

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE GOIÁS
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
ESCOLA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES E HUMANIDADES
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTÓRIA

PEDRO CESAR DOS SANTOS RODRIGUES

**MANIFESTO DE RESISTÊNCIA LIBERTÁRIA EM V DE VINGANÇA:
INTERLOCUÇÕES ENTRE HISTÓRIA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

GOIÂNIA

2023

PEDRO CESAR DOS SANTOS RODRIGUES

**MANIFESTO DE RESISTÊNCIA LIBERTÁRIA EM V DE VINGANÇA:
INTERLOCUÇÕES ENTRE HISTÓRIA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Coordenação de Pesquisa do Curso de Licenciatura em História da Escola de Formação de Professores e Humanidades da Pontifícia Universidade Católica de Goiás, como requisito parcial para obtenção do título de Professor (a) Licenciado (a) em História.

Orientadora Prof.^a Dr.^a Maria Cristina Nunes Ferreira Neto

GOIÂNIA

2023

FOLHA DE APROVAÇÃO
PEDRO CESAR DOS SANTOS RODRIGUES

**MANIFESTO DE RESISTÊNCIA LIBERTÁRIA EM V DE VINGANÇA:
INTERLOCUÇÕES ENTRE HISTÓRIA E HISTÓRIA EM QUADRINHOS**

AVALIADORES:

Prof.^a Dr.^a Maria Cristina N. Ferreira Neto
Orientadora

Prof. Me. Antônio Luiz de Souza - PUC GOIÁS
Examinador

Prof. Me. Marcos Freitas Costa- PUC GOIÁS
Examinador

GOIÂNIA
2023

Você pretendia me matar? Não há carne ou sangue dentro deste manto pra morrerem. Há apenas uma ideia. Ideias são à prova de balas.

- V

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Maria de Lourdes, Marcelo e à minha irmã Lorena, pelo apoio incondicional. Sem vocês, nada disso seria possível.

Aos meus amigos Loris, Giovani, Renato e Kaio, pelas risadas, conversas e afetos ao longo da árdua jornada acadêmica.

Ao colegiado da Escola de Formação de Professores e Humanidades, em especial à Me. Simone Cristina Schmaltz e à Dra. Maria Cristina, que auxiliaram na realização deste trabalho.

Agradeço ao CNPq pelo apoio concedido através da Bolsa de Iniciação Científica. Este suporte foi fundamental para o avanço da minha pesquisa sobre História em Quadrinhos.

E, claro, ao meu amor Kamyla Farias, por todo o amor, companheirismo, paciência e apoio nesse processo.

RESUMO

Neste trabalho é abordado primeiramente o desenvolvimento da imprensa e as inovações técnicas de impressão no século XIX, contextualizando-a com o surgimento das primeiras Histórias em Quadrinhos no mundo e sua legitimação como arte. É feita uma análise da HQ V de Vingança, escrita na década de 1980, período marcado pelo governo neoliberal da ex-primeira-ministra Margaret Thatcher (1979-1990) do Reino Unido. O objetivo principal desse estudo foi examinar o pessimismo político e social presente nessa época, representado por Alan Moore em sua História em Quadrinhos, que se configura como um manifesto de resistência artística e política. A análise vai além, explorando a relação entre a narrativa, o contexto político, o temor nuclear e a figura de Alan Moore como um agente de transformação em sua obra.

Palavras-Chave: História, História em Quadrinhos, V de Vingança, Alan Moore.

ABSTRACT

In this work, firstly, the development of the press and the technical innovations in printing during the 19th century, contextualizing it with the emergence of the first Comics in the world. An analysis of the comic V for Vendetta is conducted, written in the 1980s, a period marked by the neoliberal government of ex- Prime Minister Margaret Thatcher (1979-1990) of United Kingdom. The main aim of this study was to examine the political and social pessimism prevalent during that time, depicted by Alan Moore in his Comic, which stands as a manifesto of artistic and political resistance. The analysis delves deeper, exploring the relationship between the narrative, the political context, nuclear fear, and Alan Moore's role as an agent of change in his work.

Keywords: History, Comics, V for Vendetta, Alan Moore.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1.HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ELEMENTOS E CONCEPÇÕES	11
1.1 GÊNESIS: AS ORIGENS DOS QUADRINHOS.....	12
1.2 PAIS FUNDADORES: TÖPFFER, AGOSTINI E OUTCAULT.....	18
1.3 LEGITIMAÇÃO COMO ARTE: GRAPHIC NOVEL E SUA LEITURA CRÍTICA	23
2. ALAN MOORE: MAGO DOS QUADRINHOS	32
2.1 THATCHERISMO: O TABULEIRO DA DAMA DE FERRO	36
2.2 V DE VINGANÇA E O MANIFESTO LIBERTÁRIO	38
2.3 V: MANIFESTO DE RESISTÊNCIA LIBERTÁRIA.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS	50
FONTE	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	51

SUMÁRIO DE FIGURAS

Figura 1 - Adornos na tumba de <i>Menna</i>	13
Figura 2- Coluna de Trajano	14
Figura 3- Vitral Atos Corporais de Misericórdia	16
Figura 4 Cartaz – The Street (La rue).....	17
Figura 5 - M. Vieux-Bois (1827)	19
Figura 6 – As Cobranças.....	20
Figura 7 - The Yellow Kid (1826)	21
Figura 8 – The Yellow Kid ao redor do mundo	21
Figura 9 – Selo de Aprovação.....	24
Figura 10 – Capa da HQ Crime Supenstories (1954).....	25
Figura 11 – Capa da HQ Firts Romance (1958).....	26
Figura 12 – Propaganda no final da HQ	26
Figura 13 – Capa HQ Zap Comix.....	29
Figura 14 – Capa de HQs Underground	30
Figura 15 – Primeira edição.....	33
Figura 16 – Edição em cores	34
Figura 17 – Edição atual (2012)	34
Figura 18 – Ascensão do Estado fascista.....	40
Figura 19 – A voz do Destino	40
Figura 20 – Lema do Partido	41
Figura 21 – Galeria das Sombras.....	42
Figura 22 – Evey e sua história	43
Figura 23 – V.....	44
Figura 24 – A Voz do Destino em silêncio	46
Figura 25 – O Caos	47
Figura 26 – A Multidão nas ruas.....	48

INTRODUÇÃO

Durante o início da década de 1980, Margaret Thatcher (1925-2013) se encaminhava para seu segundo mandato (1982-1990) consecutivo como primeira-ministra do Reino Unido, ampliando sua política econômica neoliberal de privatizações que visava o desmantelamento das anteriores iniciativas sociais promovidas pelo Partido Trabalhista no contexto de Estado de bem-estar social. Simultaneamente a essas transformações políticas e sociais, Alan Moore estava envolvido na produção de sua História em Quadrinhos, V de Vingança, ambientada em uma Inglaterra distópica no ano de 1997.

Esta HQ apresenta um estado fascista que se ergue após um holocausto nuclear, no qual a população vive sob constante temor, subjugada por um regime opressor que exerce vigilância constante. Tal obra ressalta o contexto político vivenciado por seu criador à época, a Guerra Fria e a eminência de uma possível terceira guerra mundial nuclear, em que exprime seus temores, angústia de seu país se deslocar ao fascismo e a resistência deste momento inglês, analisando o futuro da política do Reino Unido, sob a perspectiva anarquista.

Desse modo, através de sua narrativa em sequência, a obra V de Vingança apresenta o enredo dos personagens V e Evey Hammond, uma exposição das representações do pessimismo político e social. Roger Chartier (2011, p.17) destaca que a representação permite observar o “objeto ausente” (coisa, conceito ou pessoa), substituindo-o por uma “imagem” capaz de representá-lo adequadamente. Assim, a obra possibilita uma reflexão aprofundada sobre o contexto político e social da década de 1980, bem como sobre as repercussões do neoliberalismo na sociedade por meio de suas expressões culturais.

Desse modo, o trabalho objetivou a compreender como Alan Moore representa o pessimismo político e social no governo neoliberal de Margaret Thatcher presente na sua História em Quadrinhos V de Vingança e, ainda, ilustrar o enredo e as principais personagens analisadas que rerepresentam tal sentimento.

A pesquisa foi realizada a partir da análise bibliográfica, performática e estética das Histórias em Quadrinhos articulando de forma interdisciplinar com teóricos dos quadrinhos, entre eles os estadunidenses Scott McCloud (1995) e Will Eisner, e nacionais Sonia Maria Bibe Lyuten (1987), Álvaro de Moya (1993) e Waldomiro Vergueiro (2016), com intuito de ampliar os horizontes e compreensão do estudo em questão. Como também, dialogando com as obras

de historiadores e estudiosos, tais como, Asa Briggs e Peter Burke (2006), Roger Chartier (1990), Hobsbawm (1995), Bourdieu (1989) e Bakunin (2006).

Para tanto, o trabalho apresenta-se dividido em dois capítulos. Inicialmente, discute-se as definições das Histórias em Quadrinhos, a intenção do autor ao produzir sua obra, como os elementos presentes em diversas expressões humanas. Demonstra que, com o surgimento da imprensa no século XV e o desenvolvimento de técnicas de produção ao incorporar xilogravura e, posteriormente, a litografia no século XIX; foi possível a incorporação dessas inovações aos periódicos que estavam se consolidando na sociedade industrial, o que promoveu transformações substanciais aos meios de comunicação. O primeiro capítulo um apresenta o surgimento dos primeiros quadrinhos em diversas partes do mundo e sua consolidação como produção cultural no século XX ao desmembrar dos jornais e possuir técnicas e veículos próprios de propagação. Após a Segunda Guerra Mundial, as Histórias em Quadrinhos passaram a ser alvo de perseguição, culminando na implementação do código de ética de autorregulação pela indústria dos quadrinhos. Desse modo, sua legitimação como forma artística e cultural das histórias em quadrinhos está relacionada a esse movimento contracultural, o *Underground*, uma vez que, até então, eram consideradas uma forma inferior de arte.

Por fim, o capítulo dois faz uma breve análise sobre quem foi Alan Moore e suas obras, apresentando o contexto histórico, político e cultural em que sua obra V de Vingança foi produzida. Destaca como o período marcado de Thatcherismo com políticas neoliberais desestabilizantes e perversas para aquela sociedade, em um clima de insegurança e desesperança. Nesse contexto, apresenta uma análise pontual sobre V de Vingança e seu enredo, sublinhando o manifesto de resistência libertária nele contido.

1.HISTÓRIA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: ELEMENTOS E CONCEPÇÕES

Para analisar as Histórias em Quadrinhos (HQs)¹ e seus elementos constitutivos é possível identificar definições oferecidas por diversos autores e autoras que convergem ao descrevê-las em seus estudos acadêmicos. De maneira concisa, a pesquisadora Sonia Maria Bibe Luyten² propõe que as Histórias em Quadrinhos são essencialmente compostas por “dois signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita” (Luyten, 1987, p. 11). Em outras palavras, essa manifestação artística se caracteriza pela coexistência de dois elementos distintos, a saber: a imagem, que desloca consigo um valor estético plástico carregado de significados, incluindo características visuais que contribuem para a construção tanto da personalidade dos personagens principais quanto dos secundários, assim como para a ambientação da trama; e o elemento verbal, que desempenha o papel de comunicar o conteúdo por meio dos diálogos presentes nos balões, nuvens, legendas e dos títulos que acompanham a narrativa.

Will Eisner³ (1985) conceitua HQs como arte sequencial, sendo a justaposição seu elemento primordial para compreendê-las. Contudo, o entendimento de Scott McCloud vai além ao estabelecer uma definição mais abrangente, descrevendo-as como “imagens pictóricas organizadas de forma intencional e justapostas em uma sequência deliberada, que buscam transmitir informações e/ou provocar uma resposta no espectador” (McCloud, 1995, p. 9). Nesse sentido, adiciona elementos constituintes à concepção dos quadrinhos, enfatizando que a simples sequência de figuras e narrativas poderia ser confundida com outras formas artísticas, como desenhos animados e até mesmo o cinema, dadas as características de posicionamento sequencial presentes em tais linguagens.

A concepção de HQs, conforme delineada por McCloud (1995), implica uma intenção por parte do roteirista e de seu desenhista ao planejarem e produzirem suas obras. De forma que cada cena e construção da trama são melindrosamente pensadas, resultando em uma interação complexa entre o leitor e o quadrinho. Nesse contexto, os personagens se tornam o locutor da narrativa, enquanto o leitor assume o papel de receptor. Essa interação é influenciada não apenas pelo enredo da HQ, mas também pelas vivências e experiências de quem a lê, que desempenham um papel significativo em sua interpretação.

¹ Abreviação de Histórias em Quadrinhos.

² Pesquisadora de HQ e Cultura Pop Japonesa, que idealizou o primeiro curso de histórias em quadrinhos no Brasil em 1997.

³ Reconhecido como um dos mais importantes quadrinistas dos EUA e aclamado no cenário dos quadrinhos, foi homenageado com o prêmio Eisner Award, que leva seu nome (Vergueiro, 2018).

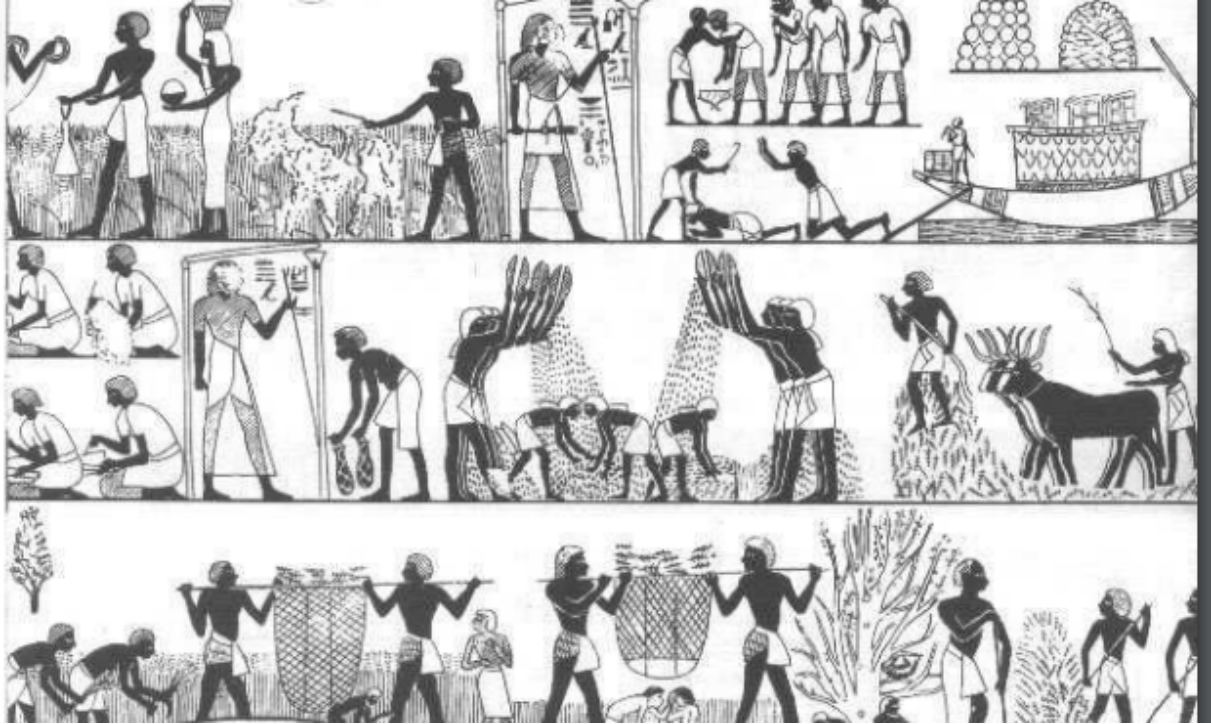
A intencionalidade na construção dos quadros e sua disposição em sequência desempenham um papel crucial na dinâmica temporal e espacial da narrativa das HQs. Isso confere fluidez à mensagem transmitida, permitindo que o leitor acompanhe a transformação da imagem gráfica em mensagem interpretativa. A comunicação estabelecida através das HQs transmite ao receptor, ou seja, ao leitor, uma variedade de ideias, sentidos e valores que são percebidos e contextualizados de acordo com sua experiência e compreensão pessoal. Portanto, neste capítulo abordamos as perspectivas de pesquisadores dos quadrinhos a respeito da linguagem das Histórias em Quadrinhos, bem como procuramos demonstrar que a forma intencional na construção das HQs não apenas influencia a estética e a estrutura da obra, mas também desempenha um papel fundamental na transmissão de ideias e emoções ao público consumidor.

1.1 GÊNESIS: AS ORIGENS DOS QUADRINHOS

A gênese das HQs é difusa e longínqua, visto que possui diversos grafites nas paredes pela humanidade que retratam a relação entre imagem e narrativa para ilustrar suas experiências e condições. Luyten, assim afirma que “várias manifestações aproximaram-se desse gênero narrativo: mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais uma dezena de técnicas foram utilizadas para registrar a história por meio de uma sequência de imagens” (Luyten, 1987, p. 16). A priori, identificamos os primeiros indícios das HQs, uma vez que, como argumentado por Luyten “[...] as origens das HQs estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas [...] já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos por meio de desenhos sucessivos” (Luyten, 1987, p. 16). Esse fenômeno pode ser exemplificado pela pintura egípcia que adornava a entrada da tumba de *Menna*, na qual elementos do cotidiano eram representados de forma justaposta, incorporando também aspectos sociais e políticos daquele período, com a

colheita do trigo e a liquidação dos impostos cobrados (McCloud, 1995).

Figura 1 - Adornos na tumba de *Menna*



Fonte: Desvendando os Quadrinhos (1995).

Outro exemplo notável da primitiva linguagem dos quadrinhos é encontrado na *Coluna de Trajano*, um monumento que narra a campanha de disputa do Império Romano contra a Dácia por meio de figuras esculpidas em mármore dispostas de maneira espiral, que se inicia na base e se estende até o topo da coluna. Esse exemplar monumental foi encomendado pelo Imperador Marco Úlpio Trajano⁴ ao arquiteto Apolodoro de Damasco, e foi concluído em torno de 113 d.C. em Roma. Uma característica basilar dessa representação é a introdução minuciosa dos eventos ocorridos da batalha de maneira sequencial, de modo que a leitura e a compreensão

⁴ Foi Imperador Romano entre 97 d. C. e 117 d. C., conhecido por conduzir campanhas militares, promover a expansão territorial e a urbanização de novas regiões conquistadas pelo Império Romano.

do tempo e do espaço são intrínsecas ao seguir as figuras em movimento ao longo do pilar romano.

Figura 2- Coluna de Trajano



Fonte: Wikimedia Commons (2005).

No entanto, tais exemplos apesar de apresentarem elementos das Histórias em Quadrinhos modernos, se afastam por sua finalidade social e político como de sua técnica e objetos materiais. Segundo McCloud (1995), a invenção da imprensa norteou a história das Histórias em Quadrinhos. Isto é, as HQs modernas se desenvolveram no contexto de progressão das técnicas tanto impressas como da reprodutibilidade tipológica das artes realizadas em matérias distintas na sociedade forjada pelo modo industrial de produção. Assim, o desenvolvimento da prensa gráfica na Europa, atribuída⁵ ao alemão Johannes Gutenberg (1400-1468)⁶ no século XV, surgiu a partir das necessidades de seu período histórico marcado, por mudanças significativas, pois uma das possibilidades do acontecimento tecnológico: “[...] é

⁵ Entretanto, “Na China e no Japão, a impressão já era praticada há muito tempo — desde o século VIII, se não antes —, mas o método geralmente utilizado era o chamado de "impressão em bloco": usava-se um bloco de madeira entalhada para imprimir uma única página de um texto específico” (Briggs e Burke, 2006, p. 24).

⁶ Foi xilogravador e ourives de ofício, responsável por desenvolver um dos muitos modelos de tipos móveis para impressão (Ribeiro, Chagas & Pinto, 2007).

vista como a solução de um problema, como um modo de garantir o suprimento de textos para atender sua crescente demanda no final da Idade Média, uma época em que o número de homens e mulheres alfabetizados estava aumentando” (Burke, 2002, p. 173).

Outro possível fator que deve se destacar foi o florescimento cultural urbanístico das cidades-estados com suas Universidades no raiar da modernidade. Gutenberg, por meio de sua técnica de incorporar tipos móveis de metais pressionando sobre o material, possibilitou a produção rápida e, conseqüentemente, o barateamento na confecção final dos textos escritos. Vale lembrar que a reprodução de obras dos saberes estava sob o domínio cristão com os monges copistas que executavam tal atividade de forma manuscrita, o que necessitava de tempo nas transcrições por ser um ofício meticuloso e manual. De forma que sua máquina de imprensa acarretou mudanças sociais, políticas, culturais e psicológicas significativas. Assim, os historiadores Asa Briggs e Peter Burke elegem duas principais mudanças de longa duração⁷ com a invenção de Gutenberg:

[...] em primeiro lugar, as publicações padronizaram e preservaram o conhecimento, fenômeno que havia sido muito mais fluido na era em que a circulação de informações se dava oralmente ou por manuscritos. Em segundo lugar, as impressões deram margem a uma crítica à autoridade, facilitando a divulgação de visões incompatíveis sobre o mesmo assunto (Briggs e Burke, 2006, p. 30).

Os meios de comunicação ao longo da História passaram por uma série de aprimoramentos tanto em termos de técnicas de reprodução quanto em relação aos objetos utilizados. Segundo Asa Briggs e Peter Burke (2006, p.47), “A narrativa visual na qual o leitor ‘lê’ os episódios, geralmente da esquerda para a direita e de cima para baixo, já era uma prática conhecida na Idade Média, mas sua importância cresceu substancialmente com o advento da xilogravura durante o Renascimento”. Inicialmente, esse desenvolvimento foi impulsionado, em grande parte, pelas Instituições religiosas, que incorporaram ilustrações em suas práticas de sermões realizados durante os rituais, fortalecendo assim o impacto de suas mensagens e a percepção do mundo que estava sendo transmitida.

Os folhetos e livros impressos passaram a incorporar xilogravuras⁸ como elementos visuais, assim como a arquitetura dos templos cristãos, que utilizou vitrais ilustrados de passagens bíblicas conhecidas pelos religiosos. Essas ilustrações foram fundamentais para

⁷ Longa Duração é um conceito temporal introduzido pelo historiador francês Fernand Braudel (1902-1985) para a apreensão das alterações estruturais que se manifestam visualmente ao longo dos séculos. Ver mais em: RIBEIRO, G. A arte de conjugar tempo e espaço: Fernand Braudel, a geo-história e a longa duração. *História, Ciências, Saúde-Manguinhos*, v. 22, n. 2, p. 605–611, abr. 2015.

⁸ Ou gravura na madeira, xylon significando “madeira” em grego.

amplificar os sentidos e significados do discurso oral⁹, potencializando a pregação e a fé religiosa cristã com a integração entre escrito e iconografia. Nesse contexto, as imagens desempenharam um papel crucial na disputa de doutrinas¹⁰, que não se limitava apenas aos textos escritos, mas também se estendia às representações visuais.

Figura 3- Vitral Atos Corporais de Misericórdia



Fonte: All Saints Church, North Street, York (s.d.).

⁹ A cultura oral se manteve, pois, parte da população não era alfabetizada.

¹⁰ “A devoção popular era estimulada por imagens de santos em xilogravuras distribuídas nos dias de festa; imagens similares de Lutero ajudaram a difundir as idéias dos reformadores da Igreja em 1520” (Briggs e Burke 2006, p.45).

Por conseguinte, as técnicas de Gutenberg foram ganhando novas características, se modificando ao longo do tempo como os costumes culturais e modos de produção de seu contexto econômico e social. A técnica da litografia¹¹, por exemplo, emergiu como uma importante ferramenta na produção e disseminação de imagens impressas durante o século XIX, marcado pela Revolução Industrial e suas técnicas industriais. Como também, o êxodo rural com a migração para os centros urbanos, novas práticas de trabalho e comercialização de produtos diversificados. Tais elementos foram importantes para o nascedouro do consumo de massa. Assim, especialmente através do desenvolvimento do estilo *Art Nouveau*¹² de revistas ilustradas, anúncios e cartazes que incorporavam ilustrações em seus periódicos, promoveu-se um inusitado desenvolvimento na forma de comunicação e consumo, que veio a ser conhecido posteriormente como “cultura de massas”. A partir desta nova tecnologia, barateava-se os custos de sua confecção e dissemina-se sua rápida proliferação entre as populações carentes de alfabetização. Essa forma de comunicação visual direta com um público tornou-se integrante da vida cotidiana.

As imagens produzidas pela litografia desempenharam um papel significativo no registro cultural daquele período, da mesma maneira críticas ácidas a burguesia industrial e políticos em seus modos de viver. A acessibilidade em termos de custo e simplicidade de produção a tornou um componente essencial nas demandas da indústria da época.

Figura 4 – Cartaz: *The Street (La rue)*



Fonte: Van Gogh Museum, Amsterdam (s.d.).

¹¹ Significa gravura em pedra.

¹² Foi o primeiro estilo artístico derivado da Segunda Revolução Industrial.

Nesse contexto, as charges, cartazes e caricaturas ganharam destaque, utilizando-se de sátiras políticas e sociais para expressar críticas aos valores e normas sociais vigentes, bem como para manifestar o descontentamento político daquele momento. A disseminação dessas imagens foi ampla devido à sua produção econômica e às suas qualidades humorísticas e moralistas, contribuindo para a construção da opinião pública e refletindo as complexidades culturais e políticas.

1.2 PAIS FUNDADORES: TÖPFFER, AGOSTINI E OUTCAULT

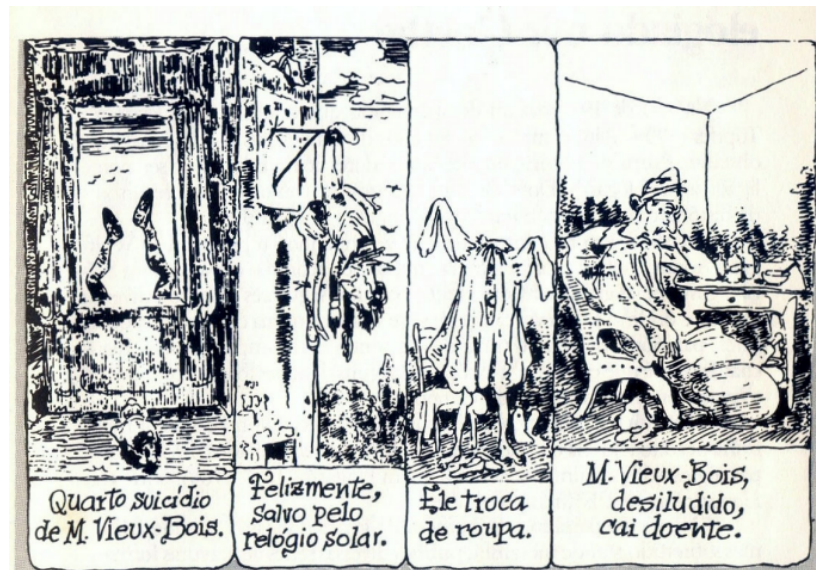
Essas representações visuais, conseqüentemente, começaram a fazer parte cada vez mais integrante dos jornais que circulavam na sociedade industrial do século XIX. Podemos citar o suíço Rodolphe Töpffer (1799-1846), elogiado por Goethe e considerado como um dos pais das Histórias em Quadrinhos¹³ (Moya 1993). Produziu diversas obras, a exemplo *M. Vieux-Bois* de 1827 que apresentava em seu enredo tons humorísticos, principalmente por criticar a burguesia da época ao desenvolver personagens que ridicularizam tais comportamentos. Moya em sua obra História das Histórias em Quadrinhos (1993), comenta que apesar da falta de balões e onomatopeias¹⁴ nas obras de Töpffer, estas possuem transições de quadros com seu ritmo sequencial, e o que com seu gênero artístico literário inaugurou as técnicas visuais utilizadas nos quadrinhos modernos, já que:

Cada um destes desenhos é acompanhado de uma ou duas linhas de texto. Os desenhos, sem esse texto, teriam um significado obscuro, o texto, sem desenho, nada significaria. O todo, junto, forma uma espécie de romance, um livro que, fala diretamente aos olhos, se exprime pela representação, não pela narrativa (Moya, 1993, p.13).

¹³ O que “[...] Goethe denominou de ‘romances caricaturados’” (Moya, 1993, p.11).

¹⁴A expressão sonora que intensifica a representação da cena para o leitor. As mais populares utilizadas nas HQs são: Bang!, Pow! Zzz, Poof! e Oops!.

Figura 5 - M. Vieux-Bois (1827)



Fonte: História das Histórias em Quadrinhos (1993).

O estilo gráfico e literário de Töpffer marcou o século XIX, pois a cópia desenfreada de outros artistas tornou-se prática comum no meio profissional. Moya (1993, p.14) diz que “Os limites da propriedade artística eram sempre confundidos com o comércio de imagens populares”. Dessa forma, essas reproduções auxiliaram no desenvolvimento das técnicas artísticas padronizadas que antecederam as Histórias em Quadrinhos modernas. Outros artistas europeus do mesmo período, como “Töpffer, Colomb e Busch aliavam suas qualidades literárias ao excelente nível de desenho, ao senso de humor, à antevisão do que viria a ser um dos veículos de maior sucesso no mundo das comunicações: os comics” (Moya, 1993, p.16).

Não só na Europa, mas também em outras partes do mundo, os primeiros quadrinhos estavam surgindo à medida que os jornais se estabeleciam como uma forma de comunicação em massa. Cagnin aponta que “[...] a primeira história em quadrinhos do Brasil, e uma das primeiras do mundo, foi feita por Angelo Agostini” (2013, p. 53).

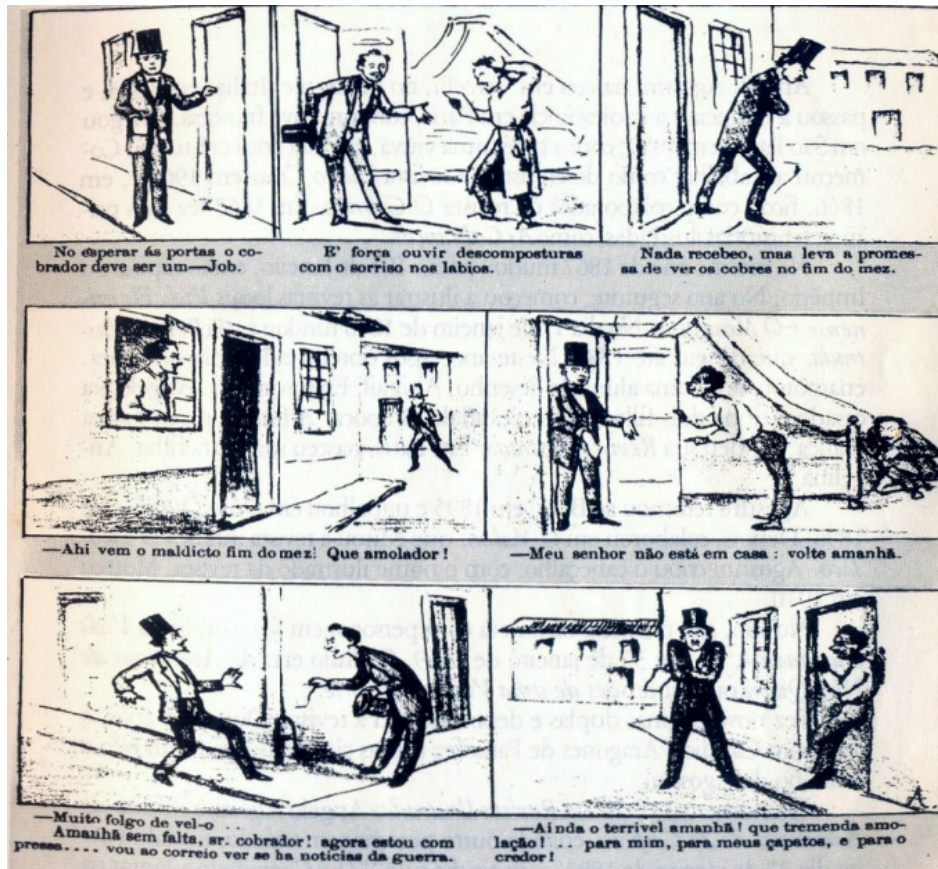
O Ítalo-brasileiro produziu diversas obras de cunho crítico e caricato que estava em voga no período. A exemplo de *As Aventuras de Nhô Quim* ou *Impressões de uma viagem á Corte de 1869*¹⁵, nas quais Agostini¹⁶ retratou a brasilidade de sua época com desenhos contendo

¹⁵ “A data inicial de sua publicação, 30 de janeiro, é hoje comemorada como o Dia do Quadrinho Nacional e “Angelo Agostini” passou a ser o nome do troféu que representa o mais importante prêmio, concedido pela AQC–SP, Associação de Quadrinhistas e Caricaturistas – São Paulo, aos trabalhos do gênero” (Agostini, 2013, p.23).

¹⁶ “Foi um dos maiores defensores da Abolição e seu jornal o principal registro histórico e iconográfico daquela época. A Revista Ilustrada, quando sob sua direção, era o único jornal totalmente independente, o de maior prestígio e o de maior circulação, um recorde de 4.000 assinantes” (Agostini, 2013, p.21).

traços realistas e sarcásticos dos problemas sociais, urbanos, costumes como também relações entre o contato do homem do interior do Brasil com a cidade grande. As aventuras de Nhô-Quim apresentaram então o seu personagem permanente nas tiras publicadas inicialmente no periódico *A vida Fluminense*, sendo o primeiro a estar fixo nos jornais do país.

Figura 6 – As Cobranças



Fonte: História das Histórias em Quadrinhos (1993).

Da mesma forma, aos domingos era publicada a História em Quadrinhos *The Yellow Kid*, criada em 1896 pelo artista estadunidense Richard Fenton Outcault, no periódico *World*. Na sua trama, o enredo retrata as confusões ocasionadas pelas crianças periféricas do subúrbio novaiorquino. O personagem principal, um menino chamado de Mickey Dugan, com medidas corporais desproporcionais, usava uma camiseta de cor amarela maior para sua idade, como símbolo da falta de opção de escolha de roupas devido à sua condição socioeconômica à mercê dos centros de doações. Com sua mudança de jornal para o *Journal*, Outcault foi instigado de maneira significativa pelo editor e proprietário William Randolph, que percebe a rápida adesão positiva do público nos painéis ilustrados presentes em seu noticiário. Sua interferência alterou

os rumos das Histórias em Quadrinhos, Moya comenta que “Hearts, mais vivo, colocou o título do povão, The Yellow Kid, na sua tira e encorajou Outcault a usar desenhos progressivos na narrativa e introduziu o balãozinho” (Moya, 1993, p.23).

Figura 7 - The Yellow Kid (1826)



Fonte: Lambiek Comicipedia (s.d.).

Figura 8 – The Yellow Kid ao redor do mundo



Fonte: Lambiek Comicipedia (s.d.).

O quadrinho *The Yellow Kid* foi considerado a primeira História em Quadrinhos do globo ao trazer seu personagem semanalmente no jornal dominical, pois “Outcault deu forma definitiva e continuada ao fenômeno que outros artistas fizeram no passado, dando assim nascimento ao comics” (Moya, 1993, p.23). Dessa forma, o professor de Design Liber Eugenio Paz (2018, p.1) vai além, ao afirmar que a inserção do recurso gráfico foi fundamental para esta concepção, visto que “[...] o uso do balão foi um dos principais argumentos de uma junta de especialistas para defender uma tira da personagem Yellow Kid, produzida por Richard F. Outcault e publicada em 1896, como um marco do “nascimento dos comics”. Entretanto, Cagnin diverge de tal asserção ao comentar que a:

[...] naturalidade da afirmação, descobre-se a ufania própria do americano que se julga sempre o primeiro, se não o dono do mundo, e, mais, que o Menino Amarelo teria sido não só a primeira personagem, como também a primeira história em quadrinho, mas não fica aí (Cagnin, 1996, p. 28).

Isto é, a naturalização dessa afirmação perpassava pelo contexto de desenvolvimento que os Estados Unidos da América estavam passando na transição do século XIX para o XX, como resultado de mudanças tecnológicas, afirmando-se como potência emergente. No entanto, não podemos ignorar sua importância como catalisador dos comics¹⁷. Através do desenvolvimento de seu papel editorial e profissional, o quadrinho *Yellow Kid* fez expandir o alcance das HQs, visto que “Num estrondoso sucesso de tiras, engendradas pelo espírito pragmático americano, que atraiu leitores, aumentou a venda dos jornais e levou os comics a ganhar o mundo” (Cagnin, 1996, p. 54). Portanto, a sua linguagem foi se desenvolvendo lentamente em diversas partes do mundo, com circunstâncias culturais, sociais, políticas e econômicas vigentes. Tanto na Europa, América do Sul, Ásia e América do Norte, é possível identificar suas primeiras produções e as influências culturais de sua época.

¹⁷ Também conhecida como Mangá no Japão, Banda Desenhada na França, Fumetti na Itália, Historietas na Argentina e Gibi ou Revista em Quadrinhos no Brasil, é dessa maneira que os Estados Unidos se referem à sua História em Quadrinhos.

1.3 LEGITIMAÇÃO COMO ARTE: GRAPHIC NOVEL E SUA LEITURA CRÍTICA

Inicialmente, “as revistas em quadrinhos resumiam-se a compilações de material previamente publicado em suplementos de jornais” (Gomes, 2021, p. 54). A autonomia do jornal ocorreu de forma gradual à medida que os Syndicate¹⁸ implementavam diferentes estratégias comerciais pensadas para ampliar seu público leitor. Isto é, “Com a ideia de alguns distribuidores de quadrinhos de dobrar um suplemento de jornal e vendê-lo como revista, iniciou-se uma verdadeira transformação nas relações entre HQ e leitores” (Gomes, 2021, p. 59). Portanto, de acordo com as observações de Henrique Magalhães, verifica-se um processo de expansão e diversificação das narrativas:

Aventura histórica, aventura nas selvas, histórias infantis, ficção científica, histórias policiais, super-heróis, histórias de guerra, a criatividade não tinha limites para os autores de quadrinhos, que diversificaram as temáticas e conquistaram um grande público. Se inicialmente os quadrinhos sugeriam uma leitura crítica e em seguida infantil, logo conquistaram o público juvenil, veiculando histórias heróicas e fantásticas (Magalhães, 2011, p. 2).

Dessa maneira, ao aprimorar seu formato e dimensão, sua fabricação de baixo custo com ausência de primor visual foram pensadas para alcançar um público consumidor mais amplo que pouco considerava questões estéticas. Com capas simples e páginas de papel inferior sem retoque e com cores chamativas as obras de terror, ficção científica e aventura criminais conquistavam popularidade nas bancas¹⁹. E, conforme retrata Ivan Gomes (2021), os conteúdos abordados no enredo são marcados por teor agressivo e chocante, fortemente influenciadas pela literatura *Pulp fiction*.²⁰

Esses temas abordados nas Histórias em Quadrinhos começaram a gerar desconforto em diversas partes da sociedade estadunidense²¹, pois não concordavam com a ideia de seus filhos

¹⁸ São distribuidoras de HQs responsáveis por enviar para as bancas de jornais e, conforme Luyten, seu funcionamento comercial parte “[...] com desenhistas contratados para produzir séries de histórias, previamente aprovadas, que devem ser enviadas com grande antecedência para correções e padronizações” (Luyten, 1987, p.23).

¹⁹ De acordo com Tilley, os quadrinhos foi o produto cultural mais disseminado do século XX e: “Só nos Estados Unidos, durante os anos de auge, todo mês os leitores compravam dezenas de milhões de gibis e trocavam, permutavam e dividiam gibis em números ainda maiores. As vendas subiram de aproximadamente 15 milhões de edições por mês em 1950 até quase 100 milhões de edições por mês em 1953” (Tilley, 2019, p.12).

²⁰ Literatura de baixo custo, caracterizada por enredos simples e diretos, desempenha um papel relevante na formação de leitores, conforme enfatizado por Santiago García: “Com sua ênfase na ficção de gênero - aventura, western, crime, mistério, ficção científica e fantasia -, os pulps puseram a primeira pedra na construção da subcultura do lazer que seria tão importante para o desenvolvimento do comic book” (García, 2012, p.114).

²¹ “Ao longo dos anos 1940 e 1950, diversas autoridades individuais, educacionais, religiosas e governamentais manifestaram receios quanto aos efeitos que ler quadrinhos teria sobre as crianças” (Tilley, 2019, p.12).

consumirem esse tipo de produto cultural, confrontando assim os valores conservadores da família estadunidense. Acreditava-se²² que a leitura dos quadrinhos de gênero criminal influenciava a psique das crianças, levando-as a desobedecer a regras e leis, tornando-as agressivas e até mesmo encorajando-as à delinquência. Magalhães destaca que:

Essa onda avassaladora de quadrinhos com teor sórdido e pessimista iria chamar a atenção de pais e educadores, que já não viam esse tipo de publicação com bons olhos. Os quadrinhos eram, então, considerados uma para-literatura deletéria à infância e à juventude, tidos como desviantes da verdadeira e edificante leitura (Magalhães, 2011, p.2).

De forma que após a Segunda Guerra Mundial, as Histórias em Quadrinhos passaram a ser alvo de grande perseguição, culminando na implementação do código de ética de autorregulação pela indústria dos quadrinhos. Com o objetivo de apresentar soluções para a opinião pública inquieta como também reduzir os impactos negativos em suas vendas, surgiu, então, o selo de aprovação conhecido como *Comics Code Authority*, que foi exibido nas capas das revistas em quadrinhos após realizar análise do conteúdo e sua estética.

Figura 9 – Selo de Aprovação



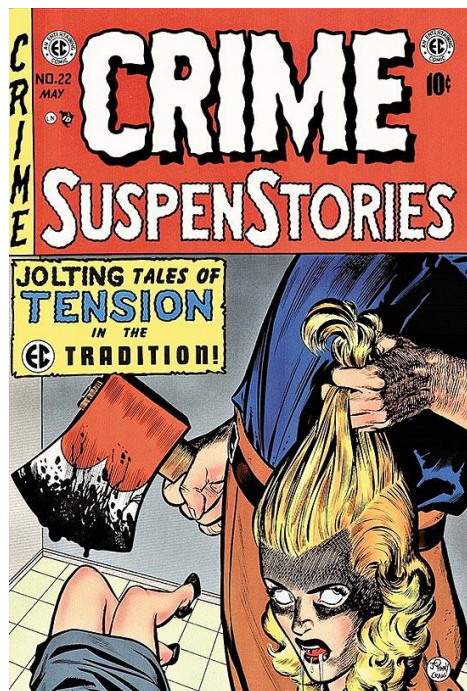
Fonte: Comic Artville (s.d.).

Com propósito de promover narrativas que enfatizassem o confronto entre o bem e o mal, o patriotismo e os valores liberais, a liberdade criativa dos quadrinistas acabou sendo

²² Influenciado pelos estudos do psiquiatra alemão Wertham que “[..] escreveu contra os quadrinhos com frequência, sempre baseando seus argumentos no que descrevia como investigações clínicas e científicas de jovens leitores de quadrinhos. [...] Embora Wertham não tenha sido a primeira nem a única voz anti-quadrinhos nos Estados Unidos, sua voz era a mais audível. Suas credenciais médicas e sua experiência como perito jurídico reforçavam sua autoridade” (Tilley, 2019, p.11-12).

restringida, o que para Luyten (1987, p. 50), “significou uma espécie de censura a temas, imagens e textos”. Desse modo, o vilão da trama não poderia prevalecer diante do protagonista, resultando numa uniformização das narrativas sobre o embate entre o bem e o mal, no qual o mal invariavelmente era derrotado e o bem prestava-se como veículo para transmissão dos bons costumes ao público infanto-juvenil e as observações dos pais nas leituras de seus filhos.

Figura 10 – Capa da HQ Crime Supenstories (1954)



Fonte: Heritage Auctions (s.d.).

Figura 11 – Capa da HQ *Firts Romance* (1958)



Fonte: Comic Book Plus (s.d.).

Figura 12 – Propaganda no final da HQ



Fonte: Comic Book Plus (s.d.).

Através das capas ilustradas acima (Figura 10 e Figura 11), é possível observar mudanças expressivas que refletem alterações tanto no conteúdo quanto no público-alvo das histórias em quadrinhos. A primeira HQ pertence a um período anterior à implementação das restrições do *Comics Code*, apresentando uma trama sangrenta e violenta, enquanto a segunda foi criada sob a influência da autocensura.

Nesse contexto, é evidente que o gênero de terror popular entre a juventude estadunidense foi gradualmente substituído por narrativas centradas no romance heteronormativo de família nuclear. A transformação nas HQs pode ser entendida em relação à perpetuação do patriarcado e ao estilo de vida *American Way of Life*²³, da mesma maneira que esse período é caracterizado pela consolidação dos EUA como uma superpotência pós Segunda Guerra Mundial (1939-1945) com a vitória do grupo dos Aliados (Estados Unidos, União Soviética, Reino Unido e França) sobre o Eixo (Alemanha, Itália e Japão). Inicialmente, as HQs de romance eram direcionadas a um público adulto, abordando temas mais complexos e contraditórios socialmente. Todavia, com a implementação do *Comics Code*, o público leitor alvo foi outro, as crianças e adolescentes. Nesse processo, narrativas foram simplificadas, com personagens superficiais, tornando-se infantis, o que pode ser notado inclusive nas propagandas de brinquedos ao fim de cada trama (Figura 12).

Desse modo, os impactos decorrentes da autocensura no desenvolvimento das Histórias em Quadrinhos alteraram o itinerário editorial pela segunda vez. A princípio, ao separar os quadrinhos dos jornais e, conseqüentemente, outorgando às revistas a sua grande difusão e, posteriormente, estabelecendo autorregulamentação para produções que retratavam cenas de nudez, violência e terror conforme mencionado por Magalhães em relação aos efeitos da sua proibição:

Com a proibição das revistas de terror, crime, guerra, eróticas e de ficção científica, algumas editoras mudaram sua linha editorial para continuar no mercado. [...] Outra consequência da implantação do código de ética foi a expansão do universo dos super-heróis, com o ressurgimento de antigos personagens e a criação de um panteão de novos super-heróis. As editoras DC Comics e Marvel Comics se consolidaram no setor, com histórias bem-comportadas, dentro dos padrões dos bons costumes da sociedade conservadora (Magalhães, 2011, p.11).

Dessa forma, as Histórias em Quadrinhos foram caracterizadas pela sua linguagem uniforme, previsíveis e simplistas. Direcionadas para o público infanto-juvenil, com enredos pouco criativos, sem despertar o interesse do público adulto, assim como a ausência de HQs

²³Modelo que reforça o estilo vida, valores e consumo tanto no espaço doméstico quanto no estrangeiro.

voltadas para esse universo. Santiago García aponta que seu declínio de autenticidade foi em prol da pasteurização, desse modo:

Com o Comics Code, a indústria dos comic books foi reconhecida expressamente como manufaturadora de produtos infantis. Já não haveria mais veledades com temas ou apresentações que pudessem interessar a um público adulto. É significativo nesse sentido o regresso dos super-heróis, que se produziu lentamente desde a segunda metade da década e acabou por se confirmar no início dos anos 1960, com a revitalização de alguns personagens antigos da DC e, sobretudo, com a nova fórmula de "super-heróis humanos" que trouxeram o Quarteto Fantástico, o Homem-Aranha e demais personagens da Marvel. A indústria dos comics havia decidido o seu destino, havia expulsado aqueles que não se conformavam com isso e não havia deixado nenhuma porta aberta para a renovação. Se esta chegasse, teria que ser de outro local completamente diferente (García, 2012, p.158).

Na efervescência dos movimentos contraculturais ocorridos nas décadas de 1960-1970, impulsionados pela *Beat Generation*²⁴ e caracterizados por transformações culturais e políticas, direitos civis, liberdade sexual e militância negra e feminina, observou-se uma marcante influência em diversas expressões artísticas, inclusive no cosmo dos quadrinhos.

Neste contexto, os quadrinhos intitulados de *Underground*, surgiram nos EUA²⁵ como uma maneira de questionar a hegemonia cultural como também seu reflexo na indústria dos quadrinhos durante esse período inquieto. Segundo Lyuten (1987, p.50), “[...] a um certo momento, um grupo de estudantes da Califórnia, liderada por Robert Crumb, resolve quebrar os tabus nos quadrinhos”. Essas HQs eram produzidas de forma autoral e encomendados por jovens em pequenos nichos alternativos e, situava-se distante da lógica de distribuição o que os diferenciava da produção *Mainstream* dos quadrinhos, de acordo com o teórico literário Alexandre Linck Vargas:

O grande marco é a revista Zap Comix, de Robert Crumb, em 1968. Não apenas relevante pela tônica da autoexpressão, os comix-comics underground-foram uma resposta tanto ao moralismo do Comics Code, resultado das campanhas da década anterior, quanto ao sistema econômico que fazia circular as HQs, optando por toda uma rede alternativa, como as head shops enquanto ponto de venda (Vargas, 2016, p. 28).

O pesquisador dos quadrinhos Waldomiro Vergueiro (2009) avança em sua análise ao estabelecer uma relação intrincada entre o contexto histórico e o florescimento de produções

²⁴ Foi um movimento literário (marginal) e sociocultural que apresentou e contextualizou a vida suburbana estadunidense a margem do *American Way Of Life* em meados do século XX. A principal obra foi escrita por Jack Kerouac, intitulada de *On The Road* de 1957.

²⁵ De acordo com Vergueiro, “Ainda que limitado espacial e temporalmente, a influência tanto de obras como de autores do quadrinho underground atingiu os países europeus e latino-americanos, podendo-se afirmar que ajudaram na formulação de um estilo de produção de quadrinhos” (Vergueiro, 2011, p.4).

marginais que desafiam as normas vigentes, abordando-as por meio das expressões artísticas autorais e produção artesanal. Desse modo conclui que:

Surgido na costa do Pacífico nos Estados Unidos, o movimento dos quadrinhos underground, também conhecidos como comix, bebeu mais especificamente na fonte dos movimentos hippies e da revolta estudantil, representando uma tomada de decisão pelo fortalecimento e autonomia da produção quadrinística e sua utilização como meio privilegiado para manifestação artística e social. Fazendo jus ao seu tempo, seus autores, em geral oriundos e atuantes no ambiente universitário, recusavam-se a fazer parte da máquina editorial massificada e massificante, bem como a seguir as normas estabelecidas pelas grandes editoras do país. [...] Os artistas do movimento underground propunham uma criação quadrinística totalmente desvinculada de editoras ou normas editoriais, com obras voltadas para a expressão de sentimentos, para o desafio às tradições e para a liberação de costumes, sem preocupações imediatas com o consumo ou motivações mercantilistas. [...] Embora limitado espacial e temporalmente, pois o movimento dos quadrinhos underground teve seu apogeu basicamente entre final da década de 1960 e meados de 1970, a influência tanto de obras como de autores ampliou-se bem além das fronteiras do estado da Califórnia e atingiu os países europeus e latino-americanos, podendo-se afirmar que ajudaram na formulação de um estilo de produção de quadrinhos (Vergueiro, 2009, p.19-20).

Figura 13 – Capa HQ Zap Comix



Fonte: Beatchapte (s.d.).

Figura 14 – Capa de HQs *Underground*



Fonte: The Attic (s.d.).

A legitimidade como forma artística e cultural das Histórias em Quadrinhos está relacionada a esse movimento contracultural, *Underground*, uma vez que, até então, eram considerados uma forma inferior de arte. Diversos fatores contribuíram para essa visão inferiorizada, como sua linguagem, produção em massa e seus enredos simples e fantasiosos direcionados ao público infantojuvenil, como também o espaço que ocupa entre as artes, tal como foi destinada na indústria cultural²⁶. Conforme Beatriz Sequeira de Carvalho:

Indo contra a corrente do que se conhecia como “história em quadrinhos”, o movimento underground norte-americano revolucionou o campo quanto aos temas e estilos, o que acarretou na mudança do olhar voltado ao meio no que diz respeito a suas potencialidades (Carvalho, 2017, p. 83).

A década de 1980 foi notável pela diminuição da autocensura nos quadrinhos, um fenômeno que resultou no enfraquecimento de seu papel no contexto editorial e,

²⁶ O termo, introduzido pelos teóricos frankfurtianos Theodor Adorno e Max Horkheimer em sua obra *Dialética do Esclarecimento*, refere-se a produções que transforma e legitima a cultura em simples mercadoria, resultando no esvaziamento de seu significado. Essas produções, de certa maneira, exercem controle e manipulação pela indústria ao serem disseminadas em larga escala.

simultaneamente, na emergência das *Graphic Novels*²⁷. Os acontecimentos²⁸ desse período exerceram influência significativa sobre o universo das Histórias em Quadrinhos, particularmente no que concerne à sua renovação estética e ao desenvolvimento das tramas adultas com complexidades psicológicas e filosóficas dos personagens. Desse modo, como enfatizado por Santos (1992, p. 74), a introdução de “Outras mídias, incorporadas à produção de algumas *Graphic Novels*, contribuem para inovar sua linguagem”.

Os enredos se caracterizam por uma profusão de reviravoltas e pela presença de personagens marcados pela ambiguidade. Além disso, a estética dos desenhos empregados nas páginas e nas capas das publicações detém traços minuciosos. Santos (1992, p.72) afirma que “Alternativa às HQs de linha, os romances gráficos incorporam os elementos e idéias típicos dos anos 80”. Este cenário marcou a ruptura com padronização linguística predominante nas HQs *mainstream*, impulsionado pela ascensão das criações autorais realizadas por roteiristas e ilustradores no campo dos quadrinhos, que trouxeram seus espectros políticos, crenças e vivências, além de incorporaram elementos do contexto político e social que estavam inseridos na produção cultural de suas obras.

²⁷ Vergueiro aponta que o quadrinista estadunidense Will Eisner popularizou o termo, pois seu desenvolvimento foi “[...] voltada para o aprofundamento e divulgação do potencial da linguagem dos quadrinhos e à criação de produtos especialmente dirigidos ao público adulto, que buscavam também explorar a capacidade literária das histórias em quadrinhos como meio de comunicação. A essas obras, ele genericamente denominou de *graphic novels*” (Vergueiro, 2018, p. 239).

²⁸ Santos enfatiza que “A alta tecnologia, o aumento das fontes de informação e a velocidade e intensidade com que são veiculadas as mensagens, antes tornam a realidade indiscernível que a explicam” (Santos, 1992, p.71).

2. ALAN MOORE: MAGO DOS QUADRINHOS

Alan Moore, roteirista britânico, se insere nesse contexto, tendo sido influenciado pelos quadrinhos contraculturais da década de 1960-1970, os *Comix*, no início de sua carreira como escritor, dialogando com a literatura e o teatro na criação de suas HQs. Ao lado de seu conterrâneo Neil Gaiman²⁹, sua ascensão ao universo dos quadrinhos estadunidense alterou a forma de pensar e idealizar Histórias em Quadrinhos, pois possuíam influências de correntes literárias e filosóficas (Rodrigues, 2011). Segundo Douglas Pigozzi (2013, p. 34) “[...] Alan Moore foi um dos principais responsáveis por uma significativa mudança no status da produção quadrinística mundial, no último quarto do século XX, principalmente no que diz respeito à produção de quadrinhos para o mercado consumidor adulto”.

Vindo de uma família de classe menos privilegiada, sua única fonte de entretenimento durante a infância e juventude foram os quadrinhos impressos em quatro cores, que tinham uma qualidade gráfica limitada no período. Durante a juventude, Alan Moore se interessou pelas ideias anarquistas³⁰, chegando a se autodenominar anarquista e a considerando o Anarquismo como o único espectro político ideal. Conseqüentemente, deixou de votar nas eleições locais e apoiar qualquer partido político, pois via o Estado como o inimigo da sociedade e dos princípios de liberdade. Assim, inseriu o cenário político e social de 1980 em suas obras, entre elas: *Monstro do Pântano* (1983 a 1987), *Batman a Piada Mortal* (1988), *Watchmen* (1986 a 1987) e *V de Vingança* (1982 a 1988).

Em *V de Vingança*, que será objeto de nossa análise adiante no desenvolvimento do capítulo dois, foi desenvolvida entre os anos de 1982-1988, sendo produzida inicialmente em preto e branco pela Revista *Warrior*, que concedeu espaço em sua linha editorial e liberdade criativa aos roteiristas britânicos, o que não era comum naquele período. Alguns anos depois, foi finalizada e publicada em minissérie de doze episódios com cores após a aquisição dos direitos pela editora estadunidense *DC Comics* com o selo *Vertigo*³¹. O enredo original passou por modificações, contudo, a tonalidade pessimista foi preservada e, intensificada durante os períodos de reeleição de Margaret Thatcher em 1982. No cenário editorial dos quadrinhos no

²⁹ Autor da HQ *Sandman* publicada pela editora estadunidense *DC Comics* de 1989 a 1996. Em 2023, a obra foi adaptada como uma minissérie produzida pela plataforma de streaming Netflix, em que Gaiman participou do roteiro e na produção cinematográfica.

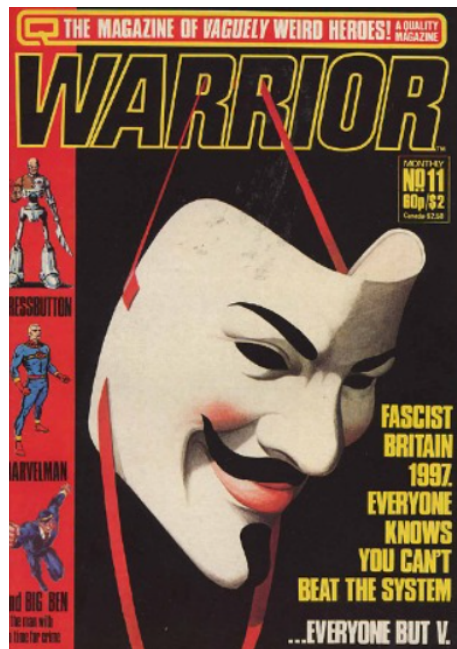
³⁰ O filósofo político Noberto Bobbio, em seu Dicionário de Política, discorre que “[...] por Anarquismo se entende o movimento que atribui, ao homem como indivíduo e à coletividade, o direito de usufruir toda a liberdade, sem limitação de normas, de espaço e de tempo, fora dos limites existenciais do próprio indivíduo: liberdade de agir sem ser oprimido por qualquer tipo de autoridade [...]” (Bobbio, 1998, p. 23).

³¹ Selo dedicado à abordagem de temáticas adultas, caracterizado pela apresentação de narrativas de natureza filosófica e política, bem como pela inclusão de elementos como linguagem imprópria, violência e nudez.

Brasil, a publicação ocorreu através do jornal O Globo em 1989, sendo posteriormente reimpressa no formato único pela Panini *Comics* em uma edição de luxo, com capa dura, lombada e estilo colecionador.

Desenhada por David Lloyd, seus traços escuros remetem à atmosfera sombria e cinzenta inglesa. O estilo literário característico de Alan Moore está presente em todas suas obras, difundidas tanto no cenário editorial tradicional quanto no independente, sendo assim, ricas em detalhes e referências dos demais campos do conhecimento e arte, acompanhadas de notas e comentários no final das Histórias em Quadrinhos, proporcionando ao leitor, imersão ao capital intelectual do autor.

Figura 15 – Primeira edição



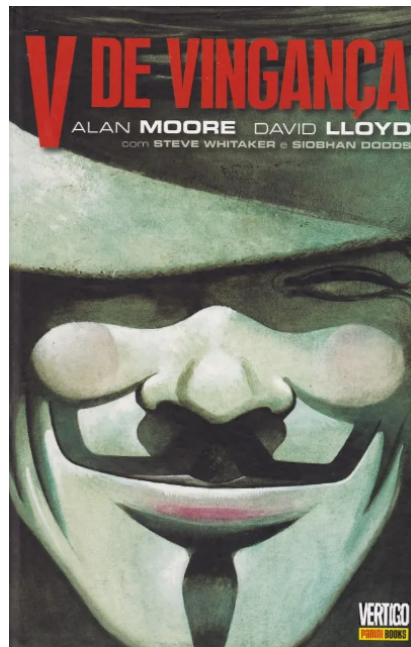
Fonte: Mais Quadrinhos (2017).

Figura 16 – Edição em cores



Fonte: Guia dos Quadrinhos (2017).

Figura 17 – Edição atual (2012)



Fonte: Guia dos Quadrinhos (2017).

Moore trabalha com o gênero de distopia³², presente nas produções culturais da década de 1980. A interrogação pessimista sobre o futuro da humanidade, o medo causado pelo presente e a necessidade de mudanças estão presentes na sua obra *V de Vingança*. Portanto, o otimismo do início do Século XX se desmorona aos poucos, dando espaço para a ansiedade do incerto. Desta forma, Alan Moore manifesta, na apresentação da HQ, sua angústia de vivenciar o apogeu do Thatcherismo ao dizer:

Estamos em 1988 agora. Margaret Thatcher está entrando em seu terceiro mandato e fala confiante de uma liderança interrupta 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. [...] Estou pensando em deixar o país com minha família em breve, esta terra está cada vez mais fria e hostil, e eu não gosto mais daqui (Moore, Lloyd, 2006, p.10).

No artigo publicado na Revista inglesa *Warrior* e anexado no final da HQ *V de Vingança*, Alan Moore apresenta os motivos que levaram a escrever sua obra em parceria com o ilustrador David Lloyd:

Como Dave e eu queríamos fazer algo genuinamente britânico que não competisse com a enorme quantidade de material americano no mercado, o ambiente só poderia ser a Inglaterra. Além do mais, uma vez que partilhamos do mesmo pessimismo político, o futuro nos parecia sombrio, desolador e solitário, o que nos garantia um conveniente antagonista político contra o qual nosso herói se bateria. (Moore, Lloyd, 2006, p. 272)

Nesse sentido, é pertinente situar o contexto histórico da produção da obra em quadrinhos *V de Vingança* no cenário político e cultural da era do governo de Margaret Thatcher (1979 a 1990) no Reino Unido, cuja política de Estado caracterizou-se pelo neoliberalismo, que será comentado mais à frente. Enquanto o mundo estava dividido e imerso no temor de uma possível guerra nuclear entre as superpotências mundiais EUA e URSS. Esses elementos constituem um cenário subjacente significativo para o desenvolvimento da narrativa.

Dessa maneira, nesse momento houve uma crescente insegurança em relação à iminência de um apocalipse global, agravada pelas ameaças representadas pelas explosões das bombas nucleares desenvolvidas por essas potências. Desse modo, o teor apocalíptico que emergiu durante a Guerra Fria, ao final dos anos 1940, ganhou notável vigor na década de 1980. E, conforme expressado pelo historiador Eric Hobsbawm, “Gerações inteiras se criaram à

³² O termo em questão é proveniente do grego e quer dizer “lugar ruim” (junção de *dys* – “mau”, “ruim”, “maldito” – e *topos* – “lugar”). [...] Ao contrário das utopias, que designam um lugar perfeito que não existe (“*u*” significa “não” em grego), a distopia situa a existência de um lugar maldito no presente ou então em um futuro próximo (Rodrigues, 2011, p. 178).

sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade” (Hobsbawm, 1995, p. 224).

Nessa conjuntura, as manifestações culturais³³ foram profundamente influenciadas, refletindo as apreensões e tensões da época. Alan Moore, autor da obra em quadrinhos em questão, compartilhava da aflição com a possibilidade de uma destruição em massa decorrente de um holocausto nuclear, assim como do pessimismo político e social que permeavam a vida dos britânicos. Essas preocupações estavam diretamente associadas às políticas neoliberais que se instauraram no Reino Unido sob a liderança da primeira-ministra Margaret Thatcher. Portanto, Rodrigues afirma que:

V for Vendetta apresenta uma visão pessimista não apenas do contexto em que foi elaborada, mas também das perspectivas futuras do mundo de então. Se considerarmos também as produções cinematográficas do início da década de 1980 veremos que tais manifestações expressam, em grande medida, a consciência de que o mundo estava se acercando de uma guerra nuclear eminente (Rodrigues, 2011, p.177).

2.1 THATCHERISMO: O TABULEIRO DA DAMA DE FERRO

Desse modo, em 1979, Margaret Thatcher foi eleita primeira-ministra do Reino Unido, derrotando o então candidato James Callaghan pelo Partido Trabalhista. O programa neoliberal inglês foi pioneiro no capitalismo avançado (Anderson, 1995). Nesse período, com a derrocada do Estado de Bem-Estar Social após as constantes crises e o retrocesso no avanço do capital econômico, acarretou o levante de grupos de orientação política ultraconservadora por parte da Europa Ocidental e do Hemisfério Norte.

A ideologia neoliberal que estava surgindo nesse período, prezava a redução do aparato estatal, ou seja, a diminuição de sua intervenção na sociedade, a privatização e o livre mercado como regulador da econômico sem que ao Estado caiba a tarefa. Essa teoria foi influenciada pelos pensadores Friedrich Hayke, com a obra *O Caminho da Servidão* (1944), e Milton Friedman, com *Capitalismo e Liberdade* (1965). Ambos os autores foram críticos ao assistencialismo ofertados pelo Estado de Bem-Estar-Social³⁴, que se encontrava presente na vida dos cidadãos europeus, exercendo funções que, segundo eles, não deveriam fazer parte de

³³ A capa da música *Sanctuary* da banda de rock britânica *Iron Maiden* foi censurada por representar de maneira ultrajante o corpo de Margaret Thatcher caído no chão, com os braços e pés amarrados, ao lado de um cartaz do grupo rasgado e da figura da caveira Eddy segurando uma faca.

³⁴ Após a Segunda Guerra Mundial (1938 a 1945), um plano de regulamentação econômica e política foi implementado com o propósito de assegurar o bem-estar e a dignidade de vida dos cidadãos europeus por meio da intervenção estatal na economia e na oferta de serviços sociais.

suas políticas. Inicialmente, suas teses foram marginalizadas, mas ganharam força em 1979 com a crise do petróleo, evento que, de certo modo, abalou o mundo e resultou em ações políticas, econômicas e sociais implementadas durante os governos de Thatcher e Ronald Reagan nos Estados Unidos em 1981.

Durante seus três mandatos consecutivos (1979 a 1990), a Dama de Ferro promoveu uma série de privatizações nas indústrias estatais de gás, energia e água, ao mesmo tempo em que implementava cortes nos recursos destinados a programas sociais e uma repressão ampla aos sindicatos. O historiador britânico Perry Anderson, em seu texto clássico *Balanço do Neoliberalismo*, sintetiza as ações políticas de Thatcher:

Os governos Thatcher contraíram a emissão monetária, elevaram as taxas de juros, baixaram drasticamente os impostos sobre os rendimentos altos, aboliram controles sobre os fluxos financeiros, criaram níveis de desemprego massivos, aplastaram greves, impuseram uma nova legislação anti-sindical e cortaram gastos sociais. E, finalmente – esta foi uma medida surpreendentemente tardia –, se lançaram num amplo programa de privatização, começando por habitação pública e passando em seguida a indústrias básicas como o aço, a eletricidade, o petróleo, o gás e a água. Esse pacote de medidas é o mais sistemático e ambicioso de todas as experiências neoliberais em países de capitalismo avançado (Anderson, 1995, p.12).

Desse modo, os menos privilegiados foram os mais impactados por sua política, que empobreceram com o passar dos anos. Enquanto os impostos aumentavam, os mesmos diminuía para as elites britânicas. Outra característica elementar foi a privatização de indústrias e redução percentual dos tributos para empresas, o que resultou em um aumento significativo nos percentuais de lucro, refletindo o descaso com questões sociais e trabalhistas em detrimento do lucro desenfreado. Isso culminou em um aumento do desemprego, com oportunidades de trabalho e salários insuficientes para garantir uma vida digna. Sem a proteção e o respaldo dos sindicatos que foram presentes durante o governo trabalhista, os empregos tornaram-se desprovidos de qualquer garantia de qualidade e segurança no ambiente de trabalho. Moraes expõem que:

A partir de tais programas e da ação pioneira da “Dama de Ferro”, privatizar e desregular passaram a ser regras de comportamento para governos ‘modernos’ e ‘livres’. Thatcher também foi um exemplo de radicalismo e inflexibilidade, o que lhe valeu esse apelido, Dama de Ferro. É conhecida a sua declaração, frente à greve dos mineiros ingleses: posso até quebrar a Inglaterra, se isso for o preço para vencer esse sindicato. Seus adversários costumam dizer que conseguiu os dois objetivos. O sindicato nunca mais foi o mesmo. Quanto à Inglaterra, seguiu uma trajetória clara de desfiguração, tanto no plano doméstico quanto na política externa (Moraes, 2013, p. 23).

Os sindicatos foram seu inimigo número um, em diversos momentos Thatcher fez declarações furiosas, e o desmantelamento sindical foi uma das primeiras iniciativas ao assumir a cadeira como primeira-ministra. Hobsbawm aborda os impactos do seu governo:

Assim, na Grã-Bretanha da sra. Thatcher, reconhecidamente um caso extremo, à medida que se desmantelava a proteção do governo e dos sindicatos, o quinto de operários que estava na base na verdade ficou em pior situação, se comparado com o resto dos operários, do que estava um século antes. E enquanto os 10% de operários que estavam no topo, com rendimentos brutos três vezes maiores que os do décimo inferior, se congratulavam por sua melhoria, era cada vez mais provável refletirem que, como contribuintes nacionais e locais, estavam subsidiando o que veio a ser denominado, na década de 1980, pelo sinistro termo “subclasse”, que vivia do sistema assistência público, que eles próprios esperavam poder dispensar, a não ser nas emergências. Foi revivida a velha divisão vitoriana entre os pobres “respeitáveis” e os “não respeitáveis”, talvez de uma forma mais ressentida, pois nos gloriosos dias do boom global, quando o pleno emprego parecia cuidar da maioria das necessidades materiais dos trabalhadores, os pagamentos da assistência social tinham se elevado a níveis generosos que, nos novos dias de demanda de assistência em massa, pareciam permitir a um exército dos “não-respeitáveis” viver muito melhor da “assistência” que o antigo residuum pobre vitoriano (Hobsbawm, 1995, p.302).

2. 2 V DE VINGANÇA E O MANIFESTO LIBERTÁRIO

A História em Quadrinhos V de Vingança é uma narrativa de ficção que se desenrola em 5 de novembro³⁵ de 1997, em uma Inglaterra distópica e futurista governada por um Estado fascista após a devastação climática causada pela guerra nuclear entre Estados Unidos da América (EUA) e União Soviética (URSS). Na trama de Alan Moore, a ascensão desse regime foi possível graças ao apoio de diferentes camadas da sociedade, que foram mobilizadas por discursos emocionais e convincentes com o objetivo de restaurar um suposto passado glorioso da Inglaterra. Com a devastação climática causada pela explosão nuclear que indiretamente atingiu o território inglês, tanto as classes menos favorecidas quanto as instituições políticas do país foram desmanteladas.

Com a consolidação no poder, o Partido Fascista intitulado de Nórdica Chama deu início a uma série de perseguições e extermínios direcionados a sujeitos indesejados pelo seu crivo e considerados inimigos, notadamente, os antigos opositores políticos de esquerda, indivíduos pertencentes às comunidades homossexuais, negras, imigrantes e judias. Tais grupos foram submetidos à arbitrariedade estatal em campos de concentração. Simultaneamente, a

³⁵ Alan Moore faz uma referência à Conspiração da Pólvora de 5 de novembro de 1605, que foi uma tentativa de assassinato do rei Jaime I ocorrida em Westminster por um grupo de revolucionários católicos, e foi quando Guy Fawkes foi impedido e preso antes que o Parlamento inglês fosse alvo de uma explosão.

liberdade foi cerceada e a individualidade massificada, resultando na implementação de uma “mecânica de poder”, estruturada na opressão e vigilância, que fabrica corpos submissos, corpos moldáveis, corpos doces através de técnicas específicas. “É dócil um corpo que pode ser submetido, que pode ser utilizado, que pode ser transformado e aperfeiçoado” (Foucault, 1987, p. 126).

Nesse contexto, dispositivos tecnológicos, tais como câmeras de segurança equipadas com reconhecimento de retina por toda Londres, assumem destaque, conforme Krüger (2012, p. 1079), que ressalta: “[...] a influência do romance “1984” de George Orwell é constante e devemos lembrar que a Inglaterra é o país com o maior número de câmeras de vídeo por habitante do mundo”. Outra presença do romance distópico de Orwell se manifesta na semelhança entre os lemas adotados pelos partidos Grande Irmão e Nórdica Chama, uma vez que ambos fundamentam suas próprias realidades na supressão da liberdade e controle mediante a fé.

No âmbito do Estado Orwelliano, o slogan “Guerra é Paz; Liberdade é Escravidão; Ignorância é Força” (Orwell, 2009, p.14) é empregado como propaganda pelo Ministério da Verdade para a população em geral. Desse modo, a manipulação dos sentidos e a inversão das frases visam dissimular as verdadeiras intenções do partido, ao promover a perpetuação da guerra, o controle da liberdade e a disseminação de ficção para reconfigurar a percepção da realidade. Ao encontro, em V de Vingança, o falseamento do que é concreto se faz presente com respaldo de elementos religiosos e do cientificismo racial³⁶, conforme são enaltecidos em seu lema, que é “Força através da pureza, pureza através da fé” (Moore, Lloyd, 2006, p. 13).

Da mesma forma, alto-falantes, utilizados para veicular propagandas estatais, anunciar o clima e toque de recolher à população, foram disseminados pelo supercomputador denominado Destino, que personifica a autoridade e externa a presença imaterial do líder supremo da nação. Nesse cenário de opressão e vigilância, o envolvimento da tecnológica tornou-se uma parte integral da vida cotidiana da população, configurando uma constante vigilância auditiva e visual imposta pelo Estado.

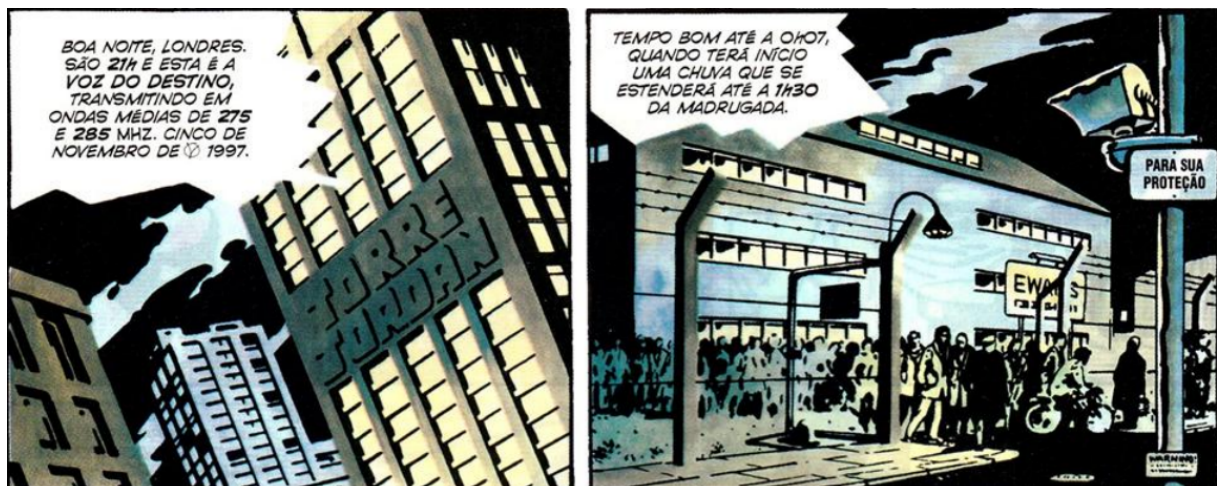
³⁶ O nome do partido – Nórdica Chama faz referência as políticas eugenista implementadas no Terceiro Reich de Hitler, ao promover a concepção de pureza racial e afirmar que a raça ariana tinha origem nos povos nórdicos. Desse modo, considerava impuro tudo que se opusesse a essa origem, fundamentando, assim, a eliminação de outros grupos étnicos

Figura 18 – Ascensão do Estado fascista



Fonte: V de Vingança (2006).

Figura 19 – A voz do Destino



Fonte: V de Vingança (2006).

Figura 20 – Lema do Partido



Fonte: V de Vingança (2006).

No enredo delineado, emerge o anti-herói³⁷ anarquista identificado pelo codinome V, cuja máscara traz o semblante do soldado inglês Guy Fawkes³⁸, uma homenagem à sua resistência as políticas³⁹ de Jaime I no século XV. V foi uma das vítimas desse regime em seu campo de concentração, onde tornou-se cobaia em testes químicos e sofreu torturas tanto psicológicas quanto físicas. No entanto, após a explosão do campo e sua fuga, V arquitetou sua *Vendetta*⁴⁰ contra esse regime fascista e de todos que causaram tamanho sofrimento nesse cruel processo desumanizante.

A trama desdobra-se em dois personagens, V e Evey Hammond, sendo esta última a sua fiel aprendiz e sucessora. Após a perda de seus pais, vítimas do regime, Evey se encontra sozinha em um mundo sombrio, decadente e opressivo. Sem oportunidades e perspectivas de um futuro socioeconômico melhor, inicia sua vida na prostituição como forma de garantir sua sobrevivência. Contudo, seus planos falham, uma vez que seus primeiros clientes da noite são membros do aparato estatal, os “homens dedos”, a polícia secreta que permeia a sociedade. V intervém, a resgatando e levando à sua galeria das sobras, um espaço reservado para preservar

³⁷ O anti-herói pode ser caracterizado por comportamentos que desafiam as expectativas convencionais associadas aos protagonistas tradicionais das HQs ou outras linguagens.

³⁸ Soldado católico responsável pela tentativa de detonar o parlamento inglês durante a revolta da pólvora, ocorrido em 5 de novembro de 1605.

³⁹ Leis anticatólicas, cujo propósito era impedir rituais no território inglês, incluindo o juramento de fidelidade e obediência ao Rei pelos eclesiásticos.

⁴⁰ De origem siciliana, apresenta significados centrados no acerto de contas entre grupos familiares envolvidas com o crime organizado.

toda produção cultural suprimida pelo Estado fascista. Evey ao observar os discos, livros, cartazes e filmes se encanta com a diversidade de ideias e arte, pois cresceu em um ambiente que consome apenas o que é autorizado e promovido pelo Estado.

Figura 21 – Galeria das Sombras



Fonte: V de Vingança (2006).

Desse modo, seu percurso destaca as consequências psicológicas e emocionais da opressão, contribuindo para o tom pessimista que permeia a narrativa. Evey desempenha um papel central na trama, com alusão a recessão ocorrida em 1979 e o medo nuclear, visto que o desenvolvimento de sua história reflete as transformações na sociedade representadas por Alan Moore. Conforme destacado por Pigozzi, o roteirista “[...] trabalha com sistemas de representações e de ideias que dominam a consciência de um ator social ou de um grupo societário, representando uma relação parcial ou totalmente imagética das pessoas com suas condições reais de existência” (Pigozzi, 2013, p.19). Nesse sentido, de acordo com o historiador da história cultural Roger Chartier:

As representações do mundo social assim construídas, embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam. Daí, para cada caso, o necessário relacionamento dos discursos proferidos com a posição de quem os utiliza. [...] - ou, por outras palavras, das representações do mundo social – que, à revelia dos atores sociais, traduzem as suas posições e interesses objectivamente confrontados e que, paralelamente descrevem a sociedade tal qual como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse. (Chartier, 1990, p.17-19).

Isso é, Alan Moore na condição de cidadão inglês e roteirista, buscou compreender os eventos em curso naquele momento, a promoção do neoliberalismo e as práticas políticas implementadas pelo governo de Thatcher. Dessa maneira, desenvolveu sua obra como uma expressão de sua observação, pessimismo e medo experienciado no presente vivido pela Inglaterra.

Figura 22 – Evey e sua história



Fonte: V de Vingança (2006).

2.3 V: MANIFESTO DE RESISTÊNCIA LIBERTÁRIA

O anti-herói V é caracterizado por sua ambiguidade, performance teatral como também pela distinção do arquétipo do herói tradicional uma vez que não possui habilidades sobrenaturais. Embora tenha sido submetido a mutações em seu DNA como parte dos testes enquanto estava aprisionado no Campo de Readaptação de Larkhill, essas alterações não conferiram a ele poderes como raios laser nos olhos, a capacidade de voar ou uma força sobre-humana.

A vestimenta de V evoca o estilo mosqueteiro, complementada por uma seleção de armas como espadas, facas e um chapéu distintivo. Sua máscara, característica e com referência histórica, está sempre sorridente, com tons de sátira. O arcabouço intelectual célebre e encantador, manifesta-se através da recitação de poemas clássicos de autores ingleses como William Blake e Shakespeare, bem como referências a musicais. Além de todos os elementos apontados, sua notável característica é o combate do vilão, pois V não deseja deter uma criatura de outra galáxia, ou sua versão alternativa, mas, o autoritarismo que se instaurou em sua realidade oprimindo, regulamentando e vigiando a sociedade.

Figura 23 – V



Fonte: V de Vingança (2006).

Portanto, com o ideário político anarquista, codinome V contempla a formação de um novo mundo, liberto das amarras da opressão. A sua *Vendetta* não é uma ação individual, mas coletiva, pois a mobilização popular reflete o ponto inicial rumo à transformação social. Dessa maneira, tal como declara o filósofo e revolucionário anarquista Bakunin:

Só sou verdadeiramente livre quando todos os seres humanos que me cercam, homens e mulheres, são igualmente livres. A liberdade do outro, longe de ser um limite ou a negação da minha liberdade, é, ao contrário, sua condição necessária e sua confirmação [...] Minha liberdade pessoal assim confirmada pela liberdade de todos se estendem ao infinito” (Bakunin, 2006, p. 42).

Assim como Bakunin, V acredita que para a formação de um novo mundo, é necessário a participação de todos os cidadãos, uma vez que a verdadeira liberdade só pode ser alcançada quando todos a exercem. Desse modo, ao longo da trama, sua empreitada é colocada em ação com as explosões do Parlamento Inglês e Corte Criminal, símbolos do poder inglês. Movido a mudança social, a destruição dessas instituições são partes da reconstrução anarquista que propõem, pois, a ânsia de destruir é também a ânsia de criar (Bakunin, 1998). Ou seja, V ao afirmar que:

A Anarquia ostenta duas faces, a Criadora e a Destruidora. Destruidores derrubam Impérios, fazem telas com os destroços, onde os Criadores erguem mundos melhores. Os destroços, uma vez obtidos, tornam ruínas irrelevantes. [...] brindemos a todos os nossos bombardeios, a nossos bastardos mais desprezíveis e odiosos (Moore, Llyod, 2006, p. 224).

Inicialmente, suas ações despertam a atenção da população que, manipulada pela massiva propaganda estatal, emitida pelos meios de comunicação de massa, percebe-o como um potencial terrorista. Caracterizados pelo que Bourdieu chamou de violência simbólica:

É enquanto instrumentos estruturados e estruturantes de comunicação e de conhecimento que os sistemas simbólicos cumprem a sua função política de instrumentos de imposição ou de legitimação da dominação, que contribuem para assegurar a dominação de uma classe sobre outra (violência simbólica) dando o reforço da sua própria força às relações de força que as fundamentam e contribuindo assim, segundo a expressão de Weber, para a ‘domesticação dos dominados’ (Bourdieu, 1989, p.11).

Ao internalizar a ideologia fascista agora, a população é vítima doméstica pela violência que não se deixa ver, resultando no conformismo às estruturas de poder estabelecidas. Isso, por sua vez, influencia a forma como os indivíduos moldam sua percepção e interpretação do mundo.

O Estado fascista demonstra preocupação não apenas com a destruição de monumentos, mas também com a influência de V na psique da sociedade, devido à possível insurgência que pode surgir com ideias disruptivas. No entanto, mediante a invasão dos meios de comunicação estatais, V temporariamente interrompe a veiculação das propagandas, incluindo a Voz do Destino, expondo à população a profundidade de sua imersão em um contexto desprovido de liberdade e prosperidade. Dessa forma, gradualmente, a sociedade é conduzida a uma reflexão mais aprofundada sobre seu próprio estado e os eventos que acarretaram a tal situação.

Figura 24 – A Voz do Destino em silêncio



Fonte: V de Vingança (2006).

Com a interrupção da Voz do Destino, o caos se estabelece, levando a população a tomar as ruas conforme preconizadas por V, chamando-o de Ordnung, isto é, ordem voluntária. Inicialmente, ocorrem saques em lojas e a formação de barricadas acompanhadas de atos de violência mútua. Diante da ausência de autoridade do Estado, a sociedade se reorganiza em torno de um novo paradigma, caracterizado pela ausência de opressão. Segundo Woodcock, a concepção anarquista referente à instauração de uma nova ordem social fundamenta-se na perspectiva de que “[...] a idéia de violência exercia um extraordinário fascínio até mesmo sobre aqueles cuja índole mais pacífica recusava-se à sua prática” (1984, p.72).

Figura 25 – O Caos



Fonte: V de Vingança (2006).

Figura 26 – A Multidão nas ruas



Fonte: V de Vingança (2006).

A individualidade intrínseca ao homem, por baixo da máscara, se dissipa para dar lugar à emergência de um símbolo de resistência. Sob esta perspectiva, torna-se possível estabelecer um diálogo entre o anti-herói V e Alan Moore, uma vez que o protagonista atua como o alter ego de seu criador assim, desempenhando o papel de agente em sua obra. Nesse sentido, as ações de V, suas motivações e manifestação subjacente podem ser interpretadas como um meio para expressar de maneira indireta os sentimentos e espectro político do autor, proporcionando a Moore a oportunidade de representar, por meio da ficção, o pessimismo em relação à política neoliberal de Margaret Thatcher, bem como o temor da guerra nuclear vivenciado durante o período de 1980, intitulado de segunda guerra fria (Hobsbawm, 1995). Assim como, Czizeweski destaca:

[...] é abertamente uma crítica ao Thatcherismo, em uma tentativa de mostrar que um Estado de livre-economia ainda é um Estado, portanto opressor, que se esquece da população, que diz pregar um individualismo, mas que se esquece do indivíduo como

tal, apenas usando-o em benefício do mercado e da economia, e conseqüentemente, do próprio Estado e poder político (Czizewski, 2014, p.6).

Dessa forma, sinaliza os possíveis efeitos da eventual ascensão de um governo fascista ao poder. As políticas de austeridade implementadas e os discursos proferidos por Thatcher despertam em Moore uma sensação de preocupação em relação ao futuro de seu país e sua História em *Quadrinhos* assume como um aviso ou advertência sobre essas inquietações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho buscou analisar a História em Quadrinhos V de Vingança de Alan Moore escrita em meados da década de 1980, em um contexto permeado pelo pessimismo político e social durante governo neoliberal de Margaret Thatcher com políticas de austeridade contra os sindicatos e a classe operaria britânica. O período também foi marcado por incertezas em relação ao futuro, agravadas pelo crescente temor nuclear.

Assim, tornou-se possível a partir da pesquisa apresentada alcançar certa compreensão da densidade e complexidade que o roteirista transpôs aos protagonistas V e sua aprendiz Evey Hammond. Esses personagens, por meio de suas circunstâncias, interações humanas e ações realizadas, assumem papéis essenciais na trama, constituindo, desse modo, representações do pessimismo político e social dentro de um contexto ambientado em uma Inglaterra distópica. Alan Moore diante da reeleição de Thatcher em 1993, manifestou temores quanto à possibilidade de seu país se encaminhar para as margens do fascismo. A relação intrínseca com seu personagem anti-herói pode ser explicitada, revelando que por trás da máscara encontra-se Moore, com seus sentimentos, perspectivas e alertas. Desse modo, a obra, em sua essência, configura-se como um manifesto de resistência à opressão, promovendo, por meio de sua abordagem anarquista, a incitação à mudança social frente a tal circunstância.

Em suma, os objetivos estabelecidos no início do trabalho foram atingidos, concluindo-se por meio da leitura e análise da História em Quadrinhos V de Vingança. Esta não apenas se destaca como um símbolo de resistência, mas também incorpora as complexidades de seu criador no contexto em que foi pensada.

Por fim, este trabalho, no entanto, não esgota as possibilidades de exploração da obra de Alan Moore e David Lloyd, sendo delineado um interesse em aprofundar a pesquisa durante a dissertação de Mestrado, considerando as diversas perspectivas a serem exploradas, examinadas e problematizadas nesta HQ.

FONTE

MOORE, Alan. LLOYD, David. **V de vingança**. São Paulo: Panini, 2006.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGOSTINI, Angelo. **As Aventuras de Nhô-Quim & Zé Caipora**: os primeiros quadrinhos brasileiros 1869-1883. Angelo Agostini; pesquisa, organização e introdução Athos Eichler Cardoso. – Brasília: Senado Federal, Conselho Editorial, 2013.

ANDERSON, P. Balanço do neoliberalismo. In: SADER, E.; GENTILI, P. (Orgs.). **Pós-neoliberalismo**: as políticas sociais e o Estado democrático. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995, p. 9-23.

BAKUNIN, Michael A. **Textos escolhidos**. Seleção e notas: Daniel Guérin. Porto Alegre: L&PM, 2006.

BAKUNIN, Mikhail. In: WOODCOCK, G. (Ed.). **Os grandes escritos anarquistas**. São Paulo: L&PM, 1998.

BOBBIO, Norberto. **Dicionário De Política**. Norberto Bobbio, Nicola Matteucci e Gianfranco Pasquino; trad. Carmen C., Varriale et ai.; coord. trad. João Ferreira; rev. geral João Ferreira e Luis Guerreiro Pinto Cacais. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 11^a ed., 1998.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand, 1989.

BRIGGS, Asa. BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**. Tradução: Maria Carmelita Pádua Dias; revisão técnica: Paulo Vaz. 2.ed. rev. e ampl. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

BURKE, Peter. Problemas causados por Gutenberg: a explosão da informação nos primórdios da Europa moderna. **Estudos Avançados**, v. 16, n. 44, p. 173–185, jan. 2002.

CAGNIN, Antônio Luís. Yellow Kid, o moleque que não era amarelo. **Comunicação & Educação**, [s.l.], n. 7, p.26-33, 1996.

CARVALHO, Beatriz Sequeira de. **O processo de legitimação cultural das histórias em quadrinhos**. 2017. Dissertação (Mestrado) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

CHARTIER, R. Defesa e ilustração da noção de representação. **Fronteiras: Revista de História**, v. 13, n. 24, p. 15-29, 2011.

- CHARTIER, Roger. **A História Cultural: entre práticas e representações**. Lisboa: DIFEL, 1990.
- CZIZEWESKI, G. M. V de Vingança e o Thatcherismo. In: **XV Encontro Estadual de História da ANPUH-SC**, Florianópolis, 2014.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- GARCIA, Santiago. **A novela gráfica**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- GOMES, I. L. Leitores e leituras de revistas em quadrinhos: uma história visual (anos 1930-1950). **Estudos Históricos** (Rio de Janeiro), v. 34, n. 72, p. 54–80, jan. 2021.
- HOBBSBAWM, Eric. J. **Era dos Extremos: o breve século XX (1914-1991)**. São Paulo: Companhia das letras, 1995.
- KRÜGER, Felipe Radünz. V for Vendetta: Entre Imagem e Narrativa. **XI Encontro Estadual de História. Universidade Federal do Rio Grande (FURG) – Rio Grande, RS**, 2012.
- LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- MAGALHÃES, H. Indigestos e Sedutores: o submundo dos quadrinhos marginais. **Culturas Midiáticas**, [S. l.], v. 2, n. 1, 2011.
- MCCLOUD, Scoot. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.
- MORAES, Reginaldo C. O legado de Margareth Thatcher. **Conjuntura Internacional**. Belo Horizonte, MG, v. 10, n. 2, p. 19 - 29, 2o sem. 2013.
- MOYA, Álvaro. **A história da história em quadrinhos**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- PAZ, L. E. A resignificação do balão dentro do desenvolvimento das histórias em quadrinhos como forma cultural. **Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos**, 5, 2018, São Paulo. Anais [...]. São Paulo: USP, 2018.
- PIGOZZI, Douglas. **Os quadrinhos como fonte de informação para o estudo da realidade social: o pensamento anarquista e o autoritarismo em V de Vingança e Watchmen**. 2013. Dissertação (Mestrado em Interfaces Sociais da Comunicação) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

RIBEIRO, G. A arte de conjugar tempo e espaço: Fernand Braudel, a geo-história e a longa duração. **História, Ciências, Saúde-Manguinhos**, v. 22, n. 2, p. 605–611, abr. 2015.

RIBEIRO, G. M.; CHAGAS, R. L.; PINTO, S. L. O renascimento cultural a partir da imprensa: o livro e sua nova dimensão no contexto social do século XV. **Akropolis**, Umuarama, v. 15, n. 1 e 2, p. 29-36, jan./jun. 2007.

RODRIGUES, Márcio dos Santos. **Representações políticas da Guerra Fria**: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências, 2011.

SANTOS, Roberto Elísio dos. O caos semiótico dos quadrinhos: um estudo das graphic-novels. **Comunicação & Sociedade**, São Paulo, n. 18, p. 71-77, 1992.

TILLEY, C. L. Os leitores de histórias em quadrinhos no meio das mentiras de Fredric Wertham. **9ª Arte** (São Paulo), [S. l.], v. 8, n. 1, p. 9-17, 2019.

VARGAS, Alexandre Linck. A invenção dos quadrinhos autorais: uma breve história da arte da segunda metade do século XX. **História, Histórias**, 4 (7), 25-38, 2016.

VERGUEIRO, W. De marginais a integrados: o processo de legitimação intelectual dos quadrinhos. **Anais do XXVI Simpósio Nacional de História** – ANPUH. São Paulo, 2011.

VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinhos no limiar de novos tempos: em busca de sua legitimação como produto artístico e intelectualmente valorizado. **Visualidades**: revista do Programa de Mestrado em Cultura Visual, v. 7, n. 1, p. 14-41, 2009.

VERGUEIRO, Waldomiro. Um artista completo das histórias em quadrinhos: Will Eisner e seu legado para a 9ª Arte. **Revista Cajueiro: Ciência da Informação e Cultura da Leitura**, [S. l.], v. 1, n. 1, 2018.

WOODCOCK, Georges. **Anarquismo**: uma história das ideias e movimentos libertários (Vol. 2, o movimento). Porto Alegre: L&PM, 1984.