

O sistema de licenciamento e o sistema subversivo sob a perspectiva da tradução – o exemplo da *graphic novel V for Vendetta*

The licensing system and the subversive systems under the perspective of translation – the example of the graphic novel *V for Vendetta*

João Batista Freitas Cardoso¹
jbfcardoso@uol.com.br

RESUMO

O objetivo do artigo é estabelecer a comparação entre o processo de tradução de textos no sistema de licenciamento e o processo de tradução de textos no sistema subversivo, com vista a compreender as diferentes formas de aplicação e apropriação de figuras licenciadas. Entende-se que a apropriação, diferente da aplicação autorizada, refere-se à prática de se apoderar de elementos de obras alheias e subverter as normas de reprodução e uso de imagens protegidas por *copyright*. O estudo apoia-se no conceito de Tradução desenvolvido por Lotman, pois parte do princípio de que ambos os sistemas constituem estruturas particulares de relações entre elementos que formam um todo ordenado. Para analisar as dinâmicas de aplicações e apropriações, selecionou-se como *corpus* de análise o signo-máscara da *graphic novel V for Vendetta*, que apresenta diversas formas de traduções. Nota-se que, apesar da improbabilidade de um texto traduzido possibilitar a recuperação plena de seu texto original, no sistema de licenciamento existe o interesse, e maior condição, de reversibilidade dos textos, já que visa o reconhecimento por parte de seu público. Por outro lado, observa-se que os sistemas subversivos tendem a ressignificar o texto base apresentando características de irreversibilidade, não permitindo a recuperação do texto original, porque não tem em vista esse propósito.

Palavras chave: licenciamento; apropriação; personagem; tradução.

ABSTRACT

The objective of the article is to establish the comparison between the text translation process in licensing systems and the text translation process in subversive systems, aiming the understanding of different forms of usage and appropriation of licensed figures. It is understood that the appropriation, differently from authorized usage, refers to the practice of claiming elements of someone else's artwork and subverting the reproduction norms and the usage of copyright-protected images. The study supports itself in the concept of Translation developed by Lotman, because it is given that both systems constitute particular structures of relationship between elements that form a whole. To analyze the dynamics of usage and appropriation, it was selected as the analysis corpus the mask-sign of the graphic novel *V for Vendetta*, which presents diverse translation forms. Despite the improbability of a translated text enabling the plentiful recuperation of the original text, it is noted that in the licensing system there is the interest and more capability of reversing the texts, as the aim is to be recognized by part of the public. On the other side, it is observed that the subversive systems tend to resignify the base text by presenting irreversible characteristics, not allowing the recuperation of the original text, because the subversive systems do not have that as a purpose.

Keywords: licensing; appropriation; character; translation.

¹ Universidade Municipal de São Caetano do Sul (UFCS). Rua Santo Antonio, 50 - Centro, São Caetano do Sul/SP.

Introdução

Uso de personagens por outros sistemas, para promoção de marcas, serviços e produtos é uma prática bastante comum desde o final do séc. XIX, quando surgiram nos jornais estadunidenses as *comic strips* (GORDON, 1998) – chamadas no Brasil de “tirinhas”, sequência reduzida de quadros de uma história em quadrinhos (HQ). Em meados do século XX, os personagens já eram exibidos em diferentes meios de comunicação (revistas, cinema e TV), negócios relacionados ao entretenimento (parques, brinquedos, games, figurinhas colecionáveis etc.), produções artísticas (teatro, pintura e escultura) e diferentes áreas de licenciamento (vestuário, adereço, decoração, mobiliário ou embalagem de alimento).

Atualmente, os personagens licenciados são tratados como marcas que devem ser administradas com cautela, para que suas identidades não se percam em meio aos diferentes produtos comercializados. Essas identidades são determinadas por meio dos *style guides*, manuais impressos ou digitais que orientam a aplicação das figuras dos personagens e de elementos gráficos relacionados a esses (cores, formas, letras). Esses guias visam manter o máximo controle sobre a reprodução da figura e, conseqüentemente, sobre suas características identitárias mais marcantes. Nesse sentido, os personagens são exibidos em poses ou expressões já conhecidas, por serem usualmente reproduzidas nas narrativas seriadas. Assim, acredita-se que os fãs poderão reconhecer nas figuras impressas em mochilas, camisetas ou capas de cadernos seus personagens favoritos. Diversos estudos apontam a relevância de uso dos personagens nos pro-

duto, ações de marketing e comunicações publicitárias. Entende-se que a figura do personagem – e em especial a sua identidade – agrega significado às marcas estabelecendo conexões emocionais com os consumidores (HOLLIS, 2015; LIAO; LIU; PI; LIU, 2011; GARRETSON; NIEDRICH, 2004; PHILLIPS, 1996).

A definição da identidade do personagem, nos *style guides*, se dá, principalmente, por meio dos signos visuais. São os elementos básicos (formas, cores, texturas etc.) e figurativos (roupas, expressões, gestos etc.) que possibilitam à imagem do personagem expressar uma ideia em produtos diversos, sem vir acompanhada, muitas vezes, de nenhum signo verbal. Essa configuração gráfica esquemática, combinada ao aspecto psíquico limitado do personagem, é que habilita esse tipo de imagem a representar algo fora do contexto da narrativa seriada (AUTOR, 2015).



Figura 1. a) Grafite na Avenida do Estado, São Paulo; c) Estampa de camiseta.

Fonte: do autor

Entretanto, tais figuras, que possuem direitos assegurados, comumente são tomadas como domínio público para disseminar ideias, particulares ou coletivas, que não estão alinhadas aos interesses das detentoras das marcas. Nesse processo, os significados transitam, analogamente ao que sugere Silverstone (2014), dos espaços privados para os públicos. Na mistura com outros códigos culturais, tal prática, que subverte a lógica comercial, tende a ressignificar essas figuras e, por meio de uma série de traduções, alterar a identidade estabelecida ou, em seu limite, criar uma nova.

Frente a essa problemática, o objetivo deste artigo é comparar os processos de traduções de textos no sistema de licenciamento com textos no sistema subversivo, para compreender as diferentes formas de aplicação e apropriação de figuras licenciadas. Neste estudo, entende-se que a apropriação, diferente da aplicação autorizada, refere-se à prática de se apoderar de elementos de obras alheias com fins de ressignificação – logo, este trabalho não aborda a prática da pirataria, em que apropriação, na maioria das vezes, não tem o objetivo de mudar o significado da figura apropriada. Neste sentido, o sistema subversivo estaria em oposição ao sistema de licenciamento, pois se mostra como uma forma de adulteração às regras impostas pelas normas de licenciamento, à medida que corrompe os significados de imagens protegidas por direito autoral. Assim, subversivo, refere-se unicamente ao uso de imagens protegidas por *copyright* com subversão das normas de reprodução. De acordo com Bartholomew (2000), não há um limite muito claro entre o uso aceitável da apropriação de uma ideia geral de um personagem e a cópia ilegal de uma expressão única desenvolvida por outro autor. Prova disso é que uma das leis de direito autoral mais antiga do mundo, a estadunidense, de 1790, não aborda de maneira explícita a questão da proteção de personagens licenciados, ficando por conta dos tribunais determinarem se um personagem utilizado em outro contexto, fora da narrativa original, estaria protegido (LALOR, 1995). O problema é que, mesmo fora da narrativa ficcional – ou: principalmente fora da narrativa ficcional – a imagem do personagem tem altos valores comerciais e simbólicos. Assim, tanto o criador do personagem quando as empresas que promovem e exploram sua imagem, por meio de contratos de licenciamento, procuram proteger tal figura de usos considerados indevidos.

Neste estudo, parte-se do princípio de que os sistemas regulados, autorizados, e os sistemas subversivos, não autorizados, constituem estruturas particulares de relações entre elementos que formam um todo ordenado. Para

compreender essas relações, o estudo apoia-se no conceito de tradução desenvolvido por Lotman (1996; 1998). Para ele, a estrutura de qualquer sistema se baseia nas relações entre elementos que formam um todo ordenado. Assim, o sistema de licenciamento e o sistema subversivo constituem estruturas particulares de relações sócio-culturais.

Como *corpus* de análise foi selecionado o personagem principal da *graphic novel V for Vendetta*, de Alan Moore e David Lloyd, que gerou diferentes modos de transposição, tanto para sistemas regulados, licenciados (como o filme dirigido por James McTeigue e as máscaras comercializadas pela Warner Bros.), quanto para sistemas subversivos (como o vídeo do coletivo *Anonymous* divulgado no Youtube em 2008 e o uso da máscara nas manifestações relacionadas ao *Occupy Movement*, na primeira metade da década de 2010).

O Personagem V no sistema de licenciamento

V for Vendetta é uma *graphic novel* publicada inicialmente pela editora britânica Warrior, em 1982, e finalizada pela DC Comics, do grupo Warner Bros., em 1988. Em 2005 foi lançada, pela própria Warner, a adaptação da história para o cinema.

Grosso modo, a história se baseia na luta de um anarquista (V) contra um governo fascista e totalitário. Para esconder sua deformidade, V usa uma máscara inspirada na efigie do soldado católico Guy Fawkes que, na chamada *The Gunpowder Plot* (1605), tentou explodir o parlamento britânico e matar o rei protestante Jaime I – na noite de 5 de novembro se comemora na Grã-Bretanha o *Guy Fawkes Nighth*, onde são queimadas máscaras que representam o conspirador.

Em artigo publicado pela Warrior em 1983, na fase inicial e inacabada da série, Moore narra algumas passagens que marcaram a criação do personagem. Em meados da década de 1970, ele apresentou a DC Comics um personagem extravagante, um terrorista denominado “The Doll”, que lutava contra um estado totalitário usando maquiagem branca. A proposta não foi aprovada e ele só retomou o projeto no início da década de 1980, quando Lloyd o convidou para trabalhar na Warrior. Após algumas tentativas de desenvolvimento do aspecto visual do personagem, Lloyd escreveu a Moore: “[...], por que não o retratamos como um Guy Fawkes ressuscitado, completo com uma daquelas máscaras de papel machê, de capa e chapéu cônico? Ele ficaria bizarro e daria a Guy Fawkes a imagem que ele merecia todos esses anos” (*apud*

Moore, 2005 [1983], p. 274. Tradução nossa).

Para Guimarães (2012), ao adotar a imagem de Fawkes, Moore e Lloyd transformaram a personalidade histórica em um anti-herói pós-moderno.

O anti-herói de Alan Moore é um ser sem conflito, que procura ajustar as contas com os que destruíram sua família e o transformaram em alguém obrigado a esconder o rosto e as mãos, profundamente deformados; um ser destinado à solidão e que cultiva utopias românticas em torno do ideal de liberdade [...]. Poderíamos considerá-lo um anti-herói, um personagem típico dos tempos modernos, que subverte o status quo e que transita com facilidade na tênue linha entre o certo e o errado, entre o pecado e virtude. (p. 100)

De modo geral, a identidade de um personagem é também definida por meio de suas ações e comportamento. Em diversos momentos da narrativa, V demonstra erudição e conhecimento dos diferentes tipos de artes: pintura, escultura, música, teatro e literatura. A sensibilidade do personagem também se revela em sua admiração pelas rosas raras que cultiva. Por outro lado, essas mesmas rosas desvelam o lado violento e insensível do protagonista. Lado esse que predomina em atos de terrorismo, tortura e assassinato, contra seus inimigos e também aliados. Esse paradoxo revela a complexidade de sua identidade:

Extremamente culto e com gosto refinado, não está preocupado com o politicamente correto, não tem piedade nem remorsos e não hesita em utilizar quaisquer métodos que julgue adequados para atingir seus objetivos, com extrema frieza e lucidez. (GUIMARÃES, 2012, p. 107-108)

O conflito entre o desejo de vingança pessoal e o senso de justiça comum se revela em suas falas: “Eu sou o rei do século XX. Eu sou o bicho-papão. O vilão... a ovelha negra da família” (2005, p. 13. Tradução nossa); “Todo mundo é especial. Todo o mundo. Todo mundo é um herói, um amante, um tolo, um vilão” (2005, p. 26. Tradução nossa); “Não há carne ou sangue dentro dessa capa para matar. Há apenas uma ideia. Ideias são à prova de balas” (2005, p. 236. Tradução nossa).

A concepção visual desse personagem, elemento essencial na construção da identidade, se fundamenta, em grande parte, no figurino. Suas roupas se baseiam em estereótipos de vestimentas europeias do século XVII

usadas pelos puritanos: roupas escuras; casaca comprida, abaixo da cintura, com gola alta; capa, também com gola alta, cobrindo todo o corpo; chapéu com copa cônica alongada; botas com cano longo. Essas roupas estariam associadas a uma posição social e a convicções religiosas. Mantendo algumas dessas características, em seu traje usual, a figura de Lloyd lembra as gravuras produzidas no século XIX pelo caricaturista e ilustrador inglês George Cruikshank para a novela *Guy Fawkes* (1840-1841).

Acrescenta-se à caracterização do personagem, a peruca, em cor castanho escuro, com franja e corte reto na altura dos ombros – mais comprida que os cabelos dos puritanos do século XVII –, e a máscara, que mantém certa semelhança com a efígie de Fawkes exibida em pinturas, gravuras e nas máscaras de papel machê utilizadas nas festas populares do *Guy Fawkes Night*.

O sorriso irônico, que aparece discretamente no retrato feito pelo editor e gravurista holandês Crispijn van de Passe, em 1605, é acentuado na máscara desenhada por Lloyd, que mantém a maquiagem branca, como proposto por Moore para o personagem “The Doll”.

Estereótipo no gênero “heróis”, a máscara é o elemento mais significativo na construção da identidade desse personagem. Essa importância fica evidente nas capas das edições: o volume 1 da edição publicada pela DC Comics (1988) mostra um camarim com vestimentas do personagem penduradas, estando em destaque a máscara e a peruca; na coletânea de 2005, a capa exibe em close a máscara e parte do chapéu.

Etimologicamente, o termo máscara está associado diretamente ao termo *persona*, que se refere a uma imagem com que a pessoa se apresenta em público. Para Maffesoli a *persona* é a representação de um papel no âmbito social, “mudando o seu figurino, ela vai, de acordo com seus gostos (sexuais, culturais, religiosos, amicais), assumir o seu lugar a cada dia, nas diversas peças do *theatrum mundi*” (1998, p. 108).

Nesse sentido, a máscara, como um adereço que cobre o rosto para ocultar a identidade, serve também para apresentar uma nova *persona*. De acordo com Guimarães, “na literatura, nos quadrinhos e no cinema, esses heróis com seus duplos e suas máscaras expressam as faces complementares do ser humano, alegorizam a essência através de uma segunda aparência e viabilizam a busca da realização de ideias” (2012, p. 124).

Na adaptação feita para o cinema, apesar de se verificarem muitas diferenças em relação à estrutura narrativa e algumas em relação ao figurino, a máscara, que é o principal elemento de identidade do personagem e o



Figura 2. a) ilustração cromwellian man (1649-1660); b) gravura de Cruikshank para a novela Guy Fawkes; c) ilustração de Lloyd para a série V.

Fonte: a) <http://www.gutenberg.org/files/33020/33020-h/33020-h.htm>; b) <http://www.museumoflondonprints.com/image/1085273/george-cruikshank-guy-fawkes-in-ordsall-cave-1841>; c) Vertigo, 2005.



Figura 3. Ilustração de Passe (séc. XVII).

Fonte: <https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw00381/The-Gunpowder-Plot-Conspirators-1605?LinkID=mp14937&role=art&rNo=0>

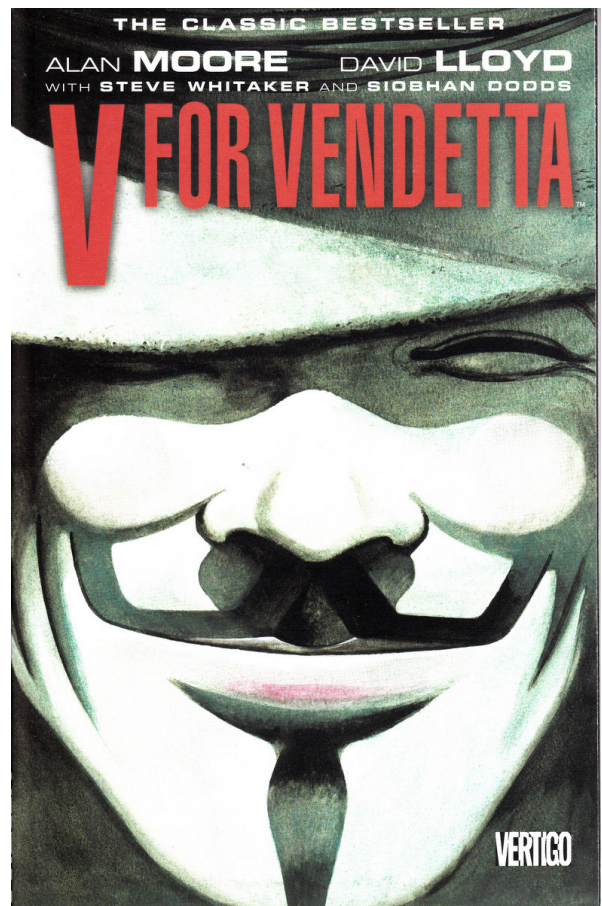


Figura 4. a) capa da edição de 1988;
b) capa da edição de 2005.

Fonte: a) DC Comics, 1998; b) Vertigo, 2005 [1605?LinkID=mp14937&role=art&rNo=0](https://www.npg.org.uk/collections/search/portrait/mw00381/The-Gunpowder-Plot-Conspirators-1605?LinkID=mp14937&role=art&rNo=0)

mais importante produto de licenciamento relacionado à obra, mantém muita semelhança com as representações anteriores: o formato ovalado com o queixo alongado; o sorriso largo; os olhos levemente fechados; as sobrancelhas arqueadas; os cortes do bigode e cavanhaque; e a cor branca, com a face e os lábios roseados. Uma configuração esquemática e limitada que possibilita a reprodução da máscara como um produto comercializável.

Como lembra Guimarães, em uma adaptação desse tipo há sempre uma “tradução indicial [...], uma atividade tradutória que se pauta pela contiguidade (presença do original na tradução)” (2012, p. 98). Apesar das diferenças, é necessário que o público reconheça na obra adaptada, ou no produto licenciado, a obra original. Para que desperte o interesse dos fãs, a máscara deve traduzir fielmente o personagem do cinema e da HQ.

A máscara de V em sistemas subversivos

Dois anos após o lançamento do filme, a máscara do personagem passou a ser utilizada pelo coletivo *Anonymous* em fóruns digitais. Em 2008, um vídeo divulgado pela internet mostrou alguém com a máscara protestando contra a igreja da Cientologia. Ao convocar às pessoas a irem para as ruas para espalhar o protesto, a figura nesse vídeo recomenda: “Cubra seu rosto. Isso impedirá sua identificação de vídeos feitos por inimigos”. O vídeo reproduz a passagem em que o personagem, no filme e na HQ, faz um pronunciamento na TV com apelo similar.

De acordo com Coleman (2017), *Anonymous* consolidou-se como uma das manifestações mais populares da política contemporânea a fazer uso de elementos da cultura *geek* para atrair a atenção dos jovens. Desde o início, suas ações nas redes digitais mostravam que esse tipo de atividade política, de buscar influenciar a opinião pública, iria fluir naturalmente por alguns anos. Kohns (2012) lembra que o vídeo que estimulou ações de protestos em diversos países tornou a máscara uma marca do *Anonymous*, em ações que visavam à conscientização para causas de interesse público. Para Cammaerts (2013), ações performáticas se justificam já que as manifestações tradicionais tendem a receber menos atenção da imprensa. Outros autores destacam que, ao fazer uso de elementos da cultura popular em sua comunicação, o *Anonymous* se apresentou de maneira diferente dos tradicionais movimentos políticos e revolucionários (STOEHLER; LINDGREN, 2014). De modo mais criativo, os ativistas tentam conquistar a atenção.



Figura 5. a) máscara comercializada; b) detalhe do filme; c) detalhe da HQ.

Fonte: a) <https://www.entertainmentearth.com/product/v-for-vendetta-mask/ru4418>; b) Warner, 2005; c) Vertigo, 2005

[...] a apropriação da máscara de Guy Fawkes do filme cult *V de Vingança* pelo coletivo de hackers Anonymous, pelo fundador do Wikileaks, Julian Assange, pelos manifestantes do Occupy, assim como manifestantes na Turquia e no Brasil, ou o batismo do movimento de protesto brasileiro *V de Vinagre*, são todos exemplos de símbolos de transbordamento. (CAMMAERTS, 2013, p. 21)

Em pouco tempo a máscara se espalhou pelo mundo. Em 2009 foram exibidas nos protestos contra a cúpula do G8, na Itália, e alguns meses depois contra o G20, na Inglaterra. Em 2010 reapareceram em algumas passeatas e em outubro de 2011 estiveram presentes nas ações do chamado *Occupy Movement*, iniciando com o *Occupy Wall Street* e chegando aos países do Oriente Médio, em meio à Primavera Árabe. Em 05 de novembro de 2013, dia da celebração do *Guy Fawkes Nigth*, ela alcançou sua maior visibilidade no primeiro *Million Mask March*, quando milhares de pessoas marcharam por Londres, Washington, Toronto, entre outras cidades – no que foi chamado pela imprensa como “o dia da desobediência civil”. Desde então, a máscara serviu a uma série de propósitos: em São Paulo, manifestantes saíram às ruas para reclamar do valor das passagens de ônibus; no Rio de Janeiro para lutar pela descriminalização da maconha; no Chile contra o sistema de ensino; na Espanha contra a reforma econômica; em Hong Kong pela democracia; e na Turquia, funcionários da Turkish Airlines, mascarados, reivindicaram direitos trabalhistas. Em meados de 2020, com o crescimento do movimento *Black Lives Matter*, as máscaras voltaram às ruas em diversas cidades do mundo.

Para Kohns, nesses movimentos o manifestante não se apresenta como alguém que veste a máscara, mas como alguém que representa algo. Sob esse ponto de vista, no rosto do manifestante, a máscara deve ser compreendida de uma maneira mais ampla e não simplesmente como a encarnação do personagem da ficção, que luta por vingança, ou da personalidade histórica. Nesse tipo de uso, se sobrepondo à identidade do portador, a máscara alcança novos sentidos.

A máscara provoca em quem a carrega uma exaltação passageira e o faz crer que sofre alguma transformação decisiva. Em todo o caso, favorece o transbordamento dos instintos, a invasão de forças temidas e invencíveis. Sem dúvida, o portador não se engana a princípio, mas rapidamente cede à embriaguez que o transporta. Com a consciência



Figura 6. a) vídeo Anonymous; b) cena do filme; c) cena da HQ.

Fonte: a) www.youtube.com ; b) Vertigo, 2005; c) Warner, 2005

fascinada, abandona-se por completo ao desassossego que suscita nele sua própria mímica. (CAILLOIS apud KLEIN, 2014, p. 19)

Nesse caso específico, ao mesmo tempo em que gera novos sentidos, a máscara mantém a essência original: representa uma ideia. Como em qualquer processo de tradução, novos sentidos surgem, mas elementos do texto fundador são preservados. Se, por um lado, esse uso da máscara não representa plenamente Fawkes ou V, por outro, remete aos seus princípios básicos, a luta contra o *status quo*.

A apropriação da imagem do personagem V pelo coletivo *Anonymous*, e depois por manifestantes em diversos países, talvez seja um dos poucos casos em que o personagem sai de seu sistema original, em um processo de subversão, e toma outra forma reforçando seu significado mais importante: V não é um personagem que veste uma máscara, V é a própria máscara; e essa máscara não pode pertencer a um único sistema, pois, como exposto na narrativa ficcional, V “somos todos nós”.

Traduções em sistemas autorizados e não autorizados

Para compreender o processo de tradução do personagem de um sistema para outro é preciso antes observar como se comportam os textos, subtextos e as respectivas linguagens relacionadas a esses sistemas. Existem caracteres que possibilitam diferenciar a linguagem das histórias em quadrinhos, das linguagens do cinema ou das manifestações públicas de protesto. Cada uma delas possui um sistema de codificação próprio, que permite gerar textos com estruturas distintas.

De acordo com Lotman, o texto, que não se restringe ao sistema de codificação verbal, não só transmite informação como também tende a transformar mensagens e produzir novas mensagens: “No sistema geral da cultura os textos cumprem ao menos duas funções básicas: a transmissão adequada dos significados e a geração de novos sentidos” (1996, p. 94. Tradução nossa). Consequentemente, mantém alguns códigos de seus subtextos, transforma outros e cria novos. De acordo com o autor, o todo textual é composto por combinações de subtextos estruturados em uma linguagem. Nesse sentido, a tradução de um texto implica também na tradução de seus subtextos.

Ainda que trate especificamente de questões relacionadas à inteligência artificial, ao citar o texto artístico como um dispositivo multilíngue com relações complexas entre os subtextos, Lotman permite com-

preender, de modo geral, os textos e subtextos como dispositivos inteligentes, já que possuem “uma memória na qual pode reunir seus significados anteriores e, ao mesmo tempo, manifesta a capacidade de criar novas mensagens, não triviais, incorporando-se à cadeia de comunicação” (1998, p. 15. Tradução nossa).

Assim, em qualquer processo de tradução, devem estar envolvidas, no mínimo, duas linguagens, uma relacionada ao sistema de codificação do texto inicial – relações entre subtextos – e outra ao sistema da tradução. Ao mesmo tempo em que devem ser suficientemente semelhantes para que a tradução seja possível, essas linguagens devem possuir elementos diferentes que permitam configurar dois textos distintos. Em razão disso, não se apresentam como sistemas rígidos:

[...] mas como hierarquias complexas, com a particularidade de que certos níveis delas devem ser comuns e formar conjuntos de interseção, mas em outros níveis a gama de intraduzibilidade aumenta, das várias convenções com diferentes graus de convencionalidade. (LOTMAN, 1998, p. 14. Tradução nossa)

Essa condição permite a manutenção da memória de parte da mensagem original, que se deve ao fato dos subtextos possuírem um caráter metonímico em relação ao seu texto.

O caráter metonímico é, sem dúvida, a principal característica da máscara, que se apresenta como a essência do personagem V. Cada foto de cada manifestante portando uma máscara, por mais diferentes que sejam, mostra-se como um subtexto que traz em si a memória da máscara apresentada no vídeo do coletivo *Anonymous*, que, por sua vez, evoca a memória do longa-metragem e da HQ, que restituem às máscaras usadas no *Guy Fawkes Night*, que preservam a memória do *The Gunpowder Plot* e do conspirador britânico. Nesses diferentes processos de traduções, o fundamento básico do signo-máscara, como um subtexto, se preserva. Mesmo servindo para gerar novas mensagens, mantém seu sentido original: signo de protesto que se opõe ao sistema estabelecido e subverte as normas sociais. A manutenção ou transformação do sentido original do signo se dá em cada ato comunicativo.

Ao refletir sobre os tipos de comunicações e textos da cultura, Lotman distingue duas situações básicas: (a) “as situações em que o objetivo do ato comunicativo é transmitir informações constantes”; e (b) “as situações em que o objetivo do ato comunicativo é produzir novas

informações” (1998, p. 12-14. Tradução nossa). Essas duas formas permitem diferenciar as especificidades da tradução para o sistema de licenciamento e da tradução para os sistemas subversivos. Ainda que não se apliquem absolutamente, o primeiro tipo se aproxima aos usos das imagens do personagem em produtos licenciados e o outro à apropriação indébita por sistemas não autorizados.

No primeiro caso, para Lotman, o texto original é transmitido sem perdas, interferências ou alterações.

O texto é, neste caso, uma espécie de portador passivo do sentido colocado nele, que desempenha o papel de uma embalagem peculiar, cuja função é fazer chegar, sem perdas ou modificações (qualquer modificação é uma perda), certo sentido, o qual se supõe, de modo abstrato, que antecede o texto. (1998, p. 12-13. Tradução nossa)

Para Lotman, nessa situação, as alterações no texto original, decorrentes da tradução, podem ser divididas em “regulares” ou “não regulares” (1998, p. 13). As alterações regulares seriam reversíveis, permitiriam recuperar o texto original. As alterações não regulares, por sua vez, estariam relacionadas aos ruídos e todos os tipos de não compreensão.

Frente aos textos analisados, percebe-se que essas categorias, ainda que não tenham sido desenvolvidas para análises desse tipo, auxiliam no sentido de compreender o quanto o texto original pode ser recuperado e, em sentido inverso, quanto da mensagem pode se perder nesse processo. Entretanto, tais categorias não devem ser tomadas de forma restrita, pois qualquer tradução dificilmente permitirá uma reversibilidade plena, a recuperação do texto original em sua integridade. Do mesmo modo, os ruídos semânticos podem tanto resultar em uma incompreensão total quanto em uma incompreensão parcial. Dessa maneira, parece ser mais seguro afirmar que as alterações no texto original tendem à regularidade ou irregularidade.

Sendo assim, as alterações que ocorrem no processo de adaptação da HQ para o sistema audiovisual podem ser compreendidas nas relações de reversibilidade. Ainda que não seja possível recuperar quadro a quadro de uma HQ a partir de uma adaptação audiovisual, uma adaptação cinematográfica mais fiel ao texto original – como é o caso do filme dirigido por McTeigue – permite ao espectador recuperar a narrativa principal da *graphic novel*. E isso se dá com qualquer tipo de adaptação de histórias em quadrinhos, ou obras literárias, para o cinema e vice-versa.

Por outro lado, não é possível recuperar o tex-

to original apenas pela imagem do personagem, ou mais especificamente, pela imagem da máscara.

Comercializada pela Warner Bros., a máscara oficial do personagem, máscara-objeto, é a cópia exata da máscara utilizada no filme, que, por sua vez, é muito semelhante àquela desenhada por Lloyd – como se observa na figura 5. Essas traduções, em que há o cuidado de se manter a essência do personagem por meio do controle da reprodução da figura e de suas características visuais mais marcantes, são princípios básicos nas normas de licenciamento. Entretanto, *per se*, a máscara não permite a reversibilidade. Só consegue recuperar a história original de Moore e Lloyd, tendo como objeto apenas a figura da máscara, quem tenha assistido ao filme ou lido a HQ. Provavelmente, grande parte dos milhares de pessoas que saíram às ruas vestindo a máscara oficial, como símbolo de protesto, não teve acesso a esses textos. Assim, por mais que a máscara continue portando o sentido de tais textos, sem perdas ou modificações no que se refere ao aspecto figurativo, não traz em si elementos suficientes que permitam reconstruir o texto original, abrindo-se, então, para novos sentidos.

No caso das situações em que o objetivo do ato comunicativo é produzir uma nova informação (b), Lotman (1998) afirma que a possibilidade de geração de novos textos deve se dar pela diferença e intraduzibilidade entre o código do texto inicial e o do texto na direção à qual ocorre a recodificação. Contudo, apesar de as diferenças e intraduzibilidades levarem à geração de nova informação, de maneira geral, deve haver alguma correspondência unívoca entre o código do texto inicial e o código da tradução para que a tradução seja possível. Essa correspondência se observa no uso da efígie de Guy Fawkes (Figura 3) na concepção do aspecto visual do personagem ficcional, assim como na apropriação da cena do filme – adaptação da HQ – pelo coletivo *Anonymous* ou no uso da máscara licenciada, como símbolo de protesto, em passeatas realizadas pelo mundo.

Nesses processos de traduções, a obra de Moore e Lloyd, texto inicial para a realização do filme e comercialização da máscara no sistema de licenciamento, apresenta-se também como texto inicial para o vídeo do *Anonymous*, já que esse utiliza como base a narrativa ficcional e não o fato histórico, *The Gunpowder Plot*. E assim, conseqüentemente, para as apropriações nas passeatas. Por outro lado, o personagem histórico (Fawkes) e as máscaras das festas populares que remetem ao conspirador se apresentam como textos iniciais para a construção do personagem ficcional.

Em certa medida, a tentativa de explodir o parla-

mento britânico em 1605, que imortalizou a imagem de Fawkes, pode ser considerada como texto inicial das passeatas realizadas neste século. Ao se apropriarem da imagem do cinema e HQ para produzir uma nova informação, o coletivo *Anonymous* e os manifestantes se apropriaram indiretamente da imagem do personagem histórico, que havia sido apropriada pelos artistas dos quadrinhos, para também produzir uma nova informação. No desfecho dessas sequências de apropriações, cada manifestação de protesto fez uso do signo-máscara para transmitir outras novas mensagens: insatisfação em relação aos países mais ricos; ao sistema financeiro; ao sistema político; às medidas econômicas; à criminalização da maconha; às questões trabalhistas; aos direitos das minorias etc.

Como afirmado anteriormente, o surgimento de novas informações, nesses processos de apropriações, está relacionado ao aspecto de intraduzibilidade: a HQ não traduz a história oficial de *The Gunpowder Plot*, assim como o vídeo veiculado no Youtube em 2008 não traduz as narrativas da *graphic novel* ou do filme. Apesar de haver alguma correspondência entre o texto inicial e o novo texto, V não é Guy Fawkes e os manifestantes não são V. Em suas diferenças, todos se unem no fundamento do signo-máscara: funcionar como um símbolo.

Nessa condição, o novo texto é “uma formação multilíngue codificada muitas vezes, que dentro dos marcos de qualquer uma das línguas tomadas separadamente é apenas parcialmente revelada” (LOTMAN, 1998, p. 14. Tradução nossa). E justamente em razão disso, o novo texto gerado por esse tipo de tradução é mais complexo, pois resulta do choque e sobreposição de distintas linguagens, entre elas, extrasistêmicas. Nesse processo, destaca-se a função simbólica.

Como bem lembra Lotman (1996), comumente o símbolo é associado à ideia de certo conteúdo que serve como plano de expressão para outro conteúdo e que possui um significado único, fechado em si mesmo: “uma fronteira nitidamente manifesta que permite separá-lo claramente do contexto semiótico circundante” (1996, p. 144). Nesse sentido: o símbolo conserva de modo independente seu sentido e estrutura; e sua memória é sempre mais antiga que a memória do contexto no qual é aplicado. É isso que o habilita a ser empregado em novos contextos. Outra característica distintiva do símbolo é “a presença de um elemento icônico, por determinada semelhança entre o plano da expressão e o plano do conteúdo” (1996, p. 155).

Nessa condição, a natureza do símbolo é dupla: por um lado é variante, por outro lado é invariante. Variante no sentido que necessita se transformar para se

relacionar com o novo contexto no qual é aplicado; e invariante a partir do momento que atravessa diferentes contextos culturais mantendo seus fundamentos originais, que o habilitam a funcionar como um símbolo. Ao se replicar em novas situações, coloca-se como mensageiro de outras épocas, de outros contextos.

A variabilidade do signo-máscara verifica-se nos diferentes sentidos relacionados aos diferentes contextos: nas festas do *Guy Fawkes Night* a máscara remete ao acontecimento histórico; nas capas da revista em quadrinhos, ao personagem da narrativa ficcional; nas ruas, ao coletivo *Anonymous* e movimentos de protesto.

Por outro lado, a iconicidade da máscara, trouxe para o personagem de Moore e Lloyd algo que estava em Fawkes, e que chegou às ruas por meio do *Anonymous*. Invariante que, mesmo diante dos novos contextos culturais, mantém os fundamentos originais, replicando no século XXI ideias do século XVII. A máscara, dessa maneira, assume-se como símbolo de oposição ao sistema e às normas estabelecidas em qualquer contexto que seja inserida.

Para Lotman, nos novos contextos culturais a que é submetido, o sentido original do símbolo manifesta de maneira mais clara a sua mutabilidade, “que está ligada ao fato de que os símbolos historicamente mais ativos se caracterizam por certo caráter indefinido na relação entre o texto-expressão e o texto-conteúdo” (1996, p. 146. Tradução nossa), que pertence a um espaço de sentido mais multidimensional. De acordo com ele:

[...] a expressão não cobre inteiramente o conteúdo, [...] as potências de sentido do símbolo sempre são mais amplas do que uma dada realização deles: os vínculos em que o símbolo entra através de um ou outro entorno semiótico não esgotam todas as suas possibilidades de sentido. (1996, p. 146. Tradução nossa)

Ao referir-se à literatura russa, Lotman lembra que os personagens ficcionais podem funcionar como símbolos ao expressarem certos traços de comportamento de um grupo social. Nas palavras do autor: “simbolizam determinados fenômenos, tipos ou forças” (1996, p. 147. Tradução nossa).

É justamente nesse sentido que a máscara, como persona, funciona como símbolo. Em cada país, em cada cidade, a máscara simboliza o protesto como uma situação particular, uma reivindicação específica. Em cada nova ação há a reminiscência, o sentido vago da imagem da máscara, que traz em si o símbolo, que

persiste na memória. Sendo esse o fundamento do signo-máscara, a apropriação por sistemas subversivos nada mais é que um movimento natural de tal símbolo. Ao desrespeitarem as normas impostas pelo sistema de licenciamento, o coletivo *Anonymous* e os manifestantes preservaram o valor simbólico da máscara.

Nesses processos de tradução, certos textos se apresentam como resultado e outros como ponto de partida. Como bem lembra Lotman (1996), esses movimentos seguem orientações contrárias, sendo os primeiros associados à criação e os outros à recepção. A criação do personagem V se apresenta como resultado de uma tradução à medida que Moore e Lloyd buscam em Fawkes a imagem do personagem fictício. Ou seja, a criação é determinada e, em certa medida, controlada. Em outra situação, a exibição da máscara no vídeo atribuído ao *Anonymous*, ao buscar em V o símbolo do protesto, apresenta-se como o ponto de partida para as mais distintas manifestações públicas.

Considerando sentidos anteriores que permanecem na memória coletiva, essas manifestações vão atribuir ao símbolo novos sentidos relacionados aos contextos em que estão inseridos. É provável que a máscara não tenha feito sentido para muitas pessoas quando apareceu a primeira vez pelas ruas entre as multidões. Apenas àqueles que conheciam a *graphic novel* ou o filme devem ter conseguido relacionar de imediato a luta do personagem fictício com as manifestações de protesto nos *Occupy Movements*. Assim como é bem provável que muitos manifestantes tenham vestido a máscara sem terem visto ou lido *V for Vendetta*, tendo sido apenas motivados pelo movimento nas redes sociais ou nas ruas, divulgados pela imprensa.

Prova do desconhecimento das estruturas comunicacionais envolvidas é a diversidade de abordagens dadas pela imprensa e academia. Alguns jornais associaram o uso da máscara ao personagem criado por Moore e Lloyd – BBC News (20/10/11) e The Guardian (26/11/11) –, outros relacionaram as manifestações à figura de Fawkes – New York Times (28/08/11), Independent News (04/11/15), The Week (03/07/13) e The Economist (04/11/14). No meio acadêmico, ora associando o uso das máscaras a Fawkes ora a V, os textos discutiram principalmente as relações entre mídia, cultura popular e movimentos sociais (CAMMAERTS, 2013; KOHNS, 2013; JAGODZINSKI, 2013; STOEHR, 2013; LINDGREN, 2014; KAULINGFREKS; KAULINGFREKS, 2013).

Diante do exposto, fica claro que a tradução da máscara para sistemas subversivos deve ser compreendida como um ato comunicativo que visa produzir nova informação. Em outras palavras, não era intenção do

coletivo *Anonymous* ou dos manifestantes divulgar a obra da Warner Bros., mas sim se apropriarem de um símbolo de protesto para criticarem governos e organizações. Nessa situação, em que não há uma tradução exata do texto original, existe uma equivalência aproximativa e condicionada por determinado contexto psicológico, cultural e semiótico, comum a ambos os sistemas.

Uma tradução irregular e inexata, porém equivalente de determinado ponto de vista, constitui um dos elementos essenciais de todo pensamento criador. Precisamente, essas aproximações 'irregulares' dão impulsos para o surgimento de novos elos de sentido e de textos essencialmente novos. (LOTMAN, p. 121, 1996. Tradução nossa)

Esse tipo de pensamento criador, subversivo, que rompe com as normas de licenciamento e reprodução de personagem, inserindo o personagem em outros contextos, resulta em processos mais complexos de tradução e ressignificação.

Ao não se preocuparem com as regras que limitam a reprodução do personagem em outros sistemas, os manifestantes exibem a figuratividade do personagem nas mais diversas formas (Figura 7): compostas com o traje completo do filme ou com roupas, adereços e cabelos inusitados; em outras cores, formas ou materialidades; escondendo ou desvelando o rosto que porta a máscara; revelando os corpos jovens, idosos, femininos e masculinos que as vestem. Pessoas de todos os tipos que, por meio de cartazes, pedem obediência à constituição, criticam corporações, ameaçam políticos, convocam cidadãos.

Se, no que se refere ao seu caráter visual, o personagem perde traços de sua identidade original, ao subverter as regras impostas pelo mercado de entretenimento, a máscara das ruas acaba por preservar a integridade conceitual do personagem. É possível reconhecer a essência do personagem em cada pessoa que porta a máscara. O que revela que há mais no personagem V, e provavelmente em outros personagens, do que se possa limitar em um *style guides* ou *model sheets*.

Essa manutenção da memória do personagem pode ser explicada pelo princípio da *ampliação analógica*: “do tipo de dois círculos na água ou das matrioscas que se guardam umas dentro das outras” (LOTMAN, 1998, p. 18. Tradução nossa). Em outros termos, as máscaras da passeata carregam a imagem veiculada pelo grupo *Anonymous* na internet, que contém o V de McTeigue, que contém o V de Lloyd e Moore, que contém a memória de Fawkes.

Considerações finais

Observar as dinâmicas de traduções do signo-máscara nos diversos textos que envolvem, direta ou indiretamente, o personagem V e Fawkes, torna possível compreender as especificidades que envolvem as adaptações no sistema de licenciamento e as apropriações nos sistemas subversivos.

De modo geral, ainda que se verifique a improbabilidade de um texto traduzido possibilitar a recuperação plena de seu texto original, nota-se que no sistema de licenciamento existe uma condição maior de reversibilidade que nos sistemas subversivos. Ou seja, um produto audiovisual que resulta da adaptação de uma narrativa gráfica ou literária tende a trazer em si elementos importantes da história original. Esse é um princípio básico do sistema de licenciamento, já que visa, comumente, a manutenção do seu público. Lógica transposta na produção e comercialização da máscara-objeto, réplica fiel da imagem cinematográfica, direcionada a um público específico, o fã. Por outro lado, observa-se que os sistemas subversivos tendem a usar o texto base para gerar novas informações, apresentando características de intraduzibilidade. À vista disso, o texto traduzido não permite – isso porque não visa – a recuperação do texto original. No caso do objeto de análise, expandindo o consumo da máscara-objeto também para os não fãs.

A máscara oficial do filme, ou suas reproduções não autorizadas comercializadas no mercado informal, foram utilizadas por milhares de pessoas em todo mundo que, provavelmente, não tiveram acesso aos textos originais. O mesmo ocorre com outros personagens em outras situações, como, por exemplo, as personagens Mafalda ou Betty Boop exibidas como símbolos de empoderamento feminino – em roupas ou na própria pele – por pessoas que sequer leram ou assistiram a uma única narrativa dos personagens. Os diferentes modos de apropriações de produtos licenciados por sistemas subversivos apontam para um comportamento contemporâneo complexo que abrangem formas diversas de expressões culturais e artísticas, como, por exemplo, a tatuagem e o grafite, em que não se há uma correspondência direta entre o texto base e o texto gerado por meio da apropriação. Entretanto, compreende-se que mesmo não existindo uma correspondência integral entre o texto inicial e o novo texto, eles se unem na iconicidade e no fundamento do símbolo.

Referências

- BARTHOLOMEW, M. Protecting the Performers: Setting a New Standard for Character Copyrightability. *Santa Clara Law Review*, Vol. 41, No. 2, p. 341, 2001, Buffalo Legal Studies Research Paper. Disponível em: SSRN: <https://ssrn.com/abstract=1673264>. Acesso em: 14 de abr. de 2021.
- CAMMAERTS, B. Lógicas de protesto e a estrutura de oportunidade de mediação. *Revista Matrizes*, São Paulo, v. 7, n. 2, jul./dez. 2013. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/69404>. Acesso em: 17 fev. 2021.
- COLEMAN, G. From Internet Farming to Weapons of the Geek. *Current Anthropology*, v. 18, s. 14, feb. 2017. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/pdfplus/10.1086/688697>. Acesso em: 17 fev. 2021.
- GARRETSON, J. A.; NIEDRICH, R. W. Spokes-characters: Creating character trust and positive brand attitudes. *Journal of Advertising*, 33(2), 25–36, 2004. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/261361884_Spokes-characters_Creating_character_trust_and_positive_brand_attitudes. Acesso em: 14 de abr. de 2021.
- GORDON, I. *Comic Strips and Consumer Culture – 1890-1945*. Washington: Smithsonian Institution Press, 1998.
- GUIMARÃES, D. A. D. *Histórias em quadrinhos & cinema – adaptações Alan Moore e Frank Miller*. Curitiba: UTP, 2012.
- HOLLIS, T. *Toons in Toyland: the story of cartoon character merchandise*. Jackson: University Press of Mississippi Jackson, 2015.
- KLEIN, A. A dimensão simbólica da imagem e sua sobrevida na sociedade midiática. in: Araujo, D. C; Contrera, M. S. *Teorias da Imagem e do Imaginário*. São Paulo: COMPÓS, 2014.
- KOHNS, O. Guy Fawkes in the 21st Century: a contribution to the political iconography of revolt. *Image & Narrative*, Leuven, jan. 2013. Disponível em: <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/300>. Acesso em: 17 fev. 2021.
- LALOR, C. J. Copyrightability of Cartoon Characters. *PTC Research Foundation of the Franklin Pierce Law IDEA: The Journal of Law and Technology*, n.p, 1995. Disponível em: https://ipmall.law.unh.edu/sites/default/files/hosted_resources/IDEA/18.Lalor.pdf. Acesso em: 14 de abr. de 2021.
- LIAO, H. L; LIU, S. H; PI, S. M; LIU, Y. C. Talk to me: A preliminary study of the effect of interaction with a spokes-character. *African Journal of Business Management*, 5(13), 5356–5364, 2011. Disponível em: <https://academicjournals.org/journal/AJBM/article-full-text-pdf/4DDB8E922329>. Acesso em: 14 de abr. de 2021.
- LOTMAN, I. *La semiosfera I*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1996.
- LOTMAN, I. *La semiosfera II*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1998.
- MAFFESOLI, M. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1998.
- MOORE, A; LLOYD, D. *V for Vendetta*. DC Comics/Vertigo, 2005.
- PHILLIPS, B. J. Defining Trade Characters and Their Role in American Popular Culture. *Journal of Popular Culture*, 29(4), 143-158, 1996. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.0022-3840.1996.1438797.x>. Acesso em: 14 de abr. de 2021.
- SILVERSTONE, R. *Por que estudar a mídia?* São Paulo: Edições Loyola, 2014.
- STOEHRER, R. F; LINDGREN, S. For the Luz: Anonymous, Aesthetics, and Affect. *Triple C: Communication, Capitalism & Critique – Open Access Journal for a Global Sustainable Information Society*, Umeå, jan. 2014. Disponível em: <https://www.triple-c.at/index.php/tripleC/article/view/503>. Acesso em: 17 fev. 2021.