

**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 (2005)**

Cássio de Cerqueira Oliveira (PPGL/UFPB – mestrando)

No ano de 2005, o Romance Gráfico *V for Vendetta*, de Alan Moore e David Lloyd (1988-1989), foi adaptado para o cinema, sob o título homônimo, por James McTeigue (2005). O diálogo resultante da adaptação configura-se como uma tradução intersemiótica, em que há a recriação de elementos de um 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 remodela 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 intersemiótica; *V for Vendetta*; onisciência da personagem.