

V FOR VENDETTA: AS (DES) SEMELHANÇAS NA MOLDAGEM DA  
SUBJETIVIDADE DA PERSONAGEM “CODINOME V” NOS QUADRINHOS E  
CINEMA

Cássio de Cerqueira Oliveira  
Universidade Federal da Paraíba

## INTRODUÇÃO

Os diferentes modos de narrar da contemporaneidade podem ser classificados como análogos aos modos de narrar do passado por conterem aspectos estruturais de qualquer narrativa como: tema, personagens, cenário etc. Entretanto, a avanço tecnológico e o surgimento de outros tipos de mídia possibilitaram a confecção de narrativas nestes novos sistemas sígnicos, que não são os escritos. Se, no passado, a narrativas contadas e cantadas transformaram-se em material físico como livros que permitiu uma substituição, mesmo que parcial, do uso do signo falado para o signo escrito; os signos escritos, agora, dividem espaços com narrativas visuais, a exemplo de filmes, quadrinhos, novelas etc.

Estas possibilidades de transposição, de permitir ser (re) narrada em outra mídia, é característica das narrativas. As epopéias, por exemplo, eram cantadas e inexistia uma necessidade de imitação exata da versão inicial, sua alteração variava de acordo com a habilidade de memorização ou, supostamente, a vontade dos poetas. As próprias tragédias podem ser vistas como uma adaptação de um aspecto das epopéias narradas para durarem o período mais curto. Recontar uma história é, desse modo, um processo natural que implica a adição e subtração de aspectos de uma narrativa.

Atualmente, devido a interesses mercadológicos, algumas narrativas são criadas com o intuito de serem re-narradas em outras mídias. Desse modo, o desenvolvimento tecnológico tem permitido o surgimento de outros modos de narrar que passam a coexistir com as maneiras que os antecederam. Mídias impressas como romances e quadrinhos, por exemplo, são produções atrativas comumente adaptadas para as telas de cinema ou televisão.

Partindo do pressuposto de que uma produção artística pode ser adaptada para outra mídia constituindo uma Tradução Intersemiótica, pretendemos analisar como aconteceu esta transposição do romance gráfico *V for Vendetta* de Allan Moore e David Lloyd (2005) para o filme homônimo dirigido por James McTeigue. O presente trabalho tem o auxílio financeiro da CAPES.

## A TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

*V for Vendetta*, romance gráfico de Allan Moore e David Lloyd foi publicado mensalmente de setembro de 1988 a maio de 1989, e adaptado para o cinema em 2005 por James McTeigue. Por ser uma adaptação o segundo texto, o filme, se torna, segundo Linda Hutcheon (2011), um produto – por estar ligado ao texto anterior – mas ainda como um processo – por se constituir como um texto cuja lógica interna independe do texto anterior para funcionar.

Transposições deste tipo também são chamadas de Traduções Intersemióticas, ou seja, uma transposição de um sistema de signos para outro sistema de signos. O primeiro autor a elaborar uma definição para este termo foi Jakobson (2003) em uma tentativa de criar uma tipologia, um tanto quanto ampla, das traduções:

- 1) A tradução intralingual ou *reformulação (rewor-ding)* 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)

O primeiro dos três tipos de tradução elencados por Jakobson parece destacar um dos aspectos típicos da linguagem, sua função metalingüística. Uma vez que, durante a comunicação, selecionamos enunciados com o intuito de reformular uma sentença, ou permitimos que outro interlocutor o faça para torná-la mais explicativa, usamos de uma tradução intralingual. Através da tradução intralingual, um usuário de uma língua natural pode questionar o posicionamento dos signos nas sentenças e os códigos usados para selecionar os signos que possibilitem uma melhor compreensão do seu enunciado.

O segundo tipo de tradução elencada por Jakobson (2003) é comumente conhecido pela transposição de signos simbólicos de uma língua natural para outra língua natural diferente, traduções do inglês para português são típicas traduções interlinguais.

A terceira classificação de tradução elencada, como visto acima, é a Tradução Intersemiótica que trataria da transposição de um sistema sígnico para outro sistema sígnico. Apesar desta tipologia de Jakobson parecer abarcar a amplitude dos estudos de tradução, sua definição de tradução intersemiótica torna-se limitada se comparadas a transposições ocorridas na contemporaneidade em que narrativas de sistemas sígnicos não-verbais são

traduzidas para outros sistemas sígnicos não-verbal, a exemplo de uma pintura para um balê ou de uma obra de quadrinhos para o cinema.

Outros autores ampliaram esta definição, dentre eles Diniz (2011). Esta autora, ao trabalhar com a transposição de peças de teatro para o cinema, afirma que a tradução intersemiótica:

[...] **consiste** na procura de equivalências entre os sistemas. Isto quer dizer que um elemento *x* que ocupa um determinado lugar num determinado sistema de signos [...] seria substituído, na tradução, por um outro elemento *x'* que exercesse a mesma função, porém no outro **sistema** de signos [...] (grifo do autor, DINIZ, 2011, p. 1002)

O sentido de equivalência, para Diniz, não se restringe a construção de sentido em outra mídia, mas na inter-relação entre os dois textos, uma vez que o segundo passa a se referir ao primeiro. A autora aborda ainda a não necessidade de manutenção de uma “identidade de sentido” ao retratar que “Como resultado de um processo transformacional, surge uma estrutura totalmente nova. E o texto tem de ser visto como uma obra autônoma que não pode ser adequadamente compreendida e julgada, se tomada apenas como transformação de outra” (DINIZ, 1999, p. 32). Opinião semelhante é compartilhada por Hutcheon (2011) que destaca o texto traduzido como produto, por ser análogo a outro texto, e como processo, por constituir uma lógica interna própria que permite o seu funcionamento, mesmo que, não exista menção ao texto de origem. Já Julio Plaza (2010) enfatizaria as variações dos modos de narrar um mesmo tema como impulsionador do curso da história, por julgar que caso inexistisse estas variações estaríamos em uma constante “presentidade”.

Julio Plaza destaca, ainda, que a influência da mudança de mídias nos modos de narrar, “[...] na Tradução Intersemiótica, como tradução de diferentes sistemas de signos, tornam-se relevantes as relações entre sentidos, meios e códigos.” (PLAZA, 2010, p.45). Uma vez que se transpõe para outra mídia um tema, as relações internas estabelecidas são fruto de outro processo criador que difere do processo criador do texto fonte, permitindo que a narrativa seja verossímil em outra linguagem. Como dito acima, o objetivo deste trabalho é analisar a transposição de um sistema de signos visual – quadrinhos – para outro sistema de signos visual – cinema. Tratando-se dos estudos de cinema, este tipo de transposição também pode receber o nome de adaptação. A categoria a ser analisada é a de personagem, neste caso, o protagonista, Codinome V, em ambas as mídias.

## AS CARACETRIZAÇÕES DE CODINOME V NOS QUADRINHOS E NO CINEMA

*V for Vendetta* em sua versão impressa se caracteriza como um Romance Gráfico, este subgênero dos quadrinhos difere dos outros subgêneros em sua estrutura por ser mais longo do que os outros tipos de narrativas em quadrinhos e ser geralmente publicado ou republicado em um único volume, além de ser um subgênero dos quadrinhos que supostamente tem temáticas voltadas para o público mais adulto.

O enredo deste romance gráfico retrata a história de um antigo prisioneiro do Larkhill Resettlement Camp (Campo de Restabelecimento de Larkhill) que, vestindo uma máscara de Guy Fawkes, inicia uma vingança contra os responsáveis pelo sistema político que o aprisionou. O herói-vilão, conhecido como Codinome V, transtorna psicologicamente Prothero (comandante em Larkhill), assassina o bispo Anthony Lillian (padre em Larkhill) e Delia (Médica em Larkhill) e provoca o assassinato de Adan Susan (líder do Regime Político). Completada a Vendeta, a personagem consente seu assassinato por Mr. Finch (Policial que tenta impedir os planos de Codinome V) deixando o cenário da ação, uma Inglaterra futurista, sem governantes.

Codinome V, com exceção do rosto de Guy Fawkes – morto quatro séculos antes do início da enunciação da narrativa -, não aparenta ter uma face que o defina. A falta de uma identidade ou da revelação de um rosto é um dos aspectos presentes em ambas as versões de *V for Vendetta*, entretanto, enredo faz com que a origem da personagem se torne ao mesmo tempo um enigma e algo a ser construído a partir da ação. Apesar de ambas as versões terem surgido em mídias visuais, podemos perceber algumas variações de caracterização do protagonista, o que leva a questionar como o tradutor, neste caso o cineasta James McTeigue, construiu essa subjetividade alterando e ao mesmo tempo preservando as ambigüidades propostas pelo romance gráfico.

A caracterização inicial de Codinome V se dá através do cenário em que ele reside em que percebemos um espelho com luzes ao redor e fortes e as máscaras, típicas de encenações, que definem uma personalidade teatral. O protagonista é apresentado entre pôsteres de filmes e peças de terror pressupondo certa atração pelo que é assustador e violento, além de ser e caracterizado no primeiro capítulo do romance gráfico como: *The Villian* (O Vilão). Este termo, se analisado etimologicamente, é derivado do latim *villanu* que significa morador da vila ou homem de origem rural, em contraste com o cavaleiro que tem uma origem nobre. Esta caracterização de um narrador é reforçada nos quadrinhos pelo próprio herói quando este

é questionado, em seu primeiro encontro com Evey, sobre a sua identidade chegando a se caracterizar como um “*bogeyman, th villian*”(MOORE & LLOYD, 2005, p.13).

O título do primeiro capítulo se contrasta, ainda, com título do terceiro, *The Victims* (as Vítimas) definido como “Originally denoted a person or animal killed as a sacrifice” (THE FREE DISCTIONARY, 2014). Neste capítulo, Prothero – junção de prot (protótipo, primeiro) e Hero (herói) – é sequestrado por Codinome V. Os enunciados que intitulam os capítulos, apelam pelo caráter maléfico de Codinome V, de quem, nesta história, não se deve esperar nada mais do que atos criminosos. A caracterização de Vilão, apesar de exposta, passa a ser explicada na narrativa através de prolepses que retomam a memória das vítimas. No primeiro caso, Prothero recorda, através de uma encenação, a função de comandante que exercia em Larkhill e sua responsabilidade de cremar os corpos dos presos.

No filme, esta caracterização inicial é demarcada apenas pelo caráter estranho e “louco”, nas palavras de Evey (Natalie Portman), da personagem. A dúvida sobre a identidade de Codinome V (Hugo Weaving) é incitada no início do enredo quando Evey é salva por ele:

Evey- Who are you?

Codinome V - Who? Who is but the form following the function of what and what I am is a man in a mask.

Evey - Oh, I can see that.

Codinome V - Of course you can. I'm not questioning your powers of observation. I'm merely remarking upon the paradox of asking a masked man who he is.

Evey - Right.

Codinome V - But on this most auspicious of nights permit me then, in lieu of the more commonplace sobriquet to suggest the character of this dramatis persona. Voilà! In view, a humble vaudevillian veteran cast vicariously as both victim and villain by the vicissitudes of fate. (V FOR VENDETTA, 2005, 00:06:45 – 00:07:17)

Questionamentos são levantados sobre o caráter mascarado dos heróis, que aparentemente escondem seu rosto para não serem identificados. O caráter dramático de Codinome V é retomado a partir da sua descrição como “humble vaudevillian veteran” (um humilde veterano do teatro de Vaudeville) adicionado ao seu modo de se apresentar. Outros aspectos como o uso do sufixo “an” cria uma relação sonora semelhante à terminação de o “villian” apresentado nos quadrinhos. Estas assertivas sobre Codinome V não o definem no filme como um vilão na história, mas apresentam uma ambigüidade na caracterização do cinema, uma vez que *Codinome V* oscila entre o “Victim” e o “Villian” de acordo com as “vissitudes do destino”.

A ação do enredo age de modo elementar nesta caracterização uma vez que este caráter dramático da personagem é enfatizado nos quadrinhos principalmente durante o seqüestro de Prothero.

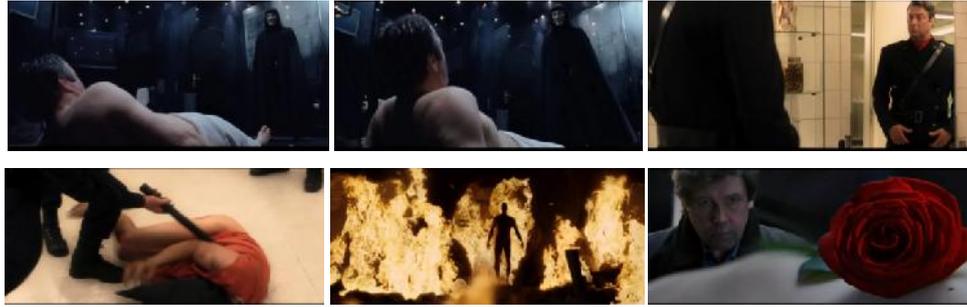


(MOORE & LLOYD, 2005, p.10)

Nesta seqüência de enquadramentos, Codinome V encena, após o seqüestro de Prothero, parte de sua estadia em Larkhill. No primeiro quadrinho visualizamos Prothero em frente a coleção de bonecas da qual se orgulhava de possuir. As bonecas usam trajes de prisioneiros e Prothero, apesar de trabalhar como radialista, está vestido de comandante – seu antigo cargo em Larkhill. A cena se desenvolve de modo que Prothero presencia a incineração de suas bonecas assim como eram incinerados os corpos dos prisioneiros. A função desta encenação, além de conceder pistas acerca da origem do protagonista, é de demonstrar a contradição do antigo comandante de Larkhill que teria um lado “sensível”, por colecionar bonecas, mas ao mesmo tempo insensível quando se tratava de humanos.

O ex-comandante é abandonado vivo e maquiado como uma de suas bonecas, mas fica psicologicamente transtornado por ter presenciado a simulação da incineração. O seqüestro do ex-comandante funciona como uma prolepse em que Codinome V ocupa o papel de narrador onisciente ao analisar o que aconteceu em Larkhill e justificar as suas investidas.

No longa-metragem Prothero é assassinado assim como a encenação é excluída, além disso, algumas cenas como a invasão de Codinome V à emissora NTV antecedem o crime. O ex-comandante é transposto como um apresentador de um programa de TV sensacionalista, aspecto que torna o enredo do filme mais verossímil para expectadores do século vinte e um. Seu assassinato acontece em sua própria casa enquanto assiste a última edição de seu programa em que ele deseja um encontro - “I wish I'd had the chance for a face-to-face. Just one chance, that's all I'd need.” (V FOR VENDETTA, 2005, 00:33:37 - 00:33:42) - com Codinome V propondo vingar os atentados cometidos como a explosão do *Old Bailey* e a invasão da emissora.



(V FOR VENDETTA, 2005, 00:32:54 - 00:34:22)

O assassinato de Prothero tem uma função de rememoração em ambas as mídias. No filme, o passado de Codinome V é retomado a partir de flashbacks que ao oscilar entre presente e passado invertem os papéis de opressor e oprimido. Este recurso reflete a memória de Prothero, dando ênfase principalmente as cenas que representavam os cuidados com o fardamento, as repressões comandadas por ele e a explosão que possibilitou a destruição do Campo de Concentração e a libertação de Codinome V. A opção de McTeigue de alterar o modo de rememorar demonstra as mudanças que são necessárias para que o enredo do filme se torne verossímil.

Uma vez que os outros atentados cometidos pelo protagonista aos seus outros inimigos são assassinatos e que enfatizar Prothero no longa-metragem como um colecionador de bonecas pareceria “incomum” para este tipo de vilão, as bonecas serviram de mero ornamento do cenário. Além disso, ao ex-comandante foi concedida uma punição mais condizente com as atrocidades cometidas por ele em Larkhill se equiparada à punição dos outros inimigos de Codinome V. No filme, a rememoração da origem da protagonista acontece, ainda, através da citação do conto “*A Christmas Carol*” de Charles Dickens em que Codinome V se intitula como “*A Ghost of Christmas Past*”, menção a um dos fantasmas que usa do passado para assombrar Scrooge e convencê-lo a se arrepender de sua avareza. Tal aspecto apresenta o protagonista como um *ghost* ser sombrio e sobrenatural.

O caráter obscuro de Codinome V é reforçado durante o segundo assassinato em ambas as mídias, este crime é cometido contra o bispo Anthony Lillian, uma vez que na versão impressa existe uma oposição entre esta personagem, membro religioso, e Codinome V que é apresentado como o demônio. O clérigo, antigo padre em Larkhill, é assassinato após um sermão em que anuncia a vinda de um ser maligno: “*Help us to resist the temptations of the evil one...who is surely come amongst us in this the hour of our greatest trail. For I have seen a vision... a vision of dark and satanic evil that cometh forth from the night to ensnare the weak and sinful.*” (grifo nosso, MOORE & LLOYD, 2005, p. 52).

Sabe-se que nos quadrinhos este sermão foi elaborado por um computador, *Fate*, e destinado a Anthony Lillian para que fosse pregado em uma de suas missas. No decorrer do enredo é explicitado que o real controlador deste computador é Codinome V, sendo assim, o sermão serve como uma auto-caracterização desta personagem e um prelúdio de sua vinda, destacando o contraste em que Codinome V – demoníaco e obscuro – se opõe a Anthony Lillian – padre, divino.

A ambigüidade desta oposição é demonstrada através da atração sexual que Anthony Lillian sente por crianças chegando a pagar por encontros íntimos, este caráter pedófilo e pecaminoso do clérigo é o aspecto que o tornará vulnerável a situações de risco e permitirá que Codinome V o assassine. O protagonista para efetuar a segunda parte da vendeta envia Evey – anunciada como acima da idade para o gosto do clérigo – para se submeter aos abusos sexuais do clérigo, a garota deixa uma janela aberta o que permite a entrada do ex-prisioneiro, este surge correndo por entre as sobras do quintal e sobe por uma escada até a janela aberta e entra no quarto onde Lillian é encontrado com um ferimento na testa causado por Evey.

O caráter demoníaco do protagonista é novamente retomado, uma vez que ao encontrar o antigo padre ele pronuncia parte da música *Sympathy for the Devil* da banda *Rolling Stone* “Please allow me to introduce myself/ I am a man of wealth and taste”. À esta menção ao diabo é adicionado a utilização de signos gráficos que formam dois pequenos chifres na cabeça de Codinome V através do reflexo da luz no cabelo da personagem.



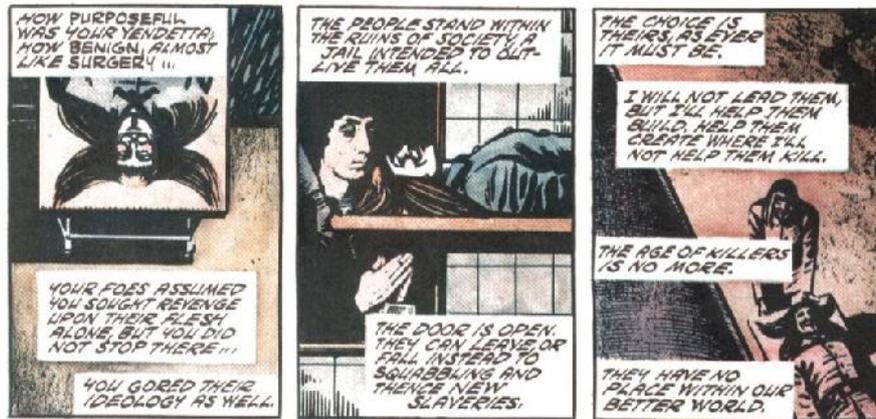
(MOORE & LLOYD, 2005, p. 54)

No filme, alguns aspectos como o caráter pervertido e pedófilo do bispo são conservados. A seqüência de atos é bastante semelhante, entretanto, a caracterização de Codinome V é

alterada e esta personagem passa a perder o seu caráter de sombrio e de vilão a partir deste crime. Assim como nos quadrinhos, Lillian encontra-se com garotas com o intuito de assediá-las e Evey se disfarça de uma destas garotas para permitir a entrada de Codinome V no quarto do bispo. Certa atenção deve ser dada ao percurso do protagonista que, diferente dos quadrinhos, acontece do teto para a janela aberta e não em sentido contrário, um castigo dos céus contra o bispo. O ex-prisioneiro entra no quarto e interrompe o assédio iniciado a Evey, Anthony Lillian tenta defender-se de Codinome V com uma arma escondida dentro de sua bíblia, mas é assassinado.

Devem-se destacar, ainda, alguns dos aspectos do cenário como a bíblia em que o bispo escondia a arma que estava virada para o outro lado, ou seja, ilegível para Lillian. Tal aspecto altera o seu caráter de representante religioso, demonstrando-o como um mal interprete das escrituras sagradas. A utilização da câmera alternada permite ainda uma visualização do plano de fundo de Codinome V em que existe a imagem de cristo crucificado, o ex-prisioneiro simbolicamente ocuparia um lugar mais próximo de Cristo que o clérigo. Estas características redirecionam o caráter maligno do protagonista em benigno. A oposição entre divino e não-divino é acionada ainda pela utilização de uma citação pronunciada por Codinome V, parafraseado o *Duke de Gloucester* da peça de Shakespeare, “And thus I clothe my naked villainy with old odd ends **stolen forth from holy writ** and seem a saint, when most I play the devil.” (grifo nosso, SHAKESPEARE, 2005, p. 106). Apesar de pronunciadas por Codinome V, esta citação aparenta estar mais direcionada a uma caracterização do bispo que faz uso das palavras das escrituras. Este contraste entre divino e demoníaco derivado do romance gráfico é, então, reformulado e reorganiza as impressões prévias sobre a vilania de Codinome V, “purificando” a personagem para dar destaque ideologia de libertação de sistemas políticos opressores.

Outra parte da narrativa do romance gráfico que retoma Codinome V como demônio pode ser percebida durante o seu funeral. Nesta cena o protagonista é apresentado de modo que dois chifres, maiores do que os formados pelo reflexo da luz, sejam formados com seu cabelo. Associado a esta representação existe a ideia de veneração do protagonista pela presença de um Viking Funeral em que os corpos são cremados, em sentido de libertação. O título deste capítulo, Valhalla, pressupõe que Codinome V encontrará seu lugar dentre os que morreram em combate, ambos associados à cultura nórdica e pagã.



(MOORE & LLOYD, 2005, p. 260)

Um contraponto é estabelecido pela presença da reprodução de um quadro de Hans Memling, *A young man at Prayer*, famosa pelas dúvidas existentes quanto ao objeto de adoração do *Young Man*. As hipóteses acerca da origem da pintura supõem que ela deveria estar associada a outras pinturas e que o *young man* deveria estar observando algum objeto de adoração como a imagem da Virgem Maria ou de Jesus. A retomada acontece no terceiro enquadramento em que o cabelo de Codinome V continua com o mesmo formato de cabelo do primeiro enquadramento.

A morte de Codinome V na versão cinematográfica parece destacar o afeto, inclusive com suposição amorosa, de Evey por Codinome V e que não pode acontecer devido à determinação do protagonista de completar sua vingança, aspecto este que resulta em sua morte. A última caracterização da personagem no longa-metragem é feita por Evey quando Mr. Finch questiona sobre a identidade de Codinome V. Esta o descreve como uma ideologia de liberdade a ser propagada “He was Edmond Dantès. And he was my father and my mother. My brother. My friend. He was you and me. He was all of us. No one will ever forget that night and what it meant for this country. But I will never forget the man and what he meant to me.” (V FOR VENDETTA, 2005, 02:03:26 - 02:04:30). O primeiro dos nomes elencados por Evey retoma o livro *O conde de Monte Cristo* de Alexandre Duras e destaca esta preocupação da personagem com a vingança. As outras personagens elencadas, assim como Codinome V, são menções aqueles que morreram lutando, neste caso pela liberdade. A retirada da máscara no filme tende a demonstrar a expansão de sua ideologia agora aceita por toda a população londrina.

Os finais das versões apresentam, entretanto, leves variações de enfoque. Os quadrinhos, em que Codinome V é caracterizado como demônio, enfatizam um Estado caótico, anárquico, em que todos podem escolher pela liberdade ou por novas formas de

escravidão. O filme destaca principalmente o caráter utópico da liberdade com uma esperança de melhorias. Estas distinções, assim como a caracterização de Codinome V, podem estar relacionadas à adequação das narrativas de acordo com uma suposição dos gostos dos leitores/espectadores.

#### CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Parte dos aspectos estruturais da narrativa do romance gráfico foi transposto para o cinema, estas alterações de narrativas que são transpostas de uma mídia para a outra se tornam inevitáveis, já que transpor para outro sistema sóico pressupõe um novo modo de narrar e ainda, como vimos na análise, de representar as personagens. Na mídia adaptada o *tipoi* do herói dos quadrinhos é retomado pela presença de *hybris*, típica do herói, mas ao ser transposto para o cinema, a preocupação de apresentar a personagem como demônio que permite uma oscilação entre herói e vilão, apesar de retomada, passa por um tipo de “higienização” que o apresenta como mais humano, substituindo a concepção de louco-suicida - após a completude da vendeta - pela idéia de suicida-mártir, um sacrifício necessária para a completude da vingança. Esta higienização da personagem retoma a tradição de heróis dos quadrinhos comumente adaptados para o cinema em que a ambigüidade entre a loucura do vigilante e o justiceiro “do bem” é negligenciada ou omitida e as conseqüências de seus atos expressos no final da narrativa são apresentados de modo otimista e resultante de um *happy end*.

Estas preocupações com os final da narrativa faz-nos questionar o que existe de paródico do texto-alvo que se altera não para valorizar, satirizar ou prestar homenagem a obra, mas que retoma – mesmo que com uma segunda proposta – uma tradição já superada. As alterações efetuadas podem ser típicas de uma “indigenização”, como diria Hutcheon (2011), em que a preocupação com aceitação ou reconhecimento do público para com a obra, seja para adquirir maior sucesso, para inserir aspectos culturais ou pela simples necessidade de adequar o enredo a uma nova mídia.

## REFERÊNCIAS:

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

\_\_\_\_\_. **Is adaptation. Truly an adaptation?**. Ilha do Desterro, Florianópolis, n. 51, p. 217-233, jul/dez. 2006.

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

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Cultrix, 2003. p. 63-72.

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

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

THE FREE DISCTIONARY. Disponível em: < <http://www.thefreedictionary.com/victim> > Acesso em: 12 ago. 2014.

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