

**A ONISCIÊNCIA DA PERSONAGEM CODINOME V, DO ROMANCE GRÁFICO  
V FOR VENDETTA, (1988-1989) DE ALLAN MOORE E DAVID LLOYD,  
TRADUZIDO PARA O CINEMA POR JAMES MCTEIGUE (2006)**

**Cássio de Cerqueira Oliveira**

**Resumo**

No ano de 2006, o Romance Gráfico *V for Vendetta* de Alan Moore e David Lloyd (1988-1989) foi adaptado para o cinema, como homônimo, por James McTeigue (2006). Este tipo de produção é chamado de Tradução Intersemiótica e pode ser definida como a transposição de elementos de uma obra de arte de sistema de signos para outro sistema de signos diferente - neste caso dos quadrinhos para o cinema. Nesta obra, a personagem Codinome V, herói da trama, tenta arquitetar uma vingança contra as pessoas que cooperaram para a criação e manutenção do Campo de Reestabelecimento de Larkhill, do qual foi prisioneiro. A vendeta só se torna possível devido a uma minuciosa previsão, por parte de V, das reações das outras personagens do enredo. Tal aspecto sugere que Codinome V possuía certa 'onisciência' dos comportamentos e reações das outras personagens. Sendo assim, o presente trabalho visa perceber como elementos da onisciência do protagonista do Romance Gráfico são traspostos para o cinema; e se, e como, o segundo texto remolda a proposta do texto fonte, tendo em vista que a adaptação, segundo Linda Hutcheon (2011), pode ser classificada como um produto - por ter surgido como resposta de um texto anterior - e como processo - por constituir-se como outro texto com uma lógica interna própria que independe do texto anterior para funcionar como texto.

Palavras-chave: Tradução; Letras

**1. INTRODUÇÃO:**

Allan Moore, roteirista de Romances Gráficos, como *Watchmen*, e de outras produções seriadas em quadrinhos como *The Swamp Thing*, teve algumas de suas obras adaptadas para o cinema, algumas com um caráter mais fidedigno ao texto de origem, preservando grande parte dos aspectos da história, como *Watchmen* - que conserva as personagens e a caracterização destas - outras que adaptaram apenas um aspecto - como o mago Constatine de *Swamp Thing*. Outros filmes também são resultados de adaptações de obras de Moore como *The League of Extraordinary Gentlemen* e *V for Vendetta*.

Apesar de Allan Moore ser considerado o autor, por idealizar os aspectos estruturais da narrativa, as produções de quadrinhos nem sempre assumem este caráter de individualidade durante seu processo de criação. Adicionado ao roteirista está, na maioria das vezes, um ilustrador que opina sobre a obra, uma vez que nesta mídia as ilustrações

não tendem a ser meramente ornamentais, mas assumem significação quando conectadas ao texto verbal.

Ao contrário de outras adaptações de Moore, *V for Vendetta*, como longa-metragem, não teve o nome do autor incluso nos créditos, e a responsabilidade de elaboração do roteiro para o cinema ficou ao encargo dos irmãos Wachoviski. A partir da abdicação dos créditos pelo roteirista do texto de origem pressupõe-se que alguns dos aspectos da narrativa foram alterados ou suprimidos do enredo original de maneira mais livre e sem tentativa de manutenção de “fidelidade”. Dentre estes aspectos encontram-se a exclusão de personagens como Derek e Rosemary Almond que desempenham papel fundamental na narrativa do romance gráfico, uma vez que ambos fazem parte do plano de *Codinome V* para assassinar o líder político que governa a Inglaterra.

Nos quadrinhos, a existência destas personagens, que servem como “marionetes” para a macro-vingança do protagonista, faz-nos supor que o anti-herói possui uma capacidade de previsão das atitudes das outras personagens do enredo. Esta capacidade de previsão das reações dos outros pode ser vista como consequência do controle, também omitido no filme, do computador *Fate* – computador cuja uma das funções é monitorar a população londrina – por *Codinome V* e de uma astúcia que o caracteriza, possibilitando supor uma onisciência ao protagonista.

Sem tecer julgamentos de valor acerca entre texto-fonte e do texto derivado, mas, admitindo que alguns aspectos não foram explicitados no filme, percebe-se que esta onisciência da personagem é posta em risco na versão cinematográfica, já que, como citado acima, a exclusão das duas personagens secundárias pode, ou não, ter resultado na exclusão das cenas que demonstram o controle de *Codinome V* aos sistemas de informação.

Apesar de tratar-se de duas mídias que têm o visual como predominante, as adaptações de quadrinhos para o cinema podem ser consideradas como Traduções Intersemióticas devido ao processo de transposição de um sistema de signos para outro sistema de signo diferente. O presente trabalho visa discutir como este aspecto da onisciência da personagem *Codinome V* se constitui em ambas as versões. Para tanto, torna-se necessário, a princípio, discutir acerca da adaptação vista como transposição entre diferentes sistemas sígnicos.

## 2. SOBRE A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Jakobson (2003) foi o primeiro teórico a definir o que seria uma tradução intersemiótica. Este autor fez esta classificação em contraste com outros tipos de tradução (intralingual e interlingual) em uma tentativa de criação de uma tipologia, mesmo que bem abrangente, para os diferentes tipos de tradução. Tradução pode ser visto, neste sentido, como uma interferência externa do tradutor em um processo de comunicação mal sucedido que exija uma reformulação dos enunciados. O primeiro tipo de tradução (intralingual) definido por Jakobson (2003) pode ser vista como um exercício da função metalinguística, em que um código, comum aos 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 de signos verbais para signos não-verbais. Entretanto, a última das definições de Jakobson foi ampliada para que pudesse abarcar outras produções artísticas de processo de produção semelhante. A definição mais atual de Tradução Intersemiótica, segundo autores como Plaza (2010) e Diniz (1999), já traz este caráter de transposição entre diferentes sistemas sógnicos, mesmo que estes sejam apenas imagéticos.

Tratando-se das adaptações, Linda Hutcheon (2011), destaca, a partir de Robert Stam, que a crítica geralmente vê as adaptações como derivativas ou secundárias. Esta visão tende a desclassificar a adaptação, colocando-a em uma posição inferiorizada em relação ao texto de origem. A constatação da autora questiona como o trabalho do crítico tem julgado uma adaptação como “boa” a partir do critério de fidedignidade ao texto de origem, como se “[...] os adaptadores buscassem simplesmente reproduzir o texto adaptado.” (2011, p. 28). Para tentar contradizer esta visão, mas sem negligenciar que os estudos de adaptação são estudos de caráter comparatista, a autora amplia esta concepção e define a adaptação como: 1. “*uma entidade ou um produto formal*” ou 2. “*um processo de criação*” (op. cit. p. 29).

No primeiro caso, a adaptação assume o caráter de texto análogo a um texto anterior, remetendo a um primeiro do qual ele pode ser visto como uma resposta. No segundo caso, o texto pode ser visto como um processo de criação, ou seja, “[...] tanto uma (re-)interpretação quanto uma (re-)criação; dependendo da perspectiva, isto pode ser chamado de apropriação ou recuperação.” (op. cit.). Esta segunda definição é semelhante à

de Julio Plaza (2010) ao descrever 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 na interpretação do texto de origem como na recriação da lógica interna deste texto em uma linguagem diferente que pode, de certo modo, tentar conservar seu projeto ideológico ou subverter este projeto.

Julio Plaza (2010) adiciona ainda que, durante o processo de tradução/adaptação, o tradutor está vinculado a uma época e não se desvincula dos modos de produção artísticas deste período nem da consciência que possui do presente. Sendo assim, este autor 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.” (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 faz parte. Por fim, como nos diria Diniz (2011):

Traduzir envolve um processo mais abrangente do que a via unidirecional. O texto resultante, a tradução, não consiste da incorporação do texto anterior "transportado", e sim de um texto que se refere a outro(s) texto(s), que o(s) afeta, que mantém com ele(s) uma determinada relação ou que ainda o(s) representa de algum modo. É esse modo pelo qual um representa outro(s), é esse tipo de relação que existe entre eles que é o objeto dos estudos de tradução intersemiótica. (p. 1001)

### **3. ANALISANDO A CONSCIENTE DA PERSONAGEM CODINOME V EM AMBAS AS VERSÕES**

O enredo de *V for Vendetta*, na versão elaborada por Allan Moore e David Lloyd e publicado mensalmente de setembro de 1988 a maio de 1989, narra a história de um ex-prisioneiro de um campo de concentração intitulado *Larkhill Resettlement Camp* que, vestindo uma máscara de Guy Fawkes, planeja uma vendeta contra os funcionários do campo de concentração e contra o sistema político que o aprisionou. O tempo da diegese se passa em uma Inglaterra totalitarista no ano de 1997, mas aciona períodos anteriores, como a explosão que possibilitou a fuga de Codinome V de Larkhill, através do uso de flashbacks e analepses.

A vendeta de Codinome V tem dois focos, e pondera entre um objetivo macro – o fim do regime político – e um micro – atentados cometidos contra os ex-funcionários de

Larkhill, em que o herói-vilão deixa uma rosa a suas duas últimas vítimas. Dentre as distinções mais aparentes temos o fato de nos quadrinhos o protagonista passar quatro anos – 1993 a 1997 – efetuando sem alarde seus assassinatos e arquitetando o fim do regime político enquanto que, no filme, o período para planejamento da vendeta é de aproximadamente dez anos – 2015 a 2025. 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 ocorrem dentro do período de um ano. É perceptível a conexão entre os projetos de vingança, pois, dentre as vítimas do protagonista assassinadas na série encontram-se ex-funcionários de Larkhill que ocupam, no universo diegético, cargos importantes no governo, são eles: 1. Prothero (vocalista do programa de rádio *The Voice of Fate*); 2. Anthony Lillian (Bispo da capital londrina) e, 3. Adam Susan (líder do regime político). A única das personagens que não foi promovida a cargos do governo foi Delia Surridge (médica pediatra) que alterou seu nome para por em anonimato seu passado em Larkhill. Após completa a vendeta, Codinome V, aguarda por Mr. Finch, investigador na trama, para que este o assassine.

Tanto a vendeta quanto o ‘suicídio’ que a procede, entretanto, parecem ser minuciosamente calculados pelo protagonista, envolvendo, inclusive, uma previsão acerca as reações de personagens secundárias do enredo, criando uma conexão entre estas ações e a ação principal. Os aspectos, importantes para esta análise, que alteram significativamente a narrativa e que foram remoldados no filme foram: 1. A relação amorosa entre Mr. Finch e Delia e, conseqüentemente, o assassinato de Codinome V por Mr. Finch; 2. A exclusão de personagens como Rosemary e Derek Almond, que resultariam na morte de Adam Susan; 3. O apagamento dos sistemas de monitoramento controlados a partir do computador *Fate*. Tendo em vista que, como dito acima, algumas das personagens são excluídas da adaptação, estes aspectos fazem-nos questionar as conseqüências destas exclusões e as estratégias usadas pelo diretor do longa-metragem homônimo, James McTeigue (2006), para solucionar, preencher, as lacunas criadas na narrativa.

Um dos fatores fundamentais que nos faz supor a onisciência de Codinome V é o seu controle do computador *Fate* (Destino). Este computador, antes sob o comando dos membros do partido governante, comporta todas as informações acumuladas sobre a guerra que possibilitou a tomada de poder pelo partido Norsefire. O controle de Codinome V do computador não apenas lhe permite monitorar a população londrina, mas enviar mensagens

e cartas, desviar produtos do governo para sua posse, acessar as informações de funcionários do governo e seus dependentes.

O enredo se inicia com Evey, garota de dezesseis anos sendo salva por Codinome V das mãos dos *Fingermen*, espécie de patrulha noturna. O herói-vilão a sequestra, mantendo-a em seu recinto até que possa usá-la durante o assassinato do Bispo. Esta cena se dá da seguinte forma, devido ao caráter pedófilo de Lillian que contrata crianças para serem sexualmente abusadas por ele, Evey pôde ser enviada por Codinome V no lugar de uma destas garotas. Dentro do recinto, entretanto, ela deixa uma janela aberta para possibilitar a entrada de Codinome V, abrindo caminhos para que o clérigo seja assassinado antes mesmo de cometer o ato sexual.

A partir desta cena podem-se levantar duas hipóteses, a primeira é que a escolha de Codinome V por salvar Evey foi intencional para usá-la como “isca” de Lillian. A segunda hipótese diz respeito a uma analepse do assassinato pronunciada pela vítima, na igreja e na alcova, que anunciava a vinda de um “mal obscuro e satânico” (tradução nossa, MOORE & LLOYD, 2005, p.45) que é resultante da capacidade de Codinome V de enviar informações através do computador *Fate* que devem ser seguidas, fazendo com que o reverendo pronuncie o prelúdio de sua morte. No filme, com exceção do prelúdio, a maioria das ações é semelhante.

Uma ambiguidade existente nos quadrinhos quanto à capacidade de previsão das ações de outras personagens acontece durante o assassinato de Delia e Derek Almond. A identidade da médica, antes escondida, é descoberta pela polícia de investigação e identificada como uma das ex-funcionárias de Larkhill que está prestes a ser assassinada. Derek, comandante do *Fingermen*, é avisado por Dominic e Mr. Finch sobre próxima investida de Codinome V e se dirige até a residência de Delia para protegê-la. Entretanto, ele se esquece de carregar sua arma e acaba sendo morto por Codinome V. Esta cena torna-se de suma importância para o enredo dos quadrinhos, uma vez que é a partir dela que se conclui a microvingança e é iniciado o plano para a submissão sexual de Rosemary a homens, a morte de Adam Susan e o fim do regime político.

Após se tornar viúva, Rosemary, análoga às rosas que eram entregues aos ex-funcionários de Larkhill assassinados, não recebe auxílio financeiro do governo (provável resposta manipulada por Codinome V) e passa a sofrer abusos sexuais de Descombe, funcionário do *The Mouth*, para se sustentar. Apesar de ter sofrido agressões físicas de seu esposo Rosemary demonstra sentimento de afetividade por ele, sentimento que não é

demonstrado por Descombe. Entretanto, durante o atentado de Codinome V a NTV, Descombe é vestido com indumentária igual a do protagonista para que ele seja assassinado pelos policiais. Desde então, a viúva passa a trabalhar no *Kittie-Kat-Keller* como dançarina e não escapa dos abusos sexuais de homens.

A cena em que a personagem Rosemary é associada a uma das rosas dadas pelo herói-vilão a suas vítimas acontece quando Evey e Codinome V estão em sua estufa de *Violet Carson*, espécies da rosa na trama, e Evey o questiona acerca da existência de uma rosa para Adam Susan. Em resposta, ele afirma que a rosa existe, mas não na estufa “Oh não, não aqui [na estufa], para ele eu cultivo uma rosa mais especial.” (tradução nossa, V FOR VENDETTA, 2005, p.221). Completa a vendeta contra os ex-funcionários de Larkhill, a rosa do líder político seria diferente, este seria assassinado não por Codinome V, mas por Rosemary que o culparia pela morte de seu esposo, por sua condição social e pelos abusos que vinha sofrendo. Desse modo, deve-se destacar que caso Codinome V não tivesse cometido os dois assassinatos, Rosemary não teria conhecido Harper nem teria adquirido a arma que a possibilitou matar Susan.

Codinome V, contudo, não manipula ou prevê apenas as reações de Rosemary, mas, ainda, as reações do próprio Adam Susan. Ao assumir o controle do computador *Fate* e sabendo que Susan era um homem solitário, chegando a ser caracterizado como virgem, acaba por injetar dúvidas no líder político sobre a sua aceitação pelo povo. Codinome V afirma que:

Enquanto seu mestre [Adam Susan] na escuridão observa, com olhar agressivo, suas mãos que jamais tocaram as coxas da amada, mas estrangularam a garganta de uma nação. Ele anseia, em seus sonhos secretos, pelo áspero abraço de máquinas cruéis, mas sua amante não é o que parece ser e ela não deixará recados. (tradução nossa, MOORE & LLOYD, 2005, p.90-91)

E insere na tela do computador a frase “Eu te amo” (op. cit. p. 180), um suposto recado deixado não pelo computador, mas por Codinome V com o intuito de incitar a alteração psicológica do líder político causada pela falta de interação humana. A partir de então, Adam passa a questionar o computador sobre a aceitação da população para com ele, sobre a sua função de líder “Destino, grandioso Destino, remoto Destino [...] Eu sou amado, não temido nem respeitado, amado. Você me disse ‘eu te amo’ eu te vi dizer isso.” (tradução nossa, MOORE & LLOYD, 2005, p. 184). E é esta dúvida sobre a aceitação dele como líder que causará em sua morte em uma cena em que Adam Susan, após os atentados

cometidos por Codinome V, passeava de carro enquanto uma multidão acenava para ele, até que ele decide parar e cumprimentar a população e é assassinado a tiros por Rosemary.

As cenas do assassinato de Adam Susan, nos quadrinhos, são intercaladas pelas cenas do suicídio de Codinome V que prevê o exato momento de chegada de Mr. Finch a estação Vitória, entrada da *Shadow Gallery*. Como dito acima, Mr. Finch, investigador do *The Nose*, tinha um envolvimento amoroso com Delia Surridge que resultou em uma fixação deste em achar o herói-vilão e assassiná-lo. Entretanto, diferente de Adam Susan que é surpreendido por sua assassina, o protagonista é que surpreende seu assassino e força-o a executá-lo ao simular que atiraria facas na direção dele. As facas o atingem apenas no ombro e não o impedem de disparar quatro tiros. Após a investida, Mr. Finch tem sua arma recolhida por seu adversário que foge, deixando-o vivo e caído ao chão.

Uma das alusões acerca desta capacidade de planejamento e da paciência de Codinome V pode ser visto, no capítulo três do oitavo volume da edição de 1988-1989, durante a montagem da estrutura de dominó em forma de um “V” com um círculo envolto. O terceiro capítulo inicia-se com a montagem desta estrutura, os enquadramentos são intercalados com cenas dos membros do partido e de Rosemary, como se ambos fizessem parte das peças montadas por Codinome V, até que o “escultor” inicia a derrubada da primeira das peças que estão organizadas de modo que todas as peças seguintes caem devido ao atrito da primeira. Vemos a conclusão da estrutura na tela do computador *Fate* e visualizada por Susan, ao descobrir que Codinome V controla o sistema de informação.

A cena da montagem e derrubada da estrutura de dominó ocupa oito páginas do terceiro capítulo da oitava edição, entretanto nas cinco primeiras páginas ela é enfatizada apenas no último dos quadrinhos, com o intuito de criar certa tensão. As três primeiras páginas possuem um total de nove quadrinhos cada, a quarta e quinta página um total de oito quadrinhos. Na primeira página é apresentada a conversa de Creedy com Dominic, em que este segundo nega apoio político a Creedy, retomando seu trabalho de análise de bilhetes enviados a população por Codinome V. A segunda página apresenta Creedy oferecendo suborno a Harper por apoio armado no bar Kitty-Kat. A terceira página destaca Heyer oferecendo a Harper um valor mais alto pelo serviço que ele prestaria a Creedy. Na quarta página temos Rosemary dançando do bar Kitty-Kat com exposição de suas pernas e nádegas, mas com expressões faciais sérias. Na quinta página temos a chegada de Mr. Finch a Larkhill. As sexta e sétima páginas têm sete quadrinhos cada em que existe uma oscilação entre a montagem do dominó e cenas de Dominic analisando mensagens



enviadas por Codinome V e em seguida essa personagem correndo ao encontro de Susan. A oitava e última página é ocupada por oito quadrinhos, sendo os seis primeiros quadrinhos focalizados em Dominic relatando ao líder político que Codinome V controla o computador *Fate*; o sétimo, retomando a estrutura de dominó e mostrado apenas a mão de Codinome V derrubando a primeira das peças; e o último quadrinho da página com as faces assustadas de Dominic e do governante vendo a forma de um “V”, análogo à escultura completamente derrubada, na tela do computador.

Pela exclusão de personagens, ou peças do dominó, como Rosemary e Derek, da relação amorosa entre Mr. Finch e Delia, e do monitoramento a partir do computador *Fate*, a narrativa cinematográfica reformula o enredo, já que, por exemplo, levando em conta uma relação de causalidade, os assassinatos do protagonista e do líder político inexisteriam.

Com exceção da introdução sobre Guy Fawkes, a narrativa cinematográfica inicia quase que fielmente como a narrativa dos quadrinhos, com Evey saindo de casa para se encontrar com Gordon após o toque de recolher e sendo salva por Codinome V. Devido à inexistência das câmaras de monitoramento, o encontro entre Evey e Codinome V poderia criar a impressão de que o ex-prisioneiro conta mais com a sorte no filme do que nos quadrinhos, surpreendendo-se com a semelhança sonora entre seu nome e o nome da heroína, apesar de o filme destacar que seu encontro com Evey não era mera coincidência.

Codinome V- Mas com quem tenho o prazer de falar?

Evey – Me chamo Evey.

Codinome V- Evey? E-vey. Só podia ser.

Evey – O que quer dizer?

Codinome V- Quero dizer que eu, assim como Deus, não jogo dados e não acredito em coincidência. (V FOR VENDETTA, 2006, 00:08:15 - 00:08:30)

No longa-metragem, Evey por ser funcionária da emissora de televisão, a BTV, invadida por Codinome V, tem seu cartão de acesso furtado pelo herói que faz uso dele para efetuar o primeiro assassinato, o de Lewis Prothero. Depois de cometido o crime, Codinome V permite que Evey assista ao noticiário que anuncia a morte do antigo apresentador de TV e ex-comandante de Larkhill. No filme, a escolha de Codinome V por Evey aparenta dar-se pela sua árvore geológica, já que Evey ficou órfã de pais revolucionários que criticavam o governo de Adam Shutler.

No filme, a relação de afetividade entre Codinome V e Evey só se consolida depois que Codinome V invade a rede de TV em que Evey trabalha, e ela o salva de ser capturado por Dominic, policial do *The Nose*. O ato de Evey, contudo, resulta em seu desmaio devido

à reação do policial, necessitando assim que Codinome V a retire do recinto para não ser presa e torturada. Esta cena, trasposta no filme antes dos assassinatos, é análoga a cena dos quadrinhos em que Derek aborda Codinome V, retratando inclusive a ambiguidade da onisciência do protagonista, de deixar-se ser surpreendido por um policial. A surpresa da investida de Dominic no filme é destacada por Codinome V:

Dominic – Parado, Coloque as mãos na cabeça. Eu atiro se não obedecer.  
Codinome V – Devo dizer que estou impressionado com o tempo de reação de um dos melhores policiais de Londres. Não esperava que fossem tão rápidos assim.  
Dominic – Se deu mal palhaço, chegamos antes de você começar.  
Codinome V – Ah, eu devo discordar. (V FOR VENDETTA, 2006, 00:24:30-00:24:48)

Uma vez que Rosemary inexistia na narrativa cinematográfica, Descombe não se torna uma vítima de Codinome V. Uma vez que, nos quadrinhos, Codinome V já havia escapado da emissora de TV e não era necessário colocar uma máscara igual a sua em Descombe, assassiná-lo, na versão impressa, foi uma estratégia para deixar ainda mais difícil a situação de Rosemary e incitá-la a querer assassinar Susan. Outra marcação desta onisciência da personagem no filme pode ser percebida em sua conversa com Delia antes de sua morte. Nesta cena, Delia comenta sobre uma rosa que foi dada a Anthony Lillian e Codinome V mais uma vez afirma a inexistência de coincidência “Não existe coincidência, Delia. Só a ilusão de coincidência.” (V FOR VENDETTA, 2006, 00:55:17 - 00:55:40).

Codinome V, entretanto, incita, através dos seus assassinatos, a personagem Mr. Finch a procurar por respostas e por um motivo racional dos atentados. Mr. Finch, em ambas as mídias, é caracterizado como um membro do partido honesto. Sua ética se torna um aspecto relevante, pois, se no romance gráfico, o recruta de Evey é Dominic, no filme o recruta é Mr. Finch. O poder simbólico daquele que veste a máscara de Guy Fawkes não é passada para as mãos de uma jovem de dezessete anos, mas para uma mulher e para um antigo membro do partido que é honesto.

Percebe-se que o diretor acaba por ser forçado a contradizer esta hipótese da onisciência da personagem e duvidar do seu caráter de bom arquiteto do destino quando se depara com a morte de Codinome V. O assassinato consentido da personagem que resulta em sua morte nos quadrinhos é também elaborado para o cinema, mas no longa-metragem, ele é assassinado por Mr. Creedy, policial do *Fingermen*, em troca da vida de Adam. Esta cena é antecedida pela cena da estrutura de dominó que Codinome V monta, mas ao derrubá-la ele se depara com a não completude do ciclo e a permanência de uma peça em

pé. O modo como Codinome V segura e observa a peça da estrutura que não caiu durante, faz-nos questionar até que ponto ele pode ser considerado um bom arquiteto do destino.

Enquanto nos quadrinhos está cena ocupa um total de oito páginas e possui sessenta e quatro enquadramentos, no filme ela dura aproximadamente quatro minutos e possui cento e quarenta e três planos. A proposta da versão dos quadrinhos de apresentar a estrutura de dominó intercalando com as narrativas do horizonte diegético é, de certo modo, estilizada para filme de modo que crie uma tensão semelhante à criada nos quadrinhos com a diagramação das páginas. Os planos que enfatizam o dominó são intercalados pelos outros planos e não duram mais do que três segundos, exceto pela última exposição de planos desta sequência que dura dezessete segundos. Por mais de três minutos desde o início desta cena são intercalados cento e nove planos - focalizando a entrega de máscaras de Guy Fawkes a população londrina e o relato sonoro-imagético da impressão de Mr. Finch acerca do que vai acontecer - em dez planos que demonstram a confecção da estrutura de dominó. Após este instante a alternância entre os planos das narrativas do horizonte e do dominó se tornam equivalentes até que, como dito, há uma predominância dos planos que dão enfoque apenas a estrutura.

Como dito acima, esta cena indica que Codinome V não é um eximo planejador, o que acabará por resultar em sua morte como estratégia para a completude da vendeta. Uma vez que a assassina do líder político foi excluída da versão cinematográfica, mas não a morte de Susan, a solução advém da personagem de Mr. Creedy. Nos quadrinhos Mr. Creedy substitui Derek como comandante do *Fingermen*, no longa-metragem ele assume este cargo desde o início da narrativa e é uma das poucas personagens que tem acesso a Adam Shutler, tornando-se o vínculo que ligará o ex-prisioneiro ao líder do regime.

Apesar de uma negociação que resulta em sua morte, a estratégia usada para assassinar Adam Sutler é outro exemplos da capacidade de planejamento e, de grau secundário, de previsão das reações de outras personagens. Este plano inicia-se quando o protagonista, disfarçado de Rookwood, envia um email solicitando um encontro a Mr. Finch, quando este está investigando sobre Larkhill. Durante este encontro Codinome V, ainda disfarçado, narra como o partido conseguiu chegar ao poder e manter-se nele e solicita que Finch vigie Creedy por vinte e quatro horas em troca de uma gravação com o testemunho, o inspetor faz como pedido. Contudo, esta estratégia é apenas parte do plano de Codinome V, já que logo após, ele aborda Creedy em sua estufa acusando Shutler de não confiar nele e de tê-lo colocado sob vigilância vinte e quatro horas por dia. O

protagonista incita Creedy a entregar Shutler em troca de sua própria vida. O comandante dos *Fingermen* refuta a princípio, mas acaba executar o que lhe foi solicitado, sequestrando e assinando Shutler no metrô Vitória, na frente de Codinome V. Após este instante, em uma cena típica de filmes de ação, Creedy e seus agentes atiram em Codinome V que não falece devido à parte de uma armadura medieval que vestiu por baixo de sua manta para amenizar o impacto das balas em seu corpo, o período de recarga das armas torna-se tempo suficiente para o protagonista assassinar seus inimigos.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Tendo em vista uma necessidade dos adaptadores de sintetizar aspectos do texto de origem, inclusive pela impossibilidade de adaptar toda uma obra, James McTeigue optou pela exclusão de personagens, ato que não foi inocente. Adaptar o enredo secundário de Rosemary e sua degradação social poderia resultar um posicionamento negativo ou repulsa do público pelo herói, visão não desejada, já que, no making of, uma das questões levantadas pelos atores foi justamente questionar o que faz um terrorista e como uma sociedade contemporânea pode ser frágil ou facilmente manipulável. Lançado quatro anos após o onze de setembro. O filme tenta trazer a atenção para os “vilões” que habitam a própria nação e como uma ideia de “higienização” da sociedade pode, na verdade, ser indício de perseguição e segregação.

A adição ou exclusão de informações em uma adaptação pode ser considerada como resultado de uma afinidade eletiva, ou seja, uma seleção de informações necessárias para compor, de modo verossímil, a narrativa desejada, uma vez que as limitações do outro código não possibilitam adaptar tudo da obra de origem. Entretanto, esta afinidade eletiva é moldada a partir de uma afinidade afetiva, do adaptador, pelo que ele deseja adaptar (PLAZA, 2010). No caso citado, o adaptador deu enfoque ao enredo do terrorista do romance gráfico, mas inseriu nele alguns aspectos como a dualidade entre certo e errado quanto à execução de assassinatos. Esses aspectos são análogos ao que Linda Hutcheon (2011) chama de “indigenização” em que as imbricações de um novo contexto alteram os modos de confecção da adaptação. Na verdade, o que McTeigue faz é reformular esta segunda visão em uma crise ética de Codinome V, subtraindo os seus aspectos de vilania - como o que é feito com Rosemary ou a explosão de prédios públicos onde pessoas comuns

trabalham - para que aceite, mesmo sem desejar, sua própria morte e para que ele seja reconhecido pelo público como herói.

## 5. REFERÊNCIAS:

DINIZ, Thaïs Flores Nogueira. *A Tradução Intersemiótica e o Conceito de Equivalência*. Disponível em: < <http://www.thais-flores.pro.br/artigos/PDF/A%20Traducao%20Intersemiotica%20e%20o%20Conceito.pdf> > Acesso em: 24 nov. 2014.

HUTCHEON, Linda. *Uma Teoria da Adaptação*. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.

JAKOBSON, Roman. *Linguística e Comunicação*. São Paulo: Cultrix, 2003.

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

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

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

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