

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA
DO RIO DE JANEIRO



Pedro Ivo Porfírio Sampaio

***V de Vingança: a Crítica à Sociedade Totalitária na Obra de
Alan Moore***

Monografia apresentada à Graduação em História da
PUC-Rio como requisito parcial para a obtenção do título
licenciatura em História.

Orientador: Prof. Mauricio Barreto Alvarez Parada

Rio de Janeiro
Novembro de 2019

Ao meu pai (*in memoriam*)

que, infelizmente, não pôde presenciar o fim desta jornada.

Agradecimentos

Aos meus pais, Fátima e Pedro, pelo amor incondicional que recebi ao longo de toda a minha vida.

À minha namorada Livia Mezavila, por sempre estar ao meu lado, nos melhores e nos piores momentos.

Ao meu irmão "Kiko", por ser uma pessoa formidável e fonte de inspiração diária.

À minha avó "Ceinha", por ter sido minha segunda mãe.

Ao meu avô "Pedrinho" (*in memmorian*), por ter me mostrado o lado lúdico da vida.

À Livia Santana, por cuidar bem do meu irmão e ser parte importante da família.

À tia Patrícia e ao tio Arenildo, por serem a extensão do meu "lar".

Às minhas primas, Belle e Carol, por serem "minhas irmãs".

Ao tio Zito, por compartilhar as paixões pelo Flamengo e pelo *rock* comigo.

À tia Mônica e às minhas primas, Bia e Letícia, que com bom humor sempre animaram o ambiente.

Ao meu orientador, Maurício Parada, por ser uma referência intelectual e sempre acreditar em mim.

Aos demais professores do Departamento de História, especialmente, Eduardo Wright, Iamara Viana, Isabella Fernandes, Mario Miranda e Rômulo Matos, por me conduzirem nessa jornada.

Aos funcionários do Departamento de História e, em particular, ao Cláudio Santiago, pela amizade e apoio.

Ao meu *Si Fu*, Júlio Camacho, pelos conselhos e ensinamentos.

À Alice, ao Boni e ao Bruno, as grandes amigas que fiz na faculdade.

À Flavinha, por seguir sendo minha melhor amiga, mesmo com a minha agenda complicada.

Ao Cister, Marquinhos, Raphael, Rubinho e ao Waltinho, pelas décadas de amizade.

Resumo:

Esta pesquisa tem o intuito de apontar a crítica à sociedade totalitária na história em quadrinhos "V de Vingança", do autor britânico Alan Moore. Para tal, mister se faz entender as características particulares da linguagem das histórias em arte sequencial e o contexto histórico em que o autor escreveu a obra. Tendo como base a importância da interdisciplinaridade para realizar estudos históricos, é necessário superar a noção de que os quadrinhos constituem apenas uma forma de entretenimento. Como qualquer modalidade artística, eles podem constituir um meio válido para a realização de críticas sociais e políticas, bem como gerar reflexões em seus leitores. Por isso, a proposta que emerge no presente trabalho é que uma história em quadrinhos é capaz de, a partir da relação entre ficção e realidade – levando em consideração o conceito de narrativa e da experiência do autor –, oferecer subsídios para a elaboração de uma crítica política e social.

Palavras-chave:

V de Vingança; Alan Moore; História em Quadrinhos; Fascismo; Totalitarismo; Representação; Ficção.

Abstract

This research aims to point out the critique of the totalitarian society in the comic book "V for Vendetta" by British author Alan Moore. This requires understanding the particular characteristics of sequential art story language and the historical context in which Alan Moore wrote the work. Based on the importance of interdisciplinarity in conducting historical studies, it is necessary to overcome the notion that comics are only an entertainment form. Like any other art form, comics should be thought of as a valid means to make social and political criticism, as well as generate reflections in their readers. Therefore, the proposal that emerges in the present work is that a comic book is able, from the relation between fiction and reality – taking into account the concept of narrative and the author's experience –, to offer subsidies for the elaboration of a political and social criticism.

Keywords:

V for Vendetta; Alan Moore; Comics; Fascism; Totalitarianism; Representation; Fiction.

Sumário

Introdução	8
Capítulo 1: Totalitarismo	11
1.1 O Totalitarismo e a Sua Relação Com As Massas.....	11
1.2 O Movimento Totalitário e a Figura do Líder	14
1.3 O Totalitarismo no Poder e a Utilização do Terror.....	16
1.2 Totalitarismo e fascismo	20
Capítulo 2: História em Quadrinhos	23
2.1 A Linguagem das Histórias em Quadrinhos	23
2.2 A História dos Quadrinhos Modernos nos Estados Unidos da América	33
2.3 Anos 80: Graphic Novel e A Invasão Britânica.....	41
Capítulo 3: Alan Moore e a Sua Crítica Polícia em V de Vingança	45
3.1 Quem é Alan Moore?.....	45
3.2 A Crítica ao Totalitarismo Fascista em V de Vingança	57
3.3 A Construção da Narrativa e Seus Elementos Simbólicos	66
Conclusão	75
Fontes	77
Bibliografia	77

Introdução

Registrar histórias através de imagens é uma atividade humana muito antiga. Ao longo da história, desde as pinturas rupestres, em tempos pré-históricos, o ser humano se utiliza da imagem para realizar registros. Com o desenvolvimento das civilizações, a forma como as imagens passaram a interagir com a produção de cultura foi se adequando ao contexto onde está inserida. É vasta a diversidade de usos atribuídos às representações de ordem imagéticas e o nosso objetivo, aqui, não é enumerar e esmiuçar cada forma de registro através de imagens. O que, de fato, nos é caro é saber que a utilização de uma imagem para expressar um pensamento e/ou acontecimento é um ato que percorre a estada do ser humano em nosso planeta.

Na contemporaneidade, indubitavelmente, uma das formas de representação através do uso de imagens são as histórias em quadrinhos. Podendo ou não conter palavras – apesar daquelas com carga escrita serem, de longe, as mais consumidas –, contar uma história através de imagens em quadros serializados faz parte da cultura popular contemporânea. Hoje, existem histórias em quadrinhos para os mais diversos segmentos e culturas, que carregam consigo mensagens de intuítos múltiplos, podendo se constituir em entretenimento e/ou forma de conscientização através de uma reflexão. No universo das histórias em quadrinhos ocidentais, nas últimas décadas, um nome parece ter ascendido em relação demais e entrado no imaginário coletivo dos leitores da arte sequencial como nenhum outro: Alan Moore.

Com uma personalidade bem marcada e uma escrita sofisticada, Moore se tornou o principal nome das histórias em quadrinhos do ocidente. Anarquista convicto, Alan Moore nunca fez questão de separar sua ideologia dos seus roteiros ou de se abster de realizar contundentes críticas políticas através de suas histórias. Ao contrário, para o autor, uma das funções primordiais de seu trabalho é pegar ideias políticas complexas e tornar inteligíveis para o grande público.

O que tento é pegar crenças políticas com grande potencial de impopularidade e deixo-as mais acessíveis, tento levar ideias bem amplas e bem complexas às crianças num formato que elas entendam. Prefiro acima de tudo levar as minhas histórias a crianças, a pessoas que não compartilhem das minhas crenças políticas, porque, neste caso, não estou pregando para convertidos. Dado que eu tenho, digamos, meio milhão de leitores, se

apenas dez por cento ou um por cento perceber o que eu estou dizendo, já é um número bem considerável. (PARKIN, 2016, p.12).

Analisar uma obra de Alan Moore é, sobretudo, decodificar as mensagens políticas envolvidas em sua criação. Tendo isso em vista, talvez, em nenhuma outra obra de Moore se verifique de forma tão crua a crítica política quanto em “V de Vingança”. Na história, nos deparamos com um regime totalitário, liderado por um partido fascista, e nos é escancarado o quão nocivo esse modelo de governo é à própria noção de humanidade. A escolha de “V de Vingança” como objeto de nosso estudo se deve, justamente, pela forma direta e sem amarras com que Alan Moore tece sua crítica ao totalitarismo de cunho fascista.

Para que possamos realizar nosso estudo de maneira adequada, iniciaremos abordando conceitualmente os dois principais alvos de crítica de Alan Moore em *V de Vingança*: o totalitarismo e o fascismo. Desta forma, ter-se-á um alicerce teórico sólido para o restante de nossa pesquisa. Sem termos as bases conceituais, nossa crítica ficaria vazia e solta no espaço tempo. Somente após termos nos debruçado sobre o que é o totalitarismo e debatido as múltiplas interpretações desse fenômeno e sua capacidade de adaptação, seguiremos com nosso estudo.

O segundo capítulo será dedicado às histórias em quadrinhos. Todo meio tem seus códigos de linguagem próprios. Com os quadrinhos, não seria diferente. Entender quais são os elementos – e suas funções – que servem de estrutura para a elaboração de uma história em quadrinho é condição *sine qua non* para que se faça um estudo nesta mídia. Posteriormente, investigaremos o percurso histórico dos quadrinhos modernos nos Estados Unidos da América, país em que foi publicado nosso objeto de pesquisa por completo. No ocidente, não há país que detenha uma indústria de quadrinhos tão sedimentada quanto os Estados Unidos da América. Compreender como uma obra de origem britânica, com uma história sediada numa Inglaterra distópica, teve sua produção finalizada nos Estados Unidos da América só é possível, se avaliarmos como se deu o desenvolvimento dos quadrinhos modernos no país.

Após termos construído um arcabouço conceitual sobre fascismo e totalitarismo e termos investigado a linguagem dos quadrinhos e o desenvolvimento do seu modelo moderno, nos Estados Unidos da América, por fim, em nosso último capítulo, abordaremos a obra “V de Vingança”. Para tanto, se faz necessário, inicialmente,

falamos sobre Alan Moore e como a sua história de vida teve influência na sua construção enquanto artista. Depois de termos estudado o autor por trás da obra, analisaremos a crítica política contida em “V de Vingança” e quais os recursos simbólicos e aqueles pertencentes à linguagem das histórias em quadrinhos foram utilizados para veicular essa crítica.

Em particular, a escolha deste tema de pesquisa se deu pela falta que sinto de pensarmos modelos de estudo com base em histórias em quadrinhos. Ao longo da minha formação, tive contato com livros, filmes, canções musicais e outros formatos culturais, mas, infelizmente, nunca com uma história em quadrinho, para estudar um tópico específico. À luz do exposto, penso que as histórias em quadrinhos são fontes tão inesgotáveis de conhecimento quanto quaisquer outros tipos de arte. Espero, assim, que o trabalho a ser desenvolvido possa contribuir para a quebra de preconceitos e paradigmas, a fim de que as histórias em quadrinhos possam frequentar mais os espaços acadêmicos.

Capítulo I – Totalitarismo

Nos três primeiros tópicos, deste capítulo, "O Totalitarismo e a Sua Relação Com as Massas", "O Movimento Totalitário e a Figura do Líder" e "O Totalitarismo no Poder e a Utilização do Terror", lançaremos mão da clássica obra de *Origens do Totalitarismo*, da filósofa alemã Hannah Arendt. Dentro deste texto, a autora debate questões acerca do totalitarismo e aquilo que o difere de uma ditadura qualquer. De antemão, nós já podemos entender que o termo “totalitário” remete a uma noção de “completude”. Logo, um regime que se qualifica como totalitário tem por efeito ou potência a capacidade de penetrar nos mais diversos escopos da vida social.

1.1. O Totalitarismo e a Sua Relação Com as Massas

É de bom tom que iniciemos os nossos estudos investigando a relação que se institui entre os regimes totalitários e as massas. Não há forma de se sustentar o totalitarismo sem o apoio das massas. Para Arendt, um dos pontos que caracterizam um regime totalitário é a facilidade com que são substituídos. Essa impermanência, intrínseca ao totalitarismo, é justificada pela autora por duas vias: i) a volubilidade das massas; e ii) a essência dos movimentos totalitários, que precisam estar em constante movimentação para se manter no poder e transmitir seus ideais. Os líderes dos regimes totalitários ascendem e se mantêm no poder com a sustentação das massas.

Seria um erro ainda mais grave esquecer, em face dessa impermanência, que os regimes totalitários, enquanto no poder, e os líderes totalitários, enquanto vivos, ‘sempre comandam e baseiam-se no apoio das massas’. A ascensão do Hitler ao poder foi legal dentro do sistema majoritário, e ele não poderia ter mantido a liderança de tão grande população, sobrevivido a tantas crises internas e externas, e enfrentado tantos perigos de lutas intrapartidárias, se não tivesse contado com a confiança das massas. Isso se aplica também a Stalin. (ARENDR, 2018, p.435).

Seria também errado assumir que esse apoio das massas advinha somente de uma eficiente máquina propagandista mentirosa capaz de se aproveitar da ignorância da população. “*Pois a propaganda dos movimentos totalitários, que precede a instauração dos regimes totalitários e os acompanha, é tão franca quanto mentirosa, e os governantes totalitários geralmente iniciam suas carreiras vangloriando-se dos crimes passados*”. (ARENDR, 2018, p.435). A relação entre os movimentos totalitários – que parecem captar os anseios das massas e projetá-los da forma que melhor convir ao

regime – e as massas vai além de um simples jogo de manipulação. Porém, é inegável que os movimentos totalitários se propõem a organizar as massas.

Para Hannah Arendt, uma das características dos regimes totalitários é a sua grande dependência da força numérica. Essa relação de dependência é tão forte que parece ser virtualmente impossível imaginar um regime totalitário num país cuja população seja pequena. Em países com um baixo contingente populacional, é até relativamente comum a formação de um sistema ditatorial, porém, não qualificável como totalitário. Hannah Arendt justifica essa impossibilidade enfrentada pelos países menos populosos, pois eles não tinham um número humano suficiente para se estabelecer um domínio total e enfrentar as elevadas perdas populacionais decorrentes da implantação de um regime totalitário. Desta forma, os países de menor população eram obrigados a agir com certa prudência, com receio de se esvaírem.

Em todos esses países menores da Europa, movimentos totalitários precederam ditaduras não totalitárias, como se o totalitarismo fosse um objetivo demasiadamente ambicioso. Como se o tamanho dos países forçasse os candidatos a governantes totalitários a enveredar pelo caminho mais familiar da ditadura de classe ou partido. (ARENDR, 2018, p.437).

Como aponta Hannah Arendt, os movimentos totalitários se tornam uma possibilidade onde existem massas que assumem uma inclinação pela organização política. Vale ressaltar que as massas não se definem em classes e, por conseguinte, não se definem por objetivos específicos e alcançáveis. As massas¹ existem em qualquer país e são compostas por pessoas que, ao longo de suas trajetórias, não têm histórico de grande envolvimento político. No entanto, a indiferença política das massas, por si só, não é capaz de explicar o surgimento de movimentos totalitários. É importante também atentarmos para a noção de que o colapso do sistema de classes também gerou uma crise no sistema partidário, deixando um vácuo a ser preenchido.

As crises políticas advindas das disputas internas da sociedade burguesa são, em parte, responsáveis pela ascensão dos movimentos totalitários. Os interesses das classes, antes representadas por um sistema partidário, não encontravam mais morada dentro do

¹ “O termo massa só se aplica quando lidamos com pessoas que, simplesmente devido ao seu número, ou à sua indiferença, ou a uma mistura de ambos, não se podem integrar numa organização baseada no interesse comum, seja partido político, organização profissional ou sindicato de trabalhadores”. (ARENDR, 2018, p.439).

cenário de crise institucional burguês. Como consequência, os partidos tendiam a voltar a sua propaganda para aspectos psicológicos que remetiam a uma sensação de nostalgia pré-crise – quando os interesses de classe ainda se sentiam abrigados. Logo, o primeiro sintoma geral do vácuo político deixado pela ruptura do sistema político partidário para que o movimento totalitário emergisse não foi o abandono, em larga escala, de filiados aos ideais partidários, mas, sim, a dificuldade de renovação de quadros políticos. É nesse cenário de colapso da sociedade de classes que a psicologia do homem de massa foi nutrida, na Europa, na primeira metade do século XX.

O fato de que o mesmo destino, com monótona mas abstrata uniformidade, tocava um grande número de indivíduos não evitou que cada qual se julgasse, a si próprio, em termos de fracasso individual e criticasse o mundo em termos de injustiça específica. Contudo, essa amargura egocêntrica, embora constantemente repetida no isolamento individual e a despeito da sua tendência niveladora, não chegaria a constituir laço comum, porque não se baseava em qualquer interesse comum, fosse econômico, social ou político. Esse egocentrismo, portanto, trazia consigo um claro enfraquecimento do instinto de autoconservação. A consciência da desimportância e da dispensabilidade deixava de ser a expressão da frustração individual e tornava-se um fenômeno de massa. (ARENDRT, 2018, p.444-445).

Como podemos ver, as massas nascem a partir da fragmentação de uma sociedade esfacelada, onde a exacerbada competição entre os indivíduos só conseguia ser controlada dentro das estruturas de classes. Acima de tudo, Arendt aponta que a principal característica do homem das massas é o seu isolamento e a sua falta de relações sociais consideradas normais. Decerto, os movimentos totalitários acabaram com ilusões de que a vontade das massas apontaria unicamente para regimes democráticos. Para realizar o processo de atomização da sociedade, os movimentos totalitários, caso necessário, não se eximem de utilizar a violência

1.2 O Movimento Totalitário e a Figura do Líder

O totalitarismo encara como um empecilho a estagnação. Para o movimento totalitário, todo objetivo político deve ter caráter de dominação global; todo plano político de cunho específico deve ser substituído por uma agenda ideológica que aborde questões gerais sobre o que será importante para o século, como diz Arendt. A autora também ressalta que a falta de um programa partidário não é inequivocamente um indicativo de que haja um regime totalitário implantado. O regime totalitário, para ser eficaz, não pode se contentar apenas com a dominação exógena do indivíduo. Ele precisa ser capaz de colonizar as mais profundas entranhas do sujeito.

O totalitarismo jamais se contenta em governar por meios externos, ou seja, através do Estado e de uma máquina de violência; graças à sua ideologia peculiar e dessa ideologia no aparelho de coação, o totalitarismo descobriu um meio de subjugar e aterrorizar os seres humanos internamente. (...) Essencialmente o líder totalitário é nada mais e nada menos que o funcionário das massas que dirige; não é um indivíduo sedento de poder impondo aos seus governados uma vontade tirânica e arbitrária. (ARENDR, 2018, p.455).

No final dessa citação, Hannah Arendt aponta aquilo que, a este ponto, já deve ter ficado claro em nossos estudos: um líder totalitário não consegue ascender e se sustentar sem ter como espinha dorsal a vontade das massas. Por definição, enquanto funcionário das massas, caso seu papel como catalisador das vontades se extinga, o líder totalitário pode ser substituído. Se, por um lado, o líder atua de maneira a moldar e fundir os interesses dispersos das massas, por outro, sem as massas, o líder nada seria. Há uma flagrante relação de interdependência. O líder aparece como alguém que vai salvaguardar os interesses da massa do mundo exterior e, simultaneamente, o elo que liga as massas a este mundo exterior. Portanto, o líder é a forma corpórea do movimento totalitário; é a representação do princípio de liderança e se identifica com todos aqueles que estão abaixo na cadeia hierárquica. Para Arendt, essa completa identificação do líder totalitário com seus subordinados é um dos principais sinais que o diferenciam de um déspota comum. Os regimes totalitários dependem da completa lealdade dos integrantes do movimento em relação ao seu líder e ao próprio movimento.

A propaganda totalitária tem muito mais uma ideia de organização do que a preocupação de infligir o terror. De qualquer forma, essa propaganda é de suma

importância para a estruturação do regime totalitário. Vale lembrar que o papel do líder existe "apenas" para fazer funcionar a organização do movimento totalitário, a partir da figura do líder, é possível vislumbrar uma organização do movimento, com uma camada superior sendo composta por aqueles mais próximos e que circundam o líder. A partir de um sólido modelo, a estrutura organizacional totalitária pode ser replicada, angariando novos participantes. *“Outra vantagem do movimento totalitário é que pode ser repetido indefinidamente, e mantém a organização num estado de fluidez que permite a constante inserção de novas camadas e a definição de novos graus de militância”*. (ARENDDT, 2018, p.504). Para Arendt, o valor atribuído ao campo militar, na implantação do regime totalitário, é desproporcionalmente maior do que de fato ele merece. A autora aponta que o modelo de exército adotado pelos movimentos totalitários se assemelhava aos falsos modelos daqueles feitos pelos pacifistas.

O líder totalitário precisa lidar com a necessidade de o totalitarismo se manter em constante movimento. A relação entre o governo e o movimento deve ser de extremo dinamismo. A expansão precisa ser contínua e ininterrupta. A estabilidade aparece como um grande algoz, pois, uma vez que as políticas e as instituições se tornem estáveis, o totalitarismo perde a sua força. Arendt aponta que o líder necessita, ao máximo, lutar contra a “normalização”, pois esta poderia trazer um novo modelo de vida que tornaria a sujeição ao totalitarismo obsoleta. E, a partir do momento em que houvesse a ruptura com a sujeição indiscriminada ao governo totalitário, por definição, o totalitarismo perderia o seu aspecto de “total”, fazendo com que o seu real sentido se perdesse.

A luta pelo domínio total de toda a população da terra, a eliminação de toda realidade rival não totalitária, eis a tônica dos regimes totalitários; se não lutarem pelo domínio global como objetivo último, correm o sério risco de perder todo o poder que porventura tenham conquistado. Nem mesmo um homem sozinho pode ser dominado de forma absoluta e segura a não ser em condições de totalitarismo global. (ARENDDT, 2018, p.530).

1.3. O Totalitarismo no Poder e a Utilização do Terror

Não à toa que – pegando os dois exemplos mais simbólicos de Estados Totalitários – na Alemanha nazista e na União Soviética stalinista, podemos verificar uma chuva de decretos feitos por estes regimes, que, além da dinamização, buscavam alterar a realidade precursora da instalação do governo totalitário. Ao analisar as estruturas destes Estados totalitários, Arendt afasta a ideia de que elas são monolíticas. Ao contrário, a filósofa alemã aponta a existência de uma dupla autoridade: o partido e o Estado. A relação entre essas duas esferas de poder é interpretada como o Estado atuando como uma autoridade aparente, enquanto a verdadeira autoridade está centrada nas mãos do partido. A autoridade do Estado tem um papel de suma importância por mascarar o verdadeiro poder que está nas mãos do partido.

Lembramos que os movimentos totalitários emergem com a necessidade de abarcar uma massa amórfica e desacreditada das antigas estruturas, logo, quando no poder, as lideranças totalitárias devem suplantar as lembranças da organização política que a antecedeu. Há uma dissolução contínua de esferas de poder, com a liderança transferindo o verdadeiro centro de poder de uma organização para a outra. Obviamente, este processo acontece sem grandes alardes e objetiva evitar a tão temida estabilização. Por isso, podemos perceber uma multiplicação dos órgãos institucionais, pois isso se torna um grande facilitador para as transferências de poder. Portanto, como é de se esperar, quanto maior for o tempo que o regime totalitário passar no poder, maior será o número de órgãos criados para facilitar o dinamismo. Hannah Arendt aponta que, como planejado, esta multiplicação de cargos pulveriza as responsabilidades e afeta a produtividade, pois as demandas aparecem com ordens multilaterais e, por vezes, até mesmo, contraditórias. Desta forma, o papel do líder é mais uma vez fortalecido, uma vez que ele aparece como o responsável por desatar esse emaranhado institucional e apontar um norte.

Os movimentos totalitários começaram a tomar corpo devido aos acontecimentos da Primeira Guerra Mundial (1914-1919). É de se esperar que um evento cataclísmico como este colocasse em cheque as estruturas nas quais a sociedade burguesa estava alicerçada. Há um ressentimento do que veio antes e os regimes totalitários aparecem como o caminho para o novo. Indo além, os princípios totalitários podem aparecer como salvação e devem ser disseminados por todo o mundo. O ditador

totalitário almeja a expansão e vê nas indústrias e riquezas naturais de todos os países - isso também inclui o seu - algo a ser conquistado como parte da escalada global.

As lideranças nazistas e bolchevistas provam repetidamente que os governos totalitários visam conquistar o globo e trazer todos os países para debaixo do seu jugo. Contudo, não chegam a ser decisivos esses programas ideológicos, herdados dos movimentos pré-totalitários (dos partidos antisemitas supranacionais e dos sonhos pangermânicos de império, no caso dos nazistas, e do conceito internacional do socialismo revolucionário, no caso dos bolchevistas) Decisivo é que os regimes totalitários realmente conduzem a sua política estrangeira na constante pressuposição de que um dia conseguirão atingir o seu objetivo final, e nunca perdem de vista, por mais remoto que ele pareça ou por mais que se choque com as necessidades do momento. (ARENDDT, 2018, p.554).

Hannah Arendt afirma que o real problema dos regimes totalitários reside no total desprezo pelas consequências imediatas. Aparatos de violência são desenvolvidos de modo a garantir os interesses do partido. No entanto, não é a crueldade pela crueldade. O poder, da forma como aparece no totalitarismo, emana unicamente da força produzida pelas organizações, que, como já vimos, aparecem de formas múltiplas e, por vezes, contraditórias. Muito mais do que os interesses da nação, o nacionalismo totalitário se preocupa com a propagação da sua ideologia.

A grande diferença entre a polícia despótica e a polícia totalitária é que esta define o seu inimigo de acordo com os objetivos políticos do governo. Esse inimigo não busca, comumente, derrubar o sistema instaurado, porém, a escolha dessas categorias de inimigos se torna de grande importância para a manutenção da ideologia do estado totalitário. O regime totalitário escancara quem são os seus inimigos objetivos, não deixando alternativas para estes além de fugirem ou se rebelarem. A principal função da polícia totalitária não é combater a criminalidade, mas, sim, organizar-se para liquidar o inimigo objetivo, quando o partido achar necessário. A polícia totalitária atua não sobre o crime realizado, mas sobre o crime possível do inimigo objetivo. Este inimigo objetivo pode ser substituído, quando for conveniente ao regime totalitário. Essa possibilidade de troca reforça ainda mais a noção de que estar em movimento é extremamente necessário para o totalitarismo. Ter um inimigo objetivo a ser combatido é uma questão fundamental deste regime. A esta altura resta óbvio que a eliminação deste inimigo objetivo, comumente, acontece através do uso da violência extrema.

O conceito de ‘opponente objetivo’, cuja identidade muda de acordo com as circunstâncias do movimento – de sorte que, assim que uma categoria é liquidada, pode declarar-se guerra à outra –, corresponde exatamente à situação de fato reiterada muitas vezes pelos governantes totalitários, isto é, que o seu regime não é um governo no sentido tradicional, mas um movimento, cuja marcha constantemente esbarra contra novos obstáculos que têm que ser eliminados. Se é que se pode falar de algum raciocínio legal dentro do sistema totalitário, o ‘opponente objetivo’ é a sua ideia central. (ARENDR, 2018, p.566).

A utilização do terror, dentro dos regimes totalitários, é um instrumento utilizado para por fim as individualidades. Em da construção de uma nova humanidade, ordenada e uniforme, o regime totalitário não exige de sacrificar as partes para o fortalecimento da sua noção de todo. O terror total não é um sintoma de um governo tirânico. Sua função não é simplesmente a manutenção do poder nas mãos da figura do déspota. Indo além, o terror total busca anular as condições capazes de gerar no indivíduo os espasmos de libertação.

Em lugar das fronteiras e dos canais de comunicação entre os homens individuais, constrói um cinturão de ferro que os cinge de tal forma que é como se a pluralidade se dissolvesse em Um-Só-Homem de dimensões gigantescas. Abolir as cercas da lei entre homens – como faz a tirania – significa tirar dos homens os seus direitos e destruir a liberdade como realidade política viva; pois o espaço entre homens, delimitados pela lei, é o espaço vital da liberdade. O terror total usa esse velho instrumento da tirania mas, ao mesmo tempo, destrói o deserto sem cercas e sem lei, deserto de suspeita e do medo que a tirania deixa atrás de si. Esse deserto da tirania certamente já não é espaço vital da liberdade, mas ainda deixa margens aos movimentos medrosos e cheios de suspeita de seus habitantes. (ARENDR, 2018, p.619).

Para que o domínio total possa ser alcançado, a homogeneização dos seres humanos se faz requisito inalienável. E o processo de eliminação das múltiplas identidades tem como laboratórios os campos de concentração e os extermínios praticados pelos regimes totalitários. Os campos de concentração não atuam apenas no extermínio e na perda de dignidade do indivíduo. Os campos de concentração aparecem como ferramentas para extinguir a espontaneidade do ser humano, para transformá-los em sujeitos desprovidos de motivações além da preservação da vida. Como aponta Arendt, o terror é a lei do movimento e não o fim em si. O terror é utilizado como uma forma de evitar-se a estagnação, após o estabelecimento do inimigo objetivo, e de manter o dinamismo dos processos totalitários. “*O terror total, a essência dos regimes*

totalitários, não existe a favor nem contra os homens. Sua suposta função é proporcionar às forças da natureza ou da história um meio de acelerar o seu movimento". (ARENDR, 2018, p.620).

Como vimos, a essência dos regimes totalitários se encontra no movimento em si. A dominação total é um objetivo final e todo o resto é pensado como etapa do processo para alcançar a dominação total. Para isso, os estados totalitários produzem indefinidas organizações capazes de manter o estado em constante ação. Qualquer atividade autônoma e sem ligação direta com a máquina totalitária é uma ameaça e deve ser abolida. O totalitarismo não se limita ao domínio exógeno do indivíduo – ao contrário, a dominação acontece também na colonização das mentalidades. Afinal, o totalitarismo não deixa espaço para nada que não remeta a uma lealdade total, inabalável e irrestrita do indivíduo para com o movimento totalitário. A figura do líder aparece como um receptáculo das vontades das massas amórficas e desacreditadas dos antigos sistemas políticos. Logo, da mesma forma que as massas dependem do líder como uma espécie de catalisador, o líder depende do apoio das massas para sustentá-lo. Categorias de inimigos objetivos são elaboradas, fazendo com que a perseguição desses inimigos objetivos seja parte importante de todo o movimento totalitário. A homogeneização da sociedade e a padronização das identidades plurais fazem parte da escalada do movimento totalitário, que não se eximirá do uso da violência para concluir o seu projeto.

1.4 – Totalitarismo e Fascismo

Nos tópicos anteriores, nós investigamos o conceito de totalitarismo, segundo a filósofa alemã Hannah Arendt. Neste ponto, se faz necessário, para os fins de nossa pesquisa, relacionar o fascismo com o totalitarismo, uma vez que a história em quadrinhos “V de Vingança”, objeto de nosso estudo, retrata uma sociedade totalitária liderada por uma política fascista.

A Europa da primeira metade do século XX foi o nascedouro dos governos de cunho fascista. A palavra “fascismo” vem do latim *fascio*². O início da utilização do termo fascista para se referir a um movimento ideológico-político se dá na Itália, a partir de 1922, com a ascensão de Benito Mussolini ao poder. Com o passar do tempo, o termo fascismo passa a designar diversos modelos ideológicos nacionalistas de extrema-direita. O período entreguerras viu brotar modelos de fascismos plurais que, apesar de conservarem características similares, utilizavam roupagens diferentes.

Pouco a pouco, no entanto, foram sendo denominados fascistas, ou assim se autodenominando, diversos movimentos e partidos situados à extrema-direita do espectro político. Em comum, eles possuem estruturas centradas na liderança de um chefe – tal como na Itália, a figura do Il Duce – e são visceralmente antiliberais, antidemocráticos, antibolchevistas. (PARADA, 2008, p.14).

O historiador português Fernando Rosas prefere seguir a “escola historicista”, a qual se empenha em entender os movimentos e regimes fascistas como parte de um encadeamento histórico. Dentro desta perspectiva, é possível encontrar elementos de natureza política e social em comum, compartilhados pelos fascismos. Porém, quando se analisam os movimentos e os regimes políticos, o que se vê é uma diferença muito grande entre eles. Rosas aponta que o autoritarismo se faz presente em todo movimento fascista; que o surgimento dos movimentos fascistas está ligado à derrota dos movimentos operários do mesmo período; e que a ascensão dos regimes fascistas não aconteceu de assalto, mas, sim, como um processo que se deu a partir do declínio do Estado Liberal.

Ora, é precisamente essa associação entre autoritarismo e fascismo, onde o primeiro como que gera o segundo, ou noutra perspectiva, onde o autoritarismo é entendido como

² “*Feixe, união; do latim fascis, símbolo das autoridades dos magistrados na antiga Roma*” (PARADA, 2008, p.13).

a principal característica do fascismo, que apresenta algumas dificuldades interpretativas, as quais aumentam ainda mais do ponto de vista do conceito mesmo de ‘autoritarismo’ no campo da sociologia e da ciência política. (PARADA, 2008, p.15).

Michael Mann, sociólogo estadunidense, aponta que “*o fascismo foi, provavelmente, a mais importante ideologia política criada durante o século XX*” (PARADA, 2008, p.29). Para desenvolver o seu pensamento, Mann desenvolve quatro observações mestras: i) a primeira é de que o fascismo não é um movimento descolado dos outros movimentos modernos; ii) em segundo lugar, o pensamento fascista não deve ser encarado como insano, contraditório ou vago – a ideologia fascista ofereceu soluções para os problemas enfrentados e teve grande apoio das massas; iii) em terceiro, os fascistas foram responsáveis por produzir um grande mal e é preciso buscar entender as razões para que se empenhassem para tal; e iv) por último, mas não menos importante, é a observação de que, se entendermos as condições em que os movimentos fascistas ascenderam, poderemos trabalhar para evitar seu possível retorno.

Mann ainda defende que, para explicar o fascismo, é preciso identificar quatro fontes de poder social: o ideológico, o econômico, militar e o político.

Todos os movimentos sociais exercem combinações de controle de sistema (ideologia), o controle dos meios de produção (econômico), o controle sobre a violência organizada (militar) e o controle da centralização territorial e das instituições de regulação (político). (PARADA, 2008, p.30).

Desta forma, Michael Mann define o fascismo do período entreguerras como a “*procura pelo estadismo transcendental e de limpeza, através dos paramilitarismo*”. (PARADA, 2008, p. 31). Para defender seu ponto de vista, Mann aponta quatro elementos centrais ao Fascismo: i) o nacionalismo de limpeza – a busca pela unidade, pela pureza da nação, eliminando as identidades distintas; ii) o estatismo – a valorização do poder estatal como garantidor de um projeto moral, responsável por salvaguardar o crescimento social, econômico e moral; iii) transcendência – a combinação dos dois elementos anteriores que tornaria possível transcender conflitos sociais; e iv) o paramilitarismo – o poder militar na mão de fileiras paramilitares, muitas vezes, vistos como elementos populares vindos das camadas sociais mais baixas.

A combinação desses quatro elementos fez dos fascistas ‘revolucionários’, embora não em termos convencionais de esquerda-direita. Eles foram ‘revolucionários de direito’,

com uma distinta noção de revolução, focada no Estado-Nação, e não no capitalismo de ou classes. (PARADA, 2008, p.32).

Um entre os regimes fascistas pode ser visto como o zênite do totalitarismo, sobre a liderança fascista: a Alemanha Nazista. Sob o comando de Hitler, elementos que abordamos anteriormente, em nosso estudo, podem ser percebidos extensivamente, na Alemanha. A lei do movimento, a atomização das massas, a duplicidade das fontes de autoridade, o princípio de liderança e a utilização do terror são características indissociáveis do regime nazista.

De fato, União Soviética também pode ser considerada um estado totalitário, com toda a problemática que esse termo confere. Porém, para os fins de nossa pesquisa, o modelo de regime totalitário que servirá de base comparativa será o fascista, uma vez que a crítica desenvolvida por Alan Moore, em “*V de Vingança*”, está relacionada diretamente a uma sociedade totalitária liderada por um governo de ideologia fascista. “*Se entender como totalitarista um regime que subordina qualquer ato individual ao Estado e sua ideologia, então o nazismo e o stalinismo eram regimes totalitários*”. (ECO, 2019, p.25).

Capítulo 2: História em Quadrinhos

2.1 A Linguagem das Histórias em Quadrinhos

Toda mídia tem a sua própria linguagem específica. Com as histórias em quadrinhos, não seria diferente. Primeiramente, é importante apontar que a noção de linguagem que utilizaremos é aquela apresentada pelo semiólogo italiano Daniele Barbieri, no sentido de que as linguagens são, mais do que qualquer outra coisa, ambientes. Desta forma, a linguagem é o local onde é determinado o que queremos comunicar e, indo além, o que podemos comunicar. Esses ambientes não estão isolados. Ao contrário, os diversos ambientes estão em constante interação, num processo de troca multilateral de influências, formando um ambiente de comunicação global. Optamos por utilizar esta linha defendida por Barbieri, em virtude de ela nos oferecer a possibilidade de enxergar a linguagem não apenas como algo que pode ser utilizado, mas também habitado. O que queremos dizer com habitar uma linguagem? Significa partilhar das suas possibilidades e também das suas restrições.

Sem dúvida, a linguagem própria das histórias em quadrinhos é rica tanto nas suas potencialidades quanto nas suas limitações. Inclusive, por mais contraditório que possa parecer, é possível afirmar que é justamente dentro destas limitações que residem as suas potencialidades. Nas histórias em quadrinhos, a mensagem somente ganha o seu sentido real a partir da junção de imagem e texto, dispostos numa ordem sequencial. Imagem e texto apontam direções para um processo de interpretação, edificado pela experiência pessoal. “*Signo visual (desenho, gravura, foto, etc.) e signo linguístico consolidam a percepção, assegurando a contemplação do olhar e o significado da informação, seja ela descritiva, persuasiva ou imaginária, por exemplo.*” (ARAÚJO; PAULA; OVIDIO, 2016, p.72).

As histórias em quadrinhos se utilizam desta sobreposição de imagem e palavras. Desta maneira, se faz necessário que o leitor lance mão das suas capacidades interpretativas visuais e verbais. Em suma, os quadrinhos se valem de uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis como artifício para facilitar a compreensão do leitor. Quando este artifício é utilizado com grande frequência para articular ideias similares, nasce a linguagem particular dos quadrinhos. Dentro desta linguagem, o texto também deve ser lido como uma imagem. As palavras também

fazem parte do corpo imagético e complementam o seu significado. Por sua vez, o letreiramento também auxilia a imagem a contar a história. Dependendo da intencionalidade, o letreiramento pode passar a ideia de um som, de um sentimento, etc.

A história em quadrinhos lida com dois importantes dispositivos de comunicação: palavras e imagens. Decerto trata-se de uma separação arbitrária. Mas parece válida, já que no moderno mundo das comunicações esses dispositivos são tratados separadamente. Na verdade, eles derivam de uma mesma origem, e no emprego habilidoso de palavras e imagens encontra-se o potencial expressivo do veículo. (EISNER, 2015, p.7).

Um dos maiores nomes da história dos quadrinhos é, sem dúvida, Will Eisner. Criador de personagens consagrados do cenário das revistas *pulp*³, Eisner era também um visionário e um grande estudioso da linguagem das histórias em quadrinhos. O autor também utiliza o nome de arte sequencial para se referir às histórias em quadrinhos, justamente porque sua linguagem enfrenta barreiras intransponíveis, uma vez que tem que lidar com a limitação do número de imagens que é possível dispor dentro de uma página, e também o seu caráter estático. Todavia, para Eisner, essa restrição, tratada com a devida habilidade, acaba se tornando uma grande oportunidade. Pois, é através dela que nasce a possibilidade de realizar-se a leitura de diferentes imagens ao mesmo tempo e/ou por diversos prismas diferentes. A percepção do “tempo”, do “espaço” e do “som” assume uma dimensão essencial dentro da arte sequencial.

O fenômeno de duração e da sua vivência – comumente designado como “tempo” (*time*) – é uma dimensão essencial da arte sequencial. No universo da consciência humana, o tempo se combina com o espaço e o som numa composição de interdependência, na qual concepções, ações, movimentos e deslocamento possuem um significado e são medidos pela percepção que temos da relação entre eles”. (EISNER, 2015, p.23).

É dentro deste contexto que alguns elementos próprios da linguagem das histórias em quadrinhos são evocados. O principal recurso para o enquadramento da fala e da mimetização dos sons é o balão. Para se tornarem compreensíveis, estes balões devem ser dispostos em uma ordem comumente estabelecida, fazendo com que o leitor saiba a sequência correta de leitura. Dentro do balão, o letreiramento ganha grande importância, pois ele é capaz de exprimir o sentimento e a intenção da fala, como se pode ver nos exemplos dados na figura abaixo:

³ Nome dado, a partir da primeira década do século XX, para revistas feitas com papel barato. Geralmente associadas a um tipo de entretenimento rápido e de fácil consumo.



ACIMA: Vê-se o vapor do ar quente expirado durante a conversa. Faz sentido combinar o que pode ser ouvido com o que é visto, o que resulta numa visualização do ato de falar. Os italianos referem-se às nuvens de fala como *fumetti*, termo que se tornou nome genérico para histórias em quadrinhos no idioma deles.

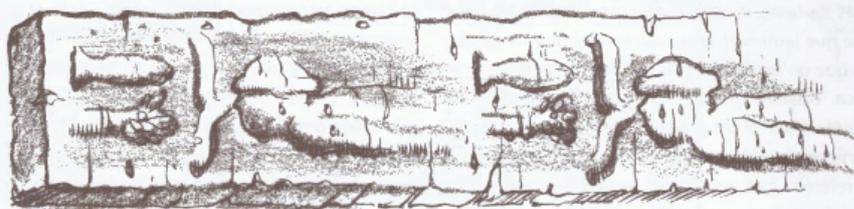


FIGURA 14

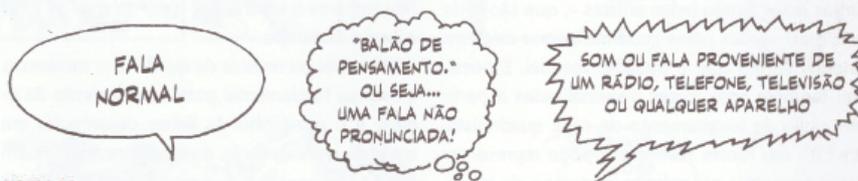


FIGURA 15

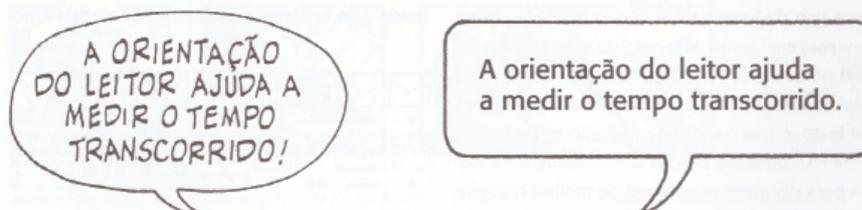


FIGURA 16: O letramento à mão é de natureza inteiramente diferente da composição mecânica. Ele também tem efeito sobre o som e o estilo de falar.

Figura 1 - A função do letramento dentro dos balões. Quadrinhos e Arte Sequencial.

Se os balões exercem o papel de dimensionar o som para o leitor, é o quadrinho que se faz responsável pela noção de tempo. É dentro do espaço do quadrinho que a realidade da história é exposta. Emoldurar uma ação, além de estabelecer o ponto de vista do leitor, traz uma percepção de tempo. Entretanto, um quadrinho solto não é capaz de expressar a passagem de tempo. Por isso, somente com a sequência de

quadrinhos, levando em consideração as imagens dentro deles, é que a noção exata de tempo que o artista quer passar pode ser apreendida. Separar em quadrinhos as imagens é, em última análise, decompor o tempo. “As linhas desenhadas em torno de uma representação de uma cena, que atuam como um dispositivo de contenção da ação ou de um segmento da ação, têm entre as suas funções a tarefa de separar ou decompor o enunciado total”. (EISNER, 2015, p.27, Em alguns casos, como recurso da passagem de tempo, é possível que o artista opte por eliminar o contorno dos quadros. Vejamos um exemplo de sequência de quadros e como a mesma busca expressar o transcorrer o tempo:



Figura 2 - A função do fluxo de quadros. Quadrinhos e Arte Sequencial.

É dentro dos quadros, emoldurados ou não, que a vida dentro da arte sequencial se desenvolve. O artista tem total controle do tempo, do espaço e dos sons através da disposição dos quadros. Quando maior for a técnica do artista, maior o leque de opções de que ele dispõe para construir a sua sequência de quadrinhos e captar a atenção do leitor para o ponto que ele deseja. Não é incomum vermos um quadrinho que ocupe uma ou duas páginas inteiras, quadrinhos arquitetados dentro das mais diversas formas geométricas, e, como vimos na imagem 2 (dois), quadrinhos sem molduras e textos. Como Eisner diz, na sua obra "Quadrinhos e Arte Sequencial" - presente na bibliografia de nosso estudo -, o próprio requadro pode ser usado como parte da linguagem "não verbal" dos quadrinhos.

Outro elemento gráfico que auxilia na construção da vida dentro dos quadrinhos é a cor ou – até mesmo – a sua ausência. Nas histórias em quadrinhos, assim como em outras artes, a maneira como as cores são orquestradas exprime uma intenção, geralmente, relacionada a passar o sentimento que o artista julga adequado ao leitor. *“É certo que, se a cor associada a algum tipo de emoção tem ligações culturais precedentes, externas à história, ligações de algum modo “intrínsecas” a essa emoção, a operação terá efeitos muito mais intensos”*. (BARBIERI, 2017, p. 53).

É corriqueiro em quadrinhos de mais denso teor, para deixar o clima mais “pesado”, que o autor opte por utilizar apenas preto e branco. No entanto, também é comum a ausência de cores devido a estratégias ligadas à diminuição do custo da obra. Os *mangás*⁴, desde a sua popularização, após a Segunda Guerra Mundial, foram pensados em preto e branco para baratear o custo de produção e tornar o seu consumo mais acessível à população de um país que vivia em crise econômica. *“É nesse cenário político e cultural que a indústria dos mangás vai se construir. Durante a recuperação do Japão nos anos pós-guerra, os quadrinhos vão se tornar uma forma barata de entretenimento”*. (MOREIRA, 2014, p.41). .

⁴ Histórias em quadrinhos de origem japonesa. Os quadros são lidos no sentido de leitura oriental: da direita para a esquerda.



Figura 3 - O homem que passeia, os mangás, historicamente, para baratear os custos, na maioria dos casos, são impressos em preto e branco.



Figura 4 - Maus, uma história autobiográfica que conta a história de um judeu ex-prisioneiro de campo de concentração nazista. Pelo o ter da história, o autor também optou por utilizar apenas as cores preto e branco.

Contrastando com preto e branco, há uma tendência natural de que quadrinhos alegres e/ou voltados para um mercado de luxo utilizem-se de uma grande paleta de cores. Histórias em Quadrinhos voltadas para o público infantil, até como uma ferramenta para captar a atenção dos jovens leitores, quase que em sua totalidade, utilizam-se de cores chamativas. Vale ressaltar que a opção por quadrinhos coloridos tem prevalecido mesmo entre aquelas histórias de teor mais luxuoso, tanto no cenário americano quanto no europeu. É claro que, nestes casos, a utilização das cores será adequada ao sentimento que o artista quer passar.

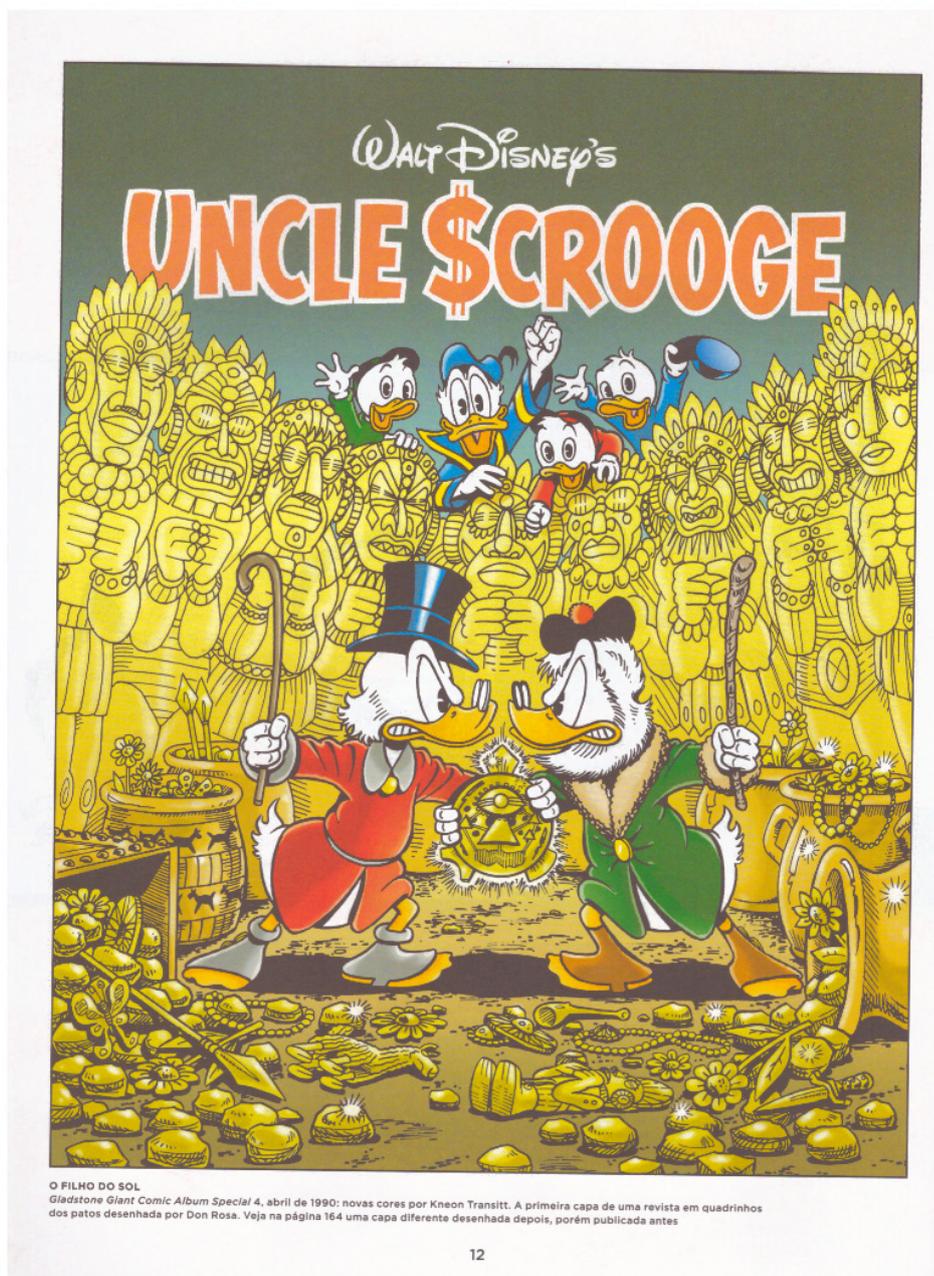


Figura 5 - Tio Patinhas, quadrinhos voltados para o público infantil tendem a ter cores mais chamativas.



Figura 6 - Paraíso Perdido, por se tratar de uma obra mais luxuoso, tanto a utilização das cores quanto as técnicas de pintura exigem impressões mais refinadas

Por fim, em todo o nosso estudo, apesar de não negarmos os constantes fluxos de trocas com outras artes (cinema, música, literatura, etc.), partiremos do princípio de que

a história em quadrinho se basta enquanto forma de arte. Por isso, consideraremos os quadrinhos como um hipergênero, sendo composto por diversos gêneros independentes que têm como ponto comum a utilização da mesma linguagem.

Nesse sentido, a leitura de que quadrinhos compõem um hipergênero, do qual se vincula uma gama de gêneros autônomos, que podem circular em jornais, na internet, em revistas, em livros (...). O ponto em comum seria a tendência à produção de narrativas, longas ou não, que se utilizam da mesma linguagem, a dos quadrinhos. Nesse sentido, concordamos com Barbieri (1998), Garcia (2010, 2012) e Ramos, autores que enxergam nos quadrinhos uma linguagem artística autônoma e, por isso, singular. Uma consequência dessa leitura é que não aborda os quadrinhos como literatura (ou subliteratura, como foi chamado por décadas no país⁵), embora não negue a existência de diálogos reais entre os dois campos.” (FIGUEIRA; RAMOS; VERGUEIRO, 2014, p. 205).

⁵ O autor do capítulo é Lorenzo Mutarelli, pesquisador das histórias em quadrinho. O país ao qual ele se refere é a Itália.

2.2 A História dos Quadrinhos Modernos nos Estados Unidos da América

Decerto, beira o impossível precisar em que momento o ser humano começou a utilizar-se da arte sequencial para contar uma história. Rogério de Campos, editor e pesquisador da história dos quadrinhos, em sua obra “*Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*”, cita debates acerca do tema que remontam até a antiguidade. O autor cita o livro “*Trés Riches Heures du Duc de Berry*”⁶, dos irmãos Limbourg, e as “*Cantigas de Santa Maria*”, criada pelo rei Afonso X e seus *ghost-writers*⁷ e *ghost-artists*⁸, feitas no século XIII, como exemplos de quadrinhos feitos há bastante tempo na Europa. No lado oriental do globo terrestre, é possível encontrar exemplos anteriores aos citados: os *emakimono*⁹ foram criados no século XII. Em uma perspectiva extrema, podemos levar em conta até mesmo a Coluna de Trajano, o “*Livro dos Mortos*” egípcio e as pinturas rupestres como precursores das histórias em quadrinho.

Para os fins almejados em nossos estudos, nós não precisaremos entrar nesse debate. O que nós abordaremos é o início da história dos quadrinhos modernos, enquanto uma indústria de entretenimento e informação, principalmente, nos Estados Unidos da América (país onde nossas fontes primárias ganharam notoriedade). O cenário dos quadrinhos, nos Estados Unidos da América, começa a mudar no final da década de 20, com a chegada de novos gêneros e formas de se contar uma história através da arte sequencial. As histórias em quadrinhos passaram por uma grande popularização. As tiras passaram a fazer parte de todos os principais jornais dos Estados Unidos da América e do mundo. É nesse momento que surgem os *comics books*¹⁰ (revistas baratas com histórias em quadrinhos). No início, estes *comics books* apenas copilavam as tiras que saíam no jornal. Posteriormente, com o crescimento das vendas, começaram a produzir histórias inéditas, voltadas para esse formato. As tiras de aventura, de detetive, de velho oeste, entre outras, começam a ser produzidas.

⁶ Em português, “*As Mui Ricas Horas do Duque de Berry*”. Para saber mais, ver: <<https://noticias.universia.com.br/destaque/noticia/2012/03/14/917389/conheca-as-mui-ricas-horas-do-duque-berry-dos-irmos-limbourg.html>>. Acesso em 03/10/ 2019.

⁷ “É a expressão inglesa que designa o profissional de alto nível especializado em prestar serviços de redação de textos a outras pessoas que não têm tempo ou não têm jeito de escrever.” Disponível em: <<http://www.ghostwriter.com.br/oqgw.htm>>. Acesso em 03/10/2019.

⁸ Similar ao *Ghost Writer*, porém relacionado à arte.

⁹ “*Rolos de pinturas que descrevem eventos históricos, batalhas e histórias populares*”. (CAMPOS, 2015, p.10).

¹⁰ “*No Brasil, conhecemos até hoje pelo nome genérico de ‘gibis’.*” (GOIDA; KLENERT, 2014, p.10).

Nesse período surgiram Joe Palooka (Joe Sopapo), de Ham Fischer; Dick Tracy, de Chester Gould; Brick Bradford, de Ritt/Gray; Alley Oop (Brucutu), de V.T. Hamilton; Flash Gordon, X-9 e Jungle Jim (Jim das Selvas), todos os três de Alex Raymond, considerado um dos maiores quadrinistas de todos os tempos. E também Terry and the Pirates, de Milton Cannif; Mandrake, o Mágico, de Falk/Davis; Li'l Abner (Ferdinando), de Al Capp; Phantom (o Fantasma), de Falk/Moore; Prince Valiant (Príncipe Valente), de Harold Foster; The Lone Ranger (chamada erroneamente de Zorro, no Brasil) e King of Mounted Police (O Rei da Polícia Montada), estas duas últimas popularizaram um novo gênero, as *western strips*¹¹. (GOIDA; KLENERT, 2014, p.10).

Em 1938, há o surgimento do primeiro super-herói dos quadrinhos: “*Superman*” (Super-Homem), que faz a sua primeira aparição na revista “*Action Comics*”, em junho daquele ano. Criado por Joe Shuster e Jerry Siegel, o sucesso dos quadrinhos do Super-Homem é tamanho que as portas se abrem para que outros super-heróis surgissem nos quadrinhos. Embora poucos dos heróis que surgiram nessa época tenham conseguido se consolidar, temos alguns casos que ainda povoam o imaginário coletivo da nossa sociedade. Batman, Príncipe Submarino, Flash, Capitão América, Tocha Humana e Capitão Marvel são exemplos de super-heróis que surgiram nesse período e que mantêm a sua popularidade, em menor ou maior grau, até os dias de hoje.

O conceito popular do super-herói, um homem mais forte que o normal, capaz de domar o mundo e consertar os malfeitos da vida, vestido com roupas colantes chamativas e pouco práticas, poderia ser considerado como o resultado de uma convergência de fatores tecnológicos e sociais, que possibilitaram a encarnação de uma mitologia colorida e furiosa que até então se matinha em gestação. (ARAGÃO in: ARAÚJO; OVÍDIO; PAULO, 2016, p.35).

Os super-heróis tiveram como base as figuras heroicas dos quadrinhos dos anos anteriores. Além disso, contextualizando com a época do surgimento dos super-heróis nos quadrinhos, temos a Segunda Guerra Mundial. Era natural que a guerra povoasse o imaginário norte-americano e os heróis aparecessem, tanto como uma forma de escapismo quanto como uma propaganda de guerra. Com arquétipos que rememoravam os heróis olímpicos, os super-heróis dos quadrinhos se posicionavam a favor dos ideais estadunidenses e contrários aos de seus países inimigos. O exemplo mais bem acabado é o do Capitão América, um soldado que, ao tomar um soro criado por um cientista

¹¹ Tiras do gênero faroeste.

juntamente ao exército americano, tem as suas habilidades físicas elevadas a um nível sobre-humano. Levando a bandeira e os valores dos Estados Unidos da América em seu peito, o Capitão América é um grande exemplo de como as revistas em quadrinhos eram utilizadas para passar os valores norte-americanos para o seu público.

Com a deflagração da Segunda Guerra Mundial – na qual os Estados Unidos só foram se envolver depois do ataque japonês a Pearl Harbour, em dezembro de 1941 – muitos heróis e super-heróis dos quadrinhos foram ‘convocados’ para lutar contra as forças do eixo (Alemanha, Itália e Japão). As histórias perderam seu caráter ingênuo e puramente aventureiro para se transformarem em objetos panfletários e ideológicos. Mesmo assim, e porque a causa justa era dos “aliados”, que lutavam contra o fascismo militarista, os daily comics e os comics books continuavam fascinando o grande público. (GOIDA; KLENERT, 2014, p.10).

Após o final da Segunda Guerra Mundial, muitos heróis voltaram para o seu cotidiano, deixando os acontecimentos da guerra de lado. Os quadrinhos europeus, principalmente de origem franco-belga, começaram a fazer a sucesso no mundo. Além disso, a indústria de quadrinhos japoneses começou a se estabelecer. Posteriormente, o Japão assumirá o lugar de país com o maior mercado de quadrinhos do mundo. Posição que ocupa até os dias de hoje. Como podemos ver, a ideia da arte sequencial como objeto de consumo e da cultura de massa vai se espalhando pelo mundo.

A década de 60, nos Estados Unidos da América, é marcada pelo surgimento de novos super-heróis, quase todos de cocriação do mesmo artista: Stan Lee, que escreve para a editora Marvel, a qual acabava ser completamente reformulada. Homem-Aranha, Demolidor, Quarteto Fantástico, Surfista Prateado, Hulk são alguns desses super-heróis, criados neste período, que até hoje povoam o nosso imaginário coletivo. Porém, em sua grande maioria, estes “novos” super-heróis se distinguem daqueles criados no período da Segunda Guerra Mundial. Não mais heróis olímpicos, perfeitos e infalíveis nos são apresentados, mas, sim, personagens com características mais humanizadas e com dramas profundos.

Peter Parker, o rosto por trás da máscara do Homem-Aranha, era um jovem vindo da classe proletária, morador do *Queens*, bairro de Nova Iorque. E, como tal, Parker tem que enfrentar diversos problemas relacionados ao seu estrato social. Não é absurdo afirmar que na revista do Homem-Aranha o personagem-título não é o protagonista,

mas, sim, aquele que enverga o seu manto: Peter Parker. Por abordar dramas mais próximos da realidade do leitor, Homem-Aranha tornou-se o herói de maior sucesso e, por conseguinte, também o principal representante deste período. Ter sido vítima de *bullying* quando mais novo, um chefe que explorava a sua mão de obra, a dificuldade de pagar as contas do mês, um melhor amigo viciado em drogas e a culpa pelas mortes do tio que o criou e da sua primeira namorada são algumas das adversidades que Peter Parker tem de enfrentar na sua escalada para se tornar não apenas um super-herói melhor, mas, sobretudo, um homem melhor.

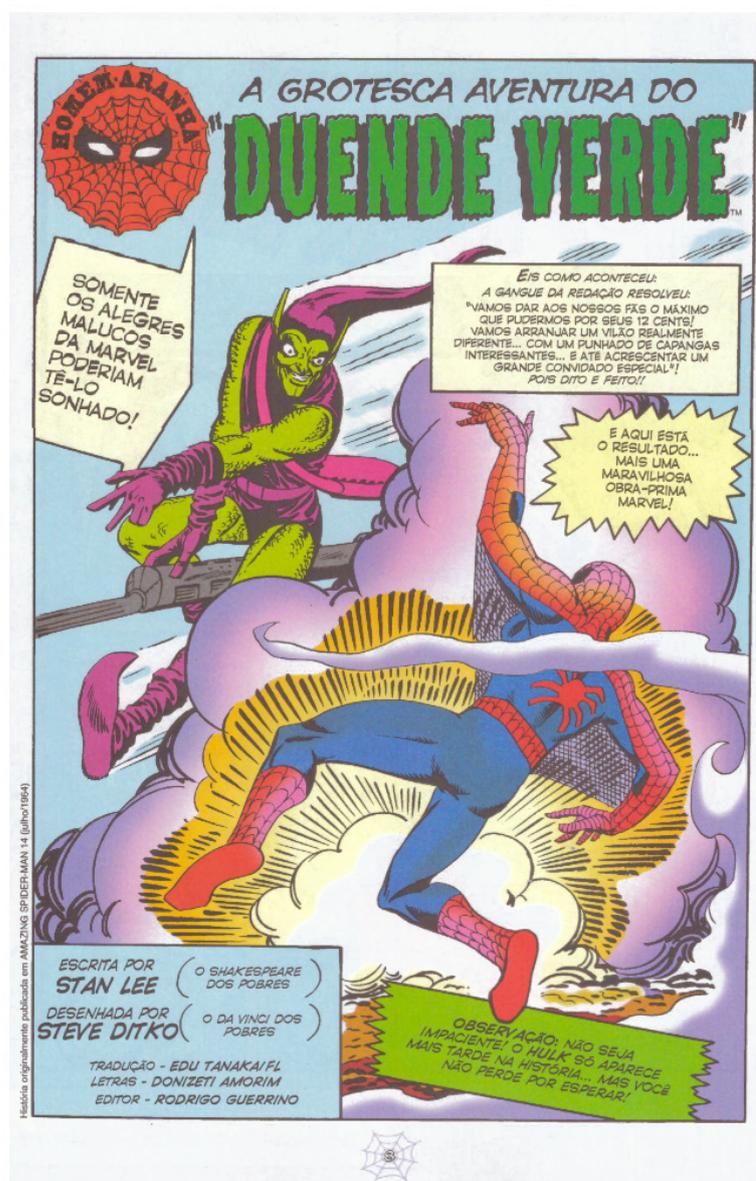


Figura 7 - Homem-Aranha, o escritor Stan Lee assina como "o Shakespeare dos pobres", enquanto o desenhista Steve Dikto como o "o Da Vinci dos pobres".

O Demolidor e o Surfista Prateado são dois outros exemplos que também devem ser mencionados. O primeiro é um super-herói que é mais conhecido pelo que não pode fazer do que pelo que consegue fazer – Matt Murdock, o advogado que encarna o herói é cego. Já o segundo é praticamente onipotente.

Murdock, assim como Peter Parker, também vem das classes baixas de Nova Iorque e dedica sua vida como advogado a atender os pobres e injustiçados. Sua relação com o pensamento político de esquerda é tão presente na obra que, no início do século XXI, é convidado para ser o candidato do Partido Democrata estadunidense, em Nova Iorque, justamente porque os Democratas queriam alguém “de Esquerda”, como mostra a figura 8.

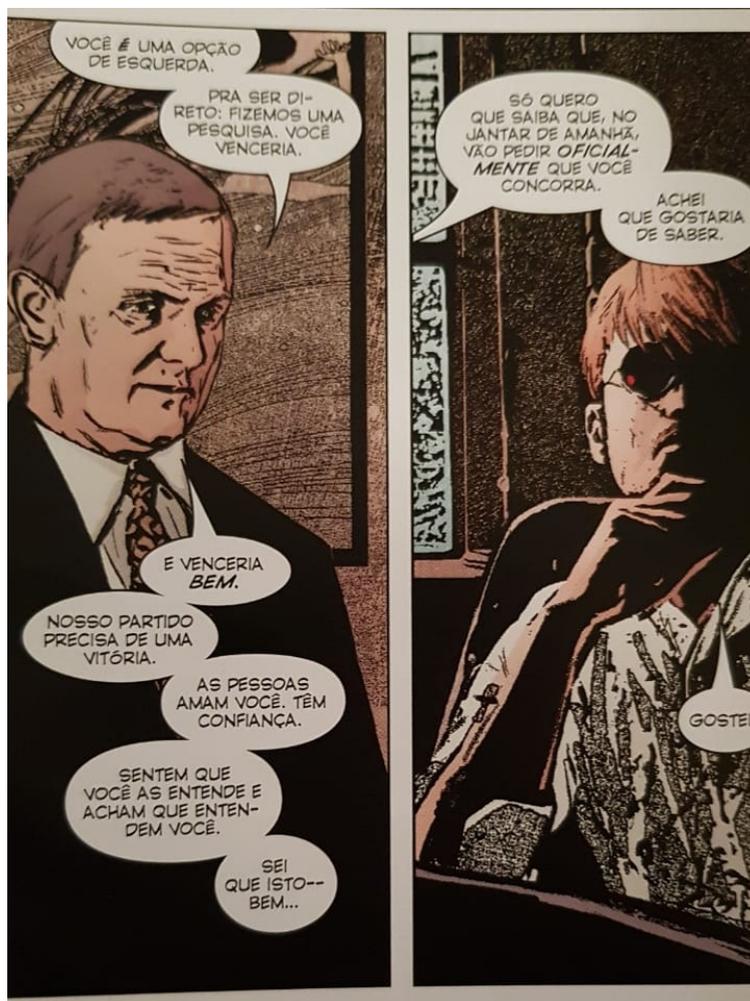


Figura 8 - Demolidor, o protagonista Matt Murdock é convidado para ser um candidato político por representar o pensamento de esquerda.

Por sua vez, o Surfista Prateado, apesar de ser um dos super-heróis mais poderosos das histórias em quadrinhos, também é um dos que carregam a maior carga

dramática. Em troca de salvar o seu planeta natal, *Zenn-La*, aceita trabalhar como arauto de Galactus, uma entidade cósmica devoradora de planetas. Após muito tempo auxiliando Galactus a saciar a sua fome, engolindo planetas, o Surfista Prateado, banhado em culpa, se vira contra o seu mestre, quebrando o juramento feito, para proteger o planeta Terra. Para alguns estudiosos da história dos quadrinhos, como Octávio Aragão, o Surfista Prateado é o super-herói que mais se aproxima do mito cristão.

Esse panorama digno de um quadro de Bosch foi berço para o mais cristão dos superseres, o sofrido e lamuriento Surfista Prateado ganhou série própria e passou 18 números lamentando a crueldade dos seres humanos – logo ele, um ex-arauto inexpressivo e uma divindade cósmica genocida (seria Galactus um Nagual?). Pode-se afirmar que, de explorador espacial, o Surfista Prateado tornasse um “implorador” filosófico, preso no mundo e obrigado a conviver com as idiossincrasias e contradições de seres confinados à Terra, mas que almejam o céu. (ARAGÃO in: ARAUJO, PAULA; OVÍDIO, 2016, p.55).

A indústria dos quadrinhos, nos Estados Unidos da América, teve que lidar com o *Comics Code Authority*¹², instaurado em 1954, que limitava a criatividade dos artistas que trabalhavam com publicações do gênero de super-heróis. Fugindo da censura, em meados da década de 60, emerge o cenário dos quadrinhos *underground*. Com uma grande liberdade criativa, os artistas experimentavam novos temas e abordagens técnicas. Robert Crumb e Gilbert Shelton foram dois nomes de destaque desse momento. Depois de anos de autocensura da indústria dos quadrinhos, que acabava limitando os assuntos abordados a temas mais infantis, o movimento *underground*, com uma grande diversidade de temas abordados, simbolizou a emancipação das histórias em quadrinhos, levando a arte sequencial, nos Estados Unidos da América, também para um público adulto.

Eram histórias absolutamente livres, irreverentes, contestadoras e, às vezes, até pornográficas, de autores não filiados aos *Syndicates* ou às grandes editoras de *comic books*. Os *underground* (entre os mais famosos aparecem Robert Crumb, Gilbert Sheldon

¹² "Em 1954, a indústria norte-americana de revistas em quadrinhos instituiu seu organismo de autorregulação, o *Comics Code Authority*, como uma resposta ao 'pânico' anti-quadrinhos provado pelo autor de *Seduction of the Innocent* (a sedução dos inocentes), dr. Fredric Werthan, e por audiências no Congresso sobre a delinquência juvenil. A autocensura restritiva do Código, juntamente com a crescente popularidade da televisão, levou a uma crise na indústria de quadrinhos norte-americana." (DANNER; MAZUR, 2014, p.14).

e S. Clay Wilson), de forma irregular e caótica, abriram espaço para os quadrinhos adultos, zombando da censura retrógrada. (GOIDA; KLENERT, 2014, p.11).

Na Europa, revistas em quadrinhos voltadas para um público maior de 15 anos, desde o início de 1960, se popularizavam. Cada vez mais, os leitores europeus consumiam títulos como “*Barbarella*”, a heroína sensual criada por Jean-Claude Forest. “*Barbarella*” influenciou o surgimento de outras obras do mesmo gênero (Valentina, de Guido Crepax, e Paullete, de Richard/Wolinski). Nessa mesma época, histórias em quadrinhos voltadas para os públicos de todas as idades também faziam bastante sucesso no continente europeu. Para ficarmos em dois nomes como exemplo, “*Asterix*”, de Goscinny/Uderzo, e “*Lucky Luke*”, de Morris, eram bem aceitos em diversas faixas etárias.

Em 1967, foi criada uma das obras mais aclamadas de todos os tempos na Itália: “*Corto Maltese*”. Essa obra de Hugo Pratt deu início a um estilo de narrativa figurada que foi alcunhada como “romance em quadrinhos”. Em diversos países na Europa, revistas especializadas a um público mais adulto iam se proliferando. A publicação de maior destaque entre elas foi a “*Metal Hurlant*” (1974). Todo esse cenário europeu teve grande influência na indústria de quadrinhos dos Estados Unidos da América, que vivia uma crise de identidade devido aos acontecimentos ligados à Guerra do Vietnã.

A mais famosa delas foi a *Metal Hurlant* (1974), cujo sucesso levou à criação de uma versão norte-americana, *Heavy Metal*. Essa apontou novos caminhos às editoras dos Estados Unidos, pois após a Guerra do Vietnã e o fim do sonho norte-americano, haviam caído por terra o moralismo e outras conversas fiadas em torno de pátria e patriotismo. (GOIDA; KLENERT, 2014, p.12).

Nos anos de 1970, nos Estados Unidos da América, os quadrinhos *mainstream*¹³ também tiveram a sua abordagem alterada, tendo, inclusive, sofrido influência do cenário *underground*. Uma nova geração de artistas, com uma perspectiva mais acadêmica, e que tinham uma grande bagagem de leitura de histórias em quadrinhos, surgia para alterar alguns paradigmas da indústria. Esta geração, que havia crescido lendo e discutindo tudo o que concerne ao universo dos quadrinhos, tinha uma formação

¹³ "Em uma tradução para o português, 'mainstream' pode ser compreendido como 'convencional'. Quando falamos de quadrinhos mainstream, normalmente nos referimos aos mais populares, como os da Marvel, DC e até alguns da Image, como The Walking Dead. São as revistas com um apelo mais massivo e menos experimental/independente." Disponível em <<http://jamesons.com.br/dicionario-basico-para-leitores-de-quadrinhos-mainstream/>> Acesso em 04/10/2019.

mais sólida e com as influências mais diversas, fazendo com que antigas obras fossem retomadas e novos estilos fossem criados.

Cresceram sabendo o nome dos artistas e escritores de quadrinhos e trocando opiniões e sua própria arte em “fanzines”, que eles mesmo publicavam. Sucediãam os filhos da Depressão, soldados rasos da Segunda Guerra Mundial, esse novo bando eram os *Baby Boomers*: eles tinham atitude e levavam os quadrinhos a sério. Apesar de reconhecer sua dívida – até mesmo reverência – com artistas consagrados, como Kirby, Kane, Dikto e Steranko, a nova geração olhou para trás, buscou também influências anteriores. (DANNER; MAZUR, 2014, p.53).

Boa parte dos artistas dessa nova geração se matinha longe dos quadrinhos de super-herói. Outros temas como terror, espada e bruxaria, e ficção científica eram mais atrativos para esse grupo. Alguns personagens clássicos da literatura foram utilizados como, por exemplo, *Conan*, criação de Robert E. Howard, na década de 1930, que foi adaptado aos quadrinhos pelas mãos do escritor Roy Thomas e do artista inglês Barry Smith. No campo do terror, a criação de Len Wein, “*Monstro do Pântano*”, teria um sucesso longo, tendo o seu auge, como veremos no capítulo 2, do presente trabalho, nas mãos do escritor britânico Alan Moore. Um grande expoente da ficção científica anti-heroica foi “*Howard, o Pato*”. Fazendo parte do universo Marvel, Howard era um pato alienígena antropomórfico, de mal com a vida, com um comportamento questionável e que não tinha nada a ver com os super-heróis da editora. “(...) *a piada era que, até mesmo para um animal antropomórfico, as convenções dos quadrinhos de super-heróis e o ‘universo Marvel’, em particular, eram absurdos*”. (DANNER; MAZUR, 2014, p.57).

2.3 Anos 80: *Graphic Novels* e a Invasão Britânica

No capítulo 1.2, nós acompanhamos a trajetória das histórias dos quadrinhos modernos, nos Estados Unidos da América, até a década 1970. Agora, nos concentraremos nos principais acontecimentos da indústria dos quadrinhos estadunidenses na década de 1980: época em que os nossos objetos de análise foram concebidos e comercializados. Todo o percurso que fizemos até o presente momento foi idealizado justamente para que pudéssemos entender o contexto que proporcionou a chegada de Alan Moore no mercado de quadrinhos dos Estados Unidos da América e como se sedimentava a indústria neste momento.

No campo da produção gráfica, um novo formato de publicação alterou a maneira de se consumir a arte sequencial: a *Graphic Novel*. Ao contrário do que o termo pode levar a pensar, ele caracteriza muito mais um formato de publicação do que o conteúdo da história em quadrinho. As *graphic novels* se posicionam (e, estrategicamente, toda indústria reforça este rótulo) como uma forma mais elevada de se consumir a arte sequencial. Neste modelo de produção, podem ser adicionados capa dura, sobrecapa, textos informativos e complementares à obra, imagens inéditas e outros extras. Geralmente, compilando uma obra ou um grande arco com uma qualidade de papel e impressão superiores aos das publicações convencionais. Independentemente da escolha dos detalhes de produção da *graphic novel*, este termo empregado a uma obra acaba por conferir-lhe uma aura diferente, funcionando quase como um selo de qualidade.

Vê-se, então, que a *graphic novel* funciona como uma espécie de etiqueta sobre aspectos do conteúdo, mais maduro e direcionado a um leitor supostamente apreciador de livros. Esse rótulo, muitas vezes traduzidos como romance gráfico, funciona como uma capa, que ofusca as reais características do gênero apresentado. (FIGUEIRA; RAMOS ; VERGUEIRO, 2014, p. 203).

O surgimento do termo, de forma errônea, é atribuído ao quadrinista Will Eisner, relacionado com a sua obra “*Contrato com Deus e Outras Histórias do Cortiço*”, que teve a sua publicação em 1978, nos Estados Unidos da América. Porém, dois anos antes, o termo *graphic novel* era visto em outras obras, nos EUA, como “*Bloodstar*”, de Richard Corben, “*Beyond Time and Again*”, de George Metzger, e “*Chandler – Red Time*”, de Jim Steranko. Eisner é apontado como o pioneiro pelo mesmo motivo que,

como vimos nos capítulo 1.2, Richard Outacult e o seu *Yellow Kid* foram titulados fundadores dos quadrinhos modernos nos Estados Unidos da América: o alcance e a popularização. Foi com Eisner que o termo realmente se difundiu e tornou-se conhecido do grande público.

Sem justificar diretamente sua obra e, ao mesmo tempo justificando, o quadrinista creditou a ela ser um produto de arte e estampou na capa ‘uma *graphic novel* de Will Eisner’, o que também procura estabelecer algum tipo de diálogo com o meio literário. A repercussão do livro, traduzido para outros países (a primeira edição brasileira, de 1988, usou a tradução romance gráfico), possivelmente contribuiu para que a expressão fosse adotada, na primeira metade da década seguinte, pelas duas principais editoras de quadrinhos norte-americana: Marvel Comics (de Homem-Aranha, Vingadores e X-Men) e DC Comics (de Super-Homem, Batman e Mulher-Maravilha). Daí para a popularização da expressão foi um passo pequeno. (FIGUEIRA; RAMOS; VERGUEIRO, 2014, p. 188).

O próprio Will Eisner fala sobre o surgimento e a popularização do termo *graphic novel*, em sua obra analítica “*Quadrinhos e Arte Sequencial*”. “*Nas últimas três décadas, um novo horizonte se abriu com o surgimento da graphic novel, uma forma de revista em quadrinhos que hoje é o tipo de literatura que mais cresce nos Estados Unidos*”. (EISNER, 2010, p.148). O próprio autor parece estar consciente da transformação que o mercado estadunidense está passando e a forma como o termo *graphic novel* atrai um novo tipo de público, mais adulto, e – rompendo barreiras e preconceitos relacionados às histórias em quadrinhos – que busca histórias mais profundas e complexas.

Tanto o mercado como a postura de autores e leitores mudaram bastante desde o final dos anos de 1970. O crescimento e aceitação cada vez maiores das *Graphic Novels* podem ser atribuídos à opção de criadores por temas mais abrangentes e relevantes e à constante inovação em sua abordagem. (...) O mercado de livros, que durante muitas décadas se manteve hostil ou indiferente aos quadrinhos, nos últimos anos tem aceitado e até acolhido entusiasticamente as boas *graphic novels*. (EISNER, 2010, p.149).

No campo intelectual, os anos 80, nos quadrinhos dos Estados Unidos da América, foram marcados pela chegada de um grupo de autores provenientes da Grã-Bretanha. Acostumados com as antologias de ficção científicas inglesas, com histórias longas e mais complexas, esse grupo vindo de além-mar parecia estar mais qualificado

para atender às novas demandas do mercado estadunidense, caracterizado pelas *graphic novels*. Estes artistas britânicos, por não terem vivido as limitações impostas pelo *Comics Code*, eram criadores mais livres e sofisticados. O ofício da escrita experimenta um protagonismo inédito nas histórias em quadrinhos dos EUA – até então, a arte dominava e guiava totalmente a produção. Depois da chegada desses escritores britânicos, o mercado editorial dos quadrinhos estadunidense nunca mais foi o mesmo. A este movimento de migração criativa é dado o nome de “*Invasão Britânica*”.

Nos anos de 1980, a maturação lenta que os quadrinhos *mainstream* norte-americanos tinham experimentado ao longo da década anterior deu um salto espetacular, devido, em grande parte, à infusão de uma safra de ambiciosos jovens escritores colhidos do solo fértil das antologias de ficção científicas inglesas. (...) Em sintonia com a tendência norte-americana para histórias mais longas e com mais envolvimento, isso levou a um novo foco sobre escrever para veículo histórias em quadrinhos como um exercício literário em si, em vez de ser apenas uma estrutura para pendurar a arte. (DANNER; MAZUR, 2014, p.165).

Os principais escritores que chegavam da Inglaterra tinham sido lançados pela revista de ficção científica inglesa *2000 A.D.*, que publicava diversas séries, de forma simultânea, nas suas páginas. Estamos falando de nomes como Alan Moore – cuja análise de obra é a razão do presente trabalho –, Neil Gaiman e Grant Morrison. A revista *2000 A.D.* produziu diversas séries de grande sucesso, sendo até mesmo adaptada para ser publicada nos Estados Unidos da América, em 1983. Seguindo a tendência de publicação em antologias, na Inglaterra, outras revistas surgiram, com destaque para a *Starlord* e a *Warrior*. E foi na *Warrior* que a série “*V de Vingança*” (um dos nossos objetos de análise), de Alan Moore, deu seus primeiros passos. Porém, a história do personagem que utilizava a máscara de Guy Fawkes num futuro distópico e combate um tirânico governo inglês só finalizaria a sua publicação pelas mãos da DC, em 1990.

A qualidade da escrita dos autores ingleses de quadrinhos chamou a atenção do mercado estadunidense. A editora Karen Berger, da DC, acompanhava atentamente o crescimento do mercado de antologias inglês. Tanto Berger quanto o Editor Len Wein ficaram impactados com o talento para a escrita de Alan Moore e ofereceram ao autor britânico o cargo de escritor do personagem “*Monstro do Pântano*”. Criado pelo próprio Wein, em 1971, o personagem estava no ostracismo e os editores da DC viram em

Moore a oportunidade de reerguer a revista do “*Monstro do Pântano*”. Recebendo uma grande liberdade criativa, Moore foi capaz de desenvolver diálogos complexos e uma narrativa envolvente. O sucesso de “*Monstro do Pântano*”, de Alan Moore, foi tamanho que abriu portas para outros escritores ingleses e Karen Berger foi titulada a representante oficial da DC na Inglaterra. Neil Gaiman, Jamie Delano e Grant Morrison foram os principais nomes que seguiram os passos de Moore, nessa primeira invasão inglesa nas histórias em quadrinhos dos EUA.

O sucesso de *Monstro do Pântano* levou a DC a nomear Karen Berger o contato oficial da empresa na Inglaterra. Nessa qualidade, ela continuou a recrutar escritores entre os da *2000 A.D.* e de outras revistas de quadrinhos da Inglaterra, lançando oficialmente a invasão inglesa no mundo dos quadrinhos *mainstream* norte-americanos. (DANNER; MAZUR, 2014, p.175).

É nesse cenário de efervescência criativa inglesa e de demanda por uma nova forma de consumo editorial (as *Graphic Novels*) que “*Watchmen*” é lançado e “*V de Vingança*” é finalizado, nos Estados Unidos da América. Essas duas histórias em quadrinhos se constituem em nossos objetos de análise. Investigamos toda a jornada das histórias dos quadrinhos modernos, nos Estados Unidos, bem como a linguagem própria dos quadrinhos, precisamente para que possamos analisar a crítica ao totalitarismo presente nessas duas obras de Alan Moore. Porém, antes de entrar nessa análise propriamente dita, se faz necessário que investiguemos o pensamento de Alan Moore e o que é totalitarismo. Nos próximos dois capítulos, nos concentraremos nesses dois pontos.

Capítulo 3 – Alan Moore e a Crítica Política em "V de Vingança"

3.1 Quem é Alan Moore?

O inglês Alan Moore se tornou um ícone da cultura de massas. Desde a sua chegada ao universo dos quadrinhos, nos anos oitenta do século XX, seu nome se tornou símbolo de uma nova forma de se contarem histórias utilizando-se da arte sequencial. Um escritor extremamente verborrágico, eclético e com uma forte verve política em suas histórias, Moore, apesar de ter escritos quadrinhos *mainstream*, destacou-se também como um elemento de contracultura. De hábitos pouco comuns a grandes celebridades, vivendo uma vida simples, em sua cidade natal, Northampton, Alan Moore, até os dias de hoje, cultiva seus ideais políticos de antes da fama.

Diferentemente de muitos intelectuais de esquerda de sua geração, Alan Moore não assumiu a ideologia comunista. Ao invés do alemão Karl Marx, Moore é mais afinado com o russo Piotr Kropotkin. Alan Moore é anarquista e suas obras são banhadas em sua visão política de mundo. Indo além, apesar de não negar ter uma vida confortável, o autor construiu sua carreira como escritor sem abrir mão de seus princípios. Como veremos, o autor é capaz de abrir mão de largas quantias monetárias, a título de direitos autorais, para preservar o seu idealismo o mais intacto possível.

Assim como busca incansavelmente formas diferentes de contar suas histórias, Moore constrói suas meditações na linguagem da magia e políticas anárquicas, encontrando modelos como Dee e Kropotkin, descobrindo a parte menos conhecida da erudição de seus precedentes originais, porque os modelos convencionais da resistência e da contradição – digamos, Crowley ou Marx – se tornaram desgastados, papagueados, desbotados e distorcidos, carentes de vibração ou precisão. (MILLIDGE, 2012, p.8).

Alan Moore nasceu em 1953, numa Europa que ainda sentia as marcas da Segunda Guerra Mundial. Vindo de uma família da classe trabalhadora, a infância do autor foi numa das regiões mais pobres de Northampton¹⁴. Porém, como o próprio gosta de afirmar, sua infância foi extremamente feliz. Um dos motivos para adorar seu modo

¹⁴ “Em 1967, Jeremy Seabrook escreveu *The Unprivileged [os desprivilegiados]*, primeiro livro de uma longa carreira que mapeou a pobreza mundial. Era uma história oral da classe operária de Northampton. O retrato que ele pintava era de uma comunidade que estava a poucas gerações do campesinato, arraigada aos antigos rituais de oralidade, à conduta familiar, à deferência aos superiores na hierarquia social e a superstição pura”. (PARKIN, 2016, p.25).

de vida na infância, segundo o autor, era a sua total ignorância de que existiam pessoas que viviam de formas diferentes. “*Eu não entendia que havia uma classe de pessoas chamada classe média e que elas eram, em geral, mais bem colocadas socialmente que a minha família ou meus vizinhos*”. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.19).

Ao contrário do que se possa imaginar, a infância do autor foi “bastante neutra”, sem nenhum estímulo específico para o desenvolvimento artístico. Tanto ele quanto seu irmão mais novo – com quem sempre conservou uma relação de carinho e afeto mútuo – tiveram uma infância dentro da normalidade dentre os filhos da classe trabalhadora de Northampton. É possível que, apesar de sempre ter nutrido o hábito da leitura, devorando clássicos da fantasia, tenham sido os quadrinhos que impulsionaram Moore para a arte. Sendo mais preciso, os quadrinhos de super-herói estadunidenses. O ano era 1959 – época da “era de prata”¹⁵ dos quadrinhos dos Estados Unidos – e o então menino britânico, de seis anos, ia todos os sábados às lojas de segunda mão comprar quadrinhos, que, na época, eram uma forma de entretenimento relativamente acessível. Os quadrinhos de super-herói foram tão importantes para Alan Moore que se tornaram, na sua infância, até mesmo, uma espécie de guia de conduta moral. “*Sem uma orientação de seus colegas, professores ou da igreja, o principal fator que moldou o código moral dele quando criança foi o Superman*” (MILLIDGE, 2012, p.23). Como toda criança apaixonada por quadrinhos de super-herói, Alan Moore sonhava em ter superpoderes e combater o crime. Nessas fantasias, nascia o processo criativo de Moore.

Os primeiros anos escolares de Alan Moore foram na *Spring Lane Primary School* - um colégio que abarcava os filhos da classe trabalhadora local. Moore guarda excelentes memórias desse colégio, pois o ambiente era aconchegante. Todas as crianças e professores se conheciam pelo nome e sobrenome. O ambiente era ideal para sua criatividade encontrar espaço para florescer. “*Minha parte favorita das aulas era sempre a composição – escrever ensaios, criar histórias. Sempre fui um fantasista compulsivo. Eu queria, desde muito cedo, criar personagens e histórias sobre eles*”. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.26). Na *Spring Lane Primary School*, Alan Moore rapidamente tornou-se o melhor aluno de sua classe.

Aos onze anos de idade, Alan Moore prestou um exame compulsório, que dividia a nação inteira em dois grupos. Aqueles que conseguiam passar eram admitidos

¹⁵ Período entre 1956 e 1970, nas histórias em quadrinhos dos Estados Unidos da América.

na escola fundamental academicamente orientada. Um exame deste porte gerava um clima de grande apreensão em crianças de apenas onze anos. O medo do fracasso estava inculcado nas crianças que temiam carregar as marcas desse resultado para toda vida.

Na época, se você não passasse no teste dos 11, ia para uma escola secundária comum, onde recebia aulas de matemática rudimentar, inglês, jogos esportivos e marcenaria. As escolas secundárias eram projetadas para atender o contingente de trabalhadores das fábricas. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.27).

Alan Moore foi um dos únicos filhos da classe trabalhadora a passar no exame. O que era alegria para os seus pais, para Moore foi um dos períodos mais decepcionantes de sua vida. De aluno brilhante passou a um dos últimos da classe. Sua bagagem de ensino era menos robusta que a dos seus colegas advindos das classes médias, que já tinham tido aulas de álgebra e latim, enquanto o filho da classe trabalhadora sequer havia tido contato com essas disciplinas. O impacto foi tão grande que, desde cedo, Alan Moore chegou à conclusão que a vida acadêmica não era para ele. E, decerto, desenvolveu grande aversão por aquele modelo de ensino, que buscava padronizar os estudantes. “*Eu não gostava da escola, não gostava da atmosfera, de repente, todos eram chamados por seus sobrenomes, todos usavam uniformes idênticos – era como fazer parte da juventude Hitlerista*”. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.27). Esse talvez tenha sido o primeiro contato que o autor haja tido com algo próximo de uma consciência de classe. Uma noção de que algo não se enquadrava no mundo igualitário que havia vivenciado na sua infância e que idealizava.

Se sua vida escolar não ia bem, por outro lado, sua paixão pelas histórias em quadrinhos se intensificava. Na adolescência, além dos super-heróis estadunidenses, Alan Moore passou também a acompanhar quadrinhos mais sofisticados. Nesse período, o autor se tornou um fã de *Spirit*, um dos principais heróis dos quadrinhos *pulp*, de Will Eisner, e passou a ler a revista *Mad*, que se tornara uma grande expoente do humor refinado nas histórias em quadrinhos, de Harvey Kurtzman.

Esse foi um solavanco incrível, porque, pela primeira vez, eu estava repentinamente ciente da inteligência fantástica que poderia ser investida nos quadrinhos, caso tivesse um criador talentoso o bastante. Pessoas como Kurtzman ou Eisner estavam contando histórias que só poderiam ser contadas em forma de quadrinhos, mas o estavam fazendo com tanto estilo e capacidade que comecei a me questionar de que quadrinhos eram capazes.” (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.27).

Com o passar do tempo, acumulando decepções na vida escolar, Alan Moore foi se afastando cada vez mais dos estudos. “*É bem típico da minha pessoa: resolvi que, se não tinha como vencer, não ia jogar*” (MOORE *apud* LARKIN, 2016, p.31). Contudo, isso não significava que Moore havia desistido de aprender. Ao contrário, apenas havia optado por um caminho não ortodoxo de aprendizado. O autor passou a se dedicar à literatura e aos quadrinhos, acumulando muita informação. As leituras que foram surgindo nesse período foram, provavelmente, as principais responsáveis por direcionar a vida de Moore nas décadas que se seguiriam.

Cada vez mais, o fraco desempenho escolar ia minando a autoestima de Moore, até que, em certo ponto, na adolescência, passou a andar com – como o próprio autor descreve – “uma galera do mal”. Deixou de frequentar as aulas como antes e desperdiçava seu tempo com arruaças pueris. Foi neste cenário, andando com um grupo com hábitos controversos, que começou a usar drogas. Inicialmente, apenas maconha. Até descobrir o LSD.

O LSD foi uma experiência incrível. Não que eu esteja recomendando a mais alguém, porém, isso teve sobre mim o grande efeito de que a realidade não era algo fixo. Que a realidade que nós víamos à nossa volta todos os dias era uma realidade – uma que era válida –, mas havia outras, perspectivas diferentes nas quais coisas diferentes assumiam significados que eram tão válidos quanto. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.36).

Entretanto, Alan Moore, ao contrário do que se pensa, não faz apologia ao uso das drogas e não vê com bons olhos a sua utilização. Em retrospectiva, o escritor apenas faz referência ao período em que utilizou drogas pelo fato de ter percebido que era possível mudar a consciência da realidade. E justamente isso que ele busca fazer com sua escrita. E é essa mudança de consciência da realidade que Moore chama de “magia”.

Nem tudo que eu acreditava na época continuo acreditando hoje. Quando eu tinha 15 ou 16 anos, havia lido o livre de Timothy Leary *A Política do Êxtase (The Politics of Ecstasy)* e achava que colocar LSD no suprimento de água seria mesmo uma boa ideia e que poderia libertar a humanidade. Não acredito mais nisso, ainda bem... Entretanto, acredito no princípio de que mudar a consciência de uma quantidade de pessoas não seria uma má ideia. Penso que devo colocar isso no meu trabalho, em vez de no reservatório. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.36).

Em 1971, Alan Moore foi pego vendendo drogas no colégio e foi instantaneamente expulso. Seu companheiro de crime não foi pego e, segundo Moore, tornou-se um dos pilares que sustentam os valores da comunidade. Moore, ao contrário, teve que lidar frontalmente com a consequência de seus atos. Além de ter expulsado Moore, o diretor do colégio fez questão de escrever para todas as faculdades e escolas de arte da região apontando Alan Moore como uma péssima influência para os alunos. Moore, um jovem vindo das classes operárias, foi taxado como péssima influência para o meio estudantil. O que poderia ser um grande prejuízo acabou se tornando benéfico. Alan Moore agora tinha mais tempo para adentrar no universo mágico da literatura e dos quadrinhos, acumulando grande conhecimento sobre uma variada gama de assuntos.

Nada da minha educação veio, de fato, da escola. Uma vez que fui expulso, senti-me compelido a me educar, e achei o processo muito divertido e simples. Ao longo de algumas décadas de vida, acho que absorvi bem mais informação do que teria feito caso estivesse estado em uma instituição acadêmica. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.38).

Alan Moore viu-se obrigado a procurar um emprego. Pelo seu histórico, sem grandes qualificações, os trabalhos que encontrava eram os que não necessitavam de grandes habilidades específicas. Seu primeiro emprego foi na *Co-op Hide and Skin Division*. Neste emprego, Moore tinha que arrastar pele de ovelha e lidar com vários subprodutos animais. Essa experiência foi muito impactante para o autor. Neste ponto de sua vida, Moore percebeu que seus colegas de contracultura, da escola, o abandonaram. Após ser despedido da *Co-op*, Moore foi trabalhar como porteiro, no Grand Hotel, em Northampton, e, entre suas tarefas, estava incluso limpar os banheiros. “*Esses são os tipos de profissão que ficam ótimas citadas na sobrecapa de seu primeiro romance, mas que lentamente o enlouquecem se você tiver conviver com ela no dia-a-dia*”. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.41).

Simultaneamente, em 1972, uma nova geração de artistas formava o *Northampton Arts Group*. Não tardou para que Alan Moore se envolvesse com este grupo. A organização publicava três revistas, com títulos diferentes. A primeira foi a *Myrmidon*, lançada em 1973. Posteriormente, foram lançadas *Whispers in Bedlands* e outra edição sem título conhecido. Apesar de nunca ter ficado conhecido por seus dotes como desenhista, Moore havia ficado responsável pelas capas das três revistas.

No *Arts Group*, Alan Moore fez amizade com um jovem chamado Andrew James – que ficaria mundialmente conhecido como Jamie Delano¹⁶. Foi também no *Arts Group* que, aos vinte anos de idade, Alan Moore conheceu Phyllis Dixon. Também nascida e criada em Northampton, Phyllis logo chamou a atenção de Moore e os cortejos se iniciaram. Não demorou muito tempo e Alan Moore se mudava da casa de seus pais para dividir um pequeno apartamento com Phyllis. Seis meses depois, os dois se casaram, no início de 1975, e se mudaram para um flat um pouco maior e que contava com dois quartos. Nesta altura da vida, Alan Moore já tinha um emprego que oferecia melhores condições de trabalho, atuando como assistente de loja. Posteriormente, Moore conseguiu estabilizar sua vida financeira, indo trabalhar numa série de trabalhos de escritórios que descreveu como sendo terrivelmente tediosos. Neste momento, Moore tentava montar um *fanzine*, porém, segundo o próprio autor, ele não estava coeso o suficiente como pessoa para que essa empreitada desse certo. Alan Moore também tinha uma vaga noção de como trabalhar no mercado de quadrinhos e havia ficado sabendo sobre uma competição que a editora britânica *D.C. Thompson* iria realizar. Desde sempre, Moore, em suas obras, já demonstrava seu forte posicionamento antifascista.

As pessoas podiam enviar roteiros e talvez eles aceitassem. Recordo-me de ter trabalhado em um roteiro de algo chamado *The Doll*, que era sobre um personagem em um terno branco com um rosto pintado e cabeça careca, maquiado como uma boneca, lutando contra um estado fascista em um futuro próximo. Claro, a *D.C. Thompson* jamais publicaria algo assim. Recebi uma carta dizendo que aquilo não era aceitável àquela altura. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.43).

Alan Moore não tolerava trabalhar em escritórios, e, em certo ponto, resolveu que era a hora de ter uma atividade profissional ligada às suas paixões criativas. “*Eu pensei, se não fizer isso agora, vou acabar com 50 anos nesses empregos miseráveis, cheio de arrependimentos. E aquilo me aterrorizava. Então, decidi que ia lagar o meu emprego e ia tentar uma empreitada genuína como artista*”. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.43). No ano que se seguiu, Alan Moore dedicou-se a elaborar projetos que nunca saíram do papel. O medo do fracasso, que o fazia desconfiar de suas capacidades, e o receio de que a decisão de apostar na vida como criador havia sido descabida e irresponsável, para o autor, foram os grandes fatores de sua inércia.

¹⁶ Famoso autor britânico que, entre outros títulos, iria escrever *Hellblazer*, nos Estados Unidos América.

Há certa quantidade de inércia quando você está começando uma carreira, há certa falta de nervos em determinado nível. Na época, você não percebe se tratar-se disso, mas há um sentimento de que, até que envia sua primeira peça e ela seja rejeitada, você poderá manter as ilusões que tem de si próprio e o artista sensacional que é. Então, existe esse terror de enviar a primeira peça. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.44).

Após superar seus medos, Alan Moore conseguiu ser contratado para o jornal *underground* de contracultura *Back Street Bugle* para fazer tiras. Não havia acordo de pagamento na oferta inicial, porém, Moore achou que seria uma forma de aprender a lidar com prazos, como escrever, desenhar e letreirar. A história que Moore criou para essas tiras foi *St. Pancras Panda*, que contava com humor sarcástico e parodiava os assuntos mais comentados do momento. Posteriormente, em 1978 e 1979, enquanto ainda desenhava *St. Pancras Panda*, Moore conseguiu vender algumas ilustrações para a revista semanal inglesa *New Musical Express*. Conseguir vender a sua arte deu a Moore a sensação de que, de fato, era um ilustrador profissional. Moore seguiu desenhando em projetos esporádicos e de pagamento ocasional, até conseguir um contrato para produzir uma tira, de meia página, para a revista de música *Sounds*, que o pagaria 35 libras por semana. Um dos pontos mais atrativos desse trabalho foi a liberdade artística experimentada pelo autor.

Paralelamente às tiras produzidas para o *Sounds*, Alan Moore começou a trabalhar também para o jornal *Northants Post*. As tiras que desenhava e escrevia para o *Northants Post* rendiam ao autor 10 libras semanais. Logo, se somando às 35 libras que recebia da *Sound*, Moore estava conseguindo angariar 45 libras semanais com as suas tiras. O nome da tira de Moore, no *Northants Post*, era *Maxwell, The Magic Cat*, que foi inspirado em seu gato de estimação. Alan Moore só foi abandonar essa obra quando começou a escrever uma das obras mais aclamadas da história dos quadrinhos, *Watchmen*, em 1986, e já era um consagrado escritor, com fama mundial. A explicação de Moore por ter demorado tanto por abandonar essa tira era de que:

Ela é rápida, descartável e me capacita a responder com velocidade em um nível local contra qualquer coisa à qual eu queira protestar... Uma vez que os cartuns são desenhados apenas três dias antes de chegarem aos capachos das portas do país, normalmente eu posso colocar as garras de fora sobre assuntos como o bombardeio à Líbia ou as recentes incursões da polícia em Brixton e Handsworth, enquanto os satiristas mais profissionais e

capazes da nação ainda estão apontando seus lápis. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.53).

Apesar de Moore acumular os dois trabalhos e sentir-se exaurido, sua família ainda passava por dificuldades financeiras. O autor, que confiava muito mais nas suas habilidades de escritas do que como desenhista, percebeu que, se quisesse dar um passo à frente, deveria focar em ser escritor. Alan Moore começou, então, a se dedicar a escrever roteiros para quadrinhos e, para tal, pediu conselhos para seu colega Steve Moore sobre aspectos técnicos de como introduzir um roteiro a um editor.

Eu tinha bem mais confiança em mim como escritor do que como desenhista. Não tinha certeza sobre quantas costelas as pessoas tinham de fato, ou onde ficavam os músculos dos braços e das pernas. Não havia esperança para mim. Mas eu era capaz de descrever alguém com as palavras e daria para vê-lo sem qualquer falha. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.56).

Alan Moore escreveu e enviou um roteiro para a revista de ficção científica inglesa *2000 A.D.* Moore havia escrito uma história sobre o *Juiz Dredd*, um dos personagens mais importantes da revista. Apesar de ter o seu roteiro muito elogiado, foi dito a Moore que, como novato, não poderia realizar histórias longas para um dos carros-chefe da revista. Então, foi sugerido ao autor que enviasse sinopses curtas, com finais impactantes, para histórias que não teriam continuação. A primeira história aprovada de Moore, na *2000 A.D.*, foi *Future Shock*. Seu colega Steve Moore estava, neste momento, trabalhando para a *Marvel UK*¹⁷ e se ofereceu para levar um roteiro de Alan Moore ao editor Paul Neary. A história seria um complemento para a revista *Doctor Who Weekly*. O roteiro de Alan Moore foi aceito e ninguém menos que David Lloyd foi escolhido para cuidar da arte do quadrinho. Esse foi o início de uma das maiores parcerias da carreira de Alan Moore. David Lloyd seria responsável, entre outros projetos, por ficar com a arte da história em quadrinhos que serve de objeto de análise de nosso estudo, “V de Vingança”.

Apesar de compartilharem o mesmo nome, as diferenças da Marvel americana para a sua subsidiária no Reino Unido eram gritantes. A versão britânica era composta basicamente por antologias e não tinha espaço para histórias longas. A distribuição era semanal e havia uma rígida limitação de páginas que os artistas poderiam produzir. Isso

¹⁷ Subsidiária da editora americana Marvel, no Reino Unido.

fez com que Moore aprendesse a escrever de forma fluida e ágil. Após seu trabalho em *Doctor Who*, Moore foi chamado pela editora para trabalhar em *Marvel Star Wars: The Empire Strikes Back*. Outra oportunidade de trabalhar com uma história com a qual o autor não tinha uma afinidade natural e Moore usou isso a seu favor.

Eu não tinha interesse em Doctor Who. Nada contra as pessoas que têm, mas eu achava *Star Wars* um filme aborrecedor... Eu queria me divertir o máximo possível com personagens que não tinham apelo para mim, mas essa era minha estratégia geral para tudo naqueles dias. Se não for algo de seu interesse, então tente fazer algo inteligente que lhe gere interesse. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.66).

Após adquirir o reconhecimento da *Marvel UK*, Alan Moore ganhou o direito de escrever uma história regular. Foi então que o autor assumiu o comando do roteiro de Capitão Britânia, que era integrante de um gênero – o de super-herói – com o qual Moore, como vimos, tinha familiaridade desde os tempos de infância. O desafio era escrever uma história para um personagem que já havia sido escrito por outros roteiristas e manter a sua cronologia coesa. A solução que Moore encontrou foi inovadora para a época: matar o próprio herói e fazer com que todo o universo da revista tivesse que ser reconstruído.

Matar o protagonista e depois reconstruí-lo ainda era um conceito novo na época, um que Moore utilizou com resultado excepcional em *Monstro do Pântano (Swamp Thing)*, alguns anos depois. Desde então, tornou-se clichê para escritores que assumem personagens que já existem. (MILLIDGE, 2012, p.69).

O salto qualitativo da carreira de Alan Moore aconteceu quando ele começou a escrever para a revista *Warrior*. O ex-editor da *Marvel UK*, Dez Skinn, pensava numa nova antologia mensal para o público inglês e, além de Alan Moore, chamou nomes como Steve Parkhouse, Steve Dylon e David Lloyd – emblemático parceiro de Moore. A *Warrior* oferecia uma grande liberdade criativa, parte da propriedade dos direitos autorais e participação nas vendas. Em troca, a revista oferecia apenas a metade do pagamento comum em adiantamento. Foi nestas condições que, em 1982, Alan Moore criou duas das suas histórias mais icônicas: *Marvelman* e *V de Vingança*.

O que eu queria fazer com a *Warrior* era criar uma abordagem inglesa. Com *Marvelman* tínhamos um super-herói americano, mas ambientamos a história na Inglaterra, tanto

quanto era possível incluir um cenário verdadeiramente inglês. Com *V*, novamente tentei dar ênfase aos aspectos ingleses. (MOORE *apud* MILLIDGE, 2012, p.74).

O sucesso de Alan Moore com os seus dois personagens na *Warrior* foi tão grande que se começou a inverter a balança de importância entre escritor e artista nas histórias em quadrinho. Até então, os artistas eram os mais valorizados. Após o sucesso de Moore, começou a se olhar com mais atenção para o papel do escritor. Infelizmente, por causas diferentes, tanto *Marvelman* quanto *V de Vingança* sofreram problemas em suas publicações e tiveram que ser canceladas. *V de Vingança* só seria finalizada, anos depois, quando Moore passou a escrever para a editora americana *DC Comics*. Aliás, foi trabalhando para esta editora de quadrinhos estadunidense, que Moore capitaneou um dos mais importantes movimentos da história dos quadrinhos nos Estados Unidos da América: a intitulada “Invasão Britânica”.

“No front norte-americano, há pilhas de personagens que eu gostaria de escrever... *Superman, Caçador de Marte, Desafiadores do Desconhecido, a lista segue.*” (MOORE *apud* LARKIN, 2016, p.149-150). O que parecia apenas uma vontade distante de Alan Moore, estava prestes a se concretizar. Como vimos no capítulo 2.3, em 1983, a escrita sofisticada de Moore havia chamado a atenção da editora estadunidense *DC Comics* e, particularmente, da editora da *DC*, Karen Berger, e de Len Wein, criador de diversos personagens dos quadrinhos dos Estados Unidos da América. Wein tinha em seu acervo de criações o *Monstro do Pântano* e procurava alguém para dar continuidade à revista do personagem.

Vendo o trabalho desenvolvido por Moore na revista *2000 AD*, Wein decidiu que o escritor de Northampton era o nome ideal para conduzir a história do *Monstro do Pântano*. Alan Moore, assim como fez com *Capitão Britânia*, matou o personagem e o fez ressurgir com uma roupagem diferente. O sucesso da nova abordagem criada por Moore fez com que o *Monstro do Pântano* tivesse um reconhecimento nunca antes alcançado.

Os fãs de terror aos poucos tomariam conhecimento do trabalho de Moore em *Monstro do Pântano*, e ele conseguiria a façanha praticamente desconhecida de persuadir leitores mais velhos e novatos nos quadrinhos a comprar uma série mensal. No início, contudo, Moore entendeu que precisava instigar os leitores já existentes. (LARKIN, 2016, p.158).

O *Monstro do Pântano* de Alan Moore aparece como um marco dos quadrinhos dos Estados Unidos da América. Com sua costumeira crítica política, Moore constrói um herói não humano que luta pelo bem do meio-ambiente e critica o consumismo e a exploração desenfreada da sociedade sobre os recursos naturais. O retorno do público era tão grande, que a *DC Comics* resolveu publicar a revista mesmo sem ter obtido o selo do Código de Ética do governo.

Em 1986, Alan Moore escreve um novo título, de sua autoria, para a *DC Comics: Watchmen*. Para muitos fãs das histórias de quadrinhos estadunidenses, *Watchmen* é o maior marco da indústria. Nesta obra, Moore adentra no gênero dos super-heróis para subvertê-lo por completo. *Watchmen* é a história de um grupo de justiceiros que tem de conviver com a proibição do combate ao crime por agentes não oficiais do governo. O pano de fundo é a Guerra Fria e o medo produzido por essa era dos extremos. Despejando crítica política e social, *Watchmen* coloca em voga o quão tolerável deve ser (ou não) alguém fazer justiça com as próprias mãos e a psique daqueles que resolvem levar a vida como justiceiros. Depois de *Watchmen*, a forma de se encarar histórias de super-heróis estadunidenses se alteraria.

Watchmen é simplesmente, como diz o *trailer* para a adaptação cinematográfica de 2009, ‘A *Graphic Novel* mais aclamada de todos os tempos’. Muito graças a *Watchmen*, a palavra ‘sério’ aparece bastante quando se discute Alan Moore. Este, pelo que nos dizem, cria história nas quais super-heróis são ‘levados a sério’ e obriga até quem é cético quanto aos quadrinhos levar a mídia ‘a sério’.” (LARKIN, 2016, p.193).

Outro sucesso de Alan Moore, neste período, escrevendo para a *DC Comics*, foi a *Graphic Novel* “A Piada Morta”. Neste quadrinho do *Batman*, Moore transforma o vilão Coringa em personagem central. De forma quase inédita, o escritor britânico busca elaborar uma narrativa que coloque o vilão como o fio condutor central da história. A premissa básica da história é que basta um dia ruim para qualquer um virar um vilão ou que existem pessoas naturalmente predispostas à vilania. O ponto-chave é que o Coringa resolve testar, não o Batman, mas, sim, o incorruptível Comissário Gordon. O vilão justifica sua decisão apontando que o Batman é tão louco quanto ele e que provar que bastaria um dia ruim para que uma pessoa se transformasse por completo só seria um real desafio, se fosse utilizada uma pessoa sã como cobaia. Novamente, a indústria dos quadrinhos estadunidense é surpreendida pelas escolhas narrativas de Moore.

A *DC Comics* também gostaria de publicar as histórias paralisadas de Alan Moore na *Warrior*. Pelos imbróglis judiciais, devido ao seu nome coincidir com o de outra grande editora de quadrinhos de super-herói estadunidenses, não seria possível publicar *Marvelman* pela *DC Comics*. Porém, dar continuidade à história do mascarado *V* era uma possibilidade que a *DC Comics* não queria deixar escapar. Depois de uma série de embates, Moore conseguiu levar *V de Vingança* para a *DC Comics* e desenvolver toda a história, de onde havia parado, da forma que gostaria até o seu final.

Levaria quase um ano para Moore e David Lloyd fecharem o contrato de *V de Vingança* com a DC. Os motivos pelos quais Moore assinou-o são evidentes: ele confiava na DC, eles lhe pagariam os maiores honorários por páginas que havia no mercado, mais royalties, estavam avidamente interessados em publicar qualquer coisa que ele tivesse a oferecer e diziam tudo que ele gostava de ouvir a respeito de direitos de autor. (LARKIN, 2016, p.180).

Certa vez, ao ser indagado sobre o quanto de sua experiência de vida é inserida em seu trabalho, Moore foi direto "*você acaba usando tudo. Geralmente entra codificada, a não ser que você faça uma autobiografia e diga que é autobiografia*". (PARKIN, 2016, p.6). Sem dúvidas, todas as obras de Alan Moore são uma forma de expressar a sua consciência política e social. Porém, talvez, nenhuma delas a faça de forma mais crua do que *V de Vingança*. Apesar de pessoalmente discordar dos métodos utilizados pelo personagem *V*, Moore construiu a história como uma crítica ao totalitarismo fascista e apresentando a anarquia como um caminho para uma sociedade corrompida pelo medo e sem liberdade. Daqui em diante, nós iremos explorar a obra *V de Vingança* e analisar seus principais aspectos.

3.2 – A Crítica ao Totalitarismo Fascista em "V de Vingança"

A história de “V de Vingança” se passa num tempo distópico, numa Inglaterra alternativa. Neste mundo, após uma grande guerra nuclear, grande parte do globo terrestre é varrida do mapa. A Inglaterra, por ter convencido ao mundo não ter armas nucleares, consegue não estar envolvida diretamente na troca de mísseis e seu território é poupado. Porém, mesmo não tendo recebido nenhum ataque direto, as mudanças climáticas ocasionadas por um conflito militar de larga escala fazem com que a Inglaterra entre numa era de caos, com diversos grupos buscando tomar as rédeas do país. Nesse contexto, surge um grupo que ascende em relação aos demais e ganha apoio da população: os fascistas.

É fundado o partido fascista “Nórdica Chama” e este toma o poder para si, no meio das incertezas e inseguranças da disforme sociedade inglesa. Com a promessa de restaurar a ordem, o partido começa a instaurar um sistema de domínio total sobre a vida dos cidadãos. Sim, a história de Alan Moore se desenvolve no meio de um cenário de uma sociedade totalitário, liderada por um partido fascista. É nesse contexto que o personagem de codinome “V” surge e servirá de contraponto para o regime totalitário no poder.

Quando Alan Moore começou a escrever “V de Vingança”, ainda nos tempos da revista britânica *Warrior*, em 1982, o autor não imaginava o que a vitória dos ultraconservadores nas eleições anteriores, na Inglaterra, simbolizada pela figura de Margareth Thatcher, significaria nem os rumos que o país tomaria. Após finalizar a obra, anos mais tarde, em 1989, na editora estadunidense *DC Comics*, Alan Moore faz questão de salientar a sua ingenuidade quando começou a escrever a obra, pois Moore, após os anos de Thatcher no poder, passou a crer que não seria preciso algo tão grande, como uma guerra nuclear, para que a Inglaterra desse uma guinada em direção ao fascismo.

Também se evidencia uma dose de ingenuidade da nossa suposição de que seria necessário algo tão dramático quanto um conflito nuclear para lançar a Inglaterra no fascismo. Se bem que, fazendo justiça a mim e a David, os quadrinhos daquela época não traziam previsões melhores ou mais precisas sobre o futuro do nosso país. (...) Estamos em 1988 agora. Margaret Thatcher está entrando em seu terceiro mandato e fala confiante sobre uma liderança ininterrupta dos conservadores no próximo século. Minha filha

caçula tem sete anos, e um jornal tabloide acalenta a ideia de campos de concentração para pessoas com AIDS. Os soldados da tropa de choque usam visores negros, bem como seus cavalos; e suas unidades móveis têm câmeras de vídeo rotativas instaladas no teto. O governo expressou a vontade de erradicar a homossexualidade até mesmo como conceito abstrato. Só posso especular qual minoria será alvo dos próximos ataques. Estou pensando em deixar o país com a minha família em breve, esta terra está cada vez mais fria e hostil, e eu não gosto mais daqui. (LLOYD; MOORE, 2016, p.8).

Tendo em vista os acontecimentos do século XX, até o momento em que Alan Moore começou a produzir “V de Vingança”, é justificável a crença do autor de que seria necessário um grande cataclisma para impulsionar o movimento fascista. Alguns historiadores – entre eles, como vimos no capítulo 1.2, Gilbert Allardyce – defenderam que, para o fascismo entrar em movimento, é necessária uma mola impulsadora de força estupenda, tais como foram aquelas do início do século XX (a Primeira Guerra Mundial, o Bolchevismo e a Grande Depressão). Porém, apesar dos debates acerca do tema, o que Alan Moore constata, analisando a Inglaterra do final da década de 80, é que não serão necessários eventos deste porte para que uma sociedade opte pelo caminho fascista.

A história de “V de Vingança” se inicia já com o partido fascista Nórdica Chama tendo instaurado um regime totalitário. A saudação do partido é “Inglaterra Triunfa”. A noção de uma pátria superior, que sobreviveu até mesmo às catástrofes nucleares, faz parte da propaganda do partido. Para que o regime consiga ter controle total, são construídos alguns aparelhos repressivos: temos o “olho”, órgão do governo responsável por vigiar os cidadãos através de câmeras; o “ouvido”, que faz trabalho similar ao do “olho”, mas utilizando escutas telefônicas; o “nariz”, o órgão governamental que conduz as investigações desejadas pelo governo; e o “dedo” que é uma espécie de polícia política do governo. Os nomes escolhidos fazem analogias ao corpo humano e, mais precisamente, aos sentidos corpóreos. A analogia em questão é que a junção de cada parte dos aparatos repressivos forma um todo. Para que o ser humano possa usufruir na plenitude das suas potências corpóreas, os sentidos precisam funcionar de forma adequada. No governo fascista totalitário de “V de Vingança”, a ideia é de que, para o regime funcionar conforme a ordem planejada, cada um desses aparatos tem de estar agindo de acordo e apontando para a mesma direção. A noção de dominação, própria de regimes totalitários, está presente nesta analogia.

Elementos debatidos sobre o fascismo, abordados no capítulo 1.2, são percebidos na obra “V de Vingança”. O fascismo, como vimos anteriormente em nosso estudo, segundo o historiador Roger Griffin, tem a habilidade de se moldar às características do local onde se insere. E, nesta *Graphic Novel*, a união entre conservadorismo e autoritarismo é a chave para a construção do governo da “Nórdica Chama”. No mundo distópico idealizado por Alan Moore, em “V de Vingança”, o regime é antimarxista, antidemocrático, ultranacionalista e ultraconservador. Não há espaços para aqueles que pensam diferentemente do modelo proposto pelo regime. O domínio total é a proposição defendida pelo governo.

A noção de terror é muito presente em toda a obra. No universo de “V de Vingança”, as restrições à liberdade aparecem em todos os lados. Não há liberdade de ir e vir – há toques de recolher que devem ser respeitados –, não há liberdade de imprensa, sendo ela controlada pelo próprio governo, e, sequer, há liberdade de expressão. As artes são praticamente abolidas por serem, em sua maioria, consideradas subversivas. Aqueles que não respeitarem os desígnios do governo, em nome da ordem, devem ser eliminados. Como vimos anteriormente, em nosso estudo, para Hanna Arendt, o terror total é a essência dos regimes totalitários. É ele a força motriz capaz de criar as condições para que o movimento totalitário possa se manter em movimento.

O personagem central da obra – “V” – é construído, justamente, para ser a contraparte ao terror do regime totalitário. Também se utilizando do expediente do terror, “V” busca derrubar os pilares que sustentam o regime totalitário fascista. O personagem tem sua primeira aparição quando Evey, uma jovem descoberta pelos “homens dedos” (a polícia política do regime fascista) tentando se prostituir, está prestes a ser violentada pelos mesmos homens que são responsáveis por puni-la pela prática da troca de dinheiro por sexo. Após resgatar a moça, “V” a leva para as coberturas dos prédios para que eles possam assistir a um grande evento, para a surpresa de Evey: a explosão das casas do parlamento. “V” ainda espetaculariza o ato utilizando-se de música clássica e de fogos de artifício. Sua intenção é chamar o máximo de atenção possível, transformando essa ação de terror num símbolo de luta contra o terror produzido pelo governo.

A *graphic novel* de Alan Moore e David Lloyd é uma contundente alegoria política, cujo protagonista é um herói às avessas, um terrorista mascarado, cujo objetivo é explodir o

parlamento inglês e, dessa forma, colocar em prática discursos ideológicos que funcionam como ataque frontal ao poder totalitário. (GUIMARÃES, 2007, p.196).

Após a explosão das casas do parlamento, “V” leva Evey a seu esconderijo - uma vez que ela é agora uma procurada pela polícia política. O lugar onde “V” se esconde impressiona Evey por estar repleto de obras de artes e coisas do passado que Evey sequer tinha ouvido falar. Pela primeira vez, a jovem tem contato com a música e outras formas de artes sem nenhum tipo de censura. Na contramão do governo que proíbe a livre expressão artística, “V” surge como um homem culto e um amante da liberdade artística. Desta forma, o fascínio de Evey pelo personagem-título é quase instantâneo. “V” é, acima tudo, um símbolo de liberdade e ruptura com a ordem vigente.

Se, de um lado, temos “V” como a figura capaz de romper com as estruturas de pensamento impostas pelo regime, do outro, temos o personagem capaz de manter todas as partículas do regime totalitário reunidas: Adam Susan, o líder do governo. A figura do líder é de grande importância para os regimes totalitários. Hannah Arendt, como demonstrado em nossos estudos, aponta que o líder totalitário é um funcionário das massas e só se sustenta no poder, se houver anuência daqueles que governa. Ao mesmo tempo em que depende da vontade das massas, é o líder a principal parte no processo de organizar os interesses plurais, descontinuados e, por vezes, amórficos dessas massas. Além disso, o líder é o pináculo da estrutura organizacional do regime totalitário. Aqueles que estão hierarquicamente abaixo na estrutura governamental se identificam por completo com o princípio de liderança e estão dispostos a seguir o mesmo movimento daquele que os lidera. No caso, o personagem Adam Susan se assume como um líder totalitário de um regime fascista com orgulho, como podemos ver na imagem abaixo:



Figura 9 - O líder Adam Susan discursa sobre ser fascista, pág. 39 de V de Vingança

Em "V de Vingança", aqueles que não se enquadravam nos padrões estabelecidos pelo regime fascista eram empurrados para os campos de concentração. Homossexuais, partidários de ideologias de esquerda e pertencentes a religiões e etnias diferentes eram obrigados a viver em isolamento e servindo de cobaias nos campos de concentração. As referências aos campos de concentração nazista são claras. O protagonista da série "V" foi um dos prisioneiros do campo de concentração de Larkhill e o único a ter escapado com vida dos experimentos realizados no local. A razão de ele ter sido posto em Larkhill não é mostrada nem todo o passado de "V" antes de chegar ao campo de concentração. Ao longo de toda a história, não é visto o rosto do personagem "V", que fica escondido atrás da máscara de Guy Fawkes¹⁸, utilizada pelo protagonista.

Moore decidira que o herói seria um fugitivo do campo de concentração em busca de vingança. Mas restava a pergunta sobre qual o visual do protagonista. Moore credita a solução a Lloyd: 'por mais que me doa admitir, a grande sacada veio de Dave... foi a melhor ideia que já ouvi na vida'. A ideia era que Vendeta¹⁹ seria Guy Fawkes ressuscitado. (PARKIN, 2016, p.95).

Apesar de o passado de "V" e seu rosto não serem conhecidos, sua ideologia anarquista é bem marcada e serve de contraponto ao regime totalitário fascista.

¹⁸ Ex-soldado inglês que participou da "conspiração da pólvora", evento que pretendia explodir o Parlamento inglês, durante uma sessão, em 1605.

¹⁹ No original, em inglês, o nome da série é "V for Vendeta".



Figura 10 - V discursa sobre ser a anarquia, pág. 43 de V de Vingança

Em “V de Vingança”, a mídia é controlada pelo governo. O principal programa é a “Voz do Destino”. Neste programa, as diretrizes da nação são passadas, exaltando os caminhos escolhidos pelo partido fascista. No capítulo 1.1, vimos que, para Hannah Arendt, a propaganda dos movimentos totalitários tende a vangloriar os crimes acontecidos para a instauração do regime centrado na figura do líder totalitário e isso é possível de se verificar na “Voz do Destino”. A importância da propaganda para a manutenção do movimento totalitário é grande. Não à toa, um dos primeiros atos de “V” é sequestrar o responsável pela produção da “Voz do Destino”.

Após a sequência de atos de “V” contra o governo, o regime começa a ruir e a população que se sujeitava aos desígnios do partido Nórdica Chama passa, ao poucos, a se conscientizar de que é possível viver em liberdade e sem se sujeitar a tamanho controle em nome da ordem. Com isso, sem a sustentação das massas, as estruturas do regime totalitário fascista começam a ruir. O líder Adam Susan é substituído, numa tentativa de se restaurar a ordem. Como vimos no capítulo 1.1, Hannah Arendt afirma que, uma vez que o líder perca a sua função, outro pode assumir o seu lugar numa tentativa de manter o movimento totalitário ativo.

Alan Moore teve um grande cuidado na hora elaborar a dualidade entre o regime fascista e o anarquista “V”. A construção daqueles que representam o governo fascista é feita com esmero, de forma coesa, fazendo com que não sejam apenas personagens abjetos e deslocados de contextos. Moore tenta, desta forma, criar uma aproximação da distopia experimentada em sua obra e o mundo real. Para que esse objetivo seja plenamente alcançado, é preciso fazer com que sejam críveis, apesar de altamente questionáveis, os motivos da escolha pela via fascista. Moore não queria simplesmente construir uma disputa entre anarquia e fascismo, nos moldes de “mocinho contra bandido”.

Eu não queria entrar nessa de anarquista confesso, dizendo "então, tá, esse é o anarquista, ele é o mocinho; esses são os fascistas: eles são os bandidos". É muito trivial, é subestimar o leitor. Queria mostrar que os fascistas eram gente comum, seres humanos. Em alguns casos, até pessoas de bem. Não eram caricaturas nazistas, de monóculo e cicatriz dos duelos na Universidade de Heidelberg. Era gente que tinha motivo por optar por aquilo. Às vezes era covardia, às vezes era querer uma fatia do bolo, às vezes era acreditar genuinamente nos princípios. (PARKIN, 2016, p.96)

Apesar de compartilhar da mesma ideologia política do personagem “V”, Alan Moore discorda veementemente dos meios escolhidos pelo personagem para a conscientização das massas. Moore não aprova o uso do terror, como feito pelo protagonista “v”, e também não crê que rupturas radicais tragam grandes benefícios à população. Ao contrário, para o escritor britânico, o caminho para a emancipação das massas estaria no processo de instrução progressiva das mesmas.

Se amanhã fôssemos juntar todos os líderes, colocar no paredão e fuzilar – e permita-me curtir esta ideia tão só mais um pouquinho antes de jogar fora –, se fizéssemos uma coisa dessas, a sociedade entraria em colapso, pois a grande maioria da população passou milhares de anos condicionada a depender de líderes que venham de uma fonte externa. Virou muleta de muitos. Caso você chute a muleta, essa gente vai despencar e levar a sociedade junto. Para se atingir um estado funcional e real de anarquia, é óbvio que você tem que instruir esse povo – e tem que ser instrução massiva – pensando num estado no qual elas podem assumir responsabilidade pelo que fazem. (PARKIN, 2016, p.11).

A discordância de Alan Moore em relação aos métodos utilizados por “V” pode ser percebida no final da obra, com a morte do protagonista. Apesar de “V” ter obtido sucesso em todo o seu projeto, não existe outro caminho para o personagem senão a morte. Pois “V”, que se vale do terror, é criação direta do mundo do terror – próprio dos movimentos de cunho totalitário. Num mundo onde o totalitarismo não exista mais, a existência de alguém como “V” tem o seu sentido esvaziado por completo. Por fim, a decisão de colocar em ação a última etapa do plano de “V” é deixada para Evey. Desta forma, caberia a alguém que representa um novo mundo decidir pelo seu futuro. Usando a Máscara de “V”, Evey opta por dar prosseguimento à empreitada de “V”, colocando o trem cheio de explosivos em movimento, em direção ao Parlamento.

3.3 – A construção da narrativa e seus elementos simbólicos

Como já esmiuçamos anteriormente, a história de “V de Vingança” se passa num mundo distópico – onde, após um conflito nuclear de escala global, a Inglaterra passa a ser controlada por um regime totalitário fascista. Neste cenário, surge uma figura excêntrica conhecida apenas como “V”. Esse é o protagonista da história e tem como função básica ser a força contrária ao governo. Enquanto o governo é fascista, “V” é anarquista. Se, por um lado, o governo usa do terror para a manutenção da ordem, por outro, “V” utiliza-se dele para a destruição e a criação de algo novo. A relação entre “V” e o governo é o fio condutor narrativo da *Graphic Novel*. Para que essa fricção entre os pontos focais da narração fosse construída de forma adequada, crível e inteligível, uma série de elementos simbólicos foram inseridos. O que faremos, neste momento de nosso estudo, é salientar pontos que auxiliam na construção da referida narrativa.

Um dos principais elementos narrativos está centrado em “V”. O personagem central não tem rosto. Também não se sabe nada de seu passado, antes de ele ter estado no campo de concentração de *Larkhill*. sequer temos seu nome divulgado na obra. Ele é apenas o paciente do quarto V (cinco, em número romano). Isso não acontece ao acaso. Ao vesti-lo com uma máscara e não nos dar maiores informações sobre a origem do personagem, a obra nos deixa lidar com apenas uma coisa sobre o personagem: sua ideologia. “V” é construído como um símbolo de anarquia e nada mais sobre o personagem tem grande relevância. Ao despessoalizá-lo através do uso da máscara, tenta-se mostrar que o personagem não é, primordialmente, uma figura de carne e osso, mas, sim, um veículo ideológico.



Figura 11 - V discursando que ele é uma ideia, pág.238 de V de Vingança

A figura de “V” é imaginada como a forma corpórea de uma ideia. Uma demonstração clara dessa afirmação ocorre, após a morte do protagonista, quando Evey, ao compreender o modo de pensar de “V”, decide dar segmento aos planos por ele idealizados, utilizando-se de seu manto e de sua máscara como símbolos. Assim, temos um processo de despersonalização ideológica, pois esta pode ser transmitida adiante. É isso que a imagem abaixo, de Evey moldando seu sorriso igual ao da máscara, no momento que decide vesti-la, pretende apontar:



Figura 12 - Evey aceitando seguir com os ideais de V, pág. 253 de V de Vingança.

A própria escolha de se fazer o protagonista vestir uma máscara com o rosto de Guy Fawkes carrega uma grande carga simbólica. Ao retomar a figura de Guy Fawkes, a ideia é de que a máscara remetesse naturalmente à ideia da destruição da ordem vigente. Alan Moore aponta que esta ideia, de utilizar Guy Fawkes como modelo, foi de David Lloyd, que a deixou como uma anotação de roteiros para o escritor.

Ref.: Roteiro – Enquanto eu estava escrevendo esta carta, tive a ideia de um herói, algo meio redundante agora que temos (não consigo ler o próximo espaço), mas, seja como for... eu estava pensando: por que não retratamos o cara como um Guy Fawkes ressuscitado, no qual não faltaria, desde aquelas máscaras de papel machê, capa e chapéu cônico? Ele pareceria muito bizarro e isso daria a Guy Fawkes a imagem que merece. Nós não deveríamos queimar o sujeito todo 5 de novembro, mas celebrar seu atentado ao parlamento. (LLOYD apud LLOYD; MOORE, 2016, p.277).

A associação da letra “v”, ao longo da obra, é uma forma de, estilisticamente, demarcar a atmosfera de mudanças. A repetição, em várias circunstâncias, seja quando acontece de maneira acidental ou de forma proposital, de elementos com a letra “v” dá o tom de que há um desígnio de mudança que percorre a subjetividade do mundo criado na *Graphic Novel*. Temos o personagem central, chamado de “V”; sua parceira, “Evey”; a Sinfonia V de Beethoven tocando; as Violetas; Valerie – a mulher que inspirou “V”, em Larkhill; o número do quarto, em Larkhill, onde “V” ficou; e diversos outros exemplos. Até mesmo seu enterro “V” pede que seja no modelo Viking.

A construção de “V” é elaborada de modo que o personagem simbolize sua ideologia cristalinamente. Um dos recursos utilizados para tal é a não utilização de balões de pensamento para o personagem na obra. Ao contrário, até mesmo quando “V” reflete sobre algo, ele o faz em voz alta. Isso nos passa a noção de que “V” é um personagem verdadeiro e que expõe de fato aquilo que pensa. Enquanto o regime fascista tenta manipular as massas com mentiras institucionais e propagandas enganosas, “V” é a franqueza crua. Aliás, não é apenas dos balões de pensamentos de “V” que a obra abre mão; recordatórios e onomatopeias também são pouquíssimo utilizados. A ideia de representar “V” sem balões de pensamento foi do artista David Lloyd, como descreve Alan Moore:

Em vários pontos da carta, Dave me deu ideias de como gostaria de abordar a história em termos de layout e execução. Entre elas, a absoluta abolição dos efeitos sonoros e completa erradicação dos balões de pensamento. Não liguei muito para os efeitos

sonoros, mas, sem balões de pensamento, como poderia dar conta de todas as nuances do personagem para tornar o gibi satisfatório do ponto de vista literário? Mesmo assim, havia algo radical que me fascinava na ideia. (MOORE apud LLOYD; MOORE, 2016, p.277).

O roteiro idealizado por Alan Moore, em certo nível, era inovador. Em “V de Vingança”, Moore, como ferramenta da narrativa, elabora uma aparente desconexão entre texto e imagem. Podemos citar como exemplo, diversos quadros onde os textos são letras de músicas que nada tem a ver com a imagem ali retratada, porém, servem de auxílio para criar uma ambientação e despertar o sentimento desejado para a cena enquadrada.

A arte dos quadrinhos agora dava mais um passo: começava a explorar o efeito mais poético que se tem ao usar imagem e texto que parecem contradizer-se ou que não possuem conexão óbvia. Moore não foi o primeiro quadrinista a entender que isso acrescentaria camadas de significado e graus de ambiguidade, mas seu uso da técnica sempre foi incomumente sustentado e sofisticado. Moore chama o recurso de ‘contraponto irônico’ em seu primeiro roteiro de *V de Vingança*, e há um bom exemplo na segunda página do primeiro capítulo. (LARKIN, 2016, p.98).

Um dos recursos poéticos utilizados na escrita de Alan Moore é representar os ideais de “V” romantizados, sendo eles referidos como figuras femininas. Através de metáforas e prosopopeias, em mais de uma passagem, “V” se refere à justiça e à anarquia como se fossem suas amantes. O texto do protagonista expressa uma relação com a estátua símbolo da justiça, como se ela fosse uma namorada que o havia traído e abandonado para se deitar com o fascismo. O protagonista fala da anarquia como sendo o seu novo amor, após ter tido seu coração quebrado pela justiça.



Figura 13 - Alan Moore utilizando de recurso pético na fala de V, pág. 14 de V de Vingança.



Figura 14 - Exemplo de como Alan Moore se utiliza da figura feminina para realizar metáforas sobre ideais - neste caso, do ideal da justiça -, pág. 42 de V de Vingança.

David Lloyd constrói sua arte ao trabalhar em conjunto com as intenções do roteiro de Alan Moore. A sincronia entre os dois é percebida na forma como Lloyd gosta de explorar a narrativa de Moore. Lloyd capta que o roteiro de Moore é carregado de simbolismos e que sua escrita é. Para lidar com isso, o Lloyd constrói a narrativa gráfica de “V de Vingança” de forma a obrigar o leitor a prestar atenção em cada quadro de forma bem específica. Assim, o leitor se vê num processo constante de diálogo com si próprio para poder interpretar a mensagem passada pelo roteiro de Alan Moore.

A forma como os personagens se escondem nas sombras, a repetição na composição dos quadros, o uso de *close-ups*, o entrecortar com *flashbacks*²⁰... tudo faz o leitor ter que se esforçar para entender o que se passa, incentiva-os a voltar, reler, reinterpretar. Há quadros que parecem ilusões de ótica, você precisa de um, dois segundos para se situar. (LARKIN, 2016, p.97).

Se a arte de David Lloyd obriga o leitor a prestar o máximo de atenção em cada quadro, por outro lado, de forma intencional, Lloyd constrói os enquadramentos das cenas da forma mais simples possível. Todos os quadros respeitam as formas poligonais do quadrado e do retângulo. Não há nenhum tipo de variação complexa das formas do quadro. Além disso, todas as sequências dos quadros acontecem de forma natural e lógica. O encadeamento das cenas não deixa dúvidas quanto à direção que o leitor deve ir.

Apesar de nosso estudo centrar-se na crítica realizada nos roteiros produzidos por Alan Moore, não teríamos como entender a mensagem passada pelo escritor britânico, no seu âmagô, sem prestarmos a devida atenção à forma como David Lloyd colocou este roteiro em prática com seus desenhos. O próprio Alan Moore, sempre que abordado sobre o assunto, demonstra grande respeito e valoriza bastante o trabalho realizado por David Lloyd na construção da obra, fazendo questão de que ambos sejam creditados como cocriadores de “V de Vingança”.

Dave, então, prepara-se para realizar seu trabalho e, em poucas semanas, eu recebo, pelo correio, um pacote contendo fotocópias reduzidas e letreiradas na arte final. Em teoria, ainda posso decidir se alguma coisa na arte de Dave deve ser mudada, até hoje, no entanto, isso não aconteceu. Dave combina profissionalismo inclemente com envolvimento emocional que se equiparam aos meus. Posso garantir que, caso decida se

²⁰ Recurso narrativo utilizado para contar algo que aconteceu no passado do tempo em que a história se desenvolve.

afastar da série, não há a mais remota possibilidade de que eu volte a trabalhar nela com outra pessoa. *V* é fruto do encontro da minha personalidade deformada com a de David. É algo que nenhum de nós poderia fazer sozinho ou trabalhando com outro profissional. (MOORE apud LLOYD; MOORE, 2016, 280)

Conclusão

Ao fim do presente estudo, chegamos à conclusão de que as histórias em quadrinhos podem oferecer leituras que transcendem o simples entretenimento. De relatos históricos, como “Maus”, de Art Spiegelman, passando por leituras existencialistas, aos moldes de “Solitário”, do francês Chaboué, até “V de Vingança”, que oferece uma crítica a um sistema político, o compêndio de assuntos de grande relevância, nas histórias em quadrinhos, é vasto. Pela junção de imagem e texto, são inúmeras as possibilidades ofertadas pelos quadrinhos, através da sua arte sequencial. Logo, se faz urgente acabar com certos preconceitos em relação à mídia das histórias dos quadrinhos e entender que ela é capaz de trazer informações e reflexões tão ricas quanto qualquer outra forma de arte.

Uma história em quadrinhos – assim como qualquer outra manifestação artística – é um produto do seu tempo e o contexto histórico onde está inserida tem tanto valor quanto o seu conteúdo. Nos anos 80, nos Estados Unidos da América, pelo percurso histórico das histórias em quadrinhos no país, havia uma grande demanda por uma leitura mais sofisticada nos quadrinhos. Devido aos anos anteriores de censura, a maioria dos escritores americanos do *mainstream* não estava preparada para suprir esta demanda. A solução encontrada pela estadunidense DC Comics, uma das maiores editoras de histórias em quadrinhos do mundo, foi trazer uma leva de escritores, capitaneada por Alan Moore, da Inglaterra. Este período ficou conhecido como a “Invasão Britânica”.

O cenário da Guerra Fria, nos anos 80, fez com que houvesse um grande público que se interessasse por histórias distópicas e com fortes críticas à política e à sociedade de consumo. Não à toa, o cinema e outras formas de arte produziam conteúdos que iam ao encontro dessas questões. As histórias em quadrinhos seguiram essa tendência. A liberdade concedida pelos editores da DC Comics, sobretudo, Karen Berger, foi fundamental para que obras de teor mais denso, com fortes críticas políticas e sociais, saíssem do papel. Graças a isso, “V de Vingança” pôde se desenvolver sem amarras no mercado dos Estados Unidos da América. Neste cenário, os quadrinhos adultos

passaram a ser parte integrante do *mainstream*, tendo, inclusive, grande sucesso também com a crítica especializada em analisar obras culturais²¹.

A obra “V de Vingança”, se bem trabalhada, tem potencial para ser um bom caminho introdutório para que o jovem tenha contato com o modelo do autoritarismo fascista e o terror produzido por seu regime. Por ser uma história em quadrinhos, que contém ação e teatralidade, creio que a obra seja de fácil aceitação para o público – mesmo aqueles que não estão acostumados a ler histórias em quadrinhos. Além de ser uma boa forma de entretenimento, “V de Vingança” carrega um potencial de conscientização. Sua crítica ao totalitarismo fascista é direta e não é difícil traçar paralelos entre a obra e a experiência nazista, na Alemanha.

No entanto, uma vez escolhida a obra para ser trabalhada, seja no meio acadêmico ou em outro âmbito, é importante que se aponte que a utilização do terror pelo personagem “V”, apesar de aparecer como uma reação ao terror produzido pelo regime totalitário fascista, não é justificável – muito menos deve ser glorificada. Como vimos em nosso estudo, o próprio Alan Moore faz questão de se posicionar contrariamente aos métodos dos protagonistas.

Outro ponto a ser abordado é que Alan Moore não acredita mais que uma catástrofe, em grande escala, como uma guerra nuclear, seja necessária para que as pessoas optem por aderir a um regime fascista totalitário. Na visão de Moore, questões mais sutis, como o aumento do desemprego, o conservadorismo das classes médias, a falta de credibilidade nas instituições políticas, a inflação, etc., podem servir para que a sociedade opte por – em nome de uma falsa segurança e de uma estabilidade artificial – rumar em direção ao fascismo.

²¹ “*Watchmen*”, de Alan Moore, por exemplo, entrou na lista dos “100 Grandes Livros de Língua Inglesa”, desde 1923, da renomada revista de notícias estadunidense “Times”.

7. FONTES

MOORE, Alan. V for Vendeta: 30th anniversary deluxe edition. Califórnia: DC Comics, 2018.

MOORE, Alan. V de Vingança. São Paulo: Panini Brasil, 2016.

8. BIBLIOGRAFIA

ALLARDYCE, Gilbert. *What fascism is not: thoughts on the deflation of a concept*. The American Historical Review, [S. l.], v. 84, n. 2, p. 367-388, abr. 1979.

ARAÚJO, Roberta de Souza; DE PAULA, Marcus Vinícius; OVIDIO, João Paulo. *Teoria em quadrinhos*. Rio de Janeiro: Editora Rio Book's, 2016.

ARENDT, Hanna. *Origens do totalitarismo: antissemitismo, imperialismo, totalitarismo*. São Paulo: Editora Schwarcz, 2018.

BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.

DANNER, Alexander; MAZUR, Dan. *Quadrinhos*: São Paulo: Martins Fontes, 14.

DE CAMPOS, Rogério. *O nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.

EATWELL, Roger. A natureza do “fascismo Genérico”, o “Mínimo Fascista” e a “Matriz Fascista” in: *Fascism: A History*.

ECO, Umberto. *O fascismo eterno*. 3 ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2019.

EISNER, Will. 4 ed. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

FERRO, Marc. *O século XX explicado aos meus filhos*. Rio de Janeiro: Agir Editora, 2008.

FIGUEIRA, Diego; RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro. *Quadrinhos e literatura: diálogos possíveis*. São Paulo: Criativo, 2014.

GILBERT, Martin. *A história do século XX*. São Paulo: Editora Planeta Brasil, 2016.

GOIDANICH, Hiron; KLEINERT, André. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM Editores, 2011.

GRIFFIN, Roger. *Fascism*. (Tradução: Ana Carolina Cavalcanti de Medeiros).

GUIMARÃES, Denize Azevedo Duarte. Reflexões sobre a adaptação como fenômeno ubíquo: o filme *V de Vingança*. *Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação*, Jun. 2011, Volume 34, Brasil, Nº 1, Páginas 189 - 211.

GONZALEZ, Natalia; VILLALOBOS, E. J. Waldo. Terror, narración y porvenir: fractura de la realidad en *V for Vendetta*. *Acta Poética*, Nov. 2007, vol.28, México, nº1-2. Versão Online. p.347-365.

HOBBSAWN, Eric J. *A era dos extremos: o breve século XX 1914-1991*. 2 ed. São Paulo: Editora Schwarcz, 2017.

LEVI, Primo. *É isto um homem?* Rio de Janeiro: Rocco, 1988.

MILLIDGE, Gary Spencer. *Alan Moore: o mago das histórias*. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOREIRA, William Mathias. **Entre a ficção e a realidade: o testemunho traumático na narrativa sequencial e auto biográfica de Gen - Pés Descalços**. 2014. 135 p. Dissertação (Mestrado em História Social da Cultura) - Faculdade de História, Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro, 2014.

NOLTE, Ernst. [What fascism is not: thoughts on the deflation of a concept]: Comment. *The American Historical Review*, [S. l.], v. 84, n. 2, p. 389-394, abr. 1979.

PARADA, Maurício. *Fascismo: conceitos e experiências*. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

PARADA, Maurício. *Formação do mundo contemporâneo*. Petrópolis: Vozes; Rio de Janeiro: Editora PUC, 2014.

PARKIN, Lance. *Mago das palavras: a vida extraordinária de Alan Moore*. Rio de Janeiro: Editora Marsupial, 2016.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa dos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. São Paulo: Petrópolis, 2018.