ENUNCIÇÕES	

VERBAIS ARTICULADAS.....	117
4.3.2. O USO DO LETREIRAMENTO NOS QUADRINHOS E DE SIGNOS ESCRITOS NO FILME.....	128
4.3.3. A REPRODUÇÃO DE PARTICULARIDADES DA ORALIDADE E DO VOLUME DA VOZ.....	130
4.3.4. A SONORIZAÇÃO SUGERIDA NOS QUADRINHOS E ALGUNS USOS DA TRILHA SONORA.....	134
4.3.5. RECURSOS DE EXPRESSÃO DA INTERIORIDADE DAS PERSONAGENS.....	142
4.3.6. A SOBREPOSIÇÃO DE PENSAMENTO, RUÍDO E FALA EM VINHETAS.....	147
5. CONCLUSÃO.....	150
REFERÊNCIAS.....	154

INTRODUÇÃO

Atualmente as adaptações de quadrinhos para o cinema levam milhares de espectadores às salas de projeção, fazendo com que o diálogo entre esses dois tipos de texto seja mais evidente. Entretanto, o diálogo entre quadrinhos e filmes não é tão recente, tem suas raízes no final do século XIX. Essas duas mídias não compartilham apenas algumas semelhanças em seu formato – narrativas que fazem uso de imagens – mas foram cúmplices no surgimento do cinema de ficção.

A primeira obra cinematográfica ficcional foi um *gag* – espécie de filme curto, geralmente cômico – datado de 1895 e produzido pelos irmãos Lumière. O curtíssimo *tape* foi intitulado *L'arroseur arrosé (O regador regado)* e introduziria o cômico na grande tela, além de criar um universo que não possuía nenhuma intenção de verdade, nem fazia menção a quaisquer situações existentes no mundo empírico. Fato curioso é perceber que a primeira gravação ficcional cinematográfica não passa de uma adaptação de um conjunto de tirinhas de quadrinhos que naquela época fora difundida em países como a França, Alemanha e posteriormente no norte da América. Esta tirinha foi inventada por Uzès em 1885, e recebeu o nome de *Arrosage public (O Regador Público)*. Dois anos depois foi adaptada, porém ainda não recodificada, por Hermann Vogel, que a intitulou *L'arroseur (O Regador)*, antes de se tornar o primeiro *gag* da história do cinema (CARDELLINI, 2015). Esta tirinha, apesar de ser publicada em cores, ainda não possuía os signos convencionais dos quadrinhos, como balões de fala ou pensamento; por outro lado, o cinema ainda era desprovido da possibilidade de reproduzir imagens em cores ou de agregar efeitos sonoros do modo como o faz na atualidade.

Desde o final do século XIX até o presente, um processo histórico de desenvolvimento tecnológico modificou os modos de produção de ambas as mídias, levando à adoção de estratégias de composição mais complexas que, no caso dos quadrinhos, por exemplo, permitiram a criação de narrativas mais extensas (como os romances gráficos); já no caso do cinema, não levou apenas ao lançamento de longas-metragens e aos filmes em cores, mas à adoção de estratégias de composição como montagem, alteração de planos, etc; e agregação do som à imagem.

Apesar de sabermos que durante o processo de adaptação cinematográfica existem outros fatores (como aspectos culturais e temporais, a interferência de uma tradição, etc.) que influenciam no resultado do filme, acreditamos que a expansão dos recursos de composição

narrativa também direciona o modo como uma história em quadrinhos pode ser ressignificada em outra mídia. Uma vez que o aparato de técnicas se aprimorou, as possibilidades de aplicação e os novos efeitos criados por estes recursos podem ser percebidos tanto no hipotexto quanto ressoar nas futuras adaptações.

O objetivo deste trabalho é justamente fazer uma análise comparada das estratégias de composição entre uma obra em quadrinhos de Alan Moore e David Lloyd, *V for Vendetta* (1988-1989), e sua adaptação cinematográfica homônima, elaborada por James McTeigue (2006). A escolha deste objeto de estudo não é inócua, mas baseada em duas premissas que, em certo sentido, se contrastam e que serão discutidas no decorrer deste trabalho: 1. A ideia de que uma obra em quadrinhos pode ser mais facilmente transposta para o cinema, já que ambas as mídias fazem uso de imagens; 2. A afirmação de Alan Moore, um dos autores do texto adaptado, de que suas obras da década de 1980 foram elaboradas de modo que não poderiam ser facilmente transpostas para o cinema. Ambas as assertivas só poderiam ser confirmadas ou refutadas se considerássemos analisar a forma que as obras adquiriram para criar significados. Entretanto, elas se contrapõem, uma vez que a primeira defende uma facilidade criada pela suposta semelhança dos recursos de composição; e a segunda destaca uma dificuldade pela utilização de recursos que criam efeitos mais próprios, constituindo-se “intransponíveis”, em outra mídia.

Esta dissertação está dividida em três capítulos. No primeiro deles, elaboramos um panorama das adaptações cinematográficas de obras de Alan Moore, situando-as dentro de um contexto maior (adaptações de quadrinhos para o cinema), e dentro de um contexto menor (adaptações de quadrinhos de Moore para o cinema). O capítulo se subdivide em quatro seções em que são elaboradas, mesmo que superficialmente, breves comparações dos enredos e das estratégias de composição utilizadas pelos adaptadores dos romances gráficos. Desse modo, são comparados três romances gráficos e suas respectivas adaptações: *Do Inferno*, *A Liga Extraordinária*, *Watchmen*. Após uma exposição das obras de Alan Moore e de suas respectivas adaptações, adicionamos uma quarta seção em que resgatamos o que tem sido discutido até então pela crítica sobre as versões de *V for Vendetta*. Nela, percebemos que a crítica deu enfoque principalmente à postura do autor do texto adaptado para com a adaptação, às alterações no enredo e às posturas ideológicas das obras; concedendo pouca atenção à forma.

No segundo capítulo, discutimos o conceito de adaptação. Para tal, fazemos uso principalmente de pressupostos teóricos discutidos por Hutcheon (2011), em seu livro *Uma Teoria da Adaptação*. As concepções trabalhadas por Hutcheon (2011) são articuladas

conjuntamente com textos de autores como Stam (2000) e Plaza (2010), que têm como foco adaptação cinematográfica ou tradução intersemiótica; e textos de autores que trabalham com narratologia, como Gaudreault & Jost (2009) e Genette (s.d). O capítulo se divide em quatro seções que discutem as principais questões que permeiam o processo adaptativo: O quê? Quem? Por quê? Como? Onde? Quando?. A primeira das seções deste capítulo, intitulada “*Questões referentes ao modo: o quê?*”, discute o que seria ou não adaptação, em termos de transposições entre diferentes modos de engajamento (contar, mostrar, interagir); apresentando, inclusive, o preceito de que nem sempre uma adaptação é necessariamente uma recodificação, ou se faz fidedigna ao texto-fonte. A segunda seção, intitulada “*Questões sobre a autoria e as motivações da adaptação: Quem? Por quê?*”, discute a responsabilidade/prestígio atribuído ao autor da adaptação, enfatizando principalmente a premissa de que o adaptador também assume papel autoral e inscreve as suas marcas na adaptação. A terceira seção, “*Questões referentes ao processo adaptativo e à recepção: Como?*”, discute como a transposição em uma diferente mídia pode interferir nas expectativas criadas pelo público sobre o hipertexto¹; o público pode desconhecer ou conhecer o hipotexto e, tratando-se deste segundo caso, pode julgar, apreciar ou depreciar uma adaptação, levando em consideração aspectos como seu grau de conhecimento ou simpatia pelo texto adaptado. A quarta e última seção deste capítulo, intitulada “*Sobre os contextos de recepção: Onde? Quando?*”, também discute a recepção, mas de uma maneira que a conecta com a produção de uma adaptação, enfatizando principalmente os aspectos culturais criados pelos lapsos (distância) temporais e espaciais entre o texto adaptado e sua adaptação, além de destacar como, em adaptações transculturais, estes fatores podem interferir na maneira como o adaptador lê o texto adaptado ou o público interpreta a adaptação.

O último capítulo deste trabalho é destinado à análise comparativa das duas versões de *V for Vendetta*. Aqui, enfatizamos os recursos de composição narrativa, utilizados por Moore e Lloyd, nos quadrinhos, e por James McTeigue, no cinema. Este capítulo se divide em três seções. Na primeira das seções, são analisados os enredos de *V for Vendetta* e as escolhas feitas por James McTeigue para recriar a lógica interna em sua adaptação. Na segunda das seções, de título “*Composição visual: imagem e estilo gráfico*”, são analisados como se fazem presentes os níveis de realismo e ilusionismo em ambas as obras, os efeitos do estilo gráfico

¹ Este termo foi citado por Genette (2010) ao trabalhar com o conceito de *hipertextualidade*, uma das modalidades da *transtextualidade*. O autor descreve hipertextualidade como “[...] toda relação que une um texto B (que chamarei *hipertexto*) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei *hipotexto*) [...]” (GENETTE, 2010, p. 18, grifo do autor). Desse modo, hipertexto pode ser visto com um texto segundo, que retoma um texto anterior (hipotexto).

de David Lloyd, algumas das opções de Moore e Lloyd para provocar o efeito de surpresa na narrativa do Romance Gráfico. Ainda nesta segunda seção, certo destaque é dado às estratégias utilizadas por McTeigue, e as escolhas que, durante a elaboração do filme, reestruturaram algumas das cenas do hipotexto, fazendo uso da imagem-movimento. A terceira seção, de título “*Composição sonora e verbal: enunciação verbal, ruído e pensamento*”, demonstra os diferentes recursos utilizados pelos autores do romance gráfico para reproduzir sons, ruídos e pensamentos. Esta última seção também dá enfoque ao modo como os sons e ruídos foram utilizados pelo diretor para direcionar a atenção para um determinado objeto que apareceu ou aparecerá no campo da câmera; e como o som reforça um grau de naturalismo no cinema que preenche algumas das lacunas que seriam inferidas por um leitor de quadrinhos.

Por fim, e retomando a hipótese inicial, percebemos que apesar de Alan Moore e Lloyd terem experimentado alguns dos recursos dos quadrinhos de maneira que os diferenciasses de outras obras da mesma mídia, concluímos que a tentativa de James McTeigue resultou em uma adaptação que remete ao hipotexto, mas que também é autônoma.

2. CAPÍTULO I: TRANSPOSIÇÃO DE QUADRINHOS PARA CINEMA: A DEMARCAÇÃO DE UMA TENDÊNCIA

Desde a última década do século passado, o compartilhamento e a difusão de informação têm diferido dos modos de compartilhamento de informação de períodos anteriores em que, apesar da existência de mídias visuais, a escrita era predominante. O sujeito contemporâneo, já há algum tempo não lida apenas com informações provenientes de textos escritos, mas também com textos imagéticos de alto teor ideológico e intenções predefinidas. Estes textos, estando ou não acoplados ao texto verbal, nos rodeiam e se apresentam com uma linguagem que propicia, mesmo que de maneira superficial, a compreensão de alguns sentidos do texto pela maneira híbrida com que lida tanto com imagens quanto com palavras.

Textos que acoplam imagens e palavras, diferentemente de textos em que predomina o dado verbal, permitem que indivíduos de espaços geográficos distantes não necessitem de conhecimentos linguísticos – principalmente das línguas naturais – para abstrair algum significado de signos produzidos em outros espaços, devido à potencialidade de sentidos que as imagens podem produzir. Deste modo, percebemos que os gêneros narrativos têm sido compostos de maneira diferenciada, fazendo com que textos predominantemente escritos dividam espaço com textos híbridos que acoplam imagens e palavras, ou retomam formatos predominantemente visuais; mas cuja dinâmica de produção, compartilhamento e recepção de sentidos não se desvinculam da necessidade humana de compartilhar experiências, de (re) contar o que já havia sido dito.

Apesar do grande fluxo de informações provindas de gêneros não narrativos, as narrativas ainda intentam suprir necessidades básicas do intelecto humano, dentre elas, a necessidade de contar e ouvir histórias. Ora, se antes tínhamos Epopeias cantadas ao redor de estátuas, hoje temos filmes, gibis, romances, novelas, dentre outras mídias, que suprem esta necessidade. Diante deste pressuposto, questiona-se o que seria ou não literatura na atualidade, sua relação com outras formas de narrativas, sua originalidade e de que modo ela vem se apresentando em sua relação com as mídias, uma vez que – utilizando-se de instrumentos como o *pastiche* e a paródia – a literatura retoma características do passado e as reagrupa em situações que tendem a manter relações dialógicas e dialéticas com textos anteriores. Deste modo, a produção primária não aparece apenas como uma mera referência, mas adiciona a si novas formas de difusão, alterando não apenas os meios de produção como

também as linguagens pelas quais as mensagens são transmitidas. Estas mensagens, independente do meio ao qual se vinculam, demonstram o intuito humano de socialização de pensamentos através de uma linguagem.

O ato de expressar de modo articulado o pensamento foi o requisito fundamental para que a espécie humana se destacasse e evoluísse perante as outras espécies, criando posteriormente diretrizes para a organização da sociedade que se consolidariam e seriam passadas, de geração para geração, através da comunicação. No entanto, hoje, a superposição de meios e informações nos faz questionar como o mundo contemporâneo lida com as linguagens e como a sociedade tem transmitido e reproduzido padrões de comportamento que nem sempre condizem com os padrões antecedentes, mas que agora conflituam-se com padrões de outras comunidades cujo contato seria previamente impossível. Tendo em vista que estas informações advêm de mídias escritas e/ou visuais, que se (re) constroem em um curto período de tempo, questiona-se ainda como acontece esta relação entre o verbal e o visual que, na tentativa de enviar e receber mensagens claras e precisas, transpõe informações específicas de um sistema de signos para outro; ou reutiliza aspectos do texto anterior e o reaplica para um novo propósito.

Dentre os mais aparentes exemplos de transposição de signos encontram-se filmes que foram recodificados de romances ou contos para o cinema. Filmes cujos enredos provêm de romances são um claro exemplo deste tipo de transposição, na qual romances são traduzidos de um sistema de signos linguísticos para um sistema de signos intersemiótico/audiovisual, processo que alguns classificariam como Tradução Intersemiótica (PLAZA, 2010; DINIZ, 1999) ou, mais amplamente difundido, como Adaptação (STAM, 2008; HUTCHEON, 2011). Podemos pensar em uma mensagem inicial que foi enviada e que, por não ter sido entendida em primeira instância, careceu de uma intervenção externa que a (re)enviasse e garantisse a compreensão; supomos que ambas as terminologias tentam demarcar a existência de interseção na busca da composição de significados. Contudo, e no que concerne à tradução entre línguas naturais, temos o princípio de *equivalência*, que determina – através da transposição de signos linguísticos – quais traduções são mais viáveis, ao procurar um elemento de uma língua que equivalha a outro elemento da língua primeiramente expressado (AUBERT, 1994). Tratando-se de uma adaptação, o princípio de *equivalência* é substituído por uma negociação que se faz necessária, já que o objetivo pode, por exemplo, ser reconstruir os sentidos em sistema de signos diferentes. A adaptação não necessariamente precisa ser fidedigna ao texto fonte, ela pode – por exemplo – reverter o ponto de vista sobre a obra, dar enfoque a outra personagem, adicionar significados que foram, devido ao contexto

histórico, silenciados. A adaptação configura-se como um texto híbrido que altera a nossa maneira de ver o original, expandindo-o e limitando-o ao mesmo tempo.

Como dito anteriormente, estas adaptações acontecem de sistemas de signos predominantemente linguísticos para uma linguagem predominantemente visual; ou de uma linguagem predominantemente visual, ou semivisual, para outra linguagem visual. Um exemplo desta última são as adaptações de histórias em quadrinhos para desenhos animados ou filmes. Apoiando-se neste último exemplo de transposição, percebemos o grande destaque dado a mídias visuais, seu consumo e aceitação pelo grande público e uma tardia tentativa de reconhecimento, inclusive acadêmico, de sua qualidade estética. Filmes como *Sin City* (2005), *Constantine* (2005), *Watchmen* (2009), *The Dark Knight* (2008), dentre outros, são exemplos de adaptações cinematográficas baseadas em histórias em quadrinhos.

Assim como em outras mídias, nem sempre as adaptações de quadrinhos implicam recodificações; existem histórias em quadrinhos derivadas de apenas um aspecto de outra história em quadrinhos, a exemplo do mago Constantine, da *Saga of the Swamp Thing* de Alan Moore, Stephen Bissette e John Totleben, que ganhou uma série de quadrinhos própria intitulada *HellBlazer* e confeccionada por Jamie Delano e John Ridgway. No contexto nacional, filmes como *Wood & Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'Roll* (2006), produzido em animação, dão “movimento” às personagens das tirinhas de Angeli, além de filmes como *Gatão de Meia Idade* (2006) e *O menino maluquinho* (1994), em que as personagens caricatas ganham rostos e corpos a partir da encenação de atores como Alexandre Borges e Samuel Costa, respectivamente.

Um dos roteiristas de histórias em quadrinhos, famoso principalmente por seus romances gráficos, mais adaptado para o cinema é Alan Moore, totalizando quatro adaptações de seus enredos – *Do Inferno* (2001), *V de Vingança* (2006), *Watchmen* (2009), *A Liga Extraordinária* (2003). Além das adaptações citadas acima, existe ainda o filme *Constantine* (2005) com roteiro que deriva da *Saga of The Swamp Thing* e principalmente da série *Hellblazer*. A história em quadrinhos de Alan Moore e Brain Bolland, *Batman: The Killing Joke* (que trata da origem do Coringa), também ressoa nos filmes *Batman: O filme* (1989), de Tim Burton, e *The Dark Knight* (2008), de Christopher Nolan, mas pode-se dizer que estas adaptações absorvem grande parte das histórias do homem-morcego, ao invés de apenas uma delas. Contudo, vale ressaltar que apesar da maioria das produções quadrinizadas adaptadas de Alan Moore datar do século XX, suas obras foram recodificadas para o cinema apenas

neste século². O intervalo de tempo entre o lançamento da maioria dos quadrinhos adaptados e de suas adaptações é um fator que nos leva a pensar na incerteza, por parte dos produtores, da aceitação do público quanto a adaptações de personagens que não estavam internalizados na memória coletiva dos espectadores (como o Super-homem, Batman e Mulher Maravilha), neste caso, o público estadunidense. Outro dado a ser relatado foi a fixação, assumida pelo autor, em tentar elencar e utilizar principalmente os recursos de composição que distinguem os quadrinhos de outras mídias às quais ela era associada (cinema e literatura), fazendo com que seus trabalhos da década de 1980 fossem “elaborados para serem ‘infiláveis’.”³ (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2005).

Apesar do propósito estético de Alan Moore do final da década de 1980 – em uma tentativa de demarcar as potencialidades próprias dos quadrinhos – suas obras chamaram a atenção de cineastas que as utilizaram como fontes para a produção cinematográfica, principalmente na primeira década do século XXI. Elaboramos uma discussão prévia das obras adaptadas e de suas respectivas adaptações com alguns propósitos: tentar demarcar esta tendência; posicionar o objeto de estudos dentre as adaptações dos quadrinhos roteirizados por Alan Moore; e, demonstrar, mesmo que superficialmente, as opções feitas pelos adaptadores para remoldar o enredo em outra mídia. A discussão está dividida em quatro seções, sendo as três primeiras descrições dos enredos dos textos adaptados e suas adaptações que antecederam ou sucederam alguma das versões de *V de Vingança*; e a quarta dando enfoque às opiniões dos críticos sobre o livro de Alan Moore e David Lloyd (1988-1989) ou ao filme de James McTeigue (2006).

2.1. DO INFERNO

Como dito acima, a primeira das adaptações de roteiros de Moore proveio da série *Do Inferno*, no original *From Hell*, publicada em volumes pela revista *Taboo* (1989 –1996). Ilustrada por Eddie Campbell, o romance gráfico resultou em um filme homônimo dirigido pelos The Hughes Brothers em 2001. Dentre os roteiros de quadrinhos de Moore adaptados para o cinema, *Do Inferno* é um dos mais recentes, tendo sido publicado como Romance

² A narrativa de *Watchmen* foi sugerida para ser adaptada na década de 1980 por Terry Gilliam.

³ No original: “[...] designed to be unfilmed” (THE MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2005).

Gráfico em 1999 pela editora *Top Shelf*. O romance gráfico é dividido em quatorze capítulos, contendo ainda prólogo e epílogo.

O enredo de *Do Inferno* narra uma segunda versão para a história de Jack o Estripador, baseado principalmente – como nos afirma Moore no apêndice do romance gráfico – no livro do jornalista Stephen Knight *Jack the Ripper: The Final Solution* que apresenta um cirurgião de nome Mr. Gull como responsável pelos assassinatos das prostitutas de Whitechapel. Os crimes são cometidos para evitar escândalos envolvendo o príncipe Edward e seu casamento secreto com Annie Crook, união que resultou no nascimento de Alice. Apesar da narrativa se desenvolver em Londres, a diegese se inicia com duas personagens, Mr. Lee e Frederick Abberline, ambos em idade avançada, em Bournemouth, desfrutando de um donativo financeiro fornecido pela rainha, devido a um segredo que eles partilham e que vai se revelando nos capítulos seguintes da revista. A paisagem obscura e sombria de Londres, e da Inglaterra, é reforçada através da inexistência de cores, dando aos quadrinhos um aspecto *noir*. No primeiro capítulo, temos o momento de encontro entre Edward e Annie, o envolvimento amoroso, o casamento, o nascimento de Alice e a separação do casal.

O segundo capítulo apresenta um panorama da história de Mr. Gull, seu fascínio desde a infância por animais mortos, a indiferença da personagem quanto à morte do pai, sua iniciação na medicina e na maçonaria, o atendimento aos pedidos da rainha, o tratamento dado aos seus pacientes, o modo inescrupuloso como tratava os enfermos pelos quais era responsável e o início da operação feita em Annie Crook, após sua separação de Edward, para que ela não conseguisse articular frases ou se recordar nitidamente de seu esposo. A apresentação de Mr. Gull concede uma caracterização prévia da figura que seria inescrupulosa o suficiente para estripar as prostitutas de Whitechapel. Entretanto, apesar de quadrinhos serem uma mídia visual, sua apresentação não é tão nítida, uma vez que o rosto de Mr. Gull aparece apenas na última página do segundo capítulo, sendo este metonimizado por partes de seu corpo, ou pelas ações que são por ele executadas. Desse modo, o suspense e a tensão não se constituem pela pressuposição de que Gull será o assassino, mas pela inexistência de uma apresentação imediata do rosto do suposto assassino.

Sendo Edward um monarca, informações sobre o casamento se tornaram alvo de chantagens das prostitutas amigas de Annie – “as quatro miritis do Apocalipse” (MOORE & CAMPBELL, 1999, c. 3 p. 15)⁴ – que necessitam de dinheiro para pagar a cafetões que as ameaçam de morte. Estas ameaças de chantagem das prostitutas chegam aos ouvidos da

⁴ No original: “the four whores of Apocalypse” (MOORE & CAMPBELL, 1999, c. 3 p. 15)

rainha Vitória, que solicita que Mr. Gull assassine-as. Esta intervenção visa conter os boatos sobre Edward, fator que poderia trazer consequências, como manchar a imagem da monarquia, enfraquecendo-a e supostamente possibilitando a implantação de outro sistema governamental – a exemplo do socialismo, do totalitarismo ou da democracia – como aconteceu em outras nações da Europa. O restante do enredo se desenvolve de modo que visualizamos os assassinatos cometidos por Mr. Gull, a repercussão dos fatos pela mídia; as investigações mal sucedidas; as profecias de Mr. Lee que, apesar de serem invenções, se concretizam; as visões do passado e do futuro de Gull; as estratégias dos representantes da lei para criar um culpado (Mr. Druitt), devido à impossibilidade de culpar Gull; a confissão de Mr. Gull dos seus crimes; e a contenção do segredo pelo pagamento de donativos a Frederick e Mr. Lee.

O romance gráfico utiliza-se do enredo dos assassinatos para pensar algumas questões, dentre elas: a má condição de vida das mulheres da era vitoriana que trabalhavam como prostitutas, mas que mal conseguiam comprar comida ou pagar a dormida em pensões baratas; o planejamento minucioso dos assassinatos das prostitutas, que fez com que Mr. Gull passeasse por Londres e descrevesse a presença dos símbolos pagãos na cidade; as práticas cirúrgicas de mutilação de corpos que na maioria das vezes contrapunham-se aos princípios religiosos e éticos da época, e que podem ser vistas como “horrendas” pelos leitores, mas que foram necessárias para o avanço dos estudos sobre a anatomia humana e as ciências da saúde, garantindo um futuro menos doloroso para as futuras gerações; e, como defendido por Bernard & Carter (2012), a percepção do tempo como um *continuous present*, um complexo em que passado, presente e futuro fazem parte de um todo que pode ser “acessado”, já que, durante os assassinatos, o homicida tem visões que o inserem dentro de uma ambientação com símbolos que os leitores reconhecem como de um futuro posterior ao tempo da diégese (pela presença da televisão, celular, etc.).

Do Inferno é transposto para a grande tela com algumas alterações, dentre elas, o regime de focalização, uma vez que na versão impressa a focalização se concentra mais no assassino, Mr. Gull, revelado desde sua primeira aparição como o único que poderia ser o homicida – pelo caráter perverso como tratava seus pacientes e a mutilação de corpos em prol de estudos científicos. No filme, a focalização tende a predominar no investigador Frederick (Johnny Depp), omitindo a identidade do assassino que será revelada no mesmo tempo de enunciação ao inspetor e ao espectador. Outras características, como a habilidade de habitar e ver o futuro, atribuídas apenas a Gull no romance, são concedidas ao inspetor Frederick – que funciona como uma junção de duas personagens (Frederick e Mr. Lee, este último inexistente

no filme) – fator que o torna apropriado para comandar a investigação dos crimes. Quanto ao cenário, a obscuridade dos quadrinhos em preto e branco é transposta através de uma Londres sombria que mescla seu céu nublado com tonalidades vermelhas, indício dos assassinatos que ocorrerão e que devem ser desvendados por Fred. Cenas de sexo homoerótico e nudez são suprimidas no filme sem, entretanto, amenizar as cenas que mostram as dificuldades sofridas pelas prostitutas.

O filme se inicia com Frederick utilizando uma mistura de drogas que permitem a ele prever o assassinato de uma mulher; a caracterização do inspetor como usuário de drogas e a ambientação oriental da sala em que ele é resgatado não provêm do romance gráfico *Do Inferno* (1999), mas relembram o recrutamento de Allan Quartermain – herói que também é usuário de ópio (Laudanum) na cidade do Cairo, em *A Liga Extraordinária* – absorvendo ainda a possibilidade de experimentar o futuro a partir do uso da droga *taduki*. No longa-metragem, as prostitutas também são ameaçadas pelos cafetões, dormem sentadas e amarradas a cordas para não caírem, passam fome, apresentando uma condição social sub-humana, pois como diria uma delas “A Inglaterra não tem prostitutas, apenas uma grande quantidade de mulheres sem sorte”⁵ (FROM HELL, 2001, 01:03:10-01:03:15). As motivações dos assassinatos são, entretanto, reveladas pouco a pouco, uma vez que não temos apenas a separação de Edward e Annie Crook, mas a adição de uma cena em que Annie é interrogada sobre as pessoas conhecedoras do fato antes de ser “operada” – desta vez não por Mr. Gull (Ian Holm), mas por outro cirurgião, Dr. Ferral (Paul Rhys), fator que aumenta as possibilidades de culpados pelos assassinatos, uma vez que o assassino é, até então, desconhecido pelo espectador. Ao desviar a atenção do espectador sobre quem seria o verdadeiro homicida – que assim como no romance gráfico é pouco a pouco introduzido através de seus atos, partes do seu corpo, símbolos da maçonaria – o filme propõe uma intensificação da surpresa no momento da revelação de sua identidade.

A motivação principal para os homicídios (a contenção de boatos) é mantida no filme, mas, desta vez, Mr. Gull tem o suporte de outros membros da maçonaria e as prostitutas são assassinadas não por ameaçar revelar o segredo, mas por serem amigas e por terem presenciado o casamento de Annie Crook com Edward – apresentado em forma de *flashback* e acionado a partir da lembrança de Marie Kelly. Apesar de ter a responsabilidade pelos assassinatos, Mr. Gull parece não se incomodar com a provável descoberta de seus crimes, chegando a ajudar Frederick com a concessão de algumas, como o nome do bisturi usado e,

⁵ No original: “England doesn’t have whores, just a great mass of very unlucky women” (FROM HELL, 2001, 01:03:10-01:03:15).

inclusive, a descrição do movimento do corte feita pelo assassino. Na verdade, em ambas as versões, Gull afirma que seus serviços são um pedido de Deus e não da irmandade ou do Império. Uma vez que Frederick, no filme, tem certa habilidade para desvendar os crimes, chegando a deduzir Gull como verdadeiro culpado, ele prevê e pressupõe a correlação entre as primeiras vítimas e o restante daquele grupo de prostitutas, fator que intensifica o contato entre o inspetor e elas, principalmente Marie Kelly com quem inicia um relacionamento amoroso e doa dinheiro para que ela fuja de Londres.

2.2. A LIGA EXTRAORDINÁRIA

A segunda das adaptações dos enredos de Moore foi *A Liga Extraordinária* (2003) – no original: *The League of Extraordinary Gentlemen*. O romance gráfico – o último dentre os textos adaptados a ser elaborado – foi produzido em três volumes de 1999 a 2007. Restringindo-se a adaptação a basicamente o volume 1 de *A Liga Extraordinária* – já que o segundo volume foi integralizado apenas em 2003, ano de lançamento do filme, e o terceiro volume em 2007 –, focaremos nossos comentários apenas nele. Alguns aspectos deste romance gráfico são semelhantes a *Do Inferno*, como a ambientação – com predominância da cidade de Londres – e o tempo da diegese – a era vitoriana. A narrativa, com alto teor paródico, tem como principal motivação a criação de uma Liga de heróis no ano de 1898. Estes heróis nada mais são do que personagens de livros produzidos no século XIX (são elas: Mina Murray, Capitão Nemo, Hawley Griffin, Jekyll e Hyde) com adição de Quatermain (explorador do Império), sendo as aventuras que o tornaram legendário apresentadas em formato de conto.

Na diegese, alguns heróis, vítimas e vilões da era vitoriana, são reunidos por uma personagem chamada Champion Bond – que trabalha para o misterioso Mr. M – para compor *A Liga Extraordinária* – grupo de pessoas com habilidades especiais que ajudaria o Império Britânico contra seus inimigos. Esta personagem, apesar de gorda, tem algumas semelhanças com agentes de espionagem como aqueles presentes nos filmes de James Bond, como sugere o sobrenome, adicionado ao uso de ternos que ajudam a estabelecer esta alusão. Os primeiros dos heróis vitorianos a serem recrutados por Bond são Mina Murray e Capitão Nemo, e ambos partem para o recrutamento dos outros futuros membros da Liga, sendo eles, nesta ordem: Allan Quatermain, Dr. Jekyll/Mr. Hyde e Griffin. A motivação das personagens para

compõem a Liga não se baseia em um propósito maior de ajudar o Império, ou sua população, mas em questões pessoais: 1. Mina Murray deseja adquirir respeito e dinheiro após a separação de Harker e a contenção do escândalo pelo seu envolvimento – mesmo que contra sua vontade – com o conde Drácula; 2. Griffin e Jackll – personagens que são primeiramente capturadas – procuram por uma cura para suas condições (respectivamente: cura da invisibilidade e da identidade dupla de Hyde); 3. Quatermain e Nemo ingressam na Liga apenas para se inserirem em uma nova aventura. Na verdade, as personagens desconfiam de seu próprio caráter, de sua adequação ao trabalho e das escolhas de Bond, a exemplo de Nemo que “[teme] que ele [Campion Bond] colecionasse monstros.”⁶ (MOORE & O’NEILL, 2000, p.35).

Após composta a Liga, as personagens são induzidas por Mr. Bond a procurar pelo “*Cavorite*” – espécie de tubo de energia antigravidade que proporcionaria a criação de aeronaves para bombardeamento – que foi roubado por um inimigo que o agente previamente descreve como de “grupos desconhecidos” (*unknown parties*), mas logo após (quatro painéis depois) revela a identidade. O inimigo, O doutor do diabo (*The Devil’s Doctor*), é caracterizado como um chinês que se estabeleceu como o rei do crime da zona leste de Londres, e habita a parte da cidade chamada de Limehouse. Pressupondo que o inimigo necessitaria de um grande espaço para a construção da aeronave, os protagonistas descobrem a existência de um túnel abandonado que criaria uma passagem por debaixo do rio. Após a construção da ponte Rotherhithe, o túnel foi abandonado, e o terreno onde se encontrava a passagem, em Limehouse, foi doado para a construção de uma casa de apoio aos pobres. Os heróis descobrem que o chinês está construindo uma arma de destruição em potencial com o *Cavorite*, e – fazendo uso de muita violência – recuperam o objeto furtado e danificam o espaço depois de provocar um incêndio.

Depois de recuperado o *Cavorite*, a suspeita dos protagonistas sobre a identidade e as intenções de Mr. M não se confirma – este não era quem eles pensavam, mas sim James Moriarty, o maior inimigo de Sherlock Holmes. Moriarty seria a figura escolhida pelo Império para governar o crime organizado na cidade de Londres. O antigo inimigo de Holmes sentia-se, agora, ameaçado pelo surgimento de outro “rei do crime” de uma nacionalidade diferente da sua. As intenções do vilão são as mesmas do doutor, a utilização do *Cavorite* em uma arma com potencial aéreo para conquistar a “monarquia” do crime organizado. Construída a aeronave, os protagonistas são expostos a um novo inimigo, que detém maior poder bélico

⁶ No original: “I fear he collects monsters” (MOORE & O’NEILL, 2000, p. 35).

que o anterior. Entretanto, a liga não se desfaz, e se reúnem para combater Moriarty, atacando-o com o uso de um balão que os leva até a aeronave.

O ataque da Liga é reforçado pelas tropas de chineses do Doutor que, ao serem atacadas, chegam à aeronave pelo uso de pipas gigantes. As cenas não omitem a violência do conflito, mas este fator ganha importância por propor uma comparação entre a violência do assassinato com uso de espadas, armas comuns (capangas de ambos os lados) ou com força física – mesmo que sobrenatural (Mr. Hyde) – com a violência causada pelo uso de armas tecnologicamente superiores (Nemo) que, como é afirmado por Quatermain, faz com que o capitão do Nautilus seja pior do que o monstruoso Hyde. O conflito termina com Mina quebrando o “container” do Cavorite, fazendo-o flutuar; Moriarty agarra-se a ele e fica, conseqüentemente, flutuando no espaço. Os heróis apressam-se para retornar ao balão e são resgatados no rio Thames, após a sua queda.

Dirigida por Stephen Norrington, *A Liga Extraordinária* foi adaptada em filme no ano de 2003. Como nos quadrinhos, a diegese narra a história de super-heróis que juntos formam uma Liga, com o intuito de trabalhar para o bem da Inglaterra. Assim como o hipotexto – e com exceção de Allan Quatermain (Sean Connery) – os heróis justapostos neste enredo são personagens adaptadas de romances do século XIX: Capitão Nemo (Naseeruddin Shah), Mina Harker (Peta Wilson); Dr. Jackll/Mr. Hyde (Jason Flamyng), Skinner (Tony Curran) – variação de Griffin do romance gráfico – com a adição de mais duas personagens: Tom Sawyer (Shane West) e Dorian Gray (Stuart Townsend). Esta adaptação recebeu várias críticas negativas devido ao modo como subverte elementos como: as personagens de seus enredos originais, a encenação, o cenário e a edição do filme. Alguns julgaram a obra anacrônica devido à inserção de tecnologia como mísseis, armas e submarinos em um enredo que se passa no final do século XIX. Na entanto, pode-se dizer que o mundo criado na versão cinematográfica de *A Liga Extraordinária* cria a impressão de ser ficcionalmente anacrônico, pelas adições de automóveis no enredo e de gravação em discos de vinil; além de excluir o fato de que a maioria das “engenhocas” modernas anunciadas nos jornais da versão impressa eram falhas, diria até absurdas – a exemplo de uma máquina elétrica criada para manter os batimentos cardíacos que pesava quase trinta quilos, e que quase quarenta por cento dos pacientes em que ela foi testada morreram eletrocutados.

O filme inicia com uma legenda explicativa que caracteriza o final do século XIX com um momento de transição, salto, dos armamentos bélicos do passado com o surgimento de novas armas mais poderosas. A primeira sequência demonstra *O Fantom* (Richard Roxburgh), vilão do Império, utilizando-se de um tanque de guerra para assaltar um banco inglês e roubar

as plantas de construção dos córregos de Veneza. Os “ladrões” falam alemão nesta cena, fator que cria uma tensão, na diegese, entre as duas nações, com a Inglaterra acusando a Alemanha de ter assaltado os arquivos do banco. Esta tensão é aumentada no momento em que os mesmos vilões destroem o que parece ser uma base aérea de dirigíveis em Berlin; desta vez, os criminosos falam inglês, e sequestram os cientistas da base. A apresentação dos atentados e o medo do surgimento de uma guerra fazem com que o espectador perceba a necessidade de uma intervenção que se dará a partir da junção de heróis.

Diferente do Romance Gráfico, no filme, os heróis são convocados por um representante do Império Britânico, Sanderson Reed (Tom Goodman-Hill). O primeiro dentre os heróis a ser recrutado é Allan Quatermain, no Quênia, ao invés de Cairo. Nesta cena, Quatermain se apresenta como um niilista pelos seus serviços prestados ao Império por ter perdido amigos e parentes, uma justificativa mais “digna” de um herói, que contrapõe-se ao viciado em ópio da versão impressa. A cena de recrutamento de Quatermain se converte em uma cena de ação, com a invasão do asilo onde ele morava e o ataque às pessoas que lá estavam. Os vilões são derrotados por Quatermain – fator que cria um contraste entre a utilização eficiente de armas do passado (Quatermain) e a utilização desordenada de armas modernas (Invasores) – mas os invasores implantam uma bomba que destrói o asilo, fazendo com que Quatermain junte-se à Liga para evitar a proliferação de uma guerra que seria em nível mundial e da qual o atentado ao asilo fazia parte.

O herói veterano é levado a conhecer Mr. M (personagem também representado por Richard Roxburgh) e outros membros da intitulada Liga Extraordinária como: Nemo, a vampira Mina Harker e Rodney Skinner; sendo, ainda, informado sobre a existência de Ligas anteriores e da necessidade de convocação de duas outras figuras para compor o grupo, são elas: Jackll/Hyde, como no romance gráfico, e Dorian Gray, existente apenas no filme. Outro assunto citado na reunião é o nome do vilão (*Fanton*) que executou os ataques aos dois países e a previsão de que ele deseja atacar uma conferência entre os líderes mundiais que aconteceria em Veneza.

Durante o encontro com Dorian Gray, os heróis são surpreendidos por duas personagens: o mascarado Fanton, que tenta aniquilá-los, e Tom Sawyer – caracterizado como um agente secreto norte-americano – que os salva e se torna o novo membro da Liga. Após este imprevisto, os heróis vão a Paris para, assim como nos quadrinhos, “recrutar” Jackll/Hyde. Este é capturado devido à habilidade de caça de Quatermain e não como consequência de uma overdose de ópio, como no romance gráfico. Entretanto, a proposta que faz com que Hyde concorde em participar da Liga, a anistia pelos crimes cometidos na

Inglaterra, não diz respeito unicamente aos interesses de Jackll, mas é, ainda, atrativa a Hyde que havia se exilado de Londres após os crimes cometidos nesta cidade.

Composta a Liga, os heróis viajam no Nautilus – submarino de Nemo – rumo a Veneza. Entretanto, durante a viagem alguns acontecimentos fazem com que as personagens desconfiem umas das outras, são estes: Skinner no quarto de Quatermain, Dorian recolhendo amostras de pele de Skinner e de sangue de Mina, indícios de que fotografias do barco de Nemo foram tiradas, a adoração de Nemo a Kali (Deusa indiana da Morte), e o sumiço de um vidro da fórmula que transforma Jackll em Hyde. As ações de Dorian são ignoradas e Skinner é acusado de traição. Entretanto, sua invisibilidade o impede de ser apanhado pelos outros.

Chegada em Veneza, a Liga se depara com a explosão de bombas implantadas por Fanton em pontos estratégicos da cidade para provocar um efeito em que um prédio derrube o outro – um tipo de efeito dominó. Os heróis tentam reduzir o impacto do atentado derrubando um dos prédios com um míssil. Este ato só é possível graças a Sawyer que, dirigindo um carro, arrisca sua vida para marcar o alvo do míssil. Durante o atentado a Veneza, algumas descobertas são reveladas: a primeira delas é que o verdadeiro traidor é Dorian, ao invés de Skinner; a segunda revelação é que Mr. M e Fanton são a mesma pessoa, e que ele havia enganado os heróis, fazendo um jogo duplo, assim como no romance gráfico. Dorian foge utilizando um tipo de mini-submarino de expedições de Nemo, fazendo com que a Liga tente segui-lo, enquanto Skinner continua desaparecido. Na perseguição a Dorian, outras revelações são feitas através de uma gravação deixada pelo traidor, são elas: 1. o fato de Mr. M possuir o quadro de Gray, justificando sua traição, 2. os motivos para a composição da Liga eram adquirir amostras que possibilitem a reprodução das habilidades extraordinárias destes personagens, assim como copiar a tecnologia desenvolvida por Nemo para o uso bélico – com exceção de Quatermain que teria sido recrutado por ser o único que poderia capturar Hyde.

A gravação com a revelação também emite outras ondas sonoras, imperceptíveis aos humanos, mas que acionam bombas deixadas no Nautilus. A explosão das bombas danifica o navio e tubos de escapamento de água, fazendo com que estes precisem ser acionados manualmente. O submarino é salvo por Mr. Hyde que nada até a alavanca que libera a água do navio. Após se reestabelecerem, os heróis passam a utilizar-se do fato de Mr. M os considerar mortos e de informações enviadas por Skinner para tentar deter o vilão. Eles embarcam em nova viagem com destino a uma região remota da Mongólia, onde Mr. M construiu uma fábrica de armas e onde são mantidos reféns cientistas que tentam reproduzir os padrões dos heróis em outros humanos. O grupo se reúne, invade e explode a fábrica, libertando os reféns, assassinando Dorian e Mr. M, gesto que custa a morte de Quatermain.

Diferente do romance gráfico, a versão cinematográfica de *A Liga Extraordinária* cria expansões das histórias dos heróis, explicando o passado e o porquê das habilidades destes, passado do qual ou eles foram vítimas ou se envergonham. A transformação dos quadrinhos em um filme de ação pode ter sofrido algumas supressões do caráter ambíguo dos heróis, como: o uso de drogas, o niilismo pelo Império, a necessidade de um benefício pessoal, as cenas de assassinato friamente executados contra os servos dos inimigos etc. Estas supressões tornam mais claras o antagonismo e a distinção entre as personagens do “bem” (membros da Liga) e “mal” (Mr. M), distinção que o enredo dos quadrinhos não intenta fazer e que é provável consequência da tradição de adaptações de quadrinhos cujos enredos comportam este antagonismo de maneira clara em uma tentativa de atrair públicos de faixas etárias diferentes.

Dois outros romances gráficos de Moore foram adaptados: *V de Vingança* (1988-1989), objeto de estudo deste trabalho, e *Watchmen* (1986-1987). As duas obras possuem algumas características diferentes das descritas anteriormente, como o tempo da diegese, situado na segunda metade do século XX e o caráter de conexão com aspectos políticos da época, como a Guerra Fria e o temor e as consequências de uma terceira guerra mundial. Ambos os romances gráficos foram elaborados, como pontuado acima, em uma época em que Alan Moore tentava utilizar recursos que mostrassem as potencialidades da linguagem dos quadrinhos, e que as distinguíssem das potencialidades de outras mídias. Tendo em vista que a adaptação de *V de Vingança* constitui o corpus de análise deste trabalho, trataremos o que foi discutido pela crítica sobre as versões destas obras após a descrição da adaptação de *Watchmen*.

2.3. WATCHMEN

Watchmen (1986-1987) é considerada uma obra prima, dentre as obras roteirizadas por Alan Moore. O romance gráfico foi ilustrado por Dave Gibbons e foi periodicamente publicado de setembro de 1986 a outubro de 1987. O livro é dividido em doze capítulos que são intercalados com a metanarrativa do *Contos do Cargueiro Negro* – uma instância narrativa menor em quadrinhos dentro da instância narrativa maior de *Watchmen* – e paratextos a que o leitor comumente não teria acesso em uma narrativa de quadrinhos, como: capítulos de livros publicados na diegese, resenhas críticas, notícias dos jornais etc. A narrativa conta a história

dos super-heróis que compuseram o último grupo dos Minutemen – espécie de Liga de superheróis – desfeita em 1977; são eles: Nite Owl (Daniel Dreiberg), Juspezyk (Laurie), Ozymandias (Adrian Veidt), Rorschach (Walter Kovacs), Comedian (Edward Blake) e Mr. Manhattan (Jon Osterman).

Em uma Nova York de 1985, os heróis não vivem um conflito contra um supervilão, mas sim com a população que os define como lunáticos vestindo fantasias e que exige a ilegalidade da prática da vigilância. Esta situação tanto se constitui no enredo como é reverbalizado através de uma citação das sátiras de Juvenal como epílogo “*Quis custodiet ipsos custodes*” (Quem vigia os vigilantes?), e se constitui como o tema central da obra. O título da obra, *Watchmen*, possibilita variadas relações e não se refere apenas aos heróis do enredo – os vigilantes –, mas, ainda, aos que contam os minutos para o fim do mundo – observam o relógio – devido ao constante medo de uma terceira guerra nuclear no período da guerra fria; e aos próprios leitores que constituem a resposta da pergunta proposta pelo epílogo.

Na diegese a prática de vigilância já havia sido proibida, uma parcela dos heróis era considerada desnecessária para a população, e eles, há sete anos, haviam sido obrigados a desistirem de suas intervenções contra o crime e revelar sua identidade. A maioria aceitou o proposto – com exceção de Rorschach – mas nem todos revelam a sua identidade (*Nite Owl*). Heróis como o Comedian e Mr. Manhattan continuaram a prestar serviços, mas sob a tutela do governo norte americano. A trama inicia no momento em que um deles, Comedian, é violentamente assassinado, fazendo com que Rorschach – vestindo-se de vigilante e relatando os fatos em um diário – inicie investigações sobre o acontecido, em uma tentativa de identificar o criminoso e evitar que outros dos *ex-Minutemen* fossem mortos. A morte do Comedian é utilizada como um dispositivo de rememoração em que são retomados tempos anteriores à última geração de heróis, uma vez que ele, por ser o mais velho, participou também da geração anterior dos *Minutemen*. Estas investigações, assim como o funeral, trazem à tona, através de analepses⁷, as lembranças dos momentos que eles conviveram com o Comedian, momentos que mostram a ambiguidade desta personagem, os serviços prestados à “nação” como lutar na linha de frente do Vietnã, o assassinato de John Kennedy, o estupro de Sally cometido por ele, o assassinato de uma mulher grávida de um filho seu, e a repressão violenta à população em protestos pacíficos que revindicavam a ilegalidade da vigilância.

⁷ Reis & Lopes (s.d.) definem, a partir de Genette, como “[...] *analepse* todo o movimento temporal retrospectivo destinado a relatar eventos anteriores aos eventos da ação e mesmo, em alguns casos, anteriores ao seu início” (REIS & LOPES, s.d. p. 230).

O terceiro e quarto capítulos são dedicados principalmente à figura do Mr. Manhattan – único herói na diegese que efetivamente possui superpoderes. Mr. Manhattan foi transformado em super-herói devido a sua desintegração em partículas, que fez com que ele fosse, a princípio, considerado morto. Mas, depois de alguns dias, ele reintegrou-se, tornando-se uma personagem com superpoderes imensuráveis, podendo duplicar-se, comprimir ou expandir a massa do seu corpo e de corpos não vivos, teletransportar-se e teletransportar os outros, aumentar de tamanho etc. Após a lei que proíbe a vigilância, Mr. Manhattan continua a exercer atividades para o governo dos Estados Unidos e é sua presença nesta nação – como o nome análogo ao “projeto Manhattan” sugere – que faz com que as outras nações supostamente temam um conflito com este país, mas preparem-se, através da construção de armas nucleares, para um eventual ataque.

A caracterização de Mr. Manhattan é apresentada também em uma microescala como a sua relação com as mulheres – por ter deixado a primeira esposa para envolver-se com uma mulher mais jovem (Laurie) –, com o restante da população – por, sob pressão da população, teletransportar as pessoas para casa, causando a morte por ataque cardíaco de algumas delas – e com as pessoas que com ele conviveram – a ex-esposa que o acusa de ter câncer por ter convivido com ele; Jacob, um antigo vilão aposentado (Moloch), que também tem câncer, e cuja causa é atribuída ao contato nos combates que teve com Mr. Manhattan. No momento em que sua atual esposa o deixa e Mr. Manhattan é questionado por um jornalista em um programa de TV, sobre a possibilidade de ele causar câncer nas pessoas com que convive, Mr. Manhattan se exila para Marte, deixando os Estados Unidos sem sua suposta arma de retenção das outras nações, o que causa o temor de uma guerra nuclear, sentido pelos políticos e pela população do país.

Entre manchetes de jornais que anunciam que a Rússia havia invadido o Afeganistão, as investigações de Rorschach continuam e o alvo de suas investidas se torna Moloch, que foi um dos inimigos do Comedian e de Mr. Manhattan por muitos anos. Rorschach questiona o porquê de o antigo vilão ter comparecido ao enterro do Comedian e estar elencado dentre as vítimas de câncer causado por Mr. Manhattan, anunciado por um jornalista; questionando ainda quem estaria por trás de tudo aquilo. Moloch conta a sua versão dos fatos e promete que caso tenha alguma informação a notificará a Rorschach. Neste ínterim, Adrian Veidt – o espécime humano perfeito e que pode usar toda a sua capacidade mental – sofre um atentado, mas sai ileso. Ao retornar à casa de Jacob, Rorschach é surpreendido pela existência do corpo deste com uma bala na cabeça; a polícia chega neste exato momento e o prende em flagrante, acusando-o de ter cometido este assassinato.

Após ser preso, Rorschach é levado à penitenciária, onde receberá tratamento psicológico – disponível a ele, diria Rorschach, por ser um vigilante famoso que conseqüentemente traria fama, também, ao seu psicólogo. Curiosamente, Rorschach é submetido ao *teste de Rorschach*, que o leva a lembrar seu passado. As cenas demonstradas nos quadrinhos criam um contraste entre as lembranças do herói (cenas de violência sofridas por ele ou por outras pessoas) e o que ele diz ver (flores e pássaros). Este contraste é mais intensificado pelo relatório do comportamento de Rorschach na prisão (conflitos com os outros presos) e da sua nova reação para com os testes, em que ele relata o momento em que se desvinculou de alguns aspectos da moralidade – aspectos que o impediam de assassinar qualquer pessoa e que ele considerava como pertencentes à subjetividade de Kovacs – para se tornar Rorschach – aquele que é capaz de assassinar e incinerar o corpo de um suposto estuprador.

A estadia de Rorschach na prisão se torna mais tensa no momento em que uma rebelião ganha força. Tendo o herói muitos inimigos na prisão, que ele ajudou a prender, alguns penitenciários se reúnem em volta de sua cela, para abri-la e para tentar assassiná-lo. Entretanto, o modo como Rorschach lida com a situação mostra o caráter calculista, uma vez que ele consegue astutamente prender o primeiro prisioneiro contra a grade de sua cela, obrigando os outros prisioneiros a utilizarem a serra que abriria a cela para matá-lo e serrá-lo para abrir passagem; consegue também quebrar o vaso sanitário enquanto se posiciona em cima da cama, causando um curto circuito; e perseguir e assassinar o terceiro prisioneiro. Rorschach é salvo da prisão por Daniel, que voltou a se vestir como o *Nite Owl*, e Juspezyk, que estavam juntos, após ela ter deixado Mr. Manhattan. Apesar das prévias objeções de Juspezyk, o casal o salva em memória dos velhos tempos e como uma maneira de reestabelecer uma amizade.

O resgate a Rorschach é exitoso e ambos recuperam sua roupa de super-herói e dirigem-se à casa de Daniel. Lá, os heróis são surpreendidos por Mr. Manhattan, que deseja conversar com Laurie. Esta aceita a proposta e é teletransportada com Mr. Manhattan para Marte. A ida de Laurie a Marte é marcada por dois aspectos principais: o primeiro diz respeito ao pedido que ela faz a Mr. Manhattan que volte à terra para que os conflitos entre os países sejam contidos, pedido que é acatado no final; o segundo aspecto parte do processo do primeiro, diz respeito à discussão sobre passado, presente e futuro, ao fato de Mr. Manhattan ter noção do que aconteceu e do que acontecerá e não mais se importar com o destino da humanidade. É esta relação entre presente, passado e futuro que faz com que Mr. Manhattan simule o passado para Laurie, fazendo com que ela descubra coisas sobre sua origem antes

ignoradas por ela quando criança. As revelações vão desde o cumprimento do desejo da mãe de que ela se tornasse uma heroína, através de exercícios físicos intensos durante a infância e adolescência, até a descoberta de que ela foi gerada no estupro que o Comedian cometeu a Sally, sendo este – a quem ela tanto odiava – seu pai.

Rorschach e *Nite Owl* continuam as investigações sobre a morte do Comedian e é apenas quando invadindo o escritório de Veidt, que eles descobrem que todo o acontecido – inclusive o atentado sofrido – se tratava de plano deste. A dupla descobre ainda que Veidt, vestido de Ozymandias, se refugia na Antártica. Os heróis viajam ao encontro de Ozymandias e, quando o encontram, ele revela seu verdadeiro propósito. Para Veidt, por ser o homem mais inteligente do mundo, cabia a ele a responsabilidade de salvar a humanidade do mal que ela poderia fazer para si própria (a destruição do mundo com armas nucleares). A hipótese dele se baseia na ideia da criação de um inimigo comum alienígena que todas as nações temeriam e contra o qual as nações se uniriam para derrotar, esquecendo seus conflitos “internos”. Alguns empecilhos surgiram durante a execução do seu plano. O primeiro fator foi Mr. Manhattan, que era imprevisível demais para Veidt, tornando necessário criar uma maneira de exilá-lo da terra – e o fez através das acusações de que ele seria a causa do câncer de algumas pessoas; o segundo fator foram as intervenções do Comedian, que investigou a conduta de Veidt e poderia revelar ou tentar impedir a execução de seus planos – por achar as consequências graves demais; por último, a intervenção de Rorschach, que foi incriminado pela morte de Jacob, assassinado por Veidt.

Para que o plano de Veidt fosse consolidado, era necessária a criação de uma criatura alienígena que simulasse um efeito de destruição (destruição de metade de Nova York). Para tal, Veidt utiliza-se de sua criatura morta e a teletransporta para a cidade de Nova York. O efeito de destruição se dá, pois sem uma mente que direcione o teletransporte, as chances de explosão são inúmeras, pois como nos falam as leis da física, dois corpos não podem ocupar o mesmo espaço ao mesmo tempo; e foi justamente o choque entre os corpos que causou a explosão. As nações são, então, levadas a crer na existência de uma ameaça maior que tenta aniquilá-las. Quando Mr. Manhattan retorna à Terra com Laurie, Nova York já havia sofrido o atentado, o herói passa a deduzir o porquê de não ter chegado a tempo de impedir a catástrofe, descobrindo que ele sofria a interferência de táquions (partículas que se deslocam mais rápidas do que a velocidade da luz) que retardavam sua percepção. Jon deduz que a origem dos táquions vêm da Antártica. Um fato curioso é que o herói fica mais instigado com a sensação de incerteza do que vai acontecer, do que com os corpos das pessoas mortas que

causam enorme náusea em Laurie, que apenas recolhe a arma de um deles, e solicita a Mr. Manhattan que a retire dali.

Jon se teletransporta para a Antártida com Laurie e lá tem a percepção de todo o acontecido, desde a morte de Comedian. Mr. Manhattan procura Veidt, que encontra uma maneira de desintegrá-lo em partículas, mas a tentativa é falha e Mr. Manhattan reintegra-se novamente. Nesse ínterim, Laurie, *Nite Owl* e Rorschach também tentam, sem êxito, destruir Ozymandias, mas apenas Jon o poderia fazer. Entretanto, quando Jon está prestes a executar Veidt, ele liga uma série de TVs em diferentes canais que retratam o noticiário. Nelas é noticiado que os países estão comovidos com o acontecido em Nova York e anunciam a suspensão das ameaças de guerra, resultado desejado por Adrian. Veidt pontua a impossibilidade de revelação do que ele fez devido às consequências – retorno aos conflitos entre países –, ou a impossibilidade de matá-lo, o que resultaria em muita investigação. *Nite Owl* e Laurie concordam com a manutenção do segredo e apenas Rorschach discorda e, por este motivo, é assassinado por Mr. Manhattan. O romance gráfico termina com Mr. Manhattan notificando a Veidt que deixará a terra devido à complexidade desta galáxia e pressupondo a Ozymandias certa incerteza sobre o futuro. No fim, temos apenas uma sugestão de uma nova corrida contra o tempo com a possibilidade de abertura do diário de Rorschach, contando toda a investigação até o momento de sua ida a Antártica e ao ketchup na camisa de um jornalista, formando um ponteiro, que sugere o início de uma nova contagem no relógio.

A última das adaptações de obras de Alan Moore para o cinema foi *Watchmen* (2009) dirigida por Zack Snyder – que também adaptou outros quadrinhos em filmes, dentre eles, *300* (2006) e *O Homem de Aço* (2013) – e resultou em um longa-metragem de quase três horas. O universo diegético de *Watchmen* foi transposto seguindo praticamente a mesma organização das ações da versão impressa. As personagens também são as mesmas, preservando também suas caracterizações, com exceção de Juspezyk, que recebe o nome de Silk Spectre (Malin Akerman). A narrativa inicia com a morte do Comedian (Jeffery Dean Morgan); apesar de não vermos o rosto do assassino, a transposição desta cena adiciona informações e possibilita uma prolepse⁸ da revelação deste como Veidt (Matthew Goode), uma vez que o *Comedian* é assassinado ao som de *Unforgettable*, de Nat King Cole, que sonoriza uma propaganda de *Nostalgia*, um perfume da linha de produtos da empresa de Veidt. Outro fator a ser levado em conta é a afirmação da vítima de que “Era apenas de uma

⁸ Reis & Lopes (s.d.) descrevem, a partir de Genette, que “[...] a *prolepse* corresponde a todo movimento de antecipação, pelo discurso, de eventos cuja ocorrência, na história, é posterior ao presente da ação” (REIS & LOPES, s. d., p. 283).

questão de tempo”⁹ até que ele fosse assassinado, demonstrando ao espectador a existência de um motivo, ainda que desconhecido, para o homicídio de Edward. A luta entre o Comedian e seu assassino não se constitui unicamente como uma cena de ação, mas traz à tona a veneração do herói pela mulher que ele estuprou (Sally), pela presença de um retrato dela na parede, contra o qual Blake é atirado.

O início da investigação de Rorschach (Jackie Earle Haley) é introduzido apenas posteriormente e segue o mesmo curso que na versão impressa, sendo sempre relatada em seu diário. Entretanto, o envolvimento entre Daniel (Patrick Wilson) e Laurie parece ser previsto por Mr. Manhattan (Billy Crudup), uma vez que é ele quem sugere que ela jante com Daniel. Mr. Manhattan e Ozymandias são mais próximos no filme e buscam a criação de uma fonte de energia que substitua as formas tradicionais (fósseis e energia nuclear).

A morte do Comedian aciona, assim como no romance gráfico, a memória das outras personagens e os momentos conflituosos que estes passaram com ele – Sally lembra o momento em que foi estuprada pelo Comedian; Mr. Manhattan, os assassinatos cometidos com ele no Vietnã, para não ferir o orgulho estadunidense; Veidt, o momento em que ele percebe que é “aquele que salvará a humanidade”; Daniel, os conflitos durante a greve da polícia em que o Comedian usa de violência contra civis.

O enredo é praticamente organizado da mesma maneira, com Rorschach fazendo questões a Moloch, que revela a visita do Comedian; Laurie deixando Jon e indo morar com Daniel; as acusações de que Mr. Manhattan é a causa de câncer de Moloch, e de sua antiga esposa, seguido de seu exílio a Marte; os rumores de uma terceira guerra mundial iminente entre os Estados Unidos e a União Soviética; a criminalização de Rorschach pelo assassinato de Moloch, sua prisão e seu resgate por Daniel e Silk Spectre. Assim como na versão impressa, Mr. Manhattan aparece e notifica a Laurie que ela tem um encontro marcado com ele em Marte, onde ela o tentará convencê-lo de impedir a guerra nuclear. O diálogo também acontece de modo semelhante, exceto pela existência de alguns detalhes, como a inexistência de um vidro de Nostalgia que oscila em toda a conversa, análogo a um brinquedo que Laurie tinha quando criança, e que se despedaça, assim como a subjetividade dela, após a descoberta de que o Comedian era seu verdadeiro pai.

O plano de Veidt é, entretanto, um dos aspectos que mais é alterado no enredo. A proximidade dele com Mr. Manhattan permite que ele produza energia semelhante à do super-herói, através de um gerador em que ambos trabalhavam para reduzir a crise energética

⁹ No original: “Just a matter of time”.

mundial. Ao invés da criação de uma suposta ameaça alienígena, Veidt torna “alienígena” Mr. Manhattan e utiliza-se da energia gerada pelos dois para destruir não apenas Nova York, mas as maiores cidades do mundo. As nações se unem para se preparar contra uma ameaça maior, que seria Mr. Manhattan. O enredo se fecha de maneira semelhante ao romance gráfico, com Mr. Manhattan compreendendo a tentativa de Ozymandias e assassinando Rorschach para que ele não revele ao mundo o acontecido. Contudo, o diário de Rorschach, que contém as informações, é enviado ao jornal (*New Frontiersman*), sugerindo, assim como no romance gráfico, uma relação cíclica de uma nova contagem.

Apesar de transposta vinte anos após o fim da União Soviética, a adaptação proporciona alguns questionamentos como: a hegemonia dos Estados Unidos da América e o medo das outras nações baseados na existência de uma bomba atômica; as tentativas de desmotivar Veidt a investir na criação de uma nova forma de energia limpa e barata, fator que supostamente alteraria toda a economia do país. Entretanto, um dos prováveis desafios do diretor foi lidar com as digressões propostas pelos textos que constituem o final de cada capítulo do romance gráfico¹⁰, assim como a digressão do *Contos do Cargueiro Negro*, que foi elaborada em formato de animação, mas que não constitui parte integrante do enredo do filme. Vale ressaltar que, como definido acima, as obras roteirizadas de Alan Moore da década de 1980 prezavam pela apresentação das potencialidades dos quadrinhos em contraste com outras mídias, fator que causaria esta dificuldade adicional de transposição de alguns de seus aspectos.

2.4. A OPINIÃO DA CRÍTICA SOBRE *V DE VINGANÇA* E SUA ADAPTAÇÃO

Como mencionado acima, *V de Vingança* – no original: *V for Vendetta* – foi o terceiro dos roteiros de quadrinhos produzidos por Moore a ser adaptado para o cinema, dessa vez por James McTeigue, em 2006, sendo produzido pelos irmãos Wachowski. Esta obra foi publicada de setembro de 1988 a maio de 1989. Sendo este o primeiro dos romances gráficos roteirizados pelo autor na década de 1980 a ser transposto para a grande tela, pode-se dizer

¹⁰ Um exemplo de transposição destas digressões constitui a primeira cena do filme, um *talk show* que o Comedian assiste antes de ser assassinado. Nele, as pessoas discutem a possibilidade de uma guerra mundial nuclear e as motivações para os conflitos entre as nações. A cena se assemelha à primeira cena da versão filmica de *V for Vendetta*, mas o recurso é pouco desenvolvido no filme.

que a adaptação assume um caráter experimental que prepararia a plateia para a produção de outras obras.

No que concerne ao posicionamento da crítica acerca de ambas as versões de *V de Vingança*, percebemos pontos de vista diversificados que variavam devido a conflitos que ocorreram principalmente durante o processo de adaptação. Dentre os fatos que repercutiram bastante, encontra-se a curiosa ação do autor do romance gráfico – Alan Moore – que exigiu que seu nome não fosse inserido nos créditos, isentando-se, portanto, da responsabilidade de auxiliar em qualquer que fosse o aspecto durante a gravação ou furtando-se de receber as más críticas ou sanções provenientes de consequências da adaptação.

Como citado anteriormente, durante a produção do filme *V de Vingança*, houve, por parte do autor do romance gráfico, um desconforto ao saber que seu livro seria adaptado para o cinema. Este fato proporcionou a alguns críticos motivos para, apesar de fazer elogios ao trabalho do diretor James McTeigue, ironizar a opinião de Alan Moore sobre esta adaptação. Dentre os críticos que se posicionaram contra a reação do roteirista do romance gráfico, encontra-se Goldstein (2013) que, em seu artigo *V de Vingança: Gibis vs. Filme*¹¹, compara, de modo superficial, as diferenças entre o enredo de ambas as versões. O texto de Goldstein elenca, dentre os aspectos que mais divergem, o enredo e a falta de similaridade entre as personagens que, segundo o seu ponto de vista, sofreram alterações psicológicas e físicas. Quanto à personagem principal, ela postula que “*V* foi melhor do que o esperado e, apesar disto mudar bastante o enredo para a terceira e última parte da estória, é um bom filme que vale a pena ser visto. Ao menos que você seja o Alan Moore. Se você é o Alan Moore, você provavelmente não desejará assisti-lo”¹² (GOLDSTEIN, 2013, tradução nossa). A opinião tomada pela autora demonstra que, apesar do posicionamento por parte do autor da versão impressa, o filme aparece como uma sugestão de bom entretenimento.

Opiniões acerca da opção do Moore podem ser encontradas em textos como o de Johnston (2013) que, em um pequeno artigo *Moore despreza o filme V de Vingança*¹³, apresenta razões pelas quais o autor não desejou seu nome nos créditos. Dentre estas razões, existem problemas ocorridos após a adaptação de *A Liga Extraordinária*¹⁴, produzida pela 20th Century Fox, que sofreu acusações de plágio pela Warner/DC Comics, uma vez que esta adaptação lembrou aspectos do roteiro de *Cast of Characters*. O transtorno passado durante

¹¹ No original: “V for Vendetta: Comic vs. Film” (GOLDSTEIN, 2013).

¹² No original: “V was better than expected and though it greatly changes the plot for the last third of the story, it's a good film worth seeing. Unless you are Alan Moore. If you're Alan Moore, you probably don't want to watch this” (GOLDSTEIN, 2013).

¹³ No original: “Moore slams v for vendetta movie” (JOHNSTON, 2013).

¹⁴ No original: *League of Extraordinary Gentleman*.

a adaptação desta série seria o motivo da renúncia dos créditos pelos filmes e o desvínculo do autor com a editora *DC Comics*. Vale ressaltar que, no documentário *A Mindscape of Alan Moore* (2005), o autor demonstra sua opinião sobre a difusão de seu nome pela grande mídia, supondo que ela cria um mercado que necessita de mais notícias sobre celebridades – e inclusive da renovação das celebridades – para sobreviver; um sistema do qual ele diz não querer fazer parte. Sua abdicação de reconhecimento nos créditos das adaptações poderia, ainda, ser vista com uma aplicação deste princípio.

Outras opiniões acerca das obras retratam aspectos de ambas as obras separadamente. Correia (2011), ao falar sobre o filme, relacionado-o com o seu contexto de recepção, defende que ele é “[...] uma corajosa alegoria política que alfineta sem piedade a política de restrição dos direitos individuais da era George W. Bush.”. Apesar de não negar o teor engajado da obra, a afirmação de Correia restringe o propósito do filme a uma crítica ao governo dos Estados Unidos, não destacando a possibilidade de aplicação da crítica do filme em outros contextos e seu uso para outros propósitos. Esta afirmação, entretanto, nos leva a pensar na repercussão desta adaptação – uma vez que o livro atingiu outra parcela de admiradores apenas depois de ser recodificado para o cinema; esta relação estabelecida entre o filme e seu teor político pode remeter a vários outros contextos nos quais existam opressões e corrupção por parte do governo. Exemplos de como os signos (re) criados pelo filme atuaram podem ser percebidos pelo uso massivo da máscara de Guy Fawkes em protestos, já que esta máscara tem sido usada como símbolo de busca pela liberdade e assumido teor de ideologias anarquistas.

Tratando-se dos símbolos, Carreiro (2011) aborda ainda que “[...] tanto Alan Moore quanto os irmãos Wachowski sabem da importância de trabalhar com símbolos visuais para passar uma mensagem com eficiência.” e elenca que a presença destes símbolos pode ser um dos fatores que fazem do filme um entretenimento atrativo para o público. Por fim, conclui que:

É sob esse ponto de vista que “V de Vingança” se revela um filme-síntese, do mesmo naipe dos três exemplares de “Matrix”. O longa-metragem de 132 minutos absorve, sintetiza e ecoa os medos, esperanças e temores da sua geração, traduzindo tudo isso numa trama de ação eletrizante e inteligente (CARREIRO, 2011).

O simbolismo acionado pelos autores é visto como um dos fatores fundamentais que fazem desta obra um livro que pode ser analisado sob diversos aspectos. Todd (2013, tradução nossa) defende que “[e]ste simbolismo gráfico ajuda o leitor a ver os efeitos da anarquia; o restante do romance tem uma imagética semelhante, que nos permite analisar os principais

conceitos inseridos no romance”¹⁵. O mesmo autor acrescenta ainda que *V for Vendetta*, como romance gráfico, foi elaborado para um público de melhor percepção devido ao teor das temáticas, que seriam temáticas adultas.

V de Vingança é escrito para uma audiência madura (principalmente adultos). Porque o romance lida com conteúdos para adultos (ex: estupro, assassinato, fascismo, anarquia, prostituição, etc), ele pode ser considerado inadequado para crianças. As crianças podem gostar do estilo gráfico, mas elas não compreenderão inteiramente a narrativa simbólica e política. Existe nudez, violência e outras ideias filosóficas extensas, que também podem ser avançadas para leitores mais jovens¹⁶ (TODD, 2013, tradução nossa).

Ao analisar a adaptação das ideologias políticas defendidas, a visão de Todd (2013), se assemelha com o ponto de vista de Sage (2013) ao retratar que o romance gráfico preserva um conteúdo que pende para o anarquismo e suas consequências, enquanto a versão cinematográfica opta por contextualizar o enredo em um sistema político que busque por uma democracia. Contudo, Sage (2013) prefere lidar com o filme como instrumento de análise, defendendo como o enredo, de uma obra popular, pode ser relacionado com conteúdos filosóficos¹⁷; e demonstrado que algumas mídias, como o cinema, são passíveis de proporcionar discussões ricas e aprofundadas (SAGE, 2013).

Percebemos que as críticas acima proporcionam visões positivas e variadas de ambas as versões de *V de Vingança*, entretanto, nota-se que a maioria das críticas dirige-se à transposição dos símbolos ideológicos que simbolizam o anarquismo e, de maneira superficial, ao caráter de crítica política que o enredo comporta, sem conectá-lo, de certo modo, com a forma.

A partir de uma análise comparativa, característica dos estudos de adaptação, a presente pesquisa visa analisar como o diretor James McTeigue propõe soluções criativas na transposição do romance gráfico para o cinema. A escolha deste objeto de estudo se deu pela tentativa de ampliação de trabalhos acadêmicos sobre adaptações de quadrinhos para o cinema – apesar de haverem adaptações fílmicas de quadrinhos com grande frequência –, além da repercussão dada a alguns de seus signos que atualmente são difundidos como

¹⁵ No original: “This graphic symbolism helps the reader see the effects of anarchy; the rest of the novel has similar imagery, which allows us to analyze the major concepts within the novel” (TODD, 2013).

¹⁶ No original: “*V for Vendetta* is written for mature audiences (mainly adults). Because the novel deals with adult subject matter (i.e. rape, murder, fascism, anarchy, prostitution, etc.), it could be deemed unsuitable for children. Children may enjoy the graphic style, but they may not fully comprehend the symbolic, political narrative. There is nudity, violence and other larger, philosophical ideas, which also may be too advanced for younger readers” (TODD, 2013).

¹⁷ O autor abordou como os escritos de Tomas Hobbes, especificamente o *Leviatã*, se relacionam com produções de mídias tidas como secundárias e populares.

símbolo de luta contra sistema políticos opressores. Outro fator motivador deste trabalho parte da premissa de que a adaptação de *V de Vingança* por James McTeigue pode ter se constituído como um desafio – uma vez que Alan Moore declara que suas obras da década de 1980 foram elaboradas para demarcar as possibilidades da mídia quadrinhos em distinção com outras mídias –; fator que proporia uma tensão existente entre as “equivalências”, semelhanças, entre as linguagens visuais dos quadrinhos e cinema; e os recursos e efeitos que seriam mais “particulares” de cada mídia. Pretendemos, portanto, comparar e entender como os sentidos destes signos se constituem nas duas primeiras mídias em que apareceram, levando-nos a pensar em como a linguagem dos quadrinhos utiliza-se de seus recursos para narrar uma história e como o cinema reestrutura esta história em outro sistema sígnico.

3. CAPÍTULO II: QUESTÕES QUE RODEIAM A ADAPTAÇÃO: O QUÊ? QUEM? POR QUÊ? COMO? ONDE? QUANDO?

Como visto no capítulo anterior, as adaptações de quadrinhos de roteiro de Alan Moore para o cinema não se restringem a apenas uma obra deste autor, mas à existência de pelo menos quatro delas. Este aspecto se constitui como um exemplo de que nem sempre as adaptações têm como textos fontes obras literárias a serem transpostas para o cinema, mas que elas podem tirar usufruto de outras formas de expressão artística, como os quadrinhos, a pintura, a ópera etc; assim como podem, também, partir do cinema, ou de qualquer outra forma de arte, para outra mídia. Esta ampliação do objeto de análise dos estudos de adaptação foi uma das propostas de Linda Hutcheon (2011) em seu livro *Uma Teoria da Adaptação*.

Por tratar-se de narrativas, as adaptações podem ser vistas como formas de contar, apesar de na maioria das vezes serem experimentadas com outros modos de engajamento, como mostrar e interagir. Diria Genette, por exemplo, que “[m]ostrar’ não pode ser senão uma *forma de contar*, e essa forma consiste ao mesmo tempo em *dizer* o mais possível *sobre*, mas *dizê-lo* o menos possível [...]” (GENETTE, s.d, p.164, grifo do autor). A afirmação de Genette classifica duas das principais formas em que uma narrativa pode ser produzida: *telling* (contar) e *showing* (mostrar), e se encontra em um contexto que tenta descrever a distância entre o posicionamento do narrador em relação a sua narração – devido à enunciação mediada por um narrador, predominante na epopeia, em contraste com a enunciação direta das personagens, predominante na tragédia –; mas esta classificação demarca implicitamente uma necessidade humana de consumir narrativas, em variadas mídias, sejam elas verbais ou imagéticas.

Uma definição de adaptação nos é dada por Linda Hutcheon (2011) como 1. “*uma entidade ou um produto formal*” ou “*um processo de criação*” (HUTCHEON, 2011, p. 29). Como produto, por ser análogo a outro texto; e como processo, por constituir uma lógica interna própria que permite o seu funcionamento – mesmo que o espectador desconheça o texto adaptado. Mas, apesar de ser também uma obra autônoma que pode ser apreciada como qualquer outro texto, a adaptação apenas se constitui como tal se reconhecermos nela o texto adaptado, uma vez que “[se] conhecemos o texto anterior, sentimos constantemente sua presença pairando sobre aquele que estamos experienciando diretamente” (HUTCHEON, 2011, p. 27). O trabalho com estudos de adaptação leva em conta, portanto, tanto o texto adaptado como a adaptação como objetos de análise, assim como o público tem as duas obras

como objetos de fruição, uma vez que, “[e]mbora as adaptações também sejam objetos estéticos em seu próprio direito, é somente como obras inerentemente duplas ou multilaminadas que elas podem ser teorizadas *como adaptações*.” (HUTCHEON, 2011, p. 28).

As adaptações não são menos consumidas do que os textos adaptados. Experienciar uma adaptação, descreve Hutcheon (2011), proporciona outra experiência estética – própria deste tipo de texto – ao público, pois, “[...] parte do prazer advém simplesmente da repetição com variação, do conforto do ritual combinado à atração da surpresa. O reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do riso) de experimentar uma adaptação; o mesmo vale para a mudança” (HUTCHEON, 2011, p. 25). Sendo assim, segundo a autora, a adaptação poderia ser experienciada tanto pelo prazer da repetição, quanto pelo prazer proporcionado pelas alterações propostas no texto adaptado. E é este padrão de repetição e mudança que faz com que uma adaptação possa ser caracterizada como uma obra que “repete com diferença”.

A apreciação de uma adaptação pode acionar o desprezo do espectador que conhece o texto adaptado, ou a retomada de um aspecto lúdico que permite ao público analisar a reconstrução de um texto, na maioria das vezes através de uma recodificação, percebendo as diferenças e as estratégias usadas para recontar o que havia sido contado anteriormente de outra forma. Uma avaliação negativa pelo espectador pode estar relacionada a um estranhamento que ele sente por não encontrar uma repetição fidedigna do texto adaptado, principalmente quando se trata de um texto literário, como se “[...] os adaptadores buscassem simplesmente reproduzir o texto adaptado” (HUTCHEON, 2011, p. 28). Robert Stam (2008), em um contexto de recodificação da literatura para o cinema, elenca alguns dos termos que são comumente usados para definir uma adaptação: “[...] ‘infidelidade’, ‘traição’, ‘deformação’, ‘violação’, ‘vulgarização’, ‘adulteração’, e ‘profanação’[...]” (STAM, 2008, p. 20). Os termos elencados por Stam, que caracterizam a adaptação, comportam carga depreciativa e tendem a posicioná-la em um nível inferior ao texto adaptado; Stam não ignora que algumas adaptações não fazem bom usufruto do seu material de base, mas destaca que estes aspectos não podem servir de princípio de análise de uma adaptação.

Entretanto, as adaptações não recebem este julgamento negativo apenas pela sua “infidelidade”, mas, ainda, por alguns aspectos que Metz considerava como “fílmicos”, ou seja, aspectos do processo de produção que ligam o cinema a outras atividades, mas que não aparecem na obra durante a expectativa (apud ANDREW, 2002), dentre eles, a associação com um mercado financeiro, principalmente quando se trata do cinema comercial hollywoodiano (HUTCHEON, 2011). Essa associação das adaptações com um mercado traz à

tona algumas implicações: a primeira delas diz respeito à tentativa do adaptador de atrair um público que conhece o texto adaptado e deseja “pelo prazer da repetição” apreciá-lo em outra mídia, fator que garantiria às produtoras uma parcela do público, leitor do texto adaptado, nas salas de cinema; o segundo fator ressaltaria este aspecto como excludente, uma vez que a seleção das obras a serem adaptadas seguiria um critério de vendagem e familiaridade do público com o texto fonte ou com algum aspecto dele.

Outra associação das adaptações ao mercado provém do fato de alguns livros, filmes e jogos – como defende Hutcheon (2011) – serem produzidos com um intuito de serem posteriormente recodificadas em outras mídias, principalmente quando se trata de textos de mídias mais contemporâneas. São variados os exemplos de filmes que resultaram em jogos e jogos que resultaram em filmes – *Lara Croft: Tomb Raider* é um filme de 2001 dirigido por Simon West baseado na personagem do jogo *Tomb Raider*, de Toby Gard, que produz versões deste jogo desde 1996; assim como *Silent Hill* (Terror em Silent Hill) é um filme de 2006, criado a partir do jogo homônimo produzido por Konami, desde 1999. Estas “novas” mídias são resultantes de um processo de produção e difusão mecanizado, coletivo e caro; o que careceria de um consumo em massa para que as mídias não se extinguissem. Este ponto de vista foi compartilhado por Benjamin (1985), já em 1937, ao falar sobre a produção de imagens técnicas no cinema: “A reprodutibilidade técnica do filme tem seu fundamento imediato na técnica de sua produção. Esta não apenas permite, de forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória” (BENJAMIN, 1985, p. 172, grifo nosso). Desse modo, algumas mídias têm grande parte de sua produção historicamente ligada ao mercado, fator que demandaria um consumo coletivo – devido à impossibilidade de produção para apreciação individual – para que elas continuassem a existir.

Vinculada a um mercado, os textos produzidos com intenção de serem adaptados necessitam de uma promessa de aceitação do público para serem financiados pelas produtoras. Alguns aspectos são elencados por Hutcheon (2011) como resultantes desta aceitação: 1. Mudanças históricas, mesmo que sutis, que podem julgar uma obra como adaptável ou inadaptável; 2. A crítica especializada e a crítica não tão especializada (como os que possuem publicações em *blogs*). Um claro exemplo disto foi o livro *Survivor* (1999), de Chuck Palahniuk, que ganharia uma adaptação, assim como o primeiro livro do autor, *Fight Club*, mas seu enredo foi considerado controverso após os atentados de 2001 às Torres Gêmeas, pois, na diegese, o protagonista sequestrava um avião.

Questões acerca do incentivo para a produção de uma adaptação se encaixam dentro da sua caracterização como um *produto*. Como dito acima, uma das contribuições de Hutcheon (2011) é perceber a adaptação como um *produto* que não unicamente se restringe à recodificação de textos literários para o cinema – apesar de tradicionalmente os estudos de adaptação estarem ligados a objetos destas duas mídias – mas trazer à tona a recodificação entre outros sistemas semióticos ou, inclusive, a possibilidade de algumas adaptações quer-se serem recodificações. É este aspecto que amplia as possibilidades de utilização da teoria da adaptação e a apresenta com uma pequena distinção de teorias análogas, como a intermedialidade e a intersemiótica, cujos étimos dos termos já expressam a necessidade de um estudo comparativo entre uma obra e a recodificação dela.

Mas a adaptação é vista ainda pela autora como um *processo*. Neste segundo caso, ela envolve “[...] tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isto pode ser chamado de apropriação ou recuperação” (HUTCHEON, 2011, p. 29). Julio Plaza (2010), ao trabalhar com a recodificação através da concepção de Tradução Intersemiótica, partilha de opinião semelhante, uma vez que “[...] na Tradução Intersemiótica, como tradução de diferentes sistemas de signos, tornam-se relevantes as relações entre sentidos, meios e códigos” (PLAZA, 2010, p.45). Portanto, ambos os autores concordam que a tradução – ou adaptação – como processo criativo, implica tanto a interpretação do texto de origem, como a recriação da lógica interna deste texto em uma linguagem diferente que pode, de certo modo, tentar conservar seu projeto estético-ideológico ou subverter este projeto.

A interpretação de uma obra pelo tradutor/adaptador é um quesito rodeado de algumas questões que não podem ser ignoradas. Trabalhando com a tradução interlingual, Umberto Eco (2011), em *Quase a mesma coisa*, defende que o tradutor é antes de tudo um leitor, e, portanto, um sujeito que interpreta a obra; para o autor “[...] uma interpretação sempre precede uma tradução” (ECO, 2011, p. 276). Apropriando-nos do princípio elencado por Eco, supomos que esta concepção é importante para a visão de uma adaptação como processo, pois o tradutor/adaptador, durante o processo de tradução/adaptação, está vinculado a uma época e não se desvincula dos modos de produção artística deste período nem da consciência que possui do presente. Sendo assim, Plaza afirma que a “Tradução é, portanto, o intervalo que nos fornece uma imagem do passado como ícone, como mônada. A tradução, ao recortar o passado para extrair dele um original, é influenciada por esse passado ao mesmo tempo que ela também como presente influencia esse passado” (PLAZA, 2010, p. 06). Ou seja, ao tentar absorver o sentido do texto de origem, o tradutor, ao mesmo tempo em que se deixa

influenciar por ele, o interpreta a partir de parâmetros do sujeito do presente que é. Entretanto, a visão de adaptação como processo não se refere unicamente à sua produção, mas, ainda, engloba o seu “*processo de recepção*”, em que as obras experimentadas em uma mídia serão experimentadas novamente, com as semelhanças e dessemelhanças provindas da reestruturação da lógica interna do texto adaptado na adaptação.

A partir deste ponto, Hutcheon (2011) vê a obra adaptada sob três aspectos norteadores: 1. “Uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis” – por implicar um reconhecimento do caráter derivativo de outro texto; 2. “Um ato criativo e interpretativo de apropriação/recuperação” – por reestruturar sua lógica interna em outra mídia e; conseqüentemente, 3. “Um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada” – por permitir ao público (re) experimentar, com diferença, uma obra, ou aspecto de uma obra, que faz parte de sua memória discursiva (HUTCHEON, 2011, p. 30).

Narrar com diferença é um dos principais pontos elencados pela autora. Linda Hutcheon (2011) destaca que nem sempre uma adaptação precisa, consegue ou deseja reincorporar todos os aspectos e temáticas existentes nas obras adaptadas. Existem as adaptações que retomam a história, outras, o tema, e aquelas que não apenas retomam, mas adicionam outros aspectos (a exemplo de personagens) de outros enredos aos seus, etc. Tratando do enredo, ela defende que as obras podem ser adaptadas com alterações que não dizem respeito apenas à ordenação das ações, mas a vários outros aspectos como o tempo da diegese, o ponto de vista da obra etc. Estas alterações no enredo são relevantes, mas existem ainda as mudanças provenientes da recriação de uma nova lógica interna em outra mídia, pois, “[...] cada forma envolve um modo de engajamento distinto por parte do público e do adaptador” (HUTCHEON, 2011, p. 35), fazendo com que o público perceba a obra adaptada de modo diferente, uma vez que esta está sujeita ao novo código a ser usado.

A adaptação pode ser vista, ainda, como um tipo de tradução. A utilização desta concepção permite a Hutcheon (2011) defender que a apreciação de uma adaptação, como adaptação, está sempre associada ao texto adaptado, fator que altera o modo como o público a percebe. Esta visão de que uma adaptação cinematográfica pode ser vista como tradução é ainda partilhada por autores como Plaza (2010) e Diniz (1999), autores que percebem a transposição de diferentes sistemas de signos como uma tradução intersemiótica. Hutcheon corrobora esta compreensão, ao descrever que “[...] por envolver diferentes mídias, as adaptações são recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo)”

(HUTCHEON, 2011, p. 40), mas não nega que as adaptações não necessariamente são recodificações.

Pode-se supor que existe uma linha muito tênue que distingue a metodologia de análise de uma tradução intersemiótica da metodologia de uma adaptação; ambas as teorias são análogas e colaborativas, assim, traduções intersemióticas são vistas como adaptações, mas a recíproca não é a mesma. Para Jakobson (2003), as traduções estariam divididas em 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 (JAKOBSON, 2003, p.64-65).

Jakobson (2003) foi o primeiro teórico a tentar definir o que seria uma tradução intersemiótica. Ele faz esta classificação em contraste com outros tipos de tradução (intralingual e interlingual). A tradução pode ser vista neste sentido como um processo de comunicação "mal sucedido" que exige uma interferência externa do tradutor, ou uma reformulação dos enunciados. O primeiro tipo de tradução (intralingual) definido pode ser visto como um exercício da função metalinguística, em que um código, comum a estes interlocutores, é posto em discussão e reformulado para permitir melhor compreensão dos enunciados. O segundo tipo de tradução (interlingual) seria a transposição de enunciados linguísticos de uma língua natural para outra língua natural. Por fim, o terceiro e último tipo (intersemiótica) elencado pelo autor é caracterizado pela transposição entre diferentes sistemas de signos.

Dois apontamentos podem ser feitos acerca da teoria de Jakobson (2003). O primeiro é que a última das definições de tradução (Tradução Intersemiótica) foi ampliada para que pudesse abarcar outras produções artísticas de processo de produção semelhante, ou seja, assumir o caráter de recodificação (PLAZA, 2011; DINIZ, 1999). O segundo apontamento diz respeito ao primeiro tipo de tradução (tradução intralingual), que poderia abarcar as adaptações que não são recodificações, assim como abarcar recodificações que se utilizam de uma mesma linguagem – a exemplo do romance para o cordel. Desse modo, pode-se supor que os estudos de adaptações lidam tanto com traduções intralinguais quanto com traduções intersemióticas.

Como dito anteriormente, uma tradução/adaptação implica, em uma primeira instância, uma interpretação. O adaptador pode ser visto, antes, como um leitor ou espectador,

e, durante o processo de adaptação, pode decidir por adaptar apenas alguns aspectos do texto adaptado, suprimindo outros; como também pode, às vezes, expandi-lo. Algumas vezes o adaptador deseja elucidar melhor um determinado aspecto da obra, ou questioná-lo (HUTCHEON, 2011). Apesar da impossibilidade, e inadequação, de absorver da obra os motivos que levem um adaptador a adaptá-la – razões que podem inclusive ser alteradas durante o processo de produção da adaptação (GAUDREULT & MARION, 2004) – não se pode negar a existência de uma motivação prévia, mesmo que financeira, de optar por um determinado texto, o invés de outro. Diz Hutcheon (2011) que:

É claro que há uma gama de razões pelas quais os adaptadores podem escolher uma história em particular para então transcodificá-la para uma mídia ou um gênero específico [...] A vontade de contestar os valores estéticos e políticos do texto adaptado é tão comum quanto a de prestar homenagem (HUTCHEON, 2011, p. 44-45).

A autora não exclui a existência de um fator que motive o adaptador a adaptar um determinado texto, mas utiliza-se deste argumento para demonstrar que sua escolha pode se basear em um número limitado de aspectos – aos quais geralmente não temos acesso. Estes aspectos podem ser aqueles a que o adaptador dá maior enfoque em sua adaptação, ficando a critério dele, ainda, adicionar informações inexistentes no texto adaptado que ele considere relevantes. Este fator permite perceber que uma avaliação da adaptação a partir de um critério de fidelidade ao texto adaptado “[...] é inadequada para discutir o processo de adaptação. Qualquer que seja o motivo, a adaptação, do ponto de vista do adaptador, é um ato de apropriação ou recuperação, e isto sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo” (HUTCHEON, 2011, p. 44-45).

Hutcheon (2011) destaca que as adaptações devem ser vistas através da intertextualidade, ou seja, textos que “[...] estão direta e abertamente conectadas com outras obras reconhecíveis” (HUTCHEON, 2011, p. 46). Desse modo, não se negligencia uma atividade comparativa entre adaptação – hipertexto, ou um texto derivado, segundo – e texto adaptado – hipotexto, ou texto primeiro (STAM, 2008). Hutcheon (2011) destaca que, tratando-se de outro texto e outro processo de criação, as adaptações consideradas como negativas e que não respondem às expectativas do público deveriam ser julgadas mais pela “falta de criatividade ou habilidade” do adaptador, de criar um texto com uma lógica interna autônoma, do que pela infidelidade para com o texto adaptado.

Falar em suprir as expectativas do público implica falar sobre o modo como nos relacionamos com as mídias e seus respectivos contextos de recepção. Linda Hutcheon (2011)

descreve a importância dos modos de engajamentos de cada mídia dividindo-o em três: *contar*, *mostrar* e *interagir* com as histórias. O primeiro caso é o mais tradicional, a leitura das narrativas escritas em formato impresso ou a escuta de uma narrativa oral; o segundo caso diz respeito às formas performativas; e o terceiro caso aos jogos e parques temáticos. A autora pontua que, independente da mídia, qualquer um dos modos incita a imaginação do público:

Pode-se dizer que todos os três modos são 'imersivos', embora em graus e maneiras diferentes: por exemplo: o modo contar (um romance) nos faz mergulhar num mundo ficcional através da imaginação; o modo mostrar (peças e filmes) nos faz mergulhar através da percepção auditiva visual [...] o modo participativo (videogame) nos faz interagir física e cinestésicamente [...] Nenhum ato de olhar e interpretar marcas pretas – palavras ou notas – numa página branca, nem o de perceber e interpretar uma representação direta de uma história no palco ou na tela são de modo algum passivos; ambos são imaginativa, cognitiva e emocionalmente ativos (HUTCHEON, 2011, p. 47-48).

Apesar das narrativas serem consumidas nos diferentes modos, não se pode negar a existência da especificidade, pois, “[...] cada modo, assim como cada mídia, *tem* sua própria especificidade, se não sua própria essência” (HUTCHEON, 2011, p. 49, grifo do autor); o público pode experimentar a mesma situação – um assassinato, por exemplo – mas absorvendo as especificidades de cada modo. Não podemos, entretanto, julgar que determinados efeitos estéticos sejam unânimes, ou atinjam seu ápice, em um determinado modo, como afirma Hutcheon (2011) “[...] nenhum modo é inerentemente bom para uma coisa e não outra; cada qual tem à sua disposição diferentes meios de expressão – mídias e gêneros – e, portanto, pode mirar e conquistar certas coisas mais facilmente que outras” (HUTCHEON, 2011, p. 49). Já Gaudreault & Marion (2004) – ao trabalhar com a concepção de *fábula* como material primário “pensado” a compor uma narrativa – trazem à tona a interferência originada da opacidade da linguagem. Os autores destacam que nem sempre o pensado pelo artista (*fábula*) se materializa como objeto artístico – ou como material prévio (*syuzhet*), como um *script* de um filme – do modo como foi imaginado; ou seja, ao dar forma a algum pensamento, o artista precisa lidar com os aspectos convencionais da linguagem, fator que interfere, mesmo que superficialmente, no modo como seu projeto estético-ideológico é alterado por estas convenções, e como ele chega ao público.

Apesar da existência de diferentes modos de narração, eles não são as únicas razões que fazem com que uma obra adquira uma boa aceitação do público. Hutcheon (2011) destaca que as histórias “[...] comunicam o significado narrativo *a alguém em* algum contexto [...] Há, em poucas palavras, um contexto comunicativo mais amplo que deve ser considerado por qualquer teoria da adaptação” (HUTCHEON, 2011, p. 51- 52). Falar de recepção implica falar

de produção, uma vez que os adaptadores falam a alguém e produzem suas obras com o intuito de terem a aceitação do público. Diniz (1999) nos concede um bom exemplo de intervenção causado pelo contexto; para a autora, quando Kurosawa adaptou a peça de Shakespeare, *King Lear*, para o cinema, em *Ran* (1984), o cineasta optou por substituir o monarca por um guerreiro samurai e a prole predominantemente feminina de Lear por uma prole masculina, fator que tornaria a obra mais adequada aos padrões de recepção do novo contexto (Japão). A autora fundamenta sua hipótese no fato de que as mudanças de direitos das mulheres aconteceram de maneira mais lenta em alguns países; desse modo, ao assimilar as condições histórico-sociais das mulheres na época retratada na diegese “[...] seria inconcebível que a mulher herdasse mesmo propriedades, quanto mais um trono” (DINIZ, 1999, p. 144). O exemplo mostra que a escolha do cineasta tornou o enredo mais verossímil e semelhante à história das dinastias de samurais do Japão.

Suprir as exigências do público quanto aos contextos de recepção, entretanto, não está unicamente relacionado às semelhanças com os aspectos históricos de um determinado país, mas ainda com o presente e as mudanças sociais repentinas nos contextos de produção e de recepção; fatores relevantes para a interpretação de uma adaptação, como defende Hutcheon (2011):

Esses modos de engajamento com as histórias nunca ocorreram no vácuo, é claro. Nós nos engajamos no tempo e no espaço, dentro de uma sociedade em específico e de uma cultura maior. Os contextos de criação e recepção são tanto materiais, públicos e econômicos quanto culturais, pessoais e estéticos. Isso explica por que, mesmo no mundo globalizado de hoje, mudanças significativas no contexto – isto é, no cenário nacional ou no momento histórico, por exemplo – podem alterar radicalmente a forma como a história transposta é interpretada, ideológica e literalmente (HUTCHEON, 2011, p. 54).

Apesar de não estar inserido dentro do “mundo globalizado de hoje” e de não poder ser considerado uma adaptação, um exemplo de como mudanças no contexto político e social podem alterar tanto a produção quanto a difusão de certas obras é o documentário *Cabra Marcado Para Morrer* (1985), de Eduardo Coutinho. A produção do filme, que narra a história de João Pedro Teixeira – na época líder da liga camponesa da cidade de Sapé –, teve sua gravação interrompida pela implantação do Regime Militar de 1964, que perseguia qualquer tipo de produção com temáticas relacionadas à luta social, comunismo e, neste caso, a história de um camponês envolvido em lutas sindicais pela socialização de terras. A interrupção fez com que alguns profissionais da produção fossem presos, outros tivessem que fugir às escondidas. A retomada da gravação só foi possível no início da década de 1980, fazendo com que o filme de ficção se tornasse um documentário autorreflexivo que oscila

entre as imagens recuperadas do antigo longa-metragem interrompido em 1964 – que haviam sido previamente enviadas para o Rio de Janeiro para serem reveladas – e os depoimentos dos envolvidos no processo de gravação. Este exemplo demonstra como alguns discursos podem passar a ser vistos de maneira negativa e até serem silenciados, dependendo do contexto histórico.

As alterações de uma adaptação transcultural podem trazer à tona minúcias da organização social de um povo, diz Hutcheon (2011), que “[a]o trocar as culturas e, por conseguinte, em alguns casos, também as línguas, as adaptações fazem alterações que revelam muito sobre os contextos mais amplos de recepção e produção” (HUTCHEON, 2011, p. 54). Em *Abril Despedaçado* (2002), de Walter Salles, por exemplo, além do contexto de violência e assassinato pela posse de terras, mais aproximado do contexto nacional, estão presentes aspectos como um retrato do Nordeste, em que são apresentados conflitos entre homem/seca, a herança histórica dos engenhos, a produção de rapadura. Estes aspectos exemplificam como uma adaptação pode absorver características da organização social e econômica de uma determinada nação que divergiram do contexto albanês do livro de Ismail Kadaré (LUZ & BUSSAB, 2004).

Vale ressaltar ainda que as adaptações culturais podem se distinguir tanto por critérios de distância de uma nação a outra, como também podem variar de acordo com o intervalo de tempo existente entre a produção do texto adaptado e a produção da adaptação, como nos afirma Hutcheon (2011): “[a]té mesmo uma mudança na contextualização temporal pode revelar muito sobre o momento em que a obra criada é recebida” (HUTCHEON, 2011, p. 54). Na produção quadrinizada de *V de Vingança* (1988-1989), de Alan Moore e David Lloyd, o programa que anuncia as notícias e as diretrizes de convivência é transmitido através do rádio. Entretanto, quando James McTeigue adaptou, em 2006, o romance gráfico para o cinema, o programa de rádio foi substituído por um programa da televisão; desse modo, o noticiário tradicional de rádio foi transposto como um noticiário de TV sensacionalista. Esta opção do diretor não enfatiza apenas o predomínio da TV sobre o rádio como meio de comunicação, que consegue alcançar um maior número de pessoas; mas, ainda, destaca a crescente influência dos programas de TV sensacionalistas, como meio de persuasão do público, espectadores destes programas.

O intervalo de tempo pode também servir de incentivo, pelo menos no que concerne a evitar problemas com autoria. Hutcheon (2011) destaca este como um dos dois aspectos que são incentivadores à produção de adaptações pelo mercado; fator que garantiria ao público consumir enredos de obras já consagradas a partir das adaptações, mesmo que estas obras

provenham de um meio popular. O segundo aspecto diz respeito à adaptação de obras cujos autores ou seus descendentes, por lei, já não detêm mais direitos autorais, evitando processos que possam prejudicar os projetos das adaptações. Mas, voltemos ao primeiro tópico; adaptar uma obra “consagrada” pode trazer algumas consequências para o adaptador, como precisar responder às expectativas do público: 1. Em termos de fidelidade e do que a plateia espera experimentar em outra mídia; 2. Em termos de qualidade estética, inclusive, se esta qualidade estética pressupõe uma transgressão de uma tradição.

Outro aspecto que interfere nas expectativas do público são os paratextos difundidos para anunciar ou fazer crítica aos hipertextos. Bordwell (2006) cria o termo *megapicture* – para distinguir de *blockbuster* – que seria um filme criado para adquirir uma grande plateia e, para tal, seria altamente anunciado e discutido através de paratextos antes mesmo de sua estreia, alimentando uma expectativa do público pelo seu lançamento. Este aspecto nos faz pensar nos outros textos que introduzem ou apresentam uma obra antes da sua difusão, criando uma expectativa de vendas, por parte dos produtores, e do público, que espera ver o que lhe é anunciado. Já Hutcheon (2011) adicionaria mais uma função a estes tipos de paratextos, que poderia previamente alterar o ponto de vista da plateia sobre o texto adaptado e/ou prepará-los para as mudanças e diferenças existentes entre as duas obras, fator que reduziria a “frustração” ao experimentar uma obra tão diferente do que foi imaginado, uma vez que parte das diferenças já haveria sido anunciada.

O lançamento de textos e paratextos ou de duas adaptações concomitantemente, podem ser uma estratégia de mercado para chamar a atenção de públicos de diferentes mídias. Neste caso, além do consumo do texto adaptado, existe ainda o consumo das duas adaptações através de “[...] formas óbvias de capitalizar uma ‘franquia’ e expandir seu mercado” (HUTCHEON, 2011, p. 57). Uma obra é anunciada a um público maior quando é adaptada e os públicos que a conhecem podem criar, ainda, expectativas baseadas na ideia de “novidade” propostas pelas adaptações nos diferentes modos de engajamento, fator que pode incitar o caráter lúdico-comparativo nos consumidores. Apesar de estas serem características do mercado cinematográfico, não se deve, diria Hutcheon (2011), julgar que as adaptações de produções mais populares são destinadas ao lucro capitalista enquanto as adaptações de outras obras não o seriam. Não é porque uma adaptação é oriunda de uma obra produzida pelo meio popular, ou para um meio popular, que este seja o principal motivo de um adaptador a escolher para adaptar, ou que seu resultado como processo criativo seja insatisfatório; assim como não existem garantias de que produções mais sofisticadas não possuam interesses mercadológicos, ou que alavanquem o status da empresa que as produziu. Bordwell (2006),

por exemplo, chama a atenção para o fato de que Hollywood nem sempre estaria tão preocupada em encher as salas de cinema, mas visaria ainda à aquisição de credibilidade a partir de filmes que são produzidos para ganhar premiações – dentre eles, encontram-se as adaptações de *best-sellers*.

Diria Umberto Eco (2011), ao trabalhar com as concepções de MacDonald, que a crítica às produções mais populares e de massa às vezes se pauta mais em uma crítica as massas do que aos produtos gerados por/para elas, devido a uma nostalgia da época em que a apreciação de objeto artístico era exclusividade de poucos. Outra concepção trabalhada pelo autor é a divisão entre *masscult* – um tipo de produção popular e consumida pelas massas que se opunha às produções da elite – e *midcult* – um tipo de produção que se anuncia como elitizada e estiliza as transgressões propostas por vanguardistas, banalizando estas transgressões para o consumo. Ambas as visões propõem que a crítica aos produtos populares e de massa não devem seguir parâmetros generalizantes ou se basear no público que a consome, mas sim, no objeto artístico e nas suas propostas. Deve-se pontuar, entretanto, que estas concepções absorvidas por Eco (2011) foram desenvolvidas na primeira metade do século passado e que, obviamente, a facilidade de acesso ao objeto artístico pelas diferentes classes econômicas assumem características mais complexas e emaranhadas em uma época em que a reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 1987) e a interatividade (PLAZA, 2010), inclusive em suas formas ilegais, como a pirataria, proporcionam uma difusão dificilmente mensurável dos objetos artísticos.

Hutcheon (2011) defenderia que a transposição do modo *contar* para o modo *mostrar* se constitui como um mecanismo que pode reduzir as ambiguidades do texto adaptado. O argumento da autora adiciona que as informações “vistas” podem, ainda, moldar a representação que o leitor poderia ter, ao imaginar, no modo contar. O apontamento de Hutcheon (2011) não exclui, entretanto, as possibilidades de manutenção das ambiguidades de um texto, mas destaca que a mídia performativa – por uma necessidade técnica de tornar visual em um período limitado de tempo o que se constituía em páginas de digressões nos romances – tem potencial de esclarecer mais facilmente alguns aspectos que o autor considere relevante destacar. Um livro pode ter centenas de páginas, enquanto um filme convencionalmente oscila de oitenta a cento e vinte minutos; desse modo, aspectos que são apresentados em um livro, por exemplo, em uma digressão bem detalhada, são suprimidos em alguns minutos em um filme. Mas as adaptações não são predominantemente supressoras, elas podem propor expansões e adicionar aspectos. Com aspectos suprimidos ou expandidos, as

adaptações sempre retomam o texto adaptado, relembram-no e destacam-no dentro de toda uma tradição, como pontua a autora:

As histórias são, de fato, recontadas de diferentes maneiras, através de novos materiais e em diversos espaços culturais; assim como os genes, elas se adaptam aos novos meios *em virtude da* mutação – por meio de suas ‘crias’ ou adaptações. E as mais aptas fazem mais do que sobreviver; elas florescem (HUTCHEON, 2011, p. 59).

A teoria da adaptação de Hutcheon (2011) se organiza em seis perguntas que vão sendo respondidas ao longo do texto: O quê? Quem? Por quê? Como? Onde? Quando? Esta divisão didática é organizada de maneira que permite uma caracterização prévia das subtemáticas a serem trabalhadas na presente pesquisa.

3.1 QUESTÕES REFERENTES AO MODO: “O QUÊ?”

A comunicação humana é mediada por alguma forma de linguagem, e só se faz possível se ambos os interlocutores partilharem de aspectos que componham um mesmo “fundo comum” que se utiliza de códigos convencionalmente estabelecidos em um determinado grupo ou comunidade (JAKOBSON, 2003). Apesar da existência de uma assimetria na comunicação que distancia o autor/produtor do objeto artístico de seu público, se pensarmos na adaptação, ela pode pressupor a existência de duas formas de linguagem (a primeira pertencente ao texto adaptado e a segunda pertencente à adaptação), determinando assim duas convenções que transmitem, de maneira diferente, mensagens enviadas por emissores aos seus respectivos receptores. O diferencial está no fato de que as adaptações são, ao mesmo tempo, “[...] um tipo de palimpsesto extensivo.” e “[...] uma transcodificação em um diferente conjunto de convenções” que, às vezes, tomam forma em diferentes mídias. Estas mídias chamam a atenção para a existência dos sujeitos (emissor e receptor) que delas fazem uso; e, a partir delas, se conectam, tornando-se parte do processo de comunicação (HUTCHEON, 2011, p. 61). Stam (2008) corrobora este argumento, ao pontuar que:

Adaptações filmicas de romances invariavelmente sobrepõem um conjunto de convenções de gênero: uma extraída do intertexto genérico do próprio romance-fonte e outra composta pelos gêneros empregados pela mídia tradutória do filme. A arte da adaptação filmica consiste, em parte, na escolha de *quais* convenções de gênero são transponíveis para o novo meio, e *quais* precisam ser descartadas, suplementadas, transcodificadas ou substituídas (STAM, 2008, p. 23).

Como descrito na seção anterior, fatores como a mídia de difusão tem interferência direta em julgamentos por parte de uma parcela de leitores e críticos que ignoram o fato de que as adaptações geralmente se reconfiguram em outras convenções, invocando assim “[...] de modo geral para sua própria desvantagem – a ideia de uma hierarquia entre as artes” (HUTCHEON, 2011, p. 62). Esta hierarquia se baseia sempre na concepção de que o texto adaptado é sempre melhor do que a adaptação e de que esta nada mais faz do que “violá-lo” (STAM, 2008), apesar de nem todas as adaptações serem vistas como violações, ou serem pejorativamente julgadas.

As adaptações de mídias mais populares, como os quadrinhos, nem sempre são alvo de críticas negativas e, às vezes, o efeito estético criado pela adaptação eleva o *status* do gênero do texto adaptado. Além disso, pelo menos em adaptações não recodificadas, algumas estratégias podem ser usadas para “acalmar os nervos” do público do texto adaptado e induzi-lo na leitura da adaptação. A primeira edição de *John Constantine: HellBlazer* de janeiro de 88, adaptada por Jamie Delano e John Ridgway, traz em sua contracapa um comentário elogioso de Alan Moore – criador da personagem *John Constantine* na série *Swamp Thing* – sobre o trabalho dos artistas gráficos. Tal comentário funcionaria como um aval, um convite, que permitisse aos leitores de Alan Moore, a quem eles tanto admiram, a apreciar também uma extensão de seus textos elaborada por outros autores.

O exemplo citado acima, apesar de ser uma adaptação, não constitui uma recodificação, e, apesar de serem obras diferentes, não implicam mudanças drásticas na forma – pois partilham de um mesmo código – nem diferentes modos de engajamento; as mudanças estariam mais relacionadas aos direcionamentos do enredo e ao trabalho gráfico (estilo) dos artistas. Discussões sobre a forma e, inclusive, os questionamentos acerca das recodificações e dos diferentes modos como as mídias compõem narrativas são questões comuns nos estudos de adaptação; diz Hutcheon (2011) que:

A rigor, quando as adaptações se movimentam entre os modos de engajamento, e dessa forma entre as mídias – especialmente na mudança de mídia mais comum, isto é, da página impressa para a *performance* de teatro e rádio, para a dança, a ópera, o musical, o cinema ou a televisão –, é que elas se vêem presas aos intrincados debates sobre especificidade midiática; o mesmo ocorre quando as obras são adaptadas do meio impresso ou performativo para as mídias interativas [...] (HUTCHEON, 2011, p.63).

O texto escrito faz uso de convenções diferentes daquelas do texto fílmico, assim como proporciona sensações diferentes. As formas como as mídias se apresentam criam diferentes heterocosmos e diferentes modos de engajamento de seus respectivos públicos.

Questões sobre especificidade midiática e suas consequências permitem, ainda, questionar a gênese dos textos, os modos como eles podem ser reconstruídos e os diferentes recursos e diálogos que são feitos com outras mídias em uma tentativa de reproduzir, inclusive, as convenções em que elas se formam. Hutcheon (2011) destaca que as adaptações aparecem comumente em expressões do modo mostrar – a exemplo do cinema, teatro, ópera. Estas formas artísticas performativas já englobam em si diferenças, uma delas, elencada por Bazin (1967), foi a presença dos atores no palco do teatro e da ópera, resultando em uma performance com algumas variações em cada espetáculo; enquanto no cinema, a totalidade da obra estaria presente a partir da projeção em tela sem variação de performances. Além disso, o cinema é visto como um tipo de produção multimidiática que faz uso de recursos de composição de convenções estabelecidas pelas formas artísticas que o antecederam.

Nota-se, entretanto, que as distinções entre o cinema e outras formas artísticas tradicionais, como a literatura e a pintura, são bem mais evidentes. Hutcheon (2011) pontua que a pintura ganha destaque pela sua espacialidade enquanto a literatura seria a arte da temporalidade; já o cinema englobaria as duas premissas, uma especialidade (projetada na tela e apreciada nas salas de cinema) e uma temporalidade (tempo da diegese e tempo da enunciação) sendo “[...] a mais inclusiva e sintética das formas de *performance* [...]” por “[...] herdar e englobar dentro de si, apesar de algumas diferenças, os diferentes recursos de outras mídias” (HUTCHEON, 2011, p. 63). Mas esta apropriação nem sempre faz com que as outras mídias percam as suas especificidades, Bazin (1967) diria que a pintura tematizada pelo cinema ainda seria a projeção de 24 imagens por segundo, e não a pintura emoldurada que contrasta o universo de expressividade do artista com o mundo empírico que a rodeia e que é separado pela moldura. Tratando-se de gêneros audiovisuais, uma produção cinematográfica tende a solicitar um fecho no filme, enquanto as séries de TV, por exemplo, têm de lidar com a conclusão de um breve seguimento (um capítulo), mas propor aspectos não fechados que possibilitem o surgimento de novos capítulos e do desenvolvimento do enredo principal.

A especificidade midiática ajuda a desmistificar as críticas que são feitas às adaptações como supressoras ou redutoras dos aspectos do texto adaptado (HUTCHEON, 2011). Pois, como dito anteriormente, as adaptações geralmente precisam suprimir alguns aspectos do texto por uma impossibilidade temporal (como no caso do cinema, cujo curto tempo de enunciação raramente ultrapassa os 120 minutos). Vale ressaltar que mídias audiovisuais podem expandir uma descrição suprimida no enredo do hipotexto, por poder apresentar em poucos segundos uma grande quantidade de objetos e detalhes (HUTCHEON, 2011). Hutcheon (2011) retoma a antiga tipologia dos modos da narrativa (contar, mostrar) e

adiciona o modo *interagir*. Partindo destes três modos, a autora começa a classificar as adaptações em um diálogo que não segue uma via unidirecional, em formato tradicional (texto literário → filme, por exemplo), mas que pode recodificar-se em outras direções (texto literário ↔ filme). Desse modo, são classificados três tipos gerais de transformações dos modos de engajamento das adaptações, são eles: contar ↔ mostrar; mostrar ↔ mostrar; interagir ↔ contar ou mostrar que serão detalhadas abaixo.

3.1.1 CONTAR ↔ MOSTRAR:

A relação *contar* ↔ *mostrar* é vista como o modo mais comum de adaptar, principalmente quando se trata da transposição do meio “impresso para o performativo” (HUTCHEON, 2011, p. 67). Infelizmente, poucos exemplos são encontrados de transposições que efetuem o movimento contrário – do performativo para o impresso – estando este percurso quantitativamente em desvantagem. O exemplo dado pela autora é o livro de K. J. Anderson, adaptado do longa *A Liga Extraordinária*, de James Robinson – autor famoso por adaptar livros de filmes, como *Star Wars*, de George Lucas. Um dos apontamentos de Hutcheon (2011) se baseia na ideia de que, por seguir o movimento contrário – já que aparentemente o processo de criação para o modo contar é mais propício a expansão do que para o modo mostrar – o adaptador precisa selecionar, no caso das descrições, e adicionar informações que foram facilmente “vistas” em uma projeção bidimensional.

Entretanto, a depender da mídia, algumas consequências podem surgir do movimento reverso. Um exemplo pode ser encontrado na série televisiva *Supernatural* (2005 –), criada por Eric Kripke. A série narra a história de dois irmãos – Sam e Dean Winchester – que caçam criaturas sobrenaturais. Esta caçada se constituiu de uma maneira articulada entre os dois irmãos que selecionam as notícias de assassinatos ou acontecimentos estranhos em jornais, pesquisam, assimilam o comportamento dos monstros às investigações feitas por eles e tentam eliminá-los. O instrumento de pesquisa confiável é um diário deixado por seu pai (John Winchester), com a descrição das características dos monstros e maneiras, já experimentadas, de eliminá-los. Alex Irvine (2009) percebeu neste aspecto da série um livro em potencial e escreveu, a partir dela, o *John Winchester's Journal*, publicado em formato de livro quando a série estava na terceira temporada. O curioso é que, na série televisiva, o antigo instrumento de pesquisa foi pouco a pouco sendo substituído, até ter sua substituição completa após a descoberta do acervo da biblioteca dos *The Men of Letters*. A publicação do

livro, neste caso, ao mesmo tempo em que provocou consequências no enredo – já que havia apenas um diário – funcionou como um instrumento de renovação de um aspecto da série. Antes, com o diário inacessível aos fãs, os espectadores acreditariam na existência da descrição de inúmeras criaturas; quando impresso e limitado em um número específico de páginas, os roteiristas tiveram de pensar não apenas na introdução de novas criaturas a serem derrotadas, mas em outra maneira de proporcionar aos irmãos instrumentos que os permitissem eliminar estas criaturas, independente do diário.

Mas nem todas as formas de transposição podem ser vistas como adaptações, segundo a perspectiva de Hutcheon (2011). Uma encenação, por exemplo, deve ser vista como parte integrante da peça. Dessa forma, como distinguir quais encenações se constituem como adaptações e quais não? No caso de uma recodificação, a mudança de mídia e o uso declarado do texto adaptado sugere que o texto é uma adaptação, mas tratando-se de encenações, a autora propõe que, apesar de constantemente as pessoas clamarem por “fidelidade”, na maioria das vezes, as adaptações precisam reconfigurar a estrutura da peça, propor algo novo, para serem consideradas como tais, tornando-se “[...] engajamentos críticos e criativos com um dado texto fonte” (HUTCHEON, 2011, p. 69). Esta hipótese se baseia na ideia de que a maioria das adaptações consagradas, em forma de peça teatral, são justamente aquelas que não apenas encenam o texto adaptado como lhe é proposto, mas que subverte de algum modo sua estruturação. É a criatividade do adaptador que fará com que ele supere as dificuldades encontradas durante o processo de adaptação que são vistas “[...] pelos adaptadores como desafios, não como desestímulos” (HUTCHEON, 2011, p. 70).

Uma das críticas feita às adaptações tende a julgar a adaptação provinda do processo *texto impresso* → *mídia performativa* como inferiores, por mostrar o que seria imaginado pelo leitor (HUTCHEON, 2011). As adaptações, vistas como produtos de uma cultura de massa, se apresentam em diferentes modalidades de fruição dos seus textos fontes e, sendo recodificadas, alteram o seu modo de engajamento. O texto impresso, por exemplo, incentiva a imaginação do leitor, aspecto inerente ao canal (texto impresso) pelo qual a narrativa se veicula. Entretanto, Hutcheon (2011) destaca que a maioria das adaptações performativas não unicamente faz uso de recursos visuais, mas, ainda, de recursos sonoros e que estes assumem papel tão importante quanto os imagéticos, pois se constituem dentro do texto, por exemplo, a partir da narração em *voice-over*, diálogos, ruídos, trilha sonora. Essa “impureza” das linguagens é um dos argumentos utilizados por Elliot (2004) para evitar caracterizações generalizantes como: cinema pertencente unicamente ao campo das imagens e a literatura pertencente unicamente ao campo das palavras. Para a autora, a literatura utiliza-se de

imagens nas capas e ilustrações ao longo do enredo, além de criar “pinturas” descritas através de signos convencionais; já o cinema teve sua “pureza” afetada pela inclusão, em primeira instância, das cartelas e posteriormente do som articulado (narração em *voice-over*, diálogos etc). No caso desta segunda mídia, a inclusão do som funcionou ainda como instrumento de incentivo ao realismo do filme, tornando-o mais sofisticado do que na era do cinema mudo (BAZIN, 1967).

A sonorização dos filmes pode ocorrer através do discurso verbal articulado (monólogo, solilóquio, diálogo), que permite a associação e utilização de signos linguísticos, através destes recursos. Além disso, existem ainda técnicas de composição mais complexas utilizadas pela sonorização, como: o *voice-over*, a trilha sonora, e ruídos. A trilha sonora, apesar de parecer meramente ornamental, tende a criar alguns efeitos estéticos que devem ser levados em conta, servindo como um aspecto determinante das sensações direcionadas ao espectador, uma caracterização da cena (como cômica, suspense, dramática, por exemplo). Diz Hutcheon (2011) que:

As trilhas sonoras nos filmes, portanto, acentuam e dirigem as respostas do público a personagens e à ação, como o fazem nos *videogames*, nos quais a música junta-se aos demais efeitos sonoros tanto para sublinhar quanto para criar reações emocionais. O som nos filmes pode ser usado para conectar estados interiores e exteriores de um modo menos explícito do que em associações em câmera [...] (HUTCHEON, 2011, p. 70-71).

No filme *A Liberdade é Azul* (1993), dirigido por Krzysztof Kieslowski, a sonorização é destacada em vários momentos, em articulação com o escurecimento da tela – típico de elipses – que se configura como um momento destinado à apreciação do som, ou no momento em que a protagonista Julie (Juliette Binoche) pratica natação para não escutar, em um estágio mental, a música que o marido tinha composto antes de falecer em um acidente. Mas a sonorização também pode movimentar expectativas no público através da dublagem das animações. Cantores e cantoras de música *pop* são frequentemente convidados a dublar vozes de personagens ficticiais – a voz de Rihanna pode ser facilmente reconhecida na voz da protagonista de *Cada um na sua Casa* (2015) – e funcionar como um atrativo para o público, assim como a voz de Rita Lee como Rê Bordosa em *Wood&Stock: sexo, orégano e rock'n'roll* (2006) pode proporcionar maior imanência ao universo *hippie* e caricato da diegese.

Os diferentes modos de engajamento implicam diferentes relações com a sonorização. A sonorização em uma ópera ou em um musical torna-se bem mais funcional do que em filme narrativo. Estes aspectos ganham maior força quando se trata de peças de rádio, momento em

que o visual é excluído, para que tudo se constitua a partir do som, que se torna o principal recurso, meio, pela qual a narrativa emerge (HUTCHEON, 2011). Algumas considerações são feitas por Hutcheon (HUTCHEON, 2011) sobre o último caso, como: a supressão do enredo em cenas que reduzem à peça de rádio a história dos protagonistas; e, como consequência, excluem os enredos secundários e diminuem o número de personagens, pois “[...] como os personagens (as vozes) devem ser auditivamente distinguíveis, estas não podem aparecer em grande número” (HUTCHEON, 2011, p. 71). Mas as peças de rádio adquirem uma aproximação maior dos experimentos estéticos e linguísticos do romance, uma vez que, “[a]s palavras que ouvimos vêm do romance, mas são controladas, recontextualizadas e lidas por diferentes vozes. Essas mudanças fazem com que a versão auditiva dê uma ideia de textura linguística do romance, do seu alcance associativo do ritmo narrativo” (HUTCHEON, 2011, p.71). São adicionados, ainda, efeitos sonoros como a simulação de chuva, vento etc.; estes efeitos se “[...] acrescentam ao texto verbal para auxiliar a imaginação do ouvinte” (HUTCHEON, 2011, p. 72).

Diferente do que acontece com o rádio, a sonorização em adaptações performativas, como a ópera ou o cinema, compartilham tanto uma dimensão verbal (voz e efeitos sonoros) quanto uma dimensão visual. No caso das peças de rádio, o público imagina – assim como na literatura – as características físicas das personagens ou as ações do enredo. No caso de encenações ou da presença de imagens, o horizonte de expectativas do público aumenta, já que ele deseja, por exemplo, *ver* o que anteriormente *imaginou* ao ler um livro (HUTCHEON, 2011). Estas expectativas podem ser respondidas pela adaptação, como também podem resultar em decepção do público devido à alteração de mídia, ou no caso de uma paródia, pela alteração do projeto ideológico do texto adaptado. As expectativas do público podem variar, alguns podem considerar a escolha de um ator para o papel de Dorian Gray, por exemplo, insuficiente para representar a imagem que o leitor teria criado da beleza da personagem.

Certo destaque deve ser dado à especificidade de cada mídia, e tal fator pode conseguir resultados que possibilitem uma satisfação do público. O teatro, por exemplo, pode proporcionar a visibilidade de diferentes perspectivas (frente do palco, fundo do palco, entrada ou saída de outro ator pelas cortinas) e as encenações simultâneas das personagens no palco, fator que colocaria o teatro em vantagem para com o cinema. Este segundo representaria a espacialidade pela capacidade de expansão – indexicalidade – que implicaria um direcionamento do olhar do espectador através da seleção das imagens que são gravadas pela câmera, da montagem e da alteração entre planos (HUTCHEON, 2011), fazendo com que a ação seja mostrada, mas com o foco de observação das cenas delimitado pela câmera.

Outras mídias como os quadrinhos possibilitariam uma maior facilidade de adaptação – pela similitude existente entre as duas linguagens, como: presença de enquadramentos, planos etc. (HUTCHEON, 2011). Estes fatores proporcionariam um material prévio, adicionado aos diálogos de personagens, que poderiam facilitar o trabalho de um adaptador.

Deve-se, entretanto, fazer algumas adições a esta hipótese levantada por Hutcheon (2011). O primeiro dos apontamentos diz respeito a “aspectos de produção”. A maioria das produções de quadrinhos têm protagonistas com habilidades espetaculares, com características que geralmente os definem (O super-homem pode voar, tem força espetacular; o Hulk é verde e grande). Transpor obras de quadrinhos para outra mídia, como o cinema, implica um grande investimento financeiro pela necessidade de efeitos especiais que, como nos diria Bordwell (2006), custam caro. Esta característica liga os filmes adaptados de quadrinhos aos *megapictures* – filmes de alto investimento e que, por tal razão, são conseqüentemente anunciados e discutidos enquanto ainda estão em seu processo de produção, aumentando a expectativa do público – com demanda de produção reduzida. A segunda questão é que alguns subgêneros dos quadrinhos (como as tirinhas semanais de jornal ou charges) não são confeccionados em enredos longos; geralmente uma tirinha de quadrinho reduz a sua completude a um número de três ou quatro quadros – o que poderia resultar em uma dificuldade de articulação entre as piadas curtas destas tirinhas a um enredo principal, mais linear e que visasse um fecho. No caso de adaptação de tirinhas curtas, em *Wood&Stock: Sexo, Orégano e Rock'n'roll* (2006), o diretor Otto Guerra optou por tornar toda a narrativa um sonho da personagem Wood. Apesar da existência de um enredo principal na adaptação, a lógica do sonho propiciaria corrigir qualquer falta de linearidade ou “incoerência”.

Tratando-se de enredos mais longos, como os enredos dos romances gráficos, um dos desafios propostos à adaptação pode surgir justamente na transposição das digressões de enredos secundários de quadrinhos; como na versão impressa de *Watchmen* (2009), em que o chamado *Contos do Cargueiro Negro* constituiu parte integrante do enredo do romance gráfico de Alan Moore e Dave Gibbons e é acionado a partir de cenas em que visualizamos uma criança, leitor de quadrinhos, lendo a metadiegeese. Neste instante, a legenda se torna amarela e os desenhos um pouco pontilhados – para demarcar o segundo texto – e tende a conectar os estados psicológicos de personagens do enredo principal ao protagonista do enredo secundário. Durante a adaptação, o diretor Zack Snyder transpôs a metadiegeese do *Cargueiro Negro* como animação e em formato de curta-metragem, sem constituir parte integrante do longa-metragem. Talvez a inadequação de um nível diegético em animação, inserido dentro de um nível de encenação esteja mais relacionada à apropriação de uma

estética naturalista no cinema que pendesse para “[...] uma motivação de causa-efeito, um desenvolvimento do enredo basicamente linear e conclusivo e, enfim, uma caracterização coerente” (HUTCHEON, 2011, p. 74) que, no cinema naturalista, restringiu a possibilidade de desenlace das digressões a um nível menor que nos quadrinhos. Apesar de introduzida nesta seção a relação entre quadrinhos e outras mídias visuais, esta questão será incluída na seção seguinte em que abordaremos o processo adaptativo em formato *Mostrar* \leftrightarrow *Mostrar*.

3.1.2 MOSTRAR \leftrightarrow MOSTRAR:

Hutcheon (2011) pontua, entretanto, que nem sempre as transposições são necessariamente recodificações. A autora utiliza-se do exemplo de transposições *mostrar* \leftrightarrow *mostrar* para incluir esta tendência de adaptação, exemplificando principalmente com transposições de performances para performances – de peças de teatro que são transpostas em filmes, de filmes que se tornam óperas, óperas que se tornam musicais, etc. – demonstrando que “[...] as histórias mostradas em mídia performativa sempre foram adaptáveis para uma segunda mídia performativa” (HUTCHEON, 2011, p. 77). Entretanto, certa atenção é dada pela autora ao fato de que não é porque uma adaptação se constitui de um modo de engajamento performativo, para outro modo de engajamento performativo, que existirá menor dificuldade em adaptar, uma vez que, como argumenta a autora, o cinema – principalmente o cinema hollywoodiano – é uma mídia naturalista; e é justamente esta naturalização no cinema que causaria dificuldades em transposições para outros modos de engajamento mais abstratos – como o teatro, pela inexistência de todos os elementos dentro do palco; e, no caso da ópera, pela presença da música constante.

Bazin (1967) também traz um contraponto às “adaptações” de peças para o cinema, dando destaque ao teatro filmado, que se constituiu como um dos experimentos mais comuns durante o início do cinema. Este autor descreve que o cinema absorveu muito do teatro em seus primórdios (atores, encenação etc), entretanto elenca algumas diferenças, dentre as mídias, que são bem visíveis como: presença física/ ausência do ator; efeitos do modo de engajamento; distinções entre encenações teatrais e cinematográficas. Além disso, o autor critica algumas transposições de encenações teatrais para a grande tela, inclusive em aspectos como a fidelidade da adaptação ao texto da peça, que não garante uma transformação exitosa

de uma peça em filme, já que, para o autor, inexistiria uma maneira de ser fiel à peça quando se deve seguir outro caminho trilhado pela mídia cinematográfica.

Mas, apesar das diferenças entre as mídias, algumas estratégias utilizadas por adaptadores são destacadas por Hutcheon (2011) como possibilidades para solucionar problemas referentes à especificidade midiática, dentre elas: o uso da autorreflexividade nas adaptações, fator que permite que a própria obra trouxesse à tona as características genéricas das linguagens pelas quais foi difundida. Um exemplo deste tipo de texto é o filme para a TV *A Flauta Mágica* (1975), de Ingmar Bergman. Nele, é exposta, em primeira instância, a “plateia” – caracterizada com roupas contemporâneas ao lançamento do filme – e posteriormente a inclusão da narrativa cantada em formato de ópera com uso do cenário montado em palco com suas saídas laterais, a linha de náilon que segura a flauta que “flutua” no ar etc. Entretanto, neste filme, ainda são preservadas algumas características do cinema, como a presença de *closes* – fator que possibilitaria a maturidade da encenação, como é elencado por Bazin (1967) – cortes temporais elípticos, uso de montagem, dentre outras. O exemplo acima pode, ainda, expandir-se para o que Hutcheon (2011) chamaria, a partir de Citron, de uma “ópera em tela”, caracterizando um processo diferenciado em que uma adaptação em uma mídia naturalista aciona as características mais artificiais da mídia do texto adaptado. Entretanto, vale ressaltar que, mesmo sendo uma ópera em tela, ela não se isenta de algum nível de naturalização, uma vez que algumas características são inerentes à mídia de vinculação, por exemplo, “[...] no filme, a orquestra desaparece na trilha sonora, sem mencionar a perda da presença física do maestro [...]” (HUTCHEON, 2011, p. 81). Outros aspectos, como a encenação teatral, a sonorização e decoração são preservados em uma mídia como o cinema, mas estabelecem uma relação de fruição diferenciada, já que encenações teatrais e operísticas de uma mesma peça sofrem leves variações de performance em performance e “acontecem” em frente à plateia, permitindo a ela identificar a origem das vozes que escuta; já em um filme:

[as] pessoas parecem cantar ao ar livre, mas o som que na verdade ouvimos é o da sala de concerto ou do estúdio musical. Através da mímica, elas ‘cantam’, porém suas bocas e gargantas não são tencionadas nos *closes* da câmera. O drama personificado e a intensidade da *performance* ao vivo são substituídos muito mais pela aceitabilidade das convenções realistas do cinema do que pelo realismo propriamente dito [...] (HUTCHEON, 2011, p. 81)

Mas o caráter de naturalização, em alguns casos, nem sempre omite a artificialidade do objeto artístico. Robert Stam (1981), por exemplo, defende a concepção de que os musicais e as animações não negam as suas identidades artificiais, nem seu caráter fantasioso, pois na

“vida real” – com exceção de manifestações artísticas como o *happening* – as pessoas não iniciam performances de canto e dança em lugares públicos, nem têm formas tão caricatas como os rostos das personagens fantasiosas das animações. A relação *mostrar* \leftrightarrow *mostrar* possibilita perceber uma questão mais crucial – a de que adaptar não se constitui como uma simples recodificação, mas ainda como uma aceitação das convenções, vago tradições, de composição da mídia da adaptação.

3.1.2.1 MOSTRAR COMO O MODO DE ENGAJAMENTO DE QUADRINHOS:

As artes performativas são comumente classificadas como pertencentes ao modo *mostrar*, entretanto, pouco tem sido dito acerca de qual seria o modo de engajamento de uma mídia como os quadrinhos. Pode-se dizer que um dos poucos autores que trouxe a discussão à tona foi Scott McCloud (1994), no sexto capítulo de *Understanding Comics*. A discussão do autor se baseia na necessidade de admitir que, tratando-se de quadrinhos, nem sempre os signos verbais – característicos do modo *contar* – são suficientes para contar uma história. Um exemplo exposto no capítulo 1 deste trabalho comprova esta hipótese; quando, em *Watchmen*, Rorschach é submetido ao *teste de Rorschach*, não teríamos o contraste entre o que a personagem lembra (assassinato, prostituição etc.) e o que ela diz ver (flores e borboletas) se o discurso enunciado de *Rorschach* não se contrapusesse às imagens retomadas a partir das lembranças da personagem. O argumento do McCloud se constrói em uma tentativa de demarcar o processo histórico que separou a produção de narrativas destas formas que correlacionavam imagens e palavras; e como esta separação fez com que, durante um grande intervalo de tempo, a literatura se tornasse mais abstrata, enquanto a pintura se tornava realista. A interrupção – não descrita pelo autor – se deu, no caso da pintura, por causa da reprodutibilidade técnica criada a partir da fotografia (BAZIN, 1967), fazendo com que as formas artísticas mais tradicionais repensassem seus propósitos.

Entretanto, para tecer um apontamento prévio sobre estes modos de engajamento, torna-se necessário retomar algo proposto por Genette (s.d), ao trabalhar com as concepções de Platão e Aristóteles. Este autor demarca que *mimesis* para Platão pendia para um modo de imitação expresso através da mediação de um discurso direto – característico da tragédia – não filtrado por um narrador – como na narrativa de acontecimento. Apesar de considerar uma encenação, não como uma mimese – assim como no sentido platônico – mas sim como uma

“ilusão de mimese”, esta concepção possibilitou a Genette pontuar que a tragédia permitia que as diferentes razões das personagens ganhassem “voz” na narrativa e entrassem em conflito. Em contraponto, a epopeia seria uma forma narrativa que levava em conta algumas características diferenciadas como a distância existente entre o enunciador e a enunciação, distância esta afetada pela percepção prévia de quem narrava os fatos, suas deficiências e opiniões sobre as outras personagens, apropriando-se do dito pela personagem para relatá-lo sob sua intervenção, ou mesclando o enunciado pela “voz” do narrador com o que foi enunciado pelas personagens – modo misto.

Atualmente, existem teóricos que defendem a concepção da existência de um narrador heterodiegético, *um grande imagista*, uma instância maior que filtra as informações – no caso de mídias audiovisuais – presentes nas obras cinematográficas (GAUDREULT & JOST, 2009). Nos quadrinhos a situação não é diferente, as cenas são desenhadas de modo que comportem os momentos-chave que permitam a conexão com as cenas seguintes, por parte do leitor; pode-se dizer que os quadrinhos contam com a representação adequada nos quadros para permitir um movimento que seja inferido (EISNER, 2005). Adicionado a isso, como no cinema, convencionalmente costuma-se conceder a voz à personagem, que pode condizer com as ações representadas visualmente ou contradizê-las.

Entendemos que o modo *contar* é comumente expresso a partir de formas escritas e pelo meio impresso – não negligenciando as narrativas orais – e que o modo *mostrar* se apresenta a partir de performances (teatro, dança, ópera, cinema). Desse modo, uma caracterização prévia de quadrinhos como pertencente ao modo *mostrar* seria precipitada, uma vez que ele também utiliza-se de meio impresso; mas anula seu narrador, dando “voz”, com grande frequência, às personagens. O formato como esta mídia se difunde é de fundamental importância para entendermos esta oscilação entre mostrar e contar. Mídias impressas permitem uma leitura diferenciada de uma performance, em que o movimento é inferido pelo leitor que conecta uma imagem à outra para compor um enredo; o leitor pode reler o que havia lido, retornar à página e lê-la utilizando o tempo que for necessário, diferentemente de um tempo determinado em uma projeção ou encenação (MOORE, 2003). O impresso pode, ainda, acoplar outros gêneros textuais dentro deles – como acontece em *Watchmen* e em *A Liga Extraordinária* –, fazendo com que o contar possa ser incluído em alguns de seus formatos mais tradicionais para reverbalizar algum aspecto da obra quadrinizada. Esta mesma correlação não pode ser estabelecida em uma peça cinematográfica que, mesmo fazendo uso das cartelas, notas ou legendas, ainda se constitui como a projeção de fotogramas em uma velocidade que simula o movimento (DELEUZE, 1983).

Como dito anteriormente, o modo mostrar geralmente é associado às performances; no caso dos quadrinhos, pode-se supor que as imagens possibilitam uma forma diferenciada de mostrar que se não constitui como uma performance de atores em si, mas, talvez, como uma representação desenhada de uma performance. Representação esta que pode apresentar detalhes e expressões impossíveis de serem adquiridas através das expressões faciais humanas, mas comumente enfatizadas a partir das formas caricatas das personagens. O espectador pode perceber nos quadrinhos a semelhança com formas de arte performativa – principalmente com o cinema – como a presença de um cenário, uma caracterização corporal e facial etc.; entretanto, esta representação não se constitui pela captura de objetos existentes no mundo empírico, mas do modo como o artista utiliza-se de sua percepção para criar formas expressivas, que nem sempre intentam assemelhar-se às formas e cores como elas são no mundo empírico.

Em uma tentativa de demonstrar as distinções entre narrativa dramática e a narrativa da epopeia, Genette (1971) declara que:

A imitação direta, tal como funciona em cena, consiste em gestos e falas. Enquanto que constituída de gestos, ela pode evidentemente representar ações, mas escapa aqui ao plano linguístico, que é aquele onde se exerce a atividade específica do poeta. Enquanto que constituída por falas, discursos emitidos por personagens (é evidente que em uma narrativa a parte de imitação reduz-se a isso), ela não é rigorosamente falando representativa, pois que se limita a reproduzir tal e qual um discurso real ou fictício (GENETTE, 1971, p. 259).

A citação do autor, ao fazer tal correlação, nos permite inserir quadrinhos dentro do modo *mostrar*¹⁸, pela existência dos aspectos que excedem as convenções linguísticas e se inserem dentro de um campo de representação semiótico (através dos gestos, expressividade do artista). Entretanto, se a epopeia (contar) pôde se apropriar de aspectos da mimese dramática (mostrar) – como diálogos e falas das personagens – pode-se supor que os quadrinhos – pela sua materialidade física (meio impresso) – pode se apropriar de formatos tradicionalmente estabelecidos no modo *contar*, como acontece em *Watchmen* (1986-1987) – pela presença de capítulos de livros publicados na diegese – ou *A liga Extraordinária* (2000) – em que uma das histórias de Allan Quatermain é narrada em formato de conto.

3.1.3 INTERAGIR ↔ CONTAR OU MOSTRAR:

¹⁸ Ao menos as narrativas em quadrinhos de formato mais convencionais.

Uma das contribuições de Hutcheon (2011) é a adição de mídias que são comumente negligenciadas pelos estudos de adaptação – talvez por terem ganhado instrumentos de composição mais aperfeiçoados apenas a partir da última década do século passado. A inclusão do modo *interagir* como uma composição de uma narrativa, e principalmente uma narrativa de teor palimpséstico, aciona, talvez, o início de uma maturação da mídia, assim como a necessidade de percepção do diferente modo como o público interage com este tipo de texto.

Hutcheon (2011) afirma que os jogos estão bem próximos dos filmes. O argumento da autora se baseia em duas premissas; a primeira diz respeito à linguagem visual de ambas as mídias, a exemplo dos efeitos especiais, provavelmente desenvolvidos para serem usados tanto em jogos quanto em filmes. O segundo caráter – e mais crítico – refere-se à existência de uma “franquia” entre as produtoras de filmes e as produtoras de jogos, fazendo com que adaptações de jogos em filmes – e vice-versa – estejam conectadas com propósitos mercadológicos. É preciso, entretanto, considerar que não apenas os jogos têm este caráter mercadológico, mas o cinema e os quadrinhos estão historicamente conectados ao mercado que os subsidiam como mídia, mesmo que de uma maneira menos explícita. O que torna esta relação dos jogos com o mercado mais clara é a sua necessidade de utilização de recursos tecnológicos caros e de profissionais da área de exatas em sua produção.

Outras das questões elencadas pela autora dizem respeito ao modo com o público se injeta no heterocosmo do jogo e, principalmente, a sua distinção com o cinema. O público pode reconhecer o texto do qual o filme foi adaptado em forma de jogo através de uma apresentação prévia da cena inicial do filme, ou de seu *trailer*. Entretanto, o modo *interagir* cria a sensação de incerteza sobre o desenvolvimento do enredo em seus consumidores, como descreve Hutcheon (2011): “[...] não há a mesma segurança proporcionada pelos filmes a respeito do sucesso final do protagonista; essa insegurança ou tensão, claro, é parte da diversão do jogador. Tal como ocorre com a maioria das hipermídias, o importante é o processo, não o produto final” (HUTCHEON, 2011, p. 83). Este modo de inserção dentro do heterocosmo do jogo é visto pela autora como uma forma envolvente de interação que proporciona uma maior participação do jogador, devido à *cinestesia vicária* (DARLEY, 2000 apud HUTCHEON, 2011) que faz com que o jogador se insira dentro do jogo.

O jogo, entretanto, compõe sua lógica de maneira “[...] mais fechada que a dos filmes, com um número menor de lacunas que os espectadores de cinema, como leitores, preenchem para construir o significado” (HUTCHEON, 2011, p. 84). Devem-se destacar dois pontos, o

primeiro deles é que o jogador aparentemente visa um objetivo comum que é a completude do jogo. Em alguns exemplos, como *Victorian Mysteries: Woman in White* (2010), criado por Craig Holland, adaptado do romance *The Woman in White*, de Wilkie Collins, o objetivo principal é descobrir o mistério de uma mulher de branco que aparece na porta da mansão e que é o fruto de investigação do protagonista (Walter). O jogador assume a subjetividade do herói e passa a interagir dentro daquele heterocosmo, criado com o intuito de desvendar o fato, a partir de uma investigação do espaço – através da abertura de gavetas, portas, passagens secretas etc. – e das salas que são pouco a pouco “liberadas” para o acesso do jogador.

Existem, contudo, jogos narrativos que permitem ao jogador modelar um heterocosmo de acordo com as possibilidades dispostas pelo *software*. Em *The Sims*, por exemplo, é dado ao jogador a possibilidade de modelar o cenário onde as personagens viverão as situações, seus objetivos e intervir em situações – inclusive de maneira inusitada (como retirar a escada da piscina enquanto as personagens nadam para afogá-las) – fatores que garantem ao processo de jogar uma perspectiva diferenciada da situação e um controle maior da narrativa que se forma. Pode-se, a partir destes dois exemplos, pressupor que o público dos jogos se dividiria em dois tipos, relacionado com sua experiência: 1. Um *jogador-protagonista* (como no exemplo de *Victorian Mysteries: Woman in White*) que intenta um objetivo comum e que precisa desvendar aspectos do espaço que o ajudem a conseguir este objetivo; 2. Um *jogador-grandeimagista* que tem a possibilidade de intervenção direta no heterocosmo do jogo disponível a ele, mesmo que esta intervenção esteja delimitada pelas características do *software*.

Outra forma de interação através de adaptação elencada por Hutcheon (2011) são os parques temáticos. Estes espaços criados a partir de filmes e livros permitem ao espectador “[...] adentrar o mundo de um filme [...]” (HUTCHEON, 2011, p. 84) construído fisicamente, não são raros os parques temáticos criados a partir de desenhos animados e filmes da Disney. Outro exemplo seriam as rotas pelo sertão de Minas Gerais – organizadas por Engenheiros Ambientais – que tentam reproduzir os percursos percorridos por personagens do livro *Grande Sertão: Veredas*, de Guimarães Rosa¹⁹.

3.1.4 CONTRAPONTO SOBRE AS “LIMITAÇÕES” DAS ADAPTAÇÕES

¹⁹ Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=laICTsnu83s>

Os diferentes modos de engajamento, em se tratando de uma adaptação, independente de seu formato, são em geral julgados de uma maneira pejorativa, vistos sempre em um nível secundário, derivativo ou inferior ao texto adaptado. Hutcheon (2011) elenca alguns dos “clichês” – caracterizações negativas – que são atribuídas às adaptações e desenvolve argumentos em contraponto a eles. O primeiro dentre os clichês elencados por Hutcheon (2011) defende a ideia de que “[s]omente o modo contar (especialmente a ficção em prosa) tem a flexibilidade necessária para dar tanto proximidade quanto distância ao ponto de vista [...]” (HUTCHEON, 2011, p.86), filtrando as informações a serem apresentadas ao público. O primeiro dos argumentos elencados pela autora para contrapor esta hipótese é o de que “[...] contar uma história não é o mesmo que mostrá-la” (HUTCHEON, 2011, p. 86), deste modo, podemos supor a existência de estratégias equivalentes que garantem o estabelecimento de diferentes regimes de focalização, mas seguindo as novas convenções a serem absorvidas para que a recodificação possa ser possível. Tratando-se de cinema, alguns autores, como Gaudreault & Jost (2009), propuseram o termo *ocularização interna* para designar, por exemplo, a possibilidade de visualizar as cenas; sendo estas cenas provindas de um filtro claramente perceptível (câmera subjetiva); ou, visualizando a personagem interagindo no mundo e nas ações filtradas por ela. O uso de outros recursos como o *voice-over* também poderiam demarcar o ponto de vista que filtrou as informações.

Algumas das premissas que defendem esta ideia da objetividade de adaptações visuais – em que existiriam restrições para apresentar os “pontos de vista” em contraste com os textos adaptados, que não teriam este problema – são resultantes principalmente de propostas de utilização do cinema, como mídia, no início do século passado. Alguns autores, dentre eles Kracauer (apud ANDREW, 2002) defendiam que o cinema deveria assumir uma proposta diferenciada, devido à objetividade do registro mecanizado que permitiria captar a realidade social de maneira imparcial, sem a interferência da subjetividade humana durante o processo de produção. Esta visão condenava exemplos de técnicas de edição, como a utilização da montagem, assim como o cinema de ficção; o propósito de Kracauer estaria mais relacionado com o estabelecimento de uma maneira mais “correta” e ética – na visão do autor – de utilização destes recursos. Contudo, os rumos que o cinema tomou negligenciam esta proposta, pendendo principalmente para o realismo psicológico e/ou propostas autorreflexivas que intentam a desautomatização deste tipo de realismo (HUTCHEON, 2011). Uma proposta para solucionar a anulação do “ponto de vista” seria a apropriação de alguns dos recursos das

outras mídias como o *voice-over* e *deux-ex-machina*, entretanto, estes são vistos por alguns manuais como estratégias de composição que perturbariam o caráter mimético do cinema, assim como a “narração em primeira pessoa” (câmera predominantemente subjetiva) que causaria perturbações ao realismo psicológico (HUTCHEON, 2011). O cinema geralmente assume um ponto de vista em terceira pessoa, ou, como dito acima, de *ocularização interna secundária*, em que visualizamos a personagem interagindo no mundo (GAUDREULT & JOST, 2009). O segundo dos clichês elencados por Hutcheon (2011) se assemelha ao primeiro e destaca que a apresentação de aspectos da interioridade seria uma regalia do modo *contar*, enquanto a exterioridade estaria voltada para o modo *mostrar*. Esse clichê é visto como uma consequência de propostas modernistas para o modo *contar*, propostas estas em que o fluxo da consciência tomou maior força com obras de autores como James Joyce. Apesar da complexidade de adaptar obras modernistas, que não seguem uma lógica naturalista, algumas propostas foram executadas. Porém, as adaptações de obras de vanguarda não seguiram a tendência de naturalização, mas se caracterizaram como tentativas de propor a complexidade da subjetividade das personagens dos contos em outra mídia (2011).

Hutcheon (2011) aborda que o modo como o cinema foi tradicionalmente cunhado – assumindo uma estética naturalista que enfatiza principalmente o enredo – o posiciona em desvantagem a outras formas artísticas, como a literatura. As mídias visuais tendem a valorizar as ações do enredo e suprimir aspectos que deem destaque a impasses psicológicos das personagens; diz Hutcheon (2011) que “[n]ão se espera do cinema que ele desvende a personagem inteiramente, pois ele somente é capaz de mostrar a exterioridade, sem nunca realmente dizer o que se passa sob a superfície visível” (HUTCHEON, 2011, p. 92); as personagens são geralmente classificadas como boas ou ruins pelas suas ações ou através das estratégias absorvidas da literatura, como o *voice-over*. Entretanto, ela adiciona: “[...] o filme pode encontrar equivalentes cinematográficos, e assim o faz. Algumas cenas, por exemplo, podem assumir um valor emblemático, tornando o que se passa na mente de um personagem compreensível ao espectador” (HUTCHEON, 2011, p. 93). Dentre estes equivalentes, encontram-se o próprio *voice-over* – mais tradicional –; a correlação entre expressões faciais (*close*) externas e os sentimentos das personagens; a representação visual da imaginação (sonho, delírio, distúrbio mental etc.).

Outras formas de demonstração da interioridade das personagens podem utilizar-se da trilha sonora, como acontece em *A Liberdade é Azul* (1993), de Krzysztof Kieslowski; nos momentos em que a protagonista Julie (Juliette Binoche), após nadar, retorna à piscina para esquecer a música composta pelo seu marido antes de morrer, mas que pode ser escutada na

cena e é apenas interrompida quando a personagem volta a colocar sua cabeça dentro da água; ou quando a tela escurece, após a revelação de que seu marido tinha uma amante, para que escutemos apenas a música, retomando a narrativa do plano em que parou. A música ganha maior força de expressão da interioridade em outras mídias performativas como os musicais e a ópera em que as personagens cantam o que estão sentindo; já a ópera filmada comportaria outras convenções como a utilização ou desuso do movimento dos lábios, respectivamente, para indicar discurso direto ou discurso pensado (HUTCHEON, 2011).

O terceiro dos clichês elencados pela autora se refere ao tempo do enunciado, ao tempo da enunciação e à crença de que o modo *mostrar* se apresenta apenas no tempo presente, enquanto *contar* demarca uma temporalidade que pode se encontrar no presente, passado ou futuro. Hutcheon (2011) destaca que as mídias performativas possuem “[...] uma relação estreita com o presente e com o imediatismo” (HUTCHEON, 2011, p. 99), pois, por exemplo, “[...] uma performance ao vivo ocorre em tempo real” (HUTCHEON, 2011, p. 102) acontecendo na frente do espectador, enquanto o texto escrito traria em si um tempo verbal que determinaria a distância entre o narrado e a narração (GENETTE, s.d). No caso de mídias como o cinema, estas demarcações dos diferentes tempos do enunciado podem ser percebidas pelo uso de mecanismos (cenário e vestimentas de época, trilha sonora, alteração de cores etc.) como acontece em *The Phantom of the Opera* (2004) com a oscilação: presente em cenas em preto e branco, e passado em cenas em cores. Desse modo, o cinema cria estratégias que podem evitar a utilização de marcadores de transição temporal como os “enquanto isso”, “tempos depois”, mais comumente usados na literatura e nos quadrinhos.

Vale ressaltar, contudo, que variações entre o tempo presente e o passado, no cinema, podem se encontrar no campo da narrativa duvidosa, pois supõe uma digressão que se constituiu claramente como um relato trazido por um narrador de segunda ordem, como nos afirma Gaudreault & Jost (2009):

A narrativa [cinematográfica] junta duas temporalidades diegéticas diferentes de um modo que o romance não pode fazer: estamos simultaneamente no presente e no passado, num lugar e no outro, na imaginação e na ‘realidade’ (ao menos naquele a que é sugerida e suposta pelo primeiro nível da narrativa) (GAUDREULT & JOST, 2009, p. 142).

Muitas destas retomadas podem causar a sensação de dúvida devido aos seus diferentes modos de narração. Os relatos podem oscilar entre o que a câmera mostra e o universo em que a personagem interagiu; resumir (paralipse) ou acrescentar (paralepse) dados; ser afetado pela memória, códigos de conduta, valores do enunciador. Em *The*

Phantom of the Opera (2004), uma vez que quase toda a narrativa do filme é recuperada através de uma lembrança, a troca de olhares entre as duas personagens idosas, seguida da conversão das cenas em preto em branco para cenas coloridas, impossibilita reconhecer – na primeira metade do filme – qual das personagens filtra o passado a ser mostrado, estratégia usada pelo diretor Joel Schumacher para retomar de maneira mais detalhada as cenas.

Durante o processo de adaptação, o tempo – e consequentemente o ritmo da obra – pode ser um desafio para o adaptador. Um volume de uma revista em quadrinhos tem geralmente em torno de quarenta páginas, um filme em torno de duas horas, uma novela ou série de TV – por terem disponíveis de quarenta a cinquenta minutos diários – podem retardar mais a ação do que outras mídias. No caso do cinema, Metz (apud ANDREW, 2002) classificou estas questões como aspectos filmicos, ou seja, as “[...] relações do cinema com outras atividades” (ANDREW, 2002, p. 173); expandindo o elencado por Metz, poderíamos supor a existência destas relações que não vêm à tona na obra, mas que interferem diretamente no processo de produção, principalmente quando se trata de uma adaptação que sofre alterações que podem suprimir ou expandir aspectos. A questão é que a falta de tempo poderia ser um empecilho ao adaptador que dispõe de um tempo curto para causar impressões como tédio, atos cotidianos ou redundância no espectador; assim como o preenchimento de tempo – no caso das produções televisivas – poderiam causar maiores dificuldades por terem que melhor calcular o ritmo do desenrolar da ação para não adentrar no roteiro dos capítulos seguintes (HUTCHEON, 2011).

O último dentre os clichês elencados pela autora diz respeito às impressões de que o modo *contar* possui alguns recursos de composição – “[...] ambiguidade, ironia, símbolos, metáforas, silêncios e ausências [...]” (HUTCHEON, 2011, p. 106) – para o qual o modo *mostrar* não dispõe de equivalente. A autora contrapõe-se a esta hipótese e argumenta que os chamados elementos da língua podem ser transpostos para o modo *mostrar*; e que isso nem sempre indica unicamente falá-los em cena, podendo esses serem compostos, inclusive, através de elementos icônicos:

As dificuldades de dramatizar elementos verbais como ironia, ambiguidade, metáfora ou simbolismo são mínimas se comparadas aos problemas enfrentados pelo adaptador, que deve dramatizar o que *não* está presente. Ausências e silêncios nas narrativas em prosa são quase invariavelmente transformados em presença nas mídias performativas – assim nos diz este aspecto do clichê –, perdendo, pois seu poder de significado (HUTCHEON, 2011, p. 110).

Um exemplo de ambiguidade expressa através do icônico pode ser encontrado no filme *Blow up* (1966) de Antonioni, em que o registro fotográfico de Thomas (David

Hammings), após impresso, cria a ambiguidade entre o que a narrativa cinematográfica mostrou antes da impressão – corpo caído no parque – e o que é possível ver na fotografia – tonalidades de sombras que põem em questão o que foi mostrado, e podem ser confundidas com a sombra de uma árvore ou de uma nuvem, aspecto este que é reforçado pela caracterização axiomática de Londres como uma cidade nebulosa e, conseqüentemente, imprópria para a prática de fotografia.

3.2 QUESTÕES SOBRE A AUTORIA E AS MOTIVAÇÕES DA ADAPTAÇÃO: *QUEM? POR QUÊ?*

Durante muito tempo, como nos fala Stam (2000), a autoria de filmes era atribuída aos autores dos roteiros ou dos textos adaptados. O questionamento sobre a autoria das adaptações surgiu após as publicações de Alexandre Astruc – que trouxeram à tona a concepção de *camera-pen*, revindicando a responsabilidade criativa dos filmes aos cineastas – e de Truffaut – que defendia a produção de adaptações criativas de obras literárias ao invés de meras “traduções”²⁰.

Uma das dificuldades – consequência de um modo de produção diferenciado das mídias de reprodutabilidade técnica – provindas da adaptação diz respeito à atribuição da responsabilidade ou prestígio pela adaptação. Um escritor pode produzir uma obra na solidão de seu quarto – ou, como pontua Stam (2000), em guardanapos na prisão – mas um filme necessita de uma maior quantidade de pessoas para ser produzido, no caso da transposição, o dado autoral se constitui como uma mudança na “[...] passagem de um modelo individual de criação para uma atividade coletiva” (HUTCHEON, 2011, p. 118). Na verdade, tratando-se de uma adaptação, o dado autoral é intensificado, pois, além dos sujeitos participantes na produção de uma obra coletiva – neste caso uma adaptação –, adiciona-se ainda o autor do texto adaptado. Contudo, a discussão de Hutcheon (2011) é mais extensa e não se restringe às questões de diálogos entre as mídias ou apropriação de recurso de outra mídia (como atores de tradição teatral) (BAZIN, 1967), mas se expande para abarcar diferentes formas de produção de mídias mais recentes e principalmente as de “prática colaborativa”, ou seja, produções

²⁰ Neste caso, entenda-se *tradução* como uma transposição simplista de enredo sem a inscrição do estilo do cineasta.

artísticas – a exemplo do cinema e da televisão – em que a criação é mérito da participação de um grupo de pessoas:

Peças de rádio e televisão ao vivo, espetáculos de dança, musicais e óperas - todas essas são formas de *performances* repetidas por grupos de pessoas, e quando adaptam uma obra anterior, há sempre disputa em torno de quem entre os vários artistas envolvidos realmente deveria ser chamado de adaptador (es) (HUTCHEON, 2011, p. 119).

Uma das distinções que dão maiores méritos a alguns profissionais é a proximidade, contato, com o texto adaptado, que pode se restringir apenas ao roteirista, fazendo com que diretores possam optar por acessar ou não o texto adaptado. O roteiro, entretanto, pode não ser seguido à risca, cabendo ao diretor decidir sobre sua permanência ou alteração, e é este segundo profissional, o “rei-sol”, a quem é atribuída a responsabilidade ou prestígio pela adaptação (HUTCHEON, 2011). O diretor seria aquele que geralmente ganha os créditos pela produção por não ocupar um espaço de gerência submisso a outro profissional; ele pode, inclusive, propor uma nova organização da obra ou a adoção de novo padrão estético: “[...] o diretor também é o gerente, um organizador dos demais artistas nos quais deve confiar para produzir a nova obra” (HUTCHEON, 2011, p. 121). Mas este clamor pela atribuição da responsabilidade a uma pessoa é também uma tentativa de atribuir ao filme uma visão singular e assinada por alguém; esta visão seria escrita pelo estilo do diretor que não poderia ser confundido com o material usado para a filmagem (STAM, 2000).

Como citado por Stam (2000), o estilo é visto como a “marca” do diretor nos filmes. Esta visão traz à tona o resgate da adaptação como um processo, em que “[o] texto adaptado, portanto, não é algo a ser reproduzido, mas sim um objeto a ser interpretado e recriado, frequentemente em uma nova mídia” (HUTCHEON, 2011, p. 123). Aspectos como temperamento, talento e conhecimento dos intertextos que a fonte utiliza são exemplos de características que inscrevem, assinam a autoria da adaptação pelo adaptador.

Diante de tantos problemas relacionados ao reconhecimento autoral da adaptação, uma questão é levantada por Hutcheon (2011) sobre quais seriam as motivações que fazem com que os artistas optem por adaptar; principalmente porque, como visto acima, as adaptações são vistas como inferiores ao texto adaptado, tanto por parte da crítica quanto por uma parcela do público conhecedor do hipotexto – ainda mais quando se trata de textos literários. Tais críticas e contrapontos podem ser previstos pelo adaptador, sobretudo quando se trata de adaptar uma obra bem aceita pelo público ou de textos considerados de alta qualidade estética (2011).

Um dos fatores que Hutcheon (2011) destaca como motivador para a produção de uma adaptação é sua possibilidade de resultar em maior arrecadação na bilheteria, uma vez que ela lidará tanto com a parcela de público conhecedor do texto adaptado quanto uma parcela de pessoas frequentadoras das salas de cinema. Um dos exemplos dados pela autora é a adaptação do modo *interagir* \leftrightarrow *mostrar*, em que as adaptações filmicas de jogos poderiam atrair um público jogador para as salas de cinema. Mas esta relação financeira, provinda inclusive de uma franquia, não se restringe a jogos e pode ser vista também nas adaptações de *best-sellers*, quadrinhos etc. Quanto à adaptação de livros, Bordwell (2006) defende a hipótese de que as produtoras – no caso do cinema hollywoodiano – não estão unicamente interessadas em aquisição financeira, mas, ainda em certo *status*, conquistado através de premiações; fator que faz com que livros premiados se tornem material de base em potencial, podendo proporcionar o ganho de algumas estatuetas.

Questões mercadológicas são inerentes às mídias produzidas coletivamente, pois estas geralmente carecem da apreciação em grande escala para existirem como mídias. No caso das produções audiovisuais, os adaptadores podem receber um investimento prévio das produtoras que cobram os resultados. Outra das questões levantadas diz respeito aos direitos de cópia da obra que nem sempre são adquiridos, ou são adquiridos ainda durante a gravação, fazendo com que os adaptadores se utilizem de recursos, como a atribuição de um título diferente, para disfarçar a principal “fonte” da adaptação. Estes dois últimos pressupostos são vistos por Hutcheon (2011) como fatores desmotivadores para o adaptador que precisa lidar tanto com as cobranças das produtoras, quanto com o modo como modelará a narrativa, caso os resultados das negociações dos direitos autorais não sejam positivos. Mas o investimento mercadológico em adaptações também pode trazer bons lucros às produtoras, tanto que algumas obras são produzidas para serem posteriormente adaptadas – como os filmes em jogos, e vice-versa – e movimentar outras franquias como a produção de camisetas, bonés, CDs com trilha sonora dos filmes etc. Todos estes apontamentos corroboram o afirmado pela autora, ao destacar que “[...] adaptações não são apenas *produzidas* pelo desejo capitalista de lucrar; elas também são *controladas* legalmente por este desejo, pois constituem uma ameaça à propriedade cultural e intelectual” (HUTCHEON, 2011, p. 129).

Pode-se ainda adicionar casos em que estas intervenções do mercado podem ser desestimulantes tanto para o autor da adaptação quanto para o autor do texto adaptado; Moore, por exemplo, partilha de uma opinião bem particular sobre a *fama* provinda das adaptações, considerando-a como um sistema de sustentação de revistas e programas de TV que criam e substituem rapidamente as personalidades dos artistas dos textos adaptados,

fatores que fizeram com que o autor abdicasse de ter seus nomes nos créditos das últimas adaptações de seus roteiros de quadrinhos (A MINDSCAPE OF ALAN MOORE, 2005). Se, por um lado, os processos judiciais podem ser desestimulantes para o adaptador, deve-se levar em conta que estes direitos de cópia são reivindicados, diria Hutcheon (2011), principalmente quando os autores do texto adaptado sofrem prejuízos financeiros por não serem apropriadamente remunerados. Por outro lado, Hutcheon (2011) afirma que a adaptação pode aumentar as vendas dos livros ou quadrinhos do autor, permitindo, inclusive, reimpressões em que a capa do livro é ornamentada com imagens do filme.

Uma das estratégias que pode evitar sanções judiciais quanto aos direitos autorais é a utilização da paródia. Vista por Hutcheon (2011) como uma forma de adaptação, “[a]s paródias têm acesso legal a um argumento adicional que as adaptações como adaptações não podem de fato utilizar: o direito de comentar criticamente uma obra anterior” (HUTCHEON, 2011, p. 130), sendo a “desculpa” da paródia, ainda, uma das principais justificativas para escapar das sanções judiciais providas da quebra dos direitos autorais. Em alguns casos, os direitos autorais são garantidos mais pelo custeio de bons advogados do que pelo real direito de produção; esta é opinião da autora sobre as adaptações de jogos e parques temáticos. Entretanto, em uma mídia como quadrinhos – ao menos nos Estados Unidos –, os direitos autorais são comumente concedidos, enredos de personagens como o *Superman* e *Batman* são remoldados por vários artistas como Bob Kane (o criador), Alan Moore e Brian Bolland (*Batman: The Killing Joke*), Frank Miller (*Batman: The Dark Knight Returns*) etc. Reativar o enredo de uma personagem parece bem mais um critério da editora do que do autor. Esta reativação de enredos nos quadrinhos acontece de modo que possibilite, inclusive, o “aval” do criador da personagem. Tal acontece com a personagem de *John Constantine: HellBlazer*, de Jamie Delano e John Ridgway, criado a partir da série *The Saga of The Swamp Thing*, roteirizada por Alan Moore, e que traz um comentário elogioso de Moore na contracapa da edição: “Jamie Delano e John Ridgway demonstram de maneira brilhante que o terror [gênero] não desapareceu [...]”²¹ (DELANO & RIDGWAY, 1988). O comentário intenta atrair o público leitor da *Saga* para a leitura de uma extensão palimpsestica deste texto. Aproveitar-se de um *status* conquistado pelo texto adaptado é um dos recursos que, diria Hutcheon (2011), eleva o *capital cultural* da adaptação, ou, em um contexto mais amplo, da mídia do hipertexto.

²¹ No original: “Jamie Delano and John Ridgway demonstrate brilliantly that English horror didn’t vanish [...]” (DELANO & RIDGWAY, 1988).

Apesar dos inúmeros motivos que levariam ou não um adaptador a adaptar, não se pode negligenciar a existência de uma motivação pessoal, certa simpatia pelo texto: “[...] os adaptadores devem ter suas próprias razões pessoais, primeiro para decidir fazer uma adaptação, depois para escolher que obra adaptar em qual mídia fazê-lo. Eles não apenas interpretam esta obra como também assumem uma posição diante dela” (HUTCHEON, 2011, p. 133). Os motivos pessoais se assemelham ao que Plaza (2010) denomina *afinidade*. Este autor considera que as adições ou supressões de informações em um processo de adaptação são resultantes de uma *afinidade eletiva*, pois não se pode adaptar tudo de uma determinada obra; entretanto, esta afinidade eletiva é moldada a partir de uma *afinidade afetiva* do adaptador que se baseia naquilo que ele deseja adaptar.

As afinidades do adaptador podem direcionar o projeto estético-ideológico da adaptação – o adaptador pode tentar preservar o mesmo projeto do autor (estilizá-lo); ou subverter (parodiar) e propor outro projeto estético-ideológico (HUTCHEON, 2011). Entretanto, qualquer texto se insere dentro de um contexto histórico-social, podendo sua retomada como adaptação exercer uma crítica social em novo contexto, sendo “[...] utilizada para realizar crítica social ou cultural mais ampla – ou para evitá-la, é lógico [...]” (HUTCHEON, 2011, p. 135). Caso semelhante é abordado por Diniz (2005) acerca da função dos *heritage films* na Inglaterra, como tentativa de “celebrar” o passado em que estas obras foram produzidas. Estas questões contribuem para a conclusão de “[...] que o processo adaptativo é a soma de encontros entre culturas institucionais, sistemas de significação e motivações pessoais” (HUTCHEON, 2011, p. 149). A afirmação de Hutcheon (2011) retoma as questões legais que rodeiam os processos adaptativos, as concepções de variação de perspectiva do objeto artístico, de recodificação e a afinidade do adaptador para com a obra a ser adaptada.

Certo destaque é dado por Hutcheon (2011) para as intenções do adaptador durante o processo adaptativo, mas estas intenções não podem ser vistas como determinantes da interpretação do espectador, principalmente por se tratar de uma produção coletiva – como visto acima. Obviamente que o conhecimento do processo de produção de uma adaptação pode proporcionar dados que interferem significativamente na expectativa, mas as “marcas” deste processo devem de alguma maneira fazer-se presentes no novo texto.

3.3 QUESTÕES REFERENTES AO PROCESSO ADAPTATIVO E À RECEPÇÃO: COMO?

O processo de produção artística está inerentemente ligado ao processo de recepção de uma obra, já que o autor é visto como alguém que tenta se expressar através de uma linguagem (GAUDREAULT & MARION, 2004) e o faz direcionando-se, comunicando-se, com alguém. Em se tratando de uma adaptação, produção e recepção também estão intimamente ligadas. A recepção se baseia na ideia da apreciação dos leitores/espectadores, enfim, o prazer proporcionado pela apreciação de uma obra artística. No caso das adaptações, o prazer proporcionado é resultante do que Hutcheon (2011) chama de “repetição com diferença”:

[...] a adaptação como repetição certamente não é um adiamento do prazer; é o prazer em si. Pense na alegria de uma criança ao ouvir as mesmas canções de ninar ou ao ler os mesmos livros repetidas vezes. Como ritual, esse tipo de repetição traz conforto, um entendimento mais amplo e a confiança que advém da sensação de conhecer o que está por vir (HUTCHEON, 2011, p. 158).

As adaptações são fruto de uma necessidade que acompanha a humanidade há séculos, a necessidade de compartilhar experiências, de narrar e escutar histórias. Não é a toa que as epopeias eram cantadas e recantadas à luz de tochas; que as narrativas bíblicas têm sido lidas e relidas por séculos. As adaptações suprem uma necessidade de retomada de narrativas do passado que, como diria John Barth (1984), ao falar de retomada proposta pela autorreflexividade, precisam assumir uma nova forma para serem consumidas. Um novo formato implica alterações e, como resultado, – um fato que se contrapõe à ideia de fidelidade – as adaptações consideradas como mais exitosas têm sido justamente aquelas que, de alguma forma, transgrediram o projeto estético-ideológico do autor do hipotexto (HUTCHEON, 2011).

Mas a repetição (prazer intertextual) não é visto por Hutcheon (2011) como o único dos prazeres que a adaptação proporciona; existe ainda um prazer resultante da acessibilidade. As adaptações movimentam todo um mercado – inclusive educacional – que faz com que hipertextos sejam produzidos com intuito pedagógico. Duas consequências são resultantes destas propostas: 1. Aqueles que apreciaram a adaptação podem ser estimulados à leitura do texto adaptado após a apreciação do hipertexto, 2. A adaptação em sentido reverso (romanticização de filmes) seria um dos instrumentos que incitam a leitura de um texto com adição de aspectos impossibilitados de serem mais bem descritos, ou desenvolvidos, em um hipotexto no modo *mostrar*, como, por exemplo, a adição de perspectiva de personagem secundária.

O uso de uma adaptação como instrumento pedagógico geralmente sofre críticas. Bazin (1967) já pontuava que poucos filmes comportam um senso pedagógico e/ou moral para serem classificados como filmes “para crianças”. Contudo, tratando-se deste público-alvo, não apenas as adaptações, mas as mídias visuais em si sofreram com limitações do que poderiam ser mostrado. Uma intervenção, preocupada com o quê seria mostrado ao público, foi executada através d’*O Código de Produção de Hollywood* (1930-1966), elaborado pelo Padre Daniel Lord, que determinava que “[...] os filmes não poderiam baixar os padrões morais do público com representações positivas do mal, do crime e do pecado” (HUTCHEON, 2011, p. 165). Mas os códigos de produção não foram “regalias” apenas do cinema. Uma mídia como os quadrinhos, comumente classificada como “para crianças”, também sofreria restrições pelos códigos de produção a partir da publicação em 1954 do livro *Seduction of the Innocent* (A sedução do inocente), do psicólogo Frederic Wertham. Este autor não apenas classificava os quadrinhos como incentivadores da violência e da indisciplina, mas defendia que os leitores da mídia seriam futuros delinquentes (WEINER, 2003).

Outro fator que interfere diretamente na recepção é o nível de familiaridade do espectador para com o texto adaptado. Para Hutcheon (2011), a adaptação é apreciada como tal apenas se o público conhecer o texto do qual ela se originou, caso contrário “[...] vivenciamos uma adaptação como vivenciaríamos uma obra qualquer” (HUTCHEON, 2011, p. 166). Partindo deste ponto, são definidos dois tipos de espectadores de uma adaptação: 1. *Os conhecedores* e, 2. *Os desconhecedores*. Esta tipologia de espectadores elaborada por Hutcheon (2011) se torna um fator que reforça a sua hipótese de que a adaptação é tanto um *produto* quanto um *processo*, explicados anteriormente, uma vez que o público desconhecedor a apreciará como um texto com uma lógica interna própria, que a constitui, sem identificar as fontes das quais ela provém.

Conhecer o texto adaptado e as informações acerca da sua produção é fator que interfere significativamente na interpretação da adaptação por parte do público, inclusive, na apreciação e no valor que é atribuído ao hipertexto. Uma das questões positivas do conhecimento do público, entre as elencadas por Hutcheon (2011), é a possibilidade de o leitor preencher as lacunas deixadas pelo adaptador com informações do hipotexto. Em contraponto, este mesmo conhecimento sobre o texto adaptado pode ser a fonte de preocupação do adaptador, pois o público pode depreciar a adaptação pelas suas lacunas, pela alteração de mídia ou por uma “[...] afeição ou nostalgia em excesso [...]” (HUTCHEON, 2011, p. 167). Desse modo, uma adaptação deve ser projetada para “[...] satisfazer tanto ao

público conhecedor quanto ao desconhecedor” (HUTCHEON, 2011, p. 166), pois, um hipertexto cuja lógica interna não possibilite a apreciação por parte do espectador parece não funcionar como *processo*, assim como o adaptador também pode desejar um público que prefira que a adaptação seja um texto autônomo e que independa de sua fonte para a interpretação.

Tratando-se de um público conhecedor, ele criará um “horizonte de expectativas” (JAUSS, 1979). Segundo Hutcheon (2011), tratando-se de uma adaptação, o horizonte de expectativas não se refere unicamente ao julgamento do que “faltou” na adaptação, mas pode se referir às características midiáticas, como: dar “visualidade” a uma descrição de espaços abertos (literatura para cinema), dar movimento ao que era estático (quadrinhos para cinema) etc. Estas expectativas podem ser respondidas pelo adaptador, como também podem ser superadas, fazendo com que “[...] acabemos vendo a obra adaptada de forma bem diferente, na medida em que a comparamos ao resultado do ato criativo e interpretativo do adaptador” (HUTCHEON, 2011, p. 167); o leitor que assiste a uma adaptação fílmica de quadrinhos, ao retornar ao hipotexto, pode atribuir tonalidade da voz dos atores às personagens; assim como, durante a leitura de textos literários, as características físicas de criaturas – como o conde Drácula e a criatura de Frankenstein – podem ser imaginadas assemelhando-se à representação das personagens em filmes.

O horizonte de expectativas pode resultar, ainda, em decepções para o público e preocupação para o adaptador, principalmente quando se trata de obras bem conhecidas. As expectativas e exigências, diria Hutcheon (2011), são fatores que podem fazer com que o adaptador se atenha aos detalhes do texto adaptado para não resultar em uma relação de depreciação da adaptação por parte do público conhecedor, principalmente se este for fã do hipotexto. Outra preocupação do adaptador, quando se trata de uma adaptação transcultural, é a tentativa de adequação da obra às características de outra cultura – quando Akira Kurosawa transpôs a peça de Shakespeare, *King Lear*, para o cinema, o diretor optou pela substituição da prole feminina de Lear por uma prole masculina, aspecto que tornou o texto mais aceitável para o sistema de organização monárquica do Oriente, baseado nas dinastias de Samurais (DINIZ, 1999). Outro fator que concerne o horizonte de expectativas diz respeito às especificidades midiáticas, ao fato de que, por exemplo, o espectador pode desejar *ver* na grande tela aquilo que ele *leu*. Esta assertiva leva em consideração o que Hutcheon (2011) descreveu como um dos aspectos de “institucionalização” da mídia, ou seja, a mídia vista como um conjunto de convenções; neste caso, o espectador não clama pela fidelidade, pois ele deseja apreciar a narrativa do texto adaptado em outra convenção.

Uma adaptação cria relações intertextuais que não se limitam ao texto adaptado, mas absorvem características das outras adaptações que a antecederam, das novas relações intertextuais estabelecidas pelo adaptador e, em contexto mais amplo, de um conjunto de textos ou “tendências” de produções artísticas das quais os adaptadores participam. Contudo, estas correlações não são identificadas pela maioria do público, mas por “*experts*”, ou seja, críticos ou estudiosos do meio; além disso, o conhecimento em excesso pode resultar em críticas sobre relações intertextuais mais apropriadas do que as propostas (HUTCHEON, 2011).

Tratando-se dos públicos, Hutcheon (2011) observa que uma adaptação não intenta apenas a apreciação por parte do público conhecedor, mas ainda tenta atrair o público desconhecedor para o consumo. Caso a transposição se configure de uma obra impressa para um meio audiovisual – cinema ou televisão – a tentativa de ampliação do público pode ser um interesse comum tanto do adaptador quanto da mídia. Ampliar o público a partir da mudança de mídia implica uma mudança dos modos de engajamento e, às vezes, uma apropriação das convenções da mídia da adaptação, solicitando de seu público um diferente processo de decodificação:

O contar exige do público um trabalho conceitual; o mostrar solicita suas habilidades decodificadoras perceptivas. No primeiro, imaginamos e visualizamos um mundo a partir de marcas pretas nas páginas brancas enquanto lemos; no segundo, nossa imaginação é apropriada enquanto percebemos, e então damos significado a um mundo de imagens, sons e palavras vistas e ouvidas no palco ou na tela (HUTCHEON, 2011, p.178).

Mas, como descrito acima, não são apenas as convenções da linguagem que interferem no processo de adaptação; outros fatores, como a posição estético-ideológica do adaptador, tendências ou correntes, etc., também são relevantes. Além das relações entre o processo de produção e os diferentes modos de engajamento, Hutcheon (2011) elenca a relação espaço/tempo como um fator determinante da apreciação de uma adaptação: os quartos silenciosos dos jogadores permitem um tipo de imersão menos dispersante e de postura individualizada; em uma sala de cinema compartilha-se o espaço com outras pessoas – ri-se, emociona-se e chora-se coletivamente – mesmo que sem interrupções; a televisão sofre as interrupções dos comerciais, da divisão em capítulos dos programas, e de fatores externos como campanha, telefonema; já as interrupções provenientes de uma leitura dependem da extensão da obra, podendo ser dividida e controlada pelo leitor. Sendo assim, independente do modo de engajamento, o texto pressupõe uma imersão do público no universo diegético,

sendo o nível de imersão variável de acordo com a mídia; como também possibilita o engajamento do público em um processo criativo/interpretativo de construção do significado.

3.4 SOBRE OS CONTEXTOS DE RECEPÇÃO: *ONDE? QUANDO?*

Apesar de não negligenciarmos que toda obra pode ser escolhida para um adaptador para ser adaptada, o contexto de recepção é fator de suma importância durante o processo de adaptação; de certo modo, é ele que determina se uma obra deve ser adaptada; ou se a retomada de um determinado hipotexto pode propor questionamentos sociais a serem discutidos pela adaptação, uma vez que tanto hipotextos quanto hipertextos são vistos como “[...] campos de produção e de circulação de discursos [...]”²² (CASETTI, 2004, p. 82, tradução nossa). Um dos fatores elencados por Hutcheon (2011) é justamente esta retomada de temas presentes nos hipotextos que são remoldados com o intuito de suscitar um contexto contemporâneo de discussão:

[...] não é preciso muito tempo para que o contexto modifique o modo como uma história é recebida. Tanto o que é (re) enfatizado quanto – mais importante ainda – o modo como uma história pode ser (re)interpretada são passíveis de mudanças radicais. Uma adaptação assim como uma obra adaptada está sempre inserida em um contexto – um tempo e um espaço, uma sociedade e uma cultura; ela não existe num vazio (HUTCHEON, 2011, p. 192).

Exemplos sobre este assunto podem ser encontrados mesmo em mídias populares, como os quadrinhos. Heróis de quadrinhos – como Batman, Superman – que lutavam contra seus supervilões em território norte-americano foram transpostos lutando nas linhas de frente contra as tropas do Eixo durante a Segunda Guerra Mundial (SECRET ORIGENS, 2010). A mudança – mesmo que em mídia de massa – é resultado de uma alteração no contexto em que a atenção da população estava voltada para um inimigo exterior aos encontrados dentro das fronteiras do país. Na verdade, todo um público leitor foi transportado para além das fronteiras fazendo com que, curiosamente, trinta por cento dos impressos enviados aos soldados norte-americanos durante a segunda guerra mundial fossem gibis (SECRET ORIGENS, 2010), assim como o alistamento de cartunistas era, na época, uma prática comum (WEINER, 2003). Desse modo, a alteração de contexto de recepção pode ser um dos fatores norteadores das “variações” propostas pela adaptação; no exemplo citado acima, foi o

²² No original: “[...] sites of production and circulation of discourses [...]”(CASETTI, 2004, p. 82).

ingresso dos Estados Unidos na Segunda Guerra Mundial que alterou toda a ambientação deste tipo de narrativa ficcional.

Casetti (2004) defende que durante o processo adaptativo, o que encontramos é uma transposição de elementos, “[...] uma reaparição, em outro campo discursivo, de um elemento (enredo, tema, personagem etc.) que apareceu previamente em outro lugar”²³ (Casetti, 2004, p. 82, tradução nossa). A reaparição de um determinado elemento, em uma adaptação, se inscreve em um novo tempo e espaço, ao mesmo tempo em que “[...] carrega em si a memória de um evento discursivo anterior [do hipotexto]”²⁴ (Casetti, 2004, p. 82, tradução nossa). Como descrito por Hutcheon (2011), as adaptações como *produto*:

[têm] um tipo de estrutura formal de tema e variação, ou de repetição com diferença. Isso significa não apenas que a mudança é inevitável, mas que haverá também diferentes causas possíveis para esta mudança durante o processo de adaptação, resultantes, entre outros, das exigências da forma, do indivíduo que adapta, do público em particular e, agora, dos contextos de recepção e criação (HUTCHEON, 2011, p. 192).

A obra se reconfigurará, fator que assumirá características relevantes durante o processo de produção e recepção. As diferenças propostas pelo novo formato a ser assumido nem sempre são características de uma recodificação, mas podem ser resultado de um avanço tecnológico, uma nova tendência ou perspectiva acerca da função do objeto artístico. Estas novas configurações são levadas em conta pelo adaptador e proporcionarão uma nova maneira de repetir, com diferença, o que já havia sido contado ou mostrado. O modo como o texto é difundido – os paratextos – e as expectativas e impressões criadas por vários fatores como, por exemplo, a presença de certos artistas, interfere no processo de adaptação e recepção, pois o público cria expectativas em relação ao hipertexto. Outros aspectos, como os discursos que são vistos como “tabus” para algumas mídias, também são levados em conta durante a adaptação. Estes fatores são resultantes da premissa de que uma obra “[...] sempre ocorre num determinado tempo e espaço social” (HUTCHEON, 2011, p. 194), fazendo com que ela possa ser bem recebida em um determinado lugar ou possa ser considerada subversiva em outra: “Exibição de 'V de vingança' na China choca espectadores”²⁵ foi a manchete de uma notícia que anunciava a reação da plateia diante da exibição de *V de Vingança* (2006) em uma TV aberta na China.

²³ No original: “[...] reappearance, in another discursive field, of an element (a plot, a theme, a character etc) that has previously appeared elsewhere” (Casetti, 2004, p. 82).

²⁴ No original: “[...] carries within itself the memory of an earlier discursive event [...]” (Casetti, 2004, p. 82)

²⁵ Fonte: <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2012/12/exibicao-de-v-de-vinganca-na-china-choca-espectadores.html>

Mas as variações nos contextos de produção podem também ser estabelecidas a partir de uma distância temporal – entre o contexto de produção do texto adaptado e o contexto de produção da adaptação – ao invés de uma distância geográfica; “[o] tempo – muitas vezes curtos intervalos de tempo – pode mudar o contexto, inclusive dentro de um mesmo lugar e de uma mesma cultura” (HUTCHEON, 2011, p. 195). Um exemplo deste tipo de transposição nos é dado por Diniz (1999, p.17), ao analisar a adaptação de Peter Brook da peça de Shakespeare *King Lear*:

[...] o filme de Peter Brook ilustra a tradução cultural. Ele traduz a crueldade do Renascimento encarnada nas disputas pessoais e nacionais pelo poder, para a violência dos anos 60, refletida nos conflitos resultantes dos problemas raciais, nas lutas pelos direitos humanos, na Guerra do Vietnã, nos assassinatos de John Kennedy e de Martin Luther King, e na contestação de autoridade, regras e normas representada pelo movimento hippie (DINIZ, 1999, p.17).

O tempo altera o modo como a sociedade se organiza e, assim, os aspectos culturais, suas relações com meios e com as temáticas a serem abordadas pelas mídias. No conto de Machado de Assis, *A Chinela Turca*, objetos como: a chinela, o carro puxado por cavalos etc.; além dos nomes das personagens (Duarte, Lobo Alves, Cecília), são característicos da época em que o conto foi publicado (1882), e do tempo da diegese (1850). Transposto em animação com o título *Tênis da Hora*, por Thomate, a diegese é reambientada em uma favela brasileira contemporânea, transformando a chinela em um tênis, o carro movido à propulsão em um carro moderno. Os nomes das personagens também são modificados, de modo que Duarte se torne Doartson, Lobo Alves se torna Toninho e Cecília se torna Cicinha; objetos e apelidos mais característicos de urbe e de linguajar mais contemporâneos. Contudo, alguns aspectos do contexto do texto adaptado podem ser mantidos pelo adaptador como, por exemplo, na versão cinematográfica de *Watchmen* (2009), que mantém preocupações do contexto do hipotexto, já que o mundo não mais possui o medo de uma terceira guerra mundial entre EUA e URSS.

Julio Plaza (2010), ao trabalhar com a concepção de tradução intersemiótica, ajuda a compreender como são estabelecidas as relações entre diferentes contextos histórico-geográficos e as adaptações. Para este autor, a tradução é um processo que envolve o passado do texto traduzido, mas ao mesmo tempo o presente, pois ao tentar absorver o sentido do texto de origem, o tradutor, ao mesmo tempo em que se deixa influenciar por ele, o interpreta a partir de parâmetros de um sujeito do presente do qual faz parte. Com as adaptações, o processo não é diferente; diz Hutcheon (2011) que “[h]á quase sempre uma mudança de valência política que acompanha a passagem do texto adaptado para a adaptação ‘transculturada’. Em suma, o contexto condiciona o significado” (HUTCHEON, 2011, p.

196); tanto o sujeito adaptador quanto o público estão inseridos dentro de um contexto, e podemos concluir que este contexto os influencia – mesmo que inconscientemente – durante a recepção.

Os contextos de produção e recepção também podem levar em conta as tradições; outro aspecto elencado por Hutcheon (2011) refere-se às adaptações produzidas por Hollywood que tendem a se estabelecer dentro dos parâmetros naturalistas que fazem parte desta tradição, fator que faz com que as adaptações também assumam esta tendência. Outro aspecto resultante do cinema hollywoodiano é a *internacionalização* que “[...] pode acabar alterando as nacionalidades dos personagens, ou, ao contrário, retirando a importância de qualquer especificidade nacional, regional ou histórica” (HUTCHEON, 2011, p. 198). Robert Stam (1992) destaca que um dos fatores que proporcionam a supressão dos aspectos da nacionalidade é estabelecido pela predominância de uma língua (neste caso, o inglês) sobre as outras; diz o autor:

Supondo falar para os outros em seu próprio idioma (de Hollywood) propunha-se contar uma história de outras nações não só para os americanos, mas também para essas outras nações, sempre em inglês [...] Desse modo a poliglossia original do mundo, em toda a sua ruidosa diversidade, viu-se reduzida, nos filmes de Hollywood, ao murmúrio monótono da monoglossia (STAM, 1992, p. 65).

Uma adaptação pode, ainda, suprimir os conteúdos que foram transgressores para o contexto do hipotexto, mas que já não o são para o novo contexto. Este aspecto pode ser remoldado para trazer à tona discussões sobre paradigmas mais atuais para a sociedade. As contribuições para as discussões atuais sobre um determinado tema podem ser fatores determinantes para a aceitação do público de uma adaptação que intenta ser tão transgressora quanto o texto adaptado o foi para a sua época. Como visto acima, uma adaptação cria expectativas, tratando-se da relação entre a adaptação e o novo contexto, em que “[e]ventos contemporâneos ou imagens dominantes condicionam tanto as nossas percepções e interpretações quanto a do adaptador” (HUTCHEON, 2011, p. 201). Enfim, uma adaptação está sujeita às preocupações da população, como os escândalos políticos difundidos pela mídia, lutas políticas ou ideológicas que condicionam a sua recepção; fazendo com que o público deseje dados que adicionem informações ou pontos de vista sobre o assunto.

Algumas mídias podem ser mais preocupantes para o adaptador que outras. Esta é a opinião partilhada por Hutcheon (2011) sobre as mídias performativas, devido à existência de um público pagante que pode reclamar fatores como: a incompreensão do texto que deve estar inserido dentro de um significado social. Outras prováveis insatisfações do público podem ser

estabelecidas a partir da criação de estereótipos, por exemplo: os corpos masculinos dos atores que protagonizam os heróis das adaptações de quadrinhos são, em sua maioria, mais altos e musculosos do que os corpos de atores de duas décadas atrás, fator que tornaria comum o estranhamento, caso estes espectadores assistissem às adaptações mais antigas. O termo utilizado pela autora para a apropriação de aspectos da cultura de recepção da adaptação é *indigenização*, processo no qual “[a]s particularidades locais [contexto de produção do hipotexto] são transplantadas para um novo terreno [contexto de produção do hipertexto], e o resultado é algo novo e híbrido” (HUTCHEON, 2011, p. 202).

Os diferentes pontos de vista e discussões dos textos adaptados são reconfigurados para inserirem-se em outro contexto, assim como os sentidos dos enunciados absorvidos novamente, sendo filtrados pela intervenção de um sujeito (o adaptador) que, assim como a adaptação, é produto de uma cultura.

4. CAPÍTULO III: DA PEQUENINA PARA A GRANDE TELA: COMPARANDO AS DUAS VERSÕES DE *V FOR VENDETTA*

Ao longo do capítulo anterior, percebemos várias das questões que permeiam o processo adaptativo, inclusive, no que diz respeito à apropriação de uma obra anterior e à ressignificação desta obra, tanto dos aspectos midiáticos específicos, quanto da incorporação de aspectos da nova tradição adotada. Além do exemplificado acima, defendemos a hipótese de que tanto o cinema quanto os quadrinhos utilizam-se, principalmente, do modo narrativo *mostrar*. Tendo em vista que nosso objetivo norteador é analisar como o cinema e os quadrinhos compuseram a narrativa de *V for Vendetta*, optamos por descrever os enredos de ambas as versões, com o intuito de possibilitar uma melhor compreensão da narrativa, quando forem analisados os recursos utilizados pelas duas mídias, no que diz respeito à sua especificidade midiática, para compor esta história.

4.1. *V FOR VENDETTA*

Em *V for Vendetta*, a ação una é constituída pela completude da vendeta, seguida do fim do regime político e do “suicídio” do herói-vilão. Na diegese, um lunático com uma máscara de Guy Fawkes assassina membros importantes do partido que lidera o governo britânico. Estas “vítimas” teriam trabalhado com a regência ou em experimentos efetuados em um campo de concentração intitulado *Larkhill Resettlement Camp* (Campo de Reabilitação de Larkhill)²⁶; instituição fechada anos antes do início da diegese, – nos quadrinhos, fechada quatro anos antes; no filme, fechada há mais de vinte anos. A narrativa sugere, através de antecipações e *flashbacks*, que o herói-vilão é um antigo prisioneiro desta instituição, fator que justifica esta perseguição. O enredo é ambientado na cidade de Londres e reflete acontecimentos que advêm da instabilidade política de um regime pós-guerra – no caso dos quadrinhos, uma terceira guerra mundial que aconteceu em 1988; no filme, por volta de 2016.

A vingança é caracterizada por ações contra o regime político estabelecido e pelos atentados cometidos contra os membros do partido que trabalharam no Campo de Reabilitação. As personagens, alvo da vendeta, são: 1. Prothero (vocalista do programa de

²⁶ Pela infrequência do termo “Concentration” (Concentração), apenas uma vez, na narrativa, optou-se pelo termo “Resettlement” (Reabilitação).

rádio *The Voice of Fate*); 2. Anthony Lilliman (Bispo da capital londrina); 3. Adam Susan²⁷ (líder do regime político); e Delia Surrige (médica pediatra). Como apontado, após a vingança, o protagonista permite o seu assassinato, seguido do fim do regime político (fim da geração dos assassinos) e a suposição de uma nova Era guiada por Evey – sonoramente semelhante a *V*, mas, ainda, à palavra inglesa *Eve* (véspera)²⁸.

A vendeta de Codinome V tem dois focos, e oscila entre um objetivo macro – o fim do regime político; e um micro – atentados cometidos contra os ex-funcionários de Larkhill; tratando-se apenas deste último, o herói-vilão deixa uma rosa para cada uma das vítimas. O planejamento e o início da microvingança acontecem durante um período de quatro anos (1993-1997), nos quadrinhos; e, de vinte anos, no filme; período em que o protagonista comete, sem alarde, assassinatos a outros funcionários que trabalhavam em Larkhill. Uma vez que a narrativa em quadrinhos se inicia em cinco de novembro de 1997, temos apenas o cumprimento do final da microvingança, que não se separa da macrovingança – ambas ocorreram em aproximadamente um ano. No filme, não existe uma demarcação do tempo da diegese, mas supõe-se que ela acontece por volta do ano de 2040, fator que conserva – assim como no romance gráfico – uma característica futurista. Os projetos de vingança se conectam, pois, dentre as vítimas do protagonista assassinadas na série, encontram-se ex-funcionários de Larkhill que ocupam cargos importantes no governo.

Atenção deve ser dada ao título da obra, com a opção pelo termo italiano *Vendetta* (Vendeta), ao invés de *Vengeance* (Vingança), embora ambos os termos possibilitem a repetição sonora do *V*, nome da protagonista; eis a definição de *Vendetta*: “uma longa e violenta discórdia entre pessoas ou famílias em que um grupo tenta prejudicar o outro em uma tentativa de puni-los por coisas que aconteceram no passado” (CAMBRIDGE ADVANCED LEARNER’S DICTIONARY, 2009, tradução nossa). A opção pelo termo italiano contribui para trazer à tona toda uma tradição narrativa de vingança. A recorrência de assassinatos em prol da vendeta é estabelecida, e enfatizada no romance gráfico, quando: 1. V vinga-se daqueles que assassinaram as pessoas (aqueles por quem ele tinha apreço) em Larkhill; 2. V permite que Mr. Finch o assassine, como uma vingança pela morte de Delia, por quem o inspetor tinha apreço. No filme, a morte de V é resultado de um plano seu, mas se constituiu como uma estratégia para a completude de sua vingança, não como uma convivência com o direito de vendeta de Finch.

²⁷ No filme, esta personagem recebe o sobrenome de Sutler, aquele que fala ou se expressa de modo rude, insultando, caracterização que é preservada pela encenação de John Hurt.

²⁸ A partir do nono volume, o nome *Evey* tem um *y* completamente excluído, sendo enunciado por personagens – como Codinome V – apenas *Eve*.

No romance gráfico, após alguns enquadramentos em que é enfatizada a transmissão de um programa de rádio (*the Voice of Fate*), a narrativa dos quadrinhos inicia com as personagens Evey e Codinome V preparando-se para sair de casa. É impossibilitada a visão do rosto de Codinome V que, de costas, visualiza sua indumentária e a máscara que vestirá de Guy Fawkes – este ícone torna-se símbolo da personagem e do primeiro de seus atentados, a explosão do Parlamento Inglês –, além de livros e cartazes de filmes, como *White Heat* (1949) e *Road to Marocco* (1942) – filmes em que existem explosões em suas tramas. Os dois espaços (quarto de Evey e quarto de Codinome V) são conectados pela transmissão de rádio. Este primeiro capítulo da trama é intitulado “The Villain” (O Vilão), concedendo uma prévia da ambiguidade do protagonista, de quem bons atos não devem ser esperados.

Antes da apresentação do “equivalente” da cena inicial dos quadrinhos, o filme propõe uma introdução da tentativa frustrada de Guy Fawkes de explodir o Parlamento Inglês. Esta introdução reforça as razões dadas pelo romance gráfico do uso da máscara e funciona como uma antecipação do final do enredo do longa-metragem – explosão deste prédio. As cenas do atentado falho de Guy Fawkes são narradas através do recurso de voz-over. Reconhecemos a voz de Natalie Portman, que encena, ainda, a personagem Evey Hammond, lamentando a morte da personagem histórica. Após o resumo da história da Guy Fawkes, o filme retoma a narrativa como nos quadrinhos, mas com algumas alterações. Nele, a transmissão de rádio, que possibilita a transição entre vinhetas, foi substituída pela transmissão de um programa de TV; fazendo com que imagens (rosto do apresentador em um aparelho de TV) e som agissem como instrumento de transição entre os planos e os diferentes espaços.

Em ambas as mídias, o encontro entre os protagonistas acontece em uma situação típica de *a damsel in distress* (donzela em perigo); Evey – nos quadrinhos, uma garota órfã de dezesseis anos de idade; no filme, uma mulher adulta – ao sair às ruas após o toque de recolher, é abordada por alguns *Fingermen*, espécie de patrulha noturna, que tentam assediá-la sexualmente e ameaçam matá-la logo após o estupro; porém, a mocinha da trama é salva por Codinome V, que assassina parte dos patrulheiros. Após ser salva, Evey é levada para assistir à destruição de um prédio público – nos quadrinhos, o Parlamento Inglês; no filme, o Old Bailey. Apenas nos quadrinhos, Evey é levada a *Shadow Gallery* (casa de Codinome V), onde opta por habitar.

O ato de destruição dos prédios públicos na narrativa chama a atenção das personagens que fazem parte do governo totalitário, criando um clima de tensão que permite o desenvolvimento da trama nos dois focos apresentados acima: o terrorista – podendo ser caracterizado como revolucionário – abalando o regime político estabelecido; e aquele do

herói-vilão, justiceiro, que se vinga pelas injustiças e opressões cometidas para com ele e com uma classe de pessoas. O projeto macro – a desestabilização de um regime político – une-se a um micro – a vingança – e estes se correlacionam.

Algumas ações do romance gráfico são antecipadas na narrativa cinematográfica; uma das alterações é a invasão à *Jordan Tower* – local onde funciona a rede de televisão controlada pelo governo (BTN). Nos quadrinhos, esta cena aparece em um momento posterior aos assassinatos; no filme, ela os antecede, permitindo estabelecer uma maior relação entre Evey e Codinome V, em um momento em que ela o retribui, de alguma forma, por tê-la salvo dos *Fingermen*. Nesta cena, o herói-vilão enviou à emissora máscaras de Guy Fawkes que chegam um pouco antes da invasão de V, mas que são ignoradas pelos trabalhadores – com exceção de Evey que apenas dirige-se à saída. Ao tentar deixar o prédio, ela é, primeiramente, impedida de usar o elevador, que havia parado de funcionar; e, depois, perseguida por Mr. Finch (Stephen Rea) e Dominic (Rupert Graves) que a haviam identificado como a garota salva por V (Hugo Weavings) na noite anterior. Evey se esconde dentro do prédio e não é encontrada pelos inspetores. Nesse ínterim, Codinome V havia invadido a rede de TV e a sala de transmissão, selando sua entrada e acionando o dispositivo de segurança do prédio, fazendo com que o restante dos trabalhadores evacuasse o prédio. A transmissão denuncia a existência de crimes cometidos pelos membros do partido; critica o modo como a população obedece passivamente ao proposto pelos líderes políticos; anuncia o verdadeiro responsável pela destruição do *Old Bailey* (V); e deixa agendado o dia em que ele destruirá o Parlamento Inglês – em cinco de novembro do ano seguinte – reconfigurando o proposto pelo romance gráfico, em que a população esperava nas ruas por V, rompendo o toque de recolher, sem ter a certeza da aparição do protagonista.

Enquanto é transmitida a gravação do programa de TV, o protagonista veste os trabalhadores presos com máscaras de Guy Fawkes e mantas pretas, semelhantes às suas. A polícia chega ao local e Descomb tem a ideia de gravar a ação policial, gravação que será posteriormente difundida pela BTN. Os oficiais invadem a sala selada por Codinome V, atiram em um dos trabalhadores que usavam uma máscara de Guy Fawkes, até perceberem que foram enganados e que o terrorista havia vestido os trabalhadores com roupas iguais às suas com o intuito de confundi-los. Adicionada a esta estratégia de V, havia ainda uma bomba que se encontrava na sala de comando. Esta segunda estratégia cria certa confusão quando os oficiais tentam liberar os trabalhadores mascarados, permitindo a Codinome V assassinar os guardas e dirigir-se até a porta de saída. Próximo à saída, V é surpreendido por Dominic, que tenta rendê-lo com uma arma; porém, Evey, que também procurava a saída, cria um meio de

atirar spray de pimenta nos olhos do oficial, cegando-o temporariamente. A reação de Dominic – bater a arma na testa de Evey – faz com que a mocinha da trama desmaie, gerando tempo suficiente para que Codinome V reagisse; provocando também o desmaio e a total imobilização de Dominic. Finalmente, V consegue fugir com Evey – o protagonista, como é apresentado pela análise das gravações de segurança feitas por Mr. Finch e Dominic, pensa em deixá-la, mas, por fim, opta por levá-la consigo.

Após estes atentados, o herói-vilão dá início ao final da microvingança. O primeiro atentado – que não é um assassinato – desta microvingança é o atentado a Prothero²⁹. No romance gráfico, esta personagem trabalha na *Jordan Tower* – prédio da rede de TV e da rádio do Governo, NTV – como locutor de um importante programa de rádio chamado *The Voice of Fate* (A Voz do Destino). Como já visto, no filme, o programa de rádio em que Prothero (Roger Allam) é apresentador foi transposto como um programa de TV sensacionalista.

No hipotexto, Prothero é sequestrado em um trem, após comentar a sua apreciação por este meio de transporte e por bonecas, chegando a admitir ser colecionador deste brinquedo. Após o atentado, no local do crime, são deixados os seguranças mortos e uma rosa. O locutor é levado pelo vilão a sua habitação, *The Shadow Gallery*, lugar onde ele forçosamente participa de uma encenação, ao estilo do teatro Vaudeville, em que lhe é apresentada uma reprodução do antigo campo de reabilitação e da sua antiga responsabilidade como comandante desta instituição: incinerar os corpos. A encenação intenta atingir Prothero psicologicamente, uma vez que Codinome V veste as bonecas da coleção do locutor, pelas quais ele tinha muito apreço, com reproduções dos uniformes dos prisioneiros de Larkhill, e depois as incinera em um forno. Esta cena faz recordar a origem da personagem (prisioneiro de Larkhill) e contribui para justificar suas ações (vingança). Após estar psicologicamente transtornado, Prothero é deixado vivo em frente a um prédio público, com sua face maquiada como as faces das bonecas e repetindo apenas os enunciados: “mama” (tipo de som produzido pelas bonecas) e “room five” (cela cinco).

Como já dito, tratando-se do filme, o primeiro assassinato acontece apenas após a invasão de uma rede de televisão (BTN) onde Evey e Prothero trabalhavam. Prothero é transposto como apresentador de um programa de TV sensacionalista que prega as ideologias impostas pelo sistema político do regime de Sutler, dentre elas, o princípio de fé e

²⁹ Certa correlação pode ser feita entre o nome e seu significado: *Prot* (protótipo, primeiro) *Hero* (herói) em oposição a Codinome V, que é caracterizado pelo título do primeiro capítulo dos quadrinhos como *the villain* (o vilão).

higienização da sociedade pela exclusão de “imigrantes, muçulmanos, homossexuais e terroristas” (V FOR VENDETTA, 2006, 00:03:51-00:03:56, tradução nossa)³⁰. Adaptar o radialista como apresentador de TV mostra-se como uma caracterização mais verossímil para o público do filme, uma vez que o lapso de tempo entre a publicação do romance gráfico e o lançamento do filme é de dezesseis anos. Como visto, a emissora invadida por Codinome V é a mesma rede de TV em que Evey trabalhava, permitindo ao protagonista utilizar-se de um cartão de acesso eletrônico da funcionária para adentrar as salas e os quartos das personalidades artísticas, e é apenas deste modo que ele consegue surpreender Prothero durante o banho e assassiná-lo.

A morte de Prothero traz, ainda, algumas adições ao enredo do filme. A primeira destas adições diz respeito ao fato de Mr. Finch passar a procurar por uma relação entre o apresentador e seu assassino, descobrindo que Prothero foi um dos homens mais ricos da Inglaterra, devido à venda de medicamentos após os atentados em St. Mary (nome de uma escola) e Three Waters. Esses atentados espalharam um vírus mortal, cuja “solução”, organizada pelo partido NorseFire, ajudou-o a estabelecer Sutler no Governo.

Nos quadrinhos, o intervalo entre o sequestro de Prothero e o assassinato de Lilliman é marcado pela destruição do *Old Bailey* (destruído no início da narrativa fílmica), intensificando a rigidez com que Susan pressionava Derek – responsável pelo policiamento – a capturar V. Outro fato a ser adicionado é o desejo de Evey de permanecer na *Shadow Gallery*, fazendo com que a relação entre as duas personagens se estreite, ao ponto de ela revelar como sua mãe faleceu e como seu pai foi preso pelo partido NorseFire. A órfã se oferece para ajudar V em seus planos em troca de sua estadia: “temos um pacto, não?”³¹ (MOORE & LLOYD, 2005, p. 43)³². Pacto que será cumprido no assassinato do reverendo Anthony Lilliman.

No filme, Evey não é tão inocente, ela sabe que aceitar apoiar V implica cooperar com assassinatos. Mas, apesar de ter noção da situação, ela se predispõe a ajudá-lo, por supor que esta seria a única maneira de fugir da *Shadow Gallery*, onde havia sido mantida desde o ocorrido nos estúdios da BTN. Para ganhar a confiança de V, Evey conta parte de sua história, em que ela retrata, em resumo: a morte de seu irmão – existente apenas no filme – pelo vírus espalhado em St. Mary; como seus pais reivindicaram contra as propostas extremistas do

³⁰ No original: “immigrants, Muslims...homosexuals, terrorists” (V FOR VENDETTA, 2006, 00:03:51-00:03:56).

³¹ No original: “that’s a deal, isn’t it?” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 43).

³² Em uma tentativa de possibilitar uma compreensão das características que enfatizamos em nossa crítica, optamos por traduzir os enunciados verbais do hipotexto.

partido NorseFire; e, por tal motivo, como eles foram presos e desapareceram. Apesar da intenção da personagem, seu relato não se constitui como uma criação tendenciosa, já que a mesma versão é encontrada por Mr. Finch, ao investigar a história dela.

Em ambas as mídias, a segunda vítima de V é Lilliman, caracterizado como um pedófilo, aspecto que permite Evey ser enviada a ele para ser abusada, sendo ela quem possibilita a entrada de Codinome V ao recinto do antigo padre e seu consequente assassinato. Após o assassinio do clérigo, por não ter conhecimento de todos os detalhes do plano, a Evey da versão impressa julga as ações de Codinome V apenas após a sua execução, declarando: “Eu não cometerei mais nenhum assassinato, V.../Nem mesmo por você.../Nunca mais”³³ (MOORE & LLOYD, 2005, p. 66). O mesmo não acontece com a Evey do filme, que aproveita a chance para fugir de V, rumo à casa de Gordon.

Nos quadrinhos, existe a reconstrução da cena do assassinato de Lilliman, que é feita por Finch com a ajuda de Etheridge – através dos arquivos provindos do monitoramento das conversas particulares da população. Esta reconstrução, ao mesmo tempo em que permite retomar aquilo que foi dito durante o crime, possibilita ao leitor identificar o arrependimento – por parte do clérigo – dos experimentos com humanos em Larkhill. Na gravação da conversa, o clérigo admite que o acontecido em Larkhill ainda se constituía como uma imagem recorrente em seus sonhos: “Eu nunca parei de sonhar com isso [Larkhill] em quatro anos”³⁴ (MOORE & LLOYD, 2005, p.60), como se aceitasse a sua morte como uma punição cabível para seus crimes. O bispo é assassinado ao engolir uma hóstia com cianeto, que lhe é dada por Codinome V e que ele recebe: “Sim, sim. Por favor.../Sim, o que quer que seja. Qualquer coisa”³⁵ (MOORE & LLOYD, 2005, p.60). Novamente, Finch e Dominic encontram uma rosa no local do crime e uma escritura em formato de V com um aro circular em volta, signos de um assassino que não tenta omitir seus crimes.

Inexiste uma reconstrução da cena do crime elaborada por Mr. Finch e Dominic no filme. A correlação entre os assassinios e Larkhill para os investigadores é transposta como mérito dos investigadores, que identificam e conectam informações, sendo elas: 1. O histórico de intervenções em guerra de Prothero; 2. O fato de Lilliman, como padre, ser a pessoa mais bem paga no Campo de Reabilitação; 3. A descoberta da existência de vários médicos na lista de funcionários do Campo, o que seria indício de outra espécie de atividade. Este terceiro

³³ No original: “I won’t do any more killing, V...Not even for you...Not ever again” (MOORE & LLOYD, 2005, p.66).

³⁴ No original: “I haven’t stopped dreaming about it in four years” (MOORE & LLOYD, 2005, p.60).

³⁵ No original: “Yes. Yes. Look, Please...Yes. Whatever it is now. Whatever” (MOORE & LLOYD, 2005, p.60).

questo incita o inspetor a desconfiar do que realmente acontecia na instituição – experimentos com uso de vírus – com humanos; além de apresentar a profissão da próxima vítima.

O terceiro dos assassinatos cometidos por Codinome V é o de Delia Surridge, médica em Larkhill que trabalhava com experimentos com humanos. Ainda exercendo a função de médica, porém em um necrotério, Delia prevê a vinda do antigo prisioneiro; mas ela não se preocupa com a ameaça, pelo contrário, a aceita, chegando a dizer: “Obrigado Deus” (Thank God), quando percebe a presença de seu algoz. Sua morte não é violenta, uma vez que o homicida lhe injeta veneno enquanto ela dorme. Antes do falecimento de Delia, existem conversas entre ela e seu assassino; além de um diário – posteriormente encontrado por Mr. Finch – que acrescenta informações sobre o acontecido em Larkhill. Assim como as outras “vítimas”, Delia também recebe uma rosa. A médica parece estar arrependida pelos experimentos feitos em Larkhill, fator que fez com que ela sofresse por ter participado do projeto da instituição. Mas, apenas nos quadrinhos, um fato curioso acontece: Delia pede a Codinome V que ele a deixe ver seu rosto novamente, rosto que ela considera bonito. O rosto não é visto pelo espectador, mas a enunciação da personagem introduz uma hipótese desenvolvida no final da versão impressa, quando a face de V torna-se símbolo de uma ideologia anarquista, um sistema de organização social “bonito” de ser presenciado. O filme, entretanto, dá maior destaque à importância do trabalho de Delia para o estabelecimento do partido NorseFire no poder, já que foi graças aos experimentos dela que o partido desenvolveu uma arma biológica a ser usada em *St. Mary's* e *Three Waters*, e cujo remédio seria comercializado logo após o partido ser eleito.

Nos quadrinhos, as cenas da conversa entre o protagonista e a antiga médica são simultâneas a duas outras ações: 1. A crise do casal Rosemary e Derek Almond, em que Derek ameaça Rosemary de morte; 2. As investigações de Mr. Finch e Dominic, que identificaram uma correlação entre os assassinatos e Larkhill; por esta ser a única instituição onde as celas eram numeradas com algarismos romanos, eles estabelecem a relação entre o número cinco, repetido por Prothero, e o algarismo V, encontrado no quarto de Lilliman. Os investigadores descobrem ainda que todos os ex-funcionários de Larkhill haviam falecido nos últimos quatro anos, sendo a médica a última funcionária viva. Neste instante, Mr. Finch avisa a Almond por telefone que Delia seria a próxima vítima. Derek apressa-se para socorrer Delia e encontra V saindo da cena do crime. O oficial tenta detê-lo, mas, devido à falta de munição em sua arma, a investida resulta na morte do *Fingerman*.

O diário da médica, após seu assassinato, é encontrado por Mr. Finch, que o leva até o líder (Adam) com uma versão sobre as motivações dos atentados do terrorista. Nos quadrinhos, as cenas apresentadas no diário ganham visualidade durante esta conversa, sem, entretanto, revelar as faces das vítimas. O leitor é levado a conhecer apenas parte da história de Codinome V, uma parte que o próprio Finch imagina ter sido manipulada; isto devido à facilidade como o diário foi encontrado, como se tivesse sido disponibilizado pelo assassino, além da existência de páginas arrancadas. Outra questão revelada, a partir do diário, é a função da investigação de Mr. Finch; o próprio inspetor enfatiza, após ter lido o diário, a impossibilidade de descobrir *quem* (*Who*) V era, mas considera a possibilidade de entender *o quê* (*what*) ele era: “... mas acho que sei *o quê* ele é” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 79)³⁶. O inspetor classifica o herói-vilão como uma vendeta (*vendetta*), cuja primeira motivação já havia sido executada (vingança pelo acontecido em Larkhill); e sugere que, talvez, Codinome V tenha um projeto maior, mas até este momento desconhecido.

No filme, o diário de Delia também tem uma função de rememoração. Entretanto, Adam assume uma postura agressiva e ameaçadora: “[q]ualquer discussão sobre este documento ou seu conteúdo será considerada, no mínimo, como um ato de sedição se não como um ato intencional de traição”³⁷ (V FOR VENDETTA, 2006, 00:56:55 - 00:57:28). A reação de Sutler não intimida o investigador, pelo contrário, o incita a continuar com sua investigação. A fixação de Finch pelo acontecido em Larkhill torna-se a motivação para a transição do narrado no diário de Delia, sendo a ideia fixa do inspetor o mecanismo que aciona o *flashback* que conta esta história da relação entre o assassinato da médica e Codinome V.

Nos quadrinhos, uma vez que a vendeta cometida contra os funcionários de Larkhill está completa, a narrativa assume uma nova proposta, em que o protagonista passa a não ser tão atuante na trama. São enfatizadas, a partir de então: 1. A “iniciação” de Evey como a face construtora da anarquia; 2. Os assédios sofridos por Rosemary após a morte de Derek (presente apenas no romance gráfico); 3. Os efeitos que as intervenções de V causaram na população.

Diferente do filme, em que a Evey havia fugido de V durante o segundo assassinato, a Evey dos quadrinhos é abandonada por Codinome V nos subúrbios de Londres. Em ambas as mídias ela vai se deparar com uma espécie de protetor, Gordon, como quem ela passará a

³⁶ No original: “...but I think I know *what* he is” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 79).

³⁷ No original: “Any discussion of this document or its content.....will be regarded, at the very least, as an act of sedition If not a willful act of treason” (V FOR VENDETTA, 2006, 00:56:55 - 00:57:28).

viver até o assassinio dele. Nos quadrinhos, a relação de Evey com seu protetor é positiva, mas é interrompida quando Harper (um escocês que competia por influências no mundo do crime) o assassina para ganhar uma “franquia” no crime, que pertencia a Gordon. No filme, Evey já conhecia Gordon da BTN, sendo ele apresentador de um programa humorístico. A relação entre os dois é interrompida, pois Gordon assume uma postura mais ofensiva em relação ao governo em seu programa de TV, chegando a fazer críticas à postura agressiva de Sutler. Como resposta, Gordon é perseguido e executado por Creedy (Tim Pigott-Smith) – líder dos *Fingermen* no longa-metragem.

Após estas cenas, no filme, Evey é sequestrada por Codinome V enquanto foge dos *Fingermen*. Nos quadrinhos, Evey, desejosa por vingança, será sequestrada em uma tentativa de assassinar Harper. Neste segundo caso, a atividade de Evey cria uma ambiguidade entre o que foi dito após o assassinato de Lilliman e a posterior predisposição (ao assassinato) da personagem. Vale ressaltar que ambas as mídias escondem temporariamente a identidade do sequestrador, tanto para o leitor quanto para a mocinha.

Na versão impressa, Evey desmaia, e somos expostos – sem transição – ao que seria seu inconsciente, expresso em forma de um sonho. Depois desta digressão, filme e quadrinhos coincidem seus enredos novamente. Evey acorda em uma cela que ela identifica como pertencente ao Governo. Esta personagem é acusada de tentativa de homicídio de Mr. Creedy e é submetida a interrogatório e tortura. Depois de um determinado tempo, em um buraco da parede, Evey encontra uma espécie de carta, escrita em folhas de papel higiênico. A carta foi escrita por uma atriz de nome Valerie (antiga prisioneira de Larkhill) e contava sua autobiografia. Novamente, a narrativa escrita ganha visibilidade e o leitor acompanha parte da trajetória da atriz antes e depois de ser presa. Evey se identifica com o relato e com a opção da antiga prisioneira de não desistir de seus ideais, mesmo que isso custasse sua vida. Após a leitura da carta de Valerie (Natasha Wightman), é proposto a Evey assinar um documento que a liberaria de algumas das sanções por ter supostamente ajudado Codinome V, reduzindo sua pena. Evey, assim como Valerie, opta por expressar suas convicções e, apesar de ser ameaçada de morte, não se submete às chantagens. Essa cena é importante, nos quadrinhos, para o contexto geral da narrativa, pois é nela que – pela primeira vez na diegese – o nome da personagem será enunciado sem o *Y*, caracterizando-a (como explicado anteriormente) como a *véspera* de uma nova Era. A mocinha da trama é então libertada e descobre que os guardas eram manequins sob pouca luz com gravadores, não passando tudo de uma encenação de Codinome V para proporcionar a ela, a partir de uma representação ficcional (mas apreciada por Evey como real), uma experiência que causasse o seu amadurecimento e a libertasse do

medo. Após a saída de Evey da “prisão”, somos expostos a pequenas ações, dentre elas: a compreensão de Evey de sua iniciação; a oferta feita por Codinome V a Evey sobre a morte de Harper, oferta refutada pela personagem (apenas nos quadrinhos); o aviso de que ela deixaria a *Shadow Gallery*, mas com a promessa de voltar antes de cinco de novembro (apenas no filme). A partir de então, tanto a narrativa dos quadrinhos quanto a narrativa do filme passarão a assumir propostas diferentes para proporcionar o mesmo final do enredo – assassinato do líder do regime, seguido da morte de V.

Nos quadrinhos, a narrativa de Rosemary ganha enfoque no enredo. Uma vez que durante a microvingança, Codinome V entregava uma rosa às suas vítimas (funcionários de Larkhill), o líder do regime político (Susan) não se isentaria de ter também uma rosa, já que, indiretamente, foram suas ideologias fascistas que levaram à prisão de V. Entretanto, a rosa de Susan não é propriamente uma espécie de flor, mas Rosemary. Esta correlação pode ser estabelecida quando, em um determinado momento da narrativa, Evey questiona Codinome V sobre a existência de uma rosa para Susan em sua estufa, e o herói responde “Não. Não aqui [na estufa]. Para ele, eu cultivo uma rosa muito especial” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 221)³⁸. Como o nome da personagem sugere, esta rosa é *Rosemary*, sendo ela que matará Susan. Entenderemos como este processo acontece analisando a subnarrativa desta personagem.

Rosemary é a viúva de Derek, assassinado em uma tentativa de defender Delia. Ela, desde a morte de seu marido, precisa se submeter aos assédios sexuais de *Descombe* (encarregado do *The Mouth*) por não ter conseguido auxílio do governo ao se tornar viúva. Não é um aspecto muito esclarecido na narrativa, mas pode-se supor que o sofrimento de Rose é provocado por Codinome V; primeiro, por ser anunciado no prelúdio do terceiro volume; segundo, por Codinome V ter controle do sistema de informações do Governo, podendo forjar a negação do auxílio. A situação social de Rosemary torna-se ainda mais complexa após a invasão de Codinome V a NTV; pois, ao vestir Descombe com indumentária e máscara iguais às suas, V faz com que ele seja assassinado em seu lugar. Rose, desde então, passa a trabalhar como dançarina no bar *Kitty-Kat-Keller*, onde chega a ser assediada sexualmente por seu patrão. Após dois atentados, cometidos por Codinome V, que afetam os sistemas de monitoramento do governo – as explosões do *Post Office Tower* (onde funcionavam os comandos do *The Ear e The Eye*) e da *Jordan Tower* (onde funcionava a rede de TV e rádio do Governo), deixando o sistema de monitoramento e controle da população

³⁸ No original: “Oh, no. Not here. For him, I’ve cultivated a most special rose” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 221).

“cego e surdo e incapaz de falar”³⁹ (MOORE & LLOYD, 2005, p.186) – Rose tem a oportunidade de comprar uma arma e assassinar o líder do regime político antes de um pronunciamento.

Já no filme, no intervalo entre o final da microvingança e a completude da macrovingança, Sutler assume uma postura mais agressiva, solicitando que Descomb difunda, através da BTN, uma mensagem de terror e epidemias em países estrangeiros, mas que deixasse transparecer a ideia de que o Governo Inglês estava controlando bem a situação. Por outro lado, Mr. Finch e Dominic continuaram a investigar o acontecido em Larkhill; os inspetores se deparam com uma segunda situação, um e-mail de William Rookwood – um antigo funcionário do campo de reabilitação – marcando um encontro. Dominic e Finch comparecem ao encontro e conversam com Rookwood – que será, posteriormente, revelado como mais uma “personagem” de V. O “ex-funcionário” conta uma história que resgata o acontecido em Larkhill; as razões que conectam este campo de reabilitação ao atentado na escola *St. Mary* e na barragem de *Three Waters*, e o governo de Sutler. O depoimento de Rookwood é gravado e confirma a hipótese de Finch sobre a desonestidade do regime de Adam. Entretanto, Rookwood não deseja unicamente falar com Finch, mas, ainda, solicitar que Creedy seja vigiado vinte e quatro horas por dia, em troca do depoimento gravado.

O encontro com Mr. Finch faz parte de um plano maior de V – parte da macrovingança –, em que ele manipula Creedy a entregar Sutler. Nesta cena, quando Creedy está sob vigília dos funcionários do *The Nose*, V o aborda em sua estufa, após ter apagado a iluminação. Neste instante, V coloca uma adaga no pescoço de Creedy, diz que ele está sendo vigiado por Sutler e negocia com ele a vida do líder em troca da sua. Creedy hesita, mas posteriormente aceita o proposto, devido ao modo rude como Adam passou a se dirigir a ele.

Ainda tratando-se do filme, neste momento, inicia-se uma das propostas do romance gráfico, que diz respeito à capacidade do protagonista de planejamento de sua vingança – a montagem da estrutura em V com peças de dominó. Após ter executado grande parte de seu plano, Codinome V espera – através das reações da população – que ele seja cumprido. A estrutura de dominó simboliza tanto a paciência do protagonista quanto sua capacidade de planejamento, inclusive quanto à reação das outras personagens. Enquanto Codinome V monta sua estrutura de dominó, algumas ações finais da sua macrovingança são executadas, ao tempo em que somos expostos a cenas das subnarrativas, que envolvem: 1. Conversas entre Finch e Dominic; 2. A aceitação do proposto por V a Creedy; 3. Entrega de máscaras de

³⁹ No original: “Blind and deaf and unable to speak” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 186).

Guy Fawkes nos endereços dos cidadãos de Londres. Apesar de a estrutura ser montada por Codinome V, a narração que permite o entendimento da situação é feita por Mr. Finch. Uma distinção do hipotexto é revelada a partir desta estrutura, já que a última das peças não cede ao impulso das outras, e não cai – questionando a habilidade de planejamento do protagonista. Esta estrutura funciona ainda como uma antecipação, uma vez que para alcançar seu objetivo (a vendeta), o herói abrirá mão de sua própria vida.

Após a exposição das narrativas secundárias e os efeitos das ações de Codinome V, as narrativas retomam os seus propósitos iniciais: completude da macrovingança e execução da vendeta. Nos quadrinhos, a morte de Adam e a morte de Codinome V acontecem simultaneamente, de modo a haver uma oscilação entre a exposição de ambas as ações. No filme, a morte ocorre devido à negociação da vida de V em troca de Sutler, de maneira sequenciada.

Na versão impressa, o líder político é assassinado por Rosemary; já o protagonista permite o seu assassinato por Mr. Finch (investigador que tenta localizar Codinome V). A diferença entre as cenas é que Adam Susan é surpreendido por sua assassina e tem sua face esfaçalhada pelos tiros; enquanto Codinome V, ao contrário, é quem surpreende seu assassino. Na primeira das cenas, Adam Susan – psicologicamente alterado pelos atentados – sente a necessidade de contato físico e direto com seu povo. Devido a esta necessidade do líder político, Mr. Creedy organiza uma multidão para acenar para Susan em uma passeata, na qual ele faria um pronunciamento. O assassinato acontece de modo que, no momento em que Susan sai do carro para cumprimentar a população, Rosemary (por ser viúva de um membro do partido) é conduzida até ele por Creedy. Tendo Rosemary planejado o assassinato anteriormente, saca a arma e atira contra o líder; logo após, ela é imobilizada pelos guardas que estavam na passeata.

Já o assassinato do terrorista acontece depois de Mr. Finch ir às ruínas de Larkhill com o intuito de tentar reconstruir tanto o raciocínio quanto o percurso de V, após sua fuga da instituição. Para alcançar este objetivo, o inspetor faz uso de LSD para simular um processo mental esquizofrênico – processo que ele julga similar ao da mente de Codinome V. Durante a volta de Larkhill, Finch busca por pistas até deparar-se com uma placa da já desativada Estação Victoria (mais uma repetição sonora de V). O investigador entra na antiga estação e encontra um boneco com uma máscara de Guy Fawkes e a reprodução de um áudio gravado ao lado. De costas, Finch escuta Codinome V dizer: “Então Mr. Finch.../Finalmente nos

encontramos” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 233)⁴⁰. Na sequência, temos uma série de ações: Mr. Finch saca a sua arma, Codinome V pega suas adagas; Finch dispara três tiros, e é atingido no ombro por uma das adagas; Codinome V – ainda de pé – retira a arma da mão de Mr. Finch, fala com ele, diz adeus, vira-se de costas e segue em frente. Como descrito, o protagonista não tem o intuito de matá-lo, mas de deixar-se ser morto, de modo que, mesmo depois de ter sido atingido, retira a arma do inspetor, deixando-o caído ao chão com um leve ferimento de faca no ombro direito. Codinome V se constitui, em parte, como a vendeta e, em segundo plano, como a face assassina do anarquismo. Para o protagonista, a completude da *vendeta* apenas acontece quando ele permite que Finch se vingue pela morte de Delia (com quem, no romance gráfico, Finch teve um relacionamento), assim como ele se vingou pela morte daqueles que foram prisioneiros em Larkhill. Tempos depois, Finch encontra os responsáveis pelo Governo e anuncia que assassinou V. Entretanto, por ter achado que V poupou sua vida, o inspetor opta por esconder a localização do acontecido.

No filme, as duas personagens também são assassinadas, mas de maneira diferente. Nesta cena, Evey retorna a *Shadow Gallery* para encontrar Codinome V antes do atentado ao Parlamento. Neste momento, V presenteia Evey com tudo o que ele construiu: a *Shadow Gallery* e a oportunidade de explodir o edifício – já que cabe a ela decidir ou não acionar a alavanca que liga o trem com os explosivos a uma linha que termina embaixo do prédio. Evey tenta convencê-lo a desistir da última investida; mas V refuta, afirmando que o universo do qual ele faz parte (universo dos assassinos) terminaria na noite de sua morte, concedendo a oportunidade para melhores pessoas regerem o mundo.

Intercalando cenas de transmissão de um pronunciamento de Sutler pela TV, vemos esta personagem ser entregue a Codinome V por Creedy, na estação de trem desativada. Imobilizado pelos guardas de Creedy, Sutler recebe uma rosa do herói-vilão e é assassinado pelo chefe dos *Fingermen*. Creedy, vendo Codinome V em sua frente, decide alvejá-lo com tiros; o herói-vilão – protegendo seu peito com parte de uma armadura de metal – reage e revida, apesar de estar mortalmente ferido, assassinando tanto os guardas quanto Creedy.

Nos quadrinhos, após a morte de V, Evey, a pedido dele, foi incumbida de “descobrir a face de quem se esconde por trás desta máscara. Mas você [Evey] nunca deve conhecer a minha face [o rosto de Codinome V e a face destruidora da anarquia], está claro?”⁴¹ (MOORE & LLOYD, 2005, p. 245). Evey hesita bastante, refletindo sobre o que havia sido dito por

⁴⁰ No original: “So Mr. Finch...Finally we met” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 233).

⁴¹ No original: “[...] you must discover whose face lies behind this mask , but you must never know my face, is that clear?” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 245).

Codinome V dias antes, mas que ela não havia entendido como uma explicação sobre as faces da anarquia: “A anarquia tem duas faces, ambas *criadora* e *destruidora*.../Assim os *destruidores* derrubam impérios; constroem um alicerce com os bons entulhos onde os *criadores* podem construir um mundo melhor”⁴² (MOORE & LLOYD, 2005, p.222, grifo nosso) – e como um adeus – “Farewell My Lovely” (Adeus Minha Amada).

Ao retirar a máscara, Evey se depara com vários rostos – um rosto desconhecido e três rostos conhecidos; são eles, em sua ordem de aparição: Gordon, seu pai e o seu próprio rosto antes da “prisão”. Este momento se constitui como o instante em que Evey se reconhece como a face “criadora” da anarquia, dando sequência ao projeto de Codinome V (face destruidora). Uma figura com uma máscara de Guy Fawkes se tornou um símbolo de liberdade para a população que perdeu parentes durante a guerra – mas suprimiram suas opiniões para não sofrerem repressão do Governo. Após o anúncio da morte de Codinome V por Mr. Creedy, Evey veste a máscara de Guy Fawkes e faz uma aparição pública que traz algumas consequências para o Governo, uma vez que a população que estava nas ruas, desobedecendo ao toque de recolher, se revolta e agride fisicamente os guardas que lá estavam para reprimilos. Londres se depara com uma situação de destituição do poder do Partido NorseFire, um espaço sem governo, mas com esperanças de ser reorganizado por Evey e por Dominic – antigo funcionário do *The Nose* – que foi salvo por ela, quando a população se revoltou contra os guardas.

No filme, o final acontece com algumas variações; V retorna com dificuldades à estação Victoria. Após ter falecido, V é colocado dentro do trem, junto com os explosivos e as rosas. Evey – incumbida da decisão de explodir o Parlamento – está prestes a acionar a alavanca que liga o metrô em direção ao prédio, quando é surpreendida por Mr. Finch, que havia procurado por evidências nos túneis. O inspetor, apontando uma arma, solicita que ela se afaste da alavanca. Evey nega-se – demonstração de perda do medo e crescimento da personagem após a experiência ao lado de V –, argumentando que acredita na proposta de Codinome V. O inspetor desiste de impedi-la, então ela aciona a alavanca e ambos saem juntos para ver os fogos de artifício resultantes da explosão do prédio, novamente, sob a trilha sonora – através das caixas de som espalhadas pelas ruas de Londres – de *1812 Overture* de Tchaikovsky, escolhida pelo protagonista para os seus atentados.

O prédio explode e sua destruição é assistida pela população londrina que avançou sem conflito por entre uma frota de soldados organizada por Creedy e Sutler, antes de suas

⁴² No original: “Anarchy wears two faces, both creator and destroyer. The destroyers topple empires; make a canvas of lean rubble where creators can build a better world” (MOORE & LLOYD, 2005, p.222).

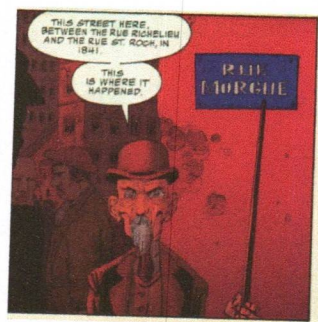
mortes. A cena sobre a descoberta da face por trás da máscara é transposta através de uma discussão entre Evey e Finch sobre a identidade de Codinome V. A resposta de Evey possibilita algumas caracterizações que excedem a determinação de uma personalidade ou de um rosto em específico, definindo-o como: “Ele foi Edmond Dantes. E ele foi meu pai.....e minha mãe. Meu irmão. Meu amigo. Ele foi você.....e eu. Ele foi todos nós”⁴³ (V FOR VENDETTA, 2006, 02:03:16 - 02:03:42). Eis os significados da fala: 1. Edmond Dantes (menção ao filme de Rowland V. Lee, *The Count of Monte Cristo*) aquele que se preocupou mais com a vingança do que com o amor de uma mulher; 2. o pai e a mãe, aqueles que não tiveram medo de lutar por seus ideais e morreram por eles; 3. O irmão, a vítima inocente de um esquema político; 4. Amigo, menção ao envolvimento afetivo entre Evey e V; *eu, você, todos nós*, menção à ideologia antigovernos opressores. Esta caracterização é reforçada ainda pela retirada das máscaras em frente ao Parlamento, onde não apenas são mostrados os rostos de personagens ainda vivas, na diegese, como Dominic; mas também personagens que já haviam morrido, como Gordon e Valerie, aspecto que funciona ainda como uma apresentação “ilógica”, explicitando o artifício e a artificialidade deste filme.

⁴³ No original: “He was Edmond Dantes. And He was my father.....and my mother. My brother. My friend. He was you..... and me. He was all of us” (V FOR VENDETTA, 2006, 02:03:16 - 02:03:42).

4.2. COMPOSIÇÃO VISUAL: IMAGEM E ESTILO GRÁFICO

O estilo gráfico do artista é, geralmente, classificado a partir do traço de seus desenhos. As imagens nas histórias em quadrinhos, apesar de serem predominantemente icônicas, podem se assemelhar bastante a uma fotografia, representando um mundo com formas proporcionais às formas dos objetos do mundo empírico; ou enfatizando características específicas e abstratas, tornando-se mais caricatas. Scott McCloud (1994), em *Understanding Comics*, traz uma pirâmide representacional das imagens em quadrinhos, baseada em três pontos norteadores: o realismo, o caricaturesco e o abstrato. Apesar da classificação mais completa de McCloud (1994), utilizaremos a proposta retomada por Ramos (2009) de Cagnin, que não se contrapõe ao proposto pelo primeiro autor, apenas a simplifica.

Ramos (2009) aponta que o estilo gráfico – forma dos desenhos – pode se dividir em três maneiras generalizantes. São elas: 1. Realista⁴⁴ (Figura 1); 2. Estilizado (Figura 2); e, 3. Caricato (Figura 3). O desenho realista seria aquele em que as figuras seriam mais “reais”, ou seja, tanto a forma das personagens quanto as imagens do espaço seriam mais semelhantes às formas do mundo empírico. As imagens estilizadas seriam imagens que conservam as proporções das formas empíricas, porém o formato do mundo representado já apresenta um grau de exagero mais explícito. Por fim, as figuras caricatas seriam as que enfatizam características específicas, como características mais comuns apresentadas de maneiras deliberadamente exageradas, possibilitando, por exemplo, ao leitor identificar um rosto humano em uma figura elaborada por um círculo e três traços retos que demarcam olhos e boca.



⁴⁴ O autor propõe o termo *hiper-realista* para as imagens em quadrinhos feitas a óleo em tela, semelhantes a uma fotografia.

Figura 1: A personagem Evey em *V for Vendetta* (2005) tem formas realistas; com orelhas, olhos, nariz etc. semelhantes à forma de um humano empírico (MOORE & LLOYD, 2005, p. 167)

Figura 2: A personagem Dupin, no primeiro volume de *The League of Extraordinary Gentlemen* (2000), ainda conserva as detalhes semelhantes ao rosto de um humano empírico, mas os traços já não são tão proporcionais (MOORE & O'NEILL, 2000, s.p)

Figura 3: Personagens com formas caricatas que permitem sua identificação como humanos, mas com traços mais generalizantes (olhos, nariz, bocas e orelhas), desproporcionais à forma de um humano empírico (WATTERSON, 2007, p. 39)

A concepção de realismo, aplicada ao estilo gráfico do artista, não tem por objetivo aumentar o ilusionismo da obra quadrinizada, mas serve para proporcionar maior ou menor identificação do leitor com suas personagens. Autores como McCloud (1994) defendem que o estilo gráfico é determinante para a identificação do leitor com o protagonista. As figuras caricatas são as que melhor proporcionariam esta identificação, por exemplo, já que as características físicas destacadas são mais generalizantes (um círculo com orelha, nariz, olhos pode remeter a qualquer humano); e as imagens mais “realistas” permitiriam uma identificação com o outro, com características físicas mais singulares, diferentes do “eu” de cada leitor. Nosso objetivo não é aprofundar as propostas de McCloud (1994), mas demonstrar os efeitos causados por figuras “realistas” em *V for Vendetta*.

Já no cinema, o realismo é visto sob o viés de duas acepções. A primeira delas surgiu como uma proposta de utilização desta mídia – principalmente devido à objetividade do registro mecanizado – como um instrumento de captação da “realidade”, sem a interferência humana; fator que classificava como de mau uso, inclusive, o cinema de ficção (KRACAUER apud ANDREW, 2002). Outros autores, como Bazin (1967) também defenderiam propostas de realismo no cinema, inclusive do cinema ficcional. Entretanto, para este autor, a captação mecanizada das relações sociais e objetos empíricos, mesmo que com propósito ficcional, ainda seriam as pessoas e coisas em si, exercendo um papel social ou uma função – preservando a imparcialidade do *cameraman*. É válido adicionar que, mesmo em obras ficcionais, algumas características de composição demarcariam traços deste tipo de realismo, dentre elas, as cenas, que deveriam ser filmadas em locais abertos e públicos, assim como os planos utilizados nos filmes, que também deveriam ser mais abertos (planos gerais ou de conjunto) para enfatizar a relação objeto/homem e mundo.

O outro tipo de realismo, realismo psicológico, traria uma concepção oposta a estes pressupostos. Chamado ainda de ilusionismo, por autores como Ismail Xavier (2005), o realismo psicológico faria uso da captura objetiva de imagens, e de recursos como a montagem e a edição, para criar a impressão de que o espectador vê a coisa em si, e não uma representação dela projetada em tela. Neste tipo de realismo, o alto uso de planos detalhes,

campo-contra-campo, gravação em estúdio e outros recursos limitariam o espectador ao que a câmera deseja mostrar, uma resposta imediata e confortante para o estímulo proposto no plano anterior.

Tratando-se da versão em quadrinhos de *V for Vendetta*, o estilo realista é consequência, inicialmente, de uma resposta ao tipo de produto comercializado – romance gráfico – que é direcionado a um público mais adulto; segundo, por uma necessidade de melhor detalhamento físico das personagens, devido ao seu grande número.

Com exceção do protagonista, que é apresentado no primeiro volume do romance gráfico, as outras personagens são apresentadas no decorrer do enredo. A quantidade de diferentes rostos é tão grande que, apenas no primeiro volume, somos expostos a um total de quase trinta rostos. Os nomes, profissões, além de outras informações das personagens são introduzidos através de menções feitas pelas outras personagens do mesmo nível diegético, sem uma apresentação por meio de legenda, título ou de recurso semelhante. Um exemplo de tal fato pode ser percebido na tirinha abaixo (Figura 4):



Figura 4: Susan interrogando os responsáveis sobre a explosão do parlamento (MOORE & LLOYD, 2005, p. 15)

Nas figuras acima, por exemplo, somos expostos a quatro rostos diferentes (Etheridge, Susan, Almond e Finch) em uma sequência de três vinhetas. A partir do momento em que as personagens se dirigem às outras através dos nomes, o leitor pode identificar, atribuir e memorizar as características físicas dos diferentes rostos. Sendo assim, neste caso, o uso de imagens “realistas” serve como uma estratégia que permite uma melhor distinção, ou identificação, das faces das personagens.

No caso do cinema, por ter atores encenando, esta mídia já traz em si esta característica, distinção de diferentes rostos pertencentes a diferentes atores. Entretanto, vale ressaltar que, na versão impressa, paira uma incerteza sobre a identidade do protagonista.

Algumas características de V, como sexo e etnia, não são esclarecidas, de modo que o leitor não pode atribuí-las à personagem de V com grande precisão – apesar de tendermos a considerar V como uma figura masculina. Esta relação torna-se bem mais complexa quando um dos autores, no artigo de composição, utiliza-se, em alguns momentos, de pronomes masculino e feminino: “he or she” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 276), para referir-se ao herói-vilão, trazendo à tona uma intencionalidade na omissão destas informações. Adicionado a este aspecto não é possibilitada a certeza de que, tendo estado em Larkhill, o corpo de V tenha sofrido queimaduras.



Figura 5: Anulação do sexo ou etnia de Codinome V através das roupas e máscara (MOORE & LLOYD, 2005, p. 29)



Figura 6: Exposição das mãos queimadas de Codinome V (V FOR VENDETTA, 2006, 00:30:24)

Nos quadrinhos, as roupas e a máscara de Guy Fawkes, utilizadas por Codinome V, cobrem todo o seu corpo (Figura 5), fator que ajuda a criar esta incerteza sobre o sexo ou a etnia do protagonista. Esta incerteza é intensificada por aspectos como a “inexistência” de uma reprodução, em som, das *voces*, que, nesta mídia, precisam ser imaginadas pelo leitor. Por outro lado, o filme completa parte destas lacunas com algumas alterações decorrentes da transposição midiática, como: a atribuição de uma voz masculina, créditos atribuídos a um ator masculino (Hugo Weavings). Outras alterações são resultado de escolhas do diretor, que opta por simplificar a identidade de gênero da personagem. No plano do filme destacado acima (Figura 6), V prepara café da manhã para Evey; suas mãos com cicatrizes descobertas levam o espectador a ter certeza de que o protagonista realmente foi prisioneiro de Larkhill e de que ele se libertou depois de um incêndio que deformou sua aparência física.

Outro uso de traços realistas no romance gráfico surge para criar um paralelo entre os sentimentos de Evey Hammond e os traços de sua face, sendo a interioridade da personagem

ênfatisada por suas características físicas externas. Vários momentos de amadurecimento são vivenciados por Evey na diegese, a exemplo da iniciação que a tornará responsável (face construtora da anarquia) para guiar a população londrina a um sistema governamental não visto até então. No início da narrativa, Evey é uma garota de dezesseis anos de idade, as feições adolescentes da personagem (Figura 7), sua imaturidade, medo e insegurança são ênfatisadas tanto por suas ações quanto por suas características físicas.



Figura 7: A Evey do início da narrativa (MOORE & LLOYD, 2005, p. 10)



Figura 8: Evey sendo abandonada por Codinome V (MOORE & LLOYD, 2005, p. 100)



Figura 9: Evey em um relacionamento amoroso com Gordon (MOORE & LLOYD, 2005, p. 124)



Figura 10: Evey após a morte de Gordon (MOORE & LLOYD, 2005, p. 138)



Figura 11: Evey após preferir morrer a ajudar o partido (MOORE & LLOYD, 2005, p. 162)



Figura 12: Evey no final da narrativa (MOORE & LLOYD, 2005, p. 251)

Evey tem sua face sem grandes alterações físicas durante todo o primeiro volume e o início do segundo volume, quando ela será abandonada por Codinome V no subúrbio de Londres (Figura 8). Após este momento, os traços no rosto de Evey começam a se alterar com

o estreitamento do relacionamento amoroso com Gordon (Figura 9), e após sua saída da “prisão” – criada por Codinome V – assumindo traços adultos (Figura 11). Contudo, esta alteração não é permanente; o rosto de Evey retoma traços mais infantis (rosto mais arredondado, pescoço mais grosso) em momentos em que ela se depara com uma situação inesperada que a aterroriza (Figura 10), tornando o externo uma expressão da interioridade da personagem, com o intuito de criar um paralelo que funcione como recorrência do medo que ela sentia quando criança. As imagens conservam a maioria dos traços faciais da personagem, permitindo sua identificação pelo leitor, contudo, elas estabelecem uma relação mais complexa com aspectos referentes à sua interioridade.

O filme utiliza-se de outros recursos para provocar esta relação interioridade/ exterioridade, dando enfoque principalmente à similitude de situações – sequestro de sua mãe e sequestro de Gordon – com “reocorrência” das ações e reações, e semelhança dos sentimentos, da personagem.



Figura 13: Mãe de Evey sendo sequestrada (V FOR VENDETTA, 2006, 00:41:59 – 00:42:23)



Figura 14: Gordon sendo sequestrado (V FOR VENDETTA, 2006, 01: 08: 12 – 01:08:40)

Nestes dois momentos destacados acima (Figura 14 e Figura 15), Evey visualiza o sequestro de pessoas por quem ela possuía grande apreço. As ações são repetidas, de modo

que em ambas as cenas, Evey é acordada à noite com a notificação de que deve se esconder; a mocinha se esconde embaixo da cama. Seu protetor, ou protetora, é agredido e tem o rosto coberto por um saco preto, depois é levado/a e jamais será visto novamente. O filme opta por repetir as ações da cena – porém com uma nova vítima – e incitar no espectador a impressão de que a personagem está sentindo, reexperimentando, o que ela sentiu antes – ao invés de propor repetição da face da personagem quando criança, ou do uso de um flashback. Vale ressaltar ainda que a encenação de Natalie Portman ajuda a criar novas impressões de sentimentos a serem atribuídos à personagem no filme, como veremos abaixo, ao tratar sobre o momento em que Evey é sequestrada por V.



Figura 15: Evey sequestrada nos quadrinhos (MOORE & LLOYD, 2005, p. 151)



Figura 16: Evey sequestrada no filme (V FOR VENDETTA, 2006, 01:10:34)

No romance gráfico, o uso da legenda como espaço para o discurso pensado (ver página 132) e as feições da personagem – durante o momento de encarceramento – enfatizam a observação e reflexão da situação (Figura 15). A falta de enunciados “falados” da personagem cria uma impressão de que sua maior preocupação era em não piorar sua situação, ao confessar o que sabia sobre Codinome V. Já no filme, a encenação de Natalie Portman cria uma Evey que pouco responde às questões que lhe são feitas sobre V, mas chora e balbucia (Figura 16). A mocinha se encontra em um estado psicológico que a impossibilita – no início da cena – de chegar a qualquer entendimento do que está acontecendo. O silêncio da personagem, no filme, reforça o medo e a dificuldade de reagir à situação inesperada, reação que acontece apenas no momento em que ela percebe a existência da carta de Valerie em um buraco na parede.

Outra distinção referente às “incertezas” propostas no romance gráfico, mas que foi facilmente resolvida no filme, diz respeito à omissão temporária do rosto de Valerie. Durante a digressão criada pela leitura da carta de Valerie, em ambas as mídias, o leitor é exposto a uma série de vinhetas e planos, fazendo com que a vida de Valerie ganhe a forma de imagens. Mas sutis diferenças podem ser percebidas na transposição desta cena:



Figura 17: Valerie no romance gráfico (MOORE & LLOYD, 2005, p. 160)



Figura 18: Valerie no filme (V FOR VENDETTA, 2006, 01:15:16)

No romance gráfico, existe um maior cuidado para esconder o rosto de Valerie. Esta precaução da narrativa quadrinizada se baseia na premissa de que Evey é o filtro que – por meio de imagens – dá visibilidade às características físicas pertencentes à antiga atriz; não sugerindo uma rigidez na semelhança de uma Valerie, imaginada por Evey, e de uma Valerie atriz, que será mostrada nos cartazes dos filmes. Os artistas gráficos optam por esconder a face de Valerie, apresentando-a, no máximo, de perfil (Figura 17), incitando inclusive uma semelhança visual entre a imagem criada de Valerie e uma suposta autoimagem de Evey. Este fator – apesar da visibilidade filtrada por Evey – enfatiza o engajamento do leitor para com o texto escrito, em que é necessário imaginar as cenas. Em ambas as mídias, o uso de fotogramas ou imagens dá visibilidade a cenas que seriam imaginadas. Os ângulos de captura da imagem de Valerie (de perfil ou de costas), nesta cena, preveem e evitam uma futura confusão com a posterior imagem da personagem a ser apresentada em outro momento da narrativa em quadrinhos. Por outro lado, o filme opta por expor apenas um rosto para Valerie (Figura 18) – mesmo na cena imaginada por Evey – fator que evita quaisquer estranhamentos (já que, desta vez, o espectador teve acesso à visão frontal e nítida de uma face) que o espectador poderia sentir pela falta de semelhança entre o rosto exposto na cena imaginada por Evey e a face da atriz nos cartazes. Contudo, a exibição de formas visuais, cenas e

informações a que o suposto filtro não poderia ter acesso não é uma unanimidade deste filme, mas uma prática comum do cinema, chamada de *paralepse* (GAUDREAU & JOST, 2009).

A distinção entre os diferentes rostos da narrativa torna-se importante em outros momentos; como quando Evey é imobilizada por um guarda, e desmaia após uma tentativa de assassinar Harper e, a partir de então, somos expostos a imagens do que seria o sonho de Evey:



Figura 19: Representação visual do sonho de Evey (MOORE & LLOYD, 2005, p. 144)

Nesta cena, Evey acompanha um homem cuja face se modifica de vinheta para vinheta. As imagens são realistas, entretanto, a lógica distorcida dos sonhos, estimulada pela imaginação da personagem, permite uma oscilação entre rostos de homens com os quais ela teve algum tipo de contato afetivo e/ou sexual; porém, Evey não consegue distingui-los, referindo-se a todos eles como pai. Reconhecemos com maior facilidade os diferentes rostos das figuras masculinas do sonho de Evey – rosto de seu pai, de Gordon e de Lilliman – através das características faciais bem demarcadas que os distinguem. As cenas que representam o sonho de Evey não foram transpostas para o cinema.

Novamente tratando da cena da prisão de Evey, em ambas as versões, é enfatizada a relação da personagem com a ficção: primeiro em uma relação *interativa* (estar em uma prisão); segundo em uma relação com a narrativa de Valerie, com a qual a personagem se identifica. Durante a prisão, Evey e os leitores/público desconhecem que, desde o início, o encarceramento se tratava de uma “peça” pregada por Codinome V para desvinculá-la do medo da morte e das punições do partido. A personagem vivencia esta experiência como “real”, sem desconfiar – durante o processo – que se tratava de uma “mentira” criada pelo protagonista. Tendo em vista que nos quadrinhos a personagem tem seus olhos vendados

durante parte do tempo, Evey tem dificuldades para perceber os recursos que faziam desta experiência uma ficção. Os olhos encolhidos da personagem em algumas das vinhetas (ver Figura 15) criam a impressão de que a luz emitida sobre sua face seria outro recurso para evitar que ela não percebesse a situação. Evey é enganada por uma limitação sua, enquanto nós, leitores, somos enganados pelo caráter estático das imagens em quadrinhos.



Figura 20: Visão dos detalhes limitadas pelo contraste entre sombra e luz (MOORE & LLOYD, 2005, p. 151)

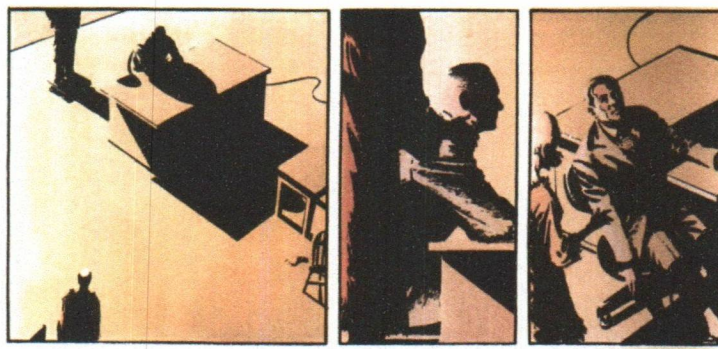


Figura 21: Evey descobre a ficcionalidade em sua experiência na prisão (MOORE & LLOYD, 2005, p. 165)

Este caráter estático da mídia possibilitou que objetos que são convencionalmente estáticos se confundissem com os que não o são. Torna-se improvável que o leitor pudesse distinguir, em todas as vinhetas da cena, quais corpos pertencem a Codinome V, e quais são apenas manequins com gravadores. Vale adicionar que o trabalho gráfico de Lloyd ajuda a aumentar ainda mais a dúvida, devido ao forte contraste existente entre as partes coloridas, luz e sombra – contraste que é intensificado nesta cena. A utilização de ângulos na altura dos olhos da personagem (Figura 20) e de planos mais fechados também corrobora esta hipótese. Vale ressaltar ainda que, neste caso, o hiato – espaço que divide as vinhetas – esconde bem mais do que aquilo que pode ser inferido pelo leitor, funcionando como uma estratégia para criar a sensação de surpresa.

A descoberta da experiência na prisão como algo “ficcional” reinsere a personagem no mesmo cenário em que ela foi interrogada. Os ângulos utilizados adotam uma segunda postura, revelando as características que antes esconderam o tipo de experiência vivida; alguns dos ângulos passam a ser mais abertos e em *plongé*, o que permite uma visualização dos suportes e das rodas dos manequins, além dos autofalantes grudados a eles (Figura 21).

A cena da prisão de Evey foi transposta para o cinema. Nela, Evey não apenas tem seus olhos vendados, mas todo o seu rosto coberto por um saco preto no percurso entre a cela e a sala de interrogatório, fator que intensifica a impossibilidade dela perceber os traços de ficcionalidade da prisão. Entretanto, o cinema não comporta o hiato dos quadrinhos – sem negligenciar a existência de elipses e dos cortes da montagem –, o que poderia ser considerado um aspecto limitador para a transposição da cena, e para a criação da sensação de surpresa. Neste caso, o diretor optou por reduzir o tempo de exposição das cenas que põem em risco o efeito estético proposto. Isso acontece de modo que, nos quadrinhos, desde o momento em que Evey é visualizada dentro da prisão, até sua saída dela, são totalizadas cento e trinta e nove vinhetas; dentre elas: 1. cento e dez vinhetas têm como enfoque a relação Evey/prisão; 2. quatorze vinhetas destinam-se, através da emissão sonora e de imagens, à narrativa de Valerie; 3. e quinze vinhetas oscilam entre a visualização de Evey na prisão e a enunciação provinda da carta de Valerie. Sendo assim, o número de vinhetas que dão destaque apenas a Evey é quase oito vezes maior do que as cenas que enfatizam a narrativa de Valerie.

No caso do filme, esta proporcionalidade não é mantida, nem no que diz respeito à quantidade de planos – setenta e sete planos enfatizando a estadia de Evey na prisão contra quarenta e seis planos destacando a narrativa de Valerie, uma proporção bem maior do que a do hipotexto. A quantidade de planos é reforçada pela quantidade de tempo que as personagens ocupam na cena; enquanto Evey – do primeiro plano em que está presa até sua saída da prisão – ocupa uma quantidade de seis minutos e quarenta e oito segundos; Valerie ocupa uma quantidade de três minutos e quarenta segundos, mais da metade do tempo ocupado por Evey.

Outras estratégias foram utilizadas pelo diretor para proporcionar a sensação de surpresa desta cena, como o uso de planos americanos, primeiros planos e, em menor quantidade, do plano de conjunto⁴⁵.

⁴⁵ No segundo capítulo do livro “*O discurso Cinematográfico*”, Ismail Xavier (2005) elabora uma tipologia de quatro tipos de planos cinematográficos, são eles: 1. “*Plano Geral*: em cenas localizadas em exteriores ou interiores amplos, a câmera toma uma posição de modo a mostrar todo o espaço da ação.”; 2. “*Plano Médio ou de Conjunto*: [...] situação em que, principalmente em interiores (uma sala por exemplo), a câmera mostra o conjunto de elementos envolvidos na ação (figuras humanas e cenário).”; 3. *Plano Americano*: corresponde ao ponto de vista em que as figuras humanas são mostradas até a cintura aproximadamente [...]”; e, 4. *Primeiro Plano (close-up)*: a câmera [...] apresenta apenas um rosto ou outro detalhe que ocupa a quase totalidade da tela [...]” (XAVIER, 2005, p. 27-28).

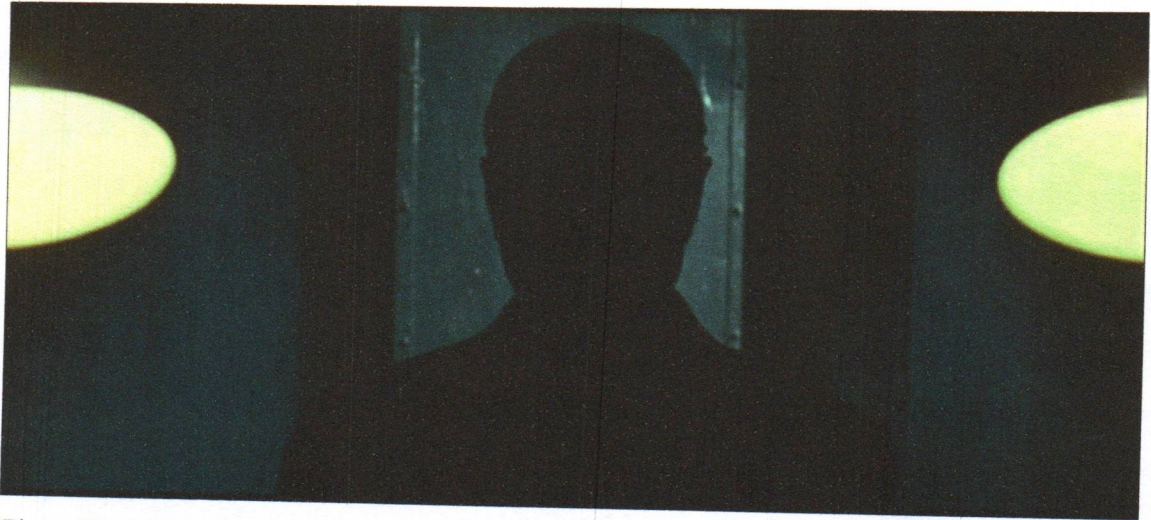


Figura 22: A falta de luz utilizada para enganar a personagem e o espectador (V FOR VENDETTA, 2006, 01:10:31)



Figura 23: *Plongé* impossibilitando a visão do rosto do guarda (V FOR VENDETTA, 2006, 01:14:42)

A maioria das cenas faz uso de formatos, como primeiro plano e plano americano no momento das perguntas feitas pelo interrogador, sempre com pouca iluminação e enquadrando o rosto escurecido (Figura 22) ou os pés – fator que permite perceber gestos, como o movimento da boca e o levantar-se, mas impossibilita uma visão dos detalhes do rosto. O ângulo da câmera reforça ainda mais esta premissa, pois varia pouco nestas cenas, ficando sempre a uma altura do olho. Vale ressaltar ainda que, no filme, os manequins vestidos de guardas – único dos elementos “desvendados” por Evey, após sua libertação – estavam no corredor, a certa distância da cela da personagem, resumindo a interação com proximidade a Evey e Codinome V disfarçado.

A câmera utiliza-se de outro recurso para criar a ilusão no espectador de que Evey realmente está presa, com a entrada do agente na cela (Figura 23). Neste exemplo, apesar de o plano de conjunto possibilitar uma visão mais abrangente da cena, o recurso do *plongé*

(câmera alta), embora permita ao espectador ver um corpo (humano vivo) entrando e saindo do espaço, nega-lhe a identificação de um rosto.

Tratando-se do ilusionismo no cinema – principalmente devido ao realismo psicológico, o filme utiliza-se da exposição – na cena final – do rosto de algumas personagens que já haviam falecido na diegese, como Valerie, Ruth, Gordon etc. (Figura 24), que retiram máscaras de Guy Fawkes no momento da explosão do Parlamento.

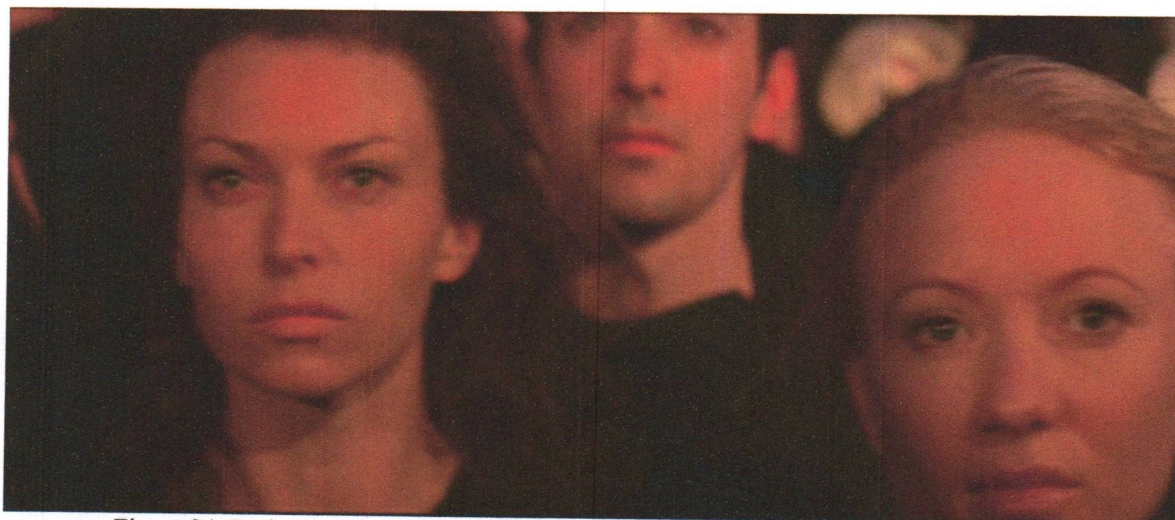


Figura 24: Retirada das máscaras de Guy Fawkes (V FOR VENDETTA, 2005, 02:04:12)

A estratégia utilizada – apesar de “ilógica” para a narrativa – responde a uma questão sobre a identidade de Codinome V, fazendo com que o espectador se depare com uma situação inesperada, que transcende a lógica interna até então desenvolvida na narrativa fílmica. Além disso, em termos de adaptação, ela reflete duas situações do hipotexto: 1. A necessidade de retirada da máscara de V, que revelará Evey como a face criadora da anarquia; 2. A transposição do termo “Valhalla” – título do último capítulo da série – como o lugar daqueles que morreram em combate. Neste segundo caso, aludindo a V como uma figura que morreu em combate.

4.3. COMPOSIÇÃO SONORA E VERBAL: ENUNCIÇÃO VERBAL, RUÍDO E PENSAMENTO

Nos quadrinhos, o som é reproduzido a partir da exposição do discurso direto e do discurso pensado, expresso a partir de balões de fala e de pensamento – onomatopeias, legendas – e da sugestão de sons que devem ser imaginados pelo leitor. Diferente do cinema de tendência naturalista, em que geralmente a sonorização é disposta para a apreciação do público, nos quadrinhos, o leitor precisa atribuir características (como uma tonalidade de voz) às vozes das personagens, ou imaginar os barulhos e ruídos produzidos na diegese. Um exemplo de como a reprodução de som nos quadrinhos acontece a partir das imagens pode ser visto logo abaixo:



Figura 25: Assassinato de Descombe (MOORE & LLOYD, 2005, p. 118)

A figura acima (Figura 25) retrata o momento em que Descombe, vestido de Codinome V, é assassinado. Na tirinha, somos expostos a vários tipos de sons. Na primeira vinheta, o primeiro dos ruídos é emitido pela transmissão do programa de TV gravado por Codinome V; mas os outros ruídos são sugeridos ao leitor, que deve imaginá-los, como: o barulho dos tiros, os possíveis ruídos de dor de Descombe, o barulho da janela de vidro quebrando-se com os tiros e com o impacto do corpo. No filme, o uso de sons torna-se bem mais complexo, devido a uma característica midiática que possibilita predispor este som para o público, às vezes, de modo que enfatize algum som em particular em detrimento de outros sons, para provocar uma maior dramaticidade na cena. Apesar de a narrativa filmica não ter tido como vítima Descombe, utilizaremos como exemplo o equivalente filmico desta cena dos

quadrinhos para proporcionar um melhor entendimento e comparação da proposta de hipotexto e do proposto por McTeigue.

No filme, esta cena constitui parte do plano de fuga de Codinome V após a invasão da BTN, quando ele amarra e veste os funcionários da emissora com roupas iguais às suas. Ela inicia aos 00:21:55 e termina aos 00:22:49. No início deste recorte, a sonorização heterodiegética (música instrumental que propõe a sensação de tensão) ocupa um segundo nível, enquanto os primeiros níveis sonoros – que podem ser ouvidos mais nitidamente – enfatizam gestos como: 1. o arrombamento da entrada da sala; 2. o barulho das enunciações verbais de Descomb e Mr. Finch, explicando a existência de fumaça no espaço; 3. O barulho da fumaça saindo da sala; 4. o barulho de pequeno impacto do choque entre o ombro de Dominic e o ombro de Descomb. Atenção deve ser dada ao quarto item que, apesar de parecer quase “inaudível”, ocupa um nível sonoro maior do que os passos dos guardas que andam pelo espaço e que quase não são ouvidos; demonstrando como o som pode ser utilizado para direcionar a atenção do espectador para uma determinada ação enquadrada na tela. Ao entrar na sala, o som heterodiegético, antes quase imperceptível, ganha maior volume, intensificando a sensação de tensão em harmonia com a imagem, já que todo o ambiente estava coberto por fumaça. O ruído musical pode ser ouvido mais nitidamente, enquanto os ruídos e passos passam a ocupar um nível menos perceptível de volume. Os ruídos homodiegéticos retornam ao volume anterior quando uma personagem, vestida como Codinome V, surge no espaço gritando “Don’t shoot, please don’t shoot!” (Não atire, por favor, não atire!). Esta enunciação é inicialmente em *off* (com fonte da enunciação fora do campo da câmera), mas pode ser ouvida nitidamente, inclusive pela redução da sonorização heterodiegética. Outros ruídos dão sequência a esta cena, todos em *in* (com fonte da enunciação dentro do campo da câmera), como: 1. o barulho nítido dos tiros, 2. o impacto do corpo ao chão, 3. a enunciação de Mr. Finch: “Hold the fire!” (Parem de atirar!), 4. o ruído da manta sendo retirada da personagem por Finch, 5. o ruído de gemidos; e, 6. a retirada da máscara da vítima. Os ruídos 1, 3, 4 e 6 – apesar de 4 e 6 serem pouco audíveis – ocupam um volume semelhante na cena, já os ruídos 2 e 5 possuem um volume menor. Existe, após este momento, o som de outras personagens, que surgem por entre a fumaça e também pedem para que os guardas não atirem, mas estes são desprovidos da nitidez e da intensidade do volume da primeira enunciação.

Nas narrativas em quadrinhos, balões são recursos comuns. Entretanto, em *V for Vendetta* foram utilizados apenas balões de fala e ruídos, ou seja, foram excluídos os balões de pensamento – resultado de um pedido feito por David Lloyd a Alan Moore, requisitando “[...] a absoluta abolição dos efeitos sonoros e a completa erradicação de balões de

pensamento” (MOORE & LLOYD, 2012, p. 277)⁴⁶. Aparentemente, a exclusão dos recursos citados acima não foi tão absoluta, mas poderia demonstrar características limitadoras, por excluir os balões de pensamento (recurso típico dos quadrinhos, mas, sobretudo, de expressão da interioridade das personagens) e onomatopeias – que são comumente usadas para reproduzir ruídos emitidos, ou a reprodução de barulhos produzidos por animais.

Tratando-se do filme, a reprodução de ruído é bem mais intensa, devido ao caráter naturalista da mídia, fator que pressupõe uma articulação dos ruídos para que o som escolhido possa ocupar uma maior intensidade na cena. Os ruídos no filme assumem algumas funções, de acordo com seu uso pelo cineasta. Em *V for Vendetta*, encontramos uma utilização variada de sons não articulados (ruídos), servindo principalmente para quatro propósitos: 1. Direcionar o espectador a observar um determinado objeto no campo da câmera; 2. Introduzir um objeto que estava fora do campo da câmera; 3. Criar uma ambientação apropriada para a cena; 4. Aproximar ações que ocorrem em espaços diferentes, apesar de próximos.

Tratando-se da primeira das funções, apesar da grande quantidade de usos, destacaremos apenas um exemplo pertencente à introdução sobre Guy Fawkes que é feita apenas no filme. Nesta cena, após um uso de *voice-over* da voz de Natalie Portman, a primeira utilização sonora homodiegética acontece por meio do som de um portão de ferro sendo aberto em uma sala escura. A câmera enquadra um plano de conjunto, fator que permite detectar o objeto de emissão sonora e o surgimento da Guy Fawkes, que aparecerá por entre o portão. A partir de então, a câmera passa a focalizar o campo em primeiro plano; neste momento, ouvimos, em sequência, dois ruídos: o primeiro diz respeito ao impacto das rodas de uma espécie de carrinho de mão de madeira com pólvora, que Guy Fawkes carregava; seguido do som do impacto da lamparina com a parte superior do carrinho. A câmera movimenta-se de baixo para cima com o intuito de mostrar aos espectadores os objetos de origem do som – constituindo uma emissão sonora *in screen*.

A segunda função do ruído é introduzir um objeto ou pessoa que estava fora do campo da câmera, e que passará a fazer parte deste campo filmado. Esta utilização acontece no final

⁴⁶ Devemos fazer uma correção do que foi explicado pelo autor em seu capítulo de composição da narrativa de *V for Vendetta* (1988-1989) pela existência de uma ocorrência linguística de ruídos. Nesta cena, Prothero é sequestrado por Codinome V em um trem; o radialista é levado inconsciente a *Shadow Gallery*, onde será exposto a uma encenação de uma de suas antigas atribuições em seu trabalho em Larkhill – incinerar os corpos dos prisioneiros. Após ter sido sequestrado, o radialista é posto, ainda dormindo em uma espécie de colchão, onde acordará e encontrará uma placa que demarca a entrada do antigo campo de readaptação. Ao acordar, um ruído de um gemido é reproduzido dentro do balão através das letras “mnnuh”, destacadas por três pequenos traços horizontais de cada lado, fator que separa o discurso articulado – palavras – do discurso não articulado. Apesar de não possuir os recursos visuais que geralmente são adicionados às onomatopeias, este ruído se caracteriza como uma espécie de onomatopeia simplificada.

da narrativa, quando Codinome V retorna após ter assassinado Mr. Creedy para seu encontro final com Evey. Neste momento, a câmera encontra-se focalizando Evey, que espera por V; quando ouvimos o ruído de algo arrastando-se ou apoiando-se, Evey direciona seu rosto para a direita e percebemos que o som, antes em *off*, passa a ser *in*, e foi produzido pelo impacto do corpo do protagonista que, ferido, se arrastava para encontrar-se com Evey antes de falecer. Um exemplo mais nítido deste uso pode ser percebido, ainda, quando Evey está presa e descobre a existência da carta de Valerie. É através do ruído – nítido – de papel sendo revirado no buraco que a personagem nota a autobiografia, retira o escrito do buraco e inicia a leitura.

Antes de adentrarmos no terceiro quesito, sobre a utilização de ruídos como recurso para a ambientação, devemos fazer uma breve observação sobre a utilização da música orquestral. Em *V for Vendetta*, James McTeigue opta por usar um fundo musical instrumental heterodiegético em grande parte da narrativa – e não unicamente nas cenas de ação. Esta estratégia traz algumas consequências, como a presença de níveis de dramaticidade que são demarcados por este tipo de som, e a redução de ruídos que reverberam uma ambientação homodiegética, já que este espaço foi ocupado por sons heterodiegéticos. Entretanto, identificamos momentos em que a sonorização é um recurso que ajuda na ambientação. Duas cenas do filme merecem destaque: 1. Leitura do diário de Delia (00:57:45 – 01:00:07); e 2. O encarceramento de Evey (01:09:40 – 01:20:00).

Ambas as cenas são ambientadas em espaços de prisão: a primeira descreve a estadia de Delia em Larkhill; a segunda em um espaço que reproduz Larkhill. Tratando-se da sonorização, a primeira das cenas é tomada pela narração em *voice-over* de Delia que ocupa um primeiro nível, onde ouvimos nitidamente o descrito pela médica em seu diário. Em um segundo nível, a música orquestral adiciona certa dramaticidade à cena; dramaticidade proposta, principalmente, para incitar uma impressão de revelação, a descoberta de uma verdade – já que é a obsessão do investigador Mr. Finch sobre a história da instituição em Larkhill o mecanismo que aciona esta digressão. Em um terceiro nível, e menos nítido, ouvimos o eco de gritos e sons do abrir e fechar de portões (indicações sonoras que ambientam a prisão), mesmo sem presenciar os castigos físicos das vítimas. A segunda cena reproduz os mesmos ruídos da prisão, principalmente quando a câmera percorre parte do corredor, dividindo espaços com outros dois níveis de som (com maior volume e mais nitidez): os diálogos (em primeiro nível) e a música que propõe dramaticidade à cena (em segundo nível).

Vale ressaltar que ambas as cenas possuem algumas particularidades de elaboração narrativa, pelo modo como são retomadas na diegese. A primeira das cenas ganha visibilidade a partir da fixação de Mr. Finch, que leu o diário de Delia. A ideia fixa constitui o mecanismo que aciona a transformação da imaginação do inspetor em imagens e sons. Os rostos de personagens que foram vítimas (Valerie), entretanto, criam uma duplicidade entre as informações presentes no diário e a intromissão do narrador maior que insere informações (como o rosto da atriz) que seriam impossíveis que Finch conhecesse, fazendo com que a cena assumia características de paralepse. No caso da segunda cena, o som que se refere à ambientação é homodiegético, e planejado por V para proporcionar esta ambientação, cabendo ao narrador heterodiegético a sonorização com música orquestral que cria a dramaticidade da cena.

O último dos usos do ruído sonoro pode ser percebido na cena do assassinato de Sutler na estação de trem desativada. Como dito acima, Sutler é assassinado por Creedy, que atira contra sua testa. Os túneis desta linha haviam sido alvo de buscas de Mr. Finch, que estava neles no momento do assassinato de Adam; fator que fez com que o inspetor percebesse a emissão do ruído e se apressasse na busca de pistas. O espectador é levado a pressupor a proximidade dos locais (ala em que Sutler é assassinado, túnel onde Finch se encontra) em que as duas cenas estão acontecendo através do som, emitido em um espaço, mas reproduzido (ecoado) em outro.

4.3.1. DA VISUALIDADE DOS BALÕES À SONORIDADE DA FALA: RECURSOS QUE ADICIONAM SIGNIFICADOS A ENUNCIÇÕES VERBAIS ARTICULADAS

O principal recurso de reprodução de emissão sonora utilizado na narrativa em quadrinhos de *V for Vendetta* (1988-1989) foi o balão. Com exceção do balão de pensamento (utilizado na maioria das histórias em quadrinhos) foram identificados dois formatos mais comuns deste recurso: 1. balões que reproduzem a fala; e, 2. balões que reproduzem ruídos articulados. Este segundo exemplo pode ser visto logo abaixo:

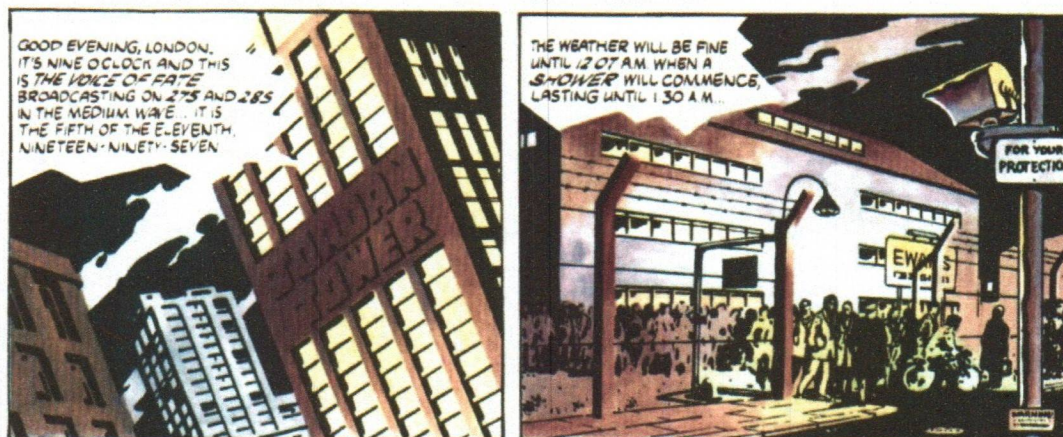


Figura 26: Balão de ruído expresso na terceira página do primeiro volume (MOORE & LLOYD, 2006, p. 09)

Ambos os balões (Figura 26) têm um formato arredondado, porém com pontas na linha que os rodeiam, demarcando a existência de um ruído produzido principalmente através de aparelhos eletrônicos. Existe, entretanto, uma distinção entre o primeiro e o segundo balão pela existência do apêndice – “seta” que indica a origem do som. Na primeira vinheta, apesar da reprodução de um ruído, o apêndice permite perceber a origem do som na imagem – torre do *Jordan Tower* –, que funciona como uma demarcação espacial da vinheta e uma descrição da utilidade do prédio para o regime NorseFire. A exclusão do apêndice, na segunda vinheta, contrasta-se com a vinheta anterior e permite ao leitor identificar que o ruído é de uma transmissão de rádio reproduzida e ecoada por toda a cidade. Uma característica interessante na narrativa quadrinizada de *V for Vendetta* (1988-1989) é a distinção existente entre os diferentes balões de ruídos. Em outras cenas da narrativa, como as apresentações do *Kitty-Kat Keller* e a do momento em que Evey assume a subjetividade de Codinome V, após o anúncio de sua morte (ver figura 31), temos exemplos de como o formato pontudo que envolve as bordas de um balão também podem indicar aspectos como volume e nitidez, ou a falta dela, no ruído.

Tratando-se do cinema, na maioria das vezes os ruídos articulados (como o som de uma TV, por exemplo), são quase que indistinguíveis das enunciações das personagens. Um exemplo deste tipo pode ser percebido na cena em que são apresentados os protagonistas, após a introdução sobre a história de Guy Fawkes (Figura 27).





Figura 27: Emissão de ruído de aparelho de TV (V FOR VENDETTA, 2006, 00:02:24 – 00:02:52)

Nesta cena, somos expostos, primeiramente, à imagem de Prothero apresentando o seu programa de TV. O rosto do apresentador ocupa todo o campo da tela, assim como a enunciação verbal desta personagem é o som predominante. A câmera faz um movimento de afastamento de seu objeto de observação, revelando-o como a imagem projetada em um aparelho de televisão até chegar a um plano de conjunto, permitindo que tenhamos uma melhor ideia do espaço onde a TV se encontra. Os movimentos da câmera são acompanhados pelo som emitido pelo apresentador, fazendo com que, apesar do desaparecimento da TV do campo da câmera, saibamos a origem do som. Existe, em seguida, o movimento da câmera para a direita, chegando ao reflexo do espelho e, sem corte aparente, ao quarto de Evey, que também estava em frente ao espelho enquanto acompanhava o mesmo programa de televisão. Apesar dos dois tipos de cortes exemplificados acima, a emissão contínua do som pelo apresentador funciona como recurso que compensa a descontinuidade proposta tanto pela mudança de planos quanto pela transição de cenário.

Voltando aos quadrinhos, o som emitido através de balões é utilizado para comportar os enunciados emitidos pelos personagens. Esta representação da fala, característica da maioria das histórias em quadrinhos, é presente na maior parte das vinhetas:

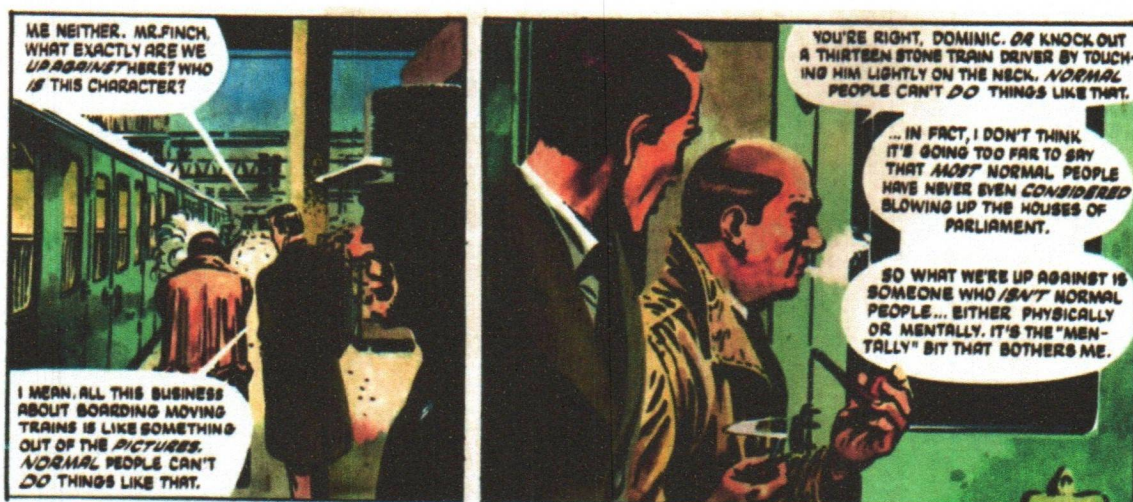


Figura 28: Fragmentação de balão para causar maior fluidez na leitura (MOORE & LLOYD, 2005, p. 24)

A figura acima (Figura 28) retrata o momento em que Mr. Finch e Dominic investigam o sequestro de Prothero. O radialista havia sido sequestrado em um trem. Na primeira vinheta, somos expostos a uma quantidade de dois balões, que se conectam às personagens pela presença do apêndice de tamanho maior; ambas as enunciações partem de Dominic, incitando uma ordem de leitura que obedece à leitura do quadrinho mais acima em um primeiro momento, e posteriormente a leitura do quadrinho mais abaixo. Na segunda vinheta, o enunciado é emitido apenas por Mr. Finch sendo, em quantidade de palavras, maior do que o enunciado da primeira vinheta. O apêndice tem seu tamanho reduzido, devido à alteração de perspectiva da cena de um plano de conjunto – em que se percebem quase ou inteiramente as personagens e o ambiente – para um plano médio – em que se visualizam as personagens geralmente da cintura para cima. A fragmentação do enunciado de Finch não é feita a partir da adição de outros balões, mas pela remoldura, ou fragmentação, do balão em seções. Estas estratégias são utilizadas para proporcionar maior fluidez na leitura.

Apesar dos usos mais comuns dos balões, eles assumem duas outras funções essenciais nesta narrativa. A primeira delas diz respeito à possibilidade de reconhecimento da voz do protagonista, em contraste com a voz das outras personagens.



Figura 29: Remoldagem de formato de balão para indicar particularidades na fala (MOORE & LLOYD, 2005, p. 31)

O quadrinho acima (Figura 29) ocupa a segunda tirinha da página e dá enfoque à preparação de Codinome V para se encontrar com Prothero – já prisioneiro na *Shadow Gallery*. A cena retrata o momento em que Evey havia relatado a história da guerra, da morte de sua mãe e da apreensão de seu pai pelo governo fascista NorseFire. Na primeira vinheta, são apresentados dois balões. O primeiro deles refere-se a Codinome V, que é metonimizado através de suas mãos que seguram uma máscara de Guy Fawkes e pelo apêndice que indica a

origem da enunciação, mesmo sem visualizarmos o rosto do enunciador. O segundo balão provém da enunciação de Evey, que ocupa a sala, atrás do vestuário do protagonista. O balão de enunciação de Codinome V tem suas bordas mais onduladas, em contraste com a enunciação de Evey que, apesar de circular, é mais linear. Este padrão se repete nas vinhetas seguintes e em quase toda a narrativa⁴⁷ e visa destacar a singularidade – em termos de tonalidade e timbre – da voz da personagem que utiliza a máscara. A singularidade da forma do balão de Codinome V é um recurso importante na narrativa, pois ela demarcará a voz daquele que simboliza a destruição do regime NorseFire, mesmo após sua morte.

Outras utilizações de balões com bordas onduladas fazem-se presentes na narrativa. Duas delas têm o intuito de reproduzir gravações da voz de Codinome V. O primeiro caso acontece no início do quarto volume, quando Evey é abandonada nos subúrbios de Londres pelo protagonista. Nesta cena, V conduz Evey, que estava de olhos vendados, para fora da *Shadow Galley*. Ao ser exposta ao ar livre, a mocinha desvenda seus olhos e vê V, de costas, a alguns metros à frente, narrando a história que ele costumava ler para que ela dormisse. Ao se aproximar dele e tocá-lo, Evey descobre que aquele Codinome V é apenas uma armação de cabides coberta com manta, chapéu e máscaras iguais às do protagonista, com um gravador pendurado (Figura 8).

A segunda situação também diz respeito à reprodução de aparelho eletrônico da voz de Codinome V, e pode ser encontrada no penúltimo volume da série. Nesta cena (Figura 52), Mr. Finch, afetado pelo uso de LSD e após voltar de seu passeio no antigo campo de reabilitação de Larkhill, busca pelo percurso de Codinome V após sua fuga da instituição, cinco anos antes. Ao entrar na estação Victoria, Mr. Finch encontra um boneco sentado com máscara de Guy Fawkes, um violão em suas mãos e um gravador ao lado. Percebemos que se trata da voz de Codinome V pelo formato do balão com bordas onduladas, que também será enunciado pelo verdadeiro Codinome V que aparece naquele instante, e chama Mr. Finch – “Então, Mr. Finch.../Finalmente nos encontramos”⁴⁸ (MOORE & LLOYD, 2005, p. 233) – utilizando-se novamente dos balões com bordas onduladas.

Porém, os balões ondulados – ou a ausência deles – foram ainda um recurso de incitação da surpresa. Tal uso aconteceu nos momentos em que Codinome V se disfarçava, e sua identidade não era revelada nem a outras personagens da diegese nem ao leitor. Um

⁴⁷ Sem razão aparente, que interfira de maneira significativa na cena, existem apenas cinco balões – com enunciações de Codinome V – com um formato arredondado, assim como os balões das outras personagens. Estes balões ocupam as duas primeiras páginas do capítulo *Violence* do terceiro volume.

⁴⁸ No original: “So Mr. Finch.../Finally we meet” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 233).

exemplo deste tipo de elaboração pode ser percebido no momento em que Evey acha que está presa pela polícia do governo NorseFire:



Figura 30: Encarceramento de Evey (MOORE & LLOYD, 2005, p. 150)

Nesta cena, após uma tentativa sem sucesso de vingar-se de Harper pelo assassinato de Gordon, Evey é apanhada por um guarda e levada a uma espécie de prisão. Como visto no capítulo anterior, trata-se de uma encenação de Codinome V, que passa a testar a personagem e prepará-la para assumir a responsabilidade de ser a face construtora da anarquia. A cena acima (Figura 30) retrata o momento em que Evey está presa e é levada ao primeiro interrogatório. Na primeira vinheta, temos as enunciações de Evey, em balões de formato circular, formato que é também repetido no balão da vinheta seguinte, enunciada pelo guarda. Apesar do guarda ser Codinome V disfarçado, os balões não possuem a singularidade da forma ondulada dos outros balões originados de enunciações do protagonista. Este uso se torna um recurso de incitação da surpresa, uma vez que ele faz com que o leitor reconheça a identidade do guarda apenas quando Evey também o faz, ou seja, no fim desta encenação.

Tratando-se da voz de Codinome V no filme, sabemos que ela pertence ao ator Hugo Weaving. Algumas questões podem, inclusive, ser levantadas a partir da transposição desta obra quadrinizada para o cinema. A primeira delas diz respeito à impossibilidade do leitor de quadrinhos de atribuir um rosto por trás da máscara de Guy Fawkes ou uma voz a Codinome V, pelo tipo de trabalho artístico que, neste caso, é responsabilidade de David Lloyd e Alan Moore, que optaram por omitir a face. Tratando-se do cinema, a necessidade de um ator interpretando permite ao espectador, conhecedor do trabalho de Weaving, reconhecer sua voz e atribuir uma face por trás da máscara; além disso, os créditos revelam a identidade do detentor de tal voz. Em adição, é necessário lembrar que este segundo aspecto se intensifica quando o critério de escolha de um filme, por parte do público, se baseia nos atores (*film*

stars) que nele encenarão. Porém, a voz de Codinome V também sofre alterações na narrativa fílmica, inclusive, e assim como nos quadrinhos, com intuito de provocar a sensação de surpresa no espectador. Duas situações em que a voz de Codinome V tem pouca semelhança com a voz de Hugo Weaving acontecem, assim como nos quadrinhos, nos momentos em que ele se disfarça de uma de suas personagens (guardas, durante a prisão de Evey; e William Rookwood), fazendo com que também não reconheçamos o protagonista em sua primeira aparição em cada uma das cenas.

O balão com bordas onduladas é ainda utilizado em outra situação nos quadrinhos, quando Evey – reconhecendo-se como a face construtora da anarquia – veste a máscara de Guy Fawkes.



Figura 31: Voz de Evey como o novo V, mediada por aparelho eletrônico (MOORE & LLOYD, 2005, p. 250)



Figura 32: Voz de Evey como o novo V, sem mediação de aparelho eletrônico (MOORE & LLOYD, 2005, p. 263)

Após a morte de Codinome V, Evey “toma posse de sua herança” e da responsabilidade de se tornar a face construtora da anarquia. A primeira das aparições desta personagem vestindo uma máscara acontece no momento em que ela vai às ruas para contrapor, através dos holofotes do Governo, o anúncio da morte de Codinome V. Uma vez que a personagem, usando uma máscara de Guy Fawkes, utiliza-se de uma transmissão com aparelho eletrônico, e em alto volume, os balões têm suas bordas pontiagudas, reproduzindo este ruído (Figura 31). Após a aparição, a população de Londres, que estava nas ruas esperando pela reaparição do herói-vilão, escuta o pronunciamento de Evey e avança sobre as tropas do regime político NorseFire. Próximo às tropas estava Dominic – responsável pelo *The Nose* – que é resgatado do conflito por Evey e levado à *Shadow Gallery*. Quando

Dominic acorda, o novo Codinome V lhe informa onde ele se encontra. A enunciação é feita sem a mediação de aparelhos eletrônicos (Figura 32); os balões reassumem um formato ondulado em suas bordas, o que ajuda a supor que a voz de Codinome V – na trama – possuía uma tonalidade passível de ser, de algum modo, imitada, reproduzida e reutilizada pelo novo V.

Podemos supor que um dos motivos que fez com que McTeigue optasse pela exclusão do simbolismo existente entre as duas faces da anarquia, tenha sido a dificuldade de articular uma voz masculina (V) em uma personagem feminina (Evey). Este fator poderia tornar-se um aspecto inverossímil na narrativa do filme, já que o espectador de cinema dispõe de atores com diferentes tonalidades e timbres de voz que podem ser escutados e facilmente distinguidos.

Outra utilização dos balões em *V for Vendetta*, que transcende o uso deste recurso para a emissão dos enunciados da personagem, é sua utilização para a demarcação de espaço e tempo da diegese, em que a cena se passa. Em vários momentos da narrativa, imagens gravadas em vídeo são reproduzidas. Contudo, destacamos três momentos em que o balão é o recurso norteador para a diferenciação de uma “cena gravada” (tempo passado), e de uma cena que condiga com o tempo do enunciado predominante; são elas: a invasão de Codinome V a NTV, a gravação do adultério de Helen, a descoberta do adultério. Nestas cenas, além da pequena tela dos quadrinhos, o leitor precisa lidar com um requadro – em formato de televisor – que nem sempre é previamente explicitado.

Na primeira das cenas, Codinome V invade a rede de TV para transmitir um programa no qual ele é o apresentador. O herói-vilão é visto a partir de duas perspectivas: 1. Perspectiva do leitor fora da diegese; 2. Perspectiva do espectador diegético:



Figura 33: Invasão da BTN (MOORE & LLOYD, 2005, p. 112)

Durante toda a invasão, somos expostos a ruídos em formato de balões com bordas pontiagudas, que reproduzem os sons dos programas de TV da emissora – a série *Storm Sexon* e um noticiário. Quando a emissora interrompe a transmissão e depois a reinicia com o programa gravado por V, o leitor visualiza, em sequência: a reação do público por uma interrupção da transmissão da programação; a inclusão de um programa de TV chamado VTV – reforçado pelo requadro em formato de tela de televisão; e Codinome V em um plano médio. As emissões sonoras de Codinome V em formato de ruído são reproduzidas a partir do formato de balão com bordas pontiagudas. Entretanto, nas vinhetas que se seguem, a distinção entre o suposto estúdio de TV e o espaço de expectativa de programas de TV é demarcada a partir do balão:



Figura 34: Balões que distinguem os ruídos de enunciação direta não mediada (MOORE & LLOYD, 2005, p. 113)

Na figura acima (Figura 34), a primeira das cenas retrata Adam Susan assistindo à transmissão do programa de TV de Codinome V. Os balões pontudos demarcam que o som produzido é emitido pelos aparelhos eletrônicos. Na segunda vinheta, existe um enquadramento diferenciado do primeiro, em que os balões com forma ondulada pressupõem que Codinome V está no estúdio de gravação, e que ele executa a transmissão ao vivo – suposição que não se confirmará nas vinhetas seguintes. Este uso faz parte de uma estratégia dos autores para criar a impressão no leitor de que a transmissão/expectação aconteceu no mesmo momento, para depois revelar que as cenas com balões ondulados pertencem a uma gravação, uma ação ocorrida no tempo anterior ao desta cena da diegese.

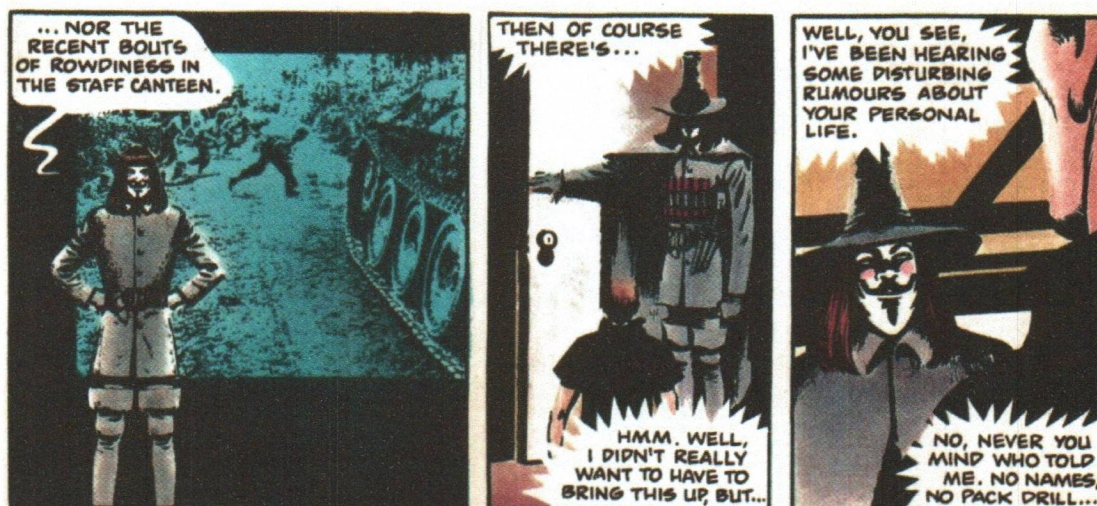


Figura 35: Contraste de diferentes tempos da narrativa demarcados pelo balão (MOORE & LLOYD, 2005, p. 113)

A tirinha acima (Figura 35) contrasta-se com as vinhetas anteriores pela descoberta de que a transmissão era, na verdade, uma gravação. Nesta cena, Codinome V prepara-se para a sua fuga; para tal, ele veste Descombe com roupas semelhantes às suas, enquanto a transmissão de seu programa ainda estava em execução. A roupa vestida por Descombe causará sua morte, uma vez que ele será alvejado de tiros pelos guardas encarregados de impedir Codinome V (Figura 25). Os guardas invadem a sala de transmissão e assassinam Descombe sem perceber o erro, enquanto Codinome V foge ileso. Na primeira vinheta da figura 35, o leitor pode visualizar uma continuidade do que havia acontecido anteriormente – balões com bordas pontiagudas indicando ruído e balões com bordas onduladas indicando fala de Codinome V. Entretanto, a segunda e a terceira vinhetas da mesma tirinha propõem um contraste, que se elabora em dois vértices: 1. Contraste com a cena anterior, devido ao formato diferenciado dos balões (transmissão de ruído), a manta mais longa vestida por Codinome V e as dinamites envoltas em seu peito; 2. Contraste temporal, que permite ao leitor perceber que a transmissão não era ao vivo, uma vez que ele acompanha, ao mesmo tempo, a gravação – através da enunciação do balão – e as ações de Codinome V que preparava sua fuga.

Apesar de existir, no filme, uma cena para a invasão da rede de TV, a cena que propõe um efeito semelhante, em referência às diferentes temporalidades de acontecimentos na diegese ao dos quadrinhos, acontece durante a troca da vida de Sutler pela vida de Codinome V. Entretanto, apenas o efeito é reestruturado em outra mídia, já que, nesta cena, Sutler é sequestrado e entregue enquanto o seu pronunciamento é transmitido pela rede de televisão, ao invés de um pronunciamento do protagonista.

Apesar de sabermos que Codinome V havia feito uma negociação com Mr. Creedy, em que ele propunha sua vida em troca da vida do líder do regime político, as cenas que antecedem esta transação não proporcionam uma certeza do cumprimento por parte do *Fingerman*. Esta cena é iniciada quando V se despede de Evey para ir ao encontro de Creedy e Sutler – “the time has come for me to meet my maker” (É chegada a hora de encontrar o meu criador) (V FOR VENDETTA, 2006, 01:51:06). Os planos que se seguem mostram o líder do regime fazendo um pronunciamento na TV. O som do pronunciamento de Sutler chama a atenção para a sua imagem projetada na tela, apresentada primeiramente em um plano aberto, com uso de câmera alta, e posteriormente em planos americanos, na altura dos olhos. A imagem do líder em seu pronunciamento se prolonga por quatro planos em que o visualizamos em quatro telas de TV diferentes; o som, novamente, funciona como recurso de continuidade, em contraste com os cortes propostos pelos planos. Atenção deve ser dada ao momento de mudança de cenário pela câmera; pois, após estes quatro planos, o filme mostra Creedy e seus guardas inspecionando o lugar do futuro encontro com Codinome V. Apesar desta mudança de cenário, o espectador pode acompanhar o pronunciamento de Sutler através do som (em *voice-off*⁴⁹), mesmo inexistindo no campo objeto eletrônico que demarcasse a sua emissão. A partir deste momento, a câmera oscila a cena do encontro (fazendo uso das imagens e do diálogo entre Creedy e seus guardas) com a continuidade do pronunciamento de Sutler. Este padrão é mantido de modo que ouçamos todo o pronunciamento, mesmo sendo interrompido por outras emissões sonoras que demarcaram: 1. A chegada de Codinome V ao local; 2. A conversa entre Creedy e V; 3. O corpo de um homem encapuzado sendo arrastado nas escadas pelos guardas, e em sincronia com o fim do pronunciamento; 4. A revelação de que o homem encapuzado era o líder do regime. Este aspecto, apesar de previsto, cria a sensação de surpresa e incita o espectador a reestruturar o pronunciamento de Sutler como uma ação passada, mas visualizada no momento da transmissão e em simultaneidade com o presente (sequestro e assassinato do líder).

⁴⁹ Apesar de considerarmos a voz de Sutler uma enunciação verbal em *off*, devemos fazer alguns esclarecimentos sobre a particularidade desta caracterização. O primeiro deles é que o som do pronunciamento de Sutler não se constitui como uma emissão de objeto que ocupe o espaço onde a cena ocorre (estação desativada de metrô) e que está fora do campo. Como segundo esclarecimento, não poderíamos considerar este enunciado um *voice-over*, pois não condiz com os usos comuns deste recurso, como: intromissão de um narrador heterodiegético, rememoração ou repetição sonora de ideia fixa, etc.; mas como um instrumento para proporcionar uma maior continuidade na cena.

4.3.2. O USO DO LETREIRAMENTO NOS QUADRINHOS E DE SIGNOS ESCRITOS NO FILME

Em narrativas em quadrinhos, os autores podem optar pela utilização de letreiramento – palavras “desenhadas” com o intuito de caracterizar o enunciado de uma personagem ou criar um efeito específico no leitor (EISNER, 1999) – como recurso para propor uma determinada expressividade. O letreiramento pode ser utilizado, por exemplo, para conceder características visuais a textos escritos, como cartas, cartazes, placas etc. Em *V for Vendetta*, a utilização deste recurso faz-se presente, principalmente, para demarcar o espaço físico onde uma cena se desenvolverá (Figura 36):

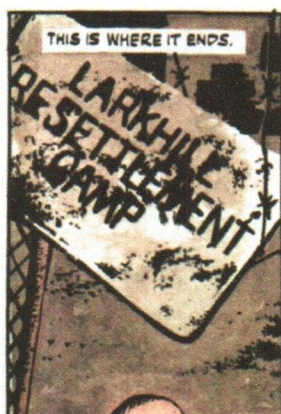


Figura 36: Letreiramento em formato de placa (MOORE & LLOYD, 2005, p. 206)

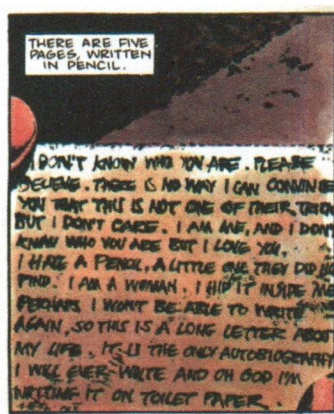


Figura 37: Letreiramento em formato de carta (MOORE & LLOYD, 2005, p. 154)



Figura 38: Letreiramento em formato de cartaz (MOORE & LLOYD, 2005, p. 223)

A demarcação de tempo e espaço não é a única função do letreiramento encontrada em *V for Vendetta* (1988-1989). Nela, o letreiramento é um recurso que serve a mais dois propósitos; são eles: 1. Assumir uma característica de expressividade, caracterizando um documento escrito; 2. Reverbalizar, e esclarecer, o objetivo ou proposta de uma determinada cena. No primeiro dos dois casos (figura 37), a fragilidade e rusticidade do material utilizado para a escrita da carta de Valerie pode ser percebida por aspectos como o amarelado do papel, a presença de manchas, as letras com alguns borrões e a interrupção do enunciado, cuja leitura é impossibilitada pelo enquadramento da vinheta e pelos dedos de Evey. A reprodução iconográfica cria a sensação de degradação do material e intenta incitar no leitor uma suposta dificuldade de leitura, com a qual Evey também lida. No segundo caso, V tenta se despedir de Evey, mostrando a ela todos os aposentos da *Shadow Gallery* e o trem com explosivos que

destruirão o prédio do parlamento. O protagonista tece todo um discurso sobre a face destruidora da anarquia e o modo como “os destruidores” não se encaixam no novo mundo a ser construído. A mocinha se pergunta o que o protagonista está tentando dizer a ela, quando em um plano detalhe temos a visão mais clara de um cartaz do filme (Figura 38) “Farewell, my lovely” (Adeus, minha amada). Ao leitor é permitido perceber que o protagonista está dizendo “adeus”, já Evey não consegue identificar os signos que anunciam esta despedida.

O uso de cartazes, cartas e signos verbais escritos em objetos também se faz presente no cinema. Estes signos podem aparecer em várias superfícies que os comportem, a exemplo de faixas, como em *Full Metal Jacket* (“first to go last to know”), de Stanley Kubrick; das marcas de um determinado produto, como em *Citizen Kane* (“Rosebud”), de Orson Welles. Na narrativa de *V for Vendetta* (2006), o uso de signos verbais escritos supre alguns propósitos mais simplistas, como: demarcação do espaço onde ocorrerá a ação; placas de toque de recolher que ajudam na ambientação do universo diegético criado. Entretanto, em segunda instância, é a presença deste material que permite ao espectador identificar aspectos referentes à interioridade da personagem, como suas intenções. Foram identificadas duas ocorrências que corroboram o segundo propósito: 1. O bilhete com o endereço de Gordon; 2. Um cartaz com o título “*Murder*”, que reverbaliza o complexo moral de Codinome V:

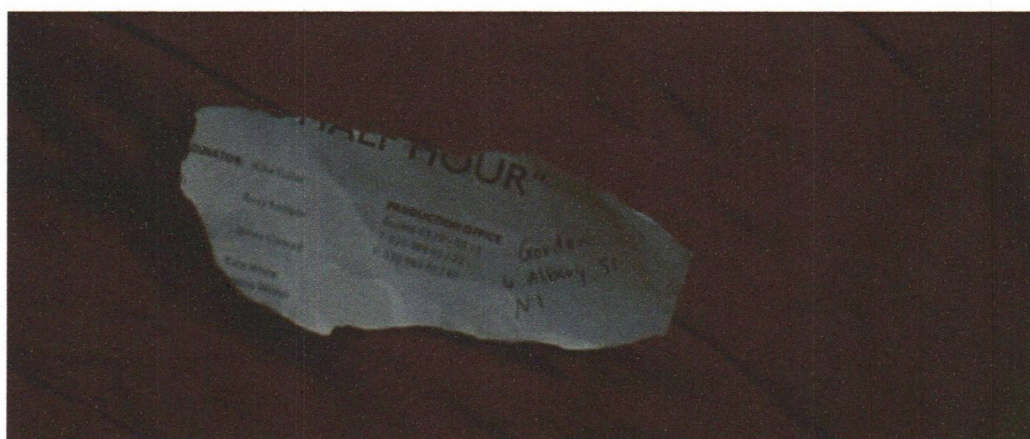


Figura 39: Bilhete com número de telefone de Gordon (V FOR VENDETTA, 2006, 00:40:43)



Figura 40: Reverbalização da dualidade da personagem expressa a partir de nome em cartaz de filme (V FOR VENDETTA, 2006, 01:27:32)

O bilhete de Gordon aparece enquanto Evey ainda estava na *Shadow Gallery* e antecede o assassinato de Lilliman. Nesta cena, Evey está sentada no quarto olhando para um pedaço de papel. A personagem enuncia, como em um breve solilóquio: “você pode fazer isso” (V FOR VENDETTA, 2005, 00:40:39). Ela se levanta e coloca o papel em cima da cama, a cena se converte em um plano detalhe e visualizamos o endereço de Gordon (Figura 39). Logo em seguida, a personagem narra a V a história de como ela foi separada de sua família por causa do partido, e se predispõe a ajudá-lo – menos por vingança, mais por perceber uma oportunidade de fuga. O plano com a exposição do bilhete é importante, pois, sem ele, não poderíamos desvendar a verdadeira intenção de Evey, caso não visualizássemos o endereço de Gordon, escrito no bilhete.

A segunda utilização de signos escritos destacada (Figura 40) se refere ao momento em que V – até então sem demonstrar dúvida, arrependimento ou culpa pelos assassinatos – questiona a sua conduta. Esta cena acontece quando Evey tenta devolver a ele a carta de Valerie, e lhe questiona se sua intenção era se vingar pelo que foi feito à antiga atriz e a ele em Larkhill. O protagonista refuta a segunda assertiva em uma tentativa de reduzir o seu *status* de vítima, defendendo que ele não seria o motivo da vingança, por ser um resultado de tudo o que aconteceu, apesar de julgar o que lhe foi feito como “monstruoso”. Evey questiona a visão do protagonista, sugerindo que se o ato foi monstruoso, a criação seria um “monstro”. Neste instante, os personagens ficam em silêncio, e depois Codinome V altera o tópico da discussão. Contudo, o diálogo anterior é reverbalizado pela palavra “murder” (assassino) do cartaz de filme, que está posicionado atrás de Codinome V e que também pode ser vista como um recurso de caracterização. O diálogo traz à tona um aspecto que não se faz presente nos quadrinhos, uma suposta consciência de que o assassinio é um ato errôneo. Apesar do silêncio que dá sequência ao diálogo, a dualidade da personagem é reverbalizada tanto pela conversa

entre as personagens quanto pelo cartaz, funcionando como uma caracterização da reflexão moral pela qual o protagonista estava passando.

4.3.3. A REPRODUÇÃO DE PARTICULARIDADES DA ORALIDADE E DO VOLUME DA VOZ

Tratando-se de *V for Vendetta*, deve-se dar certa atenção às remoldagens no formato das letras que criam efeitos, cujo objetivo é reproduzir características pertencentes a enunciações orais, dentre elas: 1. uma reprodução de um sotaque que determina a etnia de uma personagem; 2. uma tentativa de demarcação da intensidade do volume da voz, ou seja, se uma enunciação verbal acontece em voz “alta” ou em voz “baixa”.

No primeiro dos casos, este traço da oralidade faz menção à existência de um estrangeiro na narrativa de *V for Vendetta* – o escocês Alistair Harper, envolvido em práticas ilegais e criminosas. A pouca incidência de estrangeiros na narrativa se dá como consequência do estabelecimento do partido NorseFire – “Fogo Nórdico” – no poder, com ideologias que pregam a pureza de uma raça. A presença desta personagem demarca, na diegese, as supostas práticas com as quais os estrangeiros estariam envolvidos, assim como o lugar deles neste universo, fazendo-os funcional apenas pela sua astúcia e pela gravidade de atos ilícitos que eram capazes de executar. A aparição de Harper acontece apenas no quinto volume da narrativa, quando Evey é abandonada por Codinome V nos subúrbios de Londres e passa a frequentar com Gordon o bar *Kitty-Kat Keller*. Esta personagem pode ser vista no extrato abaixo:



Figura 41: Reprodução da oralidade na escrita (sotaque) (MOORE & LLOYD, 2005, p. 135)

A tirinha acima (Figura 41) demonstra o momento em que Gordon está prestes a ser assassinado por Harper. Na primeira vinheta, em um plano detalhe, temos o rosto de Harper. Na segunda e terceira vinhetas, podemos ver a imagem de Gordon em plano médio e plano americano, sucessivamente. O sotaque do escocês – aspecto de pronúncia verbal – se materializa através de signos escritos que tentam reproduzi-lo. São exemplos desta tentativa de reprodução: 1. O pronome pessoal “I”, que se torna “A”; 2. Contrações que excluem os verbos auxiliares, “you’ve got” se torna “y’got”, “you are right” se torna “y’right”; 3. Aglutinações de palavras “tellyawhat” (tell you what); 4. Alteração da grafia das palavras, “canna” (cannot), “mebbe” (maybe), masel (myself); 5. Exclusões de letras, “yu” (you), “an” (and), “wi” (with). A reprodução sonora do sotaque de Harper acaba por ser um recurso atordoante para o leitor, pois ela faz uso de uma representação incomum do sotaque da personagem em signos que, através da escrita, poderiam ter sua compreensão facilitada. Este fator se intensifica nos casos em que o leitor pouco conhece as características da variante sonora escocesa da Língua Inglesa. Esta característica se repete em todas as aparições com enunciação de Harper.

Outro recurso utilizado, que tenta demarcar características da oralidade, diz respeito ao tamanho das letras das palavras dentro do balão. Em sua maioria, as letras dentro dos balões possuem uma mesma proporcionalidade, mas algumas variações puderam ser identificadas, assim como alguns de seus efeitos para a leitura de quadrinhos:



Figura 42: Letras em formato itálico e de maior tamanho (MOORE & LLOYD, 2005, p. 171)

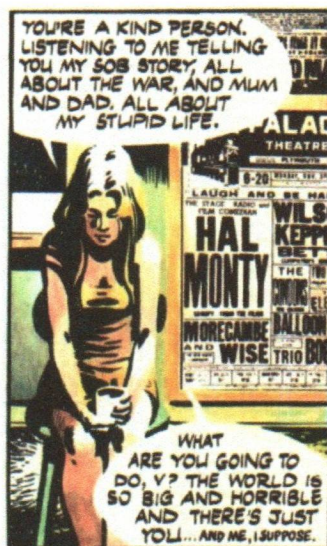


Figura 43: Volume da voz de personagem proporcional ao tamanho das letras (MOORE & LLOYD, 2005, p. 31)

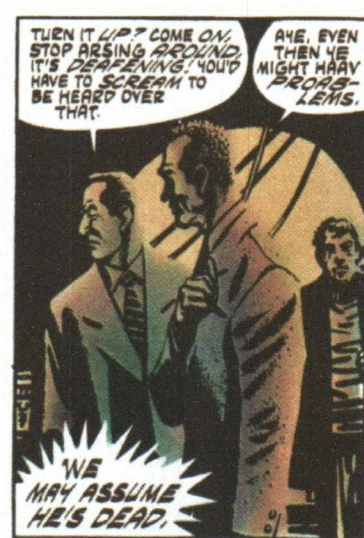


Figura 44: Volume de enunciação verbal aumentado através do tamanho da letra (MOORE & LLOYD, 2005, p. 242)

Na primeira figura (Figura 42), dentre as três acima apresentadas, Evey acabara de descobrir que havia sido capturada e presa por Codinome V, ao invés de soldados do regime NorseFire. A personagem feminina passa a demonstrar suas verdadeiras opiniões a Codinome V, sem temer que ele a mate, mesmo depois de ele tê-la prendido. Nesta cena, o protagonista utiliza um argumento para convencê-la de que tudo se tratava de processo para libertá-la do medo da morte. O tamanho das letras é predominantemente proporcional, com uma leve variação na palavra “feel”(sentir), enunciada por Evey e que, além de ser enfatizada pelo uso do negrito, possui um tamanho maior do que as outras letras, o que indica uma elevação do volume da voz desta personagem.

Entretanto, em outros momentos, estes tipos de reprodução da oralidade são dispostos na diegese de maneira bem mais explícita. A segunda das cenas selecionadas retrata o momento em que Evey (Figura 43) – após ter sido salva dos *Fingermen* e assistido à explosão do Parlamento Inglês – narra a história de como ela ficou órfã de sua mãe e de como o seu pai foi preso por ter participado de grupos socialistas. A subnarrativa da personagem funciona como uma confissão, uma versão com conteúdo contrário ao regime NorseFire, que não poderia ser dito abertamente em outra situação. Neste mesmo instante, Evey pressupõe a existência de uma semelhança ideológica entre ela e Codinome V – princípios antirregime NorseFire. Quase todo o enunciado do segundo balão da vinheta possui letras com tamanhos proporcionais, exceto “and me, I suppose” (e eu, suponho). As letras dispostas em tamanho reduzido reproduzem a voz baixa da enunciação da personagem; além de enfatizar seu sentimento de inferioridade ao se comparar com Codinome V.

A terceira das figuras (figura 44) demonstra, de maneira mais eficiente, o que foi destacado no primeiro destes três exemplos. Esta cena antecede o momento do assassinato de Mr. Creedy por Harper. Nela, Creedy – sem perceber que está sendo traído por Harper – vai ao encontro do escocês. Ao mesmo tempo, através da transmissão de rádio, é anunciada a morte de Codinome V e o pedido de que as pessoas saiam das ruas e voltem para casa. Creedy cumprimenta Harper e pede que ele abaixe o volume do rádio. Entretanto, o escocês faz o contrário e eleva o volume. Podemos ver que o balão com apêndice oriundo de Creedy tem letras com um tamanho um pouco maior do que o regular, adicionado ao recurso do itálico a palavras como: “up”, “on”, “around”, “deafening”, “scream” que recebem maior ênfase na enunciação; fatores que demarcam uma voz mais alta que a comum. A enunciação de Harper cria o efeito de volume crescente, com as letras quase que dobrando de tamanho na palavra “problems”, destacada ainda em itálico. Entretanto, a enunciação é intensificada em seu maior nível, criando o efeito de maior volume na emissão do rádio que anuncia a morte de

Codiname V – representada no terceiro balão da cena. Este último balão, além de possuir bordas com pontas bem demarcadas – indício da intensidade do ruído –, tem suas letras quase que com o dobro de tamanho das letras dos outros balões da mesma vinheta, adicionado ao itálico das letras que enfatizam a altura do volume reproduzido pelo rádio.

Tratando-se do filme, as tentativas de reprodução de características da oralidade são suprimidas para que prevaleça a variante estadunidense da língua inglesa. Esta prática pode ser considerada comum em filmes de tradição hollywoodiana – tradição da qual *V for Vendetta* (2006) faz parte. Autores como Robert Stam (1992) já haviam identificado esta supressão, um “murmúrio monótono da monoglossia” (STAM, 1992, p. 65), em que o inglês seria a língua utilizada para narrar histórias de outras nações (e em outras nações) que não utilizam esta língua como língua materna. Partindo de Stam (1992) poderíamos supor ainda a existência de um “murmúrio monótono *em uma monoglossia*” (grifo nosso); neste caso, uma determinada variante da língua inglesa prevaleceria para narrar histórias de outros países que possuem sua própria variante.

4.3.4 A SONORIZAÇÃO SUGERIDA NOS QUADRINHOS E ALGUNS USOS DA TRILHA SONORA

Apesar de quadrinhos serem uma mídia impressa, no caso de obras como *Watchmen* (1985-1986) e *V for Vendetta* (1988-1989), pode-se pressupor a existência de uma “trilha sonora” que embala as narrativas. Este recurso merece ser mencionado pela sua importância durante a análise do filme, em que a música não é apenas sugerida, mas ganha uma forma de expressão demarcada. Presenciamos a existência de formas de reproduzir uma “trilha sonora” em *V for Vendetta* a partir de relação intertextual, promovidas pelos seguintes elementos: 1. Presença de partituras e 2. A sugestão de trilha sonora através de fragmentos das letras e títulos das músicas.

A primeira das utilizações de músicas acontece por meio de uma citação enunciada por Codiname V durante o assassinato de Anthony Lilliman. V, ao controlar o computador *Fate*, envia a Lilliman um sermão anunciando a chegada de “um mal obscuro e satânico” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 45). Para efetuar este assassinato, o protagonista aproveita-se do caráter pedófilo do sacerdote, enviando Evey a ele como uma prostituta. A garota cria maneiras de permitir a entrada do protagonista na alcova do bispo. Estando frente a frente

com o sacerdote, V enuncia em três vinhetas: “Please, allow me to introduce myself...I’m a man of wealth and taste”⁵⁰ (MOORE & LLOYD, 2005, p. 54). A enunciação de V faz parte de uma música da banda inglesa *The Rolling Stones: Sympathy for the Devil*. A utilização da letra da música reverbaliza – através do título – a caracterização do herói-vilão como um ser maligno, adicionado ao reflexo do brilho no cabelo de V, que adquire a forma de dois pequenos chifres.

Tratando-se do assassinato de Lilliman, a música não apenas se constituiu como um recurso de caracterização do herói-vilão, mas como instrumento – ruído, em um dos seus sentidos mais efetivos – de impedimento do entendimento dos detalhes que rodeiam este homicídio, detalhes que não podem ser identificados nem por parte de algumas personagens, nem pelo leitor. Esta interferência é percebida no momento da reconstrução do assassinato do clérigo por Mr. Finch, através das gravações sonoras de monitoramento dos londrinos. Nela, Mr. Finch e Etheridge tentam restaurar as emissões verbais do bispo, mas se surpreendem com a presença da música, Quinta Sinfonia de Beethoven – conhecida como código Morse da letra V⁵¹. O inspetor reconstrói a cena do crime, reestruturando da gravação sonora ações, tais como: a entrada de Codinome V, a interrupção e a morte do serviçal do bispo (Dannis), a entrega da hóstia com cianeto para que o bispo a engula. A cena inicia e termina com a menção da quinta sinfonia – “E a partir de então existe apenas a quinta sinfonia de Beethoven”⁵² (MOORE & LLOYD, 2005, p. 62). Uma vez que o som não é efetivamente emitido nos quadrinhos, o leitor conhecedor da música pode imaginar toda a ação da cena sendo executada ao som da quinta sinfonia.

Já no filme, apesar desta música ser também utilizada como ruído, ela não parece interferir no diálogo, ou no entendimento da cena, ela apenas sonoriza. Ouvimos a quinta sinfonia de Beethoven no momento da negociação feita entre V e Creedy (V FOR VENDETTA, 2006, 01:36:32 – 01:37:57). Nesta cena, Mr. Creedy havia apagado a iluminação e estava prestes a sair de sua estufa, quando V o aborda no escuro. O herói-vilão liga o aparelho de som que se encontra sobre uma mesa e dele escutamos a quinta sinfonia. Uma observação deve ser feita sobre esta música que, como já dito, é tida como o código Morse da letra V. Em adição, ela foi utilizada como símbolo de vitória pelas potências do

⁵⁰ Na tradução: “Por favor, permita que eu me apresente...sou um homem de riquezas e bom gosto” (MOORE & LLOYD, 2012).

⁵¹ Durante a Segunda Guerra Mundial, parte desta música era Código Morse da letra V, que na época era utilizada para simbolizar a frase “V for Victory” (V de Vitória); por isto, esta música se tornou um símbolo do esforço dos aliados contra as potências do Eixo. Encontrado em: FANCOURT, Daisy. **Beethoven’s 5th symphony**. Disponível em: < <http://holocaustmusic.org/resistance-and-exile/french-resistance/beethovens-5th-symphony/> > Acesso em: 25 out. 2015.

⁵² No original: “And then there’s just Beethoven’s fifth” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 62).

Eixo, em reprodução de um gesto de Winston Churchill que levantou os dois braços e os dedos indicadores e médios, formando dois Vs. O uso desta música para sonorizar esta cena reverberiza e intensifica o início da completude do objetivo do protagonista, uma *Vitória*, ou conquista estabelecida a partir do fim da *Vendeta*.

Outra recorrência da música sendo reproduzida nos quadrinhos pode ser percebida no quarto volume, em que, durante um total de cinco páginas, somos expostos a partituras com indicações de notas musicais (Figura 45):

Figura 45: Partituras que sonorizam o prelúdio (MOORE & LLOYD, 2005, p. 89)

Nas cinco folhas seguintes, do capítulo intitulado “Este vil cabaré” (This vicious cabaret) resume-se de maneira “musicada” toda a narrativa. Estas cinco folhas contrastam com o restante da narrativa, pois elas reestruturam a leitura da revista. As páginas que antes eram posicionadas na vertical são, durante cinco páginas, posicionadas na horizontal para permitir a leitura. Tratando-se das vinhetas, elas também acompanham a organização horizontal da página. A partitura divide espaço com uma “letra de música” que, ao mesmo tempo, se constitui como parte dela – por ocupar a parte inferior, abaixo das notas musicais; e faz parte da enunciação verbal de Codinome V, que aparece metonimizado, a partir de suas mãos, na primeira vinheta. O protagonista “canta” o enredo, caracterizando as personagens secundárias que passarão a ganhar maior relevância, como: Rosemary, Finch, Susan, Evey. Uma observação pode ser feita a partir da definição do termo “prelúdio”, presente no final

desta cena, que pode significar uma apresentação introdutória, menor (neste caso um resumo) de uma ópera ou balé.

Os trechos da música não são divididos em versos que facilitem a identificação da rima, mas divididos em enunciações que ocupam balões ou legendas. Entretanto, a rima pode ser sonoramente identificada em cada enunciação ou ainda demarcar algumas pausas, por exemplo: “There’s sex and death and human *grime* in monochrome for one thin *dime*, and at least the trains all run on *time* but they don’t go anywhere” (MOORE & LLOYD, 2005, p. 89). O fragmento acima foi retirado da quarta vinheta do prelúdio, e apesar de ter sua forma original escrita em formato mais prosaico, percebemos as rimas em palavras, como *grime*, *dime*, *time*, que tentam reproduzir pausas existentes na letra da música.

A próxima menção à música acontece no início do oitavo volume da revista, intitulado-se como o prólogo do capítulo “*The land of do as you please*” (A terra do faça o que te agrada). Nela, visualizamos a “execução de um concerto” por parte de Codinome V. Nesta cena, o protagonista está prestes a destruir dois prédios importantes do sistema de monitoramento da população londrina: A *Jordan Tower* (onde funciona o sistema de difusão de informações do Governo) e *The Old Post Office Tower* (onde funciona o sistema de monitoramento aural de telefonemas e conversas); como pode ser visto na imagem abaixo:

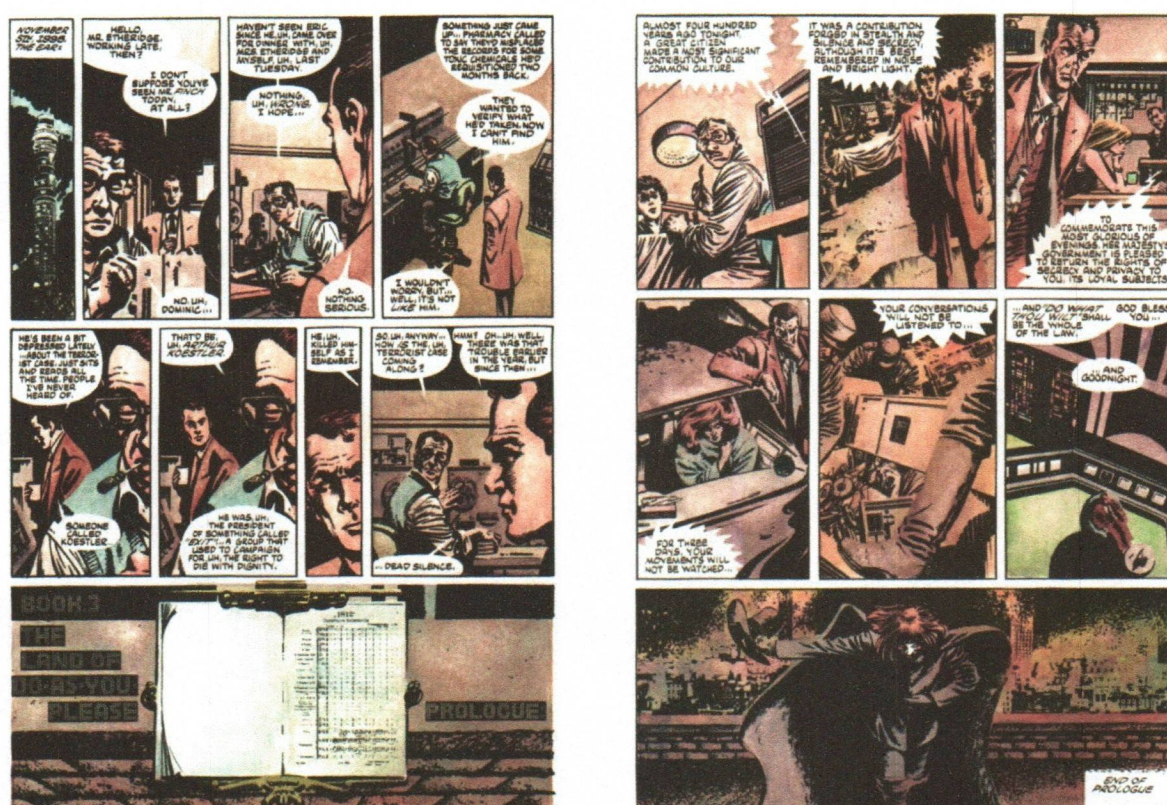


Figura 46: V como Maestro (MOORE & LLOYD, 2005, p. 182, 187)

Na parte esquerda da imagem (Figura 46), vemos o primeiro dos prédios a ser destruído (*Old Post Office Tower*), seguido das ações das personagens – na primeira das páginas acima, uma conversa entre Etheridge e Dominic, na primeira e na segunda tirinhas; e o local onde o Codinome V aparecerá, na terceira tirinha. As seis páginas seguintes, em que a destruição dos dois prédios acontece, têm uma diagramação semelhante – quantidade de três tirinhas; tendo as duas primeiras tirinhas um número de três a quatro vinhetas, enquanto a terceira tirinha tem o número de apenas uma vinheta. A música novamente é sugerida (*1812 Overture Solennelle* de Tchaikovsky) e ocupa sempre a última tirinha da sequência de seis páginas, possibilitando ao leitor conhecedor do intertexto imaginar uma sonorização para a destruição dos prédios públicos, assim como a reação de surpresa dos funcionários do Governo.

O modo como as tirinhas são organizadas nas páginas e a perspectiva que temos da cena assumem um papel de grande importância na referência a este gênero musical. Nas páginas seguintes, vemos as cenas de destruição dos prédios nas duas primeiras tirinhas, enquanto que, na terceira tirinha, temos Codinome V de costas para o leitor, executando movimentos da esquerda para a direita com uma batuta – movimento que aponta para as torres que serão, na primeira vinheta da página seguinte, destruídas. A posição do protagonista – assim como a última vinheta de cada página – caracteriza Codinome V como um maestro, por estar de costas para o leitor (suposta plateia), e por executar os gestos de comando, enquanto sua orquestra (ações presentes nas duas primeiras tirinhas de cada página) lhe obedece. Na sexta página da sequência, após a destruição do prédio, vemos o herói-vilão de frente, com as costas voltadas para as duas tirinhas acima, e curvando-se como em gesto de agradecimento à plateia (leitor) por ter apreciado a sua “performance musical”. Como dito, esta diagramação não unicamente reflete o caráter musical da cena, mas reforça características do gênero musical escolhido (música orquestrada).

A música de Tchaikovsky não é ignorada no filme, ou utilizada apenas como um recurso de sonorização da cena – como aconteceu com a Quinta Sinfonia; pelo contrário, ela é potencializada na transposição para o cinema, justamente pela capacidade desta mídia de reprodução do som. O uso desta música é intensificado em ocorrências (duas ocorrências ao invés de uma) e, em segundo nível, por se tratar de uma escolha do protagonista para incitar na população londrina, e conseqüentemente no público do cinema, um efeito específico para a demolição dos edifícios. O uso desta música propõe que o espectador veja a destruição dos prédios como um ato de conquista, ao invés de uma perda, atentado.

Como dito acima, assim como nos quadrinhos, no filme, a *1812 Overture* é utilizada em momentos de destruição de prédios públicos: *Old Bailey*, no início da narrativa, e o Parlamento, no final da narrativa. Esta música pode ser vista como um recurso que tenta neutralizar impressões negativas, que pudessem surgir no espectador, sobre a destruição de prédios públicos; criando, por outro lado, a impressão de conquista de um objetivo. Um fator que deve ser levado em conta, nesta ocorrência, é que a música constitui um recurso homodiegético, acionado a partir de uma escolha do protagonista que sonoriza estes dois atentados.

A primeira das cenas, em que a música de Tchaikovsky é inserida na narrativa do filme, acontece de maneira a transpor uma melhor relação com o gênero de música escolhido para sonorizar os atentados. Nesta cena, Codinome V e Evey estão na sacada de um prédio, o protagonista se diz um músico e utiliza termos desta arte como “orchestra” e “overture”, além de instrumentos como a batuta. As cenas são enquadradas em planos diferenciados para demarcar as combinações de elementos no campo que elas enfatizam, por exemplo: V e Evey são captados de frente para a câmera, em primeiros planos; o Bailey é mostrado através de planos abertos, como ambientação de fundo da ação de V, que pode ser visto de costas para a plateia. A escolha dos ângulos e planos também tenta estabelecer a mesma relação dos quadrinhos, como se o prédio fosse um elemento da orquestra que obedece aos comandos do maestro. A música é introduzida lentamente na cena, sendo os planos de conjunto da rua, os recursos que permitem ao espectador demarcar duas particularidades: 1. A origem do som (holofotes do governo que estão espalhados pela rua); e 2. A reação da população londrina que sai às ruas desrespeitando o toque de recolher – aspectos que podem ser vistos como uma segunda resposta ao comando do “maestro”, V. Na cena da destruição do Bailey, prevalece uma oscilação destes planos, com uma continuidade que é provocada pela ininterrupção da música até o momento da total destruição do prédio, em que vemos apenas a cabeça de Evey de costas e os fogos de artifício que formam a letra V no céu.

No segundo uso desta música, inexistente uma menção à orquestra. A segunda ocorrência é acionada após uma fala de Evey, que pergunta a Finch se ele gosta de música. Após esta questão, os planos de conjunto das ruas ajudam a identificar a origem do som, seguidos de novos planos de conjunto em câmera baixa que permitem a visão da destruição do prédio. O som acompanha todo o atentado, incitando, ao invés de um sentimento de desespero pela destruição do edifício, um sentimento de conquista. Entretanto, mesmo após a destruição deste segundo edifício, a música se prolonga até o final da narrativa, sonorizando outras ações como um pequeno diálogo sobre a identidade de V e a retirada das máscaras por parte da

população, que assistia à destruição do Parlamento. Esta sonorização, determinada pela personagem da narrativa, também pode ser vista como um recurso que ameniza o final parcialmente feliz (mais condizente com a tradição de um filme hollywoodiano), devido à morte do herói.

Nos quadrinhos, outras referências à música se dão de maneira semelhante às abordadas anteriormente, sendo as duas menções que apresentaremos de músicas mais contemporâneas, a exemplo de *Every time we say goodbye*, de Cole Porter, e *Streets of London*, de Ralph McTell. Ambas as menções aparecem no nono volume do romance gráfico. A primeira delas acontece no momento em que V se despede de Evey (Figura 47).



Every time we say goodbye
I die a little
Every time we say goodbye
I wonder why a little
Do the gods above me
Who must be in the know
Think so little of me
They allow you to go

Figura 47: Ruído de *Every time we say goodbye*, de Cole Porter (MOORE & LLOYD, 2005, p. 217)

O balão que se refere à música tem o formato de balão de ruído em volume baixo – bordas em formato de pontas não muito grandes. A inclusão desta música funciona como uma reverbalização do segundo capítulo deste volume, *the valediction* (o adeus). Nesta cena, Evey estava impaciente pela falta de ação de Codinome V, diante da tensão criada na população contra o Regime NorseFire. Esta ansiedade faz com que Evey não reconheça os diversos signos deixados por Codinome V, que se despedia dela. Dentre estes signos estão a música, um cartaz do filme *Farewell my lovely* (1975), o pedido de silêncio de Codinome V quando os lírios e os explosivos estão sendo arrumados no trem (futuro túmulo de V), etc. A cena inicia em um momento em que Evey e V estão próximos ao *Jukebox* (espécie de vitrola). Um diálogo entre as personagens também é iniciado e acompanhamos a conversa através dos balões de fala. Entretanto, esses balões dividem espaço com um balão da emissão do ruído (música de Cole Porter), caracterizando uma trilha sonora sugerida, que se estenderá por um total de seis vinhetas e que também pode ser imaginada pelo leitor.

A segunda menção a letras de música estabelece uma característica diferente da primeira. Ela acontece durante o assassinato de Codinome V:



So how can you tell me you're lonely,
And say for you that the sun don't shine?
Let me take you by the hand and lead you
through the streets of London
I'll show you something to make you
change your mind

Figura 48: Sugestão de música através de sua letra (MOORE & LLOYD, 2005, p. 233)

Na cena, Mr. Finch acaba de entrar na estação Victoria e percebe, assim como o leitor, uma música sendo “cantada”. Acompanhamos a música através do balão, e principalmente do apêndice, que indica uma emissão pronunciada fora do que foi enquadrado pela vinheta. Ao se aproximar, o inspetor se depara com uma espécie de boneco de cabelos amarrados e portando um violão (Figura 48) – que funciona como um indício do ritmo da música, devido à inexistência de instrumentos mais sofisticados. Mais uma vez, a cena é rodeada por uma trilha sonora sugerida que pode ser imaginada por um leitor conhecedor da música. Entretanto, como dito anteriormente, a emissão em formato de balão ondulado demarca a voz de Codinome V cantando a canção, ao invés do cantor original (Ralph McTell). A letra da canção tem uma correlação com a cena, em que o primeiro verso enunciado – *So how can you tell me you're lonely?* (Então como você pode dizer que está solitário?) – pode remeter à presença da “vítima”, uma vez que Codinome V aparecerá em seguida (última vinheta da Figura 48). Tendo em vista que a visita de Mr. Finch a Larkhill foi um momento de transformação do inspetor – por perceber a rigidez inconsequente do regime NorseFire –, o

restante da música se porta como uma referência à existência de outras pessoas com sentimentos e opiniões semelhantes às suas, pelas ruas de Londres.

No filme, existe uma ocorrência do uso da música como um recurso que funciona como informação que antecede uma ação futura. Entretanto, esta música não faz parte de uma trilha sonora escolhida pelo protagonista, mas de um ruído emitido pelo despertador de Mr. Finch, que funciona como um mecanismo que nos informa sobre as futuras buscas nas linhas de metrô desativado. O inspetor acorda ao som do despertador, que toca o refrão da música de Richard Hawley “*Long Black Train*”, um dia antes da explosão do Parlamento. O toque antecede ações como: 1. Busca de Finch por indícios de V no metrô desativado; 2. Explosão do parlamento pelo uso das linhas de metrô.

4.3.5. RECURSOS DE EXPRESSÃO DA INTERIORIDADE DAS PERSONAGENS

Os balões de pensamento – em formato de “nuvem” com apêndice em formato de pequenos círculos – são comumente usados para indicar o discurso pensado. Vale resaltar que, nos quadrinhos, o balão de pensamento funciona como um instrumento de expressão da interioridade das personagens, por tornar externa ao leitor uma opinião ou percepção particular que não pode ser revelada às outras personagens do mesmo nível diegético, ou por conceder uma maior gravidade a um conflito pessoal. *V for Vendetta* não possui balões de indicação de discurso pensado; ou seja, o romance gráfico é desprovido de um dos recursos de expressão da interioridade das personagens. Entretanto, este recurso é compensado pela reaplicação da legenda, estratégia comumente usada para a enunciação de um narrador.

As legendas aparecem em formato de retângulos que comportam informações verbais. Elas geralmente ficam localizadas na parte superior da vinheta e não possuem apêndice que demarque a origem desta emissão. No início da narrativa de *V for Vendetta*, a legenda assume o seu propósito mais comum de narração em histórias em quadrinhos – a emissão de um narrador heterodiegético⁵³ – e enfatiza principalmente informações como datas e localização geográfica das cenas. Entretanto, no decorrer da narrativa, o uso de legendas assume uma

⁵³ Em poucas emissões, no início da narrativa, a legenda funciona como recurso de narração da cena, podendo ser expressa através de quadrados com fundo preto e letras de cor branca (quatro ocorrências). Entretanto, este padrão não se estabelece no decorrer da narrativa, e a legenda, como emissão de um narrador heterodiegético, restringe-se a conceder informações sobre datas e localizações.

função diferenciada, que intenta trazer à tona o pensamento ou relatos narrativos das personagens.

Foram identificados diferentes usos para a legenda em *V for Vendetta*. Não enfatizaremos o seu uso mais comum nos quadrinhos (lugar do narrador heterodiegético), mas seu funcionamento como lugar de expressão do pensamento, interioridade das personagens, e a conseqüente elevação temporária de uma personagem a narrador da cena. Como dito anteriormente, a legenda pode funcionar com um recurso de emissão do pensamento, enfatizando: 1. A percepção das ações em um sonho; 2. O pensamento racional, uma reflexão sobre a atual condição da personagem da diegese; 3. A percepção de um espaço físico, intensificado pelo uso de drogas; 4. Reflexão sobre um conflito em que uma determinada personagem se envolveu.

Neste romance gráfico, cinco personagens são temporariamente elevadas ao *status* de narrador em mais de uma ocorrência: Susan, Rosemary, V, Finch e Evey. Tratando-se destas personagens, as duas últimas assumem temporariamente a função de filtros que oferecem ao espectador uma reconstrução de cena do passado (desaparecimento dos pais de Evey, assassinio de Lilliman, estadia de Delia em Larkhill, narrativa de Valerie); por outro lado, Codinome V compõe um resumo da narrativa como um todo, com o conhecimento do enredo que julgaríamos semelhante ao de um narrador heterodiegético (por exemplo: durante a enunciação do prelúdio, Figura 45).

Em quatro momentos na diegese, narrativas anteriores são retomadas como digressões que, por exemplo, explicam as motivações da vingança ou possibilitam uma segunda compreensão da situação. Tratando-se da retomada de acontecimentos anteriores ao tempo da diegese, na primeira das ocorrências, a legenda funciona como espaço para signos verbais enunciados por Evey (Figura 49). Neste momento, Evey narra a história de como sua mãe faleceu e seu pai foi levado pelo partido NorseFire. Os signos verbais da narração da personagem aparecem precedidos de aspas e não se destinam apenas ao leitor, mas, antes, a Codinome V, como uma confissão daquilo que a atormentava.



Figura 49: Legenda funcionando como recurso para retomar narrativa ocorrida no passado (MOORE & LLOYD, 2005, p. 27)

Este tipo de enunciação não é “silenciosa” na diegese, pois conheceremos seu interlocutor. Já as imagens que acompanham a narrativa podem ser frutos da memória de Evey que mostra não apenas a cena como ela a viu, mas a adiciona ao espaço. O mesmo acontece durante a prisão de Evey, quando a imaginação desta personagem funciona como recurso para expor as imagens de Valerie (Figura 17); entretanto, neste segundo caso, inexistente um interlocutor homodiegético. Uso semelhante da legenda também é presente na reconstrução do assassinato de Lilliman, quando os enunciados verbais – sejam eles originados de Finch, ou resultantes da gravação feita pelos funcionários do *Ear* – aparecem em formato de legenda.

A próxima utilização da legenda de maneira mais variada acontece durante a leitura do diário de Delia, que ganha ilustrações destes momentos. A relação mais complexa, entre legenda e imagens, é estabelecida no momento em que Finch deixa de narrar o que relata o diário e passa a analisar as prováveis motivações da vendeta de Codinome V. Neste instante, a legenda é um espaço destinado à enunciação de Finch, e é acompanhada por imagens já mostradas anteriormente na diegese, mas que Finch não poderia nem imaginar ou ter acesso (uma espécie de paralepse), a exemplo do quarto de Codinome V, ou de Valerie; até então desconhecida para o leitor (Figura 50).



Figura 50: Uso da legenda como recurso analítico da situação (MOORE & LLOYD, 2005, p. 85)

Outra situação se assemelha a este uso da legenda na narrativa, como quando Codinome V “canta” o prelúdio (Figura 45). As cenas são apresentadas de modo semelhante, através da legenda e de imagens que não pertencem ao espaço onde o protagonista “canta”, mas que, neste caso, podem ser do conhecimento de V, por ele ter acesso ao sistema de monitoramento do governo e, portanto, a possibilidade de ter visto aquelas imagens anteriormente.

As outras utilizações da legenda provocam outros efeitos, por revelar ao leitor como as personagens se sentem, ou suas impressões pessoais sobre um determinado acontecimento. Nelas, a legenda funciona como um substituto dos balões de pensamento, enunciados que não seriam dirigidos a nenhuma outra personagem do mesmo nível diegético. Porém, algumas características distinguem esta utilização da utilização de balões de pensamento, dentre elas, o prolongamento de sua permanência em uma personagem. Quando é concedido a uma personagem o espaço da legenda, ela não é utilizada para expressar um pensamento efêmero, mas ocupa uma quantidade maior de vinhetas (número mínimo de seis vinhetas), proporcionando uma reflexão mais aprofundada.

Outra característica a ser adicionada sobre a legenda como expressão da interioridade de personagem é a infreqüência de transição deste recurso dentro de uma mesma cena. As legendas restringem seu uso a apenas uma personagem por cena, justificando tanto uma necessidade de uma reflexão mais aprofundada, com sobreposição de pensamento, quanto a possibilidade de identificação, por parte do leitor, da origem do pensamento. As cenas na narrativa que traduzem este uso de maneira mais didática são: 1. O encarceramento de Evey; 2. A visita de Mr. Finch a Larkhill.

Na primeira das cenas destacadas, Evey foi capturada por uma figura que depois identificaremos como Codinome V (Figura 51).

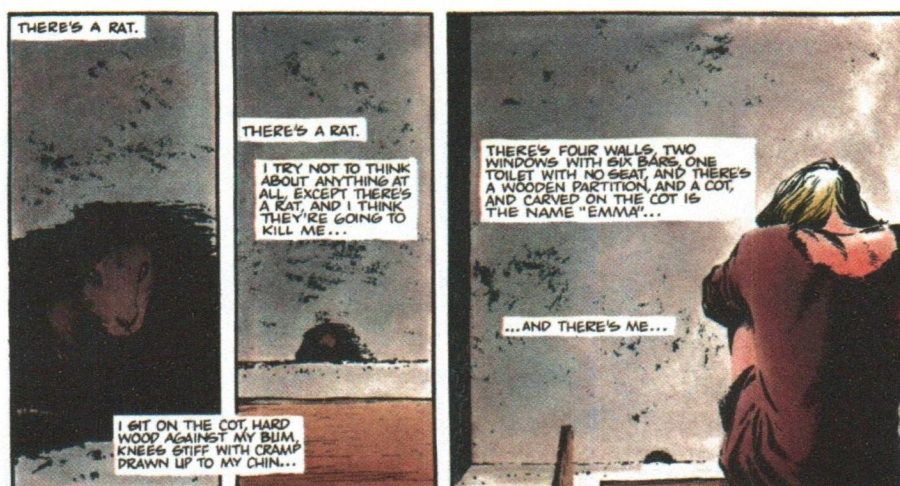


Figura 51: Reflexão pensada de Evey durante o seu encarceramento (MOORE & LLOYD, 2005, p. 149)

Esta personagem percebe o espaço em que ela passa a habitar e relata suas impressões sobre uma situação que ela pouco conhece. Uma particularidade que pode ser percebida nesta cena é o fato de o leitor poder ver Evey interagindo com o espaço, fazendo as vinhetas oscilarem entre o que a personagem vê e sua reação. Ou seja, a legenda é concedida a Evey para que ela exponha “secretamente” a sua opinião, mas – diferente da digressão de Valerie – a ela não é dada a possibilidade de imaginar a cena. O segundo exemplo citado possui algumas diferenças deste primeiro. Nele, Finch vai a Larkhill em uma tentativa de reproduzir o caminho feito por Codinome V após sua fuga da instituição. Supondo que V era esquizofrênico, o inspetor ingere algumas cápsulas de LSD para alterar a sua percepção, em uma tentativa de assemelhar os modos como sua mente percebe o mundo aos modos de Codinome V.



Figura 52: Mr. Finch sob uso de drogas (MOORE & LLOYD, 2005, p. 212)

Neste caso, legendas e imagens agem segundo o filtro (Finch), permitindo ao leitor identificar tanto o que o inspetor pensa quanto ter noção visual de como o campo de readaptação se reestrutura em sua visão. Um exemplo pode ser extraído da figura acima (Figura 52), em que o ato de retirar a mão que estava sobre o rosto, demarcação de curto período de tempo, representa o momento da interferência da droga na percepção visual do inspetor – transformação de um local desabitado em uma área onde houve a poda da vegetação rasteira; ou seja, o momento em que imagem e legenda funcionam para representar tanto os pensamentos quanto o que Finch via em sua visita a Larkhill.

Um recurso cinematográfico que poderia ser considerado como um equivalente da legenda é o *voice-over*. Entretanto, na adaptação de James McTeigue, este recurso se torna privilégio de apenas uma personagem: Evey. A narração em *voice-over* é utilizada em dois momentos na narrativa do filme, na introdução e na conclusão. Apesar de ainda não visualizarmos a figura de Evey na introdução sobre Guy Fawkes, é a voz de Evey (Natalie Portman) que lamenta a morte de um homem. A mesma sensação é reproduzida no final do filme, quando Evey diz que se lembrará do que o homem (V) significou para ela. Contudo, o *voice-over* de Evey torna-se simplista se comparado ao uso da legenda para expressão da interioridade nos quadrinhos. Os enunciados de Evey aparentam ser bem organizados e têm pouca semelhança com um fluxo do pensamento, como os desvios provocados pela percepção de algo particular que interrompe a linha de pensamento desenvolvida até então. Além disso, eles não são expostos em momentos em que Evey estaria impedida de fazer enunciações verbais, mas servem como apresentações tanto introdutórias quanto conclusivas da narrativa.

4.3.6. A SOBREPOSIÇÃO DE PENSAMENTO, RUÍDO E FALA EM VINHETAS

Em pelo menos três momentos da narrativa de *V for Vendetta*, os recursos para a emissão de discurso verbal articulado (sejam eles referentes à fala ou pensamento) são sobrepostos dentro de uma mesma vinheta. A disposição dos recursos deste modo funciona de maneira diferente em cada um dos casos, podendo inclusive assumir um aspecto atordoante para o leitor, que precisa distinguir e identificar as particularidades de cada uma das enunciações.

O primeiro dos casos em que foi identificada esta sobreposição aconteceu no bar *Kitty-Kat Keller*. Evey é levada ao estabelecimento por Gordon (Figura 53):



Figura 53: Evey no bar *Kitty-Kat Keller* (MOORE & LLOYD, 2005, p. 127)

Os balões com bordas pontiagudas são utilizados nesta cena com o intuito de demarcar o ruído do som que ambienta o bar (canção mediada por aparelho eletrônico), mas não nos é permitido identificar a localização da emissão. A legenda é pertencente a Evey e se configura como o espaço para a enunciação do discurso pensado da personagem, funcionando bem, devido à harmonia proposta entre o movimento de Evey (que direciona seu olhar para determinadas pessoas ou objeto e os comenta) e o conteúdo da legenda. Já os diálogos assumem um modo da leitura comum para a mídia, concedendo a fala em turnos para as personagens (Gordon e Evey). Deve-se, entretanto, destacar que as reproduções de sons e pensamentos são lidas em uma ordem que pode ser escolhida pelo leitor, mas que não lhe permitem identificar os turnos das emissões – assumindo-se a premissa de que a música não é interrompida para que as personagens pensem ou falem.

A maneira como a enunciação de discurso falado, o ruído e a enunciação de discurso pensado são dispostos nas vinhetas estabelece uma igualdade entre as emissões; já que, como vimos anteriormente, o tamanho das letras pode determinar o volume do som – volume não diferenciado nestas enunciações. Transposta para o cinema, uma cena como essa precisaria estruturar, na diegese, os turnos das diferentes enunciações, por não contar com a estruturação de turno que acontece no momento da leitura dos quadrinhos.

O outro uso da legenda como pensamento, que possui uma característica mais particular, se encontra no final da narrativa, quando Evey é incitada a descobrir qual a identidade de Codinome V (Figura 54):



Figura 54: Evey lidando com a morte de Codinome V (MOORE & LLOYD, 2005, p. 245)

Nesta cena, curiosamente, a legenda funciona como o recurso que demarca o tempo corrente da diegese. Quando a legenda aparece, temos o pensamento de Evey expressado, neste caso, as palavras que Codinome V lhe disse antes de falecer, “ressoando” em sua memória; nestas vinhetas, as imagens refletem a perspectiva visual de Evey e retratam o tempo presente da diegese. Por outro lado, as vinhetas que fazem retomadas da conversa final entre Evey e V apresentam o diálogo com os respectivos turnos de fala, com uma correlação – harmonia – entre imagens e balões em um tempo passado, anterior ao tempo presente da diegese. Este mesmo padrão é predominante nas seis páginas posteriores, que dão desenvolvimento à cena.

Ao longo deste capítulo, enfatizamos as estratégias de composição utilizadas tanto pelos autores do romance gráfico (Alan Moore e David Lloyd) quanto pelo adaptador (James McTeigue). Percebemos que nos quadrinhos, em alguns momentos, foi necessária uma utilização mais elaborada de alguns recursos, devido a uma opção dos autores, que não utilizaram alguns dos recursos desta mídia (onomatopeias e balões de pensamento). Por outro lado, durante a comparação com as estratégias de composição do filme, percebemos que o caráter multimidiático do cinema proporcionou recursos, a exemplo dos recursos sonoros, que facilitaram o processo de adaptação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Ao longo deste trabalho, descrevemos e analisamos o processo adaptativo de uma obra em quadrinhos, do subgênero romance gráfico, de Alan Moore e David Lloyd em um filme de James McTeigue, ambos de nome *V for Vendetta*. Esta obra foi originalmente publicada entre setembro de 1988 e maio de 1989 e pode ser vista como uma extensão da temática abordada no romance gráfico *Watchmen* (1986-1987). Comparando as obras impressas, esta segunda propunha imaginar como seria o planeta se os heróis de quadrinhos existissem, e como eles poderiam interferir para evitar uma terceira guerra mundial (entre as potências capitalistas e as potências socialistas); enquanto a primeira cria um universo pós-guerra, através de uma distopia, em um mundo em que a maioria das nações, como as conhecemos atualmente, já não existiriam, pois uma terceira guerra já teria acontecido e estaríamos sofrendo as consequências deste último conflito. Podemos supor que ambas as temáticas (temor de uma terceira guerra mundial entre as potências socialistas e capitalistas), pertencentes à época de produção e publicação destes romances gráficos, tratam de assuntos que perderam força com o decorrer do tempo, já que estes temas deixaram de ser preocupações para os contextos dos cineastas que propunham adaptá-los – Zack Snyder (2009) e James McTeigue (2006). Os usos dos discursos que circulavam nos contextos dos hipotextos podem ser vistos como uma das características que demarcam uma das distinções entre estas adaptações; já que McTeigue optou por remodelá-los, enquanto Snyder tentou preservar uma parcela maior dos discursos propostos no contexto de produção do hipotexto.

Como destacado no decorrer deste trabalho, o hipertexto produzido por McTeigue ganha certa importância dentre as duas adaptações por anteceder – e funcionar como experimento – a adaptação de Snyder de uma das obras que, segundo a visão de Alan Moore, seriam “inadaptáveis” para o cinema. Pode-se supor ainda que, talvez, este pessimismo anunciado por um dos autores dos hipotextos tenha sido o motivo do adiamento das adaptações destas obras por quase duas décadas. Além disso, não se pode negligenciar que a produtora que proporia adaptar obras publicadas pela DcComics (editora dos dois romances) é uma produtora hollywoodiana, cujos filmes tendem a adotar uma estética naturalista como estratégia de composição. Esta postura poderia fazer com que as produtoras evitassem enredos com características mais complexas, com maior número de digressões, retomadas ou avanços. Contudo, pode-se, a partir das análises, contrapor a opinião do autor do hipotexto e conceder certo crédito às adaptações e aos cineastas que as produziram, inclusive pela utilização

criativa de alguns recursos do cinema que propõem efeitos semelhantes aos propostos pelas versões impressas.

No caso de *V for Vendetta*, percebe-se que o processo adaptativo foi permeado por uma postura do adaptador que, às vezes, aparenta ser muito “fiel” ao hipotexto, e às vezes, muito “fiel” à tradição da qual o filme faz parte. McTeigue preserva características como a presença e adição de intertextos, mas altera o engajamento político da obra; insere características como o conflito entre certo e errado que é vivido por Codinome V, adiciona ainda um sentimentalismo amoroso entre os protagonistas e algumas cenas de ação com alto teor de violência. Estas características demarcam a influência das convenções cinematográficas de filmes de ação hollywoodianos, convenções às quais o cineasta se apegou para garantir a aceitação de uma parcela mínima de público. A absorção de algumas convenções da outra mídia resultou, ainda, na simplificação de discussões sobre a instauração de diferentes sistemas políticos (regime fascista e anárquico). Tratando-se de características mais estruturais, percebemos a redução de enredos secundários e a utilização articulada de ruídos no espaço, para direcionar a atenção do espectador a um determinado gesto ou objeto capturado pela câmera.

No primeiro capítulo, traçamos um panorama das adaptações das obras de Alan Moore para o cinema. Esta descrição prévia serviu a dois propósitos: 1. Demarcar uma tendência de adaptações de obras de quadrinhos para o cinema, dando enfoque principalmente às obras deste autor; 2. Descrever as obras adaptadas de Alan Moore, com intuito de demarcar aspectos como data de publicação do objeto de estudo, *V for Vendetta*, e da sua respectiva adaptação, dentro do contexto de outras adaptações. Percebemos a existência desta tendência de adaptar obras de Moore, principalmente no que se refere às obras mais longas, como romances gráficos, que podem ser mais atraentes, por conterem maior quantidade de informação a ser utilizada e filtrada pelo adaptador.

No segundo capítulo, utilizamos principalmente a *teoria da adaptação* de Linda Hutcheon (2011), para discutir o conceito de adaptação como *produto* e *processo*, pautando-nos nas seis questões levantadas pela autora que norteiam a crítica a adaptação: O quê? Quem? Por quê? Como? Onde? Quando?. Apesar de reconhecermos a pertinência da teoria de Hutcheon, foram necessárias algumas observações que adicionassem informações sobre a mídia quadrinhos, como o tópico: *Mostrar como modo de engajamento dos quadrinhos*. Tais adições foram necessárias para melhor incluir na discussão da autora exemplos sobre as mídias dos objetos de estudo, principalmente quadrinhos, cuja quantidade de exemplos era inferior, se comparada às outras mídias.

No terceiro capítulo, elaboramos o trabalho crítico que analisa e compara os recursos usados na composição das narrativas (romance gráfico e filme) em prol da criação de efeitos que intentavam assemelhar-se aos efeitos propostos pelo texto adaptado ou distanciar-se deles. Vale ressaltar que, nesta fase, optamos por descrever algumas das utilizações dos recursos dos quadrinhos que se fazem presentes neste romance gráfico, em uma tentativa de elencar algumas das características mais particulares desta obra. Esta seleção pretendia descrever os recursos que supostamente caracterizariam uma dificuldade de transposição para outra mídia, se comparada com outras obras em quadrinhos. Entretanto, percebemos que o cinema possui instrumentos que podem criar alguns efeitos semelhantes aos propostos pelas HQs, e, por outro lado, uma capacidade (devido ao seu caráter multimidiático e a certo grau de naturalismo) de criação e reprodução de sons.

Adaptações de romances gráficos, assim como a adaptação de textos literários, podem ser vistas como uma extensão de uma narrativa que garante sua sobrevivência em um novo formato, assim como um convite à leitura do texto adaptado. Esta relação discursiva, estabelecida a partir da leitura de ambas as obras, propõe uma comparação entre elas e uma discussão (diálogo) que adiciona novas informações e contextos de comparação a uma determinada temática. Devemos, entretanto, destacar que ambas as mídias possuem particularidades que as aproximam, não apenas por serem mídias que fazem uso de imagens ou porque surgiram há pouco mais de um século, mas ainda pelo *status* e um reconhecimento tardio como produtoras de objetos artísticos, que são atribuídos a ambas. Narrativas produzidas através destas mídias alcançam, e diríamos encantam, uma grande parcela da população, merecendo uma avaliação mais justa, pautada nos efeitos estéticos que estas obras produzem, ao invés de avaliações generalizantes que se apresentam mais como tentativas de depreciar a imagem do público que delas desfruta.

Outro fator que contribuiu para a avaliação depreciativa destas mídias é sua relação com o mercado, que em certo sentido as impulsiona. A relação entre estas mídias e um mercado contribui para que os quadrinhos e suas adaptações sejam vistos como uma espécie de entretenimento, um mero escapismo. Tratando-se de mídias visuais, percebemos que, na maioria das vezes, elas necessitam de uma maior quantidade de recursos humanos e tecnológicos para serem produzidas, carecendo também de um maior recurso financeiro. Mídias como quadrinhos e cinema, originadas no final do século XIX, estão historicamente conectadas com um mercado que as sustenta e sem o qual elas pouco sobreviveriam como arte.

Retomando a hipótese do autor, percebemos que em *V for Vendetta*, James McTeigue conseguiu propor uma adaptação com uma lógica interna própria, mas que transpõe características do texto adaptado. Entretanto, essa reelaboração da obra pode ser também vista como uma retomada da tradição hollywoodiana, que adiciona algumas características estéticas típicas de composição destes enredos. O ato de lidar com a transposição, inserida nesta tradição, pode pressupor a existência de uma maior tensão entre transposição de efeitos propostos pelo texto fonte e posturas que os diretores adotam com a suposição de que elas são necessárias para atrair um maior público – como cenas de ação, romantismo, organização cronológica bem demarcada das cenas. Resta, entretanto, analisar mais detalhadamente se este mesmo processo se faz presente em outras adaptações de Moore de obras publicadas na década de 1980.

REFERÊNCIAS:

ANDREW, J. Dudley. *As principais teorias do cinema: uma introdução*. Trad. de Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2002.

AUBERT, Francis Henrik. *As (in) fidelidades da tradução: servidões e autonomia do tradutor*. 2. ed. Campinas: Editora da Unicamp, 1994.

BARTH, John. The literature of exhaustion. In: _____. *Friday book: essays and other non-fiction*. London: The John Hopkins University Press, 1984.

BAZIN, André. *What is cinema?*. Trad: Hugh Gray. Berkley: University of California Press, 1967.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutabilidade técnica. In: _____. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Trad. de Sérgio Paulo Rouanet. 3.ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

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/> Acesso em: 17 jul 2012.

BORDWELL, David. *The way Hollywood tells it: story and style in modern cinema*. Berkeley; Los Angeles: California University Press, 2006.

CABRA MARCADO PARA MORRER. Eduardo Coutinho. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 119 min.

CAMBRIDGE, *Advanced learner's dictionary*. 3. ed. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

CARDELLINI, Massimo. *Arroseurs Arrosés*. Disponível em: <
<http://www.topfferiana.fr/2010/10/arroseurs-arroses/>> Acesso em 30 out. 2015.

CARREIRO, Rodrigo. *V de vingança*. Disponível em: <
<http://www.cinereporter.com.br/criticas/v-de-vinganca/>> Acesso em: 18 nov. 2011.

CASETTI, Francesco. Adaptation and mis-adaptations. In: STAM, Robert & RAENGO, Alessandra (ed). *A companion to literature and film*. Malden: Blackwell Publishing, 2004.

CONSTANTINE. Francis Lawrence. New York: Warner Bros. Pictures, 2005. DVD, 116min.

DELANO, Jamie & RIDGWAY, John. *John Constantine: HellBlazer*. New York: DC Comics Inc, jan. 1988.

DELEUZE, Gilles. *The movement-image*. Trad: Hugh Tomlinson e Barbara Habberjam. London: The Athlone Press, 1983.

DINIZ, Thaïs Flores Nogueira. *Literatura e cinema: da semiótica à tradução cultural*. Ouro Preto: Editora da UFOP, 1999.

_____. *Literatura e cinema: tradução, hipertextualidade, reciclagem*. Belo Horizonte: Editora da Faculdade de Letras da UFMG, 2005.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Trad de Pérola de Carvalho. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____. *Quase a mesma coisa*. Trad de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: BestBolso, 2011.

EISENSTEIN, S. "The cinematographic principle and the ideogram" & "A dialectic approach to film form". In: Mast, Gerald et al (eds). *Film theory and criticism*. Oxford: Oxford University Press, 1992. 127-54.

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

ELLIOTT, Kamilla. Novels, films, and the word/image wars. In: STAM, Robert & RAENGO, Alessandra (ed). *A companion to literature and film*. Malden: Blackwell Publishing, 2004.

FOUCAULT, Michel. "What is an author?". In: Adams, Hazard & Searle, Leroy (eds.). *Critical theory since 1965*. Tallahassee: University Presses of Florida/ Florida State University Press, 1992.

FRAGOSO, Edo Galvão Pitasse & MARCONDES, Vinícius de Paula. *V de Vingança a HQ e o filme: contribuições para uma visão de terrorismo*. Revista de História Contemporânea, n° 2, mai-out, 2008.

FROM hell. The Hughes Brothers. Los Angeles: 20th Century Fox, 2001. DVD, 117 min.

GATÃO de meia idade. Antônio Carlos de Fontoura. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2006, 1994.

GAUDREAULT, André & JOST, François. *A narrativa cinematográfica*. Trad. de Adalberto Muller. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2009.

GAUDREAULT, André & MARION, Philippe. Transécriture and narrative mediatics. In: STAM, Robert & RAENGO, Alessandra (ed). *A companion to literature and film*. Malden: Blackwell Publishing, 2004.

GENETTE, Gérard. Cinco tipos de transtextualidade, dentre os quais a hipertextualidade. Trad. de Luciene Guimarães. In: _____. *Palimpsestos: a literatura de segunda mão*. Belo Horizonte: Viva Voz, 2010.

_____. Fronteiras da narrativa. In: MENDONÇA, Antônio Sérgio Lima & NEVES, Luiz Felipe Beata (org.). *Análise estrutural da narrativa: pesquisas semiológicas*. Trad de Maria Zélia Barbosa Pinto. 4. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1971.

_____. *O discurso da narrativa*. Trad. de Fernando Cabral Martins. Lisboa: Vega Universidade, s.d.

GOLDSTEIN, Hilary. *V for vendetta: comic vs. film*. Disponível em: < <http://uk.comics.ign.com/articles/696/696867p1.html> > Acesso em 22 jan. 2013.

HOME (cada um em sua casa). Tim Johnson. [Los Angeles]: DreamWorks Animation, 2015, 94 min.

HUTCHEON, Linda. *In defense of literary adaptation as cultural production*. M/C Journal 10.2 (2007) Disponível em: < <http://journal.media-culture.org.au/0705/01-hutcheon.php> > Acesso em 19. Ago. 2012.

_____. *Uma teoria da adaptação*. Trad. de André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.

IRVINE, Alex. *Supernatural: John Winchester's journal*. New York: HarperCollins Publishers Inc, 2009.

JAKOBSON, Roman. Aspectos linguísticos da tradução. In:_____. *Linguística e comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2003. p. 63-72.

JAUSS, Hans Robert. A estética da recepção: colocações gerais. In: LIMA, Luiz Costa (coord.). *A Literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. 2.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

JOHNSTON, Rich. *Moore slams V for Vendetta movie, pulls LoEG from DC Comics*.

Disponível

em:

<

<http://www.comicbookresources.com/columns/index.cgi?column=litg&article=2153> > Acesso em: 20 jan. 2013.

LUZ, Fabíola & BUSSAB, Vera Silvia Raad. *A trama de vingança em certo Abril despedaçado*. In: *Psicologia em Revista*, Belo Horizonte, v. 10, n.16, p. 210-226, dez. 2004.

MCCLOUD, Scott. *Understanding comics: the invisible art*. New York: HarperPerennial, 1994.

MILLER, Frank. *Batman: the dark knight returns*. New York: DC Comics, 1996.

MILLER, Frank & VARLEY, Lynn. *300*. Oregon: Dark Horses Comics, 1998.

MOORE, Alan. *Writing for comics*. Urbana IL: Avatar Press, 2003.

MOORE, Alan & BOLLAND, Brian. *Batman: the killing joke*. New York: DC Comics, 1988.

MOORE, Alan & CAMPBELL, Eddie . *From hell*. Paddington Q, Australia: Eddie Campbell Comics, 1999.

MOORE, Alan & GIBBONS, Dave. *Watchmen*. New York: DC Comics, 1986-1987.

MOORE, Alan & LLOYD, David. *V for vendetta*. New York: DC Comics, 1988-1989.

_____. *V for vendetta*. New York: DC Comics, 2005.

_____. *V de vingança*. Trad. de Helcio de Carvalho e Levi Adrade. Barueri: Penini Books, 2012.

MOORE, Alan & O'NEILL, Kevin. *The league of extraordinary gentlemen*. Vol.1. New York: American Best Comics, 2000.

NAREMORE, James. Authorship. In: MILLER, Toby & STAM, Robert. *A companion to film theory*. Malden: Blackwell Publishing, 2004.

PLAZA, Julio. *Tradução intersemiótica*. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

REIS, Carlos & LOPES, Ana Cristina M. *Dicionário de teoria da narrativa*. [São Paulo]: Editora Ática, s.d.

SAGE, James. *V for Vendetta and political philosophy: a critique of Thomas Hobbes*. Disponível em: <http://www.uwsp.edu/philosophy/FacultyStaffDocs/jSage/Sage%20V%20for%20Vendetta.pdf> <fv> Acesso em: 20 jan. 2013.

SECRET origen: the story of *DC Comics*, Mac Carter. New York: DC Entertainment, 2010.DVD, 90 min.

STAM, Robert. *Film theory: an introduction*. Malden: Blackwell Publishers, 2000.

_____. Introdução. In: STAM, Robert. *Literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Trad. de Marie-Anne Kremer e Glaucia renate Gonçalves .Belo Horizonte: Editora da UFMG, 2008.

_____. *O espetáculo interrompido: literatura e cinema de desmistificação*. Trad. de José Eduardo Moretzsohn. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

_____. *Bakthin: da teoria literária a cultura de massa*. Trad. de Heloísa Jahn São Paulo: Ática, 1992.

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 LEAGUE of extraordinary gentlemen. Stephen Norrington. [Los Angeles]: 20th Century Fox, 2003. DVD, min.

THE MINDSCAPE of Alan Moore. Dez Vylenz & Moritz Winkler. [London]: Shadowsnake Films, 2005, DVD, 68 min.

TRILHAS: Trilhas na rota do "Grande Sertão: veredas". Reportagem previamente apresentada no jornal Norte Notícias. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=laICTsnu83s>. Acesso em: 11 ago. 2015.

TODD, Brittany. *Alan Moore's "V for Vendetta" analysis*. Disponível em: <http://hubpages.com/hub/V-for-Vendetta-Book-Report> Acesso em: Acesso em 22 jan. 2013.

V for vendetta. James McTeigue. New York: Warner Bros Picture, 2006. DVD, 132 min.

WATCHMEN. Zack Snyder. New York: Warner Bros Pictures, 2009. DVD, 162 min.

WEINER, Stephan. *Faster than a speeding bullet: the rose 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.

WOOD&STOCK: sexo, orégano e rock'n'roll. Otto, Guerra. Rio de Janeiro: VideoFilmes, 2006, DVD, 81 min.

XAVIER, Ismail. *O Discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 3.ed. São Paulo: Paz e Terra, 2005.