

ENTRE SORRISOS E REPRESSÃO: A CONSTRUÇÃO HISTÓRICA NA *GRAPHIC NOVEL V FOR VENDETTA*

FELIPE RADÜNZ KRÜGER¹; Larissa Patron Chaves²

¹Universidade Federal de Pelotas (PPGH-UFPEL) – feliperadunz@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas (PPGH-UFPEL) – larissapatron@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Uma máscara com sorriso infame, um governo conservador, autores insatisfeitos com a sua realidade e representação. Esses são apenas alguns dos ingredientes que permeiam a *graphic novel*¹ *V for Vendetta*. Sem sombra de dúvida, um objeto que suscita muitas reflexões significativas para a análise histórica. Além disso, acreditamos que os criadores da obra projetaram a sua forma de vislumbrar o mundo e suas possibilidades.

Na narrativa de *V for Vendetta*, a história ficcional começa no ano de 1997. Os autores trabalham com o conceito de distopia, no qual, após uma terceira guerra mundial com ampla utilização de armas nucleares, a Inglaterra, pano de fundo de toda a narrativa, está sendo controlada por um regime fascista, que acabou com os direitos civis, perseguiu as minorias raciais e sexuais, impôs a censura e reagiu, ferrenhamente, contra qualquer tentativa de questionamento de seus atos. Além disso, criou campos de concentração e implantou forças policiais extremamente violentas. Destacamos que uma característica sempre presente na obra é o controle da população através da tecnologia, no caso, as câmeras de vídeo. A inserção dessas na trama foi intencional, pois a influência do romance “1984”, de George Orwell, é constante.

Dessa forma, esta pesquisa, ligada ao Mestrado em História - PPGH/ UFPEL apresenta por objetivo investigar a *graphic novel V for Vendetta*, de autoria de Alan Moore e David Lloyd, a partir de sua narrativa imagética e textual, considerando os principais aspectos do passado, como parte do discurso vinculado à crítica à política neoliberal na Inglaterra, entre os anos de 1982 e 1988. Os marcos cronológicos da pesquisa foram intencionalmente definidos, tendo em vista o ano de sua criação na Inglaterra, em 1982, e o ano de 1988, em que foi publicada, nos Estados Unidos da América, pela editora *DC Comics*,² garantindo uma circulação em massa, ampliando o seu público alvo, diferenciando a recepção dos primeiros moldes em que foi concebida. Nesse sentido, iremos analisar a partir das diferentes representações: o discurso veiculado na obra, através da imagem e texto, a sua relação com seu contexto de produção e com as aspirações políticas de seus autores.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa se pauta em duas partes principais da fonte – a imagética, através da criação típica dos desenhos nas HQs – e a textual – a partir do

¹Termo popularizado por Will Eisner, *graphic novel* (romance gráfico) é um livro que normalmente conta uma longa história através de arte sequencial (ou História em Quadrinhos - HQ). Sua utilização se faz necessária para diferenciar as narrativas mais longas e complexas dos Quadrinhos comerciais e infantis. Sobre essas questões ver mais em EISNER, W. Quadrinhos e arte Sequencial. 3 ed.. São Paulo. Martins Fontes, 2001.

²DC Comics é uma editora norte-americana de histórias em quadrinhos e mídia relacionada, sendo considerada uma das maiores companhias ligadas a este ramo no mundo.

discurso também veiculado nelas. Na presente análise, não se pretende separar os dois discursos, mas trabalhá-los de forma conjunta, considerando ambos como narrativas indissociáveis.

De acordo com Ankersmit, “the relevant secrets of the nature of historical writing can only be discerned if we see the historical text as a *representation* of the past in much the same way that the works of art is a representation of what it depicts” (ANKERSMIT, 2001, p. 80).³ Partindo desse apontamento, consideramos historiografia, arte e literatura como construções de realidades, logo, o conceito de representação é a chave para compreendermos o objeto que pretendemos estudar.

Nesse sentido, acreditamos que *V for vendetta* possa ser vista como uma metaficção historiográfica. Segundo Linda Hutcheon:

A metaficção historiográfica refuta os métodos naturais, ou de senso comum, para distinguir entre o fato histórico e a ficção. Ela recusa a visão de que apenas a história tem a pretensão à verdade, por meio de afirmação de que tanto a história como a ficção são discurso, construtos humanos, sistemas de significação, e é a partir dessa identidade que as duas obtêm sua principal pretensão à verdade. Esse tipo de ficção pós-moderna também recusa a rejeição do passado extratextual ao domínio da historiografia em nome da autonomia da arte (HUTCHEON, 1991, p. 127).

Para tanto, partimos de uma análise de conteúdo, proposta na obra “Análise de Conteúdo”, de Laurence Bardin (1977). Com o auxílio desse método, foi possível elucidar uma série de características que o leitor casual de *V for Vendetta* acaba deixando de perceber, encontrando aspectos do contexto histórico e cultural. A análise de conteúdo é uma metodologia utilizada nas ciências sociais para estudos de conteúdo em comunicação e textos, que parte de uma perspectiva quantitativa, analisando numericamente a frequência de ocorrência de determinados termos, construções e referências em um dado texto.

Também, para uma melhor compreensão do objeto a ser estudado, será necessário buscar os fundamentos teóricos específicos dos quadrinhos. Os autores que, até o presente momento, tiveram maior sucesso na intenção de análise sobre quadrinhos como objeto de estudos são: Will Eisner, com sua obra sempre atual, “Quadrinhos: Arte seqüencial” (EISNER, 2001); e Scott McCloud, autor de “Desvendando os Quadrinhos” (MCLOUD, 2005).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Até o presente momento desenvolvemos reflexões relacionadas ao aspecto autoral da obra, concluído que, a *graphic novel V for Vendetta* nasceu da crítica pessoal de seus autores ao contexto de vida. A infância difícil e com poucas perspectivas, Moore transpôs para suas produções. O pessimismo é constante em suas falas e em suas obras, e, no caso da obra analisada neste trabalho, o próprio conceito de distopia, ou seja, uma visão pessimista sobre o futuro da humanidade, remete a essa ideia.

Além disso, desenvolvemos discussões sobre o aspecto contra hegemônico das produções de Alan Moore e sua relação com o contexto da década de 1980. Nesse sentido, as obras de Moore são um ótimo exemplo de

³ “os segredos relevantes da natureza da escrita histórica só podem ser discernidos se vislumbrarmos o texto histórico como uma representação do passado, da mesma forma que as obras de arte. É uma representação do que retrata-se” (Tradução do autor).

resistência. Primeiramente, em *V for Vendetta*, temos uma personagem feminina que inicia sua trajetória extremamente submissa, mas, no final, toma o lugar de seu mestre, o que remete ao universo das conquistas feministas. Somado a isso, *The Swanp thing* (o Monstro do Pântano)⁴ apresenta em diversos momentos a preocupação com a ecologia. Outra produção relevante é a revista *AARGH*, além de defender, criticava as políticas contra homossexuais e ajudava a causa com os recursos adquiridos. Portanto, essas HQs são formas de expressão dos anseios e manifestos de determinados grupos da sociedade, os quais não são dominantes.

No trecho de uma entrevista concedida por Alan Moore em 1988, o mesmo afirma que em suas produções:

‘Obviously I’m taking big risks, like being a white heterosexual writer writing about gay people, black people and women. It would be really arrogant to claim that by writing about women I know what it’s like to be one, but you have to at least think about them more.’⁵

Logo, o autor assume o risco e a dificuldade em ser um porta-voz dos homossexuais, negros e das mulheres, os quais, mesmo em um passado tão recente, eram discriminados cotidianamente. Mas o objetivo do autor é, justamente, chamar a atenção de seus leitores para que pensem mais nas restrições impostas a essas minorias, principalmente, durante um governo, cada vez mais, conservador de Thatcher. Nesse sentido, através da análise de uma de suas obras, no caso *V for Vendetta*, será possível vislumbrar essas defesas a favor das minorias nessa eterna luta de poder no campo midiático.

4. CONCLUSÕES

Acreditamos que os autores da *graphic novel* aqui analisada ao falarem dos temores de seu futuro, apresentaram vários aspectos da Inglaterra da década de 1980 – obviamente, atenuados e exagerados, mas existem grandes parcelas de “verdade” – ou seja, a construção de Moore e Lloyd pode diferir fundamentalmente da escrita acadêmica da disciplina histórica, porém deve ser considerada como uma construção histórica e, não como mera fonte, a espera do “iluminado” acadêmico, que será capaz de extrair todas as “verdades” daquela narrativa bagunçada. Enfim, acreditamos que a literatura tem pretensão a verdade, e no nosso caso, parece ter sido muito bem sucedida ao representar um passado traumático e um futuro nada promissor.

⁴Obra com o roteiro de Alan Moore publicada em 1982 publicada pela DC comics. O Monstro do Pântano apresenta um conteúdo ambiental e filosófico, o que pode expressar a crescente preocupação direcionada a natureza, característica presente na segunda metade do século XX.

⁵ *Originally published in Strange Things Are Happening, vol. 1, no. 2, May/June 1988.*
Fonte: <http://www.johncoulthart.com/feuilleton/2006/02/20/alan-moore-interview-1988/>
Acessado em: 30/04/2012

“‘Obviamente, eu estou tomando grandes riscos, sendo um escritor branco heterossexual escrevendo sobre homossexuais, negros e mulheres. Seria muito arrogante afirmar que, ao escrever sobre mulheres, sei o que é ser uma, mas você tem de, pelo menos, pensar sobre elas.’(tradução do autor)

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANKERSMITH, F. R. **A escrita da história: a natureza da representação histórica**. EDUEL. 2012.

_____. **Historical Representation**. Stanford University Press. Stanford, California. 2001.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Tradução de Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. Edições 70, 1977.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**, Martins Fontes, São Paulo. 2001.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do Poder**. 12 ed^a. Rio de Janeiro: Graal. 1996.

HUTCHEON, LINDA. **A Poética do Pós-modernismo**. Imago Editora. Rio de Janeiro, 1991.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos** / Scott McCloud, 2005 – São Paulo – M. Books do Brasil Editora Ltda. 2005.

MENESES, Ulpiano. **Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares**. Revista Brasileira de História, vol. 23, nº 45. 2003.

MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. Panini Comics, Edição Especial, 2006.

_____. **V for Vendetta (I - X)**. DC Comics, 1988.

MOORE, Alan; DAY, Dan. **A Saga do Monstro do Pântano**. DC Comics. Nº 24 Maio de 1982.

MILLIDGE S. , Gary. **Alan Moore: Storyteller**. ILEX, 2011.

MUNSLOW, Alan. **The future of history**. Palgrave macmillan. 2010.

ORWELL, G. **1984**. 16^a ed. São Paulo. Editora Nacional. 1983.

KELLER, J. **V for Vendetta as Cultural Pastiche: A Critical Study of the Graphic Novel and Film**. McFarland & Company. 2008.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP. EDUSC, 2001.

WHITE, Hayden. **Teoria Literária e Escrita da História**. In: Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 7, n. 13, 1991, p. 21-48.

_____. **The Modernist Event**. In: Figural Realism. Studies in the Mimesis Effect. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999. P. 66-86.