



Fundação Educacional do Município de Assis
Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis
Campus "José Santilli Sobrinho"

VERÔNICA ELIZA SILVA GALLANO

***V de Vingança*, de Allan Moore:
Adaptação da HQ para o cinema**

Assis, 2010.

V de Vingança, de Allan Moore:
Adaptação da HQ para o cinema

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis (IMESA), como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda.

Aluna: Verônica Eliza Silva Gallano

Orientadora: Prof^a Dr^a Eliane Aparecida Galvão Ribeiro Ferreira

Assis, 2010.

Agradecimentos

Em primeiro lugar agradeço a meus pais, Irene e Wagner, que sempre me apoiaram e, mesmo na dificuldade, continuaram a me incentivar. Eles tudo fizeram para que eu concluísse a minha graduação.

Agradeço às minhas irmãs Eliane e Bárbara, por sempre estarem comigo nessa caminhada.

Agradeço às pessoas que direta ou indiretamente contribuíram com a minha formação.

Agradeço ao meu namorado Renato, por sempre estar ao meu lado me dando conselhos, auxiliando-me nos trabalhos da faculdade e por me apoiar sempre que preciso em minhas decisões.

Agradeço, ainda, à minha amiga, Daniele Nunes, que iniciou junto a mim essa jornada, mas que teve que interrompê-la por motivos de força maior, mesmo assim continuou me dando conselhos, ajudando-me quando preciso e sempre me ouvindo.

Agradeço às minhas amigas de longa data, Maira e Marília, que mesmo morando longe estavam sempre à minha disposição quando precisei, nos momentos difíceis que passei durante essa jornada.

Agradeço à minha mestra e amiga, Eliane Galvão, por ter sido sempre paciente comigo, por ter me ensinado muito durante a produção desse trabalho e nas aulas da faculdade e também pela dedicação e confiança que sempre demonstrou ter em mim. Obrigada por ter acreditado em mim.

Dedicatória

**Dedico este trabalho
Aos meus pais
E às minhas irmãs
Que sempre
Estiveram ao meu lado.**

Comissão Avaliadora

Eliane Aparecida Galvão Ribeiro Ferreira (Orientadora): _____

Maria Lídia de Maio Bignotto (Banca): _____

Resumo

Este trabalho tem por objetivo analisar a adaptação cinematográfica do livro *V de Vingança*, de Alan Moore, dirigida por James McTeigue. Nesta análise, parte-se do pressuposto de que a produção cinematográfica envolve opções estéticas e pessoais, relacionadas a certas tendências dominantes na linguagem audiovisual. Mais especificamente, pretende-se neste trabalho refletir se a adaptação acarretou ou não em perda da riqueza de detalhes da história em quadrinhos, produzindo assim massificação da obra de Alan Moore ou se conseguiu preservar o caráter literário, no caso, estético, manifesto por meio visual, tornando assim a arte quadrinista mais acessível para a sociedade contemporânea.

Palavras-chave: quadrinhos, cinema, adaptação.

Abstract

This paper aims to analyze the film adaptation of the book *V for Vendetta*, Alan Moore, directed by James McTeigue. In this analysis, it starts from the assumption that the film involves aesthetic and personal, related to certain trends in audiovisual language. More specifically, this paper aims to reflect whether or not the adjustment resulted in a loss of richness of detail of the comic strip, thereby producing mass of the work of Alan Moore or is able to preserve the literary character, in this case, aesthetic, manifested through visual, thus making comic art more accessible to contemporary society.

Keywords: comics, film and adaptation.



(Fonte: <http://www.liberal.com.br/blogs/blogna/2008/07/v-de-vingana-e-o-mundo.html>)

*Por trás dessa máscara há mais do que carne e sangue;
por trás desta máscara há idéias e idéias são à prova de bala.*

(“V”)

SUMÁRIO

Introdução	11
Capítulo I – O Cinema e suas Origens	14
1. O Cinema em Questão.....	15
1.1 O Cinema no Brasil.....	17
1.2 As Fases do Cinema.....	22
1.3 A Indústria Cultural.....	25
Capítulo II – História em Quadrinhos e sobre os Autores.....	30
2. Síntese da HQ – V de Vingança.....	31
2.1 Síntese do Filme – V de Vingança.....	32
2.2 Como surgiram as histórias em quadrinhos.....	34
2.2.1 Os Quadrinhos Brasileiros.....	36
2.3 Alan Moore - "Bruxo de Northampton".....	38
2.4 James McTeigue – Diretor.....	40
Capítulo III – Adaptação e Análise: das Histórias em quadrinhos ao cinema.....	44
3. Adaptação dos Quadrinhos ao cinema.....	45
3.1 Recursos dos Quadrinhos.....	47
3.1.1 Momento.....	48
3.1.2 Escolha do enquadramento.....	50
3.1.3 Escolha de imagens.....	53
3.1.4 Intensidade.....	53
3.1.5 Clareza x Intensidade.....	57
3.1.6 Simetria.....	58
3.2 Relato de uma experiência na <i>Maurício de Sousa Produções</i>.....	62
3.2.1 Um pouco da história de Maurício de Sousa.....	66
Conclusão.....	69

Anexo I.....	71
Anexo II.....	73
Referências Bibliográficas.....	84

Introdução

A adaptação de um filme não é algo fácil de ser feito, ela exige muito cuidado, é preciso uma “licença dramática” que permite ao roteirista fazer alterações no texto original para que, assim, funcione na tela.

O livro e o filme são vistos como dois extremos de um processo que comporta alterações de sentido em função do fator tempo, a par de tudo o mais que, em princípio, distingue as imagens, as trilhas sonoras e as encenações da palavra escrita e do silêncio da literatura (XAVIER, 2003, p.61).

A questão da adaptação literária pode ser discutida em muitas dimensões, mas o debate tende a se concentrar no problema da interpretação feita pelo cineasta em sua transposição do livro, se ele foi ou não fiel ao livro adaptado.

O tema em questão procura indagar se a obra possui tratamento literário quando transposta para o cinema ou se ela não passou de um objeto de consumo voltado para as massas. Faz-se necessário destacar que existem adaptações de boa qualidade e que a obra ficcional naturalmente difere da sua versão fílmica, pois ambas são distintas. Contudo, não se deve ignorar a dialogia que estabelecem entre si.

Desse modo, o presente trabalho teve por objetivo analisar a adaptação para o cinema da obra em quadrinhos *V de Vingança*, escrita por Allan Moore, verificando se a obra, uma vez transposta para o cinema, na versão do diretor James, acarretou em resgate do seu conteúdo artístico, social e cultural, ou proporcionou a sua banalização. Mais especificamente, se a transposição da obra para o cinema, com o filme lançado em 2006, fez com que a história perdesse riqueza de detalhes, ao passar por recursos da indústria cultural.

A apropriação da indústria cultural, por meio da adaptação cinematográfica, de uma obra literária, resulta em destruição desta obra, ou seja, em banalização da cultura?

Uma obra perde suas qualidades literárias quando transposta para o cinema, tornando-se apenas mais um objeto de consumo das massas ou, justamente por causa dessa transposição, democratiza-se, tornando-se acessível às massas?



Neste trabalho, constrói-se a hipótese de que uma obra não perde suas qualidades literárias quando transposta para o cinema. De acordo com o trabalho do roteirista e do diretor, uma adaptação pode revelar-se como um produto cultural dotado de validade estética.

Com este trabalho, pretende-se desvendar se a obra adaptada para o cinema trata-se apenas de um produto destinado à massa ou se possui algum tratamento estético. Desse modo, justifica-se indagar acerca da obra de Allan Moore, se esta possui ou não validade estética.

Este trabalho tem por objetivo específico analisar a obra *V de Vingança*, de Allan Moore, buscando compreender quais são os elementos que a tornaram atraente para seu público e se esta obteve sucesso em sua transposição para o cinema.

O tema foi eleito, pois assistindo ao filme observou-se que sua trama e enredo são fascinantes e inteligentes. Justifica-se, então, estudar o produto resultante da adaptação e refletir como se efetiva a transposição de um texto literário para o fílmico.

Para a consecução da proposta, realizou-se uma análise da adaptação da obra literária *V de Vingança*, do escritor Allan Moore, para o cinema na versão dos Irmãos Wachowski. Nesta análise, buscou-se compreender como se efetivam os elementos da narrativa e se desenvolve a estruturação da trama. Se há redução ou não do número de personagens e fatos da intriga, com conseqüente banalização da linguagem e final fechado e feliz.

Em sua estruturação, este trabalho divide-se em três capítulos. No primeiro, apresentamos um histórico acerca do cinema e abordamos a questão da indústria cultural. No segundo, sintetizamos o livro de Allan Moore e a versão para o cinema, sob a direção de James McTeigue. Retomamos o surgimento das histórias em quadrinhos e apresentamos os dados biográficos do escritor Allan Moore, bem como dos diretores do filme. No terceiro abordamos o que é adaptação de uma obra para o cinema e analisamos a versão fílmica e a confrontamos com a versão em quadrinhos.

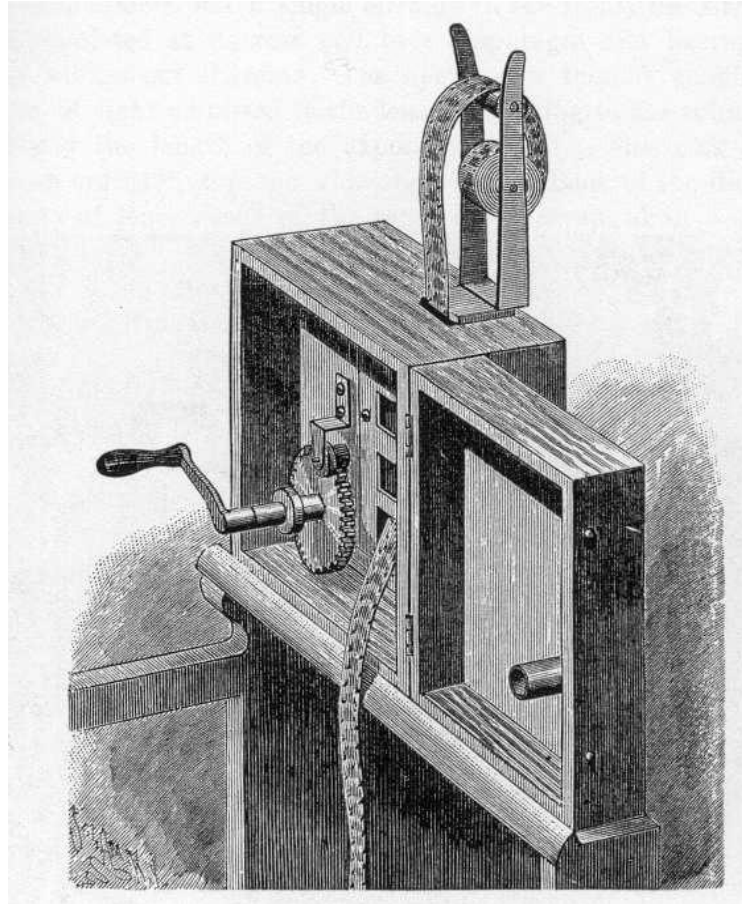
Como trabalho prático foi feita uma visita aos estúdios da Mauricio de Sousa Produções para ver como é o processo criativo das histórias em quadrinhos, e será anexado o questionário feito na entrevista com a responsável pelo departamento de Recursos Humanos e também um material



ilustrativo com todo o processo de criação dos quadrinhos. E também será feitos painéis e displays com cenas do filme, para o dia da apresentação.



O Cinema e suas origens



“Oi, prazer: eu sou o Cinema”

Lila Foster

CAPÍTULO 1



1. O cinema em questão

Cinema é a abreviação de cinematógrafo, ou seja, trata-se da técnica de projetar fotogramas de forma rápida e sucessiva para criar a impressão de movimento.

O cinema é uma linguagem que tem parentesco com a literatura, possuindo em comum o uso da palavra das personagens e a finalidade de contar histórias (COSTA, 1983, p.27). Nesse sentido, este trabalho pretende mostrar como uma adaptação pode ser feita e se ela consegue ou não, na transposição de um texto literário para as telas, manter não só a essência da história como o trabalho estético desenvolvido pelo escritor.

A história do cinema tem início em 28 de dezembro de 1895, em Paris, no *Grand Café do Boulevard des Capucines*. Nesse local, os irmãos Auguste e Louis Lumière, que haviam patenteado sua invenção chamando-a de “cinematógrafo”, exibiam filmes curtos e simples. O sucesso foi imediato, contudo, os irmãos Lumière compreenderam que não poderiam ficar sempre exibindo o mesmo filme, portanto, era preciso renovar. Começaram, então, as tentativas e experiências com a câmara cinematográfica, e em uma dessas iniciativas, um dos cinematografistas descobriu que a câmara não precisaria ficar presa ao chão, poderia se movimentar junto com o operador, surgindo o movimento chamado *travelling*.

Desde o início, os inventores e produtores tentaram sincronizar imagem e som. Todavia, até a década de 1920, não obtiveram sucesso em experiência alguma. Como não existia som, apenas imagens nos filmes, durante a apresentação havia música ao vivo ou simplesmente diálogos escritos que apareciam nas telas durante as cenas. Georges Méliès foi o pioneiro em efeitos especiais com o seu filme sobre alienígenas de apenas 14 minutos, chamado *Le Voyage dans la Lune* (SUAPE.com, 2010). O cinema se tornou famoso e começou a gerar lucro com os *nickelodeons*, pequenos lugares onde havia exibições de filmes por apenas um nickel no ingresso.

Os filmes começaram a aumentar o seu tempo de duração também. A princípio, os filmes tinham entre dez a quinze minutos. Em 1906, um filme australiano ficou famoso por ter 70 minutos de duração. Este foi o primeiro



longa metragem da história cinematográfica. Depois dessa produção, outros filmes surgiram, como o *Queen Elizabeth* (francês de 1912), *Quo Vadis?* (italiano de 1913), *Cabiria* (italiano de 1914, com 123 minutos de duração).

Até 1916, a França e a Itália eram poderosas no campo do cinema, mas não durou muito. Com a Primeira Guerra Mundial, (1914-1918) os Estados Unidos passaram a produzir e exportar diversos filmes para o exterior, ganhando assim credibilidade e fazendo muito sucesso.

Alguns produtores dos Estados Unidos foram para um pequeno povoado chamado *Hollywoodland*, onde encontraram locações perfeitas para suas produções. Já que no lugar fazia sol quase o ano todo, havia diversas paisagens e seus habitantes eram de diversas etnias, como negros, italianos, índios, latinos etc., que atuavam como perfeitos coadjuvantes. Foi assim que Hollywood nasceu, situada no distrito de Los Angeles estado da Califórnia, se tornou o maior centro da indústria cinematográfica do planeta.

Nessa mesma época, vários estúdios foram fundados, entre eles: Fox, Universal e Paramount, dirigidos por empresários judeus que viam no cinema um negócio em potencial. Também nesse período, os filmes de Charles Chaplin, o grande comediante mudo, começaram a ser sucesso no mundo todo.

Depois de Hollywood, outros países começaram a investir no cinema o que ajudou e muito no seu desenvolvimento, como a Espanha, onde surgiu o cinema *surrealista*, e também na Rússia, com a *dialéctica*.

Até esse período, inventores e produtores haviam feito diversos experimentos com som, mas sem sucesso. Foi em 1926 que se obteve resultados satisfatórios de som, a Warner Brothers introduziu o Vitaphone e, em 1927, lançou o filme *The Jazz Singer*, um musical com alguns diálogos e canções sincronizadas, mas em 1928 o filme *The Lights of New York*, também da Warner, tornou-se o primeiro inteiramente sincronizado (SUAPE.com, 2010).

O filme *O Beijo* foi o último mudo da história de Hollywood e da MGM. No final de 1929, o cinema Hollywoodiano era quase totalmente falado. No restante do mundo, essa transição de cinema mudo para falado demorou um pouco mais. Nesse mesmo ano, foi criado o prêmio Oscar e os Prêmios da Academia que premiam até os dias de hoje os melhores no cinema.



Na década de 1940, com a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), o cinema feito pela Inglaterra e pelos Estados Unidos se tornou algo extremamente patriota. O cinema era utilizado como aparelho ideológico, por meio do qual se propagavam os ideais do governo.

No final da Guerra, existiam filmes antinazistas também. Vários, desse período, foram importantes, mas, em 1943, um filme que retratou a época da guerra tornou-se muito conhecido: *Casablanca*.

Em 1947, o Comitê de Segurança dos Estados Unidos fizeram sua primeira lista negra de Hollywood que incluiu dez escritores e diretores, acusando-os de propagação de ideais comunistas. *Mission to Moscow* e *Song of Russia* foram considerados pelo Comitê, servindo de propaganda pró-soviética. Nos anos 1950, o mesmo Comitê resolveu aumentar o número de nomes na lista negra de Hollywood, acrescentando atores junto aos diretores e escritores, inclusive Charles Chaplin estava nessa lista.

Na década de 1960, Hollywood teve seu momento de declínio, foi quando diversos filmes passaram a ser produzidos em Pinewood Studios na Inglaterra, e Cinecittà, na Itália. Desse período há filmes que fizeram um extremo sucesso. Entre os que ficaram de fora de Hollywood, contudo se mostraram rentáveis, estão: *Mary Poppins*, de 1964, da Walt Disney Productions, e *The Sound of Music* (*A Noviça Rebelde*, aqui no Brasil), de 1965. Na Inglaterra, o início da série *007* fez muito sucesso (SUAPE.com, 2010).

1.1 O Cinema no Brasil

O cinema chegou ao Brasil apenas seis meses após sua primeira apresentação em Paris. A oito de julho de 1896, era apresentado um programa que seria descrito pelos críticos como um vivo 'demônio'. Mais especificamente, no Rio de Janeiro, em 1898, o cinema demorou para se manifestar no âmbito nacional (SUAPE.com, 2010).

Em 1907, a energia chegou ao Rio e a indústria cinematográfica prosperou com a ajuda de estrangeiros, em sua maioria, italianos que entendiam do assunto. Com um quadro de artistas inexperientes e técnicas rudimentares o cinema cresce no Brasil. Os "aventureiros" que se apaixonavam



pela sétima arte desempenhavam o papel de produtores, importadores e também proprietários de salas no país, o que ajudou no desenvolvimento do cinema brasileiro, mas por pouco tempo.

A partir daí, caminhou-se para várias transformações, surgiu o cinema falado e as evoluções prosseguiram em relação às técnicas utilizadas, como por exemplo o emprego de cores.

Em 1947, a chanchada traz para a Atlântida, uma produtora de muito sucesso e uma das pioneiras em cinema no Brasil, uma série de investidores querendo compartilhar dos lucros da empresa, ainda dirigida pelos irmãos Burle e Moacyr Fenelon. Passa a integrar a empresa Luís Severiano Ribeiro Jr. que foi o grande responsável pela consagração da produtora na década de 1950. Para os outros acionistas que entraram com Ribeiro Jr. na empresa foi uma surpresa quando noticiaram que este havia comprado um grande número de ações, tornando-se, assim, o acionista majoritário da Atlântida e, logo depois, o proprietário.

Na década de 1960, surge o cinema novo. Trata-se de um estilo diferente de fazer cinema que fez muito sucesso tanto no âmbito nacional, quanto no internacional. Muitos filmes foram importantes para essa época, mas teve um em especial que é considerado marco inicial deste período: *Pagador de Promessas*, de Anselmo Duarte, premiado no Festival de Cinema de Cannes.

Nesse período, cujo lema do cinema era “com uma câmera na mão e uma ideia na cabeça”, diversos diretores impulsionaram o cinema brasileiro. Os filmes dessa época começaram a retratar a vida real, a pobreza e a miséria encontrada no mundo, os problemas sociais e culturais da nação. Os filmes mais conhecidos e que representam esse período são: *Deus e o diabo na terra do Sol* e *Terra em transe*, do diretor Glauber Rocha.

Nas décadas de 1970 e 1980, o cinema brasileiro passou por um momento de crise com o surgimento da *porno-chanchada*, estilo que esquece o que é qualidade e aborda temática mais simples e com apelo sexual, de muito mau gosto. Mesmo essa sendo a tendência da época, muitos cineastas não aderiram ao modismo e produziram filmes mais elaborados e inteligentes. Exemplos desse período são: *Vai trabalhar vagabundo*, de Hugo Carvana, e *Dona Flor e seus dois maridos*, de Bruno Barreto. (SUAPE.com, 2010).



Em 1973, foi criado, no Brasil, o primeiro Festival de Cinema de Gramado que, até hoje, é realizado nesta cidade, situada nas Serras Gaúchas.

Na década de 1990, os filmes passam a ser vistos como produto, ou seja, como algo extremamente rentável. O Brasil passa a produzi-los em diversos gêneros e para grande número de espectadores, tendo o apoio de diversas empresas e patrocínios.

Segundo Metz, a instituição cinematográfica tem a ver com a ideologia, com o desejo, com o imaginário e com o simbólico. Ela insiste nos jogos de identificação e nos complexos mecanismos que regulam o funcionamento de nossa psique, de nosso inconsciente (apud COSTA, 1989, p.25). Advém, então, da satisfação desses desejos, muitas vezes convertidos em símbolos e da identificação com o herói ou anti-herói, a atração das pessoas pelo cinema.

O cinema é uma linguagem e como tal tem suas regras e convenções. O cinema tem semelhanças com a literatura no uso da palavra, das personagens, do enredo, tempo e espaço, especialmente, no intuito de contar histórias, explorando para tanto o imaginário de seu interlocutor.

Pode-se afirmar muitas coisas sobre o cinema, que ele é técnica, arte, espetáculo, divertimento, indústria e até mesmo cultura. Conforme Barthes, compreender o cinema significa compreender a complexidade do fenômeno que tem como resultado aquele “festival de emoções que se chama filme” (BARTHES, 1975, p.455).

O cinema pode ser definido como um produto imagético marcado pela historicidade tanto nos filmes documentários, quanto nos de ficção. Ainda, pode ser concebido como *testemunha* de fatos históricos. É só lembrar da época do fascismo na Itália, onde o cinema teve papel importante na propagação dos ideais de Mussolini, na Alemanha, de Hitler, ou na América de Roosevelt. Nesses períodos, o cinema, assim como outros meios de comunicação de massa, foi peça fundamental para difundir modelos comportamentais e ideais.

O cinema mostra a história da arte com obras que assinalaram um ponto de chegada ou uma virada na descoberta e eclosão de estruturas significativas. A história do cinema não é simplesmente a história das obras-primas. Trata-se de definir como e, em que medida, se influenciou mutuamente cinema e história, em que aspecto ambos contribuíram para a formação ou para a evolução da linguagem fílmica. Enfim, faz-se necessário definir as causas



dessa evolução: problemas técnicos ou econômicos, pesquisas estéticas, condicionamento do público, influência das outras artes. Para tanto, é preciso analisar filmes diversos que, obras primas ou não, contribuíram de alguma forma para a evolução do cinema.

De acordo com Costa (1983), a “magia” do cinema determinou formas de fruição espetaculares que recobriram os aspectos mais comuns da vida de cada dia, fundamentando-os no fascínio pelas técnicas de reprodução e de animação de imagens. Mostrando, no grande espetáculo, cenas do cotidiano. O cinema levou o público a ver o espetáculo de si mesmo na tela. Contudo, os temas preferidos das primeiras exposições cinematográficas, não importando se verdadeiras ou caluniosas, foram: magníficos desfiles, exposições de grande luxo e tecnologias.

O cinema nos seus primeiros anos de existência teve de lutar com o compromisso de reprodução do real que o novo meio prometia e a excepcional facilidade de produzir simulações perfeitamente aceitáveis pelo público que, a princípio, era mais crédulo e ingênuo, por isso sentava nas primeiras filas esperando para ver o grande “show”.

Em seus primórdios, o cinema desfrutou do que já havia acontecido na história. O operador B. Matuszewski, três anos depois da apresentação do cinematógrafo Lumière, escreveu um ensaio sobre o cinema como nova fonte de documentação histórica e do qual afirmava o caráter de “verdade absoluta” e de “autenticidade, exatidão e precisão” (DESLANDES-RICHARD, 1963, p.13). Depois do conteúdo do ensaio ter se tornado público, ainda tiveram filmagens não tão verdadeiras assim, como B. Matuszewski queria que fosse. Há registros de que o americano Edward H. Amat tenha filmado com o auxílio de modelos em miniatura, no seu jardim, o naufrágio da frota do general Cervera, um episódio marcante da guerra hispano-americana. Seu filme foi validado como verdadeiro e o governo espanhol o adquiriu como documentação histórica.

O real não é apenas aquilo que pode ser reproduzido, mas tudo aquilo que já é habitualmente reproduzido. Vemos claramente que nas origens do cinema, não era fácil para o público distinguir entre real e ficção, não se sabia se o que se via era um documentário verdadeiro ou falso.



Tanto no documentário quanto na ficção, desde suas origens, o cinema desfruta do fascínio do fato realmente acontecido. O cinema dos primeiros anos olhou com interesse a representação de eventos históricos, ou como tal considerados, que à fascinação de seus aspectos especialmente espetaculares, cruéis ou insólitos, associava fatos realmente ocorridos (COSTA, 1989, p.53).

A relação entre a literatura e o cinema é muito antiga, e embora percamos as origens imemoriais da literatura na história da humanidade, sabemos-la anteceder historicamente ao cinema, cujo surgimento efetivo está claramente fixado na história cultural da humanidade, no final do século passado (HOHLFELD, 1984, p.129).

O cinema é considerado exterior enquanto a literatura é interior, o primeiro, por instaurar um mundo, não fornece apenas uma imagem do real, mas constitui um mundo *à imagem do real*; a segunda, por recriar esse mesmo mundo, permite entonações diferenciadas de um texto para levar o leitor a descobrir coisas que até então estavam encobertas. A literatura sugere e solicita reflexão do leitor para interpretá-la, já o cinema institui, provocando associações. Uma imagem mesmo parada, como no caso da fotografia, faz parte de uma história de longo alcance.

Em relação aos suportes, literatura e cinema ficcionais diferem. O cinema realiza-se em tomadas que constituem filmes em rolos fílmicos ou, atualmente, em suporte DVD. A ficção literária, uma vez imortalizada e recolhida, aparece no formato livro, um volume transportável, composto por, pelo menos, 49 páginas (sem contar as capas). Segundo a Unesco, essas páginas precisam ser encadernadas e conter texto manuscrito ou impresso e/ou imagens, a fim de formar uma publicação unitária, ou a parte principal de um trabalho literário, científico entre outros.

Na literatura, o leitor é estimulado a imaginar as cenas, isso após uma sucessão de operações semânticas e sintáticas, materializadas em palavras dentro de um contexto. No cinema, a imagem visual desperta no espectador reações imediatas, incluindo as fisiológicas, como risos, descargas de adrenalina, lágrimas, entre outras.

Segundo Umberto Eco (1971), apesar das diferenças, pode-se detectar homologias estruturais entre cinema e literatura. Eco explica que a narrativa



literária e o filme cinematográfico são artes de ação, esse é o seu ponto em comum, a diferença entre eles está na articulação temporal de sua sequência para o receptor. O cinema é a arte que presentifica tudo, incluindo o passado. No cinema, pode-se montar inúmeros presentes para representar a ação em si, enquanto na literatura, representa-se a ação, aprofundando o problema do tempo.

O livro é um produto intelectual e, como tal, encerra conhecimento e expressões individuais ou coletivas. Mas também é, nos dias de hoje, um produto de consumo, um bem e sendo assim exige a produção por meios industriais. A tarefa de criar um conteúdo passível de ser transformado em livro é tarefa do autor. Já a produção dos livros, no que concerne a transformar os originais em um produto comercializável, é tarefa do editor. Também há uma terceira função associada ao livro que é a coleta, organização e indexação de coleções de livros, típica do bibliotecário.

O livro e o filme estão distanciados no tempo, escritor e cineasta não têm exatamente a mesma sensibilidade e perspectiva, sendo, portanto de se esperar que a adaptação dialogue não só com o texto de origem, mas com seu próprio contexto, segundo Ismail Xavier (2003, p. 62).

1.2 As Fases do Cinema

A primeira fase do cinema começou no Século XX, entre 1908 e 1911. Nesse período o Rio conheceu a *idade do ouro* do cinema brasileiro, prevalecendo uma produção em que os filmes reconstituíam acontecimentos da vida real e que impressionavam a população e lhe agradavam. A *idade do ouro* não durou muito, pois seu desenvolvimento coincidiu com a transformação do cinema artesanal em importante indústria nos países em desenvolvimento.

As filmagens brasileiras, produzidas até 1907, agregaram à temática assuntos naturais. A primeira fita de ficção realizada no Brasil foi *Os estranguladores*, de Antonio Leal, o “filme pesado” só apareceu na primeira década de 1900 (MIUCCI, 2008).

A segunda fase ocorreu entre 1912 e 1922. Nesse período, houve a primeira grande crise do cinema por dificuldades de exibição nas salas que



eram tomadas por produções norte-americanas. O cinema brasileiro não foi atingido de forma brusca, pois com a produção de documentários e cine-jornais, levantava uma verba considerável para a produção de filmes de ficção. Havia também as chamadas “cavações”, em que se contratava um cinegrafista e sua equipe para fazer um documentário institucional sobre a empresa ou as famílias nobres que encomendavam o registro de batizados e casamentos, esse tipo de filme era popular no Brasil.

A terceira fase recai entre os anos de 1923 e 1933. Nesse período, houve um aumento na produção de filmes e uma melhora na qualidade. Outras capitais, além de São Paulo e Rio de Janeiro, começam a produzir filmes de sucesso. Um exemplo é o ciclo de Cataguases, de Humberto Mauro e a Phebo Films. Nos anos 1930, nascem alguns clássicos do cinema mudo brasileiro e houve, também nesse mesmo ano, uma invasão visível da vanguarda. Mas o cinema falado alcança seu lugar em toda parte.

A partir desses acontecimentos, a consciência cinematográfica começa a despertar em mídias, como em jornais, onde redatores escrevem críticas sobre filmes brasileiros, divulgando o cinema nacional, um exemplo é a Cinédia.

Nesse período, muitos nomes importantes da indústria cinematográfica se consagraram, entre eles estão: Edgar Brasil, Gilberto Rossi, Humberto Mauro e Mário Peixoto.

A quarta fase está representada entre os anos de 1934 e 1949. No Rio de Janeiro, durante as décadas de 1930 e 1940, a indústria cinematográfica sofreu com a limitação do cinema falado e nessa fase retomou a história do cinema no Brasil. A comédia popularesca aparece mais vulgar e com um “quê” musical nas produções. Os estúdios que se mantiveram nessa época, foram: Brasil Vita Filmes, de Carmim Santos, e Cinédia, de Ademar Gonzaga.

As chanchadas cariocas lançaram um quadro de atores como Mesquitinha, Oscarito e Grande Otelo, estes foram os principais responsáveis pela aproximação do filme brasileiro com a população.

Os anos de 1950 a 1966 representam a quinta fase. Na década de 1950, em São Paulo, há uma tentativa de apresentar a indústria cinematográfica, com a abertura de um movimento teatral, marcado pela fundação do Teatro Brasileiro de Comédia (TBC). Ao abrir as portas do Museu de Arte Moderna (MAM), a fundação da Vera Cruz participou de um projeto estético-cultural mais



amplo, dando mais destaque para a vida cultural de São Paulo, conduzida pela burguesia industrial.

A Vera Cruz produzia em conjunto com um sistema de estúdios, sua preocupação era a de produzir seus filmes no estilo hollywoodiano. Ela acertou e cresceu pelo fato de ter qualidade técnica com uma equipe qualificada, em sua maior parte estrangeira, mostrando um cinema sério, bem diferente das chanchadas cariocas produzidas pela Atlântida. Mas fracassou em pouco tempo, por seus filmes serem de custos elevados, pela falta de distribuição nas salas de cinema do país e no mercado. A obra que teve mais sucesso foi *O Cangaceiro*, de Lima Barreto.

Em estúdios paulistas e cariocas surgiram uma legião de realizadores independentes que chegaram a mudar o cinema brasileiro, com um estilo diferente de retratar os filmes. Nelson Pereira dos Santos fez parte desse período e ajudou a criar o Cinema Novo, demonstrando um momento de maturidade do cinema brasileiro.

O Cinema Novo é um movimento originalmente carioca, representando o que se fez de bom no cinema brasileiro. Junto a esse movimento vieram diretores premiados como Glauber Rocha, Paulo César Sarraceni, Joaquim Pedro de Andrade, Ruy Guerra, Carlos Diegues, Sérgio Ricardo e Walter Lima Júnior (SUAPE).

Com a falta de energia elétrica em quase todo o país, o cinema demorou a se tornar um hábito brasileiro. O crescimento de salas de cinema aumentou no Rio quando, enfim, a energia foi industrializada. Daí em diante, as chanchadas cariocas produzidas pela Atlântida foram consideradas mais um marco na evolução do cinema brasileiro, durante 20 anos a produção desse estilo foi o que movimentou a indústria cinematográfica no Brasil.

A luta para tornar o cinema brasileiro continuou com a instalação de salas de exibições em todos os cantos do país. A produção nacional adquiriu expressividade e chegou a exibir excelente qualidade e, principalmente, criatividade em meados do século XX e até os dias de hoje.



1.4 Indústria Cultural

Nos anos 1960, nos meios intelectuais era norma rejeitar amplamente a indústria cultural, já nos anos 1970, essa norma se alterou e os intelectuais começaram a glorificar a indústria cultural e seu “arauto” máximo, a TV, como forma privilegiada da cultura dos novos tempos.

A invenção dos tipos móveis de imprensa marcou o surgimento dos meios de comunicação, mas não significou o surgimento da cultura de massas, segundo Coelho (1996, p.9). A indústria cultural só apareceu com os primeiros jornais. E a cultura de massa, para existir, exigiu a presença de produtos como o romance de folhetim, uma arte fácil que se servia de esquemas simplificadores para traçar um quadro da vida na época. Ao redor da indústria cultural, surge a questão de ética como: os produtos da indústria serem bons ou não para o homem, ainda, adequados ou não ao desenvolvimento das potencialidades e projetos humanos.

A cultura feita em série é vista, por um lado, não como instrumento de livre expressão crítica e conhecimento, mas sim, como um produto trocável por dinheiro, padronizado, alienante das massas. Por outro lado, existem os que defendem que a indústria cultural é o primeiro processo democratizador da cultura, ao ser colocada ao alcance das massas, sendo, portanto instrumento contra a alienação. Resulta, então, em um equívoco comparar a cultura fornecida pelos meios de comunicação de massa (rádio, TV, cinema) à cultura produzida pela literatura ou pelo grande teatro. Para os críticos da comunicação de massa, esta só pode ser relacionada com a cultura proveniente de outros meios de comunicação que pertencem ao universo da moda, aos costumes alimentares, à gestualidade.

A arte normalmente é entendida como a atividade ligada a manifestações de ordem estética por parte do ser humano. A definição de arte, no entanto, é fruto de um processo sócio-cultural e depende do momento histórico em questão, variando bastante ao longo do tempo.

A indústria cultural, os meios de comunicação de massa e a cultura de massa surgem como funções do fenômeno da industrialização. Esta, através das alterações que produz no modo de produção e na forma do trabalho humano, determina um tipo particular de indústria (a cultural) e de cultura (a de



massa), implantando em uma ou na outra os mesmos princípios em vigor na produção econômica em geral: o uso crescente da máquina e a submissão do ritmo humano de trabalho ao ritmo da máquina (TEIXEIRA, 1996, p.10).

Esses são traços marcantes da sociedade capitalista liberal em que vivemos, onde é visível a oposição de classes e, em cujo interior, começa a surgir a cultura de massa. A cultura popular abrange as verdades e os valores positivos, por ser produzida por aqueles que a consomem, isso já não ocorre com a cultura pop.

De fato, a cultura popular, embora possa ser útil em seu papel de fixação e auto-reconhecimento do indivíduo dentro de um grupo, não questiona sequer a si mesma (TEIXEIRA, 1996, p.21).

Adorno e Horkheimer (2002) acreditam que essa indústria desempenha as mesmas funções de um Estado fascista e que ela está, assim, na base do totalitarismo moderno ao promover a alienação do homem, entendida como um processo no qual o indivíduo é levado a não ditar sobre si mesmo e sobre a totalidade do meio social circundante.

A indústria cultural não pode ser condenada sob a alegação de que ela é prática da diversão, do prazer que só serve para o entretenimento, afinal, o prazer também é uma forma do saber.

A indústria cultural no Brasil é voltada para temas, assuntos e culturas estrangeiras, principalmente, a norte-americana. No rádio, temos músicas estrangeiras, na TV, “enlatados” que fazem sucesso e, na imprensa impressa, as notícias sobre o exterior.

Segundo Teixeira (1996), apesar de na indústria cultural brasileira prevalecerem temas de culturas estrangeiras, não é adequado assumir uma posição de recusa total diante dessa presença. Há muito que ganhar através do contato com as culturas estrangeiras. Não se pode evitar essa ligação de nacional X estrangeiro, antes deve-se entendê-la como um jogo entre opostos, onde ambos são anulados na direção de um terceiro, o novo. Assim, essa ligação deve existir, contudo não pode haver o domínio de um sobre o outro. A mundialização da cultura surge como a mensagem e o conteúdo do desenvolvimento tecnológico. A menos que estejamos dispostos a pagar o preço da regressão tecnológica, esse processo de mundialização de culturas tende a crescer.



Walter Benjamin foi um dos primeiros pensadores que compreendeu o alcance do impacto do cinema nas artes. Viu-o como a ponta de lança de um fenômeno que modificava a relação do homem com a produção artística e com a natureza. Originalmente, a arte poderia ser entendida como o produto ou processo em que conhecimento da regressão tecnológica, esse processo de mundialização de culturas tende a crescer. As obras perdem sua identidade ao serem transportadas para o cinema, pois a identidade depende do poder de testemunho histórico que tais obras possuem. Partindo da idéia de que por dois motivos essas obras perdem sua identidade, primeiro, porque a reprodução técnica é mais independente do original, invalidando a sua tradição, a herança cultural; segundo, porque transporta a reprodução para situações na qual não são fiéis ao original. Sobretudo pode-se admitir que em uma obra produzida pela mão do homem pode sim conter a mesma autoridade que a obra original.

Na sociedade capitalista em que vivemos, as transposições atendem ao grande público, ou seja, a massa que deseja que as coisas sejam humanamente mais próximas. Dessa maneira, Benjamin acredita que, ao permitir que um objeto se repita identicamente quantas vezes forem desejadas pela massa, rouba-se o objetivo original de sua *aura*. A obra de arte perde parte de sua unicidade, quando atualizada. A *aura* de uma obra é destruída, a partir do momento em que perde sua função ritual, seu valor, o seu uso no culto.

O cinema segundo Benjamin, transformou a interação que existia entre teatro e público em interação público e máquina. No cinema, essa interação entre ator e público não existe, o ator se apresenta por meio de uma máquina, desprovido de qualquer humanidade, as imagens são recortadas e montadas.

Benjamin afirma que a imagem do ator, no cinema, aparece separada dele, sem humanidade, privada de *aura*, por isso pode ser transportada, adaptada, cortada e exposta ao público. Para o autor, a filmagem permitiu oferecer um espetáculo ao público que não oferece distanciamento entre o real e o produto produzido. Dessa maneira, a arte tem o seu caráter modificado diante da massa, ela deixa de ter o seu valor social, já que o público não pensa em criticar tais obras, apenas as consomem.

Com o cinema veio o aprofundamento da percepção. Benjamin associa o objetivo do cinema de chocar o espectador com o objetivo da arte dadaísta



que, despojando-se radicalmente da *aura* de suas produções, lhes emprestava o estigma de reproduções. O cinema se distingue da pintura, considerando que esta tem a função de ser contemplada, enquanto o cinema obriga o olho a captar imagens que se substituem sucessivamente, fazendo com que o espectador jamais consiga se fixar, impedindo assim a associação de idéias.

A princípio, estendia-se o termo literatura a todas as ciências e também às artes liberais. Isso se explica, pois o nome grego *técne-arte* indica que sua essência está na criação de formas, e nada há que dê uma idéia mais perfeita dessa criação que a palavra. Entretanto, com o correr do tempo verificou-se a necessidade de tornar mais restrito e exato o domínio do termo literatura. Circunscreveu-se, então, sua extensão às belas-letas, abrangendo especialmente a poesia, a eloquência (ou prosa) e a história.

A literatura é, desse modo, a arte que expressa a beleza através da palavra. Conjunto de escritos de determinado país ou região. Não é qualquer obra escrita e falada, portanto, que deve ser considerada como objeto de estudo da literatura, antes apenas aquela obra que é capaz de despertar o sentimento de obra de arte, a emoção e a beleza, ou tristeza e depressão, conforme a finalidade do texto.

A literatura tem por objeto a obra literária e esta, em sentido estrito, pode ser definida como a produção intelectual escrita e falada. Trata-se de um sistema (ou subsistema) integrante do sistema cultural mais amplo, estabelecendo diversas relações com outras artes e mídias. A diversidade de meios e a hibridação de linguagens exigem um leitor que não se prenda à letra, mas esteja aberto à diversidade de suportes pelos quais a literatura circula, bem como às suas combinações com outras artes.

Sob o ponto de vista estético, uma obra só é considerada literária quando traduz sensações reais que o escritor quer transmitir, enfim, quando traz a sensação do belo. Uma crônica de jornal pode ser uma obra literária, mas nunca o artigo meramente descritivo de uma notícia do dia.

Distinguem-se na obra literária a matéria e a forma. A matéria, ou o conteúdo constituído pelas idéias, a forma, ou o continente, vivificada pelo sentimento e trabalhada pela arte é o estilo. A arte literária se aplica de preferência à forma porque é por meio dela que a matéria adquire existência.



Naturalmente, a distinção é meramente didática e teórica. Na prática, matéria e forma é uma só coisa, não podendo separar-se uma da outra. É impossível exprimir uma idéia que não tenha uma forma que a exprima da melhor maneira. Quando se muda a forma, muda-se também a idéia, e assim a modificação da idéia arrasta consigo também a modificação da forma.

A obra literária possui duas espécies de forma: a literária, a que chamamos estilo, que lhe confere o sentido estético; e a não literária, que pertence a qualquer obra literária que careça do elemento artístico. Essa não revela característica pessoal alguma, nem tem qualquer traço de linguagem distintivo e impressionante. A arte literária ocupa-se somente da primeira.



História em Quadrinhos e seus Autores



CAPÍTULO 2



2. Síntese da HQ – V de Vingança

A história do livro V de Vingança se passa no Reino Unido num período difícil, já que após a Segunda Guerra Mundial ficou mergulhada em um verdadeiro caos e se viu assolada por bombardeios. Depois de algum tempo, a ordem é estabelecida, mas por ter um governo com uma ideologia fascista, passam a viver sob muita repressão e censura de seus direitos civis, impostos por meio de manipulações políticas.

Evey Hammond, desesperada, tenta se prostituir para completar o orçamento doméstico, mas cai nas mãos dos homens-dedo, agentes colocados nas ruas para manter a ordem, isso em teoria. Ela é salva por uma misteriosa figura mascarada, conhecida como V. Ele acolhe Evey e conta para a jovem sobre o seu plano, que será posto em prática em um ano.

Seu plano será o de destruir o Parlamento Inglês, na mesma data, 05 de novembro de 1605, em que Guy Fawkes tentou a mesma façanha, mas não obteve sucesso. Desta vez, o cinco de novembro será diferente, pois lembrado como o começo da queda da ditadura britânica.

Na HQ, Moore nos apresenta uma visão de futuro sombria, onde guerras e doenças levaram a Inglaterra a um regime fascista e intolerante controlado pelo homem chamado Líder (CYRINO, 2006).

Os civis britânicos são vigiados constantemente e se sentem conformados com a situação, mas V não se sente assim, e com a ajuda de Evey, continua seu plano de derrubar o Líder e seus principais órgãos da ditadura imposta.

V tem seus motivos, ele mesmo foi uma vítima do regime, ficou preso em um campo de concentração e foi usado como cobaia para experimentos. E com sua sede de justiça, irá acabar com os responsáveis por essas e outras atrocidades, um a um.

Afinal, a vingança é um prato que se come frio, por isso V planeja muito bem a sua grande vingança. O clima opressor que dura por toda a leitura é maximizado por um senso de perversão dos homens no poder.



No final da história, V consegue alcançar o seu objetivo e explode o Parlamento Inglês com muito estilo, já que usa de fogos de artifícios e muita música em seu grande momento.

V, no entanto, morre, mas seu legado fica para a jovem Evey e o dia cinco de novembro jamais será esquecido por aqueles que sofreram tanto quanto ele, com um governo fascista.

2.1 Síntese do Filme – *V de Vingança*

O filme mostra um futuro no qual a Grã-Bretanha é governada por um regime totalitário. Os cidadãos vivem constantemente com medo do governo, pois este é do tipo nazista, assim, censura todas as atividades dos indivíduos.

Aparece V, um indivíduo mascarado que pretende levantar as massas que são submissas e destruir o símbolo do absolutismo imposto por governantes.

O filme abre com a execução de Guy Fawkes, um homem que tentou fazer explodir o Parlamento de Inglaterra no século XVII. Nessa época, a Inglaterra havia se tornado protestante e o Governo tinha eliminado os católicos do convívio.

Fawkes tinha como objetivo explodir o Parlamento e acabar com essa ditadura imposta por ele, mas seu plano falhou e ele foi executado. No filme, V quer tentar fazer o mesmo que Fawkes, por isso faz uso da máscara com a cara de Guy. Ele se volta contra o regime totalitário, para assim provocar uma revolução e acabar de vez com o regime.

De acordo com o investigador Finch, V só conseguirá gerar mais caos com seu plano, ao se confrontar com o Governo de Sutler. Nesse caos, V explodirá o Parlamento, o que simbolizará a total destruição do fascismo de Sutler, e assim levará a esperança ao povo e conseguirá que este tenha fé em seus ideais.

No fim, V dá a escolha a Evey e aos cidadãos que se beneficiarão da queda do Governo, eles têm de escolher por fazê-lo ou não. V mata Sutler por vingança pessoal, mas a destruição simbólica é deixada a Evey e à população.



Finch, no fim, muda de opinião, ao perceber as mentiras que conduziram Sutler ao poder. Sutler não ofereceu qualquer escolha. Apenas criou a ilusão disso. A população votou nele porque ele podia proporcionar a salvação face ao vírus.

Fawkes também não oferecia quaisquer escolhas, mas V oferece. Isto é o que torna V um herói e não um terrorista. Um terrorista pretende obrigar as pessoas a seguirem os seus ideais, mas V aprende a não fazê-lo. Alguns podem dizê-lo, mesmo que ele não puxe a alavanca para destruir o Parlamento, no entanto, não é uma escolha, mas a ilusão de uma escolha, porque cansadas como estão do regime de Sutler, as pessoas escolhem o primeiro caminho que lhes ofereça uma saída.

As pessoas podem escolher permanecer assustadas e submissas durante toda a sua vida ou tomar o controle do seu destino e do seu país, até mesmo do mundo.

Ficha Técnica – V de Vingança

- **Título original:** V for Vendetta
- **Gênero:** Ficção Científica
- **Duração:** 2h12 min
- **Ano de lançamento:** 2006
- **Estúdio:** Warner Bros./Silver Picture /Anarchos Productions Inc./Virtual Studios
- **Distribuidora:** Warner Bros.
- **Direção:** James McTeigue
- **Roteiro:** Andy Wachowski e Larry Wachowski, baseado nos personagens criados por David Lloyd e Alan Moore
- **Produção:** Grant Hill, Joel Silver, Andy Wachowski e Larry Wachowski
- **Música:** Dario Marianelli
- **Fotografia:** Adrian Biddle
- **Direção de arte:** Marco Bittner Rosser, Stephan O. Gessler, Sarah Horton e Sebastian T. Krawinkel
- **Figurino:** Sammy Sheldon



- **Edição:** Martin Walsh
- **Efeitos especiais:** Baseblack / Cinesite Ltd. / Double Negative
- **Elenco:** Natalie Portman, Hugo Weaving, Stephen Rea, Stephen Fry, John Hurt. (Fonte: <<http://www.adorocinema.com/filmes/v-de-vinganca/>>, 2010).

2.2 Como surgiram as histórias em quadrinhos

Desde os tempos das cavernas o homem tem utilizado desenhos para retratar cenas do seu cotidiano. Mas isso não quer dizer que eles foram os precursores das histórias em quadrinhos, pois estas surgiram no século XIX.

As ilustrações predominavam e poucos eram os textos utilizados. Quando usados, estes eram pequenos e o diálogo praticamente não existia. Esse era o contexto em meados do século XIX, época em que se ensaiava, quase que simultaneamente na Europa e nos Estados Unidos, o nascimento das histórias em quadrinhos (IANNONE, 1994, p. 27).

Na Europa, Rudolphe Topffer e Wilhelm Busch são indicados com destaque entre os autores de histórias contadas por meio de imagens. Topffer criou heróis como Cryptogame, Jabot e Vieuxbois, suas historinhas eram repletas de originalidade e fantasia, na sua maioria, figurativas, pois com textos breves. Seu trabalho foi reconhecido pela sua originalidade por artistas renomados, de poetas a novelistas, e teve suas histórias reunidas no álbum *Histoires em Estampes*, em 1847.

Busch, também foi reconhecido como o grande inspirador das histórias em quadrinhos norte-americanas, com um estilo diferente de Topffer, que usava e abusava de imagens mais leves e cheias de fantasias, Busch fazia a linha mais sarcástica e seu humor era pesado e cheio de moralismo. Seu trabalho mais reconhecido foi o que narra as aventuras de Max e Moritz, dois garotos endiabrados. Com uma estrutura igual à de poemas, seu estilo pode ser considerado uma tragicomédia, pelo modo como os garotos sempre são punidos por suas travessuras.



W. F. Thomas e Tom Brown são lembrados entre os precursores das histórias em quadrinhos. Em 1884, Thomas criou o personagem Ally Sloper, que apareceu até 1920 na primeira página do semanário *Ally Sloper's Half Holiday* (IANNONE, 1994, p.29). Tom criou dois vagabundos muito vivos e irrequietos, Willie e Tim, seus desenhos se diferenciavam dos outros pelos traços fortes e pelas fisionomias ricas em detalhes.

Georges Colomb (1856-1945) é considerado por muitos como o verdadeiro criador da fórmula que originou os quadrinhos que temos hoje em dia. Começou contando ao filho histórias por meio de desenhos e quando este aprendeu a ler e escrever, juntou os textos às ilustrações. Com o pseudônimo de Christophe, passou a comercializar os desenhos para ajudar na renda familiar. Em 1889, criou a Família Fenouillard. As aventuras dessa família provinciana, vaidosa e tola, fizeram um sucesso estrondoso, obrigando-o a produzir inúmeras histórias.

No final do século XIX, nos Estados Unidos, surgiram várias revistas humorísticas: *Judge* (1881); *Life* (1883), e *Puck* (1897). O seu surgimento ajudou a consagrar a profissão que os norte-americanos e ingleses denominam de *cartoonist*.

Em 1890, os enredos passaram a apresentar as características essenciais das histórias em quadrinhos: a narrativa em sequência de imagens, a manutenção dos personagens nessas sequências e os diálogos inseridos no quadro (IANNONE, 1994, p.30).

Nesse período, dois grandes empresários, William Hearst, dono do jornal *New York World*, e Joseph Pulitzer, do *Morning Journal*, entraram numa briga comercial para conquistar leitores e usaram de todos os artifícios, inclusive o lançamento de suplementos dominicais.

Hearst tinha admiração pelos *cartoons*, e tornou-se um grande incentivador dos *comics*. Pulitzer era muito inovador e, em 1893, produziu a primeira página colorida.

Por volta de 1895, o suplemento dominical do *New York World* passou a publicar o *Down Hogan's Alley*, um quadro humorístico desenhado por Richard Outcault (IANNONE, 1994, p.31). Em suas histórias, ele ilustrava cenas do cotidiano dos nova-iorquinos, seus textos apareciam de uma maneira diferente



da que conhecemos hoje, os textos eram colocados estrategicamente em paredes, em cartazes e em outros lugares do desenho, sempre inusitados.

Seu personagem principal era um garoto de características orientais, dentes separados e tinha orelhas de abano, sua roupa era uma espécie de camisolão de dormir, onde Richard escrevia mensagens. O garoto se expressava através das frases em seu camisolão. Com o tempo, o menino ganhou destaque e passou a aparecer semanalmente no *cartoon*.

Conforme Iannone, em 1996, o jornal conseguiu imprimir a cor amarela em seu suplemento, e em 16 de fevereiro daquele ano, o garoto apareceu pela primeira vez vestindo o camisolão amarelo; foi batizado como *The Yellow Kid*, e tornou-se a maior atração do jornal. Incentivado pelo dono do *Morning Journal*, Hearst, Outcault mudou de lado e, em meados de 1896, Kid fez sua estreia nos suplementos dominicais daquele jornal.

No novo jornal, Outcault fez algo novo, apresentou o Kid em sequência de imagens e não em lâminas únicas. Uma de suas tiras foi publicada e Outcault inovou não só na forma, como na introdução de balões com falas, nascendo assim a primeira tira cômica. Sem muito sucesso, abandonou a ideia e voltou à estrutura anterior que já estava consagrada.

2.2.1 Os Quadrinhos Brasileiros

Por aqui, os quadrinhos tiveram destaque na revista brasileira chamada *O Tico Tico*, que talvez tenha sido considerada uma das primeiras do mundo a apresentar histórias inteiras. Teve seu lançamento em 1905, trazendo um conteúdo muito rico, com contos, textos informativos, *comics* e ainda curiosidades sobre assuntos, na sua maioria, destinados ao público infantil.

No início, os desenhistas brasileiros ainda não criavam suas histórias, eles copiavam dos norte-americanos e traduziam as falas para o português. Como exemplos dessas “cópias” temos *Buster Brown* e *Tige* que, aqui, foram rebatizados como *Chiquinho* e *Jagunço*.

A revista *O Tico Tico* sobreviveu até 1956 (IANNONE, 1994, p.48). Muitos desenhistas brasileiros fizeram sucesso com suas histórias em



quadrinhos, como J. Carlos, Max Yantok, Alfredo Storni, entre outros desenhistas que se tornaram muito famosos.

Destaca-se entre esses famosos cartunistas, Luis Sá, autor das histórias de *Reco-Reco*. Essas histórias traziam um menino que, por causa dos seus cabelos arrepiados, era vítima das gozações do gordo Bolão e de Azeitona, um negrinho muito travesso. Suas histórias cativaram os leitores de todo o país.

Em 1929, em São Paulo, foi lançado pelo jornal A Gazeta, o caderno infantil intitulado *a Gazeta Infantil*, que logo foi apelidado de “Gazetinha”. Em sua primeira aparição, apresentou as aventuras do Gato Félix. A Gazetinha saiu de circulação depois de 21 anos e abriu espaço para muitos artistas brasileiros poderem mostrar seu talento.

O principal incentivador dos quadrinhos no Brasil é o editor Adolfo Aizem. Ele lançou em 1934, no Rio de Janeiro, o *Suplemento Juvenil*, nessa publicação, heróis como Flash Gordon, Jim das Selvas, Mandrake e Tarzan, todos do *Kings Features Syndicate*, eram a atração principal da separata do jornal *A Nação*.

O *Suplemento Juvenil* logo atingiu sua independência, chegando a 360 mil exemplares em três edições semanais, recorde de tiragem não superado até hoje (IANNONE, 1994, p.50).

Nessa mesma linha, nasceu em 1938, o *Mirim*, também criado por Aizem. Logo em seguida, fundou uma editora, a Editora Brasil-América, onde publicou a revista *O Herói*, que foi por muito tempo líder dos quadrinhos brasileiros.

Em 1939, o *King Features* cancelou o contrato com Aizem, transferindo seus personagens para o *Globo Juvenil*, criado em 1937 (IANNONE, 1994, p.50). Nesse mesmo ano, Roberto Marinho, dono do jornal, lançou uma revista infantil que se tornou rapidamente popular, o *Gibi*.

Nos anos 1940, *O Amigo da Onça*, do cartunista Péricles, mesmo sendo uma charge e ridicularizando o cotidiano do carioca, fez muito sucesso em todo o país. Péricles publicava suas histórias na revista *O Cruzeiro* a partir de 1943, e ainda apareceu na revista *O Gury*, do jornalista Assis Chateaubriand.

Em São Paulo, no ano de 1951, foi realizada a primeira Exposição Internacional das Histórias em Quadrinhos, mostra pioneira no mundo todo. Outros eventos envolvendo as HQ surgiram e os *comics* foram se tornando



cada vez mais conhecidos e reconhecidos como forma de manifestação artística.

Maurício de Sousa, não pode ser esquecido da lista dos que contribuíram para essa indústria dos quadrinhos. Nascido no interior de São Paulo na cidade de Santa Isabel, publicou sua primeira tira no jornal *Folha de S. Paulo*, no ano de 1959.

O mais bem-sucedido autor brasileiro de histórias em quadrinhos, Maurício, é conhecido internacionalmente, assim como seus personagens: Mônica, Cebolinha, Bidu e Chico Bento, entre outros.

Bidu teve sua primeira aparição em 1959 e se tornou a “marca” da Maurício de Sousa Produções. Hoje em dia, suas revistas são editadas em nove idiomas e chegam a atingir uma tiragem mensal de mais de três milhões de exemplares (IANNONE, 1994, p.54).

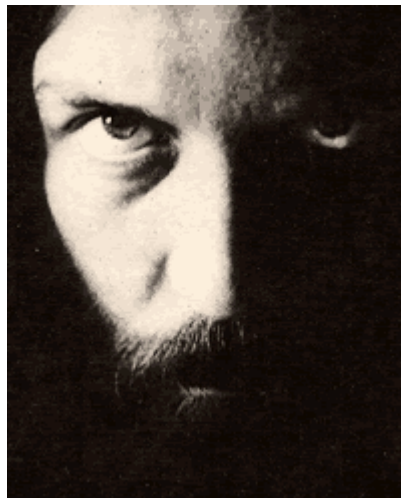
Maurício foi o único artista brasileiro que teve a honra de receber o prêmio *Yellow Kid*, em 1971, esse prêmio é como o “Oscar” das histórias em quadrinhos.

Do final dos anos 1960 em diante, inúmeros desenhistas brasileiros estão fazendo personagens interessantes. Daniel Azulay é um desses exemplos, ele criou o Capitão Cipó que é considerado uma obra-prima dos quadrinhos brasileiros. O personagem criado por Daniel representa uma sátira aos quadrinhos do Super-Homem, com uma mistura de Batman, ele também tem um cinto de utilidades e, quando não está na ativa como um herói, ele se apresenta como Irineu Pedrosa, um apresentador de televisão.

No Brasil, existe ainda a influência e tradição dos quadrinhos estrangeiros. Embora tenhamos quadrinistas com talento para criar suas histórias, há falta de apoio das autoridades, por isso os cartunistas brasileiros se veem com falta de estrutura e pouco espaço para divulgação de seu trabalho.



2.3 Alan Moore - "Bruxo de Northampton"



(Fonte: <http://www.omelete.com.br/quadrinhos/alan-moore-biografia-e-obra-comentada/>)

Alan Moore nasceu no ano de 1953, na cidade de Northampton, Inglaterra, onde vive até hoje. Quando jovem foi expulso do colégio aos 17 anos, assim, ao mesmo tempo em que teve de dedicar-se a várias ocupações menores para garantir sua manutenção, aos poucos, Moore foi se infiltrando no mundo das histórias em quadrinhos, pelas quais havia tido sempre um interesse maior.

No começo, publicou alguns textos e histórias em quadrinhos, em algumas revistas de seu país, porém sem remuneração. Seus primeiros trabalhos remunerados foram as ilustrações de Elvis Costello e Malcolm McLaren para a revista de música *NME*, publicadas em 1979 (VERGUEIRO, 2006). Usando o pseudônimo de Curt Vile em todas as suas publicações.

Em 1979, Alan Moore trocou seu pseudônimo e passou a assinar como Jill de Ray. Nesse ano, começou a trabalhar no jornal de sua cidade, o *Northants Post*, desenhando semanalmente a tira *Maxwell The Magic Cat* que durou até 1986. Era uma espécie de anti-Garfield, voltado para o público inglês, tratava de temas como greves, protestos e problemas com pulgas. Até hoje, trata-se da mais longa série em quadrinhos produzida por Alan Moore, publicada em quatro volumes pela *Acme Press*.



Moore é considerado um maestro na arte de criar elementos da linguagem gráfica sequencial, mostrando narrativas que utilizam todos esses elementos, e mesmo não elaborando as partes gráficas de suas histórias, elas continuam chamando a atenção de leitores e admiradores das HQs. Um dos exemplos desse talento do *Bruxo de Northampton* é o objeto de estudo desse trabalho, *V de Vingança*, uma de suas obras mais conhecidas, tanto que no início de 2006 foi transformada em produção cinematográfica.

V de Vingança foi criado em 1982, para a revista *Warrior*, em preto e branco, em vários volumes, e em 1988 foi publicada em dez edições nos Estados Unidos, pela *DC Comics*, desta vez colorida.

Com desenhos feitos por David Lloyd, *V de Vingança* se destaca, pois representa a busca de Moore pela elaboração artística, em que há uma relação coesa entre ação narrativa e arte gráfica. Nessa obra, todos os quadrinhos são compostos de forma bastante cuidadosa, tendo em vista a perfeita simetria entre eles. Da mesma forma, os próprios elementos no interior dos quadrinhos estão dispostos de forma a criar algum tipo de relação com a trama apresentada, desde os livros que aparecem nas prateleiras e cujos títulos são visíveis ao leitor - entre eles figuram *Dom Quixote* (de Cervantes), *O Capital* (de Marx), *Mein Kampf* (de Hitler), *Hard Times* (de Charles Dickens), entre outros -, os pôsteres nas paredes, as formas utilizadas por V para matar seus inimigos, as diversas referências literárias ao longo da história etc.

De certa forma, *V de Vingança* representa uma preparação do autor para *Watchmen*, em que essa técnica de elaboração da narrativa quadrinística, com o predomínio da simbologia como fator narrativo, irá atingir seu apogeu (VERGUEIRO, 2006).

V de Vingança foi publicada no Brasil pela primeira vez pela editora Globo, no ano de 1989, período em que a mesma fez uma breve incursão no campo dos chamados quadrinhos adultos.

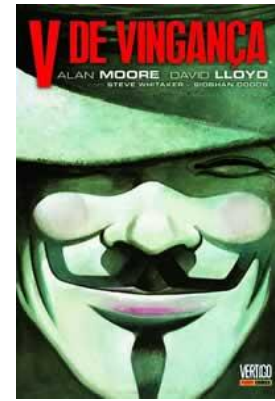
Entre as obras de Alan Moore, as mais conhecidas são:



Piada Mortal



Capitão Bretanha



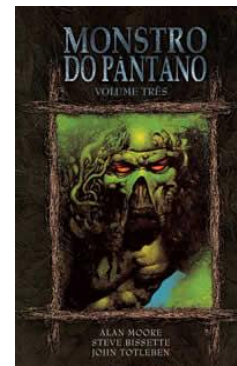
V de Vingança



Watchmen



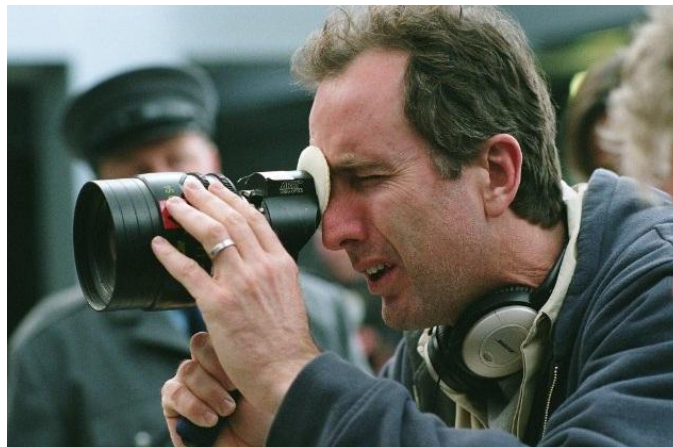
Do Inferno



Monstro do Pântano

2.4 James McTeigue – Diretor

O diretor da adaptação de *V de Vingança* é James Mc Teigue:



(Fonte: <http://www.imdb.com/media/rm4026702336/nm0574625>)



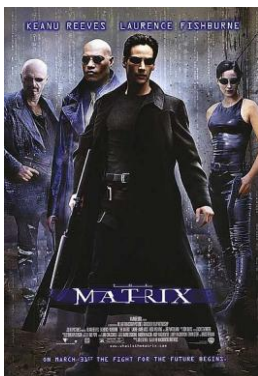
Nascido em Sydney, Austrália, James McTeigue herdou de seu pai o amor por filmes, durante sua infância a influência de seu pai foi crucial pelo interesse de McTeigue pelo mundo cinematográfico. Tanto que quando ingressou na universidade, decidiu pelo curso de cinema. (Fonte: <http://www.tribute.ca/people/James+McTeigue/14001>).

Começou de baixo, atuando como assistente em filmes trabalhou também em filmes americanos, e nesses como primeiro assistente.

Em 1998, assinou como primeiro assistente de direção em *The Matrix* (1999), escrito e dirigido pelos irmãos Wachowski. Também trabalhou nas duas sequências de Matrix.

McTeigue fez a sua estreia na direção com os irmãos Wachowski, em *V de Vingança* (2006), estrelado por Natalie Portman.

Existem outros filmes que James tem em seu vasto currículo cinematográfico, tanto atuando como diretor, quanto assistente. A seguir pode-se vislumbrar alguns:



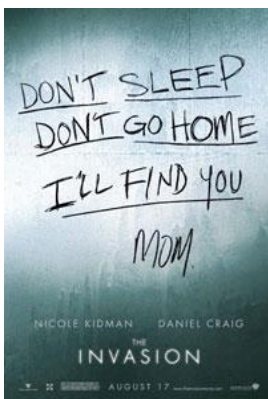
Matrix (1999)



Matrix Reloaded (2003)



Matrix Revolution (2003)



Invasores (2007)



Star Wars II – Ataque dos Clones



Ninja Assassino (2009)



V de Vingança (2005)

Como se pode notar, o diretor em questão possui experiência em filmes de ação que também conduzam á reflexão acerca da realidade pós-moderna, repleta de violência e interesses veiculados ao capital.



**ADAPTAÇÃO E ANÁLISE:
DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS AO CINEMA**



CAPÍTULO 3



3. ADAPTAÇÃO: dos Quadrinhos ao Cinema

A adaptação pode parecer uma tarefa fácil, mas na verdade ela exige muito cuidado e grande habilidade e compreensão do cinema. Entra aí a chamada licença dramática, por meio dela pode-se fazer alterações, simplificar, eliminar informações para que a história funcione e possa ser contada em outro veículo (HOWARD, 1996, p. 36).

O cinema apropria-se de diversas formas de expressão para seu desenvolvimento. O grande número de obras originais de quadrinhos traduzidas para o cinema nos chama a atenção devido às semelhanças e diferenças existentes entre ambas as linguagens, o que nos faz questionar, inclusive sobre como se dá o processo de tradução de um suporte para outro.

Segundo Costa (1989), o cinema pode ser considerado uma linguagem com suas regras e suas convenções. Costa afirma ainda que, a partir do ponto de vista do qual o cinema é observado e analisado, é possível conceituá-lo como técnica, indústria, arte, espetáculo, divertimento e cultura. Nesse sentido, as filmagens dos irmãos Lumière, embora anônimas e aparentemente insignificantes, já exprimem a verdadeira vocação do cinema que é realística e deriva diretamente da fotografia instantânea (COSTA, 1989, p.29-59).

Quando traduzida, a obra passa a conter elementos sógnicos que referendam a obra original, contendo, porém, seu novo e próprio valor. Ela pode conter ainda novos significados e sentidos.

A relação ambígua entre o real objetivo e sua imagem fílmica é uma das características fundamentais da expressão cinematográfica e isso poderá determinar a relação do espectador com o filme, ou seja, ele pode ser ingênuo e crer que aquela representação em sua íntegra trata de realidade ou pode ter maior percepção intuitiva e intelectual dos signos implícitos como elementos de uma linguagem (MARTIN, 2003).

No início do século XX, a literatura e o cinema se encontravam em processo de inovação e renovação, buscando aprimorar novas técnicas e descobrir novos estilos capazes de recriar suas linguagens e ampliar suas possibilidades.

Com a evolução simultânea dessas duas artes, foi possível estreitar as relações entre elas. A indústria cinematográfica almejava ter lindos romances



para se basear em suas produções. Dessa forma, peças de teatro, contos, crônicas e outras tantas formas literárias contribuíram fornecendo muitos materiais para a indústria cinematográfica.

É comum que muitas das transposições de obras literárias para o cinema sejam recebidas com certo receio pelas pessoas que já leram as obras adaptadas. O público, muitas vezes, não percebe que, quando adaptada, uma obra serve mais como um parâmetro. Na versão fílmica, são utilizados elementos sem perder o real sentido da obra original, mas não se consegue colocar todos os elementos de um romance, por exemplo, na telona. O roteirista tem as obras literárias como um guia para se fazer uma produção.

Muitos costumam julgar a qualidade de um filme adaptado de uma obra literária pela sua fidelidade à obra original, exigindo uma transposição idêntica ao livro.

Assim como a literatura, os quadrinhos são fonte de inspiração para as produções contemporâneas. As adaptações dos quadrinhos para o cinema tiveram início nos anos 1940, em destaque está os de Super Man e Batman.

Há muitas situações que estão escritas nos livros que não funcionam na tela. Em um livro, às vezes, o escritor tem o auxílio de figuras de linguagem para passar o que quer, já o roteirista precisa unir diferentes elementos como imagens, diálogos, narrações, música, efeitos sonoros, entre outros, para conseguir o resultado desejado (MORAES, 2007).



3. 1 RECURSOS DOS QUADRINHOS

Antigamente, os quadrinhos eram vistos como histórias para crianças, segmentado apenas para o público infantil, hoje em dia, é bem diferente. Cada vez mais os quadrinhos estão populares entre os adultos.

Existem hoje inúmeras histórias em quadrinhos e cada uma delas específica para o seu público, e na maioria delas para adultos.

Os quadrinhos são mais que gêneros, hoje, eles são considerados mídias, assim sendo, possuem diversos gêneros e artistas, cada um deles voltado para o seu público-alvo. Os quadrinhos, assim como o cinema e a literatura, merecem consideração enquanto produção cultural.

Segundo Mccloud (2008), a estruturação de uma história em quadrinhos exige um constante fluxo de escolhas com relação a imagens, ritmos, diálogos, composições, gesticulações. Estas cinco escolhas podem ser divididas em cinco etapas: momento, enquadramento, imagens, palavras e fluxo.

3.1.1 MOMENTO

A escolha do momento é a sequência mais direta e eficiente para comunicar o enredo, permitindo agilizar, frear, tornar lenta a história com a quantidade de quadros. As transições quadro a quadro podem ser realizadas de seis maneiras diferentes:

- 1) **Momento a Momento** (aumento de suspense – cinematográfico): retrata uma única ação em uma série de acontecimentos.
- 2) **Ação a Ação**: retrata um único sujeito em uma série de ações.
- 3) **Sujeito a Sujeito**: retrata uma série de sujeitos alternantes dentro de uma cena.
- 4) **Cena a Cena** (variação de tempo e lugar): transita entre distâncias significativas de tempo e/ou espaço.
- 5) **Aspecto a Aspecto** (para o tempo): transita de um a outro aspecto de um lugar, idéia ou estado de espírito.
- 6) **Nom Sequitur** (quadrinhos experimentais): retrata uma série de imagens e/ou palavras aparentemente não relacionadas.



Nos quadrinhos do *V de Vingança*, essas transições também são usadas, a seguir temos alguns exemplos:

Momento a Momento



(Fonte: *V de Vingança*, Alan Moore, p.16)

Nestas cenas, podemos observar que a sequência de quadros revela o espanto no momento em que há uma explosão, provocada por V. As expressões faciais e corporais mostram a reação das pessoas em diversos lugares da cidade espantadas olhando para o céu.

Ação a Ação





(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.18)

Nestas cenas há uma conversa entre dois personagens que trabalham para o governo, primeiro mostra os dois com uma visão mais distante, depois em um plano médio expõe como estão intrigados com algo e no último quadro, eles já se retiram da sala onde estavam conversando.

Sujeito a Sujeito



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.24)

Nesta cena é retratado o Sujeito a Sujeito, que é quando se alternam os personagens, numa mesma cena. Aqui é mostrada uma cena em que o Sr. Flinch (detetive) interroga uma pessoa que viu o V.

Cena a Cena



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p. 244)



Vemos nos quadrinhos a transição de lugares, primeiro é mostrado em detalhe um dos inúmeros autofalantes que estão espalhados pela cidade, depois as pessoas em uma rua correndo espantadas com o que os autofalantes propagavam, e por último um dos homens-dedo do governo passeando por uma outra rua.

Aspecto a aspecto



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.86)

A mudança de ambiente é o que define o aspecto a aspecto, nesse quadro vemos o Sr. Flinch pensando em uma poltrona, e no quadro seguinte outro ambiente e outra pessoa tomando a hóstia das mãos de um Bispo.

3.1.2 ESCOLHA DO ENQUADRAMENTO

Segundo Xavier (2004), uma imagem a olho nu é constituída por todos os elementos que vemos à nossa frente. É possível compor imagens, destacando na cena os pontos a serem valorizados e transmitidos ao público.

A escolha do enquadramento é muito importante para o bom entendimento das ações, tanto no filme como na HQ. Permite que o leitor e o expectador possam ver detalhes pertinentes para a cena, algo que, às vezes, no momento da cena não significa nada, mas que, no desenrolar da história, começa a fazer sentido, como o foco dado em um determinado objeto, por exemplo.

Também é o enquadramento que nos dá uma noção de localização, de impressão do “estar lá” na história. Tem a intenção de mostrar para onde o



personagem vai, a distância que vai percorrer, a interação com o ambiente em que o personagem está e, claro, mostra-nos a riqueza dos detalhes. Os enquadramentos mais tradicionais são: panorâmica, foco médio e close-ups individuais. Close-ups e foco médio são normalmente usados com o propósito de apresentar os personagens ao leitor.

No quadro a seguir, podemos notar a semelhança de enquadramento, pois em ambas sequências foi usado o plano geral.



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.156)

Pode-se notar nestas cenas que Evey está deprimida na prisão. Além da posição corporal que manifesta desamparo e desespero, o efeito de sentido é intensificado pelo uso de cores mais frias, assim como o clima de mistério e depressão. O plano detalhe está direcionado para seu rosto encoberto pelas mãos. Há a menção verbal a um rato que se aproxima, embora nas cenas acima ele não apareça.



(Fonte: V de Vingança – O filme, James McTeigue)



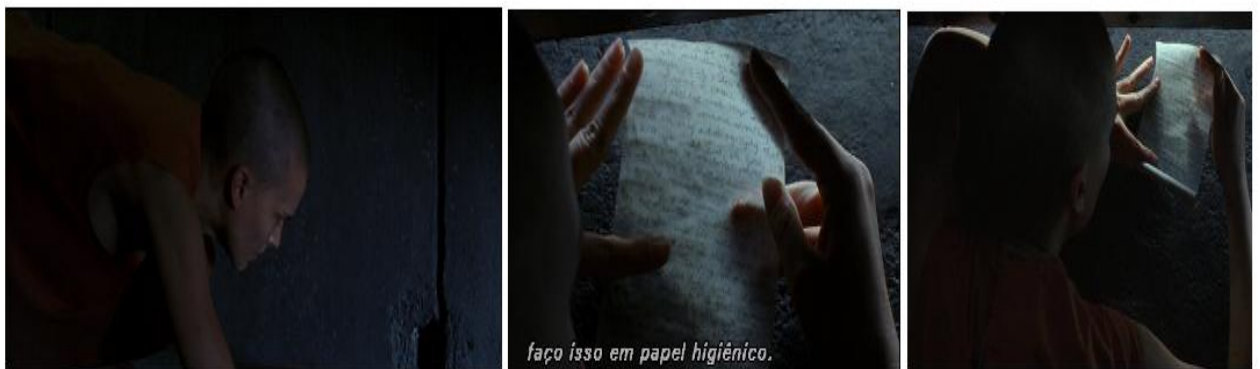
No filme, mantém-se o mesmo clima, com close-up na protagonista deitada no chão ao lado do prato de comida. Essa estratégia cinematográfica permite-nos ver com mais detalhes o rato que vem chegando para comer sua comida.

Na cena seguinte, em quadrinhos, Evey vê algo no buraco da parede, mas não é o rato e sim um pequeno pedaço de papel higiênico, ela o pega e começa a ler, é uma carta de uma mulher com o nome de Valerie. O enquadramento usado é o close-up na Evey e também é usado o zoom na carta, para mostrar bem esse detalhe.



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.156)

A mesma abordagem ocorre no filme, a câmera detalha o buraco na parede, dando close-ups tanto nele, quanto nas mãos da protagonista e na carta.



(Fonte: V de Vingança – O filme, James McTeigue)



3.1.3 ESCOLHA DE IMAGENS

A escolha de imagens determina a fisionomia do mundo e dos personagens representados, se serão realistas ou em estilo *cartoon*. A riqueza de detalhes e a perspectiva no ambiente e na postura, também determinam como a emoção será representada pelas personagens. Os detalhes são muito importantes para a história, foco, clareza, aproximação, riqueza de detalhes, tudo isso serve para enriquecer a história e torná-la mais atrativa para o público.



(Fonte: V de Vingança - O filme, James McTeigue) (Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.77)

Nas imagens acima percebemos a semelhança de ambas as versões, o detalhe da seringa usada pelo personagem V para matar a Dra. Delia é mostrado para o espectador/leitor.

3.1.4 INTENSIDADE

O desenho não tem muitas formas diferentes, para ser mais intenso e buscar um atrativo a mais para os leitores. Para isso, faz uso de várias técnicas, como:

- 1) **Indícios de profundidade**, que produzem grande distorção entre grandes distâncias e pequenas proximidades.
- 2) **Formato e tamanho das molduras**, que são feitos em formas diferentes da tradicional para variar um pouco.



- 3) **Contraste gráfico** (justaposição de cores, formas e brilhos), que por um breve momento (talvez somente um quadro) muda o estilo do desenho.
- 4) **Poses e expressões exageradas.**
- 5) **Técnica virtuosística de desenho**, algo em foco que ganha tom mais real e expressivo.
- 6) **Ruptura da quarta parede**, quando objetos ultrapassam os limites do quadro.
- 7) **Diagonais, com súbitas inclinações e mudanças no ângulo.**

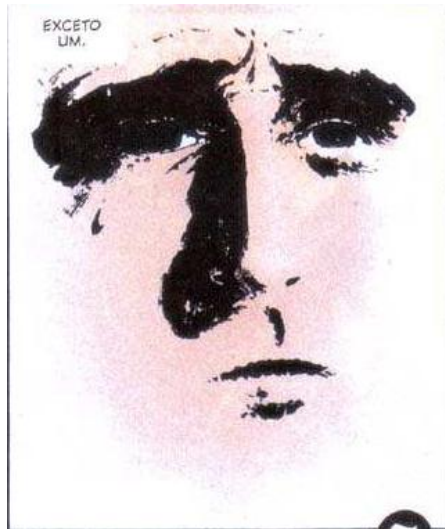
A seguir podemos ver alguns desses recursos sendo utilizados nos quadrinhos:

Exemplo de Indícios de Profundidade, que produzem grande distorção entre grandes distâncias e pequenas proximidades:



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.39)

Exemplo de Contraste Gráfico, quando apenas em um quadro o desenho muda de estilo:



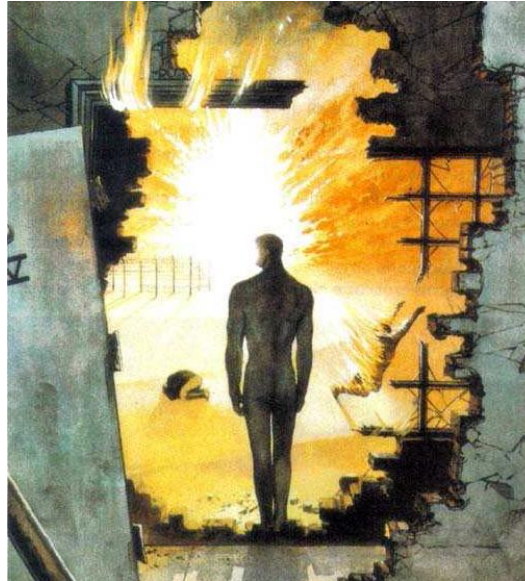
(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.162)

Exemplo de poses e expressões exageradas:



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.123)

Exemplo de Técnica virtuosística de desenho, algo em foco que ganha tom mais real e expressivo:



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.271)

Exemplo de Ruptura da quarta parede, quando objetos ultrapassam os limites do quadro:



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.84)

Exemplo de Diagonais, com súbitas inclinações e mudanças no ângulo:



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.22)

No filme, as cores são mais intensas e há uma iluminação concentrada em apenas alguns pontos, o restante do cenário fica na penumbra. Essa técnica de iluminação que aparece em praticamente toda a trama é também uma maneira de dar mais mistério à história contada.



(Fonte: V de Vingança – O filme, Alan Moore)

3.1.5 CLAREZA X INTENSIDADE

Quanto mais ênfase se dá a uma, mais a outra perde espaço, é essa a relação de clareza e intensidade quando se trata de quadrinhos, por isso é preciso encontrar um equilíbrio entre os dois valores. Cenas de ação geralmente são precedidas de cenas mais paradas, criando o impacto,



prendendo atenção do leitor. O filme, na mesma linha, não possui cenas de ação o tempo todo.



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.14)



(Fonte: V de Vingança – O filme, James McTeigue)

Nas cenas acima, a personagem Evey está sendo atacada por Homens-Dedo após o toque de recolher, e V chega para salvá-la. Em ambas as cenas, V aparece recitando um pedaço de uma peça teatral de Shakespeare. O clima sombrio e intenso está presente nas duas versões.

3.1.6 SIMETRIA

- Design de personagens

No filme, o personagem principal V é retratado com total fidelidade ao original dos quadrinhos. Seus gestos, vocabulário são semelhantes em toda a trama. Os outros personagens do filme têm a mesma essência dos quadrinhos, Evey no filme é um pouco mais madura que a dos quadrinhos, o que a tornou mais interessante no filme na verdade foi essa diferença.



(Fonte: V de Vingança – O filme, James McTeigue) (Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.164)

Nas cenas acima, Evey que está presa, é de novo indagada sobre a identidade de V, e se recusa dizer, afirmando que prefere morrer atrás do depósito.



(Fonte: V de Vingança – O filme, James McTeigue) (Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.115)

Nas cenas acima, o protagonista V invade o canal do governo e fala para a população sobre o governo fascista que domina o país naquele momento.

O personagem acima, nos quadrinhos, tinha uma expressão forte, marcada pelo rosto caricatural, em constante riso irônico. No filme, continuou com essa expressão mais pesada e sempre muito expressiva, porque o diretor



optou por uma máscara rígida, branca, em constante esgar, representando assim de forma caricatural a personagem.

- Expressão

As expressões básicas são poucas, como raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa, porém não são as únicas. A combinação de umas com as outras e a variação da intensidade dessas expressões tornam as possibilidades ilimitadas. Pode-se ver nos dois rostos abaixo um exemplo de expressão forte e única:



(Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.18) (Fonte: V de Vingança – O filme, James McTeigue)

- Linguagem corporal

Não só o rosto mostra nosso humor e estado de espírito, dependendo de como a pessoa está posicionada, não pode esconder seus sentimentos. As mãos dão ênfase a nossas atitudes e seus gestos estão sujeitos a diferenças regionais, por isso é necessário conhecer o público antes de usar algum gesto. Em muitos casos, a mão com as palmas viradas para cima dá ideia de honestidade e as palmas para baixo dão ideia de autoridade.

Gestos mais fortes e cheios de drama revelam a personalidade de V, seus golpes de caratê e sua habilidade com facas, e espadas também estão presentes em ambas as versões. Assim como nas outras personagens, que



têm as mesmas características dos quadrinhos usadas no filme, bem como seus gestos e personalidade.



(Fonte: V de Vingança – O filme, James McTeigue) (Fonte: V de Vingança, Alan Moore, p.14)

Nos quadrinhos acima é mostrada uma cena em que V luta contra policiais que tentam matá-lo, e como não conseguem, V os mata antes mesmo de trocarem os cartuchos de suas armas.

- Palavras

As palavras dependem muito da linguagem corporal do personagem, é preciso saber também em qual época se passa a história qual a bagagem cultural que o personagem carrega consigo.

No livro V de Vingança, o personagem principal V, tem um vocabulário cheio de poesia, ele sempre diz versos de textos como os de Shakespeare, MacBeth é um de seus favoritos. Muito politizado, V tem seus ideais e os demonstra com falas sempre muito poéticas.

Os outros personagens também têm um vocabulário muito interessante, Evey, por exemplo, no livro ela é uma moça de apenas 16 anos e seu vocabulário é um tanto mais “pobre”, já na versão fílmica Evey se mostra muito mais culta e seu vocabulário se torna mais rico, ela também tem interesse por Shakespeare assim como V.



3.2 Relato de uma experiência na *Maurício de Sousa Produções*

Ir ao escritório do Maurício de Sousa, onde toda a magia das histórias em quadrinhos é feita, foi uma experiência incrível, não foi muito difícil conseguir uma visita, tudo o que fiz foram algumas ligações e uns e-mails. Pronto, recebi um telefonema que me deixou muito feliz, era a Daniela uma das responsáveis pelos recursos humanos da empresa marcando o dia da minha visita.

Viajei para São Paulo um dia antes da visita para poder descansar, a minha visita estava marcada para o dia 13 de setembro às 10h. Fui recebida pela Débora Alckmin Cosceli, também do setor de recursos humanos. Muito simpática e atenciosa, ela me mostrou todos os andares do prédio onde se encontra a Maurício de Sousa Produções.

Pude ver o processo de criação todo, e é algo realmente incrível. Tudo é feito por desenhistas muito talentosos que sabem muito bem o modo como Maurício de Sousa faz os quadrinhos. Em primeiro lugar, é feito um roteiro, no qual os roteiristas contam as histórias com desenhos mais simplificados, determinando os planos e as expressões dos personagens, bem como os seus diálogos. Depois de aprovado, o roteiro vai para as mãos dos desenhistas que usam de seu conhecimento e talento para dar vida à história. Somente, então, são colocados os diálogos à mão livre com pena e tinta nanquim.

O letrista é quem define os balões para cada texto e formata o título da maneira que preferir. A arte-final é uma etapa importante, já que o arte-finalista é quem define os efeitos gráficos do desenho, dando vida aos detalhes, criando profundidade nos planos, efeitos de sombra e luz, isso tudo sempre seguindo à risca o padrão Maurício de Sousa.

O acabamentista determina o equilíbrio da página distribuindo os quadros, fazendo o contorno dos balões e a limpeza de vestígios de rascunho dos desenhos. Após essas correções, é hora de colocar as cores nos desenhos, nessa etapa é feita uma cópia reduzida da página, no tamanho aproximado da revista em quadrinhos para que os coloristas definam as cores dos objetos, cenários e personagens sempre obedecendo ao padrão.

Depois de todas as páginas serem aprovadas, a revista é montada e encaminhada à Editora Panini, para a publicação e distribuição.



O Maurício de Sousa tem as ideias das personagens, ele diz que é “invadido” pela personagem. Primeiro, ele criou o Bidu, que é símbolo da empresa até hoje, depois, veio o Franjinha, o Cebolinha, o Cascão e, por último, a Mônica.

Na elaboração dos quadrinhos é usado um programa japonês chamado *SAI*. Esse programa direciona-se mais para a turma da Mônica Jovem, que são em estilo de mangá e precisam de mais cuidado. As cores usadas nesse novo estilo do Maurício são mais frias, há muita iluminação também, as cores não são mais chapadas como nos originais. Veja a seguir um exemplo:



(FONTE: www.turmadamonicajovem.com.br, 2010)

Nos quadrinhos da Turma da Mônica Jovem, os personagens são os mesmo de sempre, apenas maiores e com conflitos, estilos diferentes. A Mônica, por exemplo, não é mais aquela menina que usava o vestido vermelho e que batia nos meninos com seu coelho, agora ela tem um guarda-roupa mais incrementado, mas não deixou de lado sua paixão pelo vermelho e continua com o gênio forte.



Mônica (FONTE: www.turmadamonicajovem.com.br , 2010)

O Cebolinha não fala mais “elado”, após inúmeras idas ao fonoaudiólogo ele superou esse problema de fala, agora ele é conhecido por Cebola.



Cebola (FONTE: www.turmadamonicajovem.com.br, 2010)



Já o Cascão continua não gostando muito de banho, mas com o tempo a turma foi fazendo sua cabeça e ele resolveu adotar esse costume “estranho” que a humanidade chama de higiene. Ele continua inteligente e muito criativo.



Cascão (FONTE: www.turmadamonica jovem.com.br, 2010)

Magali continua com um apetite de leão, mas agora faz uma dieta mais saudável, e faz exercícios aeróbicos. Sua paixão por gatos não diminuiu, pelo contrário aumentou.



Magali (FONTE: www.turmadamonica jovem.com.br, 2010)



A Turma da Mônica Jovem vem fazendo muito sucesso, e está crescendo (como já era de se esperar) e a tendência é só melhorar. Essa Turma é conhecida em 62 países das mais diferentes partes do mundo. Esses países têm o privilégio de conhecer a Turma da Mônica, através das histórias em quadrinhos, tiras de jornais, livros e outros tipos de publicações, vídeos, brinquedos, material escolar, séries de TV, peças teatrais e apresentação ao vivo dos bonecos, além de festivais de cinema, como o de Cannes, na França. Dentro desses países estão os Estados Unidos, México, Venezuela, Alemanha, Espanha, Grécia, Itália, Taiwan, Portugal, Holanda, Filipinas, Inglaterra etc.

3.2.1 Um pouco da história de Maurício de Sousa

Maurício de Sousa nasceu no Brasil, em uma pequena cidade do estado de São Paulo, chamada Santa Isabel, em outubro de 1935.

Seu pai era o poeta e barbeiro Antônio Maurício de Sousa, a mãe poetisa se chamava Petronilha Araújo de Sousa.

Com poucos meses, Maurício foi levado pela família para a vizinha cidade de Mogi das Cruzes, onde passou parte da infância. Outra parte foi vivida em São Paulo, onde seu pai trabalhou em estações de rádio algumas vezes.

Suas primeiras aulas foram no externato São Francisco, ao lado da Faculdade, no centro de São Paulo. Enquanto estudava, trabalhou em rádio, no interior, onde também ensaiou números de canto e dança. E para ajudar no orçamento doméstico, desenhava cartazes e pôsteres. Mas seu sonho era se dedicar ao desenho profissionalmente.

Chegou a fazer ilustrações para os jornais de Mogi, mas queria desenvolver técnica e arte. E para isso, precisava procurar grandes centros, onde editoras e jornais pudessem se interessar pelo seu trabalho.

Pegou amostras do que já havia feito e publicado e dirigiu-se para São Paulo em busca de emprego. Não conseguiu, mas havia uma vaga de repórter policial no jornal *Folha da Manhã*. E Maurício fez um teste para ocupar a vaga, e passou. Ficou cinco anos escrevendo reportagens policiais, mas chegou um



tempo em que tinha que decidir entre a polícia e a arte. Ficou com a velha paixão, a arte.

Criou uma série de tiras em quadrinhos com um cãozinho e seu dono – Bidu e Franjinha – e ofereceu o material para os redatores da *Folha*. As historietas foram aceitas e o jornalismo perdeu um repórter policial e ganhou um desenhista. Essa passagem deu-se em 1959.

Nos anos seguintes, Maurício criaria outras tiras de jornal – Cebolinha, Piteco, Chico Bento, Penadinho – e páginas tipo tablóide para publicação semanal. Para a distribuição desse material, Maurício criou um serviço de redistribuição que atingiu mais de 200 jornais ao fim de uma década.

Chegou, então, o tempo das revistas de banca. Em 1970, a *Mônica* foi lançada já com tiragem de 200 mil exemplares. Dois anos depois, apareceram a revista *Cebolinha* e, nos anos seguintes, as publicações do Chico Bento, *Cascão*, *Magali*, *Pelezinho* e outras.

Seus trabalhos começaram a ser conhecidos no exterior e em diversos países surgiram revistas com a *Turma da Mônica*. Mas chegou a década de 1980 e a invasão dos desenhos animados japoneses. Maurício ainda não tinha desenhos para a televisão e perdeu mercado.

Resolveu enfrentar o desafio e abriu um estúdio de animação – a *Black & White* – com mais de 70 artistas realizando oito longas-metragens. Estava preparado para a volta aos mercados perdidos, mas não contava com as dificuldades políticas e econômicas do país. A inflação impedia projetos a longo prazo, e a bilheteria sem controle dos cinemas que fazia evaporar quase 100% da receita, e o pior: havia a lei de reserva de mercado da informática que impedia o acesso à tecnologia de ponta necessária para a animação moderna.

Maurício, então, parou com o desenho animado e concentrou-se nas histórias em quadrinhos e em seu merchandising, até que a situação se normalizasse. Conseqüentemente, voltaram os planos de animação e outros projetos. E dentre esses projetos, após a criação do primeiro parque temático, o *Parque da Mônica*, no shopping *Eldorado*, em São Paulo, Maurício prevê a construção de outros inclusive no exterior.

Hoje, a *Turma da Mônica Jovem* é o seu maior lançamento e faz muito sucesso, com os mesmos personagens só um pouco diferentes, afinal estão na adolescência, e os personagens são no estilo mangá, e em preto e branco.



As revistas vendem milhões, o licenciamento é o mais poderoso do país e os estúdios estão produzindo desenhos animados para a televisão agora.

A Turma da Mônica e todos os demais personagens criados por Maurício de Sousa estão aí, mais fortes do que nunca, fornecendo uma mensagem carinhosa, alegre e descontraída, dirigida às crianças e aos adultos de todo o mundo que tenham alguns minutos para sorrir. (FONTE: www.monica.com.br).



CONCLUSÃO

De acordo com os elementos apresentados ao longo do presente estudo, pudemos concluir que tanto a história em quadrinhos, de Allan Moore, quanto o filme, feito por James McTeigue, tem elementos atrativos para o leitor, que com ambos se identifica.

Como o filme foi conhecido por nós antes dos quadrinhos, pudemos perceber as diferenças. A mesma essência da obra original pôde ser notada na obra fílmica, apesar de se passarem em tempos diferentes. A visão política de cada uma é muito bem retratada, se trata de uma história cheia de mistério e muitos ideais.

Concluimos que, no filme, a história não perdeu sua identidade original proveniente dos quadrinhos. Assim, mesmo tendo sido adaptada não perdeu o sentido da história original. No filme, o diretor James, conseguiu captar a essência das personagens, ele deixou a história mais rica e acrescentou detalhes que não existiam no livro.

James ainda mudou um pouco a personalidade de uma das protagonistas; Evey Hammond, no livro, era uma menina ingênua de apenas 16 anos, já no filme, ela é uma moça madura e inteligente. Essa mudança deu uma enriquecida no roteiro e na história. Vale destacar que, justamente, esta opção do diretor revela o caráter da adaptação que, enquanto processo criativo de produção cultural, admite um olhar diferenciado afinado àquele que a produz.

Muitas são as semelhanças existentes entre a linguagem de ambas produções. Dos pontos comuns entre elas podemos citar: cortes, planos, enquadramentos e emprego das cores, sobretudo, no que diz respeito ao uso das luzes e das sombras.

Com sua adaptação para o cinema, o filme *V de Vingança* se tornou um *live-action* famoso, mantendo sua essência foi muito bem aceito pelo público que tanto conhecia a versão original em quadrinhos, quanto por aquele que só conheceu a versão fílmica. Essa aceitação pôde ser verificada pelas bilheterias, pois quando o filme foi lançado, arrecadou US\$ 26,1 milhões na primeira semana. (FONTE: <<http://www.obaoba.com.br/brasil/magazine/v-de-vinganca-lidera-as-bilheterias-norte-americana>>)



A partir da análise dos elementos que compõe os quadrinhos em comparação com o filme, constatamos que a maioria desses elementos foi usada no filme de forma a manter certa fidelidade com o original, o que permitiu a presença forte da estética utilizada no filme, bem parecida com a dos quadrinhos.

Enfim, mesmo contendo um enredo mais comercial que o dos quadrinhos, o filme conseguiu manter a identidade original do livro. O roteiro do filme foi adaptado e conseguiu manter a essência do livro. Podemos deduzir, então, que a hipótese de que uma obra não perde suas qualidades literárias quando transposta para o cinema é válida. O bom trabalho do roteirista e do diretor em uma adaptação revela-a como um produto cultural dotado de validade estética.

Com este trabalho, vimos que uma obra adaptada para o cinema, mesmo quando destinada à massa, pode apresentar um tratamento estético. No caso, concluímos que a obra de Alan Moore, V de Vingança, possui elementos que a tornam atraente para seu público e estes elementos foram mantidos na sua transposição para o cinema.

No filme de James McTeigue a história foi reduzida e houve simplificação de elementos, sem perder a essência da narrativa, o seu final também foi modificado com um pouco mais de romance do que nos quadrinhos. O filme todo na verdade tem um pouco de romance, a relação de Evey e V no filme se mostra mais rica e intensa que nos quadrinhos.



ANEXO I



Questionário usado na visita ao Maurício de Sousa Produções:

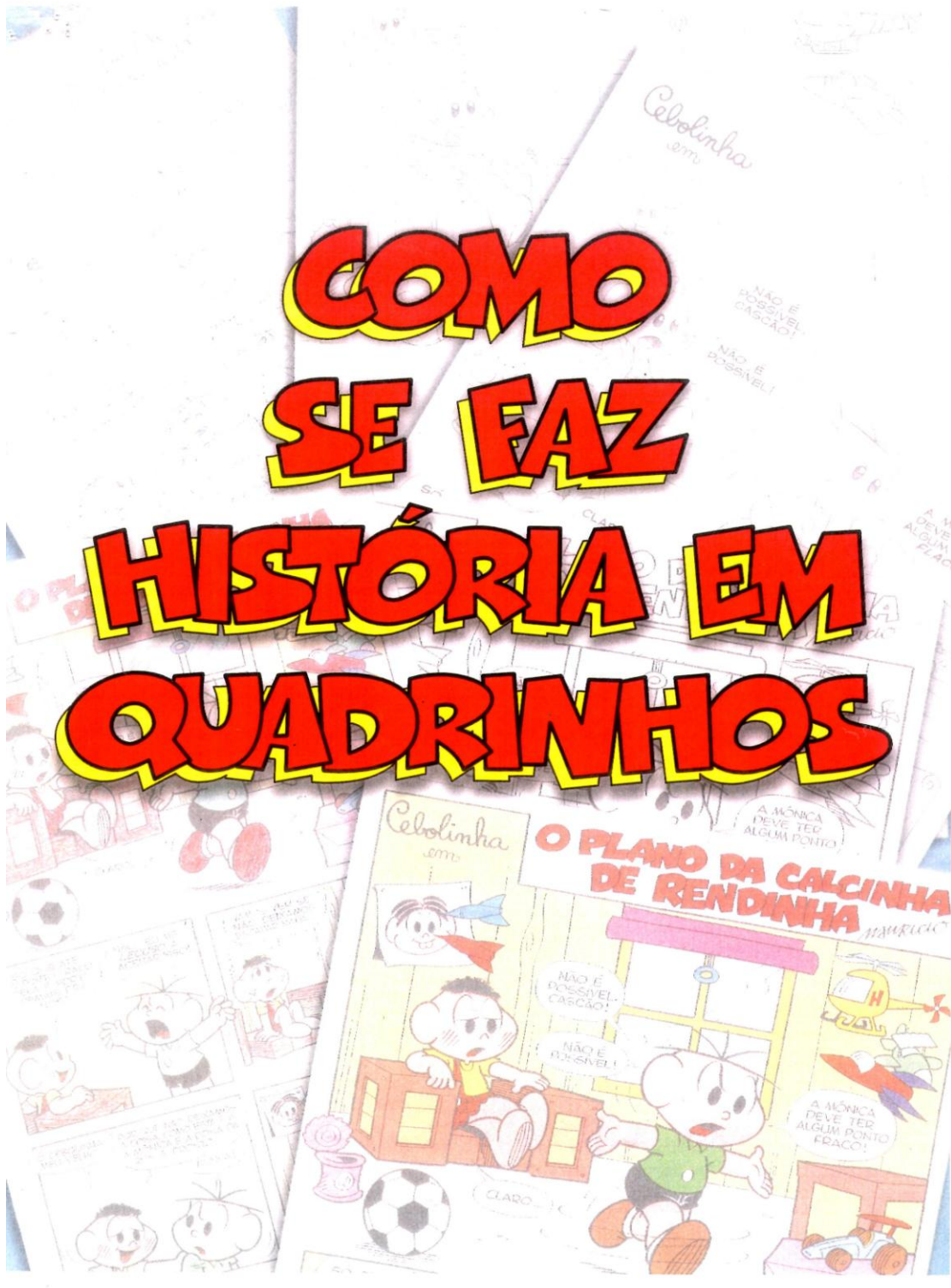
- 1- Como funciona o processo criativo?
- 2- Existe um tipo de treinamento para os desenhistas conseguirem fazer os desenhos no padrão Maurício de Sousa?
- 3- Como os personagens foram surgindo?
- 4- Qual o programa usado para digitalizar os quadrinhos?
- 5- Como foi essa transição dos quadrinhos para o cinema, e conseqüentemente para a televisão?
- 6- Para quantos países a Turma da Mônica é importada? E quais são estes países.
- 7- Fale-me sobre a história de vida do Maurício de Sousa.



ANEXO II



COMO SE FAZ HISTÓRIA EM QUADRINHOS





COMO SE FAZ HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Desde que surge a idéia, até o último retoque, uma história em quadrinhos passa por várias etapas: roteiro, desenho, letras, arte-final, acabamento, estudo de cores e revisão.

Todo o processo é desenvolvido por uma grande equipe de profissionais, altamente qualificados, que trabalham em total integração e harmonia.

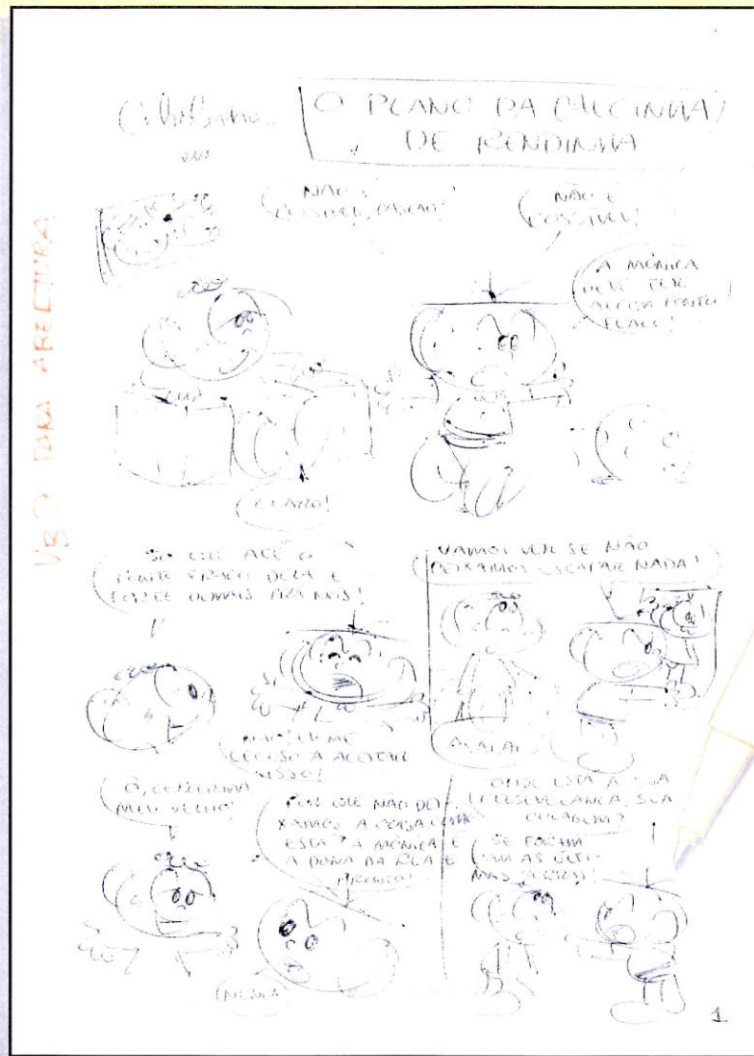


• Roteiro

As histórias surgem das experiências do dia-a-dia dos roteiristas, das informações obtidas através de pesquisas e da criatividade de cada um deles.

O roteirista cria a história e a transmite através de desenhos simplificados, determinando planos, expressões e diálogos entre os personagens, assim como o título da história. Essas indicações são importantes para que o desenhista execute com perfeição a história imaginada pelo roteirista.

Todos os roteiros são analisados por Mauricio, que os aprova ou sugere alterações. Em seguida, são encaminhados ao desenhista.





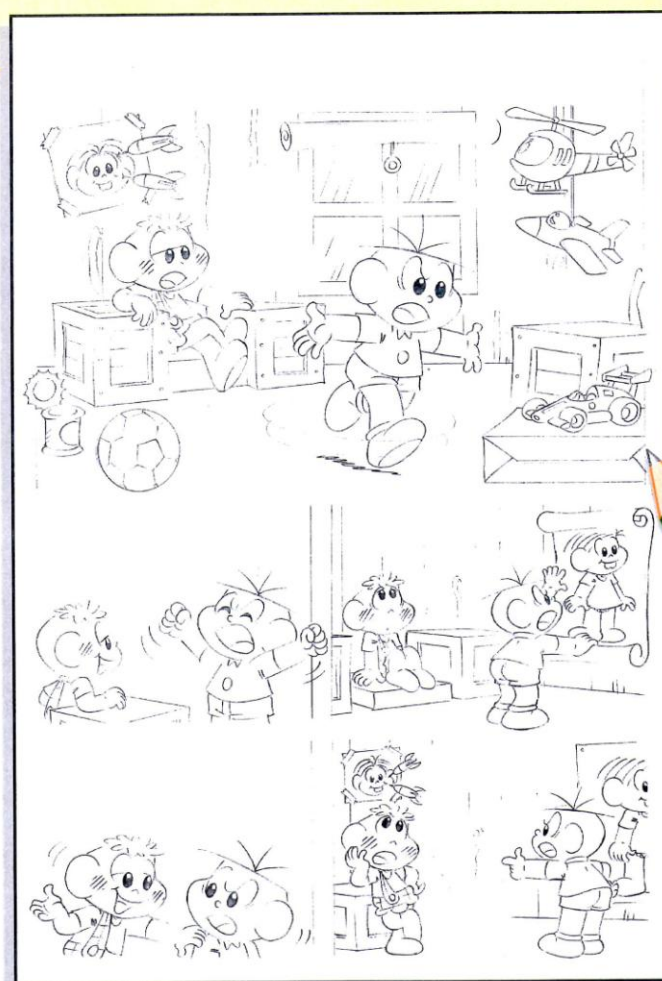
• Desenho

Seguindo as indicações do roteiro aprovado, o desenhista usa seu talento e criatividade para dar vida à história, criando o lay-out da página, os cenários, as expressões dos personagens, enfim, dando movimento e ação às cenas.

Os desenhos são feitos em um papel alemão especial (Schoeller), na medida de 32cm x 46cm. Esse tamanho-padrão permite ao desenhista enriquecer a cena através do desenho de pequenos detalhes e facilita o desenvolvimento das etapas seguintes do roteiro.

Os desenhos obedecem ao padrão Mauricio de Sousa, isto é, os personagens devem estar nas proporções corretas, os traços arredondados, e de acordo com as características de cada turma.

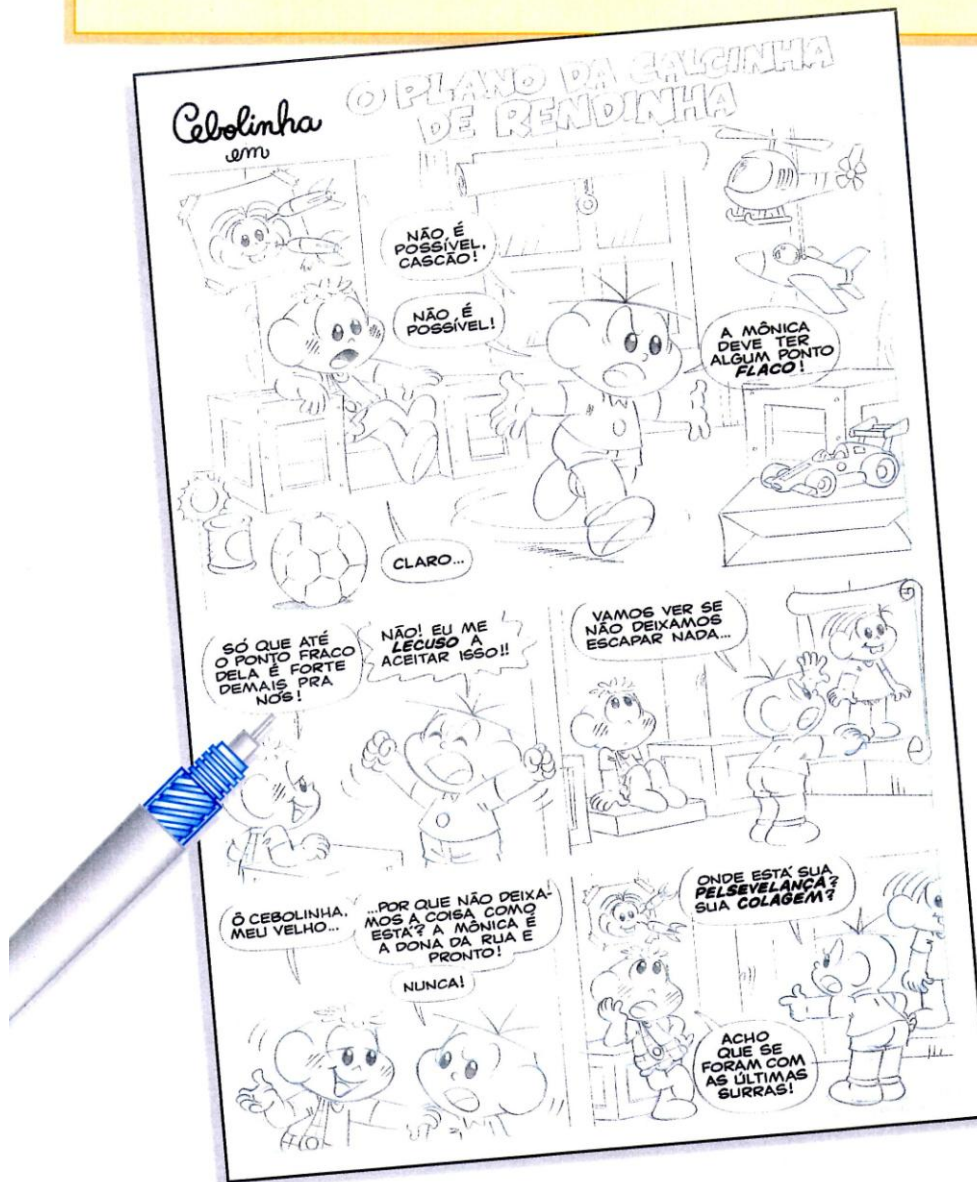
Para assimilar a técnica e o estilo de Mauricio de Sousa os desenhistas passam por um estágio, onde cada etapa do aprendizado é supervisionada.





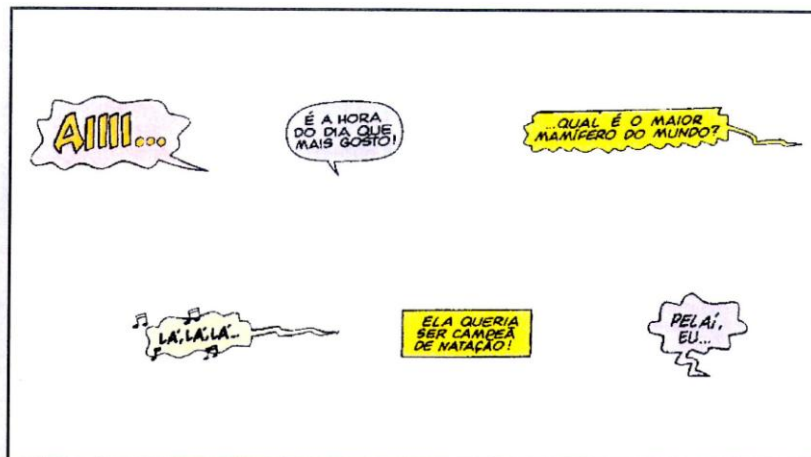
• Letras

As letras são feitas à mão livre, com pena e tinta nanquim. Todas seguem o mesmo tamanho e padrão, facilitando assim, a leitura dos balões.





Cabe ao letrista definir os balões para cada texto, pois o formato do balão enriquece a fala, enfatiza situações, sugere ação, etc.

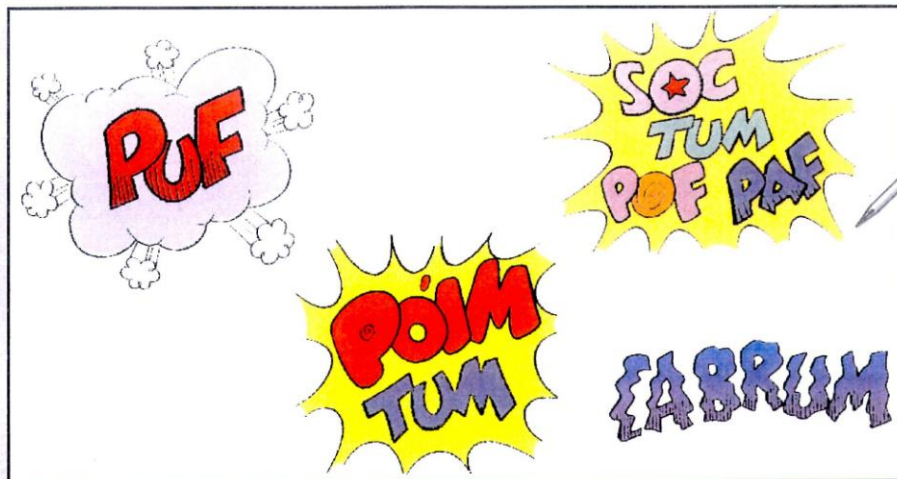


Os títulos das histórias também são desenhados pelo letrista. O tamanho, a forma e a disposição das letras de um título devem ser criativos e sugestivos, de forma a incentivar a leitura da história.

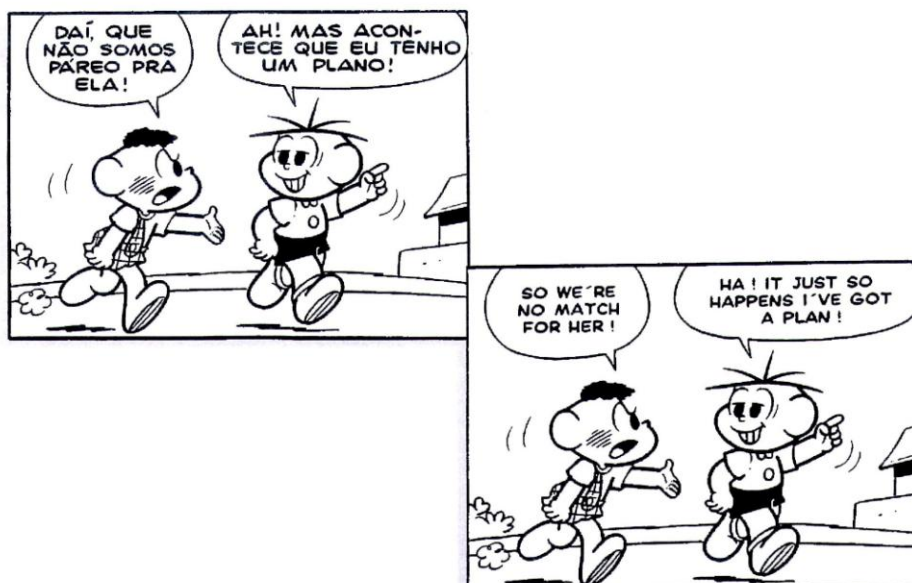




Além dos textos dos balões e dos títulos, o letrista também faz as letras das onomatopéias – um importante recurso utilizado em quadrinhos, que substitui os sons e dá mais força às histórias.



Para as publicações no exterior, utiliza-se os recursos da computação. Os textos dos balões em português são apagados e substituídos, no computador, pelo idioma do país onde a história será publicada.



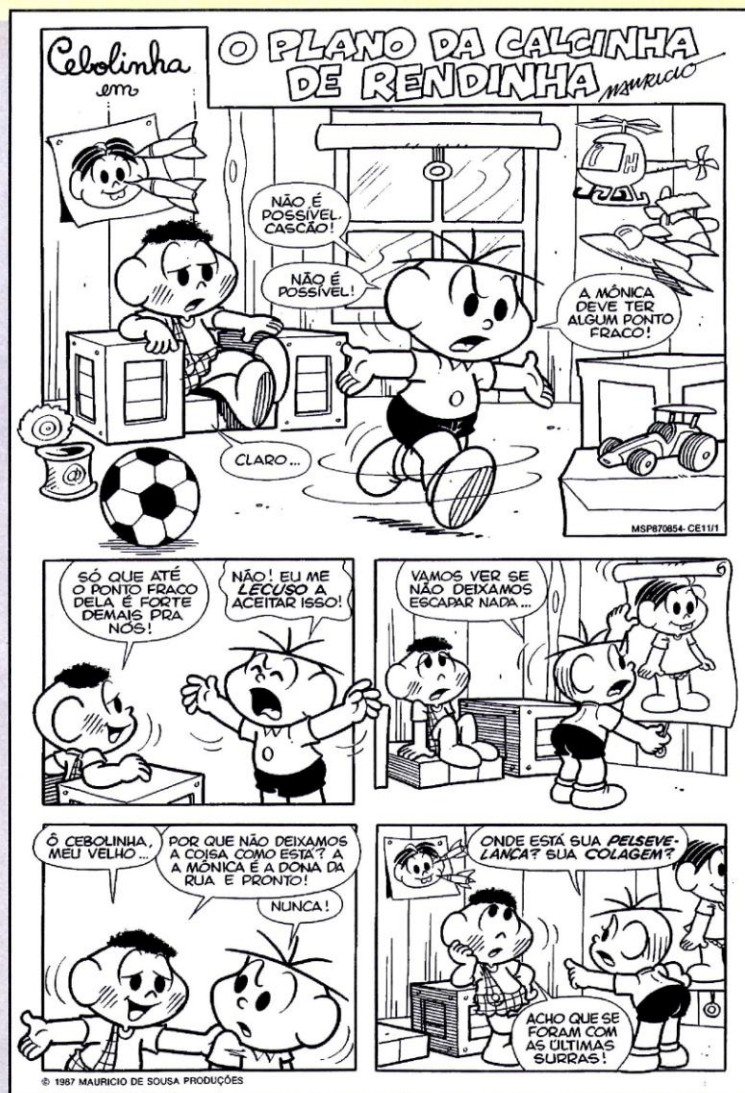


• Arte-final

A arte-final é uma etapa importante no processo de produção de uma história em quadrinhos. É o arte-finalista quem define e ressalta os efeitos gráficos do desenho, através das várias espessuras dos traços, que são feitos com penas especiais e tinta nanquim.

O arte-finalista cria a sensação de profundidade dos planos, os efeitos de sombra e luz e a textura dos cenários e objetos.

A arte-final também deve ser executada de acordo com o padrão Maurício de Sousa, ou seja, cada turma de personagens tem um estilo próprio, o que exige arte-final específica.





• Acabamento

O acabamentista determina o equilíbrio da página, distribuindo os quadros, fazendo o contorno dos balões e a limpeza da página. Com borracha branca, macia, são apagados todos os vestígios de rascunho dos desenhos.

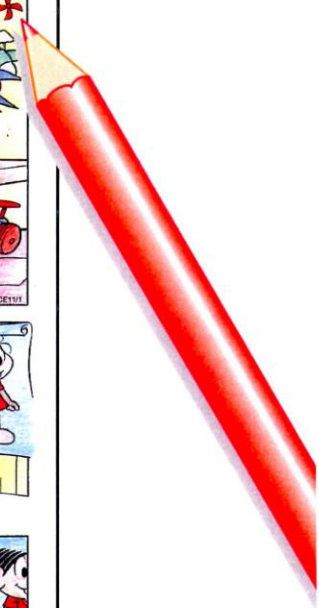
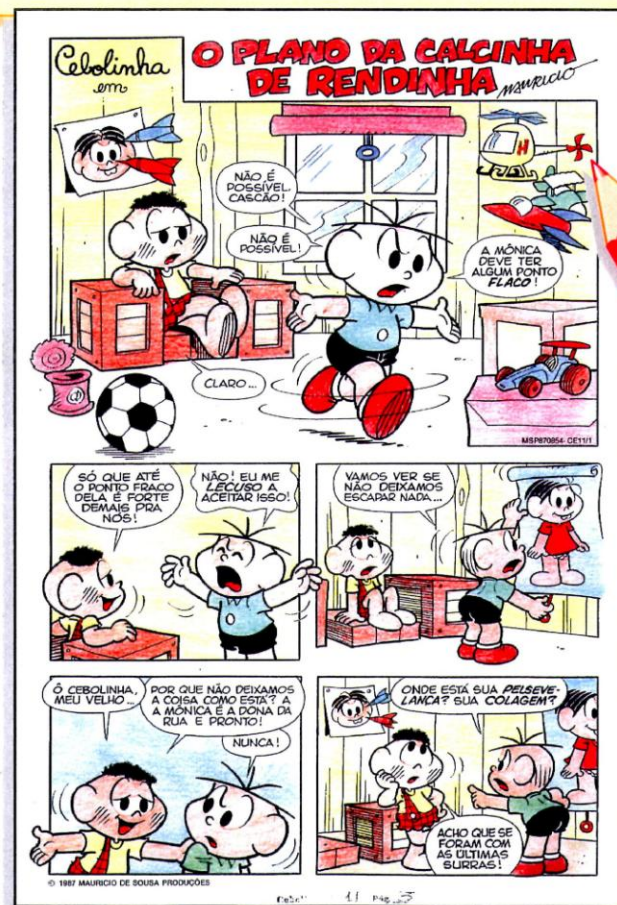
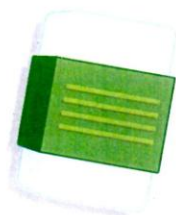
• Cor

Depois de arte-finalizada e de passar pelo processo de acabamento, é feita uma cópia reduzida da página, no tamanho aproximado da revista em quadrinhos, para que as coloristas definam as cores dos objetos, cenários e personagens secundários.

Os personagens principais já têm suas cores definidas, que os caracterizam e facilitam sua identificação.

As cores são definidas de acordo com a ação da história e as combinações são feitas de maneira a deixar a leitura mais agradável.

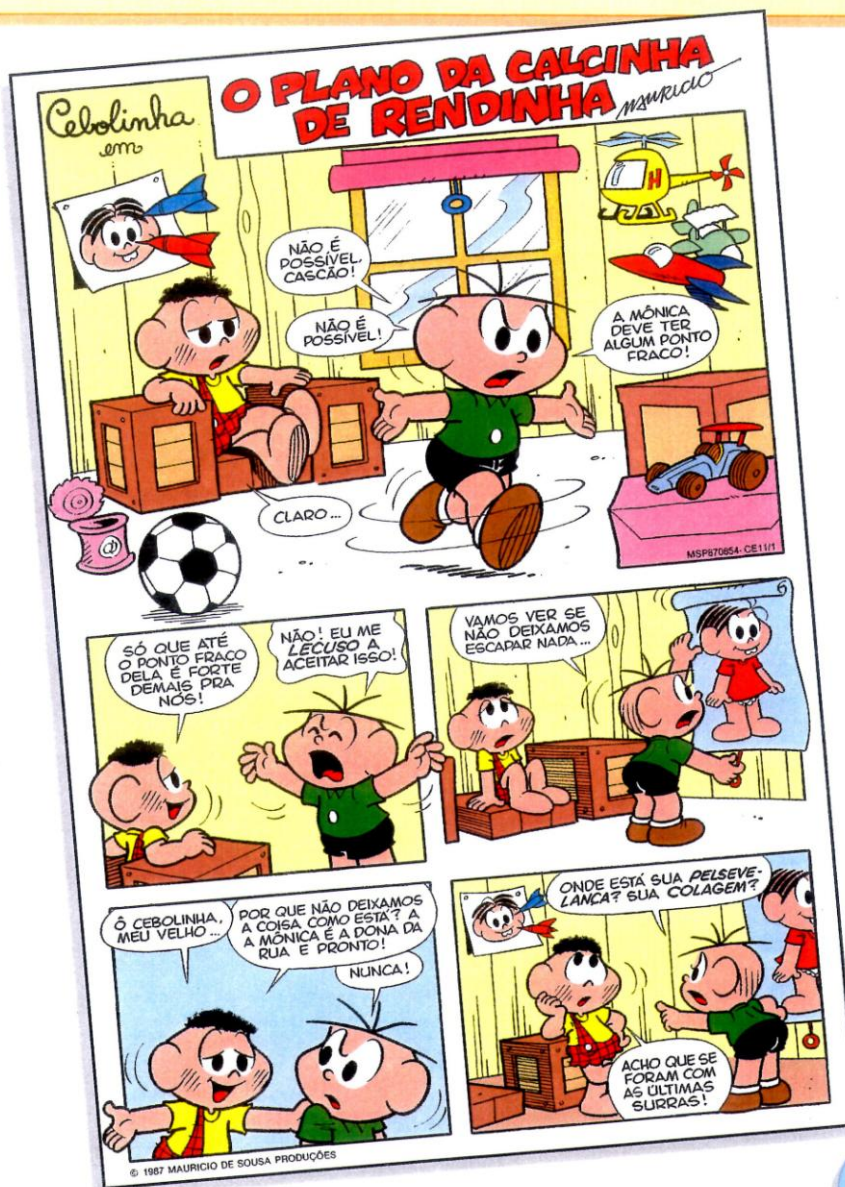
A indicação das cores é feita com lápis de cor comum. A seguir, são codificadas para servir de referência no processo de impressão das revistas.





• Revisão

Cada uma das etapas do processo de criação de uma história em quadrinhos passa por cuidadosa revisão. Todas as páginas são analisadas, revisadas e corrigidas. Aprovadas todas as páginas, a revista é montada e encaminhada à Editora Globo, para publicação e distribuição.





Referências

- MOORE, Alan. **V de Vinçança**. São Paulo: Panini Comics, 1988.
- AVERBUCK, Ligia. **Literatura em Tempo de Cultura de Massa**. São Paulo: Nobel, 2003.
- CIRNE, Moacy. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- COELHO, Teixeira. **O Que é Indústria Cultural**. 16.ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.
- COSTA, Antonio. **Compreender o Cinema**. 2.ed. São Paulo: Globo, 1989.
- HOWARD, David. **Teoria e prática do roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão**. São Paulo: Globo, 1996.
- IANNONE, Leila Rentroia; IANNONE, Roberto Antonio. **O Mundo das Histórias em Quadrinhos**. São Paulo: Moderna, 1994.
- MADRUGA, Laura Laíz Simoni;GRANGEIA, Lilian Ferreira. **Crepúsculo, de Stephenie Meyer, obra literária ou produto de mercado**. Março, 2009, 120p. Trabalho de Conclusão do Curso de Publicidade e Propaganda. Fundação Educacional do Município de Assis (Fema)/Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis (Imesa), Assis, 2009.
- MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.
- MARTINES, Aline. **Adaptação da Obra Literária *Moça com Brinco de Pérola* para o cinema: Produto Cultural ou Banalização da Cultura**. Novembro, 2007,162 p. Trabalho de Conclusão do Curso de Publicidade e Propaganda apresentado como requisito parcial para aprovação do curso de Publicidade e Propaganda (TCC). Fundação Educacional do Município de Assis (Fema)/ Instituto Municipal de Ensino Superior de Assis (Imesa), Assis, 2007.
- METZ, Christian. **A Significação no Cinema**. São Paulo: Perspectiva, 2006.
- PELLEGRINI, Tânia et al. **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Senac São Paulo: Instituto Itaú Cultural, 2003. 144p.
- MCCLOUD, Scott. **Desenhando Quadrinhos**. M. Books do Brasil Editora Ltda., 2008.
- XAVIER, Carlos; ZUPARDO, Eveleine. **Entregando o “ouro” para os mocinhos: o roteiro da comunicação empresarial: uma ferramenta para o endomarketing**. São Paulo: Zennex Publishng, 2004.
- RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2007.



Referências Eletrônicas

A TRANSPOSIÇÃO DO HERÓI EM “V DE VINGANÇA”. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2009/resumos/R16-0847-.pdf>>.

Acesso em: 25 fev. 2010.

COMENTÁRIOS FEITOS POR Carlos Cyrino (07 de abril de 2006). Disponível em:

<http://www.delfos.jor.br/conteudos/index_interna.php?id=791&id_secao=3&id_subsecao=9>. Acesso em: 11 ago. 2010.

COMENTÁRIOS FEITOS POR Waldomiro Vergueiro (05 de Abril de 2006).

Disponível em: < <http://www.omelete.com.br/quadrinhos/alan-moore-biografia-e-obra-comentada/>>. Acesso em: 07 ago. 2010.

FICHA TÉCNICA DO FILME. Disponível em:

<<http://www.adorocinema.com/filmes/v-de-vinganca/>>. Acesso em: 12 ago. 2010.

IMAGENS DE JAMES MCTEIGUE. Disponível em:

<<http://www.imdb.com/media/rm4026702336/nm0574625>>. Acesso em: 15 ago. 2010.

SOBRE JAMES MCTEIGUE. Disponível em:

<<http://www.tribute.ca/people/James+McTeigue/14001>>. Acesso em: 12 ago. 2010.

IMAGEM V DE VINGANÇA. Disponível em: <

<http://www.liberal.com.br/blogs/blogna/2008/07/v-de-vingana-e-o-mundo.html>>.

Acesso em 12 ago. 2010.

BILHETERIA DO FILME. Disponível em:

<<http://www.obaoba.com.br/brasil/magazine/v-de-vinganca-lidera-as-bilheterias-norte-americana>>. Acessado em 25 out. 2010.