AVISO AO USUÁRIO

A digitalização e submissão deste trabalho monográfico ao *DUCERE: Repositório Institucional da Universidade Federal de Uberlândia* foi realizada no âmbito do Projeto *Historiografia e pesquisa discente: as monografias dos graduandos em História da UFU,* referente ao EDITAL Nº 001/2016 PROGRAD/DIREN/UFU (https://monografiashistoriaufu.wordpress.com).

O projeto visa à digitalização, catalogação e disponibilização online das monografias dos discentes do Curso de História da UFU que fazem parte do acervo do Centro de Documentação e Pesquisa em História do Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia (CDHIS/INHIS/UFU).

O conteúdo das obras é de responsabilidade exclusiva dos seus autores, a quem pertencem os direitos autorais. Reserva-se ao autor (ou detentor dos direitos), a prerrogativa de solicitar, a qualquer tempo, a retirada de seu trabalho monográfico do *DUCERE: Repositório Institucional da Universidade Federal de Uberlândia.* Para tanto, o autor deverá entrar em contato com o responsável pelo repositório através do e-mail recursoscontinuos@dirbi.ufu.br.

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA

"ANARQUIA NO REINO UNIDO": PROPOSTA ANARQUISTA NA HISTÓRIA EM QUADRINHO "V DE VINGANÇA" DE ALAN MOORE & DAVID LLOYD (1982-1988)

WANDERLEI MARTINS PARREIRA SILVA

UBERLÂNDIA
2008

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE HISTÓRIA

"ANARQUIA NO REINO UNIDO": PROPOSTA ANARQUISTA NA HISTÓRIA EM QUADRINHO "*V DE VINGANÇA*" DE ALAN MOORE & DAVID LLOYD (1982-1988)

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em História, do Instituto de História da Universidade Federal de Uberlândia, como exigência parcial para obtenção do título de Bacharel em História, sob a orientação da Profa. Dra. Christina da Silva Roquette Lopreato.

WANDERLEI MARTINS PARREIRA SILVA

Uberlândia
2008

WANDERLEI MARTINS PARREIRA SILVA

"ANARQUIA NO REINO UNIDO": PROPOSTA ANARQUISTA NA HISTÓRIA EM QUADRINHO "*V DE VINGANÇA*" DE ALAN MOORE & DAVID LLOYD (1982-1988)

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Christina da Silva Roquette Lopreato

Prof. Dr. Daniel Barbosa Andrade de Faria

Prof. Adonile Ancelmo Guimarães

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal de Uberlândia e ao Instituto de História pela vivência e conhecimento que encontrei neste recinto.

À minha orientadora, Christina Lopreato, pela abertura e liberdade que me proporcionou para escrever e pesquisar.

Aos professores, Dr. Antônio de Almeida, Dra. Dilma Andrade de Paula, Dr. Daniel Barbosa Andrade de Faria, Dr. Alcides Freire Ramos e Ms. Miguel Rodrigues Sousa Neto, que me auxiliaram de diversas maneiras.

Aos meus colegas de classe e de curso pela vivência e amizade.

À minha família que sempre esteve ao meu lado.

À minha mulher Renata, pelo amor, carinho, companheirismo, paciência e respeito que dedica à mim e às minhas escolhas.

“Anarquia Oi!”
(GAROTOS Podres, 1995)

SUMÁRIO

Introdução.....7
Capítulo 1. “A história da história em quadrinhos”: o V de Vingança.....12
1.1. *Graphic novels*, um novo gênero nas histórias em quadrinhos.....14
1.2. Do conceito à indústria cultural das histórias em quadrinhos.....18
1.3. Formatação das histórias em quadrinhos na indústria cultural.....25
1.4. Indústria cultural dos quadrinhos e seu projeto de sociedade.....27
1.5. *Graphic novel*: quebrando velhos cânones.....29
Capítulo 2. “Por trás do sorriso pintado”: polifonia do *graphic novel V de Vingança*...34
2.1. Por trás do sorriso pintado.....37
2.2. A proposta anarco-terrorista do (codi)nome “V”.....42
2.3. Evey Hammond e Valerie: polifonia e dialogismo.....47
2.5. Crítica dos anarquistas ao Estado: o anarquismo vive!.....50
Conclusão.....55
Bibliografia.....59
Anexos.....65

RESUMO

Esta monografia busca analisar a história em quadrinho *V de Vingança* dos ingleses Alan Moore e David Lloyd, publicada originalmente nos anos de 1982 a 1988. O objetivo é avaliar a proposta anarquista e a análise histórica nesta "narrativa gráfica", que ocorre num momento histórico em que se aponta o "fim das utopias políticas" e o "fim da história", com o fracasso da proposta da União Soviética e a afirmação da proposta capitalista como dominante. A partir de uma da teoria que envolve história em quadrinho e indústria cultural, analiso o surgimento das *graphic novels* (novela gráfica ou romance gráfico), um novo gênero das histórias em quadrinhos, que desencadeou o surgimento de quadrinhos com alto nível artístico, que retirarão de vez este veículo de comunicação de massa da posição de inferioridade ("subliteratura"). Utilizo o conceito de "dialogismo" de Mikhail Bakhtin empregado nas análises da narrativa polifônica de Dostoiévski e a teoria anarquista para analisar este quadrinho, buscando demonstrar que a proposta anarquista continua em vigência na atualidade.

Palavras-chave: História em quadrinho – Anarquismo – Inglaterra.

INTRODUÇÃO

"A grande mágoa de minha vida é nunca ter feito quadrinhos".
(PICASSO, s/d apud GASCA, 1977, p. 83).

Ao proferir esta frase, o pintor espanhol Pablo Picasso, reconhecidamente um dos mestres da arte do século XX, faz uma exaltação à "arte dos quadrinhos". As histórias em quadrinhos que são relegadas "quase sempre" ao patamar da inferioridade e do menosprezo podem ser vistas como uma subliteratura, ou como afirma Moacy Cirne:

> "Durante muito tempo as estórias em quadrinhos foram tidas e havidas como uma subliteratura prejudicial ao desenvolvimento intelectual das crianças. Sociólogos apontavam-nas como uma das principais causas da delinqüência juvenil. Aos poucos, porém foi se verificando a fragilidade dos argumentos daqueles que investiam contra os quadrinhos (...)" (CIRNE, 1977, p. 11).

A frase de Picasso trata de forma coerente as histórias em quadrinhos, como um sonho frustrado, que ele não alcançou, colocando-a no mesmo patamar do que é reconhecido como "arte", como as pinturas. A estudiosa desta nova forma de arte, Zilda Augusta Anselmo, evidencia:

> "Os estudiosos lançaram suas vistas para classificá-la num contexto artístico. Atualmente ainda persiste a problemática do significa estético das HQ, mas esta se concentra nos debates sobre a possibilidade de enquadrá-las no conceito de arte popular ou no conceito tradicional de arte de elite" (ANSELMO, 1975, p. 21).

Anselmo procura dar conta do debate sobre a possibilidade de enquadrar as histórias na discussão sobra arte popular ou de elite. Enquadrá-la nestes segmentos, denota o nível que podemos classificá-las, superior ou inferior. E reflete um pensamento aristocrático presente até mesmo nos primeiros teóricos que se proporão analisar a "cultura de massa" da *Escola de Frankfurt*, como afirma Jésus Martín-Barbero: *"(...) a crítica de Adorno (...) aponta contudo para outro lado. Cheira demais a um aristocracismo cultural que se nega a aceitar a existência de uma pluralidade de experiências estéticas, uma pluralidade dos modos de fazer e usar socialmente a arte"* (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 82).

A partir de 1929, com a *Escola de Annales*, abre-se o campo para novos objetos de estudos no campo da História Fontes que eram tidas como "ficcionais" que não tinham sido observadas com bons olhos pelas Escolas históricas anteriores, como a *Metódica Francesa*, fontes como a literatura, cinema, pinturas, dentre outras, passam a ser consideradas cada vez mais como objetos de estudos pelos historiadores, como já tinha dito Marc Bloch: *"Nossa arte, nossos monumentos literários estão carregados dos ecos do passado (...)"* (BLOCH, 2001, p. 42). As histórias em quadrinhos não fogem à regra; é um campo de análise recente, com os primeiros trabalhos de peso publicados a partir da década de 1970, que apesar disto, ainda não conseguiu se libertar totalmente de certos preconceitos.

Minha relação com quadrinhos sempre foi bastante estreita, principalmente no período da minha infância e parte da minha adolescência. Houve um hiato de alguns anos sem este contato mais direto e constante com o "mundo dos quadrinhos". Esta monografia simboliza a minha relação que nunca se extinguiu por completo, ou seja, nunca consegui e não conseguirei me desatar das histórias em quadrinhos.

A minha primeira recordação de uma história em quadrinho é *Rockeeter*. Uma *graphic novel* escrita em 1985, ambientada em 1938, período entre guerras. O me chamava atenção era a astúcia do personagem central: um jovem piloto, que ganhava vida fazendo acrobacias numa espécie de circo. Ele encontrou um protótipo de foguete para aviões a jato. Colocando-o nas costas, alçou vôos inimagináveis para época ou mesmo para hoje (figura 1).

Quem me influenciou bastante neste gosto por quadrinhos foi meu irmão mais velho, Juliano, que adorava desenhar, e como o fazia bem quando jovem. Lembro-me bem que ele gostava bastante do *Conan: o bárbaro* e do *Wolverine* dos *X-man*. Apesar de estes dois personagens serem machistas, me chamavam bastante a atenção também. Outro personagem que fez parte da minha vida foi *Spawn* (figura 2), criado por Todd McFarlane, durante os primeiro anos da década de 1990. Este personagem era intrigante, vivia dualizado entre o "céu e o inferno", buscando a sua redenção através de super-poderes que pairavam entre o "místico" e o "físico" e utilizando uma espécie de armadura viva.

Com *Spawn*, tive o meu primeiro contato com Alan Moore, e talvez o único da minha infância e adolescência. Ele fez o roteiro de uma história deste personagem em 1992 (MCFARLANE; MOORE, 1996).

Figura 1
Rocketeer
(STEVENS, 1989, p. 12)

Figura 2
Spawn
(MCFARLANE, 1996, p. 9)

Outra questão que me chamou a atenção, pelo menos inicialmente, foi a quantidade de obras quadrinísticas adaptadas para o veículo cinematográfico que vem se multiplicando com maior força desde a década de 1990. Como por exemplo, há algumas obras de Alan Moore que ganharam as grandes telas do cinema, como: *Do Inferno* (DO INFERNO, 2001); *A Liga Extraordinária* (A LIGA extraordinária, 2003)*; Hellblazer*, que se chamou no cinema de *Constantine* (CONSTANTINE, 2005) e *V de Vingança* (V de vingança, 2006). Inclusive, uma nova adaptação do quadrinho *Watchman*, que está em pleno lançamento, da qual não tenho boas expectativas.

Todas essas obras foram alvos de críticas tanto dos leitores dos quadrinhos, como do próprio Alan Moore em diversas ocasiões, como o próprio *Watchman* vem sendo criticado mesmo antes de entrar em cartaz. O filme *V de Vingança* não é apenas uma adaptação de linguagem ou veículo de comunicação, trata-se de outra obra, completamente distinta com sujeitos e valores diferentes.

Enquanto no quadrinho o **(codi)nome "V"** é um *anarquista*, no filme ele não passa de um "jacobino", pois se espelha na figura de *Edmond Dantes* interpretado por Richard Chamberlain em 1975, no filme *O Conde de Monte Cristo* (O CONDE de monte cristo, 1975). Este filme é inspirado na obra de Alexandre Dumas, escrita em 1844 (DUMAS, 2001), intitulada com o mesmo nome. Trata-se de um liberal que busca

vingança por ser condenado injustamente durante o período absolutista, nas vésperas da Revolução Francesa. Outro ponto distinto é a idade da personagem Evey Hammond. No filme, ela tem 21 (vinte e um) anos, no quadrinho ela tem apenas 16 (dezesseis). Ao alterar a idade dela, buscou-se alterar o público, pois a "identificação" do personagem nestas histórias não está na figura de "V", mas nela.

A imagem de Guy Fawkes (figura 3) foi fonte de inspiração para criação da máscara de "V". Fawkes era um "católico extremista" que pretendia assassinar o rei protestante James I em 5 de Novembro de 1605. Ao ser delatado foi preso, torturado e morto em praça pública na frente do parlamento em 31 de Janeiro de 1606. Este evento foi conhecido como "conspiração da pólvora". No filme *V de Vingança* se dá maior atenção ao uso da figura de Fawkes, enquanto no quadrinho ele quase passa despercebido. No início da história do quadrinho ele explode o Parlamento no dia 5 de novembro de 1997. Já no filme o final da história se dá no dia 5 de Novembro de 2005, uma espécie de comemoração dos 400 anos da tentativa dele de explodir o parlamento[1].

Figura 3
Pintura de Guy Fawkes
(MOORE; LLOYD, 2006, p. 302).

Um dos poucos trabalhos acadêmicos encontrados sobre este tema da "conspiração da pólvora" é o de Antonia Fraser, intitulado, *A conspiração da pólvora: terror e fé na revolução inglesa* (FRASER, 2000). Enquanto sobre as obras *V de Vingança* (filme e quadrinho) são praticamente inexistentes. Apenas um artigo

[1] O filme era para ter estreado, no dia 5 de novembro de 2005, devido a problemas na sua confecção só foi a cartaz meses depois, no inicio de 2006.

específico que cruzava os dois veículos de comunicação, de dois estudantes de história da Universidade Federal de Viçosa (FRAGOSO; MARCONDES, 2008), e que não me chamou nenhuma atenção, por colocarem no mesmo patamar a questão do terrorismo, nas duas obras.

É preciso distinguir, do que foi estabelecido no senso comum, às formas de resistências que utilizam táticas violentas, que, no caso, vêm sempre acompanhados de conceitos generalizadores que as definem apenas como "terrorismo". Após uma longa e torturante campanha da mídia burguesa os atentados de 11 de setembro de 2001 serviram para pautar as críticas ao filme, como Isabela Boscov da Revista *Veja* escreveu durante o lançamento no Brasil:

> "(...) o mascarado V (Hugo Weaving) [o agente Smith do filme Matrix] em luta solitária e secreta contra o regime totalitário que domina a Inglaterra de 2020, ensina à sua pupila Evey (Natalie Portman) que os homens não precisam de edifícios, e sim de idéias (...) Nem vale a pena gastar espaço argumentando sobre a falta de modos de um filme que tem como herói um terrorista carregado de explosivos. O que chama atenção em V de Vingança são sua ignorância obstinada e a afiliação irrefletida ao pensamento de que o "sistema", seja ele qual for, é corrupto e nocivo (...) A liberdade econômica é, assim, um requisito para outras liberdades mais valorizadas, como a política, a social e a de costumes (...) E, até por uma questão de cultura e de décadas de fantasia marxista, é mais comum enxergar-se no capitalismo um "sistema" destinado a criar e propagar injustiça do que um regime regulado, de maneira em grande parte espontânea, pela mútua vantagem e dependência" (BOSCOV, 2006).

O que *"Nem vale apena gastar espaço argumentado"*, como ela disse. É a sua própria análise "descabida", comparando coisas distintas, exemplo de falta de senso histórico e de anacronismo. Além do que, por eu ter feito a opção de trabalhar apenas o quadrinho, as referências ao filme ficam por aqui.

Analisar este quadrinho sob uma perspectiva histórica significa uma "aventura no desconhecido", no qual me aventuro com maior prazer. Isso significa muito para mim, pois o "diferente" e o "desconhecido" sempre me chamaram a atenção. Este objeto leva-me a dois elementos que são pouquíssimos trabalhados, e nunca juntamente. O primeiro, o **anarquismo**, que sempre é relegado à bagunça e a inferioridade, tanto por conta de uma cultura burguesa e também por uma historiografia dominante marxista. Além do, que tratar o anarquismo na contemporaneidade pode parecer anacrônico, pois ele é considerado como "morto" ou mesmo em estado "agonizante". Mostrar o inverso foi a minha primeira preocupação. E, em segundo, mas não menos importante, retirar as **histórias em quadrinhos** do campo da inferioridade.

CAPÍTULO 1.

"A história da história em quadrinhos"[2]: o *V de Vingança*

A história em quadrinho ou simplesmente hq (hagaquê)[3] *V de Vingança*, dos quadrinistas ingleses Alan Moore (argumento e roteiro) e David Lloyd (arte), foi publicada inicialmente na extinta revista *Warrior* da editora britânica *Quality Comics*, entre Março de 1982 e Janeiro de 1985, originalmente em preto e branco. Dividida em 26 (vinte e seis) edições, juntamente com outras histórias, não chegou a ser finalizada devido a problemas econômicos nesta editora. Em 1988, incentivados pela *DC Comics*, Moore e Lloyd retomaram e a editaram pelo selo *Vertigo* da *DC Comics* nos Estado Unidos e no Reino Unido pela *Titan Books,* em 10 (dez) edições coloridas. No Brasil, foi republicada, pela primeira vez, em cinco edições coloridas pela *Globo* (1989), posteriormente pela *Via Lettera*, dois volumes em preto e branco. Por último, uma edição especial pela *Panini*, volume único, colorido e com material extra (2006).

Apesar de apontar a devida notoriedade de David Lloyd na confecção do *V de Vingança*, como fez Alan Moore no apêndice deste quadrinho: *"Embora muito dos admiradores da série não pensem assim, não existe "V de Alan Moore" ou "V de David Lloyd". A série é um esforço em toda acepção da palavra"* (MOORE; LLOYD, 2006, p. 280), Henrique Lipszyk observou que *"O desenhista não é criador apenas quando desenha, êle é também, e principalmente, quando concebe seu argumento e respectivo roteiro"* (LIPSZYK, 1977, p. 239), caracterizando a preeminência do argumentista/roteirista sobre o desenhista, quando existe esta divisão de trabalho[4], especialmente na formatação da narrativa quadrinística, devido ao estabelecimento de uma técnica, que busca racionalizar o trabalho dos quadrinistas, mais especificamente o desenhista. O *script* (roteiro) chega às mãos do desenhista de forma extremamente

---

[2] Esse subtítulo de capítulo faz referência à belíssima obra de Álvaro de Moya, intitulada com o mesmo nome (MOYA, 1993), *A história da história em quadrinhos*, um dos primeiros trabalhos a se preocupar com a formação deste novo meio de comunicação de massa do século XX.

[3] A terminologia aplicada à história em quadrinho é diferente em cada país, *"(...) nos Estados Unidos comics (...) porque as primeiras historinhas procuravam ser apenas engraçadas, cômicas. Eram publicadas diariamente em tiras nos jornais, por isso eram chamadas de comics strips; em seguida apareceram as publicações em livros, os comic books (...) no Brasil: história-em-quadrinho. Vigoram também o de historinhas, com muito de depreciativo, e o de Gibi para as revistas de quadrinhos. (Este último nome veio da revista mensal "Gibi", editada pela Globo, do Rio [de Janeiro], nos anos [19]40 e relançada pela Rio Gráfica e Editora S.A., em outubro de 1974"* (CAGNIN, 1975, p. 22-23).

[4] São cada vez mais raros, principalmente no circuito comercial, os casos em que só um indivíduo é responsável pela confecção do quadrinho como um todo, desde o argumento à arte final. Na maioria dos casos, fica dividido em dois grupos: o primeiro e mais importante, responsável pelo argumento, roteiro e desenho; o segundo pela arte final (coloração, letramento e diagramação).

acabada e rígida, insuficiente à sua intervenção, descrito minuciosamente lauda por lauda, quadro por quadro, fala por fala e cena por cena[5].

Will Eisner defende que *"O fato de os quadrinhos deixaram de ser trabalho de um único indivíduo, para serem trabalho de uma equipe, deve-se geralmente à urgência do tempo"* (EISNER, 1989, p. 123). O que Eisner intitulou de "urgência do tempo" seria uma deliberação da indústria cultural das histórias em quadrinhos, que busca um produto volátil, feito de maneira acelerada, industrializada. Todo esse processo de confecção racionalizado acarreta reflexos tanto para autores (quadrinistas) como para os receptores (leitores/consumidores).

Lloyd (1950-) em meio a tantas publicações de hq's, se aventura por outras "praias", como por exemplo, a ilustração de um livro sobre a cidade brasileira de São Paulo (LLOYD, 2007). Ele ficou mais conhecido no "mundo dos quadrinhos" apenas pelo *V de Vingança*, enquanto Moore (1953-) tem seu nome atrelado a várias obras de extraordinária envergadura, como *Watchman*, *Do Inferno*, *A Liga Extraordinária*, *Hellblazer*, *Marvelman* (conhecido nos Estados Unidos como *Miracleman*), *Lost Girls*, *Batman: A Piada Mortal*, etc.

V de Vingança pode ser assinalada como uma hq secundário de Alan Moore, sendo *Watchman* a mais conhecida. A *Revista Time* a elegeu *Watchman* entre os 100 (cem) "romances"[6] mais importantes do século XX (TIME, s/d), e foi ainda a primeira história em quadrinho a ganhar um prêmio literário, o Hugo (HUGO, s/d). Moore foi ainda ganhador de 9 (nove) prêmios *Eisner*, o Oscar dos quadrinhos, como melhor roteirista. Desde 1989, é dono da sua própria editora, *Mad Love Publishing*. Escreveu o livro *A Voz do Fogo* (MOORE, 1996) republicado no Brasil pela *Conrad* e dedica-se à bruxaria nas horas vagas.

Dono de uma personalidade tão possante quanto seus quadrinhos, Moore não mede palavras, o que se reflete na sua aparência (barba e cabelos, longos e fartos), tece críticas à indústria cultural do gênero até mesmo em uma participação do episódio do

---

[5] Ver exemplo de roteiro no livro de Will Eisner (EISNER, 1989, p. 129-130).

[6] Cabe a indagação sobre o enquadramento de uma história em quadrinho, no caso *Watchman* pelo prêmio *Hugo* e pela revista *Time* como uma obra literária. Este fato se daria pela qualidade artística no sentido mais amplo da palavra das *graphic novels*, atingindo níveis jamais vistos em décadas de produção quadrinísticas, deixando de ser vista não apenas como um mero produto industrializado e para um público "medíocre', mas como obra de arte, como no caso de outra *graphic novel* de Art Spiegelman, *Maus: a história de um sobrevivente* que narra, através da alegoria de gatos e ratos, as memórias de seus pais durante o holocausto e a condição dos judeus em campos de concentração nazista. Este quadrinho foi ganhador do prêmio *Pulitzer*, o premio máximo do jornalismo, ele ainda foi exposto no Museu de Arte Moderna dos Estados Unidos.

desenho animado *Os Simpsons* (The Simpsons, 2007), juntamente com outros quadrinistas formidáveis da contemporaneidade, Art Spiegelman e Daniel Clowes, constituindo a *"Liga dos Freelancers Extraordinários!"*[7]. Dentre as várias exaltações a Alan Moore, podemos aferir a da banda inglesa *Pop Will Eat Itself*, que disse na música "*Can U Dig It*", "*Alan Moore Knows the score*" ("Alan Moore sabe das coisas") (POP Will Eat Itself, 1989).

1.1. *Graphic novels*, um novo gênero nas histórias em quadrinhos

V de Vingança não pode se enquadrada meramente na categoria das histórias em quadrinhos. Trata-se de uma ***graphic novel*** (novela gráfica ou romance gráfico), um novo gênero cunhado pelo mestre e estudiosos dos quadrinhos Will Eisner em 1978, com a **história completa e definitiva**: *Um contrato com Deus e outra histórias de cortiço* de 192 páginas (EISNER, 1998), apresentando a primeira distinção com as histórias em quadrinho clássica (*comic book*), como observou Umberto Eco em sua apreciação do *Super-homem*:

> "(...) suas aventuras são vendidas a um público preguiçoso, que se apavorariam ante um desenvolvimento indefinido de fatos que levasse a empenhar a memória semanas a fio; e cada estória se conclui no fim de poucas páginas, ou melhor, cada álbum semanal compõe-se de duas ou três estórias completas, cada uma das quais apresenta, desenvolve e resolve um particular nó narrativo sem deixar escórias" (ECO, 2004, p. 252).

Eco traz à tona todo a papel da estrutura das *comics books*, em que existe fundamentalmente um formato preestabelecido, por meio de uma racionalização do trabalho. Como disse Edgar Morin, *"(...) essa racionalização corresponde à padronização: a padronização impõe ao produto cultural verdadeiros moldes-espaço temporais (...)"* (MORIN, 1967, p. 33). A indústria cultural das histórias em quadrinhos, o que Morin chamou de "molde-espaço temporal", é nada mais do que um produto de momentânea deglutição, não existindo passado e nem futuro e o presente deve ser "consumido" celeremente[8], como disse Bauman: *"O mundo construído de objetos*

---

[7] Frase dita no desenho Os Simpsons, fazendo referência à obra de Moore, A Liga Extraordinária.

[8] Esta relação espaço-temporal é vista explicitamente nas obras de Zygmunt Bauman. Apesar dele ver esta relação na sociedade e não especificamente na indústria cultural, mas como esta não está desligada da sociedade, como ilha, ela vai permear este pensamento, dito "pós-moderno" ou "modernidade liquida", como queiram chamar.

duráveis pelo de produtos disponíveis projetados para imediata obsolência" (BAUMAN, 1998, p. 112). Esta uniformização passa a ser desfigurada pelas *graphic novels.* Como afirma Eisner:

> "As primeiras revistas em quadrinhos (por volta de 1934) geralmente continham uma coleção aleatória de obras curtas. Agora, após quase 50 anos, o surgimento de graphic novels (novelas gráficas) completas colocou em foco, mais do que qualquer coisas, os parâmetros de sua estrutura" (EISNER, 1989, p. 7).

Esta reavaliação da estrutura dos quadrinhos acarretará certa liberação artística dos quadrinistas rompendo, por um lado, com as *comics books*, por outro lado se aproximando das tirinhas (*comics strips*). Segundo Moacy Cirne: *"No jornal, temos as tiras, com dois, três ou quatro planos: o artista trabalha sobre este espaço, procurando criar no último quadro – o suspense necessário para que o leitor, no dia seguinte, volte à estória"* (CIRNE, 1977, p. 36). Embora haja diferenciação estrutural nestes dois tipos de quadrinhos, grande parte das *graphic novels* são publicadas em vários exemplares, assim como o próprio *V de Vingança*. O leitor estabelece uma afinidade neste sentido com a obra e os autor(es). Como acontece na *comic strip*, passa a seguir a história criando toda uma elaboração subjetiva e individual com a obra de arte e seu criador, favorecendo não somente ao leitor, mas também ao quadrinista, que passa a ter o domínio mais direto da sua obra.

As *graphic novels* ocasionaram uma respeitável (re)valorização do autor, passando a ter dimensão de preferência de uma história pelos consumidores/leitores do que o personagem, diferentemente das revistas em quadrinhos, como elucidado por Umberto Eco: *"(...) embora uma personagem seja inventada por um genial, dentro de pouco esse autor é substituído por uma equipe, sua genialidade se torna fungível, e sua invenção um produto de oficina"* (ECO, 2004, p. 285). Toda esta relação entre "criador e criatura" (quadrinho e quadrinista) apresenta-se na própria capa das histórias em quadrinhos clássicas e nas *graphic novels*.

Na capa do *Almanaque do Capitão América* (figura 4), não existe menção ao autor, encontra-se implícita na contra capa (figura 5) – na parte superior à direita – e nas divisões de histórias dentro do mesmo quadrinho. Enquanto na capa do *graphic novel Sin City* (figura 6), a referência está explicita na própria capa, com a denominação de Frank Miller, o mesmo que participou da história do *Capitão América* aqui exposta (figura 5), ao lado de Roger Stern. Assim como nas histórias em quadrinhos e nas

revistas de distintos tipos, elas comumente são oferecidas lacradas, incapacitando a visualização do nome autor.

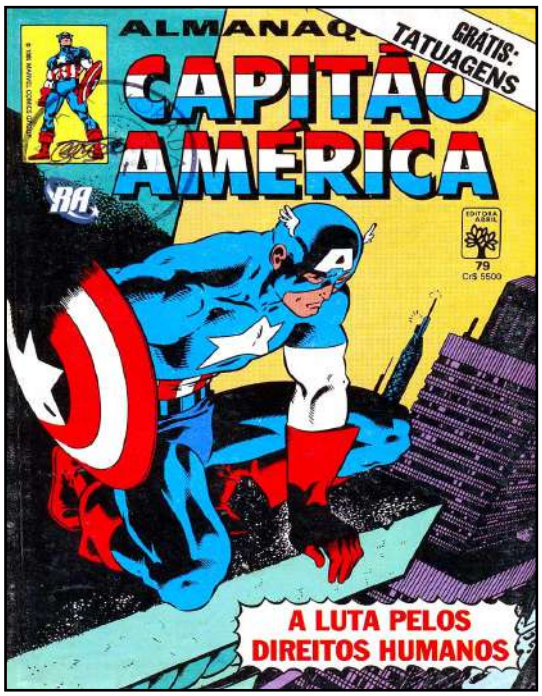


Figura 4
Capa do *Almanaque do Capitão América*
(ALMANAQUE DO Capitão América, 1979)

Figura 5
Contra capa do *Almanaque do Capitão América*
(Ibidem, p.1)

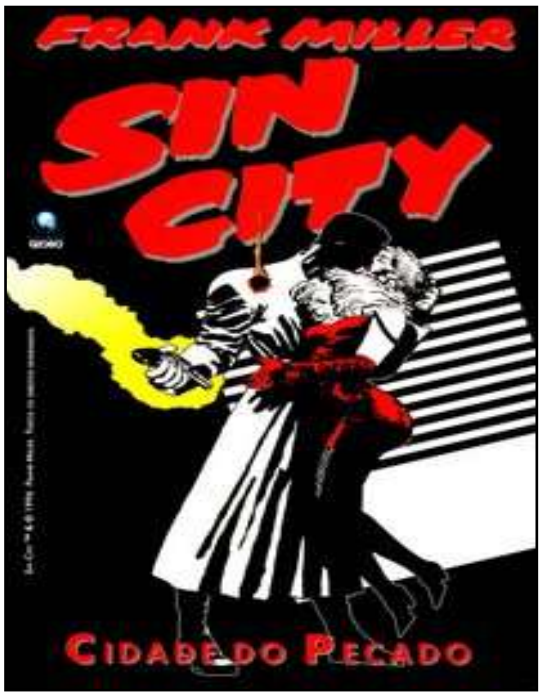


Figura 6
Capa do graphic novel *Sin City*: cidade do pecado
(MILLER, 1996)

Neste sentido, a *graphic novel* passa a nominar as obras, modificando a conduta dos admiradores perante aos quadrinhos, ou seja, ninguém vai desejar ler outro *V de Vingança* que não seja de Alan Moore e de David Lloyd; *Maus: a história de um sobrevivente* que não seja de Art Spiegelman; ou um *Sandman* que não seja do Neil Gaiman. Como também acontece na literatura, onde ninguém vai querer ler *Romeu e*

Julieta que não seja de William Shakespeare ou uma *Divina Comédia* que não seja de Dante Alighieri. Esta desvalorização do quadrinista que acontecia nas *comics books*, segundo Edgar Morin é denominada "novo coletivismo de trabalho artístico", como observa Morin:

> "Assim, por exemplo, John Cartier, herói de Edgar Rice Barrougas, inaugura sob forma romanesca o "*wester interplanetário*". Em 1934, O King Feature Syndicate acusa o desenhista Alex Raymond de pôr em quadrinhos as aventuras desse herói que se transforma em Flash Gordon. Depois da morte acidental de Alex Raymond, Austin Briges o sucede (1942-1949). Este último é substituído por Marc Raboy e Dan Barry... Do mesmo modo o destino de Tarzan passando de mão em mão" (MORIN, 1967, p. 33)

Esta desvalorização ultrapassa a "apropriação" do argumento, como já acontecia desde as primeiras histórias em quadrinhos, como no caso citado por E. Morin, pois Alex Raymond criou *Flash Gordon* (1934) não apenas inspirado no romance de Edgar Rice Barrougas, como ele descreveu, mas para rivalizar com *Buck Rogers* (o primeiro "herói de quadrinho interplanetário"), criado por Philip Francis Nowlan em 1928. Diferente da acusação dos *Syndicates*, no início do Século XX, *Flash Gordon* estava permeado de um "imaginário"[9] modernista. Apesar de Raymond ter sido conhecido por outras obras que tinham o mesmo papel de fazer frente a outros quadrinhos do seu tempo, criando *Jim das Selvas* espelhado no *Tarzan* (Hal Foster-1929) e o *Agente X-9* a *Dick Tracy* (Chester Gould-1931).

Alguns quadrinhos como *Krazy Kat* de George Herriman, publicado entre 1913-1944, não tiveram o mesmo fim, como citado por Edgar Morin. Umberto Eco explica que: *"(...) Krazy Kat, por força daquela sua rude poesia, conseguiu dominar o sistema, é que com a morte de Herriman ninguém pensou em recolher-lhe a herança e os industriais da estória em quadrinho não souberam forçar a situação"* (ECO, 2004, p. 285). Enquanto existem outras assimilações por outros autores, como por exemplo, *Batman: azilo Askarn* (MORRISON; MCKEAN, 1990); *Batman: a piada mortal* (MOORE; BOLLAND, 1999); *Batman: O cavaleiro das trevas* (MILLER; JANSON; VARLEY, 1997) e *Batman: ano um* (MILLER; MAZZUCCHELLI, 2002), foram tidas

[9] Esta discussão sobre "imaginário" se filia às reflexões de J. Le Goff, assim como o conceito de "representação" em Roger Chartier. Quando digo "imaginário modernista" não estou remetendo a um pensamento homogêneo, mas um entre tantos que percorreram este tempo e espaço tanto na sociedade, como também nas políticas governamentais e também nas artes; no cinema na década de 1950 e nas histórias em quadrinhos na de 1930.

e havidas esplendorosas, transformando a história deste personagem, que eram tratadas de forma tão simplória, em tramas complexas de valor inenarráveis.

Toda essa relação de esgotamento da relação do autor com sua obra é extremamente complexa. Trata-se mais do que apropria-se de uma história ou argumento. Esta atitude depende intrinsecamente dos interesses embutidos, demonstrando que a *"Cultura de massa (...) [é] produzida segundo as normas maciças de fabricação industrial"* (MORIN, 1967, p. 16), racionalizando tanto a produção como a vida do leitor, tornando ainda o quadrinista tão descartável quanto o material que produzia. Os receptores/consumidores, na contra mão da proposta da indústria cultural dos quadrinhos, cobravam seriedade e emoção no que consumiam. A última atitude desta indústria cultural das histórias em quadrinhos para manter seu projeto foi arquitetar várias dimensões, como colocou Alan Moore numa entrevista concedida ao *The Comics Journal*, em 1988: *"Assim,* ***Stan Lee*** *inventou a caracterização bidimensional: esta pessoa é boa mas ela não tem sorte com garotas e esta pessoa é má mas pode redimir-se e juntar-se aos Vingadores caso um número suficiente de leitores escrever pedindo por isso"* (MOORE, 1988, p. 19).

O quadrinista Stan Lee, atual diretor geral da *Marvel Comics*, criou a "bi dimensão", mas ela foi mais longe do que ele mesmo poderia imaginar, chegando tri, tetra, penta, hexa... dimensões diferentes, onde um personagem variava de conduta e objetivos de forma drástica em cada dimensão, como foi citado por Moore, a única explicação era que se tratava de uma dimensão diferente. Todas estas dimensões chegavam a momentos tão críticos e de total falta de nexo, que era imprescindível recorrer a edições de "luxo" ou "especiais" que "*zera-se*" ou "*reseta-se*" toda a história, mas logo retrocedia, retirando novamente a temporalidade da dimensão de projeto, como colocou Umberto Eco:

> "Na publicidade, como na propaganda, e nas relações de *human relations*, são essenciais para o estabelecimento de uma pedagogia paternalista, a qual requer, justamente, a secreta convicção de que o sujeito não seja responsável pelo próprio passado, nem dono do próprio futuro (...) porque tudo isso em situação de oferecer ao homem heterodirigido os resultados de projetos já feitos, de maneira a responder aos seus desejos, desejos esses, que ademais, lhe foram incutidos de modo a fazê-lo reconhecer, ao que lhe é conferido, o que lhe teria projetado" (ECO, 2004, p. 262).

1.2. Do conceito à indústria cultural das histórias em quadrinhos

A primeira *graphic novel* pode ser datada de 1978. Já as histórias em quadrinhos clássicas (*comics books*) iniciam-se em 1934, com as hq's *GAGS de Mutt & Jeff* do quadrinista Bud Fisher (MOYA, 1977, p. 62). A maior parte dos primeiros pesquisadores deste gênero, principalmente da década de 1970, traz *The Yellow Kid* (O Garoto Amarelo) de Ferton Outcault (1895) como a primeira história em quadrinho.

A definição deste personagem, *The Yellow Kid*, revela-se problemática em relação ao conceito, que se assemelha ao de Luís Antônio Cagnin: *"A história em quadrinho é um sistema narrativo de dois códigos de signos gráficos: - A imagem obtida pelo desenho; - A linguagem escrita"* (CAGNIN, 1975, p. 25). *O Garoto Amarelo* seria a primeira a utilizar o balão de diálogo, onde a escrita sairia da boca do personagem e não mais de textos anexos, oralizando este meio de comunicação. Apesar da transformação que acarretou a inserção deste novo elemento, o balão de diálogo, definir só a partir deste quadrinho vai se portar no mínimo pueril e incipiente, pois como pontua Zilda Augusta Anselmo,

> "Os balões que hoje caracterizam boa parte das HQ têm seus antecessores mais remotos num pedaço de madeira gravado em 1370, a Tábua Protat, na qual um centurião romano, diante de um calvário, levanta um dedo em direção a cruz e declara "*Vere filius Dei era iste*" ("Sim, na verdade este homem era o filho de Deus"). De sua boca sai um "filactério", contendo a mensagem que desejava transmitir" (ANSELMO, 1975, p. 41).

Definir a *Tábua Protat* ou *The Yellow Kid* como a primeira história em quadrinho não elucida devidamente. Há quadrinhos modernos em que os balões de diálogos passam a ser auxiliares e não constituidores, como por exemplo, na *graphic novel The System* de Peter Kuper (figura 7) não há balões de diálogo em toda a história; na *comic book Spawn* de Todd Mcfarlane (figura 8) apenas em alguns quadros (5 a 6) não se fazem presentes; na *graphic novel Mostro do pântano: semente ruim* de Andy Diggle & Enrique Breccia (figura 9), pelo menos uma página inteira não há balão de diálogo. Podemos considerar que quadrinhos são apenas aqueles que utilizam os balões de diálogo? Ao considerar desta maneira, o *graphic novel The System* não se trata de um quadrinho e também *Spawn* e *Monstro do Pântano* contem partes que são histórias em quadrinhos e outras não?

O conceito contemporâneo de histórias em quadrinhos como Scoot McCloud define: *"A idéia de se posicionar uma imagem após a outra para ilustrar a passagem de tempo"* (MCCLOUD, 2006, p. 1), ao estabelecer a noção de movimento, ainda é

insatisfatório, do mesmo modo que em seus antecessores, como colocou Álvaro de Moyá, *"Aqueles quadrinhos ("Via Sacra") que vemos nas igrejas de interior contando a Paixão de Cristo (desde Duner) já eram as histórias em quadrinhos de então"* (MOYA, 1977, p. 32).

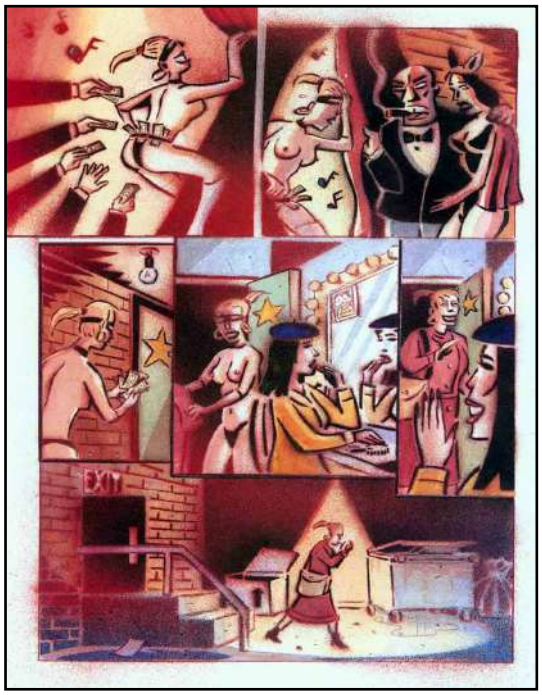


Figura 7
The System de Peter Kuper
(KUPER, 1996, p. 7)

Figura 8
Spawn de Todd McFarlane
(MCFARLANE, 1992, p. 4)

Figura 9
Mostro do pântano de *Diggle & Breccia* (DIGGLE; BRECCIA, 2006, p. 30)

Nem a *Tábua Protat* e nem as *Pinturas da Paixão de Cristo* não são histórias em quadrinhos necessariamente, norteando que os dois conceitos aparentemente são equivocados. Mas podemos definir que os quadrinhos são uma "narrativa gráfica"

(EISNER, 2005) que se utiliza de um meio essencialmente visual. Tanto as imagens e a escrita, apesar de serem lidas de formas diferenciadas, são no fundo visuais. Moacy Cirne proferiu que *"O ruído nos quadrinhos, mais do que sonoro, é visual"* (CIRNE, 1977, p. 30) McCloud completa: *"Os quadrinhos são um* ***idioma****. Seu* ***vocabulário*** *consiste de toda a gama de símbolos visuais (...)"* (MCCLOUD, 2006, p. 1).

The Yellow Kid e nem outro hq pode ser definido como fundador, mas trata-se de um processo relativamente longo de composição, onde foi se constituindo e formatando-se por várias décadas ou séculos acumulando vários elementos, definindo-se como meio de comunicação singular e com características próprias. Por isto, Moacy Cirne foi sensato ao definir *Little Nemo in Slumberland* (O pequeno Nemo no país do sono) como a primeira história em quadrinho, na contramão da maioria dos pesquisadores da década de 1970, ao dizer que,

> "Já em 1905 uma série americana iria ativar os processos, recursos estilísticos e procedimentos dos quadrinhos: a série *Little Nemo in Slumberland*, de Windsor MacCay. Era o início dos quadrinhos como linguagem: com suas especificidades, seus códigos e suas invenções visuais. O primeiro grande clássico. Ou o primeiro grande marco" (CIRNE, 1977, p. 71)

Observando *The Yellow Kid* (figura 11), veremos que, apesar de contemplar o balão de diálogo, eles não contem "requadro"[10] e o recurso "*timing"* é bastante resumido, como exemplo de Will Eisner (figura 10). Já *Little Nemo in Slumberland* (figura 12) contendo todas as "especificidades, códigos e invenções visuais" deste gênero não difere em quase nada dos quadrinhos modernos.

Figura 10
Exemplo de *Timing* de Will Eisner (EISNER, 1989, p. 25)

[10] *Requadro* é aquela linha que faz contorno ao quadro dos quadrinhos.

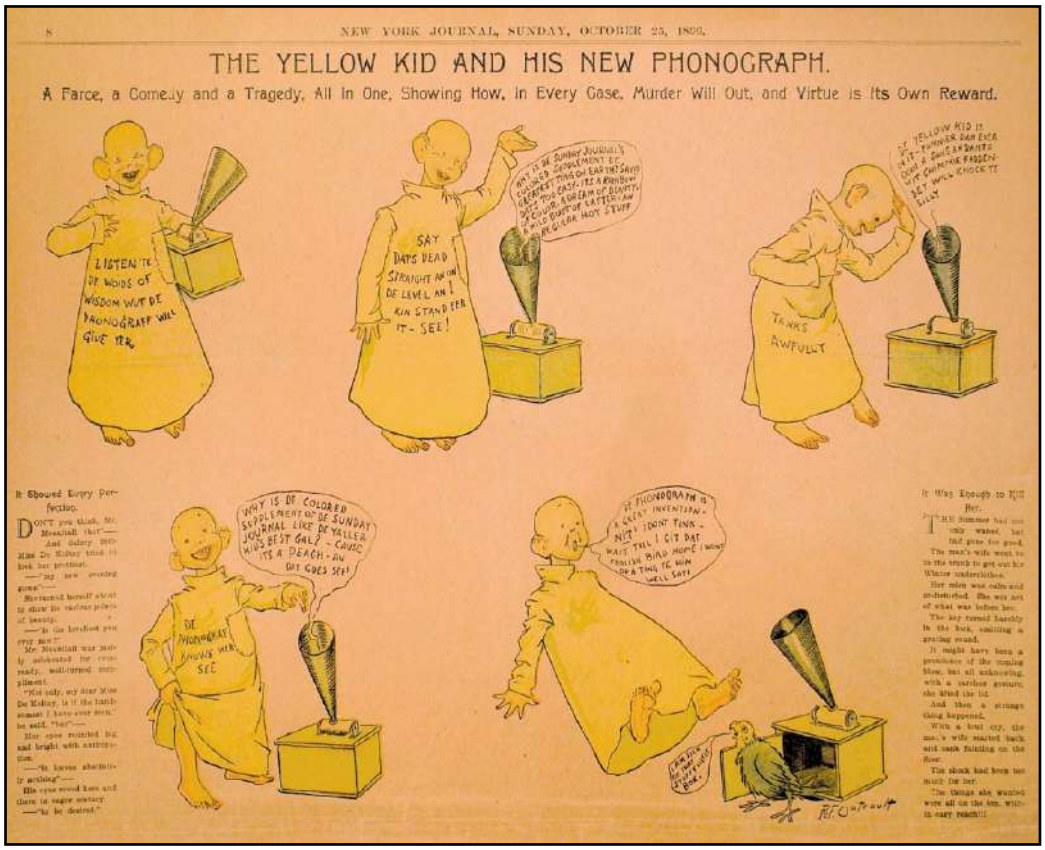


Figura 11
The Yellow Kid,
(OUTCAULT,
1896, p. 8)

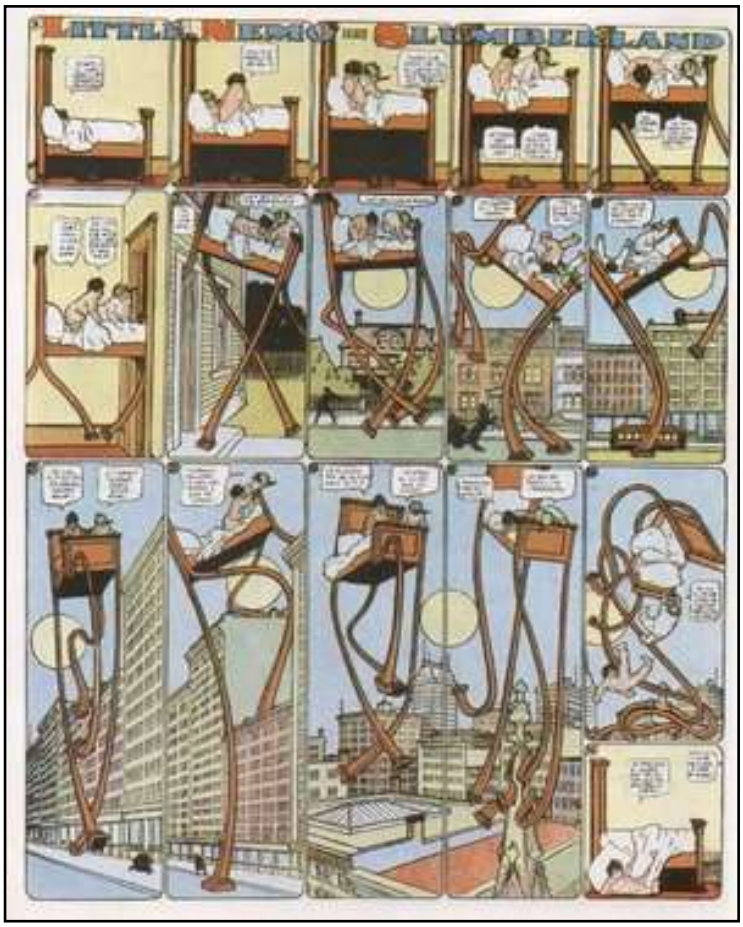


Figura 12
Little Nemo in Slumberland
(MCCAY, 1905 apud
VERGUEIRO, 2004, p. 36)

Instituir exclusivamente um quadrinho, como no caso *Yellow Kid* ou *Little Nemo in Slumberland*, e esquadrinhar uma espécie de instituidor que é mais um descobridor, se assemelha ao que Cristovão Colombo fez ao "descobrir" a América: descobriu o que milhares já conheciam. Apenas pesquisas recentes como a de René Gomes Rodrigues Jarcem, intitulada *História das Histórias em Quadrinhos*, vão dar voz para novos atores históricos. Como ele afirma: *"Entre os precursores estão o suíço* ***Rudolph Töpffer*** *[em 1827], o alemão* ***Wilhelm Bush*** *[em 1881], o francês* ***Georges ("Christophe") Colomb*** *[em 1889], e o brasileiro* ***Angelo Agostini*** *[em 1869]"* (JARCEM, 2007, p. 2). As histórias em quadrinhos não têm um formador específico, mas um longo processo de formação e formatação. Mais importante do que situar o primeiro quadrinho é estabelecer como se constitui a indústria cultural do gênero. *The Yellow Kid*, em 1896, um ano após a sua primeira publicação, a estabelece, como citado por Moya:

> "O Menino Amarelo se transferiu do *Word* de Pulitzer para o *New York Journal* de Heartz [(vulgo Cidadão Kane)] em 18 de outubro de 1896, motivando os primeiros processos autorais na imprensa. E também abrindo caminho para a posterior formação de **TRUSTES** econômicos americanos para distribuir (sob o nome de **Syndicates**) os **comics** no mundo todo, como *King Features*, *United Features*, *NEA Serviçe*, *Chicago Tribune*, *News*, etc." (MOYA, 1977, p. 36-37).

Como analisou Edgar Morin em suas reflexões sobre a indústria cultural em geral: *"No quadro privado, algumas grandes grupos (...) dominam as comunicações de massa. No quadro público, é o Estado que assegura a concentração"* (MORIN, 1967, p. 27), criando todas as condições tanto em esferas públicas, com a regulamentação de leis próprias, quanto esfera privada com a constituição de grupos fechados, os *Syndicates*, que posteriormente abrirão precedentes para o *Comic Code*, um código de leis que regulava e censurava as publicações quadrinísticas, sendo aprovado pelo senado estadunidense em 1954 e renovado por mais duas vezes em 1971 e 1994. Como expôs Paulo Gaudêncio, *"Sem dúvida alguma, as histórias em quadrinhos são produzidas por grandes emprêsas. Todo o processo de confecção, distribuição, propaganda etc. tornam práticamente impossível à difusão de revista* ***free-lancers*** *que escapam deste complexo industrial"* (GAUDÊNCIO, 1977, p. 136).

Com a queda de força dos *Syndicates*, durante uma das recessões deste mercado, no período da segunda guerra mundial (1941-1945), duas empresas passaram a manter controle da maior fatia do mercado, a *Marvel Comics* e a *DC Comics*, ficando a menor

com distribuidoras independentes, com os *mangás*[11], autores *freelancers*, etc. Embora a crença na possibilidade de *liberdade plena*[12] de um autor dentro deste circuito comercial, Ruy Castro observa que *"O desenhista é quase onipotente para criar, só depende de seu traço e de seu lápis para tornar concreto aquilo que concebeu"* (*apud* CIRNE, 1977, p. 23). Já Scoot McCloud expõe que *"Desde seu **surgimento** durante a **Grande Depressão**, o mercado dos quadrinhos jamais foi um recanto da **liberdade criativa**"* (MCCLOUD, 2006, p. 59). O Garoto Amarelo não define apenas a indústria cultural das histórias em quadrinhos, mas define toda uma conduta de "falsa liberdade", como disse Edgar Morin:

> "(...) a indústria cultural precisa de um eletródo negativo para funcionar positivamente. Esse elétrodo negativo vem a ser uma certa liberdade no seio de estruturas rígidas. Essa liberdade pode ser muito restrita, essa liberdade pode servir na maioria das vexes, para dar acabamento à produção-padrão, portanto, para servir a padronização (...)" (MORIN, 1967, p. 31-32)

A indústria cultural das histórias em quadrinhos nasce não apenas numa lógica gutenberguiniana ou industrialista de visão marxista[13], como disse Moacy Cirne: *"De fato, os quadrinhos surgiram como uma conseqüência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista (...)"* (CIRNE, 1977, p. 12). Mas num projeto de "novo homem" da virada do século XIX para o XX intrinsecamente ligado à imagem, Rahde observa que, *"Na modernidade, a imagem se fez presente nos jornais diários na forma de desenhos, quadrinhos ou fotografias – nas residências com a televisão, nas salas de cinema, nos livros didáticos, nos outdoors das ruas (...)"* (RAHDE, 2000, p. 34), mas também da arquitetura[14] e da internet. Constituiu um "**mundo quadrado**" imagístico, como observou Klawan e Cohen,

---

[11] *Mangá* é um tipo de quadrinho japonês, que tem pontos de semelhança e também pontos de divergência. Enquanto os quadrinhos "ocidentais" se lêem da esquerda para direita, e depois de cima para baixo; os animes se lê da direita para esquerda e de cima para baixo, ou seja, praticamente ao contrário, seguindo o sentido da escrita "oriental" e "ocidental". Uma seria o formato dos olhos que são bastantes grandes desproporcionais ao traço do resto do rosto.

[12] Liberdade não é uma "coisa" que existe pela metade. Diferente dos regimes totalitários onde ela é nula, o sistema liberal possibilita certas "liberdades", mas ao constituir um todo desaparecem no autoritarismo do capitalismo atual. Como já disse Bakunin: *"A liberdade é indivisível: não se lhe pode suprimir uma parte sem destruir por inteiro"* (BAKUNINE, 1975, p. 16). Mesmo em regimes totalitários ou regimes autoritários, em que a liberdade é destruída mesmo em parte ou por inteiro, não são tão diferentes como se possa imaginar.

[13] Ver capítulo XIII do livro *O capital* de Karl Marx, A maquinaria e a indústria moderna (MARX, 2001, p. 425-571).

[14] Fazer uma arquitetura de forma arredondada teria sido a ação mais revolucionária do velho arquiteto comunista Oscar Níemeyer.

> "O exame de uma página de jornal é educativo. Pequenos blocos de texto organizados sobre a folha fornecem informações autônomas e independentes entre si. O espaço da página é dividido; o campo não é mais ocupado por um texto unitário e encadeado (...) O jornal espelhando a nova concepção de espaço, atendendo aos imperativos da venda as necessidades de um consumo rápido e fluente" (KLAWN; COHEN, 1977, p. 105-106).

1.3. Formatação das histórias em quadrinhos na indústria cultural

A constituição da indústria cultural das histórias em quadrinhos estabeleceu valores a difundir. O primeiro momento Maria Beatriz Rahde denominou de *"período de adaptação"* (1896-1910)[15] (RAHDE, 2000, p. 16); enquanto Zilda Augusta Anselmo vai chamar de *"período inicial"* (1895-1909), seguido do *"período de adaptação"* (1910-1928) (ANSELMO, 1975, p. 47). Diferente das autoras mencionadas, o chamo de *"período de formação/formatação"*, num primeiro de formação que perpassa todo o século XIX, desligado da própria indústria, desembocando num de formatação, mais agudo, 1895-1914, freado pela primeira guerra mundial.

Após o *crash* das bolsas (1929), esta indústria vai vivenciar seu maior ápice o período que ficou conhecido como *Golden Age* (Era de Ouro), que vai de 1929 a 1942[16]. Como disse Álvaro de Moya: "*Essas três criações de sucesso, Tarzan, [Bucky] Rogers e [Dicky] Tracy, produziram uma reviravolta na história dos quadrinhos, iniciando a chamada* ***Golden Age*** *(era dourada) dos* ***comics****"* (MOYA, 1977, p. 43). Este período, diferente do anterior que era mais cômico principalmente com *Krazy Kat* de George Herriman (1913)[17], atravessou tons principalmente "modernistas", com quadrinhos como Buck Rogers (Philip Francis Nowlan-1928) e *Flash Gordon* (Alex Raymond-1934).

Segundo Rahde, o aparecimento de *Flash Gordon* teria marcado o ápice do pensamento modernista dentro do gênero dos quadrinhos, no início do século XX, ao dizer que *"Em 1934, Flash Gordon já havia predito que a terra era azul, o que, muitos anos depois, foi confirmado, com grande entusiasmo por Gagarin, o astronauta russo"* (RAHDE, 2000, p. 67). Além de "modernista" vão permear também "civilizatórios",

---

[15] Existe um pequeno erro, nada significativo, de data na obra de Maria Beatriz Rahde. Ela diz que *Yellow Kid* aparece em 1896, mas foi em 1895.

[16] Vários autores vão colocar até 1939. Eu estendo mais um pouco, devido a publicações como *Mulher-maravilha* (1942), *The Spirit* (1940) e *Capitão América* (1941).

[17] *Krazy Kat* é um dos quadrinhos mais aclamados de todos os tempos. Trata-se de uma relação de amor e ódio, entre um rato, um gato e um cachorro que se odeiam neste sentido, mas que nutrem um amor não correspondido às avessas. Além disso, o personagem principal, o gato, não tem sexo definido.

com o *Fantasma* (Lee Falk-1936), *Conan* (Robert E. Howard-1932), *Popeye* (Elzie Crisler Segar-1929), *Tintim* (Georges Prosper Remi "Hergé"-1929), *Príncipe Valente* (Hal Foster-1937) e *Tarzan* (Hal Foster-1929). Por último, o "policial" com *Dick Tracy* (Chester Gould-1931).

No final desta era (1938-1942), *Golden Age*, surgiram novos heróis com super-poderes (sobre humano) e também com dupla identidade, denominados de "**super-heróis"**, marcando de vez a maior vendagem e popularização de todos os tempos das histórias em quadrinhos. Como disse Moya: *"(...) foi em 1938 que aconteceu o **boom**. Foi quando os habitantes de Metrópoles olharam para o céu: - É um pássaro... ? - É um avião... ? - É um homem. Era o Super Homem"* (MOYA, 1977, p. 62).

O *Super-homem* não traz apenas um novo teor. Ele herda, principalmente de *Flash Gordon*, um puritanismo e uma visão maniqueísta de mundo, como diz Paulo Gaudêncio: *"O sentido da divisão do mundo entre bons e maus, mocinho e bandido é características das histórias em quadrinhos"* (GAUDÊNCIO, 1977, p. 133), binarizando como disse Alan Moore, *"A maioria das histórias em quadrinhos possuem tramas nas quais o único assunto é a luta entre dois ou mais antagonistas"* (MOORE, 1988, p. 5). De um lado, o mal sem qualquer "princípio" ou "valor"; de outro, o bem, que de tanto "princípio" chega a ser patético, como por exemplo, citado por U. Eco, *"(...) o Superman jamais estacionará seu carro em local proibido, e nunca fará uma revolução"* (ECO, 2004, p. 10). Também este personagem nunca usará seus super-poderes por motivos "fúteis", como por exemplo, a *Visão de Raios-X* para ver as mulheres por debaixo de suas roupas; denotando um segundo ponto: uma relação *assexuada*. O próprio *Super-homem* nunca teve uma relação mais íntima com sua eterna namorada, Lois Lane. E casos como *Batman & Robin*, criados 1939 por Bob Kane (1915-1998), que mantêm uma relação "homossexual assexuada"[18].

O *Batman* (homem-morcego) de 1939 e o *Homem-de-ferro (Iron-man)* por Stan Lee (1963) vão ser os únicos personagens enquadrado no estilo "super-heróis" não oriundos de terras místicas, experiência científicas ou extraterrestres. Enquanto o *Homem-de-ferro* teve esta característica atrelada ao conhecimento científico, pois este próprio criou a sua super-armadura, *Batman* não teria Bat-carro, a Bat-caverna, o Bat-cinto de utilidades, e o Bat-etc., se não fosse seu **dinheiro**. Mas eles e os outros

[18] Umberto Eco trata deste tipo de relação "sexual", se pode chamar assim, entre este dois tipos de personagens (ECO, 2004, p. 272-273).

posteriores vão herdar a dupla identidade do *Fantasma*, que vai ser o primeiro herói das histórias em quadrinhos a usar uma máscara, ocultando a sua verdadeira identidade.

Além do *Batman* e do *Super-homem* vão aparecer neste final da *Era de Ouro* dos quadrinhos: *Namor* (Bill Everett-1939), *Capitão Marvel* ou *"Shazam"* (criado por Charles Clarence Beck e Bill Parker-1939), *Lanterna Verde* (Martin Nodell e Bill Finger-1940), *The Flash*, (Julius Schwartz e Carmine Infantino-1940), *Capitão América* (Joe Simon e Jack Kirby-1941); *Mulher-maravilha* (Dr. William Moulton Marston-1942). Por último, mas não menos importante, *The Spirit* (Will Eisner-1940), que, apesar de utilizar máscara, nunca teve algum super-poder.

1.4. Indústria cultural dos quadrinhos e seu projeto de sociedade

Apesar de toda essa caracterização dos super-heróis que vão permear até hoje grande partes das histórias em quadrinhos, tornando-se dominante, Umberto Eco traz à tona uma discussão sobre a relação deste tipo de personagem com o receptor (leitor/consumidor):

> "Todavia, a imagem do Superman não escapa totalmente às possibilidades de identificação por parte do leitor. De fato, o Superman vive entre os homens sob as falsas vestes do jornalista Clark Kent, e como tal, é um tipo aparente medroso, tímido, de medíocre inteligência, um pouco embaraçado, míope, súcubo da matriarcal e mui solicita colega Mirian Lane [ou, Lois Lane], que, no entanto o despreza e está loucamente enamorada do Superman (...) de fato, Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; um *accountant* qualquer de uma cidade norte americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa florir um Super-homem capaz de restar anos de mediocridade" (ECO, 2004, p. 247-248).

U. Eco contempla esta perspectiva ao depositar a relação entre o leitor e a história em quadrinhos através de uma visão *freudiana* de "identificação" do leitor com o *alterego* do personagem, na qual o leitor se identificaria através de uma esperança de sair de *status* de completa inabilidade, desejando se tornar, em um piscar de olhos, outra pessoa. Assim como disse Paulo Gaudêncio: *"Ao grito de **SHAZAN!** o auxiliar de escritório se transforma no Capitão Marvel"* (GAUDÊNCIO, 1977, p. 125).

O que Eco chamou de "identificação" traz consigo uma nova problemática, que seria a definição do público a ser direcionada uma obra artística pela indústria cultural de um determinado gênero. Para ele, *"(...) o autor, ou mesmo o produtor da estória em*

quadrinho, possa construir seu produto tendo diante dos olhos o modelo de um ***homem médio*** *como cidadão ideal de uma sociedade de massa – isso é inegável"* (Ibidem, p. 159). O que ele chamou de "homem médio" seria nada mais do que o projeto de "consumidor padrão" que uma dada ou toda a indústria cultural deste ou daquele gênero buscou e ainda busca constituir dentro da sociedade universal capitalista, eliminando qualquer possibilidade de diferença, transformando-as em pessoas "enlatadas, pasteurizadas e rotuladas", nada mais do que as homogeneizando. Will Eisner elucidou que, *"Entre 1940 e início da década de 1960, a indústria aceitava, comumente, o perfil do leitor de quadrinhos como o de uma "criança de 10 anos, do interior"* (EISNER, 1989, p. 138). Esse perfil infantilizado, senão imbecilizado ou mesmo idiotizado, seria o perfil de um leitor médio adequado para consumir, como colocou E. Morin, na sua análise sobre os grandes jornais de circulação na França e a indústria Hollywoodiana:

> "Revistas como *Life* ou *Paris-Match*, grandes jornais ilustrados como *France-Soir*, superproduções e Hollywood ou grandes coproduções cosmopolitas se dirigem efetivamente a todos e a ninguém, às diferentes idades, aos dois sexos, às diversas classes da sociedade, isto é, ao conjunto público nacional e, efetivamente, ao público mundial" (MORIN, 1967, p. 36)

Este "público mundial" é nada mais do que "***Homers***", como disse o apresentador Willian Bonner, do *Jornal Nacional* da *Rede Globo de Televisão* – o mais assistido jornal televisivo no Brasil –, a um grupo de sociólogos e jornalista, da Escola de Comunicações e Artes da USP, que ouviam perplexos este apresentador chamar os telespectadores de uma singela caracterização do personagem principal do desenho animado *Os Simpsons*, célebre por não fazer muito uso de sua massa cefálica e muito uso de suas "nádegas" na frente da televisão (LEAL FILHO, 2005). O que Bonner não entendeu é que este desenho animado trata de uma crítica aguda a este projeto de sociedade que a indústria cultural tenta estabelecer.

Diferente do que propaga a indústria cultural dos quadrinhos, o público consumidor das histórias em quadrinhos é extremamente heterogêneo e não imbecilizado, lúcido do que consome e como consome. Como disse Alan Moore, *"O conceito de "leitor-padrão" é completamente retrógrado, ao tentar criar um leitor que não existe"* (MOORE, 1988, p. 8). Não existe uma "formula mágica" da indústria cultural para atingir um número maior de consumidores. Morin afirma *"(...) o público não é uma cera mole sobre a qual se imprimem as necessidades das comunicações de*

massa, há o tecido complexo das relações sociais que interferem na relação emissor-receptor" (MORIN, 1967, p. 193).

Martín-Barbero ainda vai mais longe que Edgar Morin. Para ele *"(...) um primeiro traço-chave desta imagem é a lúcida percepção da cultura como espaço não só de manipulação, mas de conflito, e a possibilidade então de transformar em meios de liberação as diferentes expressões ou práticas culturais"* (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 46). Utilizado o conceito de "mediação", Martín-Barbero reavalia tanta a posição dos primeiros a analisarem a indústria cultural, os *Frankfurtianos*, que estabelecem uma visão *apocalíptica* e aristocrática que incluía a "cultura popular" na condição de inferior; e também de autores como Edgar Morin e Walter Benjamin que analisam as relações conflituosas, característica de uma ainda visão marxista de mundo, ainda que heterogênea. Existindo além da visão de conflito, mas de mediação, onde os receptores têm uma ação mais ampla, como observou Martín-Barbero *"O processo de enculturação não foi em nenhum momento um processo de pura repressão (...) Através de uma "indústria" de narrativa e imagens, vai se configurando uma produção cultural que de uma vez medeia entre e separa as classes"* (Ibidem, p. 154).

1.5. *Graphic novel*: quebrando velhos cânones

Enquanto a Era de Ouro (*golden age*) foi marcado por um maniqueísmo (o "bem" *vs*. o "mal"), onde "o bem" está carregado de puritanismo e "o mal" se configura, segundo U. Eco: *"(...) a única forma visível que assume o mal é o de atentado à propriedade privada"* (ECO, 2004, p. 276). Já na era posterior, Era de Prata (*Silver Age*), ela se inicia após um período de recessão durante a segunda guerra mundial (1941-1945). Diferentemente do que disse Maria Beatriz Rahde, *"Com o final da Segunda Guerra Mundial, os quadrinhos entraram em declínio, ressurgindo com grande força, na década de [19]50, com o aparecimento do primeiro grande anti-herói, Charlie Brown"* (RAHDE, 2000, p. 16). Além de *Charlie Brown*, outro importante quadrinho seria *Asterix* de Albert Uderzo e René Goscinny (1959). Esses quadrinhos eram ainda incipientes e de pouca vendagem. A indústria cultural dos quadrinhos só conseguiu ser retomada completamente na década de 1960, como colocou Jarcem,

> "Na década de 60 começou a **Era de Prata** dos quadrinhos que consolidaram a renovação no mundo dos super-heróis iniciada com o novo ***Flash*** da DC

> Comics em meados da década anterior. Logo após retornaram *Superman*, Mulher-maravilha, *Batman*, *Aquaman*, entre outros. Diante do sucesso da editora rival, em 1961, ***Martin Goodman***, o diretor da ***Atlas Comics*** (antiga *Timely Comics*), pediu a **Jack Kirby** e **Stan Lee** que bolassem super-heróis capazes de fazer frente à **Liga da Justiça da América**. Os dois aproveitaram, então, o conceito de uma criação prévia de *Kirby*, os **Desafiadores do Desconhecido**, e acrescentaram superpoderes às personagens. Surgiu assim o **Quarteto Fantástico** da ***Marvel Comics***, empresa herdeira da Atlas" (JARCEM, 2007, p. 6-7).

Esta era vai se constituir principalmente pela ação do quadrinista Stan Lee e de seus colaboradores diretos, criando novos personagens como *Homem de Ferro* (1963); *Quarteto Fantástico* (1961), *Hulk* (1962), *Thor* (1962), *X-man* (1963), *Surfista Prateado* (1966) e o *Homem-Aranha* (1962). Uma das características desses personagens é que seus poderes são provenientes de experiências científicas. Apesar de que o primeiro personagem a ter esta característica foi *The Flash*, criado anos antes, em 1940.

Mas o grande diferencial desta Era de Prata seria a **(re)humanização dos personagens**, passando a ser falíveis e mais complexos, como por exemplo, o *Quarteto Fantástico* que trata de uma família (um casal, um cunhando e um grande amigo) e todos têm problemas de relacionamento entre si. Além disso, o personagem *Homem-borracha* sofre por ser ele o gerador das mutações dele e de seus companheiro, principalmente pelo *Coisa*, que teve toda sua forma alterada em uma pedregulho ambulante, sofrendo uma série de preconceitos e repúdios, por não conseguir retornar a sua forma humana quando queira, como seus companheiros.

Outro exemplo claro seria o do *Homem-aranha (Spiderman)*, que daria até uma tese sobre ele, pois trata-se do super-herói de quadrinho mais humanizado. Um rapaz pobre, que vive sofrendo dificuldades econômicas, tendo que trabalhar e estudar, tem problemas de relacionamento, de perda de ente queridos, etc. Talvez por isso seja o herói mais popular atualmente, capaz de superar até mesmo o *Super-homem*.

Se a Era de Prata foi marcada por essas características, a era posterior, a Era de Bronze, iniciada na década de 1980, apresenta outras três características: a primeira, a aparição de personagens sombrios, como: *O Corvo* (James O'Barr-1989), *Elektra* (Frank Miller-1981), *Justiceiro* (Gerry Conway-1974), *Blade* (Marv Wolfman e Gene Colan-1973) e *Spawn* (Todd McFarlane-1992), proveniente de uma cultura gótica oitentista. A segunda seria a aparição de *Crossover*, ou grande série que fará uma reviravolta nos quadrinhos, como *Crise Infinitas Terras* (1985-1986), *Crise de Identidades* (2004) e

Civil War (2006-2007). Esta segunda está ligada à terceira, trata-se do aparecimento e consolidação das *graphic novels*, onde cada vez mais os receptores (consumidores) procurarão histórias completas e não descartáveis. Como anteriormente acontecia, o consumidor passa cada vez mais a ser "rei", diferente que disse Adorno, ao colocar que *"O consumidor não é rei, como a indústria cultural gostaria de fazer crer, ele não é sujeito dessa indústria, mas seu objeto"* (ADORNO, 1994, p. 93).

As *graphic novels* não são o início de quadrinhos "conteúdisticos" e fora do padrão desejado pela indústria cultural das histórias em quadrinhos, como disse U. Eco, "*A estória em quadrinho é um produto industrial, encomendado de cima (...) E os autores, o mais das vezes se adéquam: assim a estória em quadrinhos, na maioria dos casos, reflete a implícita pedagogia de um sistema (...)"* (ECO, 2004, p. 282). Enquanto alguns reforçavam, vários artistas vão fugir destes valores tanto dentro como fora da Indústria Cultural, inicialmente fora, como colocou René Gomes Rodrigues Jarcem,

> "Na década de 70 surgem os Quadrinhos ***underground*** sendo vendidos em ***head shops*** e de mão em mão. ***Crumb***, os **Freak Brothers** de Gilbert Shelton, S. Clay Wilson, Victor Moscoso, Bill Griffin estão entre os mais conhecidos. Do outro lado do oceano, alguns desenhistas franceses -Moebius, Phillipe Druillet, Jean Pierre Dionnet, e Bernard Farkas -, reunidos sob a efígie ***Les humanöides associées***, criam em 1974 uma revista histórica, **Métal Hurlant**, que chega aos EUA em 1977 como ***Heavy Metal***. Fantasia, ficção científica, viagens psicodélicas, *rock'n'roll*, corpos nus, novas diagramações e literatura são parte do confuso *mix* que fez o sucesso da revista. Da Itália vem grandes quadrinhos, como **Ken *Parker***, de Berardi e Milazzo, ***Corto Maltese***, de Hugo Pratt, e ***O Clic***, de Milo Manara" (JARCEM, 2007, p. 8).

Estes quadrinhos *underground* vão circular através de revistas independentes ou autores *freelancers*, como no caso do personagem *Ysragël* na década de 1970. Como disse Rahde, na sua comparação deste herói de Phillipe Druillet com *Flash Gordon* de Alex Raymond *"Ao contrário de Raymond, que pregava o valor absoluto do caráter no herói, Druillet decodificou estes cânones. Seus heróis e heroínas são falíveis; são extremamente humanos, com todas as suas fraquezas, tornaram-se a antítese das teses definidas por Alex Raymond"* (RAHDE, 2000, p. 75)

Além *Ysragël* e da revista *Heavy Metal*, *Asterix*, *Krazy Kat* e *Charlie Brown* vão aparecer outros personagens pelas mãos de gênios desta nova forma de arte do século XX como forma de insubordinação e protesto ao *Syndicates* e o *Comic Code*, como *Mafalda* do Quino, *Valentina* do Guido Crepax, *Fritz the Cat* de Robert Crumb, *Barbarella* de Jean Claude Forest, a Revista *Zap Comix* e *The Spirit* de Will Eisner, que

modifica totalmente a estrutura dos quadros, inseridos ainda dentro do circuito comercial. Como expos Rahde,

> "Por outro ângulo, verificamos uma ação revolucionária na construção da página dos quadrinhos. Os personagens saem, freqüentemente, dos quadros, dispensando a moldura; as letras atingiram um valor decorativo, pois, ao integrar-se no conjunto compositivo, tornaram-se parte do desenho, assim como dos balões indicativos do texto / diálogo dos personagens" (RAHDE, 2000, p. 45).

Ao sair do quadro corrompem, de certa forma, até o próprio conceito e também o nome, história em quadrinho, pois o quadro quase se apresenta obsoleto. Mas o principal quadro – a página – vai ser alterado em toda a sua estrutura pela *graphic novel*, *Os 300 de Esparta*, de Frank Miller e de sua esposa Lynn Varley, onde o quadro maior é a página, sendo necessário não apenas uma, mas duas páginas (figura 13).

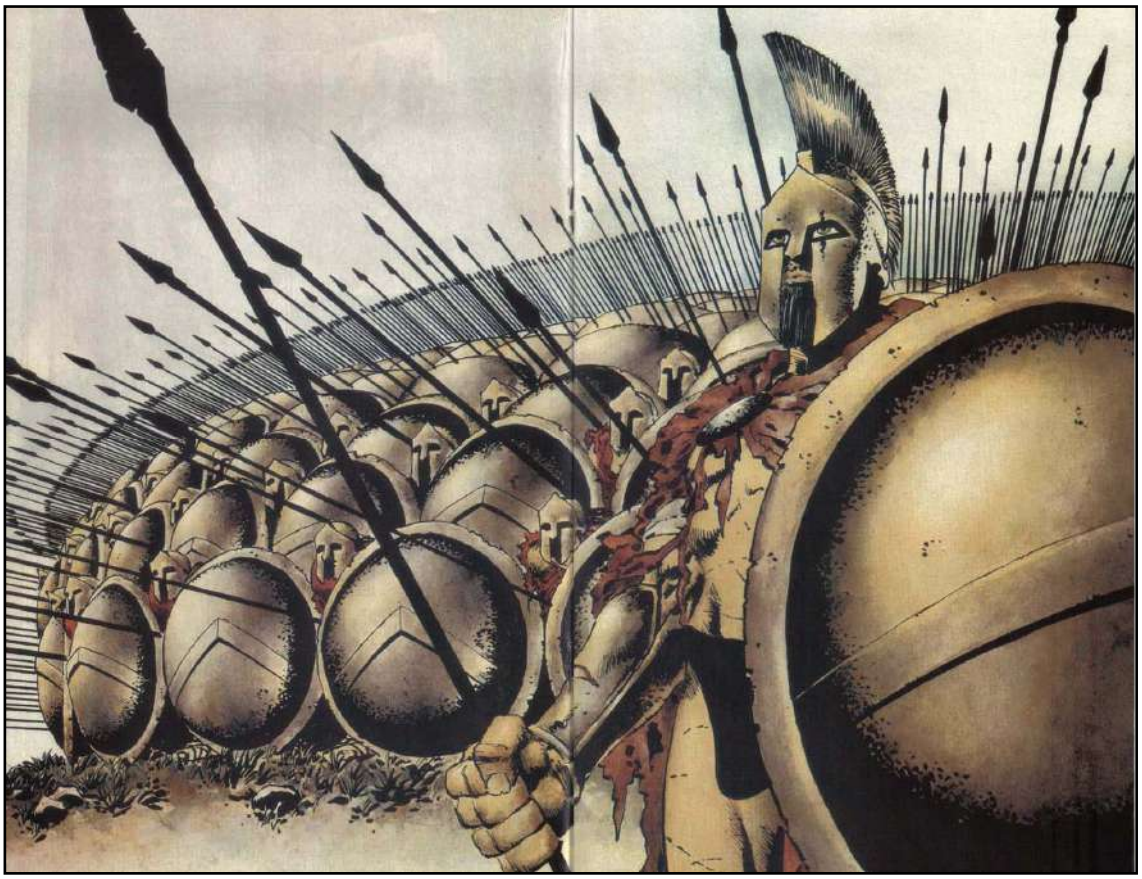


Figura 13
Os 300 de Esparta de Frank Miller e Lynn Varley (MILLER; VARLEY, 1999, p.13-14)

Conseguir fazer uma história em quadrinho dentro do circuito da indústria cultural ou "zona central" era, e ainda é, muito complicado. Liberdade é uma palavra pouco usada, dependendo muito dos indivíduos conseguirem colocar em prática o seu projeto, apesar de existir uma "zona marginal". Como disse Edgar Morin, *"Enfim, existe uma zona marginal e uma zona central da indústria cultural. Os autores podem se expressar em filmes marginais, feitos com um mínimo de despesas nos programas periféricos do rádio e de televisão, nos jornais de público limitado"* (MORIN, 1967, p. 36). O que vai diferenciar as *graphic novels* de outras histórias em quadrinhos fora do padrão da indústria cultural é a sua interferência dentro indústria cultural (zona central) e não circulando de fora (zona marginal) ou ainda em incursões isoladas, como antes. Ela passa a abrir o mercado para um novo campo, obrigando uma das duas maiores empresas monopolizadoras a ter um espaço próprio: o selo *Vertigo* da *DC Comics.* McCloud afirma: *"Mas mesmo nas revistas de grande mercado, argumentistas com Alan Moore e Frank Miller começaram a ver nos formatos mais extensos um* ***porto seguro*** *para obras mais complexas e* ***desafiadoras****"* (MCCLOUD, 2006, p. 28). Além de Moore, Miller e Eisner, as *graphic novels* vão abrir as portas para quadrinistas de extrema competência, como Art Spiegelman, Daniel Clowes, Neil Gaiman, Joe Sacco, etc.

CAPÍTULO 2.

"Por trás do sorriso pintado"[19]: polifonia do *graphic novel V de Vingança*

Mikhail Bakhtin compreende a poética de Dostoiévski como uma construção narrativa "polifônica", constituída de várias vozes e não apenas uma (monofônica) encarcerada no "herói". Este conceito de *polifonia* abrange não apenas a análise e construção da narrativa literária, como também a gráfica (histórias em quadrinhos).

O conceito de *polifonia* traz consigo o caráter "dialógico" entre os personagens e até mesmo com os personagens e o autor(es) da obra, como no caso de Dostoiévski. Bakhtin afirma que *"De fato, o caráter essencialmente dialógico em Dostoiévski não se esgota, em hipótese alguma, nos diálogos externos composicionalmente expressos, levados a cabo pelas suas personagens. O romance polifônico é inteiramente dialógico"* (BAKHTIN, 1981, p. 34). Ao tratar do caráter *dialógico* em Dostoiévski, ele aborda a "autonomia" dos personagens frente à construção da narrativa poética polifônica.

> "Assim, a nova artística do autor em relação ao herói no romance polifônico de Dostoiévski é uma posição dialógica seriamente aplicada e concretizada até o fim, que afirma a autonomia, a liberdade interna, a falta de acabamento e de solução do herói. Para o autor o herói não é um "ele" nem um "eu" mas um "tu" plenivalente, isto é, o plenivalente "eu" de um outro (um "tu és")" (Ibidem, p. 34)

O herói, personagem central, é autônomo, está carregado de sentidos do seu tempo, por isso Bakhtin afirma que ele é um "tu és". O **(codi)nome "V"**, da história em quadrinhos *V de Vingança*, é este personagem dialógico, que dialoga com seu tempo e lugar, além de dialogar com outros personagens da narrativa e seus autores, como o próprio Alan Moore expõe.

> "O mais importante foi quando nos demos conta de que a história que estávamos narrando se afastava cada vez mais da proposta "um homem contra o mundo" com a qual havíamos começado. A combinação dos meus textos e os

[19] Este subtítulo faz referência ao texto de apoio, intitulado com o mesmo nome, escrito por Alan Moore, e encontra-se juntamente com o quadrinho *V de Vingança* editado pela *Panini* em 2006. Publicado originalmente na extinta revista *Warrior #17*, em 1983, antes mesmo de acabado a obra completamente, Moore fez apontamentos interessantíssimos sobre o trabalho deste quadrinho.

> desenhos de David fez emergir elementos que não lembramos de ter propostos em separados. Houve ressonâncias que pareciam apontar para questões maiores do que as abordadas habitualmente pelos quadrinhos" (MOORE; LLOYD, 2006, p. 278).

O personagem "V" passa a ser tão autônomo que nem os próprios criadores conseguiram perceber em sua totalidade o rumo que ele próprio tomou na história. Nada mais apropriado para um personagem libertário (anarquista). As suas "ressonâncias", como os seus autores chamaram, são tão ativas que ele passa de "um homem contra o mundo", que buscava uma vingança pessoal (figura 14), para uma luta não apenas sua mas também de um coletivo oprimido por um Estado, como estes personagens dizem na narrativa (figura 15).

Figura 14
Vingança vista pelo olhar da polícia (Ibidem, p. 87, q. 1-3).

Figura 15
Vingança do (codi)nome "V"
(Ibidem, p. 262, q. 4).

Na figura 14, os investigadores do *Nariz* da Nova Scotland Yard, Sr. Finch e Dominic, conseguem fazer uma ligação entre o (codi)nome "V" e o campo de concentração de *Larkhill*, no qual o personagem viveu, depois de terem encontrado o diário da médica Delia, a última da lista de assassinado por "V", que trabalhou neste campo de concentração. Isto traz para estes investigadores duas explicações para o turbilhão de incertezas das suas reais ações. Eles, os investigadores, encaram que estaria tudo acabado, pois a sua vingança pessoal estava completa. Na figura 15, *Evey Hammond* (pupila direta do personagem central) dialoga com estes investigadores e também Moore e Lloyd, ao elucidar que a vingança dele ultrapassou a "barreira da carne" (vingança), atingindo as suas ideologias e crenças em um Estado, que teria a plena capacidade de os governarem de maneira lúcida.

O (codi)nome "V" busca, acima de tudo, desmantelar o Estado, que é "orgânico". Na visão do quadrinho, é comandado pela *Cabeça*, assim composta: *Boca* (*Voz do Destino* – programa de rádio), *Nariz* (investigação forense), *Olho* (vigilância por câmeras escondidas), *Ouvidos* (monitoramento telefônico e residencial). Além da Cabeça, outros "órgãos" ficam explícitos, como *Homens Dedos* (polícia secreta), que seriam o ponto de contato mais direto com a população. A função do Estado, para os anarquistas, é de governar as pessoas. Seja ele "democrático" ou "totalitário", retira a liberdade de escolha em maior ou menor grau. Pierre-Josef Proudhon explicita que *"Ser governado é ser, em cada operação, em cada transação, em cada movimento, notado, registrado, arrolado, tarifado, timbrado, medido, taxado, patenteado, licenciado, autorizado, apostilado, admoestado, estorvado, emendado, endireitado, corrigido"* (PROUDHON, 1980, p. 79).

Numa sucessão de palavras, Proudhon fala como o Estado regula e controla as pessoas. O sentido da palavra *liberdade* é esvaziado e trocado pelas "falsas vestes" da segurança e da harmonia ao preço alto da submissão. Michel Foucault, que nunca foi um anarquista, teve um discernimento bastante apurado no seu livro *Vigiar e punir: nascimento da prisão*, onde trata das formas de coerção e punição desde os regimes Aristocráticos até o Estado moderno, ao afirmar que,

> "Essa sujeição não é obtida só pelos instrumentos da violência ou da ideologia; pode muito bem se direta, física, usar a força contra a força, agir por elementos materiais sem no entanto ser violenta; pode se calculada, organizada, tecnicamente pensada, pode ser sutil, não fazer uso de armas nem do terror, e no entanto continuar a ser de ordem física" (FOUCAULT, 1977, p. 28).

Foucault mostra que, apesar do movimento de punição passar do corpo (ordem física) para a ordem psíquica/subjetiva, o Estado moderno continua a regular as pessoas, mas com novos métodos. O que ele traz de novo é a percepção de que as punições de ordem física criam uma sensação de repúdio e de descontentamento, toma proporções extraordinárias. Já no campo de ordem psíquica, por não serem tão visíveis a olho nu, a sensação da proporção da punição por outras pessoas não é tão latente. Esta alteração da ordem modifica a visão das pessoas sobre a punição e também a coerção. Isso não quer dizer que uma seja superior ou inferior, mas ela se altera e se reconfigura, no intuito de manter os mesmo objetivos. Mesmo se pensarmos que a mente e o corpo são indivisíveis, como o próprio Foucault explicita.

Além do que, a definição de "violência" se estende porque Foucault procura evidenciar que ela, não está apenas nas relações corporais, mas também no campo subjetivo, ampliando, assim, o olhar da sua definição.

2.1. Por trás do sorriso pintado

Além das partes explícitas do "Estado orgânico" do quadrinho *V de Vingança*, outros "órgãos" ficam implícitos, como a parte central da *Cabeça*, o *Cérebro*, que era comandado pelo líder Adam James Susan, com auxílio de um computador, o *Destino*, o qual nutre uma relação de amor indecorosa às escondidas (MOORE; LLOYD, 2006, p. 41, q. 2 e 3). O (codi)nome "V", para descreditar e desmantelar o Estado, silencia a *Voz do destino*, que apesar de ser conhecido pela população como a do *Computador Destino*, era verdadeiramente a do radialista Lewis Prothero, simbolizando a "integridade" do regime vigente na obra (Figura 16). O que os autores do quadrinho chamaram de "integridade" seria a racionalização da vida, onde o "sentimento" é sobreposto pela "razão", numa visão cientificista da vida humana.

Outra questão abordada sobre a racionalização é a própria denominação do personagem central. Crítico a esta racionalização, até o seu (codi)nome vem do número cinco em algarismo romanos, a letra "V" (figura 17). Ele a subverte em uma nomenclatura transformando-a num ideário de luta. Além disso, o símbolo "V", dentro de um círculo (figura 18), é nada mais do que o símbolo do anarquismo de cabeça para baixo, chamado em inglês como *circle-A* (figura 19).

Figura 16
Voz do destino (MOORE; LLOYD, 2006, p. 38, q. 7-9).

Figura 17
Sala cinco em algarismo romanos (Ibidem, p. 36, q. 1-3).

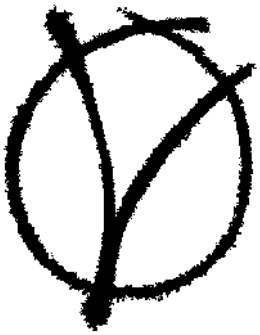
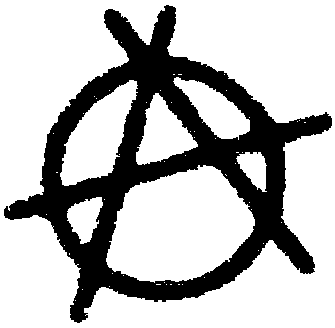


Figura 18
Símbolo do *V de Vingança*

Figura 19
Símbolo do anarquismo



O (codi)nome "V" não se assemelha a *nenhum* personagem de história em quadrinhos produzida em mais de 100 (cem) anos. A visão predominante de herói de quadrinhos até os dias atuais foi constituída na Era de Ouro, conectada entre o *ego* (eu) e seu *alterego* (outro eu), como é exemplificado numa fala do filme *Kill Bill (Vol. 2)*:

> "Todo mito de super-herói tem o herói e seu alter ego. Batman é Bruce Wayne. Homem-aranha é Peter Parker. Quando ele acorda pela manhã, ele é Peter Parker. Ele precisa pôr um uniforme pra virar o Homem-Aranha. E nesse quesito o Super-Homem se diferencia dos demais. O Super-Homem não virou Super-Homem. Ele nasceu Super-Homem. Quando ele acorda de manhã, ele é o Super-Homem. O alter ego dele é o Clark Kent. Seu uniforme, como o "S" vermelho é o cobertor no qual os Kent enrolaram o bebê quando o acharam. É a roupa dele. O que Kent usa, os óculos, o terno, é um disfarce que o Super-Homem usa para se passar por um de nós. Clark Kent é como o Super-Homem nos vê. E quais são as características de Clark Kent? Ele é fraco, é inseguro e covarde. Clark Kent é uma crítica do Super-Homem à raça humana" (KILL bill: volume 2, 2004).

Esta fala do filme retrata, mesmo que o *Super-homem* tenha o *alterego* deslocado na figura de medíocre de *Clark Kent* e não do *Super-homem*, o inverso dos outros super-heróis de quadrinhos. Continua binarizado em dois pólos distinto: um capaz de praticamente tudo (onipotente) e outro medíocre e fraco. O personagem central do *V de Vingança* também não se assemelha aos quadrinhos. Foge deste estereótipo da Era de Ouro, da relação *ego* e *alterego*, como no caso de Barbarella,

> "As atitudes de Barbarella, em têrmos de colocação em dúvida da estrutura, são violentas. Sua moral sexual não pode, realmente, ser chamada de tradicional, não se espera que o adversário puxe a arma. Mata companheiros de luta. Em têrmos psicanalíticos, poderíamos dizer que é a heroína sem super-ego (...)" (GAUDÊNCIO, 1977, p. 131).

Paulo Gaudêncio afirma que *Barbarella* não tem *superego*, ou seja, ela não tem nenhuma moral, compaixão ou solidariedade que a poderia impedi-la de satisfazer plenamente os seus instintos e desejos mais profundos, sem se importar apenas consigo e não com os outros ao seu redor. Sobre esta ausência de moral na sociedade, Zygmunt Bauman procura evidenciar as relações de "liberdade" na contemporaneidade,

> "Sou livre, se, e somente posso agir de acordo com a minha vontade e alcançar os resultados que pretendo alcançar; isso significa, porém, que algumas ou outras pessoas serão inevitavelmente restringidas em suas escolhas pelos atos que eu executei, e que elas deixarão de alcançar os resultados que *elas* desejavam" (BAUMAN, 1998, p. 39-40).

O filósofo Bauman, que trata do que ele denomina de "modernidade liquida", busca compreender a única forma de "liberdade" presente no atual *status quo*: a que submete as outras pessoas aos seus desejos individuais. Bauman procura compreender que a única "ética" presente no sistema capitalista é a sua total falta de ética, em que o individualismo reina com pulso forte, criando um círculo vicioso gigantesco que ultrapassa as relações econômico, culturais e sociais, em diversos níveis, permeando toda a sociedade. Neste sistema, o mais "esperto" que tira proveito do outro sempre será o mais bem sucedido na vida. O (codi)nome "V" se diferencia desta "liberdade" por estar carregado de uma "moral anarquista", que busca equalizar tanto *as liberdades individuais* com as *coletivas*, através da *solidariedade*. Como afirma 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).

Bakunin busca retratar que a liberdade é indivisível e tem que atingir toda a sociedade, mas a liberdade individual também não deve ser submetida, tendo que acontecer em via de mão dupla. Com isso podemos definir que o (codi)nome "V" não se assemelha nem a *Barbarella* e nem aos super-heróis dos quadrinhos. Apesar de que como este, ele faz uso de vestes para esconder sua identidade, e se diferencia em dois pontos: primeiramente, ele não tem nenhum "super-poderes", proveniente de objetos anexos, terras místicas ou qualquer elemento que lhe traga uma força sobre humana, mas de um ideário político anarquista, como ele mesmo diz, "Idéias são à prova de balas" (figura 20).

E, em segundo e mais importante, ele não tem um *alterego* definido: *por trás do sorriso pintado*, se oculta não apenas uma identidade não revelada e nem muito menos uma *incógnita*. Mas uma *probabilidade* ou *possibilidade,* de qualquer pessoa tomar seu lugar, como acontece no próprio quadrinho (figura 21). Pode-se afirmar que este personagem não se enquadra nem na categoria de "herói", como os super-heróis e nem de "anti-herói", como *Barbarella*.

Figura 20
Idéias são á prova de balas (MOORE; LLOYD, 2006, p. 238, q. 7 e 8).

Figura 21
Evey toma seu lugar (Ibidem, p. 253).

Após a "morte" do (codi)nome "V", Evey Hammond, sua pupila, toma emprestado seu lugar para acabar o que tinha começado. Após um longo debate pessoal

desta personagem, ela tem a possibilidade de avistar sua verdadeira identidade sem alguma interferência. Numa longa e penosa cena que dura duas páginas inteiras, de intensa complexidade (Ibidem, p.251-252), Evey descobre o sentido da frase que "V" lhe tinha dito antes: *"Primeiro, você deve descobrir que face oculta-se por trás da máscara, mas não deve* ***jamais*** *conhecer meu rosto. Está claro?"* (Ibidem, p. 247). Em outra cena de página inteira, uma das mais marcantes desta obra, sem uma frase dita pelo menos, Evey se vê no lugar dele ao se olhar no espelho e abrir um sorriso semelhante ao da máscara (figura 21).

Apesar de ser a única, ou pelo menos a primeira história em quadrinho com essas características, *V de Vingança* vai influenciar outro personagem de história em quadrinhos, denominado "*Anarquia"*, que aparece pela primeira vez numa história do *Batman* em 1989, criado por Alan Grant (GRANT; BREYFOGLE, 1990). Ao mesmo tempo em que aparecem precedentes em outras obras artísticas de cunho *anarquista contemporâneas*, como o *Clube da Luta*, que era um livro de Chuck Palahniuk 1996 (PALAHNIUK, 2000) e foi adaptado para o cinema em 1999 (CLUBE da luta, 1999), onde nem o seu próprio *ego* (Jack) conhece o seu *alterego* (Tyler Durden).

Há também o filme *Os Edukadores* de 2004 (OS EDUKADORES, 2004), em que um pequeno grupo intitulado com o nome do filme promove uma série de *ações diretas*. A partir de uma proposta "terrorista-poética", invadem casas de milionários alemães, as revirando e deixando frases como *"Você tem dinheiro a mais"* ou *"Os seus dias de fartura estão contados"*, sem saqueá-las, causando uma sensação de espanto neste grupo dominante, cujos personagens vivem trancafiados em suas casas, que mais parecem prisões familiares, com medo, utilizando recursos inimagináveis para manter uma falsa noção de segurança que eles mesmos criaram.

Estes exemplos dentro das artes demonstram a multiplicidade da ação direta do movimento anarquista. Existem outras tantas que acontece de várias formas, desde boicotes, sabotagens e greves. E por *ação direta*, Christina Lopreato define como uma estratégia de luta, direta e autônoma, que *"Funciona como antídoto à resignação e à passividade"* (LOPREATO, 2000, p. 20). O indivíduo passa a ser responsável e comprometido com a sua luta, não transferindo a outra e nem muito menos a "herói(s)", que farão por ele.

2.2. A proposta anarco-terrorista do (codi)nome "V"

Além de obras artísticas, o (codi)nome "V" se assemelha a proposta do *Projeto Luther Blissett* (PLB), um pseudônimo multiusuário que estabelece relações de resistências em diversos níveis. Com o convite: *"Qualquer um poder ser Luther Blissett, basta adotar o nome Luther Blisset. Seja você também Luther Blissett!"*, um grupo italiano em 1994 criou este projeto, inspirado de certa maneira num atacante futebolista inglês negro, de origem jamaicana, que jogou no pequeno clube de Watford durante a década de 1970 até a 1990. Contratado pelo Milan da Itália (um dos times de futebol mais ricos do mundo) foi considerado uma das piores atuações de um jogador neste time de futebol. Devolvido ao clube de origem, foi o maior artilheiro do time.

O projeto Luther Blissett teve seu fim em 1999, com a criação de um novo nome *Wu Ming* (sem nome em mandarin). Blissett ultrapassou todas as barreiras sendo utilizado não apenas por este grupo, promovendo uma série de *ações diretas* em diversos níveis, desde sabotagens até textos publicados, livros como *Guerrilha Psíquica* (BLISSETT, 2001) e *Q, o caçador de hereges* (Idem, 2002), publicados no Brasil pela Conrad, espalhando-se pela Europa e pelo mundo.

Além de *Luther Blissett*, também ocorre certa semelhança ao *Black Block*, pelo menos em parte. No Bloco Negro, trata-se mais de uma *tática* e não uma *associação*[20]. Este tem por finalidade promover *caos* à "ordem" capitalista, principalmente dentro das reuniões de cúpula de líderes de nações ricas como *G-8* (Grupo dos oito países mais ricos). Vestidos de preto e com o rosto tampado depredam lojas de multinacionais e carros de luxo. Como dito por um integrante desta tática, que se denomina de Darkveggy, *"Atacar a propriedade é certamente atacar (simbolicamente) o bolso dos proprietários, mas é também e sobretudo atacar sua imagem"* (DARKVEGGY, 2002, p. 79). Eles atacam não apenas a materialidade de objetos de desejo, mas a idéia que é vendida. No sentido mais amplo, as pessoas. Como por exemplo, atacar uma vidraça do *Mcdonald* não é apenas destruir um simples um pedaço de vidro, mas a "ordem harmoniosa" de um lugar limpo, que não vende apenas sanduíches, mas a felicidade e o prazer criado com intuito de vender mais e mais.

---

[20] Cabe ressaltar que o pensamento anarquista não é contra a livre associação, como em sindicatos. Mas é contra as organizações institucionalizadas, como Igrejas, Escolas e o Estado, que promovem uma hierarquia e leis próprias que negam a liberdade individual de escolha. Como diz Bakunin, *"É preciso que ame antes de tudo a liberdade e a justiça e que reconheça conosco que toda organização política e social, baseada na negação, ou mesmo em qualquer restrição deste princípio absoluto da liberdade, deve necessariamente levar à iniqüidade e à desordem e que a única organização social racional, equilibrada, compatível com a dignidade e a felicidade dos homens, será a que tiver por base e por finalidade suprema a liberdade"* (BAKUNIN, 2006, p. 48-49).

A principal forma de luta do (codi)nome "V" é a *ação direta* de características **anarco-terrorista**, vista de maneira receosa mesmo no seio do movimento anarquista, como expõe Edson Passetti *"A vida libertária pode advir tanto de resultados pacíficos como ser produto de confrontos mais violentos, sabendo-se, neste caso, os riscos que uma revolução pode trazer, distorcendo o ideal socialista libertário em algum autoritarismo"* (PASSETTI, 2003, p. 72).

Passetti demonstra primeiramente a multiplicidade de ações diretas, podendo advir de práticas de ações diretas tanto "pacíficas" como também de "violentas". E, em segundo o temor da proposta "mais violenta" se transformar em práticas autoritárias, diferente do projeto de sociedade anarquista. George Woodcock observa que desde o século XIX, "*(...) a idéia de violência exercia um extraordinário fascínio até mesmo sobre aqueles cuja índole mais pacífica recusava-se à sua prática"* (WOODCOCK, 1984, p. 54). Tanto Woodcock quando Passetti abordam a problemática em vigência até aos nossos dias da proposta anarco-terrorista que, de maneira alguma, foi esgotada em toda sua plenitude, evidenciando uma série de problemáticas.

O historiador anarquista Jean Maitron aborda que *"O anarquista é uma procedência moderna no terrorismo que reivindica para si, e na história, a capacidade de se defender contra o contrato fictício — que entrega cada um às mãos do Estado, ao seu monopólio legítimo do uso da força e à pletora de direitos"* (MAITRON, 2005, p. 13). Maitron, aborda em seu texto, a ação de Émile Henry, que deflagrou dois atentados contra a burguesia francesa em 1894. Este buscava, através da *ação direta*, detonar em sentido amplo a burguesia e o Estado. Tal proposta violenta, para ele, busca retirar o "monopólio da violência" do controle do Estado, numa visão não de ataque, mas de defesa que legitimaria tais ações. O jovem Henry foi preso e passou por longo interrogatório, no qual expõe transcrito:

> "P. Havia uma orquestra. Quanto tempo esperou?
> R. Uma hora.
> P. Por que?
> R. Para que aparecesse mais gente.
> (...)
> P. Despreza a vida humana.
> R. Não, a vida dos burgueses.
> P. Fez tudo para salvar a sua.
> R. Sim; para recomeçar" (Ibidem, p. 14-15).

Neste interrogatório, podemos observar primeiramente o seu caráter teatral/musical ao esperar uma orquestra tocar, numa *sinfonia do caos*, como o próprio (codi)nome "V" fez no quadrinho. Numa seqüência de imagens em 6 (seis) páginas, ele cita a abertura 1812 de Tchaikovsky, um dos expoentes da música clássica, explodindo o centro de comunicação do Estado, a *Jordan Tower* (Figura 22).

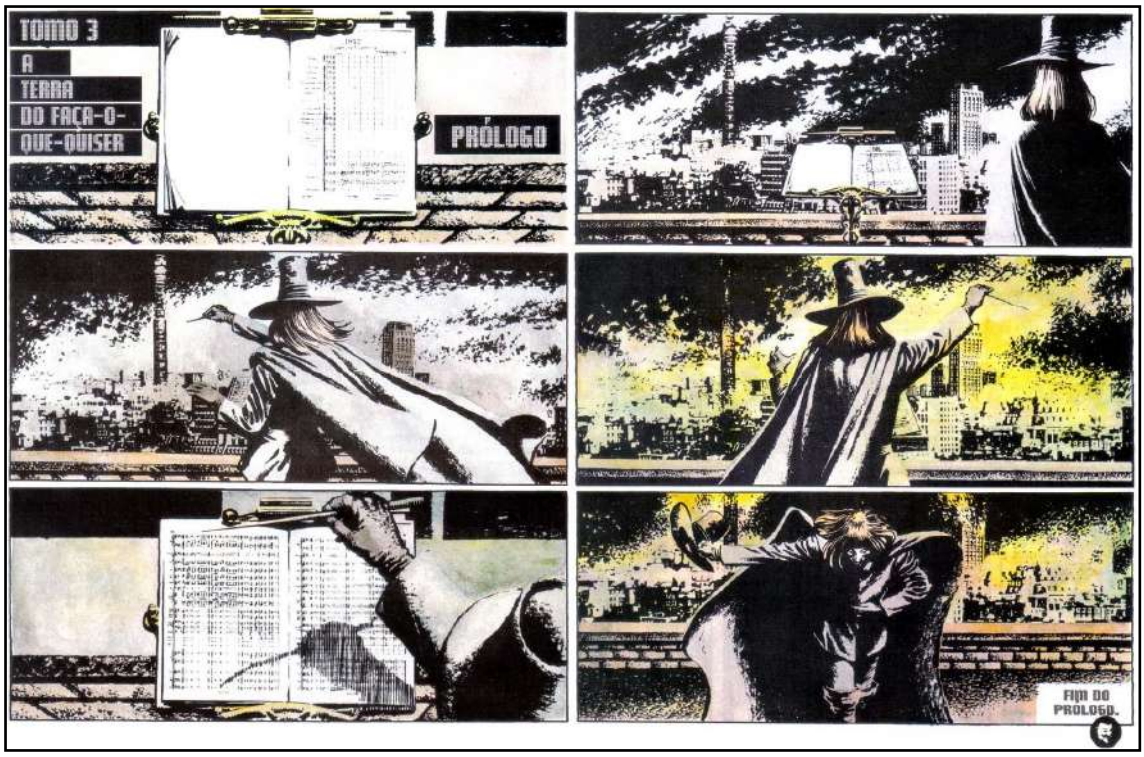


Figura 22
Sinfonia do caos (MOORE; LLOYD, 2006, p. 184-189,
montagem minha)

E, em segundo, que a ação dele, Émile Henry, busca um grupo específico, os burgueses, que freqüentavam os cafés franceses. Quando ele afirma, após ser questionado, se ele desprezava a vida, responde: *"Não, a vida dos burgueses"*. Tanto nas ações do *Black Block*, de Émile Henry e do (codi)nome "V", não podemos colocar da mesma maneira do "terrorista convencional" assim definido pela filósofa Hannah Arendt, ao descrever que,

> "O que era tão atraente é que o terrorismo se havia tornado uma espécie de filosofia através da qual era possível exprimir frustrações, ressentimentos e ódio cego, uma espécie de expressionismo político que tinha bombas por linguagem, que observava com prazer, a publicidade dada a seus feitos estrondosos e que estava absolutamente disposto a pagar com a vida o fato de conseguir impingir

> às camadas normais da sociedade o reconhecimento da existência de alguém" (ARENDT, 1989, p. 382).

Hannah Arendt, que é uma republicana, afirma que o terrorista age sobre uma vingança cega e desenfreada, diferenciando-a da proposta anarco-terrorista. Primeiramente, os anarquistas amam a vida e não submeteriam como colocou Mikhail Bakunin: *"Ele [, o anarquista] ama a vida, e quer gozá-la plenamente"* (BAKUNINE, 1975, p. 204). E em segundo, a tática anarco-terrorista, busca atingir um grupo específico, o próprio "V" mostra numa cena abaixo (figura 23 e 24). Então, podemos afirmar que a proposta terrorista nada tem ver com o anarco-terrorista, apesar de usar táticas idênticas.

Figura 19
Maquinista vivo depois do ataque
(MOORE; LLOYD, 2006, p. 24, q. 5).

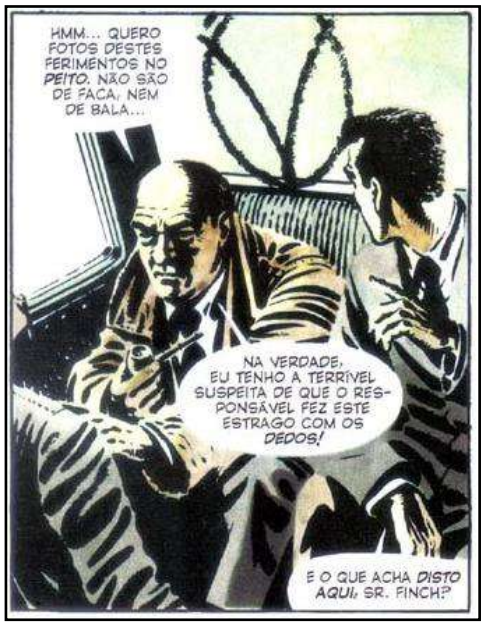


Figura 20
Policiais mortos depois do ataque
(Ibidem, p. 25, q. 5).

Na figura 24, o (codi)nome "V" assassina com os próprio dedos os policias que escoltavam o radialista Lewis Prothero. Já na figura 23, ele apenas dá um golpe para desacordar o maquinista que conduzia o trem. Quando ele não assassina o maquinista, ele demonstra que ao efetivar uma atitude violenta aos responsáveis e não a um trabalhador comum, que estava apenas fazendo seu trabalho sem querer prejudicar terceiros. P. Kroptkin, um anarquista russo do início século XX, assim evidencia a proposta violenta:

> "(...) criou na generalidade do público impressão de que a essência básica do anarquismo era a violência, ponto de vista rechaçado por seus partidários, que sustentam que na realidade todos os partidos recorrem à violência que se lhes impede a ação direta pela repressão e leis extraordinárias os declaram foragidos" (KROPOTKIN, 1987, p. 29).

O pensamento anarquista não é apenas um projeto de novo mundo, mas uma prática de luta extremamente plural, que não pode ser vista apenas com ações violentas, abrangendo várias tendências, algumas violentas outras não. Isso não significa um motivo de pulverização do movimento. A prática da *ação direta* não deve fugir ao principio básico do anarquismo, *a liberdade*. Em uma frase esplendorosa dita durante a *Internacional Anarquista*, um delegado de *Cette* disse que *"Nós estamos unidos porque estamos divididos"* (CETTE, s/d apud WOODCOCK, 1984, p. 35). Como expõe Passetti,

> "Anarquismo ou anarquismos? Os anarquistas sabem que só existem anarquismos, mas muitas vezes seus adversários, inspirados pelo confronto histórico ou pela petulância teórica, tendem a situá-lo no singular. Sua particularidade, todavia, encontra-se na diversidade da análise críticas da sociedade avessa a teorias" (PASSETTI, 2003, p. 64).

Passetti tem razão ao explicitar a multiplicidade do anarquismo. Não enxergo de forma pejorativa como ele. Defender que o anarquismo está no singular e não no plural, pois ele eu o vejo de forma composta no sentido mais amplo da palavra e sem excluir as diferenças, simbolizando o que é o movimento anarquista: "plural mais uno".

2.3. Evey Hammond e Valerie: polifonia e dialogismo

Outro ponto de *polifonia* no obra de Moore e Lloyd seria a ação de duas mulheres, a carta de Valerie é uma dessas vozes (transcrição na íntegra em anexo). A personagem Valerie, que não aparece enquanto figura, com a sua carta vai dialogar diretamente na formatação dos personagens Evey Hammond e o (codi)nome "V". Este dois personagens, em momentos diferentes, vão dialogar com esta carta. Primeiramente "V" no campo de concentração e depois Evey na prisão forjada por "V".

Na sua carta Valerie trata, entre outras coisas, principalmente da *integridade*. Enquanto estava "livre" teve que enfrentar a coerção da sociedade e de sua própria

família sobre a sua orientação sexual. Moore e Lloyd, na voz dela, tratam do diferente, as minorias excluídas que, como afirma Bauman, são vistas como *"Sapatos magnificamente lustrados e brilhantes tornam-se sujos quando colocados na mesa de refeições"* (BAUMAN, 1998, p. 14). Zygmunt Bauman procura evidenciar que o "diferente", no atual *status quo*, pode existir, mas ele deve ficar longe, *binarizando* o mundo entre "nós e os outros".

Já num segundo momento da carta, Valerie trata do momento mais delicado e precioso. Enquanto esteve encarcerada, a sua liberdade, por menor que fosse estava restringida. Ela busca no seu *foro-íntimo* o último recurso para se manter viva: a **integridade**. Ela expõe *"Eu vou morrer aqui. Cada centímetro de mim morrerá. Exceto um. Um só. É pequenino é frágil e é a única coisa no mundo que ainda vale a pena se ter"*. A integridade seria este último centímetro, o último que lhe resta.

A outra voz feminina é a de Evey, a pupila do (codi)nome "V", uma garota de 16 (dezesseis) anos que nasceu em 1981, numa Inglaterra futurista de 1997. Alan Moore dialoga diretamente com a personagem, pois a Inglaterra de 1981 vivia sob a batuta do governo *neoliberal* de Margareth Thatcher, como colocado pelo historiador inglês, de cunho *neo-marxista*, Perry Anderson, ao dizer que, *"Ao final da década, em 1979, surgiu a oportunidade. Na Inglaterra, foi eleito o governo Thatcher, o primeiro regime de um país de capitalismo avançado publicamente empenhado em pôr em prática o programa neoliberal"* (ANDERSON, 1995, p. 11).

Na proposta *neoliberal*, que teve seu início mais contundente no governo inglês de Thatcher e estadunidense de Reagan, o Estado transferiu recursos da iniciativa pública para privada. Além disso, simbolizou uma repressão mais contundente contra diversos movimentos sociais e grupos minoritários, como afirma Moore:

> "Minha filha caçula, Amber, tinha pouco meses de idade. Só fui terminar o roteiro ao fim o inverno de 1988 (...). Margaret Thatcher está entrando em seu terceiro mandato e fala confiante de uma liderança ininterrupta dos conservadores no próximo século. Minha filha caçula tem sete anos, e um jornal tablóide acalenta a idéia de campos de concentração para pessoas com AIDS. Os soldados da tropa de choque usam viseiras negras, bem como seus cavalos; e suas unidades móveis têm câmeras de vídeos rotativas instaladas no teto. O governo expressa o desejo de erradicar a homossexualidade até mesmo o conceito abstrato. Só posso especular sobre qual minoria será alvo do próximo ataque. Estou pensando em deixar o país com minha família em breve. Esta terra cada vez mais fria e hostil, e eu não gosto mais daqui!" (MOORE; LLOYD, 2006, p. 9).

Amber, a filha caçula de Moore, nasceu no mesmo ano da personagem do seu quadrinho, Evey Hammond. Esta personagem dialoga diretamente com ele, pois pode ser entendida como a representação social do futuro da sua filha. Moore, como várias pessoas do mundo, passa por um momento de incerteza. A proposta do "Socialismo Real" da União Soviética estava degringolando, a proposta capitalista neoliberal capitaneada pelos Estados Unidos e pela Inglaterra mostrava-se intragável.

Este mundo mostrava mais um agravante, a *Guerra Fria*, que se iniciou após o fim da Segunda Guerra Mundial, onde a disputa entre o Capitalismo contra o "Socialismo Real" poderia desembocar numa possível guerra nuclear, pois tanto a União Soviética como os Estados Unidos tinham armamento bélico nuclear inimaginável; decretando o fim da humanidade como disse o grande cientista Albert Einstein, ao afirmar que *"A Terceira Guerra Mundial eu não posso precisar, mas a Quarta com certeza será de pau e pedra"* (EINSTEIN, s/d apud ALMEIDA, 2002, p. 44). Moore e Lloyd, em uma página inteira, falam da Guerra Fria e a iminente *guerra nuclear* no quadrinho *V de Vingança* (figura 25).

Pensando em um futuro, que poderia ser provável naquelas circunstâncias, que felizmente não aconteceu, Moore e Lloyd tratam de um personagem **anárquico** no sentido mais contundente da palavra. O *anarquismo* não pode ser visto enquanto sinônimo de bagunça e desordem como é passado pela ideologia dominante. Trata-se de uma *nova ordem* voluntariosa. Através de vários predicados como *solidariedade* e *autonomia*, os libertários buscam a liberdade plena e não uma "ordem imposta", como a do *status quo* atual e da "ditadura do proletariado". Segundo o russo Peter A. Kropotkin, o conceito de anarquismo é,

> "ANARQUISMO (do grego *an* e *arke*, contrário a autoridade) é o nome que se dá a um princípio ou teoria da vida e do comportamento que concebe uma sociedade sem governo, em que se a obtém a harmonia, não pela submissão à lei, nem obediência a autoridade, mas por acordos livres estabelecidos entre diversos grupos, territoriais e profissionais, livremente constituídos para a produção e consumo, e para a satisfação da infinita variedade de necessidades e aspirações de um ser civilizado" (KROPOTKIN, 1987, p. 19).

Figura 25
Guerra nuclear (MOORE, LLOYD, 2006, p. 29).

2.4. Crítica dos anarquistas ao Estado: o anarquismo vive!

O anarquismo que nasce dentro do seio do movimento proletário socialista europeu, tentou, por vezes, fazer uma crítica interna a este. Não sendo possível fazer a crítica, em diversas ocasiões como no embate entre Karl Marx e Mikhail Bakunin durante a *Primeira Internacional Comunista*, em 1864, como afirma Woodcock, *"O conflito entre Bakunin e Marx foi o encontro dramático entre dois indivíduos historicamente importantes"* (WOODCOCK, 1984, p. 11), se afastaram dos socialistas cada vez mais. Os anarquistas anteriormente eram conhecidos como "socialistas libertários" enquanto o que denominamos hoje de Socialismo era conhecido como "socialismo autoritário", o termo anarquismo ganha força e expressão própria a partir de 1840, com a publicação do texto *Que é a propriedade?* de J. Proudhon.

O anarquismo tal como o socialismo buscam de maneiras diferentes o comunismo, ou seja, *"todo anarquista é um socialista (comunista), mas nem todo socialista é um anarquista"*. Os dois buscam superar o capitalismo (KROPOTKIN, 1987, p. 20-21). Os anarquistas lutam não apenas contra a propriedade privada como os outros socialistas, mas também contra qualquer forma de Estado e de dominação, mesmo que seja o mais democrático possível como afirma Pierre-Joseph Proudhon,

> "Os políticos (...) qualquer que seja sua bandeira, opõem-se invencivelmente à anarquia, que eles tomam pela desordem; como se a democracia pudesse se realizar de outro modo que não pela distribuição da autoridade, e que o verdadeiro sentido da palavra democracia não fosse destituição do governo" (PROUDHON, 1980, p. 30).

Proudhon vai colocar em xeque qualquer forma de governo, apesar de os regimes totalitários e democráticos utilizarem plenamente o Estado, mas eles devem ser entendidos enquanto fenômenos históricos específicos. Sobre a chamada "ditadura do proletariado", Bakunin expõe que,

> "Eles dizem [os marxistas] que essa ditadura (jugo Estatista) é um meio transitório inevitável para chegar à emancipação integral do povo: anarquia ou liberdade eis o objetivo; Estado ou ditadura – eis o meio. Portanto, para emancipar as massas trabalhadoras é necessário em primeiro lugar acorrentá-las (BAKUNINE, 1975, p. 198).

Bakunin, como outros tantos anarquistas mesmo antes da revolução russa de 1917, teve um discernimento bastante apurado, quanto ao que poderia-se tornar o projeto socialista. Segundo Karl Marx, o maior teórico do socialismo, era necessário restringir as liberdades individuais em prol do coletivo transitoriamente, o que ele

denominou de "ditadura do proletariado" (MARX, 1963), até chegar ao seu clímax, o *comunismo*, onde não existiria mais o Estado e a liberdade seria plena. O que os anarquistas buscaram mostrar que o poder era corruptível, mesmo um "sujeito de boa índole" pode se transviar. Além disso, governar, mesmo que de forma democrática, a liberdade ainda seria restringida.

Com o fim do "Socialismo Real", em 1989, após a queda do muro e Berlim, como afirma Eric J. Hobsbawm *"O mundo que se esfacelou no fim da década de 1980 foi o mundo formado pelo impacto da Revolução Russa de 1917"* (HOBSBAWM, 1995, p. 14). Com esta falência, o historiador Francis Fukuyama vai decretar o "fim da história" (FUKUYAMA, 1992). Fukuyama, de orientação liberal, vai colocar que, com esta falência, o projeto de sociedade capitalista estaria completo e seria o fim. Já Hobsbawm, de orientação marxista-heterodoxa, vai entoar que o socialismo, mesmo em falência, era a única saída para o capitalismo.

Mas como disse Bakunin, *"Logo, em cada época, o homem deve procurar sua liberdade, não no inicio, mas no fim da história, e pode-se dizer que a emancipação real e completamente de cada individuo humano é o verdadeiro, o grande objetivo, fim supremo da história"* (BAKUNIN, 2006, p. 41). Se estivermos no fim da história, isso nunca foi problema para o anarquismo. O mundo que se esfacelou em 1989 não foi o mundo dos anarquistas.

Tanto para Fukuyama como Hobsbawm, a proposta anarquista é desprezada. Eles e outros teóricos vão afirmar que o anarquismo está morto desde a década de 1930 com ascensão dos projetos fascistas na Europa, principalmente os de orientação marxista, que desdenham do anarquismo acusando-o de falta de liderança política como se este quisesse controlar os movimentos políticos/sociais. Além disso, chamam os movimentos anarquistas de "espontâneos" desacreditando toda a ação dos anarquistas nestes movimentos. Para Edson Passetti,

> "Os anarquismos ressurgem, desde a década de 1960, com as rádios livres, os fanzines, as estéticas anarcopunks, as revistas mensais (...), os documentários em vídeo (...), os periódicos em diversos países em todos os continentes (...). Entraram nas redes eletrônicas via Internet (...)" (PASSETTI, 2003, p. 67-68).

Primeiramente com a cultura Punk setecentista, os anarquistas encontraram alimento para o seu ressurgimento. O princípio "faça você mesmo" (*"Do It Yourself"*)

traz para o movimento Punk[21] uma série de anarquistas que tiveram espaço para desenvolver, criando condições tanto nas artes quanto na política não institucional. A partir desta cultura subversiva, utilizando o titulo de uma música *"Anarchy in UK"* ("Anarquia no Reino Unido"), de uma das principais bandas desta época, os *Sex Pistols* (SEX Pistols, 2006), para intitular esta monografia.

Woodcock vai falar que o anarquismo ressurge na década de 1950 nos Estados Unidos, com a campanha de direitos civis e na década de 1960, na Inglaterra, com protestos contra o armamento nuclear (WOODCOCK, 1984, p. 207). O que vai chamar atenção na análise de Woodcock é que ele chama este ressurgimento de *neo-anarquismo*. Para ele, o anarquismo clássico morreu em 1939, este seria um novo. Neste ponto então que eu chamo atenção, o anarquismo deve ser chamado na minha análise no singular ou no plural? Na minha análise, não se trata de um novo anarquismo, mas o mesmo, porque o movimento anarquista sempre teve a capacidade de autocrítica e conseguiu se reformular para dar conta das novas práticas de luta, principalmente pela extensa e completa liberdade que os seus participantes encontraram no seu seio. Como colocou os anarquistas contemporâneos do *Critical Art Ensemble*,

> "A velocidade com que as estratégias de subversão são cooptadas indica que a adaptabilidade do poder é muitas vezes subestimada. Contudo, deve-se dar crédito aos que resistem, na medida em que a ação ou o produto subversivo não seja tão rapidamente cooptados e reinventado pela estética burguesa da eficiência quanto esta gostaria" (CRITICAL art ensemble, 2001, p.22).

Estes participantes tiveram sensatez bastante elevada, principalmente pelo fato de que, no mundo de hoje, onde as relações são extremamente líquidas, como afirma Zygmunt Bauman, o que ele chama de "modernidade líquida" onde a velocidade é extremamente alta, a mudança dos movimentos que buscam verdadeiramente ser revolucionários e subversivos tenha que se reinventar constantemente para não serem engolidos. Além dos movimentos citados por Woodcock e Passetti, Hobsbawm, como os marxistas, custa dar conta de analisar o mundo formado no pós-1968. Como ele mesmo afirma:

---

[21] Nem todo Punk é anarquista, apesar das propostas se adequarem em alguns pontos. Existe um ramo no Punk que se auto-intitula anarquista: os Anarco-punks.

> "Os acontecimentos de maio de 1968 na França são provavelmente o exemplo mais impressionante (...) Os que seguiram em frente sem hesitar foram os anarquistas, os anarquizantes, os *situacionistas* (...) Aquele foi um desses momentos; pode-se mesmo dizer que foi uma das poucas ocasiões em que somente a galinha cega tem condição de encontrar o grão de milho" (HOBSBAWM, 2003, p. 95).

O que ele chamou de "galinha cega" seria a ação sem lideranças que ditassem um rumo, como o próprio projeto anarquista propunha. Como observa Edson Passetti e Salete Oliveira, num ensaio sobre a interferência de Michel Foucault nas análises anarquistas:

> "O mundo havia mudado mesmo. O intelectual não era mais o cérebro do trabalho manual, nem o diretor de sua emancipadora consciência; as relações de poder não se restringiam mais a redes como na milimétrica descrição de Foucault sobre sociedade disciplinar com sua vigilância panóptica, acoplada aos sutis e escandalosos dispositivos de punição; agora, tomava vulto os fluxos de poder com suas virtualidades, pois a inteligência passava a ser o alvo da produtividade e a democracia o articulador entre a economia e a grande política" (PASSETTI; OLIVEIRA, 2006-2007, p. 5)

Neste pós 1968, o anarquismo toma vigor tanto nos escritos de Foucault como da *Internacional situacionista*, os quais aparecem praticamente ao mesmo tempo buscando um olhar mais apurado das relações de poder, o que Foucault chama de "micro poderes", como a proposta Zonas Autônoma Temporárias, chamada de TAZ (*Temporary Autonomous Zone*). Segundo Hakin Bey *"A TAZ é uma espécie de rebelião que não confronta o Estado diretamente, uma operação de guerrilha que libera uma área (de terra, de tempo, de imaginação) e se dissolve para se re-fazer em outro lugar e outro momento, antes que o Estado possa esmagá-la"* (BEY, s/d, p. 6).

Por isso, *"Os anarquistas estão vivos. Estamos vivos. Saúde!"* (PASSETTI, 2003, p. 318), como Edson Passetti declara.

CONCLUSÃO

Quando pensamos em um personagem de histórias em quadrinhos, é imprescindível nos atermos sobretudo aos seus valores e as suas construções. *"Por isso é necessário ler os documentos nas entrelinhas"* (BURKE, 1992, p. 25), como afirmou o historiador Peter Burke, em sua análise sobre a forma dos historiadores trabalharem as diversas formas de documentos.

Alguns personagens como o *Capitão América* de 1941, não trazem tantas dificuldades aparentemente. O seu uniforme declara suas pretensões. Mas isso não restringe uma análise mais apurada, como foi feita pelo apresentador de programa de auditório e comediante, Jô Soares:

> "É estranho que um herói tão agressivo tenha escolhido para si um instrumento defensivo. Talvez queira êle, através do escudo, insinuar simbólicamente que só ataca para se defender. Esta imagem pode parecer paradoxal, mas de certa maneira sintetiza todas as desculpas tomadas de posição da política internacional americana frente aos conflitos em que participava" (SOARES, 1977, p. 101).

Soares conseguiu ir tão fundo em sua análise, que fica difícil outra pessoa ter uma percepção tão aprimorada sobre este personagem. O capitão América nasce com o intuito de atrair uma série de jovens recrutas que se espelhavam nele para defender a sua "liberdade" frente aos regimes nazi-fascistas na Europa durante a segunda guerra mundial. O mais importante é justificar a política de "atacar para se defender" utilizada até hoje pelo governo dos Estados Unidos, com a utilização do escudo como arma de ataque.

As histórias em quadrinhos apesar, de serem vistas como *subliteratura*, como foram vistos os folhetins na "Era da luzes" e várias formas de arte em diversos períodos traz consigo pontos importantes a seu favor. Will Eisner disse que *"Ao escrever apenas com palavras, o autor dirige a imaginação do leitor. Nas histórias em quadrinhos imagina-se pelo leitor. Uma vez desenhada, a imagem torna-se um enunciado preciso que permite pouca ou nenhuma interpretação adicional"* (EISNER, 1989, p. 122). O que ele se esqueceu de mencionar que *"O coração dos quadrinhos está no espaço entre um quadro e outro onde a imaginação do leitor dá vida a imagens inertes"* (MCCLOUD, 2006, p. 1), como fez Scoot McCloud. O que vai distinguí-las do cinema, segundo Martín-Barbero:

> "Como prova da atrofia da atividade do espectador será mencionado o cinema: pois para seguir o argumento do filme, o espectador deve ir tão rápido que não pode pensar, e como, além disso, tudo já está dado nas imagens, "o filme não deixa à fantasia nem ao pensar dos espectadores dimensão alguma na qual possam mover-se por sua própria conta, com o que adestra suas vítimas para identificá-lo imediatamente com a realidade" (...)" (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 78).

Diferente do filme, apesar do uso da imagem ser entendida sem uma interação intensa por alguns, o que eu não concordo, pois ele também esta carregada de elementos complexos como os textos, as histórias em quadrinhos, para serem lidas dependem dos sujeitos que as manuseiam. Eles determinam o tempo e nada pode controlá-los mais diretamente, se não a qualidade do argumento, o que não os impedem de abandonar a história no próximo quadro ou na próxima página.

É necessário entender, ainda, que as histórias em quadrinhos passaram por vários momentos, de intensa pluralidade, mesmo com a "mão-forte" da indústria cultural deste gênero. A partir de intervenções geniais, podemos citar inúmeros sujeitos que participaram direta da sua construção e manutenção como veículo de comunicação singular. Os quadrinhos atingiram a "maioridade" com as *graphic novels*, como afirmou Scoot McCloud (MCCLOUD, 2006), que é além de quadrinista e um franco estudioso deste gênero, com vários livros publicados, em formato de quadrinhos, nada mais conveniente.

O *V de Vingança* vai é uma dessas obras que alteraram a percepção dos leitores e do público em geral, sobre a capacidade das histórias em quadrinhos. Trata-se de uma obra densa e complexa, que aborda várias questões como: preconceito, liberdade, solidariedade, autonomia, autoritarismo, etc. Acima de tudo, é um conto verossímil sobre opressão e resistência, que ilumina o obscurecido anarquismo e suas práticas, ações e valores, na nossa contemporaneidade. Analisá-lo foi algo complexo e prazeroso.

A bibliografia referente aos quadrinhos está num patamar bastante apresentável, com nomes como Umberto Eco, Zilda Augusta Anselmo, Will Eisner, Antônio Luís Cagnin, Scoot McCloud, Valdomiro Vergueiro, etc., tanto no Brasil, como na Europa e nos Estados Unidos. Apesar disso não contemplam este novo gênero das histórias em quadrinhos, as *graphic novels*. Era necessário reavaliar algumas questões e buscar definir este novo gênero, suas implicações e diferenciá-las das outras formas de hq. Neste sentindo, apesar de parecer insignificante para alguns, eu acreditei que poderia

contribuir para o crescimento das análises deste veículo de comunicação de massa, principalmente no primeiro capítulo, quando eu trato não apenas do *V de Vingança*, mas de várias obras quadrinísticas.

Compreender uma obra tida "ficcional" sobre o anarquismo foi algo edificante, principalmente em se tratando de uma história em quadrinho, como é o *V de Vingança*. O que me chamou atenção no anarquismo é: *"(...) o principal atrativo do anarquismo era emocional e não intelectual. Não era, porém, um atrativo insignificante"* (HOBSBAWM, 2003, p. 91). Eric J. Hobsbawm, apesar de marxista teve uma visão privilegiada neste sentido sobre o anarquismo. Os anarquistas clássicos apesarem, de terem uma relação estreita com o pensamento racional, não deixarão de lado, as questões subjetivas dos indivíduos. Isso aconteceu por eles terem uma relação muito próxima da população e as suas manifestações culturais, como afirma Martín-Barbero:

> "O interesse dos anarquistas pela cultura popular, embora tenha sido explicito desde o início, demorou muito tempo para atrair o interesse dos historiadores ou dos sociólogos da cultura. Só nos últimos anos tem-se começado a estudar o modo como os anarquistas assumiram as coplas e os romances de folhetim, os evangelhos, a caricatura ou a leitura coletiva dos periódicos, quer dizer, a nova idéia que começam a forjar da relação entre o povo e a cultura" (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 46).

Luis Gasca procura evidenciar que *"O* ***comic*** *popular, simples, barato, publicou-se e se publica, se consome portanto em grandes quantidades, influi na cultura, língua e costumes e de seus inúmeros leitores, modela seus gostos e suas indicações"* (GASCA, 1977, p. 10). As histórias em quadrinhos permeiam a construção social, não tão incisiva como ele coloca, mas fazem parte de complexa relação de (en)culturação da sociedade.

Robert Darnton, em seu livro *Boemia literário e revolução: o submundo das letras no antigo regime* (DARNTON, 1987), procura mostrar entre outras coisas, a função da literatura popular para a formação de uma consciência iluminista nas vésperas da Revolução Francesa. O que Darnton traz de novo e importante para esse trabalho é a noção de que todos os participantes da Revolução não leram necessariamente Rousseau, mas leram de certa maneira os folhetins – que é o primeiro veículo de comunicação de massa - que tratava das teses de Rousseau, o que ele chamou de *"Rousseau de sarjeta"* (Ibidem, 1987).

Por isso, é necessário entendermos que a história em quadrinho *V de Vingança* é uma forma de circulação ideológica, de ler e entender o anarquismo inserido dentro dos meios de comunicação de massa burgueses e, nem por isso, perde suas características, como afirma Jesus Martín-Barbero *"Não há hegemonia – nem contra-hegemonia – sem circulação cultural"* (MARTÍN-BARBERO, 2003, p. 154).

Contudo, este quadrinho não trata do anarquismo em sua totalidade, que é bastante plural, devidos as suas diversas vertentes dentro dele, como no caso aqui o "anarco-terrorismo". *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd trata-se de uma obra densa e complexa, que não foi esgotada em sua plenitude por esse trabalho, e talvez nunca seja. Alguns elementos de análise aqui propostos não foram colocados em sua plenitude, como o conceito de *polifonia* de Mikhail Bakhtin, que é bastante amplo. Numa tentativa de fazê-la mais focada, pois não era meu intuito trabalhar com a "estética narrativa" que envolvia este conceito, pelo menos agora, estabeleci a minha análise, a partir do conceito de "dialogismo", que está inserido dentro de polifonia.

BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor W. **Sociologia**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1994.

ALMEIDA, Guilherme Assis de. Os direitos humanos e a luta contra o terrorismo: por uma globalização solidária. In: Conferência proferida no Seminário Internacional "Terrorismo e violência: segurança do Estado, direitos e liberdades individuais". **Centro de Estudos Judiciários (CEJ)**, Brasília, n. 18, pp. 43-46, jul./set. 2002.

ANDERSON, Perry. Balanço do neoliberalismo. In: SADER, Emir & GENTILI, Pablo (org.). **Pós-neoliberalismo**: as políticas sociais e o Estado democrático. 6. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1995. pp. 9-34.

ANSELMO, Zilda Augusta. **História em quadrinho**. Petrópolis: Vozes, 1975.

ARENDT, Hannah. **Origens do totalitarismo**. São Paulo: Companhia das letras, 1989.

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

BAKUNINE, Mikhail. **Conceito de liberdade**. Porto: Rés Limitada, 1975.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós modernidade**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1998.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In:_____. **Magia e técnica, arte e política**. 4. ed. São Paulo: Brasiliense, s/d. pp. 165-196.

BEY, Hakim. **TAZ**: zona autônoma temporária. São Paulo: Conrad, 2001.

BLISSETT, Luther. **Guerrilha psíquica.** São Paulo: Conrad, 2001.

_____. **Q**: o caçador de hereges. São Paulo: Conrad, 2002.

BLOCH, Marc. **Apologia da história**, ou, o ofício de historiador. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2001.

BURKE, Peter. Abertura: a nova história, seu passado e seu futuro. In:_____(org.). **A escrita da história**: novas perspectivas. São Paulo: UNESP, 1992. pp. 7-37.

CAGNIN, Antônio Luís. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

CRITICAL art ensemble. **Distúrbio eletrônico**. São Paulo: Conrad, 2001.

DARKVEGGY. Dossiê antiglobalização/EUA Black Block: no singular ou no plural. Mas do que se trata então? In: LUDD, Ned (org.). **Urgências das ruas**: Black Blocks, Reclaim the Streets e os dias de ação global. São Paulo: Conrad, 2002. pp. 76-86.

DARNTON, Robert. **Boemia literária e revolução**: o submundo das letras no antigo regime. São Paulo: Cia das Letras, 1987.

DUMAS, Alexandre. **O conde de Monte Cristo**. 7. ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2005.

_____. **Quadrinhos e arte seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Foresense Universitária, 2004.

_____. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Petrópolis: Vozes, 1977.

FRAGOSO, Edo Galvão Pitasse & MARCONDES, Vinícius de Paula. V de Vingança a HQ e o filme: contribuições para uma visão de terrorismo. **Revista de História Contemporânea**. Viçosa, n. 2, mai./out. 2008.

FRASER, Antonia. **A conspiração da pólvora**: terror e fé na revolução inglesa. Record: São Paulo, 2000.

FUKUYAMA, Francis. **O fim da história e o último homem**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

GASCA, Luis. Prefácio. In: MOYA, Álvaro (org.). **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. pp. 9-14.

GAUDÊNCIO, Paulo. Elementar, meu caro Freud. In: MOYA, Álvaro (org.). **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. pp. 121-163.

HOBSBAWM, Eric. J. Anarquistas. In:_____. **Revolucionários**: Ensaios contemporâneos. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2003. pp. 67-98.

_____. **Era dos extremos**: o breve século XX (1914-1991). São Paulo: Companhia das letras, 1995.

JARCEM, René Gomes Rodrigues. História das histórias em quadrinhos. **História, imagem e narrativas**, Rio de Janeiro, n. 5, ano 3, set. 2007.

KLAWAN, Laonte & **COHEN**, Haron. Os quadrinhos e a comunicação de massa. In: MOYA, Álvaro (org.). **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. pp. 103-114.

KROPOTKIN, Peter. **Textos escolhidos**. Seleção de Maurício Tragtenberg. Porto Alegre e São Paulo: L&PM, 1987.

LIPSZYK, Enrique. História em quadrinhos e seus argumentos. In: MOYA, Álvaro (org.). **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. pp. 237-260.

LOPREATO, Christina Roquette. **O espírito da revolta**: a greve geral anarquista de 1917. São Paulo: Annablume, 2000.

LUDD, Ned (org.). **Urgências das ruas**: Black Blocks, Reclaim the Streets e os dias de ação global. São Paulo: Conrad, 2002.

MAITRON, Jean. Émile Henry, o benjamim da anarquia. **VERVE**: Revista Semestral do NU-SOL - Núcleo de Sociabilidade Libertária/Programa de Estudos Pós-Graduados em Ciências Sociais, PUC-SP, São Paulo, n. 7, pp. 11-42, mai. 2005.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos meios as mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. 2. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

MARX, Karl & ENGELS, Friedrich. **Manifesto do partido comunista**. 5 ed. Rio de Janeiro: Vitória, 1963.

_____. **O capital**: crítica da economia política (livro 1). 18. ed. Rio de Janeiro: Vitória, 1963.

MCCLOUD, Scoot. **Reinventado os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.

MOORE, Alan. **A voz do fogo**. São Paulo: Conrad, 1996.

_____. Como escrever estórias em quadrinhos. **The Comics Journal**, Cidade, n. 119-121, jan./mar./abr. 1988. Tradução J. M. Trevisan. Disponível em: <http://www.4shared.com>. Acesso em: 6 dez. 2008.

MORIN, Edgar. **Cultura de massa no século vinte**: o espírito do tempo. Rio de Janeiro: Forense, 1967.

MOYA, Álvaro. **A história da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

_____. Era uma vez um menino amarelo. In:_____(org.). **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. pp. 15-96.

PALAHNIUK, Chuck. **Clube da luta**. São Paulo: Nova Alexandria, 2000.

PASSETTI, Edson e **OLIVEIRA**, Salete. Foucault e o libertarismo. In: RAGO, Margareth & MARTINS, Adilton L. **Dossiê Foucault**, Campinas, n. 3, pp. 1-13, dez. 2006/mar. 2007.

_____. **Anarquismo e sociedade de controle**. São Paulo: Cortez, 2003.

PROUDHON, Pierre-Joseph. **Textos escolhidos**. Seleção Daniel Guérin. Porto Alegre: L&PM, 1980.

RAHDE, Maria Beatriz F. **Imagem**: estética moderna & pós moderna. Porto Alegre: EDPUCRS, 2000.

SOARES, Jô. Os dilemas do Fantasma e do Capitão América. In: MOYA, Álvaro (org.). **Shazam!** 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977. pp. 97-102.

VERGUEIRO, Valdomiro (org.). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.

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

- Quadrinhos:

ALMANAQUE do Capitão América. São Paulo: Abril, n. 79, 1985.

DIGGLE, Andy & BRECCIA, Enrique. **Mostro do pântano**: semente ruim. São Paulo: Devir, 2006.

EISNER, Will. **Um contrato com Deus** e outras histórias do cortiço. São Paulo: Brasiliense, 1998.

ENCICLOPÉDIA Marvel. São Paulo: Panine, 2005.

GRANT, Alan & BREYFOGLE, Norm. **Batman**. São Paulo: Abril, n. 11, 1990.
KUPER, Peter. **The System**. USA: DC Comics, n. 1, 1996.

LLOYD, David. **São Paulo**. Prefácio de Nicolau Sevcenko. Rio de Janeiro: Casa 21, 2007.

MCFARLANE, Todd & MOORE, Alan. **Spawn**: no paraíso (tudo está bem). São Paulo: Abril Jovem, n. 8, 1996.

_____. **Spawn**: questões (parte I). São Paulo: Abril Jovem, n. 1, 1996.

MILLER, Frank & MAZZUCCHELLI, David. **Batman**: ano um. São Paulo: Abril, 2002.

_____ & VARLEY, Lynn. **Os 300 de Esparta**. São Paulo: Abril, n. 5, 1999.

_____. **Sin City**: cidade do pecado. Rio de Janeiro: Globo, 1996.

_____; JANSON, Klaus & VARLEY, Lynn. **Batman**: cavaleiro das trevas. São Paulo: Abril, v. 1, n. 1, 1997.

MOORE, Alan & LIODY, David. **V de Vingança**. São Paulo: Panini, 2005.

_____ & BOLLAND, Brain. **Batman**: a piada mortal. São Paulo: Abril, 1999.

MORRISON, Grant & MCKEAN, Dave. **Batman**: asilo Arkhan. São Paulo: Abril, 1990.

OUTCAULT, Richard Felton. The Yellow Kid: and his new phonograph. **New York Journal**, Nova York, 25 out. 1896.

REVISTA Nektar. Uberlândia: Gráfica Brasil, n. 1, fev.1999.

STEVENS, Dave. **Rocketeer**. São Paulo: Abril, 1989.

- Filmografia:

A LIGA extraordinária. Direção: Stephen Norrington. Estados Unidos da América: 20th Century Fox, 2003. 1DVD (110 min.), NTSC, son., color.

CLUBE da luta. Direção: David Fincher. Estados Unidos da América: 20th Century Fox, 1999. 1DVD (139 min.), NTSC, son., color..

CONSTANTINE. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos da América: 20th Warner Bros, 2005. 1DVD (121 min.), NTSC, son., color.

Desenho animado. **The Simpsons**: Husbands and Knives. Emissora: 20th Century Fox Television, 18 nov. 2007. Programa de televisão.

DO INFERNO. Direção: Albert Hughes e Allen Hughes. Estados Unidos da América: 20th Century Fox, 2001. 1DVD (137 min.), NTSC, son., color.

KILL bill: volume 2. Direção: Quentin Tarantino. Estados Unidos da América: Miramax Films, 2004. 1DVD (136 min.), NTSC, son., color e p&b.

O CONDE de monte cristo. Direção: David Greene. Inglaterra: Classicline, 1975. 1DVD (98 min.), NTSC, son., p&b.

OS EDUKADORES. Direção: Hans Weingartner. Alemanha/Áustria: Videofilmes, 2004. 1DVD (127 min.), NTSC, son., color.

V de vingança. Direção: James McTeigue. Estados Unidos da América/Alemanha: Warner Bros, 2006. 1DVD (132 minutos), NTSC, son., color.

- Músicas:

GAROTOS Podres. Anarquia Oi! In:_____. **Rock de subúrbio**: live! São Paulo: Voice Music, 1995. 1CD, faixa 7 (2:37 min.).

POP Will Eat Itself. Can u dig it? In:_____. **Can u dig it?** Londres: RCA, 1989. 1CD, faixa 1 (3:15 min.).

SEX Pistols. Anarchy in the UK. In:_____. **Spunk**. São Paulo: Century Media, 2006. 1CD, faixa 13 (4:00 min.).

- Fontes:

BOSCOV, Isabela. B de Bobagem: Com V de Vingança, os irmãos Wachowski ilustram a ignorância que a cultura pop cultiva sobre o "sistema". **Revista Veja,** São Paulo, 5 abr. 2006. Cinema. Disponível em: <http://veja.abril.com.br/050406/p_126.html>. Acesso em: 24 nov. 2008.

LEAL FILHO, Laurindo Lalo. De Bonner Para Homer. **Observatório da Imprensa**, São Paulo, 6 dez. 2005. Disponível em: <http://observatorio.ultimosegundo.ig.com.br/artigos.asp?cod=358ASP010>. Acesso em: 22 set. 2008.

HUGO: Hugo Award Winners from the 1980s. **Hugo**. Disponível em: <http://dpsinfo.com/awardweb/hugos/80s.html>. Acesso em: 22 set. 2008.

TIME: all-time 100 novel. **Revista Time**. Disponível em: <http://www.time.com/time/2005/100books/the_complete_list.html>. Acesso em: 22 set. 2008.

ANEXO

Carta de Valerie

Carta reescrita na integra, devido à dificuldade de ler durante a obra, pois esta junta com outros diálogos, além de algumas palavras ficarem embaralhadas nas imagens e nos quadros:

> Eu não sei quem você é. Por favor acredite. Não há como convencê-lo que isto não é um truque mas não me importa. Eu sou eu e não sei quem você é, mas eu te amo. Tenho um lápis, bem pequenininho, que eles não encontraram. Sou uma mulher. Escondi dentro de mim. Talvez não possa escrever de novo, por isso, esta será uma carta muito longa sobre minha vida. É a única biografia que vou escrever e, oh, Deus, estou escrevendo num papel higiênico.
> Eu Nasci em Nottingham. Em 1957. Chovia um bocado. Passei no teste de avaliação e fui pra uma escola feminina. Eu queria ser atriz. Conheci minha primeira namorada na escola. Seu nome era Sara. Tinha quatorze anos e eu, quinze. Nós duas estávamos na classe da Srta. Watson. Suas mãos... eram lindas. Na aula de biologia, contemplando o feto de coelho no jarro de picles. Fiquei ouvindo a Sra. Hiro dizer que isso era uma fase da adolescência que as pessoas superam. A Sara superou. Eu, não. Em 1976, parei de fingir e levei uma namorada, Christine, pra conhecer meus pais. Uma semana depois, fui para Londres e me matriculei na escola dramática. Mamãe disse que parti o coração dela.
> Mas minha integridade era mais importante. Isso é egoísmo? Pode não ser muito, mas é tudo que nós resta aqui. São nossos últimos centímetro mas, neles, nós somos **livres**. Londres. Eu era feliz em Londres. Em 1981, interpretei Dandini em Cinderela. Meu primeiro trabalho profissional. O mundo era estranho, farfalhante e conturbado, com platéias invisíveis por trás das luzes quentes e ofegante glamour. Era excitante e, ao mesmo tempo, solitário. À noite, eu ia ao Gatewars ou outras casas noturnas, mas eu era bem retraída e não me misturava facilmente. Eu via de tudo, mas nunca me sentia confortável. Lá havia muitos que só queriam ser gays. Era a vida deles. Sua ambição. Era só disso que falavam e eu queria mais do que aquilo.
> O trabalho evoluiu. Consegui pequenos papeis em alguns filmes. Depois maiores. Em 1986, participei do **As Dunas de Sal**. Ganhou todos os prêmios. Mas não o público. Conheci Ruth trabalhando nele. Nós nos amávamos. Fomos morar juntas. No dia dos namorados ela me mandava rosas. E, Deus, tínhamos tanto. Foram os três melhores anos da minha vida. Em 1988. Houve a guerra. Depois disso, não houve mais rosas. Pra ninguém.
> Em 1992, depois que tomaram o poder, começaram a prender os homossexuais. Levaram Ruth enquanto ela procurava comida. Por que eles tem tanto medo de nos? Queimaram Ruth com pontas de cigarros e Forçaram a coitadinha a dar nomes. Ela assinou uma declaração que foi seduzida por mim. Eu não a culpei.. Mas ela sim. Ruth se matou em sua cela. Ela não pôde viver depois de me trair, após ceder aqueles últimos centímetros. Oh, Ruth.
> Eles vieram me buscar. Disseram que todos os meus filmes seriam queimados. Rasparam meu cabelo, meteram minha cabeça numa privada e fizeram piadas sobre lésbicas. Fui trazida pra cá e drogada. Não sinto mais minha língua e nem posso falar. A outra lésbica daqui, Rita, morreu duas semanas atrás. Acho que

vou morrer logo também. É estranho que minha vida possa acabar neste lugar horrível, mas, por três anos, eu recebi rosas e não tive de prestar contas a ninguém. Eu vou morrer aqui. Cada centímetro de mim morrerá.
Exceto um. Um só. É pequenino é frágil e é a única coisa no mundo que ainda vale a pena se ter. Não devemos jamais perdê-lo, vendê-lo ou entregá-lo. Não podemos deixar que alguém tire de nós. Não sei quem você é, se é homem ou mulher. Talvez eu nunca o veja, nem te abrace, nem bebamos juntos. Espero que consiga fugir daqui. Espero que o mundo mude, que as coisas melhorem, e que, um dia. As rosas voltem. Queria poder te beijar.
Valerie" (MOORE; LLOYD, 2006, p. 156-162).