

Universidade Federal de Juiz de Fora  
Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários

Lucas Fazola Miguel

**Ideias à prova de balas: diálogos entre quadrinhos e literatura em *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd**

JUIZ DE FORA  
2018

Lucas Fazola Miguel

**Ideias à prova de balas: diálogos entre quadrinhos e literatura em *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito para a conclusão do curso e a obtenção do título de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Anderson Pires da Silva

Juiz de Fora  
2018

Lucas Fazola Miguel

**Ideias à prova de balas: diálogos entre quadrinhos e literatura em *V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito para a conclusão do curso e a obtenção do título de Mestre em Letras.

Aprovado em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2018.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. Dr. Anderson Pires da Silva (Orientador)  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Dr. Gilvan Procópio Ribeiro  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Dr. Waldomiro de Castro Santos Vergueiro  
Universidade de São Paulo

---

Prof. Dr. Luiz Fernando Medeiros de Carvalho  
Universidade Federal de Juiz de Fora

---

Prof. Dr. Alex Sandro Martoni  
Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora

Dedico este trabalho aos meus pais, que com seu amor e sabedoria sempre me apoiaram em cada passo que dei, desde a mais tenra infância até chegarmos aos dias atuais.

Dedico à Isabella, minha namorada, amiga e companheira de vida, sem a qual eu certamente não teria conseguido chegar até aqui.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me abençoado ao longo dessa árdua caminhada sem me deixar esmorecer, e porque sem Ele eu nada seria. Como acredito que nenhum homem é uma ilha, devo neste momento agradecer às pessoas que de alguma forma me ajudaram nessa jornada.

Agradeço aos meus pais, Marquinhos e Dirce, por todo o amor e suporte oferecido, pelo constante cuidado comigo e por sempre acreditarem em mim. Sem vocês e sem seus ensinamentos ao longo da vida, eu não teria me tornado o homem que sou hoje.

Agradeço à minha namorada Isabella, pois desde que chegou em minha vida, em um cada vez mais longínquo 2014, contribuiu e contribui de maneira incomensurável para minha evolução pessoal e profissional, com seu amor e seu carinho, sempre me incentivando na carreira acadêmica, me auxiliando acreditando firmemente em meu sucesso, fazendo de mim um homem cada vez melhor e mais feliz. Como sempre faço questão de dizer, categoricamente, sem seu apoio, eu não teria chegado até aqui, meu amor.

Agradeço à minha irmã Camilla e ao meu cunhado Lucas Reis pelo suporte em oração, e por sempre torcerem por mim.

Agradeço aos meus amigos Dé, Cadu, Lucas Oliveira, Mariana, Thalita, Pedro, Ágata, Klinsman e Renan, pois cada um, em algum momento, me ajudou nessa caminhada, seja nos momentos de lazer, seja nos momentos de ansiedade ao longo do curso.

Agradeço ao meu orientador, Anderson Pires da Silva, por toda a atenção e o cuidado despendidos em minha orientação, sempre solícito mesmo nos pedidos de ajuda via mensagens durante a madrugada, e sempre demonstrando confiança em mim e no meu trabalho, direcionando-me para os melhores caminhos na pesquisa.

Agradeço também aos professores do corpo docente da Pós-Graduação em Estudos Literários por cada ensinamento transmitido, e em especial ao professor Gilvan Procópio Ribeiro, cujos apontamentos em muito acrescentaram na escrita dessa dissertação. O trabalho de vocês fez e faz de mim um pesquisador cada vez mais realizado, e me inspira a evoluir cada vez mais.

Enfim, deixo aqui a todos vocês meu muito obrigado, essa vitória é nossa.

*Tenho-vos dito isto, para que em mim  
tenhais paz; no mundo tereis aflições, mas  
tende bom ânimo, eu venci o mundo.*

*João 16:33*

*Todo mundo é especial, sem exceção. Todo  
mundo é herói, amante, tolo, vilão. Todos  
têm uma história pra contar.*

*Alan Moore*

*Mas em parte é apenas isto: se você vai ser  
humano, tem um monte de coisas no pacote.  
Olhos, um coração, dias e vida. Mas são os  
momentos que iluminam tudo. Os instantes  
em que você não nota que os está vivendo,  
são eles que fazem o resto valer a pena.*

*Neil Gaiman*

## RESUMO

Essa pesquisa propõe o estudo da história em quadrinhos *V de Vingança*, de autoria dos britânicos Alan Moore e David Lloyd, a partir da análise estrutural da linguagem do meio, bem como do cenário teórico no qual a obra se insere, para identificarmos o diálogo existente entre os quadrinhos e a literatura. Lançaremos o olhar para uma investigação do meio a partir de sua composição estrutural inerentemente híbrida, tendo como apoio teórico as proposições de Thierry Groensteen (2015) e Scott McCloud (2005), bem como realizaremos um apanhado histórico das histórias em quadrinhos, com o suporte de García (2012) e Campos (2015). Pretendemos observar, a partir de Linda Hutcheon (1991), Lyotard (2009) e Compagnon (1999), os pressupostos que compõem o cenário teórico pós-moderno com o qual *V de Vingança* dialoga, ressaltando sua narrativa intertextual e fragmentária, de modo a destacar a aproximação entre a obra de Moore e Lloyd com o romance pós-moderno *V.* (1988), de Thomas Pynchon. Ao realizarmos uma leitura analítica da história em quadrinhos, verificaremos o diálogo da mesma com as distopias modernas, como *1984* (2009) de George Orwell, sob o aporte teórico de Jacoby (2007), Kopp (2011) e Hilario (2013), de modo a evidenciarmos como o contato com a literatura corroborou para o amadurecimento do meio proporcionando novas possibilidades narrativas para os quadrinhos.

**Palavras Chave:** Alan Moore; David Lloyd; História em Quadrinhos; Pós-modernismo; Distopia; *V de Vingança*.

## ABSTRACT

This research proposes the study of the comic book *V for Vendetta*, written by the british Alan Moore and David Lloyd, from the structural analysis of the comic books language, as well as the analysis of the theoretical scenario in which the work is inserted, in order to identify the existence of a dialogue between comics and literature. The focus of this work is on the inherently hybrid structural creation of this language. The theoretical support are the proposals of Thierry Groensteen (2015) and Scott McCloud (2005). Furthermore we will make a historical catch of the comic books, with the support of García (2012) and Campos (2015). We intend to observe, from Linda Hutcheon (1991), Lyotard (2009) and Compagnon (1999), the assumptions that compose the postmodern theoretical scenario with which *V for Vendetta* dialogues, emphasizing its intertextual and fragmentary narrative, in order to highlight the approximation between the work of Moore and Lloyd with Thomas Pynchon's postmodern novel *V.* (1988). This analytical reading of comics will enable us to verify the dialogue of the comic books with the modern dystopias, such as *1984* (2009) by George Orwell, with the theoretical contribution of Jacoby (2007), Kopp (2011) and Hilario (2013), in order to show how the contact with a literature corroborated the ripening of the medium, providing new narrative possibilities for comics.

**Keywords:** Alan Moore; David Lloyd; Comics; Postmodernism; Dystopia; *V for Vendetta*.



## ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1: Primeiro quadro de <i>Histoire de Mr. Jabot</i> , por Rodolphe Töpffer. (CAMPOS, 2015, p. 93) .....	26
Figura 2: Surgimento do balão de fala nas histórias em quadrinhos, em <i>The Yellow Kid and His New Phonograph</i> , por Richard Outcault. (CAMPOS, 2015, p. 300).....	28
Figura 3: Interação entre V e Evey Hammond. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 27).....	36
Figura 4: Sequência de páginas de <i>V de Vingança</i> . (MOORE, LLOYD, 2012, p. 32-33) .....	41
Figura 5: Quadro da página 33 de <i>V de Vingança</i> . (MOORE, LLOYD, 2012, p. 33).....	44
Figura 6: V, com um exemplar do livro “V.”, de Thomas Pynchon, citando um trecho para Evey. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 66).....	50
Figura 7: Início do primeiro capítulo do Tomo Um. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 11) .....	59
Figura 8: Citação a “Sympathy for the devil”, da banda Rolling Stones. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 56) .....	62
Figura 9: Citação a Christopher Marlowe. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 46).....	63
Figura 10: O protagonista V, criado a partir de uma paródia do personagem histórico Guy Fawkes, conclui o intento daquele no qual é baseado, em um jogo magistral de intertextualidade paródica tipicamente pós-moderna. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 16) .....	65
Figura 11: Início da primeira página do capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 39) .....	70
Figura 12: Fluxo de pensamento do líder fascista Adam Susan, no princípio do capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 39).....	71
Figura 13: Simulacro de diálogo protagonizado pelo misterioso V para a Justiça, durante o capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 41).....	73
Figura 14: Parte final do diálogo simulado de V, no capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 43) .....	74
Figura 15: Final do capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 43) .....	75
Figura 16: Início do prelúdio “Este Vil Cabaré”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 91) .....	78
Figura 17: Constantine observando a eleição de Thatcher. (DELANO, RIDGWAY, 2011, p. 96) .....	84

Figura 18: Na estante, em primeiro plano, podemos localizar a presença de alguns livros famosos, dentre eles “Utopia”, de Thomas More. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 11).....	90
Figura 19: Diálogo entre Adam Susan e Eric Finch, sobre as consequências da ausência de Prothero. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 32).....	95
Figura 20: V contra Derek Almond, líder do Dedo. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 79) .	99
Figura 21: Eric Finch se deparando com a complexidade que se esconde por trás da aparentemente simples vingança de V. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 87) .....	100
Figura 22: Evey e Gordon, após fugirem da boate. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 132) .....	104
Figura 23: Evey encara a chuva, ao completar sua transformação. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 174) .....	107
Figura 24: Pichação no muro feita por uma adolescente, ao se dar conta de que não é mais vigiada. É o início da “Terra do Faça o que quiser” engendrada por V. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 191).....	110
Figura 25: Eric Finch em seu momento de transcendência. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 217) .....	113
Figura 26: V, após ser baleado por Finch, demonstrando para seu algoz que ele não é mais apenas um homem, mas sobretudo uma poderosa ideia. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 238) .....	115
Figura 27: Evey, se expressando para o corpo inerte de V, enquanto prepara seu funeral viking. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 262).....	117

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	12
<b>1. PARA UMA POÉTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS .....</b>	<b>20</b>
<b>1.1 Uma história dos quadrinhos.....</b>	<b>21</b>
1.1.1 Imagens e Ancestralidades.....	21
1.1.2 Töpffer e Outcault: arte, produto ou as duas coisas? .....	25
1.1.3 O advento do <i>comic book</i> e a invasão britânica .....	30
<b>1.2 Um olhar estrutural sobre os Quadrinhos.....</b>	<b>34</b>
1.2.1 Quadro e Requadro .....	34
1.2.2 A sarjeta.....	40
1.2.3 O recurso textual nos Quadrinhos .....	42
<b>1.3 Perspectivas e resoluções.....</b>	<b>46</b>
<b>2. REPRESENTAÇÕES DE UM CENÁRIO TEÓRICO: V DE VINGANÇA E O PÓS-MODERNISMO .....</b>	<b>49</b>
2.1 Sobre crises, verdades e narrativas.....	52
2.2 Postulações sobre a ficção e o escritor pós-modernos.....	55
2.3 Cultura(s) e Narrativa(s) .....	60
2.4 Hiper & Inter: A textualidade em <i>V de Vingança</i> .....	65
2.5 Possibilidades de leitura hipertextual nas Histórias em Quadrinhos ...	69
2.6 Apontamentos e reflexões .....	80
<b>3. LEITURAS POSSÍVEIS SOBRE V DE VINGANÇA.....</b>	<b>83</b>
3.1 O contexto de uma Vendeta.....	83
3.2 O olhar distópico: Aproximações entre literatura e quadrinhos .....	86
3.3 Olá, Voz do Destino: Uma leitura de <i>V de Vingança</i> .....	92
3.3.1 Tomo Um: A Europa depois do Reino .....	92
3.3.2 Tomo Dois: Este Vil Cabaré.....	101

3.3.3 Tomo Três: A terra do faça o que quiser .....	109
3.3.4 Para além de Guy Fawkes: Ponderações sobre <i>V de Vingança</i> .....	118
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>122</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>126</b>

## INTRODUÇÃO

A dissertação aqui apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da Faculdade de Letras, da Universidade Federal de Juiz de Fora, nasceu a partir de minhas inquietudes, ainda na graduação, acerca das perspectivas de pesquisa das histórias em quadrinhos dentro da área da Literatura. A ideia de trabalhar com o meio na pós-graduação surgiu a partir de uma oficina sobre o tema, ministrada pelo Prof. Dr. Anderson Pires da Silva, que orienta a presente pesquisa. A partir do estímulo do mesmo, e da percepção de que seria possível realizar um trabalho relevante sobre quadrinhos, tornou-se inevitável a obra a ser escolhida.

Dessa forma, o presente trabalho se propõe a lançar o olhar para a história em quadrinhos *V de Vingança* (2012), de autoria dos britânicos Alan Moore e David Lloyd, e seus possíveis diálogos com a literatura. A escolha pela análise da obra em questão se justifica pelo caráter paradigmático desta, que explorou de forma visceral a linguagem inerentemente híbrida e intertextual das histórias em quadrinhos, e estabeleceu novos caminhos pelos quais a narrativa gráfica poderia se desenvolver, a partir de um diálogo maior com a literatura. Alan Moore e David Lloyd romperam com as estruturas pré-estabelecidas do meio, ao diluírem as barreiras entre os variados níveis de cultura, tanto na concepção visual quanto na abordagem literária da obra.

Valendo-se de um cenário distópico, os autores puderam conceber um futuro apocalíptico e nele expor suas angústias enquanto indivíduos inseridos em uma sociedade pós-industrial, que vivia sob a constante tensão da guerra fria e da ameaça sempre presente do fascismo. Em um ambiente pessimista e sombrio, Alan Moore e David Lloyd elaboraram uma história em quadrinhos dividida em três tomos complementares entre si, construindo sua narrativa a partir da mescla de influências que vão desde as distopias modernas de George Orwell e Aldous Huxley, as ficções *pulp* do começo do século XX, as histórias clássicas dos romances policiais, a arte visual em alto contraste que em muito lembra os filmes *noir* até, sobretudo, a estrutura formal da obra de estreia do norte-americano Thomas Pynchon, o romance *V*, publicado em 1963.

Nessa colcha de retalhos de gêneros e estilos distintos, Moore e Lloyd estabelecem sua trama em constante descentralização, jogando a todo tempo com

as expectativas dos leitores e discutindo conceitos políticos e filosóficos através de personagens altamente complexos, como o terrorista V, a jovem Evey Hammond e o detetive Eric Finch. Em uma trama de pano de fundo distópico, essencialmente política, os autores britânicos formularam uma história em quadrinhos que transmite através de suas páginas o clima pessimista que pairava sobre a Inglaterra dos anos 1980, diante do governo conservador neoliberal de Margaret Thatcher, e se dispõe a funcionar como um alerta para os perigos advindos da intolerância e dos regimes totalitários, uma ameaça que ao longo da história da humanidade nunca foi de fato exterminada. Unânimes em sua reprovação ao comando da Dama de Ferro, os autores de quadrinhos ingleses nesse período se utilizaram da narrativa gráfica para exporem suas aflições com a crescente desigualdade social e econômica que assolava o país, e a obra aqui analisada é um exemplo de destaque desse movimento.

*V de Vingança* surge desse anseio por mudança nas estruturas da sociedade inglesa na qual os autores se encontravam, e seu discurso é tão poderoso que ressoa na contemporaneidade de maneira contumaz. Graças à adaptação cinematográfica da obra, lançada na primeira década dos anos 2000, popularizou-se a máscara de Guy Fawkes vestida por V, bem como suas ideias de cunho anarquista. Os movimentos *anti-establishment* ao redor do mundo se apropriaram desses elementos simbólicos e os ressignificaram, de modo que a máscara elaborada por David Lloyd para a história em quadrinhos tornou-se o rosto do grupo de hacktivistas mundialmente conhecidos como *Anonymous*, e ganhou terreno nas manifestações políticas ao redor do mundo, retomando o aspecto contestador que a obra em quadrinhos estabeleceu décadas antes, nos anos 1980.

Dado o inevitável recorte a ser realizado, esse processo de ressignificação de *V de Vingança* na contemporaneidade não faz parte do escopo analítico do presente trabalho, mas não deve ser ignorado quando refletimos acerca da relevância da obra. Os temas abarcados pela história em quadrinhos encontram paralelos na contemporaneidade tão eloquentes que a obra permanece atual, mesmo decorridos trinta anos de sua conclusão.

Assim como algumas outras manifestações artísticas, devemos destacar que nas histórias em quadrinhos existe sempre a possibilidade do trabalho compartilhado no processo criativo, de forma que a obrigatoriedade da figura clássica de um único

autor como o responsável exclusivo pela obra se dissipa e dá lugar a novas possibilidades de autoria. É salutar destacar que, ainda que a escrita de Alan Moore receba maior atenção em determinados pontos do trabalho, David Lloyd deve ser igualmente destacado como autor da obra, dado que o cerne das histórias em quadrinhos se estabelece a partir da hibridização entre imagens e palavras na constituição de um discurso coeso. A elaboração narrativa de *V de Vingança* é resultante dos esforços combinados tanto do escritor quanto do desenhista, configurando o quadrinho como uma leitura originada a partir de uma terceira camada que nem é literatura, nem é arte visual, mas um espécime narrativo híbrido influenciado por ambas as artes, cujo resultado final torna-se maior e mais complexo do que a simples soma das partes.

Através do jogo referencial perpetrado por Alan Moore e David Lloyd, *V de Vingança* se estabelece e se renova a cada (re)leitura, e através de sua obra, muito se pode discutir acerca dos limites – ou da ausência destes – para o desenvolvimento das histórias em quadrinhos na contemporaneidade. Moore e Lloyd estabelecem, através de sua escrita – verbal e imagética – e de sua bagagem cultural, um discurso de múltiplas vozes, distintas entre si, que se atravessam e se complementam, em um jogo tipicamente polifônico, de forma que seus personagens e sua trama possam ser lidos através de diversos olhares e sob diferentes níveis de sensibilidade. Tal esmero narrativo se destaca por ser empregado em uma história em quadrinhos, uma forma de arte desqualificada através dos anos por supostamente tratar-se de uma leitura fácil e descompromissada.

Dividimos a dissertação em três capítulos, reproduzindo em parte a estrutura narrativa de *V de Vingança*, que se formou, como supracitado, a partir de três tomos distintos e complementares. Em concordância com as ideias de Vergueiro (2017) acerca de uma configuração adequada para uma pesquisa sobre histórias em quadrinhos, dispensamos a utilização de anexos e priorizamos a utilização das figuras inseridas dentro do corpo do texto, de modo a traçar paralelos com a própria narrativa do meio.

Para uma compreensão ampla da obra, primeiramente falaremos sobre os quadrinhos propriamente ditos, de modo a compreendermos melhor o meio, seu contexto histórico e sua estruturação formal. Em seguida trataremos de observar a obra a partir do cenário teórico no qual é concebida, contextualizando-a dentro do

período no qual foi publicada, no século XX. Posteriormente, no último capítulo, empreenderemos uma leitura analítica de *V de Vingança*, considerando o contexto político no qual ela se insere e o gênero literário no qual se inspira, para então observarmos capítulo a capítulo o desenrolar da narrativa, destacando seu aspecto paradigmático dentro do meio.

No primeiro capítulo, faz-se necessário um trabalho inicial de análise das histórias em quadrinhos como um todo, de modo a ser realizada a contextualização histórica do meio, destacando os momentos-chave de sua origem, popularização, expansão e desenvolvimento, bem como o apontamento de suas características, da construção de sua linguagem e sintaxe próprias. Tal empreendimento não poderia ser realizado sem o suporte historiográfico de Rogério de Campos (2015), Santiago García (2012) e Scott McCloud (2005), bem como os apontamentos de Andraus (2006), Lovetro (2011), e Danner & Mazur (2014).

Dado que são profícuos os estudos semióticos e historiográficos já existentes sobre os quadrinhos, devemos destacar que o recorte aqui estabelecido nos leva a discorrer de forma concisa sobre a trajetória do meio ao longo dos anos, de maneira que temas como as relações do meio com o mercado, com os meios de comunicação de massa, bem como a influência mútua exercida entre quadrinhos e cinema não poderiam ser devidamente abordados no presente trabalho, sob risco de fugirmos do foco pretendido.

Tendo realizada a contextualização de caráter histórico, partiremos para uma análise de aspecto estrutural, observando os elementos que compõem as páginas de uma história em quadrinhos como o requadro, a sarjeta e o recurso textual, tornando possível a leitura a partir da composição das imagens com as palavras. Novamente, reiteramos que essa tentativa não se estabelece como definitiva nem absoluta, mas reflete uma bagagem analítica apreendida ao longo da pesquisa, a partir do aporte complementar de trabalhos teóricos de diversos autores como Umberto Eco (2011), Will Eisner (2010), Waldomiro Vergueiro (2014), Roland Barthes (1990) e, em maior escala, das perspectivas abordadas por Thierry Groensteen (2015) e novamente Scott McCloud (2005), de modo a buscarmos estabelecer uma poética dos quadrinhos.

No segundo capítulo, destacaremos o cenário teórico no qual a obra se insere. De forma preliminar, observamos a relação intertextual identificada entre *V*



*de Vingança* e o romance *V.* (1988), do norte-americano Thomas Pynchon. Nesse capítulo, o trabalho de Moore ganha maior destaque em detrimento ao de Lloyd, visto que as aproximações entre o escritor e Pynchon foram assumidas pelo próprio, em diversas oportunidades, inclusive em um apêndice escrito pelo próprio e inserido na edição brasileira da minissérie. Através da busca pelas referências críticas sobre a obra do autor norte-americano, evidenciou-se que ela é considerada por pesquisadores tais como Linda Hutcheon (1991), Antoine Compagnon (1999) e Douwe Fokkema (1986) como uma obra pós-moderna por excelência.

Esse segmento do trabalho prossegue com a apresentação de uma visão panorâmica do cenário que engloba o pós-modernismo, de modo a evidenciar o papel da ficção e do narrador em um horizonte literário típico das sociedades de consumo pós-industriais, que se estabeleceram no ocidente do pós-guerra no século XX. Questionando as metanarrativas, rompendo com a fronteira entre os níveis de cultura, o cenário pós-moderno angariou entusiastas e detratores em igual medida, influenciando campos dos mais variados como a arquitetura, a literatura e as artes visuais.

Faz-se necessário apontar que, ainda que o autor inglês não se intitule um escritor pós-moderno, suas influências, concepções de escrita e experimentações narrativas dialogam fortemente com esse cenário. Será realizada uma análise da obra de Moore, à luz de pressupostos estabelecidos por Hutcheon (1991), de modo a demarcar e evidenciar alguns pontos que possibilitam que a história em quadrinhos aqui analisada possa ser lida como uma obra pós-moderna, tais como: seu caráter inter e hipertextual, sua estrutura metalinguística, sua natureza fragmentária e irônica, a polifonia apresentada, bem como seu ecletismo e hibridismo, que resultam na diluição das barreiras entre a alta cultura e a cultura de massa.

A fim de apontarmos a escrita intertextual como uma característica assimilada em larga escala pela literatura pós-modernista, nos debruçaremos sobre as possibilidades de leitura hipertextual de um capítulo de *V de Vingança*, partindo das teorizações sobre o hipertexto existente em meio não-eletrônico. Para uma profunda compreensão do cenário teórico e das proposições defendidas neste capítulo, contaremos com um extenso aporte crítico, composto por Adorno (2012), Bakhtin (2013), Barthes (1987), Benjamin (2012), Canclini (1998), Chartier (2002), Hall

(2015), Huyssen (1992), Landow (2006), Lévy (1993, 1996), Lyotard (2009), Murray (2003), Perrone-Moysés (2016), Santiago (2002), Santos (1990) e Sevcenko (1995).

No terceiro capítulo, decorridas a análise estrutural do meio *história em quadrinho* e do cenário teórico no qual a obra se insere, objetivaremos a análise da estrutura narrativa de *V de Vingança*, conferindo destaque para sua concepção formal, para os elementos que compõem sua trama, bem como destacar a relevância da obra de Moore e Lloyd no cenário das histórias em quadrinhos norte-americanas dos anos oitenta, e seu posterior impacto nas décadas subsequentes.

Serão abordados cada um dos três tomos, capítulo a capítulo, de modo que, ao final da análise, possamos compreender em que medida a obra se distingue de seus pares e se estabelece como narrativa paradigmática dentro da curva evolutiva das histórias em quadrinhos, e em que medida ela dialoga com as narrativas distópicas da modernidade, como sobretudo *1984*, de George Orwell (2009), mas também *Admirável Mundo Novo*, de Aldous Huxley.

Reiteramos que o trabalho empreendido nesse capítulo final não se supõe absoluto nem pretende dar cabo da miríade de possibilidades e chaves de leitura existentes em *V de Vingança*, mas sim trabalhar de uma forma panorâmica sobre a história propriamente dita. Ainda que o processo seja decorrente do olhar específico do autor do trabalho sobre a narrativa da obra, serão utilizados como sustentação em alguns momentos os pressupostos teóricos e analíticos de Czizewski (2014), Kopp (2011), Santos (1995), Hilário (2013), Jacoby (2007), Booker (1994), Foucault (2014) e Millidge (2012).

No ambiente acadêmico, em especial a área de Letras, vale ressaltar, ainda são pouco numerosos os estudos acerca do alcance e do desenvolvimento das histórias em quadrinhos *per se* – enquanto modalidade artística que se vale de igual modo de elementos da literatura e das artes visuais –, em comparação com as dezenas de milhares de trabalhos realizados sobre literatura em prosa e poesia. Ganham destaque ao longo dos anos, contudo, pesquisas acerca das adaptações em quadrinhos de clássicos literários, ou da linguagem quadrinística como instrumento de ensino de determinada competência. A abordagem aqui defendida e realizada faz-se necessária no estudo da narrativa gráfica, de modo que se junte aos trabalhos que a precedem e auxilie na abertura de caminhos e na oferta de aporte teórico para as próximas gerações de pesquisadores que queiram se enveredar pelo

ramo da análise das histórias em quadrinhos, visando a consolidação de uma fortuna crítica e uma poética da narrativa gráfica no ambiente acadêmico brasileiro. O trabalho aqui realizado busca, dessa forma, ampliar o leque de possibilidades de estudo acerca do meio, de modo que seja possível enxergar os quadrinhos de forma independente das modalidades das quais se apropria e de cujos valores se intercambia.

A relativa escassez dessa linha de pesquisa no âmbito da área de Letras causa estranheza na medida em que a produção de quadrinhos se intensificou com o passar dos anos no Brasil e no mundo, e a popularização dos meios de comunicação facilitou a divulgação, concepção e distribuição, movimentando o mercado e conferindo às narrativas gráficas espaços consideráveis nas livrarias e *megastores* virtuais ao redor do mundo. Ao longo de meu percurso no mestrado, pude entrar em contato com o núcleo de pesquisa do *Observatório de Histórias em Quadrinhos* da Escola de Comunicação e Artes da USP, e a participação em seus eventos em muito me enriqueceu enquanto pesquisador. A percepção de que a área de pesquisa sobre quadrinhos encontra-se em franca expansão ao longo do país me motiva a prosseguir, cada vez mais certo de que muito ainda temos a descobrir sobre o meio, e que no campo da Letras muito terreno ainda está por ser desbravado.

O hibridismo inerente à narrativa gráfica, proveniente da junção de palavras e imagens em um discurso interligado e coeso, se configurou em uma armadilha teórica para os pesquisadores ao longo dos anos, não sendo raras as pesquisas que se dedicavam a encaixar as histórias em quadrinhos – em busca de legitimação acadêmica – ora no campo das letras, ora no campo das artes visuais, sem a compreensão de que o meio não fixa residência em nenhum desses dois campos, mas perpassa-os e transcende-os de múltiplas formas, criando uma sintaxe e uma linguagem próprias.

O presente estudo se propõe a contribuir para essa discussão, a fim de analisar *V de Vingança* e através dessa pesquisa estabelecer um maior escopo analítico sobre as histórias em quadrinhos, a partir de uma perspectiva teórica e transdisciplinar. De igual modo, o trabalho também se objetiva a lançar o olhar para o cenário do pós-modernismo, polêmico, paradoxal e transitório, que influenciou a produção cultural da civilização ocidental do pós-guerra, bem como a traçar uma

leitura analítica de uma história em quadrinhos paradigmática dentro do meio, responsável por traçar não apenas um grande salto evolutivo em relação ao material que a precede dentro do segmento dos quadrinhos, mas também por trabalhar de forma paródica e intertextual um debate político cada vez mais atual.

Dessa forma, a presente pesquisa se dispõe a não apenas discorrer sobre uma obra em quadrinhos específica, mas a traçar um contexto teórico e estrutural do meio, de modo a não se fechar em si, mas se valer de seu ineditismo para estabelecer-se de igual maneira como um ponto de contato entre pesquisadores e educadores com o meio, demonstrando que as histórias em quadrinhos, passo a passo, têm deixado para trás o estigma de arte inferior estilisticamente e infantilizada, que por tantos anos as caracterizou, e seguem crescendo firmemente rumo à maturidade e independência enquanto meio.

## 1. PARA UMA POÉTICA DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Nesse primeiro capítulo, nos dispomos a lançar o olhar para os momentos-chave do percurso das histórias em quadrinhos ao longo do tempo, bem como a analisar estruturalmente as características do meio e seus elementos formais, que o tornam um solo fértil, com muito terreno ainda a ser explorado.

O recorte temporal a ser empregado na demarcação dos marcos históricos dar-se-á de modo a expor de maneira ágil e concisa os passos dados pelos quadrinhos no decurso de sua evolução através dos anos. No subcapítulo *Imagens e Ancestralidades*, nos aprofundaremos nessa perspectiva, ao passo que a estrutura que compõe o sistema narrativo das histórias em quadrinhos será um ponto relevante a ser abordado no subcapítulo *Um olhar estrutural sobre os Quadrinhos*, quando serão destacados elementos fundamentais da linguagem quadrinística, tais como o requadro, a sarjeta, o balão de fala, entre outros conceitos que compõem uma poética da narrativa inerentemente híbrida dos quadrinhos. Por fim, no subcapítulo *Perspectivas e resoluções*, pontuaremos questões pertinentes do estudo aqui empreendido, com base nas reflexões realizadas ao longo do capítulo como um todo.

Sendo uma linguagem com grande potencial artístico, estabelecida – da forma como conhecemos nos dias atuais – a partir do final do século XIX, popularizada no decorrer do século XX e persistindo em franco desenvolvimento no século XXI, faz-se necessário esse trabalho revisional histórico e estrutural, a fim de melhor compreendermos o meio do qual se origina *V de Vingança* (2012), a obra aqui analisada.

É válido ressaltar que muitas pesquisas acadêmicas de cunho historiográfico já foram realizadas acerca das origens das histórias em quadrinhos, e não é um objetivo desta pesquisa suplantarmos todo esse trabalho de aporte histórico já levantado por pesquisadores ao redor do mundo. Nos interessa, com a contextualização a seguir, sedimentar o caminho a ser percorrido em nossa pesquisa, bem como esboçar um panorama geral das histórias em quadrinhos e de tudo que a envolvem.

## 1.1 Uma história dos quadrinhos

É um ponto de intenso debate dentro da pesquisa acadêmica das histórias em quadrinhos, a definição sobre o processo de surgimento desse meio, e tal celeuma se explica pela existência de duas grandes perspectivas históricas. Dentre os nomes proeminentes desse campo, temos aqueles que enxergam nos grandes monumentos e relíquias históricas evidências cabais de uma relação direta de identificação com as histórias em quadrinhos, como o norte-americano Scott McCloud (2005, p. 10-15), enquanto temos outros tantos, como o espanhol Santiago García (2012, p. 41-44) que veem nestes mesmos objetos elementos narrativos que de fato antecedem a linguagem dos quadrinhos, mas que o meio em si, só viria a ser fundado séculos depois, após o advento da imprensa.

São ainda mais acaloradas as discussões acerca da paternidade das histórias em quadrinhos modernas, havendo historiadores de um lado defendendo o suíço Rodolphe Töpffer como grande criador do meio, e do outro lado partidários do norte-americano Richard Outcault.

Estabelecido seu surgimento, os quadrinhos desde então em muito evoluíram, em termos de suporte, estrutura e densidade narrativa no relato continuado, e muito disso foi alcançado a partir do salto das tiras de jornais para as narrativas seriadas nas revistas em quadrinhos, formato consagrado do meio ao longo das décadas. Muito nos importa essa questão, dado que a partir dela tivemos o estabelecimento de toda uma tradição quadrinística devidamente estabelecida. Tais questões serão por nós pontuadas a seguir.

### 1.1.1 Imagens e Ancestralidades

A perspectiva defendida por García é a que melhor se encaixa com nosso entendimento do que são e o que não são as origens das histórias em quadrinhos, considerando que, ainda que seja um meio de relativamente pouco tempo de existência, a narrativa em quadrinhos bebe de diversas influências ao longo do desenvolvimento tanto da arte visual quanto da narrativa literária. Dessa forma, devemos observar a seguir alguns dos exemplos de elementos históricos que antecedem o surgimento de fato das histórias em quadrinhos.

Ao longo da história da humanidade, obras tais como as pré-históricas pinturas e gravuras rupestres, a Coluna de Trajano, a Tapeçaria de *Bayeux*, o teto da Capela Sistina, a Via-Sacra, a pintura egípcia e os códices astecas podem ser percebidos como precursores de uma narrativa pictórica e sequenciada. Tal aproximação é identificada ao constatar-se como a narrativa através de imagens sequenciais está presente no cotidiano da humanidade através dos séculos, ainda que um caminho muito grande tenha sido percorrido até chegarmos aos quadrinhos como conhecemos nos dias de hoje.

As histórias em quadrinhos, como compreendidas na contemporaneidade, datam do final do século XIX, mas a narrativa por intermédio de imagens acompanha a humanidade há milhares de anos. Gazy Andraus (2006, p. 6-7) aponta para as pinturas rupestres gravadas nas cavernas pelos homens primitivos como uma espécie de ancestral do meio, uma vez que se utiliza de imagens para narrar os acontecimentos vivenciados em um em um período que antecede a consolidação de um suporte escrito de comunicação. Dotadas de complexidade surpreendente para a época, tais registros históricos permitiram ao homem moderno descobrir hábitos da vida dos homens das cavernas, bem como identificar avanços no processo de desenvolvimento do ser humano em seus primórdios.

A Coluna de Trajano, cuja construção deu-se em 113 d.C, é um grande exemplo de monumento histórico que faz uso de imagens para estabelecer uma narrativa sequenciada, de modo que de acordo com Andrew Curry (2012) a leitura realizável da Coluna possa ser encarada de forma semelhante à leitura de uma tira em quadrinhos moderna. Erguida em Roma por ordem do Imperador Trajano, para comemorar a vitória do conflito contra os Dácios, a coluna conta com trinta metros de altura acrescidos de oito metros de pedestal, constituindo-se por dezenove blocos de mármore em um diâmetro de 3,7 metros. Ao longo da coluna foram gravadas, em baixo-relevo, figuras que narram repetidamente a história da vitória na guerra de Roma contra os Dácios. É interessante ressaltar que a construção conta com um grau elevado de elaboração, e faz parte dela um protótipo de um elemento que futuramente viria a se tornar fundamental na estrutura das histórias em

quadrinhos modernas, o requadro<sup>1</sup>, uma vez que o arquiteto Apolodoro de Damasco, elaborador do monumento, utilizou-se da representação de árvores para separar cada uma das figuras dispostas lado a lado ao longo da obra.

Entre 1070-1080 foi concebido, na França, um tapete de sessenta e oito metros de comprimento e meio metro de altura, cujo bordado se põe a narrar a conquista normanda da Inglaterra, destacadamente aquela que ficou conhecida como a *Batalha de Hastings*, realizada no ano de 1066. Seguindo o padrão de leitura convencionalizado no hemisfério ocidental, da esquerda para a direita, podemos observar com clareza os eventos da conquista dispostos, de acordo com McCloud (2005, p. 13), em ordem cronológica deliberada. Ainda de acordo com o autor, que assim como diversos historiadores enxerga tal obra como uma precursora da narrativa em quadrinhos, é válido destacar que a história narrada não apresenta requadros, mas divide suas cenas por assuntos específicos dentro dos eventos de batalha.

Elementos religiosos como os quadros presentes nas igrejas católicas que compõem a narrativa da Via-Crucis de Jesus Cristo, bem como o teto da Capela Sistina, pintado por Michelangelo, são outros exemplos de narrativas visuais elaboradas a partir de uma configuração sequencial, ao longo do desenvolvimento da humanidade, que precedem o surgimento dos quadrinhos. Compostos, desde o século XVI, por quatorze quadros que contam cada um dos momentos da Paixão de Cristo narrada na Bíblia, cada um deles costuma ser acompanhado de legendas que se relacionam com a representação imagética ali disposta. O teto da capela sistina, um marco na pintura renascentista e na história da arte como um todo, se estabelece em uma disposição incomum, porém deliberadamente estabelecida em torno de uma série de passagens bíblicas e elementos da doutrina católica.

No continente americano, temos os códices astecas, que se constituem em elementos essenciais para a compreensão dos aspectos culturais do povo asteca tanto da era pré-colombiana quanto do período colonial. Sua natureza predominantemente pictórica e sequencial nos leva a apontar para similaridades entre sua linguagem e a empregada futuramente nas histórias em quadrinhos.

---

<sup>1</sup> Veremos mais acerca do requadro, bem como dos demais componentes estruturais das histórias em quadrinhos, no subcapítulo 1.2, intitulado “Um olhar estrutural sobre os Quadrinhos”.



McCloud exemplifica essa aproximação através da observação de um códice pré-colombiano datado do século XII, que narra a história do herói político e militar “Oito-Cervos”, conhecido também como “Garras de Tigre” (2005, p. 10-11). Em uma ordem de leitura que parte da direita para a esquerda e em ziguezague, gravado em couro de veado curtido e fragmentado em 24 quadros sequenciais, uma história de conquista e dominação é narrada, em uma linguagem codificada através do suporte imagético.

Podemos observar, dessa forma, que ao longo dos séculos o relato pictórico se estabeleceu nas mais diversas localidades do hemisfério ocidental<sup>2</sup>, saindo das cavernas, passando pela Roma Antiga e surgindo até mesmo no continente americano, ainda antes da influência da colonização europeia. A predominância da imagem se explica, segundo o jornalista e cartunista brasileiro José Alberto Lovetro (2011, p.11), uma vez que “até o século XVII poucas pessoas eram alfabetizadas. Por isso, a imagem foi tão importante. Até um analfabeto consegue absorvê-la. Surdos-mudos entendem. Crianças entendem. Homens das cavernas entendiam”.

A invenção da imprensa por Gutemberg<sup>3</sup>, no século XV, é o ponto de partida para o surgimento das histórias em quadrinhos, de acordo com García (2012, p. 44), uma vez que a partir dela teve início uma série de transformações na civilização, dentre as quais o surgimento dos meios de comunicação de massa, através dos quais o quadrinho se popularizou para o mundo. Nesse período, tanto na França quanto na Grã-Bretanha e na Itália, se tornaram numerosas as publicações em folhas soltas, costumeiramente contendo propagandas políticas e religiosas, de cunho moralizador.

As séries de imagens narrativas se proliferaram em terreno europeu, e dentre elas podemos destacar as obras de William Hogarth, pintor e ilustrador inglês que, conforme salienta García (2012, p.44) não só antecipou alguns elementos da

---

<sup>2</sup> Não abordaremos a narrativa imagética do oriente, tampouco sua evolução até culminar no mangá, a fim de não perdermos o foco da análise aqui pretendida.

<sup>3</sup> Por volta de 1430, Johannes Gutenberg inventou a imprensa, um tipo de dispositivo técnico capaz de reproduzir palavras, frases, textos ou mesmo livros inteiros através de caracteres ou tipos móveis. A realização de Gutenberg foi responsável por uma mudança paradigmática na comunicação humana, uma vez que a partir dela possibilitou-se a produção massificada de livros, que até então eram produzidos de maneira artesanal (FERNANDES, Cláudio, 2017).

linguagem visual das histórias em quadrinhos como também contou com relativa difusão popular, concebendo protagonistas ao estilo daqueles que posteriormente se tornariam corriqueiros nas narrativas gráficas modernas. Hogarth, contudo, não presenciou o surgimento do meio, ainda que tenha sido uma das influências do que posteriormente viria a ser a narrativa em quadrinhos.

O hábito de contar histórias através de imagens acompanhou o homem desde seus primórdios, sobreviveu através dos séculos e chegou até um momento-chave da civilização moderna, a invenção da imprensa. Diante desse encontro, era questão de tempo para que os quadrinhos surgissem, até que, em meados do século XIX, Töpffer aconteceu.

### **1.1.2. Töpffer e Outcault: arte, produto ou as duas coisas?**

Rodolphe Töpffer, suíço nascido em Genebra no ano de 1799, foi um homem sobre o qual a obra de Hogarth em muito impactou. Professor universitário e crítico de arte respeitado, ele encontrou na obra do pintor e ilustrador inglês sua fonte de inspiração em busca de uma forma própria de narrar. Sem os dotes artísticos de Hogarth, Töpffer se dispôs a elaborar uma narrativa a partir de imagens mais simples e espontâneas, em relação às telas prenhes de detalhes do pintor inglês.

Ao intercambiar palavras e imagens em uma sequência deliberada e elaborar sua primeira narrativa em quadrinhos, *Les Amours de Mr. Vieux Bois*, o suíço Rodolphe Töpffer certamente não imaginava estar dando início a uma manifestação artística tão inovadora quanto as histórias em quadrinhos posteriormente viriam a se estabelecer. Santiago García acredita que o fator decisivo na obra de Töpffer, que o difere de tudo que havia sido produzido anteriormente, é sua “descoberta da capacidade narrativa inata do desenho” (GARCÍA, 2012, p. 55).

O autor, que não queria ser visto por seus pares como um “cartunista” (CAMPOS, 2015, p. 90), relutou durante certo tempo em publicar sua primeira narrativa em quadrinhos. Elaborada em 1827, *Les Amours de Mr. Vieux Bois* veio a ser publicada por Töpffer apenas dez anos depois (GARCÍA, 2012, p. 51), em 1837, por receio do mesmo de que a exposição de sua obra ao mundo abalasse seu status social de grande intelectual genebrino. Dessa forma, ainda que tenha sido sua primeira história, não foi sua primeira publicação em quadrinhos, uma vez que

*Histoire de Mr. Jabot* foi impressa pelo próprio Töpffer em 1833 através do método litográfico, sendo colocada à venda nas livrarias dois anos depois, em 1835 (GARCÍA, 2012, p. 52). É curioso observar que, ainda que tenha mantido aspirações de reconhecimento literário e acadêmico ao longo de sua carreira, hoje seu nome está marcado na história justamente por uma invenção despretensiosa, utilizada pelo próprio para divertimento de seus alunos, como pontua García (2012, p. 51).



**Figura 1: Primeiro quadro de *Histoire de Mr. Jabot*, por Rodolphe Töpffer. (CAMPOS, 2015, p. 93)**

Um homem pequeno-burguês, conservador e crítico contumaz do progresso, Töpffer era avesso às novidades, o que torna irônica e contraditória a constatação de que tenha sido ele a elaborar álbuns de histórias que mesclavam desenhos com textos de forma relacionada. Nas palavras de Rogério de Campos, “Töpffer é um antimoderno que, como outro antimoderno, Baudelaire, inaugura a modernidade” (2015, p.91). Acerca do suíço, o jornalista, editor de quadrinhos e pesquisador brasileiro destaca:

Apesar da sólida formação teórica e prática do desenho e pintura – seu pai foi um pintor de respeito, e o próprio Töpffer pensou seguir a carreira –, ele louva o gesto espontâneo, os desenhos das crianças, o rabisco nos muros, o traço que não pretende imitar o real, mas representar uma ideia. Assim Töpffer prefigura os surrealistas e muitos dos procedimentos da vanguarda do século XX. (CAMPOS, 2015, p. 91)

Crítico da cultura de massa, o suíço viu sua obra se expandir para além de seu controle, sendo reproduzida e copiada em países como a França, popularizando as histórias em quadrinhos ao longo da Europa e do outro lado do Atlântico, chegando poucos anos depois aos Estados Unidos, junto a diversos outros autores que surgiram a partir de sua criação. Podemos observar que Töpffer, ainda que a contragosto, “inventou os quadrinhos modernos” (CAMPOS, 2015, p. 91), e não havia nada mais que ele pudesse fazer para cortar as asas de sua potente invenção.

As páginas dominicais, contendo suplementos de textos, quadrinhos e caricaturas, oriundas do continente europeu, se popularizaram nos Estados Unidos na segunda metade do século XIX (GARCÍA, 2012, p. 59), tornando-se o melhor suporte para os quadrinhos americanos até então. Com a virada do século, o mercado jornalístico de Nova York se polarizou a partir dos embates comerciais entre os gigantes Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst, donos respectivamente do *New York World* e do *New York Journal*, e dessa disputa originaram-se as páginas dominicais em quadrinhos, que popularizaram o meio de forma até então jamais vista.

Uma explicação acerca do contexto de desenvolvimento dos *comics*<sup>4</sup> através dessas páginas, passando pelas tiras de jornal e de toda a estrutura montada de divulgação destas através do país, bem como das relações comerciais dentro das quais o quadrinho se desenvolveu, não caberia dentro do escopo de análise do presente trabalho, porém muito nos interessa falar sobre aqueles que se estabeleceram como elementos fundamentais no desenvolvimento dos quadrinhos como os conhecemos nos dias atuais: Richard Outcault e seu *Yellow Kid*.

O menino amarelo apareceu pela primeira vez em fevereiro de 1895, na página dominical do *New York World*, intitulada *Hogan's Alley*. A narrativa de seu criador, Richard Outcault, em muito referencia os quadros de William Hogarth, o mesmo que anteriormente influenciou o suíço Töpffer. Seus quadros narravam de forma dinâmica os bairros pobres da Nova York do final do século XIX, tal qual os quadros do ilustrador inglês o faziam em seu tempo. Controlar o olhar do leitor e conferir um centro para as imagens anárquicas ali representadas não eram intentos

---

<sup>4</sup> Termo pelo qual ficaram conhecidos os quadrinhos em inglês (GARCÍA, 2012, p. 31-32).

do desenhista norte-americano (CAMPOS, 2015, p. 293) em *Hogan's Alley*, de forma que toda a ordem de decodificação da imagem se encontrava a cargo do leitor.

O *Yellow Kid* de Outcault se destacou dentro dessa publicação, angariando enorme popularidade em sua época, ficando até mais famoso que a história de onde surgiu. Outcault se mostrava um ilustrador inquieto na busca por recursos narrativos em suas páginas no jornal, de forma que Rogério de Campos assegura que “se os quadrinhos não tivessem sido inventados antes, Richard Outcault os teria inventado em algum momento de 1896” (CAMPOS, 2015, p. 293).



Figura 2: Surgimento do balão de fala nas histórias em quadrinhos, em *The Yellow Kid and His New Phonograph*, por Richard Outcault. (CAMPOS, 2015, p. 300)

Os recursos até então imaginados haviam sido utilizados à exaustão pelo autor, até que em vinte e cinco de outubro de 1896, Outcault inseriu em uma tira aquele que García (2012, p. 74) considera o cavalo de batalha de todas as tentativas de definição das histórias em quadrinhos: o balão de diálogo. Na história, intitulada *The Yellow Kid and His New Phonograph*, o autor apresenta “um surpreendente humor metalinguístico, quase pós-moderno” (GARCÍA, 2012, p. 75) ao dispor em cinco desenhos sequenciais sem demarcação de requadros, um diálogo entre o menino amarelo e seu fonógrafo, que ao final se revela um papagaio preso dentro do aparelho.

As falas do menino – repletas de marcas de oralidade – eram representadas em sua icônica blusa amarela, enquanto as do fonógrafo/papagaio – elogios flagrantes ao próprio jornal em que a história foi impressa, em um interessante exercício de metalinguagem – saíam de um recurso até então inédito no meio: balões preenchidos com textos, indicando saírem de um interlocutor, contrariando o padrão anteriormente estabelecido por Töpffer, de textos paralelos às imagens. A invenção do balão de fala é tão importante para a linguagem do meio que sua aparição foi compreendida durante muitos anos como a ocasião em que se deu o surgimento dos quadrinhos (GARCÍA, 2012, p. 74).

A paternidade das histórias em quadrinhos, da forma como as conhecemos, é um assunto que causa discordância entre historiadores e pesquisadores do meio ao longo das décadas, e muito disso se dá por uma questão simples de perspectiva, visto que: em sua “origem europeia”, os quadrinhos surgiram como uma despreziosa manifestação artística que mesclava imagens e textos em uma estruturação coesa, e seu criador não se interessava pela massificação de sua invenção; já em sua “origem norte-americana”, os autores, influenciados pela invenção europeia, adicionaram elementos novos, como o balão de fala de Outcault, e inseriram aquela nova arte em um contexto de consumo, a partir da comercialização das histórias nos jornais da época, transformando a criação em produto. Essa questão salomônica, então, só encontra um fim quando as perspectivas de análise são devidamente ajustadas.

Satisfaz-nos, dessa forma, a distinção estabelecida ainda por García (2012) entre Töpffer como autor da linguagem dos quadrinhos e Outcault como criador do balão de fala e símbolo transformador do meio em produto a ser consumido pelas

massas, uma vez que a inserção das histórias em quadrinhos dentro de um ambiente mercadológico possibilitou o largo desenvolvimento da linguagem quadrinística, através da produção massificada, rompendo com limites anteriormente estabelecidos com o passar dos anos.

### 1.1.3 O advento do *comic book* e a invasão britânica

Nos Estados Unidos do início do século XX tivemos o crescimento do mercado tanto para tiras de humor quanto para as páginas dominicais, como o ousado trabalho *Little Nemo In Slumberland*, de Winsor McCay, que se consolidariam como material obrigatório para a compreensão do desenvolvimento do meio, influenciando em grande medida o que veio a seguir. A continuidade das histórias nas tiras de jornal se tornou, ao longo dos anos 1920, modelo de predominância dentro da produção de quadrinhos do país. A necessidade comercial de compilar materiais fechados levou o meio ao formato pelo qual ficaria mais conhecido nas décadas que se seguiriam: o *comic book*.

Tal suporte se estabeleceu através de revistas voltadas apenas para quadrinhos, de publicação periódica e cujas histórias se conectavam e se prolongavam, de modo que a leitura não tivesse de fato um final definitivo. A história se fechava ali, para iniciar outra na próxima edição. A busca pelo gênero de aventura nessas publicações “deriva naturalmente da própria mecânica da continuidade”, de acordo com García (2012, p. 105). Acerca dessas publicações, o pesquisador espanhol pontua que:

As séries de aventuras afastaram os quadrinhos da realidade cotidiana, da atualidade política e social, do costumismo e da família como tema e como público, e os orientaram para o consumo juvenil. Paradoxalmente, a mudança formal para um estilo representativo considerado de maior realismo implicará um maior grau de irrealidade do que aquele que podia ser encontrado nos quadrinhos quando a caricatura era o paradigma da representação hegemônica. (GARCÍA, 2012, p. 112)

Dentro dessa lógica, o *comic book* representava um novo passo rumo à evolução das histórias em quadrinhos, uma vez que lhes possibilitaria maior autonomia enquanto meio, não mais dependentes dos jornais e das páginas dominicais de outrora. Muito se poderia dizer acerca desse rico período na história do desenvolvimento dos quadrinhos, mas para fins de direcionamento dentro do

presente trabalho, focalizaremos em momentos específicos dessa evolução, que ressoam de maneira direta e indireta na pesquisa aqui realizada.

Um ponto a ser destacado é a popularização das ficções *pulp*<sup>5</sup>, que se enraizaram como “a primeira pedra na construção da subcultura do lazer” (GARCÍA, 2012, p. 114), fator essencial para a consolidação do formato estabelecido para os *comic books*. Outro elemento primordial para o meio, que modificou de maneira incomensurável o panorama dos quadrinhos na civilização ocidental, foi o Superman, de Jerry Siegel e Joe Shuster, publicado na revista *Action & Comics 1*, publicada pela editora *National Comics*, que posteriormente viria a se tornar a *DC Comics*.

O surgimento do Superman, representante máximo do *American Way of Life*, deu início a uma tradição cultural norte-americana, exportada para o mundo todo nos anos que se seguiram: o super-herói. Nenhum segmento dos quadrinhos modernos cresceu tanto quanto as histórias de super-heróis, de modo que estes se estabeleceram nas décadas seguintes como personagens multimídia, presentes nos quadrinhos, nos livros, no cinema, na TV e nos jogos eletrônicos, ou seja, se consolidaram em verdadeiras máquinas de fazer dinheiro, uma síntese perfeita do mercado do entretenimento norte-americano.

As publicações de heróis como *Superman*, *Batman*, *Homem-Aranha*, *X-Men* e seus pares se firmaram no mercado externo de maneira solidificada, de forma que os caminhos se inverteram: se anteriormente os europeus influenciaram a produção de quadrinhos norte-americanos, agora os produtos estadunidenses influenciavam jovens leitores de países na Europa, como a Inglaterra.

Na Europa, escolas sólidas de quadrinhos se consolidaram com o passar das décadas, cada qual curiosamente adotando um nome específico para se referir aos quadrinhos, como a *bande dessinée* franco-belga – que lançou autores como Jean Giraud/Moebius e Hergé – e o *fumetti* italiano – que teve como alguns de seus mais destacados artistas os inventivos Giovanni Luigi Bonelli e Hugo Pratt –.

---

<sup>5</sup> *Pulp* é o nome dado, a partir do início da década de 1900, às revistas feitas com papel barato, fabricado a partir de polpa de celulose. As *pulp fictions* se constituíam em uma espécie de entretenimento rápido, sem grandes pretensões artísticas. Embora muitos escritores respeitados tenham escrito para revistas *pulp*, estas se tornaram mais conhecidas por suas histórias sensacionalistas e capas apelativas (GARCÍA, 2012, p. 114).



Na Inglaterra o termo *comics* se estabeleceu, tal qual ocorreu nos Estados Unidos, e em solo britânico proliferaram-se histórias em quadrinhos dos mais variados tipos, tanto nas editoras de renome quanto no cenário underground. Contudo, o gênero mais popular no país eram as antologias de ficção científica, que após alguns anos fatalmente apresentaram sinais de esgotamento.

Quando parecia ser o fim do gênero nas produções em quadrinhos do país, surge a figura de Kevin Gosnell, então subdiretor de competições na IPC – *International Publishing Corporation* –, sugerindo uma nova antologia de ficção científica, de olho na estreia cinematográfica da *space opera Star Wars*, que estava para estrear no ano de 1977, e que prometia revitalizar o gênero (DANNER, MAZUR, 2014, p. 165-166).

A primeira edição da revista chegou às bancas ainda em 1977 e se consolidou em um grande sucesso editorial. Seu nome era *2000 A.D.*, e através dela muitos dos maiores nomes dos quadrinhos modernos adquiriram prestígio e respeitabilidade no mercado, como Grant Morrison, Neil Gaiman, e Alan Moore. Tais acontecimentos exemplificam um pouco acerca das complexas ligações entre arte e mercado, especialmente quando se tratam das histórias em quadrinhos na contemporaneidade. Moore posteriormente deixou a *2000 A.D.*, e se associou à revista *Warrior*, na qual publicou a primeira parte de *V de Vingança*, no início dos anos 80.

Diretamente dos Estados Unidos, a editora Karen Berger acompanhava o desenvolvimento das publicações de antologias inglesas de ficção científica, e rapidamente seu olhar se atentou para Alan Moore, a quem ela e seu editor, Len Wein, entregaram a revista do Monstro do Pântano, criação do próprio Wein, e que se converteu em sucesso de público e crítica, através da desconstrução e reinvenção do obscuro personagem.

O êxito de Moore contribuiu para uma movimentação profícua de criadores de quadrinhos britânicos como Grant Morrison, Jamie Delano, Neil Gaiman e Peter Milligan rumo ao mercado norte-americano, levados pela mesma Karen Berger até a *DC Comics*. Nomes como Dave Gibbons e Brian Bolland também foram recrutados, contudo, o interesse maior se encontrava de fato nos escritores. Sobre essa preponderância na busca por roteiristas de outra escola, pontuam os pesquisadores Alexander Danner e Dan Mazur:

Pela primeira vez, a própria escrita era vista como a força motriz da narrativa em quadrinhos, com ênfase não apenas no enredo, mas no tema coeso. Confrontos dramáticos podiam ocorrer na forma de debate filosófico no lugar de socos, com longas conversas sobre a natureza da vida, ou sonhos, ou o mundo místico consubstanciado em uma mitologia convincente. (DANNER; MAZUR, 2014, p. 175)

Essa migração dos autores modificou o panorama dos quadrinhos *mainstream*<sup>6</sup>, uma vez que o processo de formação de sensibilidade dos escritores oriundos da Inglaterra em muito se diferia do processo pelo qual passaram os autores norte-americanos. Tratava-se de uma associação lucrativa para todas as partes, uma vez que os leitores tinham acesso a materiais nunca antes imaginados, os autores dos dois países tinham maiores contatos uns com os outros e as vendas das edições satisfaziam cada vez mais aos editores. Após períodos marcantes dentro do mercado norte-americano de quadrinhos *mainstream*, como a Era de Ouro, o advento do *Comics Code Authority*<sup>7</sup> e a Era de Prata, deu-se então aquele que foi o grande salto qualitativo do meio na contemporaneidade: a invasão britânica.

Danner e Mazur (2014, p. 176) destacam que Moore pode ser visto como o principal expoente da ascendência do escritor dentro do cenário dos quadrinhos de massa, e tal afirmação dialoga com o intuito dessa pesquisa, que visa analisar *V de Vingança*, uma de suas primeiras obras de maior circulação. Tendo sido contextualizada toda a trajetória das histórias em quadrinhos desde seus ancestrais na antiguidade até a contemporaneidade, partiremos agora para uma reflexão de caráter formal do meio.

---

<sup>6</sup> Utilizamos nessa pesquisa o termo *mainstream* para nos referirmos aos quadrinhos de super-heróis, em especial os pertencentes aos dois grandes conglomerados editoriais que se estabeleceram nos EUA, Marvel e DC Comics.

<sup>7</sup> Código de autocensura imposto pela *Comics Magazine Association of America*, associação criada por editores de quadrinhos como Bill Gaines e Phill Keenan, entre outros, após campanhas de difamação e denúncias públicas do psiquiatra Fredric Wertham sobre uma possível relação entre histórias em quadrinhos e delinquência juvenil, o que levou a uma incômoda investigação do Senado norte-americano, que deixou os quadrinhos sob os holofotes de uma forma não muito positiva, e acarretou em restrições criativas, de modo a uma valorização dos padrões morais vigentes na sociedade (GARCÍA, 2012, p. 150-156).

## 1.2 Um olhar estrutural sobre os Quadrinhos

A linguagem empregada nas histórias em quadrinhos em muito se modificou desde a publicação da primeira tira de Töpffer, em 1833, e sua evolução perdura até os dias de hoje. Nas histórias do suíço o texto que acompanhava as imagens era disposto abaixo destas, ao passo que anos depois Outcault viria a inserir o elemento que melhor simboliza as histórias em quadrinhos perante o público em geral: o balão de fala. Porém, engana-se quem acredita que a invenção desse recurso representou o final da evolução do meio enquanto linguagem, uma vez que é uma característica dos quadrinhos a renovação de recursos, verbais e visuais, com o passar do tempo e com a maior facilidade de acesso às mais diversas referências culturais.

Para uma ampla compreensão das histórias em quadrinhos, consideramos necessário o entendimento de sua estrutura formal, o que nos leva a tratar delas como linguagem, ou seja, nas palavras de Groensteen (2015, p.10), “como um conjunto original de mecanismos produtores de sentido”. Por se tratar de uma combinação resultante de essencialmente duas formas expressivas com seus próprios códigos, que se fundem elaborando uma nova codificação, defendemos que a compreensão dos quadrinhos deve ser realizada a níveis de sistema.

Dessa forma, debruçemo-nos sobre os elementos formais que compõem a estrutura formal do meio, através de exemplos extraídos de *V de Vingança*, obra de Alan Moore e David Lloyd, de modo a identificarmos uma poética das histórias em quadrinhos.

### 1.2.1 Quadro e Requadro

Pensem em uma história em quadrinhos, e esforcemo-nos para identificar seus elementos fundamentais, analisando-os separadamente – ainda que estes se apresentem unidos na página – e encontraremos no *quadro* um componente basilar do sistema narrativo dos quadrinhos. É dentro dele que a ação é representada, literalmente enquadrada, e é a partir da sucessão de quadros em sequência que a percepção de movimento e de progressão da história é apreendida.

Faz-se necessária a identificação do quadro como unidade referencial, uma vez que nos dispomos a compreender a estrutura formal do meio. Em uma narrativa

em quadrinhos, a imagem exerce papel de maior relevância, uma vez que “a maior parte da produção de sentido ocorre através dela” (GROENSTEEN, 2015, p. 17), ainda que o texto conserve sua importância, mesmo quando não aparece na página finalizada e publicada.

McCloud (2005, p. 49) pontua que as imagens são informações recebidas – visto que ninguém precisa de uma educação formal para compreender a mensagem, que se faz compreender instantaneamente –, ao passo que a escrita é informação percebida – uma vez que é necessário conhecimento dos símbolos abstratos que compõem o alfabeto, para que esses símbolos abstratos sejam decodificados –. Tal proposição dialoga com a afirmação supracitada de Groensteen acerca da predominância das imagens em relação ao código textual, na composição de uma história em quadrinhos.

Em condições normais, o quadro se apresenta na página, de acordo com Groensteen (2015, p. 36), “como uma porção de espaços isolada por vazios e delimitada por um requadro que assegura sua integridade”. Em termos práticos, o requadro é a moldura do quadro, é o que confere limite para aquele fragmento de acontecimento a ser ali narrado. Na leitura de uma página de quadrinhos, cabe ao quadro a função de reter a atenção do leitor, contendo o ímpeto de seguir rapidamente em frente, em busca das caixas e balões de texto.

Existem três parâmetros a serem observados ao se investigar as propriedades de qualquer quadro, independente de seu conteúdo, e são eles: sua forma, área e posição. Essas definições de posicionamento e extensão do quadro na página, em uma disposição linear da narrativa, se relacionam diretamente com a fragmentação do espaço e com a divisão do tempo dentro da diegese, uma vez que a composição desses elementos deve corresponder a uma lógica espaço-temporal coerente dentro da história.



Figura 3: Interação entre V e Evey Hammond. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 27)

Vejamos a Figura 3, uma página extraída de *V de Vingança*, obra analisada na presente pesquisa, e façamos um exercício de imaginação: Ao trocarmos a

disposição e a ordem dos quadros ao longo da página para uma forma que não a escolhida pelos autores, a linearidade e a coesão desse sintagma visual seriam mantidas? Dificilmente.

Vale destacar que posteriormente veremos, no segundo capítulo, possibilidades de variações dentro da ordem composicional da sequência de quadros que prescindem da linearidade narrativa, contudo, para compreendermos uma poética das histórias em quadrinhos, devemos primeiramente ater-nos à estrutura rígida e convencional da narrativa gráfica, para posteriormente visualizarmos possíveis variações.

Umberto Eco (2011, p. 147) argumenta que as histórias em quadrinhos realizam uma espécie de continuidade ideal por meio de uma descontinuidade factual, de forma que a sequência de imagens congeladas em cada quadro da página se completa e ganha movimento através da ação do leitor, que compreende os quadros como contínuos, ainda que na página eles permaneçam fragmentados.

Scott McCloud (2005, p. 89) pontua que o quadrinho se constitui em um meio dependente de um só sentido, a visão, para identificar todos os demais sentidos em uma página. Através da visão lemos as onomatopeias e os balões de fala, que representam visualmente o som no suporte imagético, conferindo tridimensionalidade para a narrativa pictórica que se estabelece com a sequência dos quadros. Ainda que estejam em diversos casos separados por estreitos espaços em banco, os quadros podem ser vistos, como reitera Groensteen (2015, p. 41), como “fragmentos solidários de uma forma global”.

Ao observar a importância do quadro dentro da página de uma história em quadrinhos, o teórico belga estabelece como único fundamento ontológico do meio o princípio da *solidariedade icônica*, isto é, a conexão estabelecida por uma pluralidade de imagens solidárias (GROENSTEEN, 2015, p. 27) que compõem uma página permeada por representações pictóricas justapostas. Esse caráter solidário pode ser encontrado nas imagens sequenciais que, mesmo separadas ainda se sobredeterminam semântica e plasticamente, por apenas coexistirem em um mesmo ambiente, a página. Somente a partir da solidariedade icônica uma mensagem visual se faz assimilável em uma página de quadrinhos. O requadro de um quadro não se finda sem que se tenha em mente os quadros que o cercam, uma vez que se constitui em um elemento solidário dentro da página na qual está inserido.

É salutar destacarmos que o requadro nas histórias em quadrinhos apresenta seis funções, e são elas: fechamento, separação, ritmo, estrutura, expressão e indicador de leitura. Ao fechar o quadro, o requadro lhe proporciona uma forma determinada, definindo não apenas o que será visível ao leitor, mas sobretudo o que se ocultará por trás das linhas que limitam o espaço da imagem. É dentro dos quadros que a história de fato se desenvolve, é através da delimitação dos requadros que o momento narrado se encontra capturado pelo autor para ser entregue ao leitor, de modo que ele o decodifique e o compreenda de maneira sequenciada.

Fechar o quadro não é parar o desenho. A materialidade gráfica não pode fugir ou fluir para fora do requadro; não há necessidade, portanto, de contê-la por meios coercitivos. Fechar o quadro é fechar um fragmento de espaço-tempo que pertence à diegese, para significar sua coerência. (GROENSTEEN, 2015, p. 50)

Ao separar os quadros, o requadro exerce no quadrinho um papel análogo aos sinais de pontuação codificados na língua escrita, que recortam e fragmentam as unidades do texto, permitindo a compreensão do mesmo. Groensteen (2015, p. 54) ressalta que “o que separa dois quadros é nada menos que a tripla fronteira constituída pelo requadro do primeiro quadro, o branco inter-icônico e, por fim, o requadro do segundo quadro”, de modo que é através do vazio entre os requadros que enxergamos a função de separação sendo exercida por eles.

O “texto” quadrinístico se estabelece mediante um ritmo estabelecido pela sequência pré-determinada de requadros, conseguido através de estratégias como intervalos calculados entre as imagens, posicionamento de balões de fala, e da disposição descontínua, elíptica e agitada de cada quadro, que precipita a narrativa ao mesmo tempo em que a mantém. Acerca dessa função rítmica, Groensteen (2015, p. 55) pontua que “o requadro é o agente dessa dupla manobra de progressão/retenção”.

A estrutura espacial dos quadrinhos fica sob responsabilidade do requadro, que delimita o espaço a ser utilizado por cada quadro, de modo a influenciar a leitura a ser realizada de cada página. Tal movimentação de condução estrutural nos leva a concluir que “o [re]quadro é inseparável de duas tendências: a saturação ou a rarefação” (GROENSTEEN apud. DELEUZE, 2015, p. 56), uma vez que a utilização de mais ou menos requadros impacta diretamente na leitura da página.

O requadro possui a capacidade de expressar ideias através de sua formatação, tornando possível a demonstração de ironia, rigidez e diversas outras sensações, através da simples disposição dos quadros em relação com as imagens a serem representadas dentro de cada espaço ali disposto.

A última função do requadro a ser listada é a de indicador de leitura, e como exemplo dessa capacidade, podemos citar o trabalho primoroso de Alan Moore em parceria com Dave Gibbons na série *Watchmen*, de 1986. Através de seus nove quadros fixos por página, o leitor é direcionado a seguir a leitura na ordem estabelecida pelos quadros, de modo que o foco não se perca em meio às múltiplas possibilidades de leitura que uma página em quadrinhos pode conceber.

Acerca das funções do requadro listadas anteriormente, podemos refletir acerca de quais delas podem ser identificadas como específicas do ambiente das histórias em quadrinhos, e sobre isso, Groensteen pontua:

As funções de *separação* e de *ritmo* não podem existir sem que se cumpram duas condições: elas supõem uma pluralidade de requadros em situação de copresença dentro do mesmo suporte; demandam, além disso, que a sucessão desses requadros componha, se não uma narrativa, ao menos um discurso articulado. A função de *indicador de leitura*, por sua vez, vai além da função semiótica inerente do enquadramento, pois, dado que o quadro participa de um discurso sequencial, seu requadro não convida apenas à contemplação, mas propriamente a uma leitura. (GROENSTEEN, 2015, p. 65. Grifo nosso.)

Essas três funções se conectam com o supracitado princípio da solidariedade icônica proposto pelo teórico belga, de modo que podemos, sem maiores problemas, observar uma relação entre esses conceitos e a concepção prática da narrativa dos quadrinhos. Para tanto, voltemos à Figura 3: ao longo dos quatro primeiros quadros, vemos a aproximação de V até o cômodo onde Evey se encontra. Palavras não se fazem necessárias nessa sequência, uma vez que a narrativa visual possibilita a compreensão da ação. O quinto quadro insere a representação do elemento sonoro, em uma etapa da narrativa que a dimensão pictórica não conseguiria se fazer entender sem o apoio do elemento verbal. No último quadro da página, por exemplo, caso não estivessem presentes os balões de fala, e nos apoiássemos apenas na imagem, poderíamos facilmente interpretar que Evey estava com raiva de V, e não assumindo sua angústia com as tragédias de sua vida.



Dessa forma, podemos observar que Groensteen (2015, p. 117) é preciso quando afirma que “o sentido de um quadro pode ser informado e determinado tanto por aquilo que o precede quanto pelo que o segue”.

### 1.2.2. A sarjeta

A leitura de uma história em quadrinhos, como vimos, se estabelece através da cooperação constante do leitor para com a narrativa, uma vez que as imagens fixas em cada requadro da página não fornecem uma continuidade que se assemelha à realidade, como o fazem os filmes, de maneira que a história se apresenta para o leitor repleta de lacunas, de espaços vazios à espera de um sentido que apenas a leitura do quadrinho pode conferir. Esse espaço em branco que circunda os requadros é conhecido pelo nome de sarjeta, e é nesse limbo espacial que duas imagens distintas são compreendidas e transformadas em uma única ideia (McCLOUD, 2005, p. 66).

Acerca desse processo de fragmentação da narrativa através de quadros, Groensteen (2015, p. 19) pondera que “todo leitor de quadrinhos sabe que, a partir do momento em que se projeta na ficção (o universo diegético), ele esquece, até certo ponto, o caráter fragmentado e descontínuo da enunciação”. McCloud (2005, p. 67) argumenta que os quadros das histórias em quadrinhos fragmentam tempo e espaço, entregando ao leitor um ritmo recortado de momentos dissociados, contudo, através da leitura das imagens dispostas nos requadros torna-se possível a associação desses momentos entrecortados e a conversão destes em uma sequência compreensível de ação contínua e unificada.

O espaço em branco que denominamos como sarjeta exerce também a função de *silêncio* (GROENSTEEN, 2015, p. 69) entre os quadros da página, horizontal e verticalmente, bem como entre as páginas, ritmando a leitura de acordo com os intentos do(s) autor(es). O professor e pesquisador brasileiro Waldomiro Vergueiro (2014, p. 50) pontua que a leitura de uma página de quadrinhos se desenvolve através de “um complexo e instigante exercício de percepção, em que os detalhes interagem para compor uma unidade carregada de significados e sugestões”.

Retomemos a Figura 3, e observemos os três primeiros quadros da página, que narram uma sequência na qual o misterioso V abre uma porta e avista, de longe, Evey Hammond. Não temos uma real sequência que mostra a abertura da porta, mas somos levados a compreender que ela foi de fato aberta quando a mão do personagem a empurra no segundo quadro, ao passo que no terceiro vemos a mesma agora entreaberta. Tal sequência nos proporciona a noção do espaço no qual a ação se situa naquele instante – o esconderijo de V – e nos leva a ter uma ideia do tempo decorrido nesse ato do personagem, visto que o encontro entre Evey e V se dá logo nos dois quadros seguintes.

O espaço em que toda essa ação se desenrolou não é outro senão o espaço em branco entre os quadros, a sarjeta, e à capacidade de vincular e conferir sequencialidade aos quadros estáticos através da transição pela sarjeta, Scott McCloud (2005, p. 69) confere o nome de *conclusão*. Para compreendermos as possibilidades ofertadas pela sarjeta na composição narrativa, observemos com atenção as páginas 32 e 33, extraídas de *V de Vingança*.



Figura 4: Sequência de páginas de *V de Vingança*. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 32-33)

A Figura 4 está disposta em tamanho reduzido propositalmente, para que não nos prendamos aos balões de fala, mas atenhamo-nos à análise da disposição dos

quadros e das vinhetas nas duas páginas, a fim de percebermos que o último requadro da primeira página encerra a cena iniciada no primeiro, possibilitando que o primeiro quadro da página seguinte dê início a outra cena, em outro lugar e com outros personagens.

A forma como David Lloyd dispõe sua página dialoga com as proposições de Groensteen, no que se refere ao uso da sarjeta entrepáginas como corte de uma ação determinada.

Dado que o layout favorece a leitura ritmada com sua regularidade, o autor pode não explorar esse recurso e deixar que o efeito aconteça por si só; da mesma forma, ele pode usá-lo para organizar os incidentes de sua história. Diversos autores atêm-se ao nível da página, a qual utilizam como unidade narrativa, e fazem coincidir a mudança de página com mudança de lugar, de tempo ou de ação. (GROENSTEEN, 2015, p. 70)

Groensteen (2015, p. 121) postula que o *vazio* existente entre dois quadros não é o lugar de uma imagem virtual, mas sim o de uma articulação ideal, de uma conversão lógica de um segmento de enunciáveis, os quadros, em um enunciado singular e coerente, a narrativa. Dessa forma, podemos constatar que a sarjeta atua não somente conferindo sequencialidade para os quadros estáticos de uma página de quadrinhos, como também conduz o leitor na navegação entre os quadros e, por fim, entre as páginas.

### 1.2.3 O recurso textual nos Quadrinhos

Ainda que exista uma predominância da narrativa pictórica nas histórias em quadrinhos, o elemento textual se faz presente de maneira contundente, desde os instantes iniciais da produção da narrativa, mesmo quando o texto propriamente dito não se faz perceptível na superfície da página<sup>8</sup>.

Visualmente, o recurso textual é disposto de duas maneiras, na estrutura das histórias em quadrinhos: como espaço de fala – tais como o balão de fala, as caixas

---

<sup>8</sup> Não tratamos aqui das histórias em quadrinhos dispostas sem a utilização de balões de fala e/ou caixas de pensamento em sua totalidade, por isso reiteramos a existência de texto no período que antecede a representação pictórica, a elaboração do roteiro a ser narrado.

de texto recordatórios e de fluxo de pensamento dos personagens – bem como representação sonora dentro do suporte impresso – as onomatopeias<sup>9</sup>.

Os espaços de texto dentro da estrutura dos quadrinhos, sejam eles utilizados para recordatórios de um narrador ou para expor os pensamentos e falas de um personagem, fazem parte do espaço constitutivo das histórias em quadrinhos (GROENSTEEN, 2015, p. 75), da mesma forma que o fazem o quadro, o requadro, a sarjeta e a arte contida pelos elementos anteriores. Eisner (2010, p. 24) enxerga no balão um recurso extremo, uma vez que procura captar e tornar visível um elemento etéreo: o som.

O balão de fala na página de quadrinhos, estruturalmente, se condiciona a uma relação hierárquica lógica com o quadro, visto que a existência do primeiro se condiciona naturalmente pela do segundo. Acerca dessa relação, Groensteen reflete que:

Na hierarquia dos espaços, o balão está subordinado ao quadro pelo motivo de que o quadro pode fazer o papel de balão e porque o balão implica necessariamente um quadro. Mas esta subordinação leva a um segundo aspecto: no quadro, o balão conta como uma parcela, não se constitui como um todo; é apenas um subconjunto fechado, sendo o espaço restante dedicado, a princípio, ao desenho. (GROENSTEEN, 2015, p. 76)

É ponto pacífico que as palavras podem, melhor do que qualquer outro tipo de representação visual, complementar o “reino invisível dos sentidos e emoções” (MCCLLOUD, 2005, p. 135), uma vez que elas têm a capacidade de fazer de uma imagem que, em um primeiro momento apresenta neutralidade de significado, um sintagma verbo-visual repleto de significações. Vejamos o seguinte exemplo:

---

<sup>9</sup> Como David Lloyd optou pela não utilização de onomatopeias em V de Vingança, optamos por não estudar o recurso no presente trabalho, pois nos propusemos a analisar estruturalmente a linguagem quadrinística tendo como exemplos fragmentos da obra. Para não deixarmos o termo solto sem qualquer explicação, podemos tratar as onomatopeias como ferramentas dos quadrinhos utilizadas para emular sons que não sejam inerentes à comunicação humana, tais como barulhos de trovões, colisões, tiros, explosões, entre outros.



Figura 5: Quadro da página 33 de *V de Vingança*. (MOORE, LLOYD. 2012, p. 33)

A Figura 5 é um fragmento da página 33 de *V de Vingança*, sendo o quarto quadro da mesma, que aparece reduzida na Figura 4. Seu destaque se dá para observarmos no requadro como o balão de fala insere significações para imagens que aparentam relativa neutralidade. Acerca disso Groensteen (2015, p. 84) em muito acrescenta, quando lembra que em diversos casos o texto auxilia na redução da polissemia que é intrínseca a um gesto, uma expressão ou uma atitude. Sobre essa relação entre representações textuais e pictóricas, Roland Barthes postula que:

“A palavra e a imagem têm uma relação de complementaridade; as palavras são, então, fragmento de um sintagma mais geral, assim como as imagens, e a utilidade da mensagem é feita em um nível superior: o da história, o da anedota, o da diegese”. (BARTHES, 1990, p. 33-34)

Encontra-se na relação entre o balão e o quadro uma tensão flagrante, visto que o espaço construído a partir do desenho acaba sendo invadido pela inserção desse recurso que se atrita com a proposta de ilusão representativa buscada pelo artista ao conceber a imagem dentro do quadro. A presença do balão – e aí podemos associar também às demais caixas de textos – neutraliza a ambientação da narrativa, uma vez que ao ser inserido no quadro, esse elemento de suporte textual automaticamente suprime parte do que foi inicialmente representado.

A área destinada ao texto, cercada pela imagem, produz o que Groensteen (2015, p. 78) chama de *efeito de dissimulação*, uma consequência direta da tensão resultante dos elementos anteriormente citados. Da forma pela qual percebemos a imagem figurativa, o balão produz esse efeito. Para o teórico belga, a zona de imagem e a zona de texto funcionam nos quadrinhos como duas peças complementares de um quebra-cabeça, uma vez que o espaço reservado ao texto é um espaço retirado do desenho, porém situado sobre o mesmo plano (GROENSTEEN, 2015, p. 80).

Os balões de fala se referem sempre a algum falante dentro do quadro, conhecido ou não, de modo que mesmo quando sua presença não é explicitada fisicamente, o balão faça com que sua existência na cena possa ser identificada. Sobre essa relação entre enunciado e enunciador, Groensteen (2015, p. 84) pontua que a relação entre o locutor e aquilo que ele enuncia é tão forte que podemos falar em um binômio funcional, visto que essa estrutura bipolar em muito organiza as bases da leitura e da interpretação de uma história em quadrinhos. Sobre a significação da narrativa do meio, o teórico belga destaca:

Como toda obra narrativa (implantada no tempo), uma história em quadrinhos é regida pelo princípio da *différance*: sua significação só é construída por completo ao final da leitura – sendo que depois disso a interpretação é livre para aprofundar a busca do sentido, que não conhece limite definitivo. (GROENSTEEN, 2015, p. 118)

O ajuste na interpretação da imagem e do texto nas histórias em quadrinhos, para uma filtragem das diversas leituras possíveis, é um elemento essencial na produção de sentido. Groensteen (2015, p. 88) ressalta que o balão de fala é talvez o único elemento disposto na página sobre o qual se pode afirmar com certeza que o olhar do leitor se fixará, visto que ele funciona como uma âncora, como um ponto pelo qual não se consegue não passar. Dessa maneira, a leitura da página pode ser orientada não somente pela disposição dos quadros e das sarjetas, mas também pelo posicionamento dos balões, não como uma ferramenta coercitiva, mas como um indicativo visual de percurso.

### 1.3 Perspectivas e resoluções

Devemos pontuar que as histórias em quadrinhos não existiriam enquanto espécime narrativo se não reconhecessem que, ainda que seu processo de enunciação imagético seja descontínuo, sua estruturação narrativa gera uma totalidade compreensiva e sequenciada. A imagem dentro da história em quadrinhos, embora tenha seu sentido muitas vezes aberto quando vista isolada, encontra sua significação através da sequência, pontua Groensteen (2015, p. 121).

Compreendidos alguns dos elementos fundamentais da estrutura formal das histórias em quadrinhos, devemos ressaltar que tais conceitos e proposições aqui expostos podem e devem ser melhor destrinchados, contudo, na presente pesquisa, compete-nos direcionar esforços para a compreensão da narrativa em quadrinhos de Alan Moore e David Lloyd em *V de Vingança*, foco da pesquisa aqui realizada. Os elementos formais que compõem uma história em quadrinhos são continuamente ressignificados pelos autores ao longo dos anos, de modo que o estudo de caráter estrutural do meio encontra-se em constante atualização.

Ao longo das décadas, as histórias em quadrinhos foram vistas por grande parte da sociedade, de uma forma geral, como produtos infantis, vulgares e de baixa sofisticação, contudo, pudemos ver neste capítulo, ainda que de forma condensada, que o meio conta com ampla complexidade estrutural, com uma sintaxe própria, bem como virtudes e regras distintas das demais formas artísticas. Nesse sentido, García estabelece um ponto sobre o qual precisamos refletir:

Os quadrinhos não são um híbrido de palavra e imagem, um filho bastardo da literatura e a arte que foi incapaz de herdar as virtudes de seus progenitores. Os quadrinhos pertencem a uma estirpe distinta, e se realizam em um plano diferente daquele em que se realizam cada uma dessas artes. (GARCÍA, 2012, p. 301)

A partir da fala do pesquisador espanhol, devemos ponderar que, à luz das pesquisas realizadas, discordamos dele, quando consideramos as histórias em quadrinhos um meio que transcende e dialoga com os campos da literatura e das artes visuais, tendo se originado a partir de influências destas, produzindo uma organização sintática que a distingue não só das duas artes que a precedem, como

também do cinema<sup>10</sup>, do teatro e da música. Dado que é um meio de relativamente pouca idade, menos de dois séculos, e que se encontra ainda hoje em flagrante desenvolvimento, é natural que as histórias em quadrinhos absorvam influências das formas artísticas que as precedem, realizando um processo de hibridização delas, o que em nada retira ou diminui seu valor artístico.

García, contudo, acerta quando destaca a necessidade da percepção das histórias em quadrinhos como um meio e uma manifestação de estirpe distinta. Observamos isso uma vez que, a partir do processo híbrido pelo qual a narrativa em quadrinhos se forma, demanda-se a criação de novos parâmetros analíticos, a fim de que o meio adquira respeitabilidade enquanto manifestação artística, garantindo autonomia formal e prestígio junto às artes que o precedem, como a literatura e a arte visual, permitindo-se ser julgada a partir de pressupostos especificamente direcionados para si, e não se adaptando a critérios existentes na análise literária e na análise gráfica.

Falamos, ao longo do presente capítulo em quadrinhos como um meio, e para tanto, devemos elucidar o que compreendemos como meio e o porquê de usarmos esse termo para falarmos dele. Para tanto, recorreremos à seguinte definição:

Um meio, em resumo, não é apenas um conjunto de materiais, um aparato ou um código que “medeia” entre indivíduos. É uma instituição social complexa que contém os indivíduos em seu interior, e que é constituída por uma história de práticas, rituais, espaços (cenários, estudos, pinturas de cavalete, cenários de televisão, computadores portáteis). Um meio é tanto uma agremiação, uma profissão, um ofício, um conglomerado, uma entidade corporativa, quanto um canal material para a comunicação. (GARCÍA apud. MITCHELL, 2012, p. 302)

Entendendo os quadrinhos como um meio, podemos compreender melhor as relações de mercado nas quais ele se encontra inserido, de modo que seu valor se interpõe através das tensões constantes entre a arte e o capitalismo. Devemos perceber que o entendimento do desenvolvimento do meio *história em quadrinhos*

---

<sup>10</sup> Quadrinhos e Cinema são artes que se relacionam intimamente, dado que ambas possuem origens relativamente recentes. Os enquadramentos dos quadrinhos e o estilo cinematográfico tem se tocado e se influenciado de diversas formas ao longo dos anos, de modo que os *storyboards* das produções de filmes e produções dramatúrgicas para a TV têm sido elaborados por diversos quadrinistas. Não nos debruçamos sobre essa relação no presente trabalho, pois seria impossível dar conta de discorrer acerca dela com profundidade.



passa diretamente pela compreensão do contexto no qual ele se insere e do qual se alimenta, influenciando e sendo influenciado pelas demais formas artísticas com as quais dialoga constantemente. Retomando García (2012, p. 302), para entendermos os quadrinhos, sua evolução ao longo da história e o desenvolvimento estrutural de sua poética, não basta ler somente as páginas, devemos ler as entrelinhas, enxergar através dos quadros.

## 2. REPRESENTAÇÕES DE UM CENÁRIO TEÓRICO: *V DE VINGANÇA* E O PÓS-MODERNISMO

Anteriormente demarcamos questões de ordem formal acerca da estruturação das histórias em quadrinhos, observando os elementos que compõem uma poética do meio. Dessa forma, a partir de agora nos debruçaremos sobre a identificação do cenário teórico dentro do qual Alan Moore e David Lloyd conceberam *V de Vingança*, para uma ampliação de perspectiva analítica da obra.

No início dos anos 1980, os britânicos Alan Moore – na escrita – e David Lloyd – na arte visual – deram início à publicação de *V de Vingança*, uma minissérie que expandiria os horizontes da narrativa sequencial de forma incomensurável. O enredo se passa na Inglaterra no ano de 1997, ou seja, como a obra foi publicada entre 1981-1988, trata-se de uma trama futurista. A série, dessa forma, dialoga com a narrativa distópica de George Orwell e a paranoia pós-moderna de Thomas Pynchon, refletindo o clima pessimista da década em que foi concebida. A obra da dupla causou grande impacto, lançando mão de técnicas inovadoras na escrita verbal e visual, influenciando as gerações que se seguiram ao quebrarem paradigmas de representação e de concepção do que uma história em quadrinhos seria capaz de transmitir.

A visão futurista de Alan Moore e David Lloyd, o pessimismo de ambos a respeito das perdas das liberdades individuais e do surgimento de uma sociedade de controle baseada na vigilância, coincidia em muito com algumas teorias do pós-modernismo, como as de Lyotard (2009, p. 65) e Foucault (2014, p. 33) que apontavam para uma crise do ideal de autonomia do sujeito preconizado pela modernidade, como aponta Canclini (1998, p. 73-74) ao definir os projetos básicos da mesma, tais como o projeto democratizador<sup>11</sup>.

Além disso, Alan Moore, ao escrever a trama de *V de Vingança*, elabora um intenso jogo intertextual entre o universo das histórias em quadrinhos e da cultura literária erudita, utilizando recursos análogos aos utilizados pelos escritores pós-

---

<sup>11</sup> O projeto democratizador definido por Canclini se consolida como um movimento da modernidade que acredita na educação, na difusão da arte e dos saberes especializados, visando alcançar uma evolução racional e moral que contemple uma a sociedade como um todo.

modernos, em relação à incorporação dos gêneros literários de massa como meio de experimentação literária. Não por acaso, uma das principais referências intertextuais de Alan Moore é o romance *V.* (1988) de Thomas Pynchon, considerado um dos autores (e um dos romances) paradigmáticos da chamada literatura pós-moderna.

A ligação entre Pynchon e Moore foi percebida, uma vez que há uma assumida relação de referenciação na narrativa gráfica do autor inglês com o misterioso romance de estréia do recluso escritor norte-americano, no que se refere à metalinguagem, intertextualidade, fragmentação, crise de identidade nos personagens e a obsessão pela letra *V* dentro da narrativa, elementos esses imprescindíveis na obra pynchoniana e incorporados na escrita de Alan Moore em *V de Vingança*. Essa relação de influência é admitida pelo próprio Moore (2012, p. 274), e referenciada no decorrer da história, como podemos observar em um quadro na página 66, quando o enigmático *V* lê uma passagem do romance de Pynchon para falar dele mesmo com Evey Hammond.



Figura 6: *V*, com um exemplar do livro “*V.*”, de Thomas Pynchon, citando um trecho para Evey. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 66)

Dado o número de pontos em comum entre as duas obras, observa-se que as referências ao romance de Pynchon utilizadas pelo autor inglês em sua narrativa em quadrinhos não estão jogadas de forma gratuita, mas obedecem a uma

intencionalidade autoral previamente estabelecida e admitida. A relação entre Moore e Pynchon, inclusive, foi também destacada pelo escritor britânico Warren Ellis, que pontuou:

Assim é como todo escritor de quadrinhos que conheço aprendeu a escrever: estudando os grandes escritores e aplicando as lições aprendidas para seus próprios interesses e objetivos. Você não conseguiu Alan Moore sem Thomas Pynchon, não conseguiu Eddie Campbell sem Henry Miller, nem um Grant Morrison sem William Burroughs. (ELLIS, 2001, p. 8, tradução nossa)<sup>12</sup>

Nesse primeiro momento observaremos como a obra do inglês tangencia e dialoga com o cenário pós-moderno presente na literatura e na esfera cultural como um todo, durante os anos oitenta. Tal relação fica evidenciada – como supracitado – ao perceber-se que, assim como os escritores pós-modernos incorporavam elementos da cultura de massa – como as histórias em quadrinhos, o romance policial, o filme B, a cultura popular, a música *pop* etc. – ao texto erudito como meio de renovação do texto literário, de igual forma alguns escritores de quadrinhos tais como Alan Moore, reproduziam o procedimento de maneira análoga e inversa, incorporando elementos da cultura literária erudita como forma de renovação do discurso das histórias em quadrinhos.

Uma característica imprescindível para a compreensão de *V de Vingança*, bem como para o entendimento do pós-modernismo, é a intertextualidade e as conexões hipertextuais entre os diferentes tipos de texto, sejam eles verbais, imagéticos, audiovisuais, ou sonoros, em uma grande rede de referencialidades e construções de sentido virtualmente infinitas. Devemos então, a seguir, realizar alguns apontamentos sobre questões inerentes ao presente objeto de estudo aqui analisado.

---

<sup>12</sup> “That’s how every writer I know learned how to write; by studying great writers and applying the lessons learned to their own interests and aims. You didn’t get Alan Moore without Thomas Pynchon, you didn’t get Eddie Campbell without Henry Miller, no Grant Morrison without William Burroughs.” (ELLIS, 2001, p. 8)

## 2.1 Sobre crises, verdades e narrativas

Após a Segunda Guerra Mundial e a detonação da bomba atômica, o Ocidente, imerso na civilização industrial, contemplou sua força destruidora superar seu poder criador. Desse momento em diante, grandes transformações irromperam no âmbito filosófico, político, social. O discurso Iluminista, com sua crença na razão – tendo o progresso científico e tecnológico como meio de levar o homem à felicidade, bem como à emancipação do indivíduo perante a natureza e a crença naquilo que não pode ser racionalizado – proporcionou o advento de melhorias nas condições de vida do homem, enquanto simultaneamente possibilitou a construção das bombas atômicas que devastaram Hiroshima e Nagasaki. De igual modo, o Marxismo estabeleceu que a história seria impulsionada pelo embate entre burguesia e proletariado, e que ao final desse conflito, com a vitória da revolução proletária, teria início uma sociedade sem classes, livre e igualitária. Ambos os discursos tiveram suas falhas expostas durante o século XX, o que gerou um processo de crise ideológica na civilização ocidental. Nos anos que se sucederam ao apocalíptico final da segunda grande guerra, a noção do que é “real”, do que é verdadeiro se esvaiu do homem moderno, que perdera seu referencial e se desestruturou ao constatar que o alicerce básico de suas crenças não era absoluto tal qual ele anteriormente imaginara.

Em uma sociedade pós-industrial como a que se configurou no cenário pós-guerra, a insegurança ganhou terreno, e a noção de uma “verdade” absoluta teve sua força posta em xeque, naquilo que Jean-François Lyotard (2009, p. XVI) chamou de crise das metanarrativas. Tal acontecimento deu início, de acordo com o filósofo francês, ao cenário pós-moderno da civilização, que influenciou o campo das artes, da arquitetura e a própria sociedade de maneira incomensurável.

Lyotard destaca que o cenário pós-moderno é marcado por um sentimento de incredulidade em relação ao metadiscurso filosófico, pretensamente atemporal e universalizante (2009, p. XVI). O Iluminismo e o Marxismo supracitados são exemplos de narrativas-mestras, cuja legitimidade deve ser questionada a todo instante, uma vez que nem a dialética do espírito nem a emancipação da humanidade são confiáveis na validação do discurso científico, de acordo com o filósofo francês (2009, p.111). Hutcheon (1991, p.22) afirma que o pós-modernismo

se estabelece através dos resultados da dissolução da hegemonia burguesa, por ação do capitalismo recente, bem como pelo desenvolvimento da cultura de massa. Nicolau Sevcenko (1995, p. 45) afirma que o conceito de pós-moderno supõe, sobretudo, uma reflexão sobre o tempo, mas não um tempo homogêneo e linear, e sim transitório e permanentemente mutável.

Conforme aponta Hutcheon (1991, p. 36), o próprio caráter paradoxal do pós-modernismo é coerente com sua denominação, uma vez que o prefixo “pós” indica sua contraditória dependência em relação ao modernismo, que o precedeu historicamente e literalmente o possibilitou. Ainda segundo a teórica canadense (1991, p. 36), o pós-modernismo não se estabelece como um radical rompimento, nem como uma continuação do próprio projeto modernista, uma vez que ele paradoxalmente possui e não possui esses dois aspectos de ruptura e de continuidade em relação ao modernismo.

As transformações nas regras dos jogos de linguagem da produção cultural que marcam as sociedades pós-industriais são características diretamente ligadas à perda de credibilidade dessas metanarrativas totalizantes. Hutcheon (1991, p. 68) pontua que em contraposição à noção de “verdade” modernista, a “verdade” pós-moderna se define pelo temporário, pelo transitório. Tudo é contextual, relativizável, todo saber é agora transdisciplinar, sem barreiras levantadas previamente.

Compagnon (1999, p. 104) define o pós-modernismo como a não-ideologia – por si só ideológica – da sociedade de consumo. O pós-modernismo se caracteriza então pela aceitação de múltiplas verdades e modos de conhecer o mundo, devido às perspectivas igualmente múltiplas que são inerentes à existência humana por si só. A experiência pós-moderna se forma a partir das ambiguidades (SEVCENKO, 1995, p. 54) e dos paradoxos, e deve ser ela mesma constantemente criticada, tal como propõe que o seja todo o resto. Hutcheon (1991, p. 66) aponta que o pós-modernismo se caracteriza por ser uma contradição e simultaneamente um movimento rumo à antitotalização.

Como afirma Canclini (1998, p. 22), na contemporaneidade têm-se uma visão mais complexa na relação entre literatura e indústria cultural, de forma que a obra pertencente à alta cultura não tem mais seu valor relativizado pela industrialização dos chamados bens simbólicos, isto é, um romance pode ser erudito e simultaneamente se estabelecer como um *best-seller*, tal qual o romance

policial/metaficção historiográfica de Umberto Eco, *O nome da rosa* – que desde sua primeira publicação já vendeu mais de 30 milhões de exemplares –.

Eco (2011, p. 59) destaca que apenas a partir da aceitação da visão dos vários níveis de cultura como complementares entre si e apreciáveis por uma mesma comunidade de fruidores, pode-se trilhar uma melhoria cultural dos meios de comunicação de massas. Faz-se necessária então, de acordo com Canclini (1998, p. 18), a demolição da divisão em camadas do mundo da cultura, de modo que a prática do estudo das ciências sociais deve ser capaz de se ligar através dos mais diferentes níveis de cultura, classificando-os horizontalmente, em uma estrutura rizomática, tal qual o modelo epistemológico proposto por Deleuze e Guattari (2011).

Diante disso, observa-se que a arte pós-moderna busca romper com o molde modernista então vigente, e se caracteriza essencialmente pelo ecletismo e pela hibridação, de forma que as mais diversificadas manifestações artísticas sejam tratadas em um regime de horizontalidade e não mais em uma escala verticalizada de valores. Tal sintoma é igualmente apontado por Fokkema (1986, p. 82), quando este afirma que o sujeito pós-moderno aparenta crer na impossibilidade da tentativa de estabelecimento de alguma ordem hierarquizante, algum sistema de prioridades para a existência. Eis aí uma contradição pós-modernista, uma vez que ele diminui o hiato existente entre a baixa e a alta cultura através da ironia em relação a ambas (HUTCHEON, 1991, p. 59).

O caráter fragmentário, metalinguístico, irônico e intertextual da arte pós-moderna sugere a reformulação das ideias correntes acerca de qual é a real função social da obra de arte, bem como a subversão da concepção desta enquanto “objeto fechado, auto-suficiente e autônomo que obtém sua unidade a partir das interrelações formais de suas partes” (HUTCHEON, 1991, p. 164). A obra de arte a partir da metade do século XX, de acordo com Santos (1990, p. 23), encontra-se imersa em uma sociedade de consumo estimulada pelo capitalismo e pelas novas tecnologias de comunicação e informação. De acordo com Linda Hutcheon, é válido destacar o fato do pós modernismo

(...) não tentar ocultar seu relacionamento com a sociedade de consumo, e sim explorá-lo com novos objetivos críticos e politizados, reconhecendo declaradamente a indissolúvel relação entre a produção cultural e suas associações políticas e sociais. (HUTCHEON, 1991, p. 71)

Perante este novo cenário, as fronteiras entre a alta cultura e a cultura de massa foram diluídas, abrindo espaço para uma nova configuração dos processos de elaboração artística, tais como a *Pop Art* dos anos 60 e os romances pós-modernos de autores como John Barth e Thomas Pynchon, um cenário mais do que propício para o florescimento do trabalho de Alan Moore.

## 2.2 Postulações sobre a ficção e o escritor pós-modernos

A ficção pós-moderna, afirma Hutcheon (1991, p. 78), busca desafiar o formalismo modernista e quaisquer noções simplistas de referencialidades realistas. Ela questiona, ainda de acordo com a pesquisadora, toda uma série de conceitos que se inter-relacionam com o chamado humanismo liberal, tais como: a autonomia, a transcendência, a autoridade, a totalização, a certeza, a unidade, o sistema, o centro, a continuidade, a hierarquia e a exclusividade (1991, p. 84).

Paradoxalmente a ficção pós-moderna usa e abusa das convenções do realismo e do modernismo, visando contestar a transparência destas, evitando a atenuação das contradições que fazem do pós-moderno aquilo que ele é: contextual e auto-reflexivo. É válido ressaltar o caráter fragmentário e intertextual da ficção pós-modernista, que de acordo com Hutcheon (1991, p. 134) mescla os mais diferentes gêneros dos mais variados níveis de cultura, interpenetrando teoria e narrativa em um modelo diacrônico reinserido na sincronia. A ficção pós-moderna, ainda de acordo com a teórica canadense, problematiza o modelo realista da representação, visando questionar tanto a relação entre história e realidade quanto a relação entre realidade e linguagem (1991, p. 34).

Silviano Santiago (2002, p. 52), aludindo a Walter Benjamin, pontua que a ficção pós-moderna existe para discorrer acerca da incomunicabilidade das experiências, tanto do narrador, que de acordo com o próprio crítico alemão a cada vez mais se distancia do leitor em sua eficácia viva (BENJAMIN, 2012, p. 213), quanto do personagem. A desconexão com a experiência contextualiza a diferença através da autoconsciência e da reflexão metadiscursiva sobre a transitoriedade da experiência humana. Santiago (2002, p. 54-56), dessa forma, aponta que as narrativas pós-modernas são hoje, por definição, fragmentadas, e a literatura pós-



moderna existe para falar da pobreza da experiência, bem como da pobreza da palavra escrita enquanto processo de comunicação.

Uma figura preponderante no exercício da ficção pós-moderna é o transitório e metalinguístico narrador pós-moderno, cuja identidade cultural encontra-se em constante deslocamento e fragmentação. Sobre a posição desses narradores, Linda Hutcheon destaca que estes “passam a ser perturbadoramente múltiplos e difíceis de localizar ou deliberadamente provisórios e limitados – muitas vezes enfraquecendo sua própria onisciência aparente” (1991, p. 29). No pós-modernismo têm-se o enfrentamento e o desafio perante uma arte de dupla autoconsciência, de sentido local e amplo e de variável perspectiva.

Sobre o deslocamento estrutural identitário do autor pós-moderno, Stuart Hall destaca que “uma estrutura deslocada é aquela cujo centro é deslocado, não sendo substituído por outro, mas por uma pluralidade de centros de poder” (2005, p. 16.). Em *V de Vingança* Alan Moore assume o discurso ex-cêntrico, tal qual conceitua Hutcheon (1991, p. 86), ao trabalhar temas marginais como as questões de raça, gênero e sexualidade. A partir disso, o autor inglês desloca os centros de poder em sua narrativa e os dilui pelas margens, de modo a contestar a centralização da cultura por meio da valorização daquilo que é periférico. O homem branco, heterossexual e centralizador do poder nas sociedades patriarcais ao longo da história da humanidade, é questionado a todo instante na trama de Moore, sendo combatido e tendo seu arquétipo subvertido de forma a romper com essa totalização centralizadora, a partir da heterogeneidade.

A afirmação identitária por meio da diferença e da especificidade é, ainda de acordo com a teórica canadense, uma constante no pensamento pós-modernista. Theodor Adorno, ao discorrer sobre a escrita de James Joyce, afirma que este desintegrou a identidade da experiência “ao vincular a rebelião do romance contra o realismo a uma revolta contra a linguagem discursiva” (2012, p. 56), de modo que tal prática fez da escrita de Joyce um elo para com o atual cenário pós-moderno da literatura (HUTCHEON, 1991, p. 274). O narrador pós-moderno, segundo Santiago (2002, p. 45), é aquele que procura extrair-se a partir da ação que narra, uma vez que é a partir do constante movimento de rechaço e distanciamento que ele se configura como tal, consciente de que os valores de “real” e “autenticidade” se tratam de construções de linguagem e não mais de noções fixas e imutáveis.

O norte-americano Thomas Pynchon, escritor cujo processo de formação da sensibilidade artística foi marcado por referências tanto da alta cultura como da cultura de massa, é um exemplo fundamental de narrador pós-moderno. Sobre a escrita do autor norte-americano, Hutcheon aponta:

Mas as lições de Pynchon, intertextualmente sobredeterminadas e discursivamente sobrecarregadas, parodiam e encenam a tendência totalizante de todos os discursos no sentido de criar sistemas e estruturas. As tramas dessas narrativas transformam-se em outros tipos de tramas, ou seja, conspirações que invocam o terror naqueles que (como todos nós) estão sujeitos ao poder do padrão. (HUTCHEON, 1991, p. 174)

Seu romance de estréia, *V.*, de 1963, reflete com maestria essa condição pós-moderna, sua narrativa paranoica e intertextual mescla os mais variados gêneros literários, em uma trama pautada pela incerteza e pelo constante deslocamento, ao passo em que denota uma escrita descritiva altamente visual, tal qual a de Alan Moore. Novamente, Hutcheon se debruça sobre a obra do autor norte-americano e aponta que:

A obsessão de Thomas Pynchon pelas tramas – narrativas e conspiratórias – é ideológica: seus personagens descobrem (ou fazem) suas próprias histórias, numa tentativa de impedir que eles mesmos sejam as vítimas passivas das tramas comerciais ou políticas dos outros. (HUTCHEON, 1991, p. 159)

Têm-se assim mais um ponto de contato entre Alan Moore e Thomas Pynchon, uma vez que suas obras aqui apontadas giram em torno da busca da tomada de controle dos rumos de vida de cada personagem por si, sem que se estabeleçam como vítimas de maquinações políticas de outrem. Em última instância, tanto o *V.* pynchoniano quanto o *V de Vingança* de Moore discutem sobre liberdade, através da paranoia e da intertextualidade paródica, um através da metaficção histórica e entrópica, outro através da disposição futurista distópica.

Assim como o autor inglês, o norte-americano Pynchon concebe sua história em torno de oposições e similitudes aparentemente simples entre os personagens centrais de sua obra. Benny Profane e Herbert Stencil estão para *V.* (1988) assim como Evey Hammond e Erich Finch estão para *V de Vingança*. De igual modo, a indefinível *V* do romance pynchoniano centraliza de forma aparente o foco da narrativa, tal qual o terrorista *V* de Alan Moore o faz em *V de Vingança*, de forma que ambos atuem em suas respectivas narrativas agindo como os fios condutores para que os demais personagens ganhem voz e significância dentro de suas histórias. A

busca de Stencil, na narrativa de Pynchon, pela indecifrável V, é outro ponto da obra do norte-americano espelhada por Moore em *V de Vingança*, através da caçada do detetive Finch ao misterioso V.

Pynchon povoa sua narrativa com referências à letra V, tanto em momentos pueris quanto em momentos catárticos da trama, como podemos observar no seguinte fragmento, do primeiro capítulo do livro:

Sob os pés, de vez em quando, vinha a vibração de uma SP ruas-luz a distância, marcando o compasso do *Hey Rube* com seu cassetete noturno; acima, deixando o rosto de todo mundo verde e feio, brilhavam as lâmpadas de vapor de mercúrio, recuando num V assimétrico em direção ao leste, onde estava escuro e não havia mais bares. (PYNCHON, 1988, p. 10)

Assim como o autor norte-americano, Alan Moore insere a letra V – e variações que remetam a esta, como o número 5, um V em algarismos romanos – ao longo de toda a obra, desde o título dos capítulos do romance gráfico, de referências visuais nos cenários, até o nome, as datas e as localizações que transformaram V no personagem implacável que se apresenta na narrativa. A assinatura de V, que aparece em pichações em diversos momentos da obra, é engendrada pelos autores em um jogo de espelhamento com o símbolo tradicional da anarquia – ideologia defendida pelo misterioso Codinome V ao longo da obra –, um círculo com um A irrompendo de dentro para fora de suas margens.

A narrativa do autor norte-americano aparenta ser influenciada diretamente pela linguagem híbrida das histórias em quadrinhos, meio oriundo da cultura de massa e que costumeiramente é referenciado em suas obras, demonstrando ser Pynchon um leitor deste. Suas ambientações textuais são altamente imagéticas, o que possivelmente influenciou o processo de formação de sensibilidade de Moore enquanto um escritor que se caracteriza pelo preciosismo no detalhamento de cada ambiente, cada quadro e cada personagem, enfim, pelo controle absoluto da narrativa em quadrinhos. Tal visualidade de Pynchon pode ser percebida no fragmento:

Na véspera do Natal de 1955, Benny Profane, usando jeans preto, blusão de camurça, tênis e um chapéu de vaqueiro, passava casualmente por Norfolk, Virgínia. Dado a impulsos sentimentais, pensou em ir lançar uma olhada no *Sailor's Grave*, seu velho boteco na *East Main Street*. Chegou até lá passando pela *Arcade*, a cuja extremidade do lado da *East Main* sentava-se um velho cantor ambulante com um violão e uma lata vazia do lado, onde recolhia as doações. Na rua, um intendente da *Packard 54*, cercado por cinco ou

seis aprendizes de marinheiro que o encorajavam. O velho cantava com uma bela voz de barítono: Toda noite é véspera de Natal na velha *East Main*, é o que dizem todos os marujos e suas minas. (PYNCHON, 1988, p. 9)

A forma como Pynchon descreve suas ambientações se assemelha de maneira contundente ao *modus operandi* de Moore na elaboração de suas tramas. Em poucas linhas o autor norte-americano proporciona ao leitor uma visão clara de tudo o que cerca a cena por ele narrada, criando uma sensação de imersão muito maior do que se apenas representasse diretamente as interações entre os personagens.

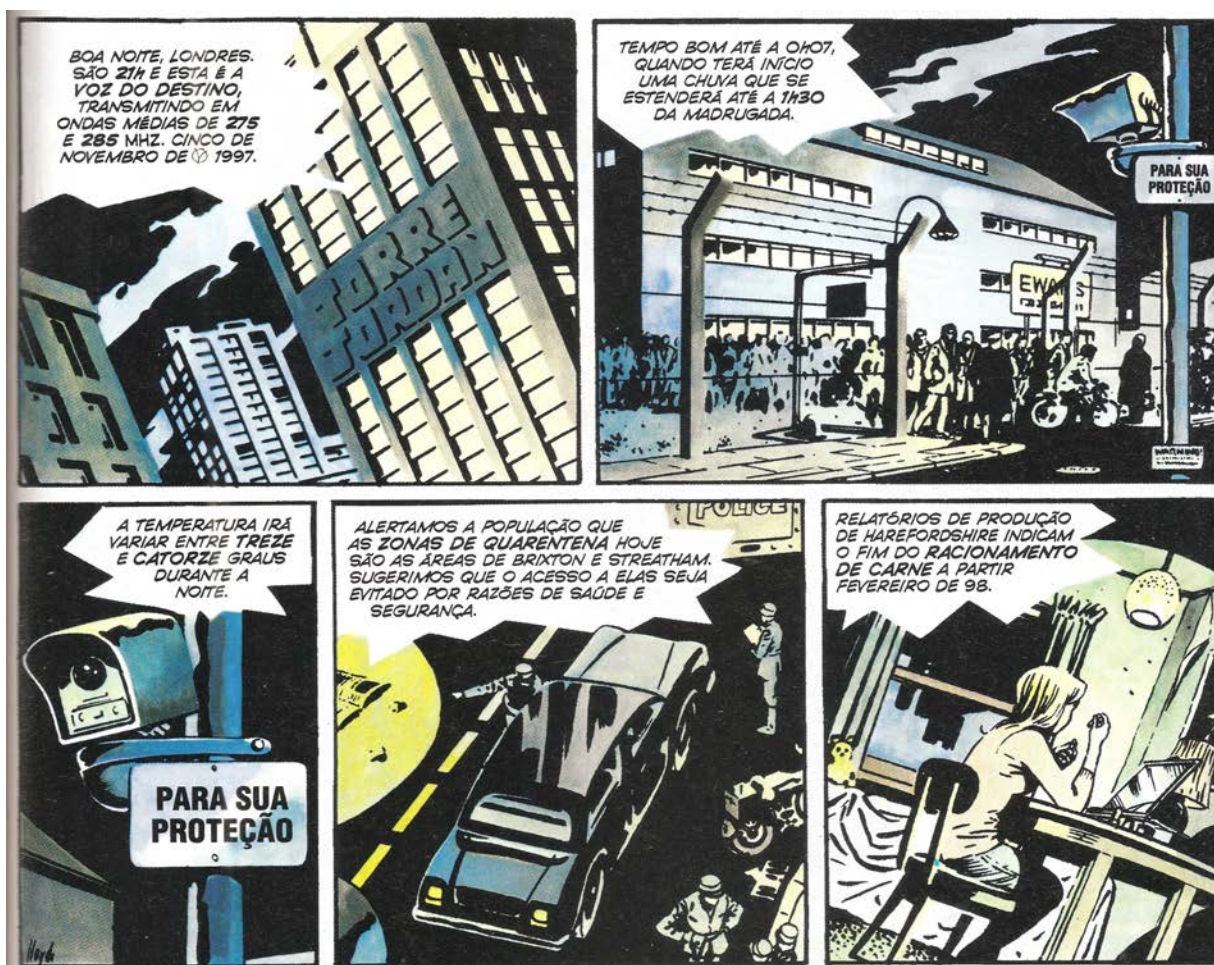


Figura 7: Início do primeiro capítulo do Tomo Um. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 11)

Assim como Pynchon necessita de poucas linhas para introduzir sua história e situar seu leitor, de igual modo o autor inglês junto a David Lloyd, em *V de Vingança*, precisa de poucos quadros para, através de uma transmissão de rádio conjugada a uma sequência de cenários distintos entre cada requadro, ambientar sua trama,

entregar ao leitor um contexto geral do que está por vir e conferir peso dramático para a narrativa, como pudemos constatar pela Figura 7.

A sociedade de controle, vigiada ininterruptamente e segregada em campos de concentração “para sua proteção” é apresentada ao leitor na primeira página da narrativa gráfica, nos cinco primeiros quadros, ambientando sua história tal qual Pynchon o faz no início de *V*. (1988), guardadas, obviamente, as devidas distinções de cada uma das tramas. A referência à obra *1984* (2009) de George Orwell pode ser percebida pelo leitor desde o início, em mais uma ocorrência do jogo intertextual e paródico, típico da arte no cenário pós-moderno.

O “grande irmão” e o “partido”, elementos cruciais do romance distópico orwelliano são parodiados em *V de Vingança* respectivamente como o computador “Destino”, que vigia a tudo e todos, e o partido “Nórdica Chama”, que ascendeu ao poder após um conflito nuclear. Eis uma grande marca da narrativa pós-moderna, a paródia, definida por Hutcheon como uma “forma intertextual que constitui, paradoxalmente, uma transgressão autorizada, pois sua irônica diferença se estabelece no próprio âmago da semelhança” (1991, p. 95).

A obra pynchoniana, conforme pontuamos anteriormente, reverberou posteriormente na história em quadrinhos do autor britânico aqui estudado, *V de Vingança*, e por conta dessa relação intertextual, dá-se a abordagem teórica aqui empreendida.

### **2.3 Cultura(s) e Narrativa(s)**

Murray (2003, p. 19) afirma que “a narrativa é um de nossos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo”. O empreendimento do narrar através de “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada” (MCCLLOUD, 2005, p. 9) aliadas a um suporte verbal, como não poderia deixar de ser, é uma vertente dessa tentativa de entender o que está a nossa volta, de emular através da representação híbrida de palavras e imagens o hábito de contar histórias, que acompanha o homem desde os primórdios da humanidade.

Observa-se que Alan Moore concebe a obra *V de Vingança* dentro de um cenário pós-moderno, elaborando-a através da intertextualidade, da conexão entre

segmentos culturais variados, do uso de referências e citações tanto da alta cultura quanto de elementos da cultura de massa.

A hibridização do discurso literário com o discurso imagético em *V de Vingança* torna-se fator primordial na construção de uma narrativa coesa e fora dos padrões das histórias em quadrinhos habitualmente publicadas pelo *mainstream*, circuito do qual a própria obra faz parte, ainda que se diferencie através das camadas de sensibilidade e complexidade que possui. Essa prática, iniciada nos anos 80, modificou todo o panorama dos Quadrinhos como obras de arte e também como produtos de um meio tipicamente de massas do mundo globalizado.

Agindo de dentro do sistema, Moore deu início a um processo de reflexão acerca dos pressupostos maniqueístas que moldavam toda a produção quadrinística de massa até então. Tal característica marca a carreira do escritor inglês, que posteriormente popularizou – junto a autores como Neil Gaiman, Will Eisner, Art Spiegelman, Frank Miller entre muitos outros – o segmento dos quadrinhos conhecido como *Graphic Novels* ou Romances Gráficos<sup>13</sup>, através desse jogo de influências criativas e de apropriações estéticas das mais variadas camadas de sensibilidade nas esferas de cultura, tanto como experimentação estética e narrativa quanto por aspirações literárias de legitimidade.

Posteriormente à conclusão de *V de Vingança*, Moore publicou sua metaficção historiográfica *Do Inferno* (2014), sobre o misterioso *serial killer* britânico Jack, O Estripador, na qual ele novamente brinca com os gêneros literários, ao mesclar o romance policial ao terror em uma história em quadrinhos. Alan Moore se destaca pela concepção de personagens densos, com grande carga dramática e diversos níveis de complexidade psicológica. Sobre o espetáculo que os personagens representam na narrativa pós-moderna, Santiago destaca:

Os personagens observados, até então chamados de atuentes, passam a ser atores do grande drama da representação humana, exprimindo-se através de ações

---

<sup>13</sup> Linha alternativa de publicação de obras em quadrinhos de formato fechado, distinguindo-se das publicações seriadas e aproximando-se do formato do livro. Costumeiramente voltados para um público adulto, as *graphic novels* se caracterizam por um maior refinamento estético e temático, adquirindo uma aura literária e artística que em muito se difere dos quadrinhos seriados *mainstream*. Ressaltamos que *V de Vingança* não se caracteriza como uma *Graphic Novel*, uma vez que sua publicação se deu de maneira seriada.

ensaiadas, produto de uma arte, a arte de representar. Para falar das várias facetas dessa arte é que o narrador pós-moderno – ele mesmo detendo a arte da palavra escrita – existe. Ele narra ações ensaiadas que existem no lugar e no tempo em que lhes é permitido existir (SANTIAGO, 2002, p. 60 )

Em *V de Vingança*, Alan Moore e David Lloyd conferem a seus personagens o papel de condutores da narrativa, sem que se faça necessária a presença do artifício do narrador onisciente, tão corriqueiro na literatura e nas histórias em quadrinhos convencionais. A trama se desenrola a partir dos personagens, de modo que até o uso de onomatopeias – recurso tradicional dos quadrinhos – é deixado de lado, em prol da carga dramática e da sensação de imersão propostas pelos autores.



Figura 8: Citação a “Symphony for the Devil”, da banda Rolling Stones. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 56)

Essa estratégia de dar aos personagens a condução da história é igualmente utilizada pelo autor em *Watchmen* (2011), sua obra de maior sucesso no segmento da narrativa gráfica, diretamente influenciada e influenciadora por/de *V de Vingança*, uma vez que sua publicação deu-se em 1986, durante o hiato de publicação da obra distópica aqui analisada, que se iniciou em 1981 e concluiu-se em 1988.

Ao estabelecer-se como uma obra poderosamente fundamentada através da inserção de citações e referências dos mais variados níveis de cultura – de Shakespeare e Marlowe a Aleister Crowley e *Rolling Stones* –, *V de Vingança* age em consonância com a afirmação de Compagnon, grande crítico do pós-modernismo, de que a citação constitui-se como a mais poderosa figura pós-moderna (1999, p. 109). O jogo de linguagem proposto pelo autor inglês comunga valores dos mais diversificados níveis de cultura, conferindo à obra as mais variadas camadas de leitura a serem decifradas pelo leitor, visto não como um sujeito unificado, mas permanentemente fragmentário e transitório.



Figura 9: Citação a Christopher Marlowe. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 46)

O protagonista da trama, o anarquista V, é construído visualmente como um amálgama de referências culturais, que vão desde sua máscara – inspirada no rosto



do ícone popular britânico Guy Fawkes<sup>14</sup> – até suas vestimentas, influenciadas pelos anti-heróis *pulp* dos anos 30. Outra afirmação de Compagnon (1999, p. 116) que *V de Vingança* corrobora é a de que o pós-modernismo busca legitimar a cultura popular, uma vez que sua lógica obedece, segundo Hutcheon (1991, p.74), ao padrão do “e/e” e não do “ou/ou”. Em outras palavras, a literatura imersa no pós-modernismo busca agregar de forma horizontal os mais distintos polos culturais, ao invés de excluir de sua área de influências valores menos apreciados pela seara dita erudita dos campos de cultura, em uma escala verticalizada de valores altos e baixos.

A narrativa gráfica de Alan Moore e David Lloyd faz uso da metalinguagem em uma obra que mescla tradições como a dos romances policiais, da ficção *pulp* e das obras distópicas de George Orwell e Aldous Huxley, bem como faz referência constante à obra de Thomas Pynchon, incorporando-as junto aos elementos tradicionais próprios das histórias em quadrinhos, criando novos níveis de sensibilidade e camadas na narrativa gráfica.

Esse processo de hibridização se consolida em uma expressão direta do pós-modernismo perante sua rejeição a toda e qualquer regra excludente, bem como a toda tentativa de hierarquização das artes. Alguns elementos da narrativa merecem destaque, como a ausência de onomatopeias e de caixas de textos recordatórios. Com essa limitação, o autor confere ainda mais valor àquele que Groensteen (2015, p.14) considera o elemento fundamental da narrativa gráfica: o quadro. Este, conforme destacado no primeiro capítulo, é a unidade básica da linguagem dos quadrinhos, uma vez que na narrativa gráfica a imagem – realizada no próprio quadro – é fragmentária e encontra-se em sistema de proliferação, isto é, ela jamais constituirá o enunciado como um todo, mas pode e deve ser vista como componente de um dispositivo maior.

---

<sup>14</sup> Soldado inglês católico preso durante a “Conspiração da Pólvora”, na qual pretendia assassinar o rei protestante Jaime I e os membros do parlamento inglês durante uma sessão em 1605, visando iniciar um levante católico no país. Condenado à morte por traição, Fawkes tornou-se um ícone folclórico na Inglaterra, e em todo dia 5 de novembro – data de seu atentado falho – bonecos dele são agredidos, despedaçados e queimados, tal qual a tradição popular de Malhação do Judas, comum na América Latina.



Figura 10: O protagonista V, criado a partir de uma paródia do personagem histórico Guy Fawkes, conclui o intento daquele no qual é baseado, em um jogo magistral de intertextualidade paródica tipicamente pós-moderna. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 16)

O pós-moderno, de acordo com Compagnon (1999, p. 105), apresenta um paradoxo flagrante, uma vez que ao supostamente pretender acabar com o moderno, acaba reproduzindo a operação, moderna por excelência, da ruptura. Huyssen (1992, p. 75), contudo, afirma que o pós-modernismo está longe de tornar o modernismo obsoleto, e destaca que o que ele faz é lançar uma luz sobre este, se apropriando de muitas de suas estratégias e técnicas estéticas, as inserindo e executando sob a regência de novas perspectivas.

Hutcheon (1991, p. 75) pontua que o pós-modernismo usa e abusa das características modernistas buscando estabelecer o questionamento de ambos os extremos então apresentados. A condição paradoxal e controversa do pós-modernismo, por fim, nada mais representa do que a validação de seus pressupostos acerca da multiplicidade de verdades e da inconsistência de uma verdade única e imutável como fio condutor da sociedade pós-industrial.

#### 2.4 Hiper & Inter: A textualidade em *V de Vingança*

Uma das marcas do pós-modernismo no campo da literatura é a escrita intertextual, que age de modo que todo texto possibilite a relação com outros textos que os antecedam e os expandam, substituindo, conforme afirma George Landow

(2006, p. 55) o modelo de literatura histórica que estrutura-se em um modelo literário sincrônico enquanto signo sistêmico. Sobre as conexões entre textos, Hutcheon postula que

(...) a intertextualidade substitui o relacionamento autor-texto, que foi contestado, por um relacionamento entre o leitor e o texto, que situa o *locus* do sentido textual dentro da história do próprio discurso. Na verdade, uma obra literária já não pode ser considerada original; se o fosse, não poderia ter sentido para seu leitor. É apenas como parte de discursos anteriores que qualquer texto obtém sentido e importância. (HUTCHEON, 1991, p. 166)

Com o avanço da tecnologia nos meios de comunicação, a figura do hipertexto ganhou forma como uma rede interligada de nós, cuja ordem de leitura possa ser definida pelo leitor, em contraposição ao padrão pré-estabelecido da leitura sequenciada que caracteriza a literatura como um todo. Através das inovações tecnológicas oriundas do pós-guerra, a sociedade pós-industrial pôde se deparar com novas formas de leitura e de conexões de textos dos mais variados níveis e gêneros a seu bel prazer, elaborando uma nova textualidade baseada na apreciação e apropriação de textos distintos inseridos em novas estruturas. O quê poderia ser mais pós-moderno do que isso?

Os estudos sobre o hipertexto surgiram a partir dos anos 1980, assim como a publicação de *V de Vingança*. A intertextualidade, condição essencial da própria textualidade então disposta, ganhara a partir da abordagem hipertextual um alcance impensável, e “é bem isto o intertexto: a impossibilidade de viver fora do texto infinito – quer esse texto seja Proust, ou o jornal diário, ou a tela de televisão: o livro faz o sentido, o sentido faz a vida” (BARTHES, 1987, p. 49).

Se *a priori* histórias em quadrinhos e hipertextos se apresentam como campos completamente distintos, estes na verdade possuem mais conexões do que se poderia supor em um primeiro momento. Ainda sobre o discurso intertextual, é válido lembrar uma citação de Michel Foucault, inserida por Linda Hutcheon em sua *Poética do Pós-Modernismo* (1991):

As fronteiras de um livro nunca são bem definidas: por trás do título, das primeiras linhas e do último ponto final, por trás de sua configuração interna e de sua forma autônoma, ele fica preso num sistema de referências a outros livros, outros textos, outras frases: é um nó dentro de uma rede. (FOUCAULT apud. HUTCHEON, 1991, p. 167)

Desde o início de sua conceituação, muito se discute acerca do que é um hipertexto, quais seus limites e possibilidades e como sua existência pode impactar a leitura e a comunicação humana. No contexto mundial pós-guerra, a tecnologia avançou consideravelmente e a partir de então surgiram os computadores e a internet, que se configuraram como espaços hipertextuais por excelência, com a possibilidade dos *hyperlinks*, das múltiplas abas e as conexões *ad infinitum* entre textos que se tocam e se expandem mutuamente.

O ambiente eletrônico estabeleceu um novo paradigma para as práticas de leitura, através da descentralização do texto perante o leitor, conferindo a este liberdade na escolha de encadeamentos lógicos, se movimentando através do que Landow (2006, p. 56) descreve como uma “malha de blocos de textos interconectados”. Ainda de acordo com o pesquisador norte-americano, a leitura hipertextual em meio eletrônico não se fixa em um centro único, mas trabalha sob um constante recentramento advindo das escolhas do leitor, potencializando tanto a intratextualidade quanto a intertextualidade (LANDOW, 2006, p. 56).

Murray (2003, p. 65) já destacara que embora o hipertexto não seja novo enquanto formato de reflexão e organização de experiências, foi somente com o desenvolvimento dos computadores que a escrita hipertextual foi produzida em larga escala. Contudo, a autora destaca que as obras literárias convencionais já desenvolviam sua hipertextualidade através das referências entre si, muito antes do advento do computador e da internet. Tais proposições dialogam com o que afirma Landow (2006, p. 55), ao também destacar a ocorrência de hipertextualidade implícita no formato não-eletrônico.

Alan Moore, em sua narrativa meta-referencial, evidencia através da hipertextualidade o aspecto intertextual em suas obras, estabelecendo com seu leitor um jogo de encadeamento não-linear baseado no suporte impresso em detrimento do eletrônico, ao elaborar um jogo de citações constante durante a narrativa. Landow destaca que o caráter intertextual, enquanto componente analítico estrutural dos textos em relação ao sistema maior das práticas significantes, tira o foco da tríade constituída por autor/trabalho/tradição, para uma outra constituída por texto/discurso/cultura (2006, p. 55). No suporte limitado do papel, o autor transcende os limites da mídia e aborda diversas outras esferas culturais em sua narrativa gráfica sequencial.

Pode-se observar que elementos dentro da narrativa de *V de Vingança* dialogam com a afirmação de Murray (2003, p. 65), quando esta diz que “a existência do hipertexto proporcionou aos escritores a oportunidade de experimentar outras formas de segmentação, justaposição e encadeamento lógico”. É de suma importância salientar que a definição de hipertexto aqui utilizada se fundamenta na conceituação do filósofo Pierre Lévy, que em sua obra *As tecnologias da inteligência* (1993) argumentou que:

Tecnicamente, um hipertexto é um conjunto de nós ligados por conexões. Os nós podem ser palavras, páginas, imagens, gráficos ou partes de gráficos, frequências sonoras, documentos complexos que podem eles mesmos ser hipertextos. Os itens de informação não são ligados linearmente, como em uma corda com nós, mas cada um deles, ou a maioria, estende suas conexões em estrela, de modo reticular. Navegar em um hipertexto significa portanto desenhar um percurso em uma rede que pode ser tão complicada quanto possível. Porque cada nó pode, por sua vez, conter uma rede inteira. (LÉVY, 1993, p. 33)

Para Lévy, o hipertexto se configura como a metáfora de um mundo sem barreiras, sem amarras nos processos de significação e compreensão, como um conceito que foge da exclusividade do informático, mas se liga através da experiência humana plena. Sua idéia de Virtual não se configura como oposição ao Real, mas sim como equivalente à atualidade e potencialidade. Segundo o filósofo francês, o Hipertexto tem como funções a hierarquização e seleção de áreas de sentido, a construção de ligação entre essas zonas, a conexão de textos a outros documentos e a aproximação do texto a toda uma memória que configura o fundo do qual ele se destaca e de quem se remete. Tais funcionalidades configuram, para Lévy (1996, p. 40), o Hipertexto como uma matriz de textos potenciais que se realizam através da interação com o leitor, ou seja, como um produto da leitura de todo e qualquer texto, atualizando as significações e não as realizando.

Visto por Lévy como um modelo de funcionamento da mente em rede dentro ou fora das telas eletrônicas, o hipertexto possibilita um estreito diálogo com a narrativa das histórias em quadrinhos, uma vez que estas, de acordo com Thierry Groensteen (2015, p. 14), estabelecem uma estrutura de leitura e sintaxe próprias, ao hibridizarem o discurso verbal e imagético em uma linguagem própria. Reiteramos que, a abordagem do hipertexto no presente trabalho objetiva evidenciar elementos e procedimentos característicos do cenário teórico pós-moderno com os quais podemos observar a composição de *V de Vingança*.

## 2.5 Possibilidades de leitura hipertextual nas Histórias em Quadrinhos

Como observamos no primeiro capítulo do trabalho aqui empreendido, a estrutura da *leitura* adquire um sentido mais amplo nas histórias em quadrinhos, de forma que a decodificação do texto se dê de maneira distinta da literatura convencional e das pinturas de outrora, o que configura os quadrinhos como uma forma singular de narrativa. Sobre as questões de leitura, tempo e relação quadro a quadro, o pesquisador Pablo de Santis destaca que:

Apenas os quadrinhos podem dar conta do avanço progressivo de uma história, ao mesmo tempo que a simultaneidade dos momentos que a compõem. Em uma página seguimos o relato, mas contemplamos a página como um todo harmônico: O quadrinho é a narração, mas também é o mapa da narração. Em um filme ou um romance, os feitos já vistos ou lidos não estão, são um passado apagado que não podemos recuperar com apenas um olhar; mas nos quadrinhos estão ali, flutuando, imediatos. E ainda dentro de um quadro há narração e simultaneidade, já que não se representa um instante, e sim uma duração: o punho do herói se choca contra o rosto do vilão, vemos a vibração do seu impacto, o homem que cai e a mulher que grita às suas costas. No mundo real são ações sucessivas, que os quadrinhos concentram em uma única cena: Um transcorrer disfarçado em instante. (DE SANTIS, 2004, p. 13-14, tradução nossa)<sup>15</sup>

Para demonstrar a possibilidade de uma leitura hipertextual – e consequentemente pós-moderna – de *V de Vingança*, nos debruçaremos sobre fragmentos do quinto capítulo do Tomo Um do livro, intitulado “Versões”, e do prelúdio do Tomo Dois, denominado “Este vil Cabaré”. Ressaltamos que no próximo capítulo realizaremos uma leitura analítica capítulo a capítulo sobre o aspecto narrativo da obra.

---

<sup>15</sup> “Sólo la historieta puede dar cuenta del avance progresivo de una historia y a la vez de la simultaneidad de los momentos que la componen. En una página seguimos el relato, pero a la vez contemplamos la página como un todo armónico: la historieta es la narración, pero es también el mapa de la narración. En una película, en una novela, los hechos ya leídos o vistos no están, son un pasado borrado que no podemos recuperar con sólo una mirada; pero en la historieta están ahí, flotando, imediatos. Y aun dentro de un mismo cuadro hay narración y simultaneidad, ya que no se representa un instante, sino una duración: el puño del heroe impacta en el rostro de villano; vemos las vibraciones del impacto y el hombre que cae y la mujer que grita a sus espaldas. En el mundo real son acciones sucesivas, que la historieta concentra en una única escena: un transcurrir disfrazado de instante.” (DE SANTIS, 2004, p. 13-14)

Em “Versões”, o autor aborda os pontos de vista essencialmente contrários de Adam Susan – líder do partido que comanda a Inglaterra, o “Nórdica Chama” – e do anarquista que protagoniza a obra, conhecido apenas como *Codínome V*. Através da técnica do fluxo de pensamento, o autor constrói para seus personagens poderosas enunciações verbais, humanizando cada um dos dois lados em uma narrativa de dupla perspectiva.

Gary Spencer Millidge (2012, p. 87) destaca que os personagens de *V de Vingança* são distintos uns dos outros e emocionalmente críveis, cada um com sua própria pauta. Os fascistas ali não são caricaturas bidimensionais dos nazistas, eles demonstram personalidades reais, complexidades e idiossincrasias comuns aos demais.

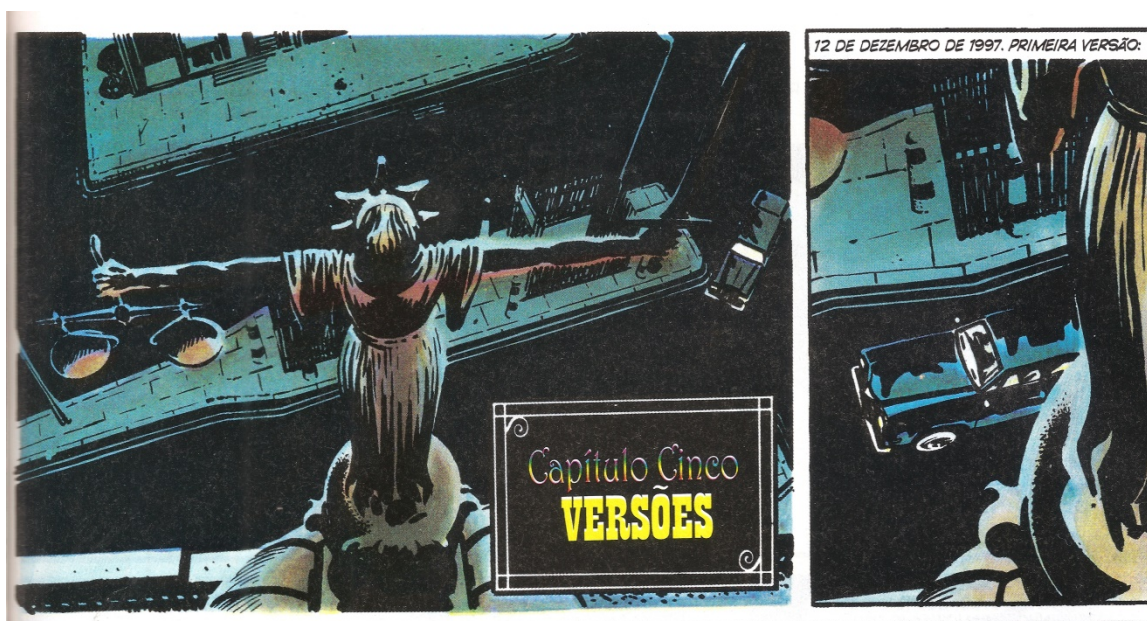


Figura 11: Início da primeira página do capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 39)

O capítulo inicia-se com uma visão de cima para baixo, tendo como foco a estátua que simboliza a Justiça. Será ela a plateia do monólogo do teatral e enigmático V. No terceiro quadro da página, tem início o monólogo do comandante do partido fascista que governa a Inglaterra na trama: “*Meu nome é Adam Susan, eu sou o líder. Líder dos perdidos, governante das ruínas. Eu sou um homem como qualquer outro*” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 39).



Figura 12: Fluxo de pensamento do líder fascista Adam Susan, no princípio do capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 39)

O autor confere profundidade ao personagem, ao mesmo tempo em que lança uma das ideias mais aterrorizantes da trama: o grande líder que oprime toda a população, não passa de um homem comum, ordinário. É aterradora a ideia de que um cidadão como os demais, ascende ao poder em um momento de crise e cerceia liberdades, corta direitos civis e permanece sem resistência, sem oposição. É tão terrível por ser realista e encontrar similaridades com diversos regimes totalitários ao longo da história da humanidade. Ao longo dos quadros, o líder fascista explica suas motivações e defende seu *modus operandi*, conforme se pode observar em sua fala no último quadro da página: “*Eu não ouvirei súplicas por liberdade. Sou surdo aos*



*apelos por direitos civis. Eles são luxos. Eu não acredito em luxos. A guerra escorraçou com os luxos. A guerra escorraçou a liberdade*” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 39).

É válido destacar que toda a progressão do monólogo de Susan, bem como a ação em que ele está envolvido ocorre, na leitura, através da sarjeta entre os quadros. Para Groensteen (2015, p. 31), “vincular os quadros dos quadrinhos consiste necessariamente em vincular os espaços, operar em um espaço compartilhado”. No início da página, Susan está virando a esquina de uma rua em seu veículo, e ao final da página ele já se encontra sendo saudado pelos soldados na sede de seu governo. O tempo envolvido nessa série de ações fica localizado, no processo de leitura da narrativa em quadrinhos, na transição de um quadro até o outro, no passar pela sarjeta branca que divide cada um dos enquadres, conforme vimos no primeiro capítulo.

Na sequência da narrativa, após o líder político – ainda no fluxo de pensamento – entregar a sua visão dos fatos, explicar o porquê de ser um fascista e defender esse regime, tem-se início a segunda versão da história, agora declamada por um teatral V, perante a estátua que simboliza a Justiça, situada em *Old Bailey*, na cidade de Londres.

Sendo esta a mesma que aparece na primeira página do capítulo – que, devido ao enquadramento escolhido pelo autor, aparentara estar observando o líder fascista passando nas ruas logo abaixo dela –, Moore estabelece uma conexão virtual entre as duas cenas, conectando os dois personagens e suas necessidades de justificativas, de tornar justos os seus atos. Tal qual uma exibição de teatro, V irrompe no telhado onde se localiza o monumento e emula um diálogo romântico com a estátua inanimada, expressando como se deu sua desilusão amorosa para com a figura da Justiça.

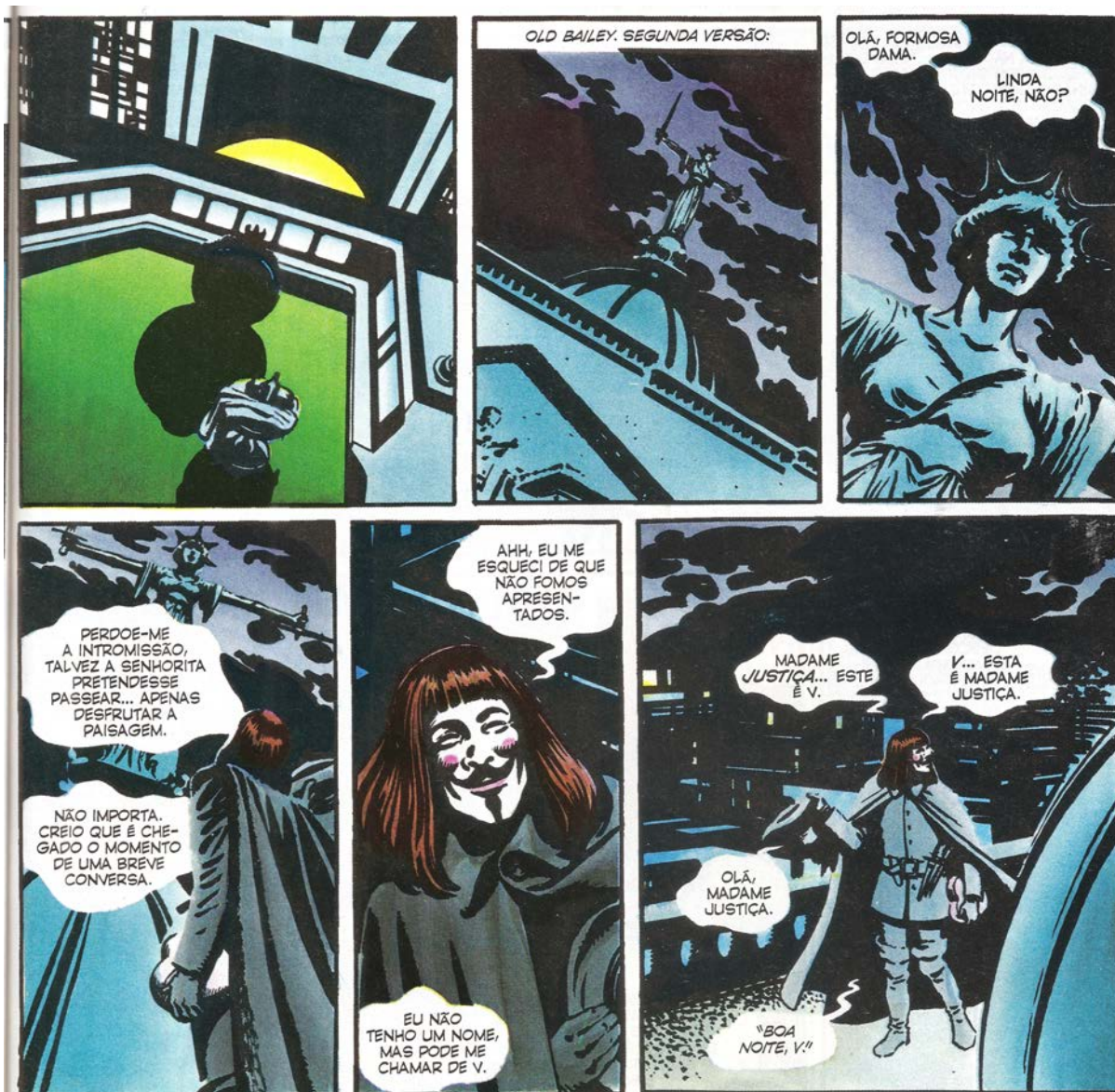


Figura 13: Simulacro de diálogo protagonizado pelo misterioso V para a Justiça, durante o capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 41)

De maneira contundente, V dá seguimento à sua performance teatral e acusa a Justiça de flertar com os “homens de uniforme”, o que o fez perceber que ela já não mais era a “sua Justiça”. Ele afirma ter descoberto na Anarquia uma nova amante, que o ensinou muito mais do que a figura da Justiça poderia imaginar. No terceiro quadro ele declama, sobre a anarquia: “Com ela, aprendi que não há sentido na Justiça sem Liberdade. Ela não faz promessas nem deixa de cumpri-las como você”.



Figura 14: Parte final do diálogo simulado de V, no capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 43)

A contraposição das perspectivas de Susan e V sobre a Liberdade visam refletir os ideais que cada um defende, e o capítulo justifica seu título ao apresentar distintos pontos de vista, *versões* de uma mesma história vivenciada de forma diferente por cada um deles. A verdade ali é, para ambos, contextual e relativizável, tal como o é nas teorias do pós-modernismo.

Ao final do capítulo, V explode a estátua da Justiça, e ao sair do local, declama: “As chamas da Liberdade. Que adorável. Quanta justeza, minha preciosa anarquia...”, para então arrebatá-la sua declaração de amor – e também postulação

ideológica – com um verso da peça *Henrique VIII*, ato I, cena IV, de William Shakespeare: “Ó beldade, até hoje eu te desconhecia”.



Figura 15: Final do capítulo “Versões”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 43)

Toda a concatenação de ideias presentes em “Versões”, bem como a transição entre cada quadro e a aplicação sensorial de sequencialidade a cada requadro se escora na particularidade das histórias em quadrinhos de fazer uso da colaboração de seus leitores no processo de leitura, uma vez que ao lerem uma história, estão contando-a para si, com ritmo e imaginários próprios, indo e voltando na narrativa. Uma história em quadrinhos, para obter êxito, necessita da cooperação ativa do leitor, de sua capacidade de imersão e projeção quadro a quadro. Sobre a unidade fundamental do contrato de leitura estabelecido entre leitor e narrador através do quadro, Groensteen destaca que:

Os quadros remetem apenas a fragmentos de um mundo suposto no qual a história se desenrola, mas, se esse mundo deveria ser supostamente contínuo e homogêneo, tudo acontece como se o leitor, uma vez dentro desse mundo, não saia nunca mais da imagem que lhe abriu o acesso. Atravessar quadros torna-se um processo mecânico e em grande parte inconsciente, mascarado pelo investimento (absorção) no mundo virtual postulado pela narrativa. A diegese, esta imagem virtual fantástica que inclui todos os quadros, transcende-os e este é o espaço que o leitor pode habitar. (GROENSTEEN, 2015. P. 19)

Landow (2006, p. 58) aponta que a tarefa implícita para um leitor hipertextual é a criação de uma rede de conexões virtuais entre os textos que lê, e essa característica é indispensável na leitura de uma obra em quadrinhos como *V de Vingança*. A obra de Alan Moore destaca de forma contundente essa necessidade, uma vez que para uma experiência completa de leitura, deve-se observar o caráter intertextual e meta-referencial da obra. Comprova-se isso com o fato de que tanto as edições originais em inglês quanto as edições publicadas em outros países – como o Brasil – contém, ao final do livro, um apêndice listando algumas das referências citadas pelos personagens ao longo da obra. Caso fossem listadas as referências não-verbalizadas, tal seção certamente dobraria de tamanho.

Alvim de Almeida e Sérgio Ferreira (2015, p. 273) afirmam que “a referência pode ser vista dentro das teorias do hipertexto como um *link* – uma ligação entre dois pontos de uma mesma narrativa ou de uma narrativa com outra”. Faz-se necessário recordar que todo texto se constrói a partir das mais diversas leituras e transformações, o que torna toda obra textual, na verdade, em um conteúdo fundamentalmente intertextual, em última instância. Ainda de acordo com Alvim de Almeida e Sérgio Ferreira (2015, p. 273), pode-se constatar que os *links* – ou as referências, no hipertexto em meio não-eletrônico – tomam a responsabilidade da construção do espaço intertextual, levando para a obra elementos associáveis a outras obras, proporcionando um cruzamento de códigos.

No prelúdio “Este Vil Cabaré”, temos um exemplo da narração hipertextual proporcionando um encontro de diferentes linguagens em uma estrutura coesa, cuja compreensão pode alcançar os mais diferentes níveis de sensibilidade, dependendo do grau de conhecimento prévio do leitor. Tal segmento da obra foi concebido para dar conta de um procedimento corriqueiro dentro das publicações seriadas em quadrinhos: segmentos de rememoração para que o leitor se situe acerca do que ocorreu previamente. Vale ressaltar que tal recurso se fez necessário pelo fato de que, antes da compilação pela editora norte-americana *DC Comics* em um volume único, *V de Vingança* era publicada mensalmente na revista inglesa *Warrior*, que faliu e só chegou a publicar o primeiro Tomo da história.

Neste prelúdio, o autor muda a configuração que norteou toda a obra, e concebe suas páginas no sentido horizontal, para acompanhar o quadro inicial, em que V está tocando piano enquanto declama mais um de seus monólogos teatrais,

ao passo que em cada quadro das páginas são retratados elementos a serem retomados na sequência da narrativa, narrados para o leitor através da linguagem metafórica empregada por V em sua performance. Entre os espaços horizontais que separam os quadros, pode-se notar a presença de notas musicais compondo partituras com a melodia que o misterioso protagonista está tocando no momento em que a narrativa ocorre. O elemento sonoro fica exposto de forma subjetiva, uma vez que as notas estão dispostas sob o suporte impresso.

A música continua em *off*, enquanto são apresentadas cenas desenvolvendo os demais personagens apresentados no Tomo Um, ao passo que caixas de texto são apresentadas nas páginas, demonstrando que a narrativa ocorre de maneira hipertextual em três diferentes níveis de linguagens, como a visual, a verbal e a sonora. Sobre essa aglutinação de códigos, Alvim de Almeida e Sérgio Ferreira (2015, p.274) ressaltam que tem sido cada vez mais comum que obras impressas façam uso tanto da apropriação das formas de narrar e dos recursos oriundos de outras mídias, como do uso de referências e quebras da linearidade entre as narrativas. Ao narrar um capítulo inteiro em um formato que mais se assemelha a uma produção cinematográfica ou a um videoclipe, associando à imagem e ao texto o aspecto sonoro, o autor demonstra um nível de experimentação estilística fora dos padrões do gênero até então, e estabelece conexões com o pensamento de Roger Chartier sobre as possibilidades da hiperleitura e do hipertexto:

O hipertexto e a hiperleitura que ele permite e produz transformam as relações possíveis entre as imagens, os sons e os textos associados de maneira não-linear, mediante conexões eletrônicas, assim como as ligações realizadas entre os textos fluidos em seus contornos e em número virtualmente ilimitado. Nesse mundo textual sem fronteiras, a noção essencial torna-se a do elo pensado como a operação que relaciona as unidades textuais recortadas para a leitura. (CHARTIER, 2002, p. 108-109)

Para ter-se uma ideia acerca das ramificações que *V de Vingança* possibilitou, é válido apontar que, no ano de 1984, um músico britânico chamado David J – amigo do autor Alan Moore – lançou um disco de vinil de 12 polegadas, tocando a melodia das partituras de “Este Vil Cabaré”, enquanto recita o texto que V declama nesse prelúdio. O vídeo contendo essa gravação, inclusive, pode ser encontrado no *link*: [www.youtube.com/watch?v=w2nhTQ2ypVU](http://www.youtube.com/watch?v=w2nhTQ2ypVU).

HÁ UMA LÂMPADA  
 QUEBRADA PRA  
 CADA CORAÇÃO  
 NA BROADWAY...

A VIDA É UM  
 JOGO CHEIO DE  
 LUZES QUE PODEM  
 SER QUEBRADAS.

VOCÊ RECEBE  
 FANTASIAS E  
 UM RESUMO  
 DA PEÇA...

**ESTE  
 VIL  
 CABARÉ**

..DEPOIS É LARGADO  
 PRA IMPROVISAR  
 NESTE VIL  
 CABARÉ.

"NÃO MAIS  
 GATINHOS SENDO  
 ACARICIADOS. SÓ  
 MANDADOS,  
 FORMULÁRIOS,  
 MEMORANDOS E  
 DESPEJO..."

"HÁ SEXO, MORTE E  
 SUJEIRA HUMANA, TUDO  
 POR DEZ CENTAVOS. OS  
 TRENS PELO MENOS,  
 SAEM NA HORA CERTA,  
 MAS NÃO VÃO A LUGAR  
 ALGUM."

"DIANTE DE SUAS  
 RESPONSABILIDADES,  
 SENA DE COSTAS OU  
 DE JOELHOS, HÁ  
 SENHORAS QUE  
 SIMPLEMENTE  
 GELAM E NÃO  
 OUSAM PARTIR..."

Ref.: Pensão de  
 rez para Funcionários  
 do Fuzilado

Cara Sra. Almond,  
 Lamentamos informar que V. S. a. não preenche os  
 requisitos necessários para receber os benefícios os  
 estipulados no Plano de Pensão dos Funcionários  
 Federais que se refere à subcláusula 15(C) do  
 de Benefícios de 1935. Caso decaia  
 sobre esta decisão

Sra. D. G. Almond,  
 15, Worcester Square  
 Londres, S WI

Figura 16: Início do prelúdio "Este Vil Cabaré". (MOORE, LLOYD, 2012, p. 91)

A partir de uma configuração inovadora de páginas, as referências ali dispostas construíram uma vinculação hipertextual de leitura e fruição, trabalhando sob uma fluida linearidade, que ressignificou a obra para os mais variados tipos de expectadores e leitores, e transcendeu os limites da narrativa gráfica tal qual originalmente ela foi concebida, de forma que resultou em um produto final maior do que a simples soma das partes que a compõem. Hipertextualmente, *V de Vingança* abrangeu linguagens das mais diversas, configurando uma estrutura de leitura plural e inédita para o gênero.

Após essa breve análise, pode-se observar que as histórias em quadrinhos não ocupam apenas um espaço de arte fragmentária e dispersiva, mas também exercem o papel de arte conjuntiva e repetitiva, entrelaçando quadros infinitos por si só, em uma grande rede virtual de significações e elaborações. Uma página de história em quadrinhos interconecta os blocos de texto, verbal e imagético, e possibilita ao leitor o papel de condutor da narrativa quadro a quadro, criando virtualmente uma unidade para a imagem fragmentada que cada quadro apresenta de si no ato da leitura.

Se um texto inserido em meio eletrônico possui o diferencial do *hiperlink*, a obra hipertextual de leitura não-eletrônica oferece sua rede de conexões virtuais a partir das referências que o leitor carrega em seu conhecimento prévio ou, como é o exemplo de *V de Vingança*, de um índice de referências realizadas pelo autor na concepção da obra. Observa-se então que a participação do leitor de uma narrativa em quadrinhos se constrói em cima das restrições que o suporte impresso lhe oferece, diferenciando-se do hipertexto em ambiente eletrônico.

O hipertexto não-eletrônico, por fim, possui muito mais pontos de convergência do que de divergência com a narrativa gráfica, e tais relações de interação entre os mais diferentes espaços são dialógicas, concatenando códigos e expandindo as possibilidades da arte e da linguagem, seja em meio digital ou analógico. Cabe o apontamento de que a natureza híbrida das histórias em quadrinhos, enquanto narrativa, possibilita ao leitor uma experiência diferente de leitura, que se distancia tanto do convencional texto literário presente nos livros, como dos hipertextos eletrônicos com os quais nos deparamos diariamente nas telas dos computadores, *tablets* e *smartphones*. Os quadrinhos podem ser, dessa forma, lidos como obras hipertextuais, ainda que em suporte impresso, fato este que



proporciona ao gênero uma nova camada de complexidade e decodificação, tanto para o leitor habitual como para o leitor acadêmico.

Tal prática de ruptura com os pressupostos tradicionais de leitura, se adequando aos novos horizontes da prática verbal na era do capitalismo tardio estabelece-se como mais um sintoma pós-moderno que circunda *V de Vingança*, bem como as histórias em quadrinhos e a cultura *pop* provenientes do pós-guerra.

## 2.6 Apontamentos e reflexões

A partir de tantas coincidências e pontos de ligação, tendo em mente que Thomas Pynchon é lido por estudiosos do calibre de Linda Hutcheon (1991, p. 244) como um escritor pós-moderno, e que Alan Moore escrevera *V de Vingança* durante os anos oitenta – época de intensa discussão acerca do pós-modernismo na literatura e nas artes –, tornou-se *inevitável* a análise da minissérie em quadrinhos à luz desse cenário teórico.

A obra de Thomas Pynchon se utiliza de forma pungente da intertextualidade, da metalinguagem, da ironia e da multiplicidade de sentidos, de forma análoga à estrutura formal empreendida por Alan Moore, que não só repete os procedimentos do autor norte-americano como emprega, tal qual os demais autores pós-modernos, o discurso polifônico (BAKHTIN, 2013, p. 5), incorporando múltiplas vozes e manifestações culturais em sua narrativa.

Enquanto os escritores pós-modernos como Pynchon se utilizam da música, dos quadrinhos e do cinema como instrumentos para polemizarem e renovarem o lugar da literatura, percebemos que Moore e seus contemporâneos fazem uso das conexões hiper e intertextuais entre literatura, música, teatro e cinema para renovarem o lugar das histórias em quadrinhos no campo das artes e refinarem seus pressupostos discursivos.

Tal prática dialoga com o que Hutcheon (1991, p. 15) aponta como um ensinamento pós-moderno, de que todas as práticas culturais possuem um subtexto ideológico, que determina as condições da própria possibilidade de sua produção ou de seu sentido. O multiculturalismo permeia a experiência pós-moderna.

O romance *V*, assim como seu autor, foi desde seu lançamento analisado criticamente pelos teóricos da literatura à luz do pós-modernismo, e se configura

como uma grande chave de leitura para a obra de Moore, uma vez que o diálogo entre as obras é intenso. Dessa maneira, reitera-se a inevitabilidade do estabelecimento da conexão e do direcionamento para a abordagem investigativa de *V de Vingança* sob os pressupostos teóricos do pós-modernismo.

Acerca da intertextualidade, é verdadeira a afirmação de que a linguagem intertextual não se originou durante o cenário teórico pós-moderno, e que as obras literárias ao longo do tempo já citavam e referenciavam obras mais antigas e contemporâneas, conforme aponta Leyla Perrone-Moysés (2016, p. 42), contudo, no pós-modernismo as relações entre autoria, recepção, referencialidade e as fronteiras de níveis culturais sofreram profundas transformações, a partir dos avanços tecnológicos nos meios de comunicação. Com o processo de amplo desenvolvimento tecnológico iniciado a partir do final da segunda guerra e da revolução tecnológica advinda do conflito, a aproximação entre os mais distintos cenários culturais tornou-se possível, de modo que as citações e os diálogos intertextuais puderam ser realizados em uma escala outrora inalcançável.

A intertextualidade já existia na literatura, mas com o advento do pós-modernismo ela expandiu as possibilidades do texto, gerando ramificações como a linguagem hipertextual, que transformou o modo como a sociedade ao redor do globo executa o ato de leitura, multifocal e estabelecendo conexões teoricamente infinitas entre textualidades distintas, como notícias, poemas, histórias em quadrinhos, romances, músicas, séries de TV, filmes etc. Tal sintoma é consequência direta das transformações pelas quais a sociedade pós-industrial passou nos últimos setenta anos.

As obras agora são abertas, e a contestação pós-moderna de conceitos como a originalidade estética e o fechamento do texto, observados a partir das ideias de hipertexto e intertextualidade, se destaca como um novo modelo de demarcação fronteira entre a arte e o mundo, modelo este que atua a partir de um posicionamento dialeticamente dentro de ambos e, paradoxalmente, que não se encontra inteiramente dentro de nenhum destes, consolidando-se como um modelo profundamente comprometido com aquilo a que se propõe a tentar descrever e, apesar disso ainda se mostra capaz de criticá-lo (HUTCHEON, 1991, p. 43). Dessa forma, podemos constatar que as possibilidades de leitura de uma história em quadrinhos na contemporaneidade são múltiplas, tal como o é o labirinto textual n'O

*jardim das veredas que se bifurcam*, do conto de Jorge Luis Borges (2007, p. 80), texto no qual podem ser identificados elementos recorrentes na literatura pós-moderna.

### 3. LEITURAS POSSÍVEIS SOBRE *V DE VINGANÇA*

Neste capítulo partiremos para uma leitura analítica de *V de Vingança* (2012) e, para uma compreensão ampla da obra e de tudo que a cerca, precisamos em um primeiro momento estabelecer um panorama do contexto na qual a história foi concebida, para posteriormente entendermos o gênero literário com o qual ela dialoga, para então realizarmos uma leitura contundente da narrativa.

Vale destacar que o recorte aqui empreendido não esgota as possibilidades de leitura da obra, que se mantém atual mesmo decorridas algumas décadas desde sua publicação original.

#### 3.1 O contexto de uma Vendeta

Ao longo dos anos oitenta, o mundo passava por uma tensão flagrante, na etapa final da guerra fria. A ameaça de conflito nuclear pairava no ar, e isso afetou as relações econômicas e culturais naquele momento. O conflito velado entre capitalismo e comunismo polarizou o mundo, e reverberou de forma pungente nas relações sociais e econômicas do planeta.

Na Inglaterra, especificamente, consolidou-se nesse período o governo de Margaret Thatcher, e sua política econômica de cunho neoliberal levou o país a combater a inflação, mas não sem enfrentar uma severa recessão. Por volta de 1981, ano em que *V de Vingança* começou a ser elaborada e publicada por Moore e Lloyd, o nível de desemprego atingiu a casa dos três milhões (CZIZEWESKI, 2014, p. 4-5), um recorde negativo para o país. No decorrer do governo da Dama de Ferro, cresceu a desigualdade social no país, de modo que, quando ela enfim deixou o governo, em 1990, cerca de 28% das crianças inglesas se encontravam abaixo da linha da pobreza, fazendo o governo Thatcher responsável por duplicar o número de pobres na Inglaterra.

O historiador Gregori Cizeweski (2014, p. 2) destaca ainda que esse período afetou de maneira considerável a produção intelectual e cultural dos anos 1980, e os quadrinhos em larga medida exemplificam esse efeito, uma vez que grande parte das obras paradigmáticas do meio produzidas nesse período refletem intertextualmente o período no qual estão inseridas, como *Watchmen*, do próprio

Moore, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Elektra Assassina*, de Frank Miller, dentre muitas outras.

Todo esse tenso cenário político e social permeia o trabalho dos mais variados autores britânicos nessa década, de forma que nomes como Alan Moore e Jamie Delano – membros da Invasão Britânica aos quadrinhos *mainstream* – por exemplo, externaram seus posicionamentos políticos nesse período de maneira contundente, através de suas obras.

Desviando-nos um pouco de *V de Vingança*, podemos citar brevemente *Watchmen* (1986) e *Marvelman* (1982) de Alan Moore como expoentes dessa verve política do autor, da mesma forma que também é válido observar tal prática presente nas histórias escritas por Jamie Delano no período. Como exemplo, temos na Figura 17 a seguir, um fragmento da terceira edição de *John Constantine, Hellblazer*<sup>16</sup>, na qual o autor entrelaça a realidade e o discurso ficcional ao colocar o anti-herói ocultista, às vésperas das eleições de 1987 na Inglaterra, em conflito com demônios participantes de uma espécie de “Bolsa de Valores de Almas”.



Figura 17: Constantine observando a eleição de Thatcher. (DELANO, RIDGWAY, 2011, p. 96)

<sup>16</sup> John Constantine é um personagem criado por Alan Moore em parceria com os desenhistas Stephen Bissette e John Totleben, cuja primeira aparição deu-se na revista *Swamp Thing* #35, de junho de 1985, como um coadjuvante do Monstro do Pântano. Com a popularidade adquirida junto aos leitores, o personagem ganhou uma publicação própria, pouco mais de um ano depois de sua primeira aparição, intitulada “*John Constantine. Hellblazer*”, escrita por Jamie Delano e desenhada por John Ridgway, fazendo com que o personagem deixasse de ser apenas um coadjuvante, para se tornar um dos ícones do selo *Vertigo*, da *DC Comics*, direcionado para leitores adultos. (DANNER, MAZUR, 2014, p. 215-218)

A trama se desenrola através do embate entre Constantine e os demônios-corretores desse lugar, que estão em polvorosa com o aumento do *valor* das almas britânicas, em decorrência da expectativa de uma vitória do Partido Conservador, que se consistiria em um terceiro mandato de Margaret Thatcher, o que de fato veio a acontecer na história e no mundo real.

De maneira direta, o autor teceu severas críticas ao governo da Dama de Ferro ao longo da edição, como quando, ao assistir um discurso de Thatcher, no qual ela reitera seu esforço em prol da iniciativa privada como forma de regulação econômica e condução da nação, Constantine lamenta: “Meu Deus, condenado a viver numa sociedade individualista, em que os fortes ficam à vontade para pegar o que bem entendem e os fracos se veem entregues à própria sorte.” (DELANO, RIDGWAY, 2011, p. 92). Sobre o personagem, Danner e Mazur apontam que:

O *Hellblazer* de Delano é explicitamente político, reagindo contra o movimento conservador britânico da época; o mal toma a forma de yuppies do inferno, vigilantes cristãos violentos e corretores de ações demoníacos e thatcheristas. (DANNER, MAZUR, 2014, p. 215)

O discurso político pode ser percebido nas mais diversas obras de Alan Moore ao longo dos anos, sendo este um elemento basilar de suas narrativas. Ao redigir sua introdução para a edição encadernada de *V de Vingança* – lançada pela DC Comics em 1988 –, o autor britânico evidencia seu descontentamento com os rumos da Inglaterra sob o governo de Thatcher, quando destaca:

Estamos em 1988 agora. 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 tabloide acalenta a ideia de campos de concentração para pessoas com AIDS. Os soldados da tropa de choque usam visores negros, bem como seus cavalos; e suas unidades móveis têm câmeras de vídeo rotativas instaladas no teto. O governo expressou o desejo de erradicar a homossexualidade até mesmo como conceito abstrato. Só posso especular sobre qual minoria será alvo dos próximos ataques. Estou pensando em deixar o país com minha família em breve, esta terra está cada vez mais fria e hostil, e eu não gosto mais daqui. (MOORE, 2012, p. 8)

O autor britânico ressalta, em um apêndice de *V de Vingança* (2012, p. 275-276), que elaborou o panorama futurista sobre o qual a obra se construiria a partir de uma hipotética derrota do partido conservador nas eleições de 1983, permitindo que o partido trabalhista ascendesse ao poder e removesse os mísseis existentes em

solo britânico, impedindo que o país se tornasse um alvo durante a guerra nuclear que se avistava no horizonte.

A partir desse cenário, o autor traçou uma série de acontecimentos que levaram à derrocada do partido trabalhista e à subsequente ascensão fascista ao poder em uma Inglaterra dos anos 1990 posterior ao holocausto nuclear. Segundo o pesquisador Roberto Elísio dos Santos, esse período em que Moore se encontrava quando elaborou o universo de *V de Vingança* ficou marcado por alguns fatores, tais como:

Falência de ideologias, ao medo paranoico de uma guerra atômica, ao individualismo consumista, à mistura de conceitos nas teorias e de estilos na arte, à disseminação de doenças fatais, à queda de regimes políticos autoritários, à emergência de novas potências econômicas, à preocupação com a destruição do meio ambiente e à volta do conservadorismo político e moral. Um momento da História em que, nas palavras de Christopher Lasch, o homem se encontrava sitiado. (SANTOS, 1995, p. 57).

Produzida durante um período decisivo da Guerra Fria em que, junto à corrida armamentista cresceu o temor em relação à guerra nuclear, Alan Moore retrata em *V de Vingança* esse sentimento de insegurança coletiva, essa paranoia em torno da possibilidade de extinção da humanidade, ao mesmo tempo em que traça um panorama pessimista para uma Inglaterra assolada pelo neoliberalismo implacável do governo Thatcher.

### **3.2 O olhar distópico: Aproximações entre literatura e quadrinhos**

Devemos nesse momento lançar brevemente o olhar para o conceito de utopia, a fim de compreendermos os pressupostos sobre os quais se estabeleceria o pensamento distópico que viria a surgir na modernidade, e nos debruçarmos sobre ele. Dado o recorte, não nos aprofundaremos no debate teórico que o pensamento utópico gerou, tampouco nas consequências econômicas advindas da busca pela perfeição que a utopia apresentou quando de sua origem, mas nos ateremos ao entendimento dela como antecessora do gênero que nos interessa na presente pesquisa e sob o qual Alan Moore estrutura a trama de *V de Vingança*, a distopia.

O discurso utópico floresceu na literatura do século XVI, na obra de Thomas More (2004), e antecipou, de certa forma os preceitos do Iluminismo, quando aposta

na confiança de que a razão, livre das imposições sociais, seria suficiente para a construção de uma sociedade justa e perfeita (HILÁRIO, 2013, p. 205). Tal idealização pode ser percebida a partir do próprio nome do termo, uma vez que utopia etimologicamente significa um “lugar que não existe”. Esse “não-lugar”, foi estabelecido pelo autor como uma sociedade de padrão inalcançável, visto que o pensamento humano não obedece fielmente aos padrões lógicos da razão pura.

A utopia pode ser encarada como um sinônimo de sociedade ideal, como podemos observar na *República*, de Platão (2000), e o pensador utópico seria aquele que percebe o que há de errado e parte em busca de meios de consertá-lo. O discurso utópico não aceita o mundo tal qual o encontra, tampouco se satisfaz com as possibilidades à sua frente, sonhando, antecipando, projetando e experimentando, em um ato de constante desacordo com seu presente, que gera a perspectiva de um futuro utópico (KOPP, 2011, p. 33). Veremos posteriormente que o personagem V, em *V de Vingança*, parte desse sentimento utopista de inconformismo para buscar uma solução dentro do ambiente distópico em que se encontra.

As narrativas utópicas, oriundas do século XVI, procuram uma emancipação através da elaboração de um mundo pautado por ideias novas, confiando em um futuro de maneira normativa a fim de se tornar ideologicamente eficaz. Por sua vez, as narrativas distópicas, advindas do século XX, procuram o choque, a exploração do absurdo, ao acentuarem tendências da contemporaneidade que potencialmente poderiam ameaçar as liberdades coletivas e individuais dos povos (JACOBY, 2007, p. 40).

As distopias surgem como gênero literário no início do século XX, período em que o capital adentrou em uma nova fase, mais belicista e imperialista, de modo que a produção distópica se consolida como um produto deste cenário de violência estatal, guerras, genocídios, depressão econômica e repressão generalizada, conforme aponta Hilário (2013, p. 206). Como obras distópicas fundamentais para o estabelecimento do gênero, podemos citar *Admirável Mundo Novo* (1932) de Aldous Huxley e *1984* (1949), de George Orwell, narrativas paradigmáticas que influenciaram posteriormente Alan Moore (2012, p. 274) na elaboração de *V de Vingança*.



Podemos definir a literatura distópica como um gênero resultante das ânsias e temores percebidos nos primeiros anos do século XX, com o advento da tecnologia que tanto modificou os modos de vivência, produção e dominação da vida em sociedade. O crítico brasileiro Antônio Candido (2006, p. 13) aponta que o modo mais eficiente de destacar uma verdade se dá através do exagero, e na narrativa distópica tal proposição encontra sustentação, uma vez que o gênero se estrutura a partir da exploração de elementos do presente, que, se levados a um extremo, podem transformar a sociedade de forma negativa. Não é por outro motivo senão esse que a literatura distópica busca destacar a massificação cultural, a constante vigilância do indivíduo e o controle das subjetividades a partir de elementos externos, como aspectos fundamentais das sociedades futuristas presentes nas distopias.

Hilário (2013, p. 206-207) ressalta que a narrativa distópica é antiautoritária, insubmissa e radicalmente crítica, de modo que ela não pode ser percebida apenas a partir de seu caráter futurista e ficcional, mas também como um texto de cunho alarmista, que se dispõe a destacar aquilo com o qual se faz necessário se preocupar no presente, de modo a evitarmos um futuro catastrófico e bárbaro. Hilário prossegue:

O objetivo das distopias é analisar as sombras produzidas pelas luzes utópicas, as quais iluminam completamente o presente na mesma medida em que ofuscam o futuro. Elas não possuem um fundamento normativo, mas detêm um horizonte ético-político que lhes permite produzir efeitos de análise sobre a sociedade. (HILÁRIO, 2013, p. 205)

A narrativa distópica expressa a angústia e o desespero do homem moderno da mesma forma que as utopias exprimiam o sentimento de autoconfiança e ânimo do homem recém saído da idade média. Dessa forma, devemos pensar a distopia como um gênero estabelecido através do medo e da desconfiança em relação ao futuro que se avista no horizonte. A grande estratégia que caracteriza a literatura de cunho distópico é o destaque aos problemas da sociedade do presente em um futuro imaginário, de modo que possam “fornecer novas perspectivas para problemas sociais e práticas políticas que poderiam ser reconhecidas, consideradas e aceitas como naturais e inevitáveis” (BOOKER, 1994, p. 3-4). Podemos destacar, acerca do contexto que possibilita o pensamento distópico, que:

A ficção distópica é sempre uma história intencional de advertência - que se refere a uma sociedade imaginada e projetada no futuro - que deve causar assombro aos leitores. A vida se torna pior no futuro imaginado pelo autor, mesmo que seus habitantes imaginários sequer se deem conta disso, em muitos casos. Essas advertências e a ideia de “pior” destacam sempre condições relacionadas ao contexto do autor que lhe parecem indesejáveis caso elas se realizem ou se radicalizem como modo de vida. São, portanto, críticas à sociedade que contemplam aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais. A materialização das utopias e a tecnologia têm sido as principais motivações desses medos e dessas ansiedades, e o resultado dessas sociedades imaginadas tende a uma forma de vida e de organização social na qual o homem perde a capacidade de definir o seu destino ou de ter consciência acerca dele. A crítica e o medo se situam notadamente na conversão do homem e da sociedade a modos únicos e inevitáveis de existência. (KOPP, 2011, 61-62)

As distopias carregam, conforme supracitado, forte teor de crítica social, de modo que, conforme destaca Kopp (2011, p. 52-53), ainda que as ficções distópicas se projetem tipicamente em mundos e realidades distantes do autor, elas tendem a estabelecer uma relação de proximidade flagrante com o mundo habitado pelo escritor. Tal característica pode ser percebida nas narrativas de George Orwell e de Alan Moore, respectivamente, *1984* e *V de Vingança*. Britânicos, os autores estabeleceram a Inglaterra como palco central de suas tramas, evidenciando a partir de uma perspectiva distópica, a ameaça do totalitarismo e o poder da vigilância no controle das massas. Não por acaso, ambas as narrativas permanecem atuais na contemporaneidade.

Em obras como as distopias de Moore e Orwell, o indivíduo é concebido e percebido como um ser irrelevante dentro do panorama geral das coisas, de modo que todo traço de subjetividade e de diferenciação não é estimulado, em prol de um pensamento coletivista e sistêmico que impede que a população tome consciência de sua degradante situação e se una para combater tal opressão. Acerca do posicionamento do indivíduo na literatura distópica, Kopp postula que:

Nas distopias, o indivíduo é anulado de tal maneira que sua vida se torna regulada desde o nascimento até a morte, sempre em nome de um bem ou da felicidade coletiva que nunca se percebe, de fato. Os anseios individuais precisam ser suprimidos completamente ou necessitam de recursos externos ou artificiais para aplacar as tensões da sua forma de vida. (KOPP, 2011, p. 47)

Observamos que em *Admirável Mundo Novo* e *1984* a religião se estabelece como ponto de fragilidade e de complicação no controle social, sendo reprimida, ao

passo que em *V de Vingança* a fé é tratada como importante elemento unificador à favor do Nórdica Chama, partido que comanda a Inglaterra emergida pós-conflito nuclear. Tal distinção se explica a partir do contexto histórico que engloba as obras, uma vez que as narrativas de Huxley e de Orwell foram concebidas, respectivamente pouco antes do início e pouco após o final da Segunda Guerra Mundial, enquanto a distopia gráfica de Moore foi concebida durante a Guerra Fria, em meio ao governo conservador de Margaret Thatcher.

Hilário (2013, p. 207) destaca que Huxley aborda em *Admirável Mundo Novo* uma característica basilar dos tempos modernos, o entrelaçamento da subjetividade com o social, de modo que os sujeitos não apenas se inserem no contexto da sociedade como também são originados a partir dela. Em *V de Vingança* observamos esse mesmo ponto abordado a partir da constatação de que a restrição das práticas culturais levou a população a uma alienação pungente.

É importante destacar, nesse sentido, o último quadro da primeira página de *V de Vingança*, no qual podemos observar a presença do livro *Utopia*, de Thomas More, na estante de livros que V guarda em seu esconderijo (MOORE, 2012, p. 11), a *Galeria das Sombras*. Detentor de um exemplar de um livro que, supõe-se, mais ninguém ali possui, V é também o guardião e último profeta do sentimento utópico engendrado por More (2004). No início de sua narrativa, Alan Moore deixa pistas que podem ou não ser interpretadas como evidências de uma conduta do anti-herói mascarado a ser percebida no desenrolar de *V de Vingança*.

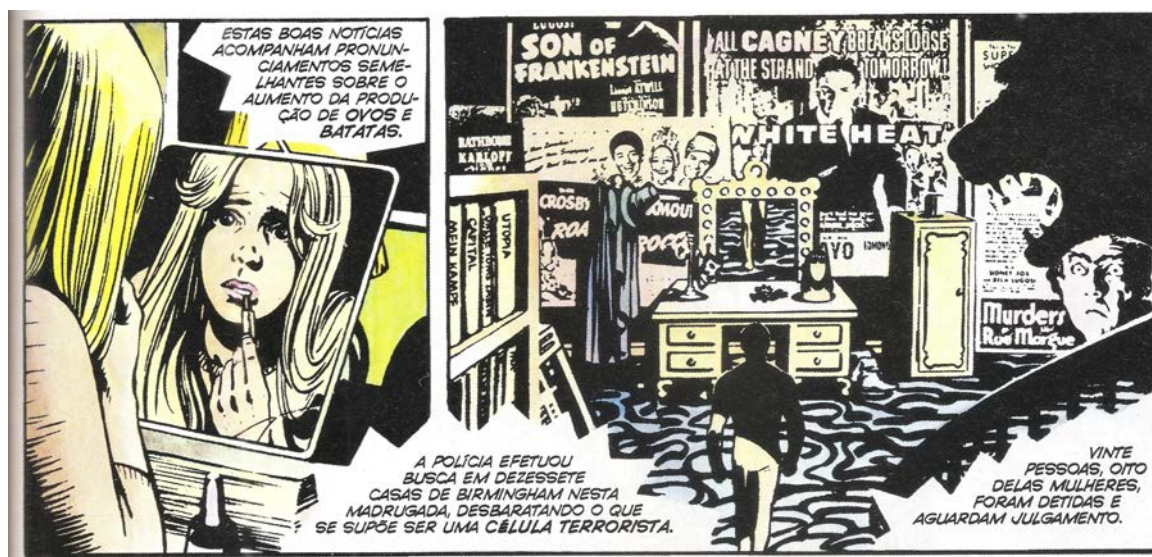


Figura 18: Na estante, em primeiro plano, podemos localizar a presença de alguns livros famosos, dentre eles “Utopia”, de Thomas More. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 11)

O grande problema exposto em *1984*, o controle totalitário, que vigia tudo e todos, cerceando liberdades e dominando a população através do medo, também se encontra nas páginas de *V de Vingança*. A vigilância constante existente nas duas obras retira a liberdade individual dos cidadãos ali existentes, na medida em que, à luz do dia – e da instantaneidade de captação das câmeras –, os órgãos de vigilância conseguem observar melhor que das sombras nas quais o povo anteriormente se escondia. Nesse contexto distópico, devemos nos atentar para Foucault (2014, p. 194) quando este afirma que “a visibilidade é uma armadilha”.

*V de Vingança*, como destacado no capítulo 2, parodia alguns dos elementos propostos por Orwell, como o uso de câmeras de vigilância, a existência de um partido unificador que comanda o Estado com mãos de ferro, bem como a presença de uma figura centralizadora, *Destino* na obra de Moore e o *Grande Irmão* na narrativa Orwelliana. Elaborada nos anos 1980, a obra de Moore ainda acrescenta mais uma camada de opressão no mundo de sua narrativa, uma vez que o regime fascista que comanda sua versão futurista da Inglaterra, segrega em campos de concentração – nomeados pelo governo como Campos de Readaptação – minorias sociais, tais como negros, gays e judeus, que ganharam mais espaço nas esferas culturais após a Segunda Guerra Mundial e os movimentos ligados à contracultura<sup>17</sup> nos anos 1960.

O gênero distópico permanece até os dias atuais como um gênero de grande sucesso e apelo popular, de forma que, ainda que as influências de nomes como Huxley, Orwell e Bradbury sejam inevitáveis, novos autores têm surgido com variações sobre o mesmo tema, como as distopias voltadas para o público adolescente: *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins, *Maze Runner*, de James Dashner e *Divergente*, de Veronica Roth, todas estas escritas no século XXI, mas refletindo elementos basilares das narrativas distópicas clássicas da literatura do século XX.

As distopias se estabeleceram, portanto, não apenas como mais um gênero

---

<sup>17</sup> A contracultura da década de 1960 refere-se a um fenômeno cultural *anti-establishment* que se desenvolveu primeiro nos Estados Unidos e no Reino Unido, e depois se espalhou por grande parte do mundo ocidental entre o início dos anos 1960 e meados dos anos 1970. O movimento ganhou força com o movimento pelos direitos civis dos cidadãos negros norte-americanos, oprimidos pela segregação racial e continuou a crescer, tornando-se paradigmático com a expansão da intervenção militar do governo dos EUA no Vietnã.

literário, mas também como meio de crítica acerca dos regimes e práticas em curso na sociedade, através do exagero, comportando-se como um verdadeiro farol de alerta, no presente, para os perigos a serem evitados no futuro.

### **3.3 Olá, Voz do Destino: Uma leitura de *V de Vingança***

Anteriormente na presente pesquisa, discorreremos acerca do cenário teórico e do contexto histórico em que *V de Vingança* foi concebida, bem como visualizamos algumas particularidades da obra, tais como o jogo de citações que Alan Moore faz uso em prol de sua narrativa, direta e indiretamente. Publicada inicialmente na revista *Warrior* e finalizada anos depois ao ser publicada pela *DC Comics*<sup>18</sup>, a minissérie *V de Vingança* foi composta por três tomos, divididos em trinta e seis capítulos curtos, todos estes intitulados com palavras iniciadas pela letra V.

Como pudemos salientar no capítulo 2, a narrativa se inicia no ano de 1997, em um futuro imaginado a partir de 1981, ano em que Moore e Lloyd se dedicaram à elaboração e publicação da história. A seguir, faremos uma leitura analítica de cada Tomo, de modo a melhor compreendermos a história, uma vez que acreditamos ser imprescindível a leitura capítulo a capítulo para podermos entender as nuances da narrativa de *V de Vingança*, e identificarmos em que níveis a história em quadrinhos de Moore e Lloyd se diferencia das narrativas em quadrinhos *mainstream*. Devemos destacar que o trabalho aqui realizado não se propõe definitivo, muito menos absoluto, uma vez que, tratando-se de uma narrativa de alta complexidade, seus níveis de significação e subjetividade possibilitam múltiplas leituras.

#### **3.3.1 Tomo Um: A Europa depois do Reino**

A primeira parte de *V de Vingança*, o Tomo Um, tem início no dia cinco de novembro de 1997, e se finda no dia vinte e quatro de dezembro do mesmo ano. Os onze capítulos que compõem essa etapa inicial da narrativa abordam a vingança do misterioso personagem V, contra indivíduos que lhe fizeram mal anos antes, em 1993. Esse primeiro Tomo carrega elementos da estrutura narrativa das histórias de

---

<sup>18</sup> Como supracitado na sessão 2.5.

ação típicas dos quadrinhos *mainstream*, em que um personagem encapuzado enfrenta sozinho uma ameaça maior do que qualquer pessoa sozinha conseguiria enfrentar, valendo-se de força e astúcia, mas apresenta recursos e temáticas que em muito se distinguem das histórias em quadrinhos de aventura do início do século XX.

A narrativa de Alan Moore em *V de Vingança* rompe com a tradição maniqueísta típica dos super-heróis das editoras *Marvel* e *DC*, uma vez que V é apresentado como um personagem astuto, vingativo e disposto a matar para conseguir seus objetivos, o que confere densidade para o personagem e torna-o mais relacionável. Não por acaso, o ritmo da narrativa visual e verbal nessa parte é frenético e dinâmico.

No primeiro capítulo da obra, observamos o primeiro encontro entre V e a jovem Evey Hammond, a quem ele salva de uma tentativa de estupro coletivo. A vigilância constante, os campos de concentração e o clima caótico são apresentados desde as páginas iniciais da narrativa, e em muito lembram o conceito do *panóptico* de Bentham aplicado em um contexto distópico, a partir da indução na população “um estado consciente e permanente de visibilidade que assegura o funcionamento automático do poder” (FOUCAULT, 2014, p. 195). A torre que observa a todos sem ser vista, da estrutura de encarceramento panóptica é representada em *V de Vingança* através das câmeras de vigilância, escutas telefônicas e sistemas de mídia de massa, que controlam a população, ainda que esta não tenha conhecimento de suas verdadeiras faces.

A máscara de Guy Fawkes utilizada pelo personagem pode ser percebida como uma referência do caráter revolucionário que move V, por trás de seu impulso inicial de vingança pessoal. Podemos observar a ironia presente quando, ao final do primeiro capítulo, o terrorista consegue realizar o intento daquele em quem se inspira, Fawkes, e explode as casas do parlamento britânico, em um ato inicial de afronta ao partido Nórdica Chama, que comanda com mãos de ferro a Grã-Bretanha.

No capítulo dois, somos apresentados à estrutura hierárquica do governo totalitário a quem V antagoniza. Liderado pelo anteriormente mencionado Adam Susan, o Nórdica Chama se estrutura a partir da *Cabeça*, um núcleo de comando capitaneado pelo líder Susan e seu computador Destino, assistidos pelos departamentos *Olho*, *Ouvidos*, *Dedo*, *Boca* e *Nariz*.

O *Olho* se encontra à cargo de Conrad Heyer, e se responsabiliza pelas câmeras de vigilância espalhadas pelo país, funcionando como “os olhos de Destino”. Os *Ouvidos* são liderados por Brian Etheridge, responsável pela captação de áudios e escutas telefônicas no território inglês. O *Dedo* é a polícia do governo, comandada por Derek Almond, é quem de fato põe as mãos nas ocorrências e se envolvem diretamente na proteção de autoridades e na repressão policial. São os “homens dedo” quem tentam estuprar Evey no início da história. A *Boca* é responsável pela comunicação do governo com a população, sendo o rádio o principal agente difusor dos ideais de Destino, o grande salvador do povo inglês, de acordo com a verdade imposta pelo Nórdica Chama para as massas. Liderada por Roger Dascombe, a *Boca* tem na voz de Lewis Prothero sua força, uma vez que ele dá voz a Destino nos pronunciamentos oficiais. Por fim, o detetive Eric Finch é o responsável pelo setor de inteligência e investigação do partido, o *Nariz*. A investigação sobre os crimes de V se tornam sua obrigação desde o início da história. Seu inseparável cachimbo pode ser enxergado como uma referência ao icônico Sherlock Holmes de *Sir Arthur Conan Doyle*, mas tal comparação só pode encontrar morada no campo da especulação.

Ao longo desse segundo capítulo vemos o segundo atentado de V, e o primeiro diretamente envolvendo a cúpula governamental, uma vez que ele sequestra Lewis Prothero, a fim de desestabilizar a credibilidade do governo em relação à população, como podemos destacar a partir do fragmento exposto na Figura 19.

Temos no capítulo três a jovem Evey contando sua trágica história para V, uma vítima do caos em que a Inglaterra se encontra. Esta passagem é importante para a contextualização da história, uma vez que é através do relato da jovem que podemos compreender como a Inglaterra chegou na situação em que se encontra ali. Evey nasceu em 1981, mesmo ano em que Moore e Lloyd deram início à publicação da história em quadrinhos, e inicia *V de Vingança* com dezesseis anos.



Figura 19: Diálogo entre Adam Susan e Eric Finch, sobre as consequências da ausência de Prothero. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 32)

Ela rememora que o declínio inglês teve início quando o Partido Trabalhista ganhou as eleições, no início dos anos 1980, derrubando o governo conservador neoliberal que comandava o país com mãos de ferro. Prometendo uma era de justiça e liberdade, o governo eleito tomou a decisão de eliminar os mísseis nucleares norte-americanos armazenados no país, para reafirmar esse compromisso. Esse ato tirou a Inglaterra do foco da guerra entre os blocos capitalista e comunista, o que não impediu que o clima do planeta se deteriorasse devido ao conflito nuclear e provocasse o colapso das sociedades que restaram. Do caos ali estabelecido, uma coalizão de grupos fascistas se unificou no Nórdica Chama, partido que surge e em pouco tempo toma o controle do país, implementando ordem em um país devastado



à partir da força, como é típico dos governos totalitários ao longo da história da humanidade.

Esse capítulo é interessante na medida em que, na ausência das sessões de recordatórios, por escolha estética de Moore e Lloyd, as falas de Evey funcionam como uma explanação acerca do contexto geral do mundo ao qual somos apresentados, e trabalha uma relação quase metaficcional, na medida em que pega uma Inglaterra assolada pelo desemprego e pela miséria durante um governo conservador, tal qual ocorria no mundo real, e transporta essa situação para um ambiente ficcional. Podemos observar nessa sequência em como Alan Moore, com domínio da estrutura narrativa tradicional dos quadrinhos, consegue modificar o ato do narrar sem no entanto desrespeitar a poética do meio.

O quarto capítulo inicia-se com a tortura psicológica de V contra Prothero, em um cenário montado pelo terrorista para emular os Campos de Readaptação de Larkhill. Neste momento, é revelado que o locutor, antes de fazer parte do governo como a Voz do Destino, trabalhou nos campos, sendo responsável por encaminhar as pessoas ali encarceradas – judeus, comunistas, gays e negros – para os fornos. Utilizando-se da obsessão de Prothero por bonecas, V mexe com a cabeça do homem ao queimar por inteiro sua coleção rara. Ao final do capítulo, V deixa para as autoridades um catatônico Prothero, calando a voz de Destino, e lançando “uma sombra majestosa e incômoda sobre o futuro” (MOORE, 2012, p. 38).

O capítulo cinco foi analisado no subcapítulo 2.5, de modo que aqui devemos apenas pontuar que nele são expostos os pontos de vista do fascista Adam Susan e do terrorista anarquista V.

No sexto capítulo observamos como a religião exerce papel fundamental no controle social, de modo que o “renovo espiritual” é capitalizado pelo governo para atenuar os efeitos da dura vida imposta à população. Na saída da missa ali narrada, podemos observar o relacionamento abusivo de Derek e Rosemary Almond, em uma interação entre eles e o casal Conrad e Helen Heyer. Estes personagens ganharão mais espaço na continuidade da narrativa, de modo que essa aparição não está jogada de maneira avulsa na história, mas obedece a um planejamento narrativo rigidamente conduzido por Moore e Lloyd.

Neste capítulo, porém, o grande destaque não é de outro senão o do Bispo Anthony Lilliman, o padre que celebrou a missa anteriormente mencionada, e que

secretamente é um sórdido e abjeto pedófilo, que pratica seus atos criminosos com conhecimento do governo, com o qual se relaciona. Empenhada em auxiliar V em sua missão – mesmo que ainda não saiba bem qual –, Evey chega até a Abadia de Westminster, onde o bispo mora, para servir como uma das meninas das quais ele abusa. Tudo isso, obviamente, trata-se de um estratagema de V para chegar até o homem.

O sétimo capítulo conclui a ação iniciada no anterior, uma vez que V adentra nas dependências da Abadia e mata o padre, antes que este pudesse abusar de Evey. O modo como ele assassinou o religioso, contudo, só viria a ser revelado no capítulo posterior, o oitavo, através da investigação de um obstinado Eric Finch, que descobre através das escutas de áudio como o terrorista deu cabo de Lilliman, e o método não poderia ser mais irônico: com uma hóstia envenenada com cianureto. Alguns fragmentos do diálogo mostram uma conexão anterior entre V e o bispo, assim como já pudemos observar quando o enigmático protagonista enlouquece Prothero. Em ambos os casos, Larkhill se mostra um vértice que os une, de alguma forma.

No nono capítulo, Finch vai até Delia Surridge, médica legista a serviço do Nariz, e com ela o detetive compartilha uma evidência encontrada tanto no sequestro de Lewis Prothero quanto no assassinato de Anthony Lilliman: uma rosa Violet Carson, deixada por V em cada uma das ocorrências, de forma que a médica fica com uma delas para analisar melhor. Neste capítulo, intitulado “Violência”, observamos também a indignação de Evey com V, quando descobre que ele a tornou cúmplice de um assassinato sem que ela tivesse ciência disso. Assim, podemos ver a jovem se opondo à conduta violenta de seu misterioso amigo, evidenciando a distinção da personalidade de cada um. A seguir, na sequência final do capítulo, vemos o início da descoberta do detetive sobre parte dos planos de V, quando ele identifica junto com seu assistente, Dominic Stone, que tanto Prothero quanto Lilliman faziam parte do quadro de funcionários do Campo de Readaptação de Larkhill anos antes, e que todos os homens do quadro de funcionários do lugar morreu ao longo dos anos. O capítulo se finda com a chegada de V na casa de Surridge, quando ele admite para a médica que está ali para mata-la.

No capítulo dez, Finch descobre que Delia Surridge trabalhou em Larkhill, e envia Derek Almond pessoalmente para a casa dela, a fim de protegê-la da investida

do terrorista. Na casa da médica, a observamos admitir para V seu arrependimento em relação aos erros cometidos em nome do governo, e admite merecer a morte que o enigmático V trouxe para ela. Tal declaração, de uma pessoa aparentemente tão íntegra quanto SurrIDGE é apresentada na história, faz-nos lembrar de Kopp, quando este pontua que:

A visão distópica acredita que o homem guarda, de alguma maneira, seu lado selvagem e sádico, que espreita a razão, e nada garante que esses sentimentos hostis não emergirão de forma individual ou grupal em algum momento e de forma imprevista. (KOPP, 2011, p. 46)

A proposição de Kopp encontra sustentação na narrativa de Moore através da voz de Delia SurrIDGE: “Acho que eu também gostei do que fiz naquela época. As pessoas são diabólicas. Há algo errado conosco, uma falha hedionda. Nós merecemos a força. Merecemos muito” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 75). Após uma breve conversa, V revela que a envenenou dez minutos antes, e ela morre após olhar pela última vez o rosto do homem sem a máscara.

Ao sair dos aposentos dela, ele se depara com Derek Almond, que tenta atirar nele, mas fraqueja por segundos quando percebe que não carregou sua arma após uma briga com Rosemary. Este lapso é o bastante para que V avance sobre ele e o mate (Figura 20). Depois de calar a Voz, o terrorista elimina o comandante do *Dedo*, mas não sem antes deixar para Finch o diário de SurrIDGE, contendo sua história.

O décimo primeiro e último capítulo do primeiro Tomo se passa na véspera de natal, e nele temos o detetive se reportando ao líder Adam Susan, e contando a história do terrorista que ficou então conhecido como *Codínome V*, a partir dos relatos extraídos do diário de Delia SurrIDGE. O misterioso V não tem nome nem idade revelados, e seu codínome se origina do fato dele ser o prisioneiro da cela V, em Larkhill.

Acompanhada por Lilliman e Prothero, SurrIDGE trabalhou com pesquisas hormonais nos presos do campo de readaptação, o que faz-nos concluir que V seja um homem gay, judeu ou negro. Após mutações genéticas e mortes horrendas nos pacientes, SurrIDGE viu no paciente da sala cinco um caso fascinante, uma vez que este não desenvolveu nenhuma anomalia fisicamente visível, mas sim uma espécie de insanidade e psicopatia, acompanhadas de uma personalidade magnética tipicamente encontrada em pacientes diagnosticados com esquizofrenia. O modo

pelo qual a mente de V funcionava era desconhecido pela equipe médica, que apenas conseguia perceber que ela não operava mais da mesma forma que a de um humano comum.



Figura 20: V contra Derek Almond, líder do Dedo. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 79)

Cuidando dos jardins do projeto, V ganhou a confiança de seus captores, e também o direito de realizar solicitações de suprimentos para jardinagem. Obedecendo a padrões lógicos desconhecidos por Surrridge e seus asseclas, o terrorista deu início a sua fuga de Larkhill, explodindo sua cela e matando diversas pessoas que ali trabalhavam, utilizando-se da sua força sobre humana e dos

suprimentos encomendados para produzir gás mostarda e napalm. Assim, o paciente/prisioneiro da sala V fugiu, sumindo do mapa. Larkhill foi fechado e o caso abafado, para que o poder do partido sobre a população não fosse abalado.



Figura 21: Eric Finch se deparando com a complexidade que se esconde por trás da aparentemente simples vingança de V. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 87)

Este tomo inicial se caracteriza pelo encaixe das múltiplas subtramas de forma adjacente ao principal eixo narrativo, a vendeta de V. O anti-herói apresenta várias facetas, passando desde o papel de terrorista político, o de mentor de uma jovem desamparada até chegar ao vingador implacável que é. Ainda que seja representado usando continuamente uma máscara com um enigmático sorriso, que

não permite que suas emoções sejam analisadas a partir das expressões faciais, o anti-herói transmite peso dramático a partir de sua expressão corporal flagrantemente teatral, bem como de suas falas repletas de citações e referências multiculturais.

Algumas pontas soltas são deixadas para os Tomos seguintes, ainda que outras tantas sejam fechadas. Ao final do capítulo onze sabemos o *quê* é V, mas não *quem* ele é. Descobrimos o trauma pelo qual ele passou, mas não temos acesso ao seu passado, a quem ele de fato era antes do mundo enlouquecer à sua volta. Nesse Tomo temos o indivíduo por trás de V claramente como protagonista, e suas ideias políticas são levemente demonstradas no capítulo cinco, “Versões”, ainda que tal aspecto só viesse a ser trabalhado nos Tomos seguintes.

Vale destacar que entre este Tomo Um e os Tomos Dois e Três, decorreram-se alguns anos de hiato, motivados pela falência da revista *Warrior*, que inicialmente publicou a minissérie antes desta ser retomada e finalizada pela *DC Comics*. Por conta desse lapso de tempo e do conseqüente amadurecimento artístico tanto de Moore quanto de Lloyd, veremos a seguir como a sequência da obra adquire ainda mais requinte narrativo, verbal e visual.

### **3.3.2 Tomo Dois: Este Vil Cabaré**

O segundo Tomo de *V de Vingança* se inicia em cinco de janeiro, e se finda em três de setembro de 1998, ao longo de um prelúdio e quatorze capítulos curtos. Elaborado após o já supracitado hiato forçado, ele se distancia um pouco do tom utilizado no Tomo que o antecede, apresentando uma narrativa mais lenta e densa, de modo a explorar de maneira mais contundente os demais personagens como Eric Finch, Rosemary Almond e aquela que protagoniza essa parte da história, Evey Hammond. Os momentos de ação ainda aparecem nos capítulos, mas de forma bem menos frequente que no Tomo anterior. A subjetividade é o foco do Tomo Dois.

O prelúdio foi analisado no subcapítulo 2.5 e como já destacado, cumpre com a função de recordar o leitor, após o intervalo de anos desde a publicação do Tomo Um, acerca de elementos centrais do enredo. O brilhantismo dessa parte da obra se dá pela modificação estrutural na forma de contar a história, fazendo uso da página em disposição horizontal, associando as falas de V com uma partitura musical. Essa

sessão possibilitou ao leitor descobrir como estavam os personagens desde sua última aparição, publicada anos antes.

O capítulo inicial mostra o apego emocional que Evey sente por V, passando por questionamentos acerca do não-envolvimento sexual dele com ela, até chegar nos questionamentos da jovem sobre ele ser ou não o pai dela. V a vende e pouco depois a abandona nas ruas de Londres. É interessante a subversão de expectativas aplicada por Moore, ao fazer o anti-herói abandonar sua protegida logo nas primeiras páginas desse novo Tomo, quando tudo levava a crer que ele revelaria algo importante para a jovem.

O segundo capítulo tem como foco Rosemary Almond, que nos momentos finais do Tomo anterior ficou viúva, após V assassinar seu abusivo marido, Derek. Em um mundo conservador e retrógrado quanto o é a Inglaterra da obra, a mulher já percebe as dificuldades pelas quais irá passar. No prelúdio, é válido destacar, é mostrada uma carta do governo endereçada para Rosemary, dizendo que ela não cumpria com os requisitos necessários para receber auxílio do governo, o que a deixa em delicada situação financeira. Devemos mencionar a sobreposição de camadas empregada por Moore e Lloyd nesse capítulo, bem como no decorrer do Tomo como um todo, uma vez que enquanto exhibe nas caixas de texto o fluxo de pensamento de Rosemary, as imagens nas quais as caixas se inserem apresentam outros personagens, como Evey perdida nas ruas e fugindo de pervertidos pelas vielas escuras da cidade e V retirando um cartaz de filme de um cinema, pichando sua assinatura em uma propaganda do governo. Fragilizada, Rosemary, por fim, cede às investidas de Roger Dascombe, líder do Departamento da Boca.

O capítulo três expõe o rígido controle do governo totalitário inglês sobre os meios de comunicação de massa, como a TV, o rádio e os jornais impressos, permitindo que sejam veiculados apenas conteúdos que dialoguem com os valores aceitos pelo partido. Podemos observar isso logo no início do capítulo, quando V invade o prédio da principal emissora de TV do país, e ali estão os funcionários assistindo a programação televisiva, que varia desde o noticiário até a exibição de seriados permeados por falas de cunho racista. É um ponto a ser destacado o êxito de Moore e Lloyd na criação de uma terceira camada de interpretação, proveniente da aparente desconexão entre o que é narrado visual e verbalmente. Podemos concluir isso uma vez que a imagem narra a invasão de V ao edifício, enquanto os

balões de texto intercalam a programação da TV assistida pelos funcionários, alternando entre um programa jornalístico e a exibição de um seriado de comédia de gosto duvidoso.

Tal composição é justificada ao final do capítulo quando, após render Roger Dascombe, líder do departamento da Boca e responsável pela torre de transmissão televisiva, V ameaça explodir a si e ao edifício, caso uma fita VHS contendo um pronunciamento seu não seja transmitida. A sobreposição das falas da TV com as cenas da ação de V pode ser compreendida ao final do capítulo, com a queda do sinal original da televisão, que chama a atenção da população, que nesse momento se encontrava tão imersa na programação quanto os funcionários da emissora, que nem notaram V chegando até ser tarde demais.

O quarto capítulo consiste no pronunciamento de V, um verdadeiro manifesto político alertando o povo para sua indolência perante todos os abusos aos quais já se permitiu ser afligido, ao não fazer valer o poder que de fato possui. Em certo momento, o enigmático personagem diz:

Nós tivemos uma sucessão de malversadores, larápios e lunáticos tomando um sem-número de decisões catastróficas. Isso é inegável. Mas quem os elegeu? Você! Você indicou essas pessoas. Você deu a elas o poder para tomarem decisões em seu lugar! Claro que qualquer um está sujeito a se equivocar, mas cometer os mesmos erros fatais, século após século, parece uma atitude deliberada. Você encorajou esses incompetentes, que transformaram sua vida profissional num inferno. Aceitou suas ordens insensatas sem questionar. Sempre permitiu que enchessem seu espaço de trabalho com máquinas perigosas. Você podia ter detido essa gente. Bastava dizer “não”. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 118-119)

A sequência na qual ocorre a transmissão segue o padrão estabelecido nos capítulos anteriores, e os balões de texto intercalam cenas de V falando na gravação, com cenas de outros lugares, como as pessoas assistindo o pronunciamento e a polícia que cerca o edifício e prossegue para encurralar V. Após conclamar o povo, em seu discurso de caráter abertamente anárquico, a se rebelar e tomar as rédeas da situação, o terrorista é fuzilado pelos homens-dedo, a polícia do partido.

Vemos no início do quinto capítulo a fragmentação temporal empregada pelos autores, uma vez que a história não segue de onde parou na sessão anterior, mas sim dias depois, em uma praia, pela qual caminha Eric Finch. O detetive recorda os motivos pelos quais foi enviado para aquele lugar, afastado de suas funções por um



curto período, após socar o homem que sucedeu Derek Almond no Dedo, Peter Creedy. Através da utilização de *flashbacks*, a narrativa retorna ao ponto de onde parou no capítulo anterior, e é revelado que a aparente execução de V foi mais uma artimanha do terrorista, que vestiu Roger Dascombe com suas roupas e fugiu, deixando o comandante da Boca para ser fuzilado pela própria polícia do governo. Tal fato irou Finch e o levou a bater em Creedy, após uma resposta irônica do novato à sua reprimenda. Ao final, em um novo recorte, de tempo e espaço, é revelado que Evey foi morar com um homem mais velho, chamado Gordon.

Em uma narrativa claustrofóbica e intercalada por variadas vozes, o capítulo seis se passa na boate *Kitty-Kat-Keller*, na qual Evey, acompanhada de Gordon, se encontra pela primeira vez com uma deprimida e enlutada Rosemary Almond. Evey observa um amigo de Gordon, chamado Robert, ser avisado por Peter Creedy que sua mãe será morta, visto que está velha e doente demais para os padrões aceitos pelo partido. Nesse momento é evidenciada mais uma vez a já reconhecida corrupção existente nas entranhas do Nórdica Chama, uma vez que o novo líder do Dedo estava rompendo com algo que havia sido ilegalmente combinado com o antecessor, Almond. Robert, desolado, passa a gritar contra o governo, dizendo que “a gente não devia viver assim” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 131), o que faz com que os homens-dedo de Creedy ataquem Robert, fato que resulta na fuga de Evey e Gordon do recinto, observados de longe por V.



Figura 22: Evey e Gordon, após fugirem da boate. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 132)

Após uma passagem de tempo, o sétimo capítulo tem início, aproximadamente três meses após os acontecimentos da boate, e nele somos surpreendidos com Gordon fugindo de duas pessoas pelas ruas, até entrar em sua casa. Um flashback de dois meses antes mostra que Evey e ele se envolveram romanticamente, para então retornarmos para o presente e vemos Gordon ser ameaçado por seus ex-colegas de negócios escusos, que estão do lado de fora da porta. Eis que os bandidos sugerem um acordo, para então varar a porta com uma espada, que atravessa o corpo de Gordon e o mata, deixando Evey Hammond novamente sozinha. A fragmentação do tempo nesse capítulo é realizada de maneira perspicaz, manipulando o fluxo de leitura e desacelerando o ritmo em meio à urgência que a fuga de Gordon representava.

O capítulo oito catalisa uma mudança de atitude de uma até então passiva Evey. Ao observar o corpo sem vida de Gordon, a jovem lembra das perdas que teve, como a morte da mãe, do pai e o abandono de V, e então decide sair armada em busca de vingança. Evey vai até a boate novamente, encontra com Rosemary, que agora trabalha no lugar como dançarina, e fica de longe aguardando seus alvos, os responsáveis pela morte de Gordon. Ao avistá-los, ela põe-se em posição de atirar, quando é subitamente imobilizada por um homem de uniforme dos homens-dedo, que a leva ao desmaio.

É interessante destacarmos a resposta emocional de Evey nesse segundo Tomo, uma vez que até então ela era representada apenas como a menina sem poder de reação e extremamente dependente dos homens à sua volta. O capítulo nove expõe um pesadelo de Evey com tudo que viveu até ali, culminando com o momento em que acorda e se depara com o fato de estar presa em uma cela, de onde só consegue visualizar um cartaz do governo, contendo os dizeres “Força através da pureza, pureza através da fé<sup>19</sup>”.

O décimo capítulo dá início ao processo de tortura e interrogatório pelo qual Evey passa no cárcere, agredida e com os cabelos raspados. Após ter sua dignidade arrancada após o passar dos dias na prisão, ela encontra na cela um

---

<sup>19</sup> O slogan do Nórdica Chama pode ser percebido como uma referência de Moore ao slogan do Ingsoc orwelliano de *1984* (2009).

bilhete, escrito em papel higiênico, de autoria de uma mulher chamada Valerie. O décimo primeiro capítulo é sequência direta dos fatos narrados no anterior, e nele vemos Evey alternando momentos de tortura e interrogatório com a leitura da carta de Valerie Page, uma atriz lésbica, perseguida pelo regime e encarcerada no Centro de Reabilitação de Larkhill. Seu relato foca na fibra que deve permanecer intacta dentro de cada um, para que não sejamos completamente afetados pelo autoritarismo externo.

Tudo que acontece com Evey Hammond na prisão, aconteceu também com Valerie, de forma que o relato da atriz resultou, no capítulo doze, na recusa de Evey em atribuir culpa de seus atos para V, bem como de fugir da responsabilidade de ser quem ela de fato é. Sua negativa em assinar um documento validando a narrativa leviana do governo, Evey é sentenciada ao fuzilamento, e ainda assim não muda de ideia, o que faz com que ela seja liberta de seu cativeiro, e descubra que tudo ali não foi outra coisa senão uma encenação perpetrada por V.

O décimo terceiro capítulo narra a tensa discussão entre Evey e V, quando o terrorista diz que tudo pelo que fez a jovem passar, foi feito para que ela pudesse se libertar dos grilhões impostos pelos sistemas de organização sociais, pelas decisões que as pessoas tomam dia após dia, estabelecendo verdadeiras prisões invisíveis que impediam cada ser humano de alcançar a liberdade plena.



Figura 23: Evey encara a chuva, ao completar sua transformação. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 174)

Após ouvir o que V tinha a dizer, Evey compreende seu mentor, e aceita tudo aquilo pelo que passou como uma etapa necessária para perceber a vida como V a percebe. Esse período da prisão ocupa boa parte do Tomo Dois, pois é nele que Evey deixa de ser a menina frágil e indefesa que precisa de alguém para salvá-la e protegê-la, para se tornar uma mulher decidida e livre dos traumas passados e das amarras às quais as pessoas e impõem diariamente. Observamos que, assim como no primeiro Tomo, a prisão exerce um papel de transcendência para Evey, assim

como o foi para V no Tomo Um, de modo que foi a partir do cárcere visível que ambos puderam compreender aquilo que não conseguiam quando presos nas celas invisíveis do cotidiano.

O décimo quarto capítulo, que encerra o Tomo Dois, rememora trechos declamados por V no prelúdio “Este vil cabaré”, o que faz-nos considerar a possibilidade deste ter se passado, dentro da continuidade da narrativa, não antes, mas após todos os acontecimentos narrados no decorrer do Tomo. Eric Finch aparece, no início do capítulo, levando consigo um envelope de drogas, conseguidos na farmácia do governo, ao passo que, na Galeria das Sombras, V está ao piano, declamando “em seguida, revista rapidamente os restos rotos de uma impressão digital ou mancha escarlate e empenha-se em ignorar os grilhões que o acorrentam...” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 175).

Evey novamente agradece a V por tudo que este fez por ela, ao passo que ele lhe confia que a carta de Valerie Page é real, e que Evey experimentou exatamente o que ele vivenciou, ao ter acesso à carta de Page através de um buraco na parede da cela. Valerie era a mulher da sala quatro, vizinha à de V, o homem da sala cinco. Assim como com Evey, foram as palavras contidas na carta de Page que transformaram V e seu modo de ver o mundo. O terrorista sugere a Evey que pode dar cabo do responsável pela morte de Gordon, já que ela havia jurado que jamais mataria outra pessoa. Evey contudo, recusa.

Rosemary, agora dançarina de boate, se quebra novamente quando, indisposta para dançar, se vê forçada a ter relações sexuais com seu chefe, o que traz à tona mais uma frase declamada por V no prelúdio: “Viúvas que se recusavam a chorar vestirão ligas e gravatas-borboletas e aprenderão a levantar as pernas neste vil cabaré” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 178).

Na Cabeça, Adam Susan se depara com o computador Destino exibindo uma frase para o líder fascista: eu te amo. Assustado e emocionado, Susan dispensa seus demais funcionários, e mais uma declamação do enigmático V vem à tona: “Ele anseia, em sonhos secretos, pelo abraço de máquinas cruéis, mas sua amante não é o que parece e ela não deixará bilhetes” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 180).

Ao final do capítulo V e Evey dançam juntos, e V afirma que precisará dela no momento certo, ao passo que um último fragmento do prelúdio se dispõe, findando a narrativa: “Há um assassino na matinê. Há cadáveres na plateia. Os produtores e

atores também não estão certos se o show terminou. Com olhares oblíquos, esperam suas deixas, *mas a máscara apenas sorri.* (MOORE, LLOYD, 2012, p. 181)

Como anteriormente mencionamos, o Tomo Dois se caracteriza por adentrar no aspecto psicológico dos personagens, mais do que por proporcionar momentos de ação intensa, e tal empreendimento de Moore e Lloyd se mostra válido, uma vez que a narrativa ganha camadas de sensibilidade ainda maiores do que os proporcionados no Tomo Um que o precede. A vingança permanece como um agente catalisador nessa segunda parte, mas agora na figura de Evey Hammond, que perdeu mais uma pessoa de sua vida para a violência decorrente do regime brutal ao qual a população é submetida, contudo, o sentimento vingativo não aparece na jovem tal como na fúria visceral de V, mas sim de maneira mais gradativa, uma vez que Evey, até então, ainda era uma garota passiva diante das tragédias de sua vida.

Enquanto Adam Susan permanece nas sombras nesse Tomo, tendo menos destaque em relação ao primeiro, personagens como Rosemary Almond e Eric Fich são estabelecidos de maneira marginal no curso da narrativa, com suas histórias sendo aprofundadas em doses homeopáticas, obedecendo a uma estruturação narrativa compreensível apenas ao final do Tomo Três, que vem a seguir.

### **3.3.3 Tomo Três: A terra do faça o que quiser**

O terceiro e último Tomo se passa em um espaço bem menor de tempo que os anteriores, entre os dias cinco e dez de novembro de 1998, e é o clímax da narrativa. Nele as pontas soltas se fecham, as resoluções acontecem e os planos de V ganham uma escala maior, com a utopia anárquica do enigmático protagonista ganhando forma, suas ideias tornando-se maiores do que ele próprio. O foco da narrativa nesse Tomo é difuso, uma vez que, ainda que V e Evey tenham bastante tempo de destaque, Eric Finch protagoniza o arco decisivo para o plano geral da narrativa, em uma espécie de desconstrução de Alan Moore sobre as histórias clássicas de detetive.

O prólogo do Tomo acontece na noite de cinco de novembro, quando V, assim como no ano anterior, realiza mais um atentado contra as estruturas do governo, explodindo a Torre Jordan, matando Brian Etheridge, responsável pelo

departamento do Ouvido, e deixando o Estado cego, surdo e mudo, uma vez que o edifício, junto da Torre dos Correios, eram as bases do Olho, do Ouvido e da Boca, que compõem a Cabeça do Partido. Imediatamente, V transmite uma mensagem pelo rádio, se autoproclamando a Voz do Destino, lembrando os atos de Guy Fawkes e anunciando que durante três dias a população não terá seus movimentos observados e tampouco terão suas conversas ouvidas, recebendo de volta os direitos à privacidade e aos segredos que lhes foram confiscados anos antes.

Vemos nesse prólogo, ainda que curto, uma ação direta e contundente de V, dando o tom do que virá na sequência da narrativa, uma vez que as estruturas do partido foram abaladas como nunca haviam sido até então. Em comparação com a distopia de George Orwell, *1984*, observamos que V mantém um comportamento absolutamente distante do de Winston Smith, uma vez que o personagem de Moore busca de fato meios pelos quais destruir o governo, ao passo que o de Orwell se contenta em quebrar as regras em sua intimidade, sem de fato fazer algo para mudar a situação na qual se encontra.

O primeiro capítulo do Tomo mostra as consequências iniciais dos atos de V, com o governo mandando mais policiais às ruas, o povo se expressando através de pichações e saqueando lojas, mas ainda em silêncio, sem qualquer estardalhaço ou organização propriamente dita.

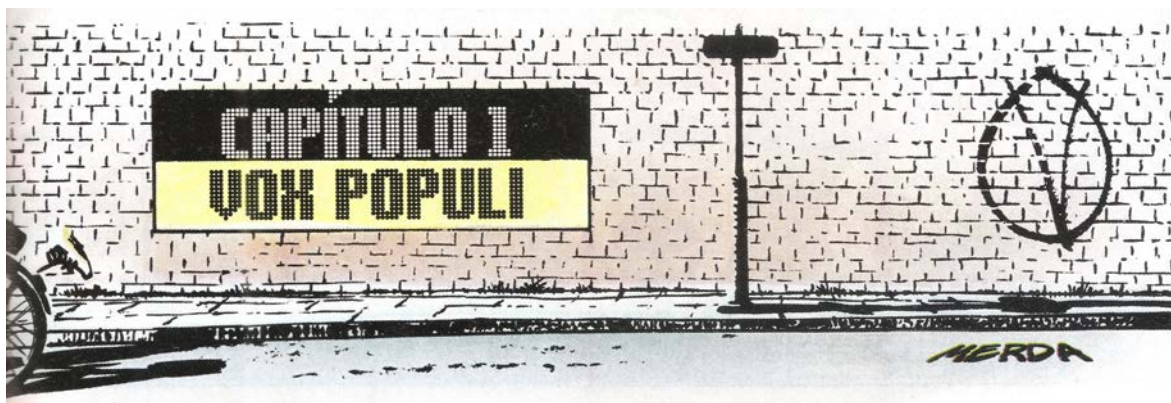


Figura 24: Pichação no muro feita por uma adolescente, ao se dar conta de que não é mais vigiada. É o início da “Terra do Faça o que quiser” engendrada por V. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 191)

Sobre o silêncio popular nesses primeiros momentos, V pacientemente destaca para Evey que:

Não se deve contar com a maioria silenciosa, pois o silêncio é algo frágil. Um ruído alto, e está tudo acabado. O povo está amedrontado e desorganizado demais. Alguns podem ter tido a oportunidade de protestar, mas foram como vozes gritando no deserto. O barulho é relativo ao silêncio que o precede. Quanto mais absoluta a quietude, mais devastadoras as palmas. Nossos governantes não ouvem a voz do povo há gerações, Evey, e ela é muito mais alta do que eles se recordam. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 195-196)

Ainda nesse capítulo, Rosemary Almond aparece, tirando proveito do fato das câmeras estarem desligadas, para comprar uma arma no mercado negro, alegando necessitar de proteção, enquanto Adam Susan, ainda impactado com a mensagem de Destino, perde pouco a pouco sua sanidade, vendo ruir a estrutura que ele erigiu.

No capítulo dois, observa-se que a história se constrói através de sucessivos recortes, intercalando cenas em diversos locais da cidade. Na Galeria das Sombras, V dá uma aula sobre Anarquia para Evey, explicando que o que está acontecendo nas ruas é o caos, que precede a organização anárquica, cuja ordem se baseia não na liderança individual, mas na disposição voluntária entre as pessoas, em um sistema sem líderes, mas não sem ordem.

Enquanto isso, Adam Susan continua diante de Destino, na sede do Nórdica Chama, delirando libidinosamente com seu romance impossível, ao passo que alguns homens-dedo começam a perceber que seu temido líder está se perdendo pouco a pouco em devaneios. Em outra parte de Londres, Peter Creedy contrata criminosos para aumentar o número de *oficiais da lei e da ordem* nas ruas, dentre eles Harper, o assassino de Gordon Deitrich, evidenciando o desespero no qual o governo se encontra diante do ousado estratagema de V.

A narrativa corta para a casa dos Heyer, a ambiciosa Helen conversa com seu marido, Conrad, líder do Olho, destacando o perigo que é Creedy em seus planos de alçar o esposo/fantochete ao posto de líder do governo, após a já aguardada saída de Adam Susan em decorrência da insanidade. Ao final do capítulo, V revela para Evey, através de um diálogo que remete ao capítulo cinco do Tomo Um, que há alguns anos ele tem acesso pleno ao computador do governo,



Destino. Contando com um grande *plot twist*<sup>20</sup>, esse capítulo se dedica a abrir o leque de coadjuvantes dentro da trama. Se anteriormente Helen e Conrad apareceram de forma bem comedida, no Tomo Um e apenas de relance no princípio do Tomo Dois, eles são inseridos no Tomo Três, diretamente dentro do jogo de poder e corrupção do governo a quem V antagoniza.

O capítulo três conta novamente com a disposição de súbitos recortes na narrativa, de forma que cada página represente uma cena distinta tanto daquela que a precede quanto daquela que a sucede. Helen Heyer manipula Harper para que este traia Creedy no momento em que o sistema entrar em colapso, para que Conrad seja alçado ao poder; Eric Finch reaparece, chegando nas ruínas do que outrora foi o Centro de Adaptação de Larkhill, ainda sem uma motivação clara a ser exposta; Dominic Stone assistente de Finch no Nariz, dispende algum tempo analisando alguns papéis.

O grande momento desse capítulo, contudo, se dá em uma disposição de quadros interessante. Ao longo dessa terceira parte, cartas misteriosas foram deixadas em diversas partes da cidade, e reunidas pela polícia do governo, enquanto quadros aparentemente soltos e desconexos eram inseridos dentro da sequência de histórias ali contadas, contendo em seus requadros cenas da mão de V empilhando peças de dominó, uma atrás da outra. Ao final, Dominic Stone decifra a mensagem das cartas, e percebe que V esteve no comando de Destino durante todo esse tempo, e que através do computador que regula o sistema, ele possibilitou blecautes, saques e manipulou o departamento dos correios, resultando no ambiente caótico com o qual eles estão lidando. Susan, perplexo, encara a tela de Destino, que agora contém a assinatura de V.

O quarto capítulo é protagonizado por Eric Finch e se passa inteiramente dentro de Larkhill, onde o detetive ingere LSD, para poder emular parte das sensações que V teve quando esteve ali preso. Finch passa a delirar e se dá conta, em uma sequência pungente, dos absurdos feitos em nome da ordem prometida pelo partido, se arrepende por ter se associado a quem massacrou negros, judeus e

---

<sup>20</sup> O Plot Twist é um artifício de roteiro, e consiste em uma mudança radical na direção esperada ou prevista em uma narrativa, seja ela um romance, uma história em quadrinhos, um filme ou um seriado.

gays, pessoas que não haviam feito mal algum para ninguém, e que foram jogadas em prisões por diferirem do padrão estabelecido por um governo surgido das cinzas de um país em colapso. Em uma de suas ilusões, Finch imagina estar vendo as pessoas presas pelo partido indo embora, e clama: “Digam que me vêem além do uniforme. Digam que sabiam que eu me importava. Por favor, não me deixem!” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 215). O choque de consciência do detetive o faz perceber aquilo que V também compreendeu, e Finch se dá conta de que não há outro senão ele que poderia libertá-lo da prisão na qual ele mesmo se enclausurou durante toda a vida.



Figura 25: Eric Finch em seu momento de transcendência. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 217)

Seguindo o padrão dos Tomos anteriores, a prisão age novamente como um lugar de transcendência, dessa vez permitindo que Finch rompesse com os grilhões que o acorrentaram ao longo de uma vida marcada por dores e frustrações. Ao não ter mais nada a perder, o detetive encontrou o impulso necessário para se libertar dos temores e restrições que o fizeram não encontrar outra saída que não a filiação ao Nórdica Chama. Finch em muito se assemelha a Evey nesse sentido, uma vez que ambos necessitaram chegar em uma situação de absoluto desprendimento para compreenderem as cadeias nas quais viviam presos.

No capítulo cinco temos o intrincado diálogo entre V e Evey, no qual ela clama por respostas, e ele as dá, mas não da forma como ela espera. V prepara um trem com explosivos e diz que espera a chegada de alguém, sem mencionar quem. Observa-se no sexto capítulo, a arte de David Lloyd referenciando o trabalho de Dave Gibbons em *Watchmen* (2011), ao fazer uso do painel com nove quadros em duas páginas, uma narrando as maquinações de Helen Heyer e a outra mostrando Creedy conversando com Harper sobre como tomar o poder após um pronunciamento agendado do fragilizado líder Adam Susan, que se despede de Destino e parte para seu ato oficial. A resposta sobre quem é o homem que V está esperando nos é dada, quando vemos um sujo e cansado Eric Finch, em farrapos, chegando à estação de trens *Victory*, fechada para o público e fora de uso, o que leva o detetive a concluir que é ali a entrada do caminho para chegar até V.

Eric Finch inicia a história, no Tomo Um, enxergando Codinome V como um intrincado caso a ser desvendado, contudo, com a morte de Delia Surridge e os seguidos insucessos na tentativa de capturar o terrorista, a questão torna-se pessoal, de modo que Finch busca vingança contra V, e vai até as raízes da loucura para conseguir compreender como pensa seu enigmático antagonista, abrindo mão de seu anseio por ordem e rigidez, para conseguir compreender as motivações de alguém diferente de todos aqueles com os quais havia lidado ao longo da vida.

Temos, no capítulo sete o trajeto do detetive até encontrar V, enquanto se intercalam cenas de Rosemary se encaminhando até o local do pronunciamento de Susan. Creedy reconhece a viúva de Derek Almond e permite que ela chegue perto do líder fascista, quando então a mulher, já sem nada a perder e em busca de vingança por tudo aquilo que lhe foi tirado, saca sua arma e atira à queima-roupa na

cabeça de Adam Susan, assassinando-o<sup>21</sup>. Na estação Victory, Eric Finch consegue atirar contra o corpo de V, ao passo que o terrorista afirma:



**Figura 26: V, após ser baleado por Finch, demonstrando para seu algoz que ele não é mais apenas um homem, mas sobretudo uma poderosa ideia. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 238)**

Imediatamente V deixa Finch no chão e sai, aparentando não ter sofrido nada com os tiros. Contudo, ao seguir Tateando pelo chão e encontrar vestígios de sangue fresco, irrompe, eufórico, comemorando ter matado o terrorista. A vingança de Finch estava completa.

O oitavo capítulo mostra Rosemary Almond pela última vez, sendo torturada pelos homens-dedo, enquanto Peter Creedy assume o controle durante o estado de emergência declarado após a morte de Susan. Calculista, Helen pensa em maneiras

<sup>21</sup> Tal ato lembra-nos de uma fala anterior de V, quando este responde à indagação de Evey sobre ter em seu jardim uma rosa Violet Carson separada para Adam Susan: “Pra ele eu cultivei uma rosa muito especial” (MOORE, LLOYD, 2012, p. 223). Ironicamente Rosemary Almond, afinal, era essa rosa.

de alçar Conrad ao poder no lugar de Creedy, ao passo que seu marido descobre através de uma fita VHS, misteriosamente endereçada a ele, a traição e manipulação da esposa. Esse capítulo se dispõe a quebrar com as expectativas daqueles que mantinham aspirações ao poder, de modo que Helen foi desmascarada e Creedy perde a vida com a traição de Harper, à serviço da esposa de Conrad.

Enquanto o governo emite declarações de que a situação está sob controle, por dentro, toda a estrutura de poder está se desmanchando, implodindo os alicerces do Nórdica Chama. Eric Finch, em uma conversa com seu assistente Dominic, percebe que só conseguiu acertar V porque ele deixou e, enquanto isso na Galeria das Sombras, Evey encontra o terrorista, que cai das escadas, ferido mortalmente pelo detetive.

O capítulo nove se foca exclusivamente em Evey, que ouve as últimas palavras e conselhos de seu mentor, antes que ele faleça. A jovem passa ao longo do capítulo a lidar com seu luto e com os mistérios que V deixou ao morrer, os planos inacabados e os projetos encaminhados, ansiando por descobrir quem era V. Após muito pensar, Evey percebe que não deve se preocupar com quem é o homem morto por trás da máscara e sim com quem V deve ser dali em diante.

No décimo capítulo o clímax da história tem início com Eric Finch abandonando o Nariz, partindo para um caminho no qual ele decide o rumo de sua vida, consequência da experiência transcendental em Larkhill, aconselhando Dominic a fazer o mesmo. Em outra parte da cidade, Conrad Heyer surpreende Alistair Harper quando este foi em sua casa encontrar-se com Helen, mata o bandido e é deixado para morrer por sua esposa, que foge da casa. O caos impera pelas ruas de Londres, com as revoltas, os saques e o ambiente de extrema incerteza ali presente.

Antes de morrer, V deixou marcado um discurso à meia-noite, e seu não-comparecimento poderia minar o ímpeto por revolução que ainda engatinhava no coração do povo. Chega a hora do pronunciamento, e V aparece, para a surpresa das forças policiais, informadas da morte do terrorista. Evey, vestindo a máscara de V, transforma-se no que seu mentor outrora foi e assume seu lugar, garantindo que a ideia que ele representa se tornasse, de fato, à prova de balas.

Ao aparecer para a população e fazer um pronunciamento conclamando o povo a lutar por si, e não mais permitir que o governo controle o rumo das coisas, Evey/V conseguiu a mobilização que seu falecido mentor pretendia, com o povo indo às ruas partindo para cima das forças do governo, em uma batalha campal. V foge, e durante a confusão ela salva Dominic Stone da morte certa, assim como seu antecessor fez com ela um ano antes. Estava feito, Evey agora era V, o símbolo que o povo inglês necessitava para sair da letargia e tomar as rédeas de seu próprio destino. A utopia anárquica com a qual Codinome V sonhara anteriormente, enfim pôde ser vislumbrada.

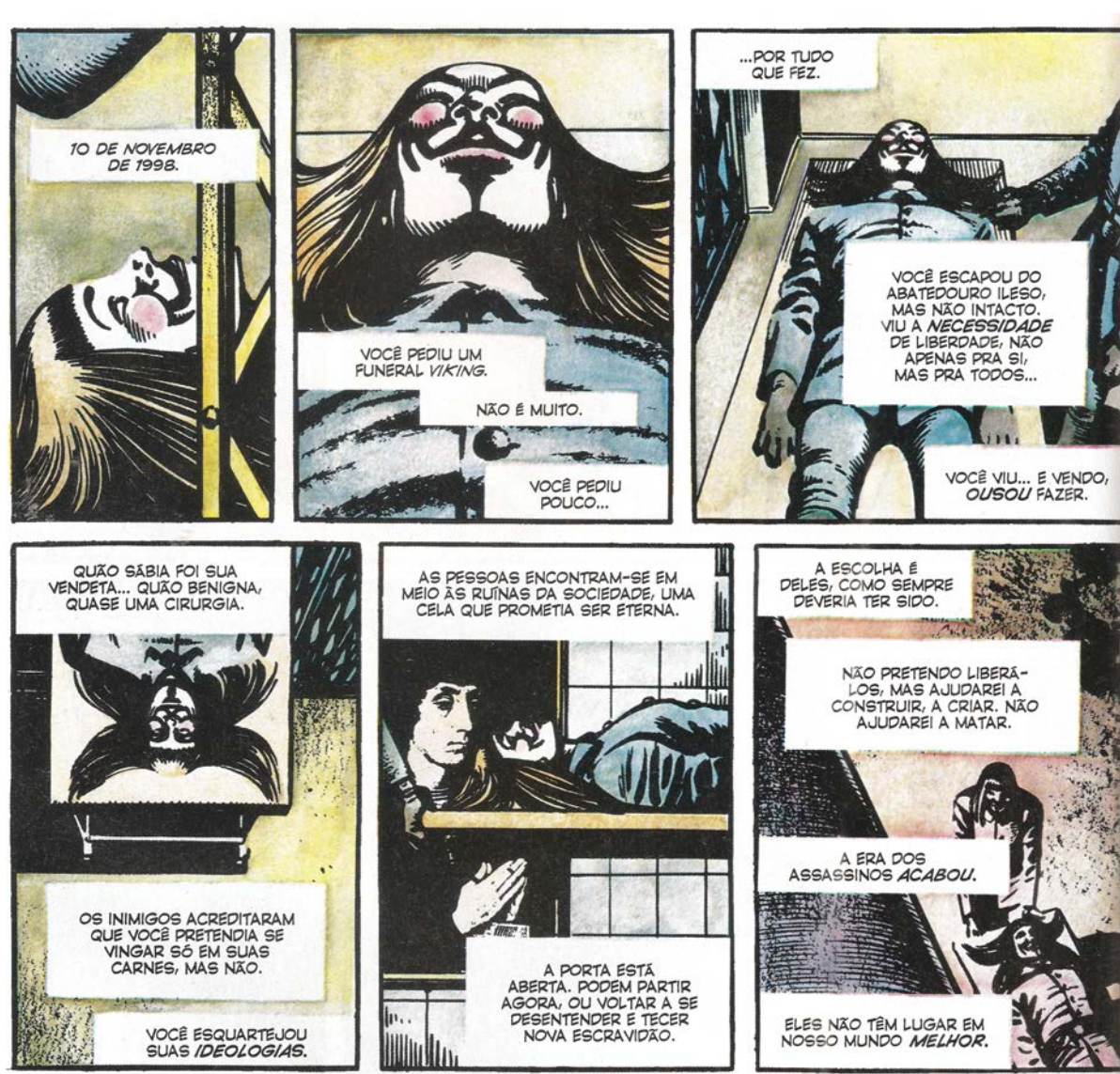


Figura 27: Evey, se expressando para o corpo inerte de V, enquanto prepara seu funeral viking. (MOORE, LLOYD, 2012, p. 262)

No décimo primeiro e derradeiro capítulo da obra, acontece o desfecho daqueles que protagonizaram *V de Vingança*. Evey proporciona o funeral viking que V lhe pediu antes de morrer, transformando sua despedida em um último atentado, e em seguida ela acorda Dominic, apresentando-se para ele tal qual V fez com ela um ano antes. Evey agora era V e também tinha um protegido, mantendo o ciclo iniciado por seu misterioso mentor. Em um último ato, um Eric Finch livre, caminha pelas ruas da cidade, encontra Helen Heyer, que estava com moradores de rua, se prostituindo em troca de comida, após falhar em fugir de Londres. Ela tenta cooptar o agora ex-detetive para usá-lo em busca de uma retomada da ordem outrora vigente, o que faz com que seja rejeitada por Finch que parte, sozinho, pela avenida.

O Tomo que finda a obra mescla o foco nas múltiplas tramas do segundo com a ação frenética do primeiro Tomo, fazendo a vingança mais do que nunca o grande agente a movimentar a trama. Rosemary, Conrad, Eric, todos tiveram sua chance de se vingarem ao longo da obra, contudo, nenhum personagem recebeu mais destaque nessa última parte do que o detetive responsável pelo Nariz, Eric Finch.

O principal investigador do caso de V dá um fim ao homem por trás da enigmática máscara sorridente, abrindo caminho para que Evey assuma o lugar de seu mentor e dê sequência aos planos dele, na busca por uma salvação para a Inglaterra. Antes de morrer, V deixa claro que o país só se salvaria quando conseguissem governarem-se a si mesmos, sem a necessidade de um governo controlando a tudo e todos. Ao implodir o Nórdica Chama e conclamar o povo às ruas, V possibilitou o vislumbre de uma mudança real na sociedade, de forma que Evey agora teria de dar continuidade e agir como esse farol a guiar o povo bretão.

### **3.3.4 Para além de Guy Fawkes: Ponderações sobre *V de Vingança***

Ao observarmos, capítulo a capítulo, o desenrolar da narrativa em *V de Vingança*, podemos pontuar que a obra de Moore e Lloyd carrega uma visão crítica da sociedade ocidental que em muito se distingue dos materiais que a precedem nas publicações em quadrinhos do cenário *mainstream* até então, ainda que a obra tenha sido finalizada e publicada por intermédio da *DC Comics*. Mesmo inserida dentro dos pressupostos da lógica mercadológica dos quadrinhos norte-americanos

de massa para ser enfim concluída, a minissérie dos autores britânicos manteve a autonomia narrativa verbal e visual típica do quadrinho independente.

Os super-heróis das editoras *Marvel* e *DC*, recordistas de popularidade e ícones da cultura norte-americana, ainda não haviam apresentado camadas de sensibilidade e densidade psicológica como Alan Moore e David Lloyd fizeram com seu protagonista em *V de Vingança*. Os anos 1980 modificaram em muito esse panorama das publicações de super-heróis, e Moore em muito cooperou para esse processo, tanto escrevendo obras como *V de Vingança* e *Watchmen*, quanto por materiais como *Marvelman* e *Monstro do Pântano*. É válido destacar que Frank Miller, outro expoente desse movimento e da década, publicou *Batman – O Cavaleiro das Trevas* apenas em 1986, período no qual o primeiro Tomo de *V de Vingança* já havia sido publicado.

Se de longe a minissérie aparentava ser mais uma história em quadrinhos infantil de um homem de uniforme estilizado enfrentando as forças do mal, de perto ela tornou-se uma exuberante abordagem narrativa de política em quadrinhos (MILLIDGE, 2012, p. 89), que em muito influenciou os autores norte-americanos do cenário *mainstream*.

O clima de filme *noir* no qual a série se ambienta, confere um tom melancólico e angustiado aos personagens, incrivelmente humanizados e relacionáveis. A narrativa composta pelas imagens em alto contraste de Lloyd e pela complexidade discursiva de Moore concebe um universo ficcional crível e perfeitamente possível, dado que não se aventura por muitos exageros típicos da ficção científica comum. Exceto pela força sobre-humana de V – que de fato se mostra uma qualidade inferior à inteligência que o anti-herói possui –, todos os outros elementos poderiam facilmente ter acontecido no mundo real, fora da diegese.

Como é típico das histórias seriadas, muito do conceito inicial de *V de Vingança* foi modificado no decorrer da publicação, e o hiato forçado certamente auxiliou nessa mudança de rumos, uma vez que, quando retomou a publicação da obra, Moore já havia se tornado um escritor mais arguto e refinado, buscando soluções distintas dos padrões que o meio oferecia até então.

O primeiro Tomo da história, como pudemos ver, em muito se alimenta da estrutura tradicional dos quadrinhos, colocando o esquema de “um homem contra o mundo” como mote central da história, contando com grandes sequências de ação,



violência e mistério, bebendo em muito das tradições *pulp* e dos romances detetivescos.

O segundo Tomo, no entanto, muda o foco, expande os horizontes da narrativa e confere a Evey Hammond o protagonismo da narrativa, exibindo sua transformação e crescimento. As múltiplas tramas jogadas para o leitor simultaneamente são uma marca do trabalho de Moore, cuja habilidade para narrar histórias repletas de personagens elípticos e conferir a eles vozes específicas se fez notória desde os primeiros trabalhos do autor até os dias atuais.

O terceiro e último Tomo, destinado a finalizar a trama, fecha pontas soltas e confere um final utópico para a narrativa distópica de Moore e Lloyd, o que subverte as expectativas do gênero. Enquanto em *1984* Winston Smith é capturado pelo Partido e vencido ideologicamente, em *V de Vingança* o terrorista conhecido como Codinome V vence, afinal de contas, uma vez que ainda que tenha sido morto, a ideia que ele defendeu e representou permaneceu viva, e o povo foi de fato retirado da inércia pelos seus atos, em uma perspectiva bem diferente da rebeldia silenciosa que Smith praticou na distopia orwelliana, que ao final não inspirou ninguém e foi facilmente vencida através da tortura, apenas reforçando a aparente invencibilidade do totalitarismo sobre a humanidade.

A influência dos grandes romances distópicos é explicitada por Moore e Lloyd em diversos momentos da obra, direta e indiretamente, e reafirmada pelo próprio Alan Moore em um artigo publicado originalmente em 1983 e compilado na edição brasileira da obra, publicada pela *Panini Comics* em 2012. Contudo, o final de *V de Vingança* subverte as expectativas das narrativas distópicas clássicas, uma vez que a vitória frente o totalitarismo e o desfecho de Evey e Finch revelam um sentimento utópico pulsante na obra de Moore, uma vez que os planos de V são bem sucedidos, o governo é implodido e o povo ganha uma chance de se organizar através da liberdade advinda da razão pura, que possibilitaria que cada um governasse somente a si e a mais ninguém, repartindo obrigações e privilégios em uma sociedade ordeira, mas sem lideranças. A anarquia, em *V de Vingança*, consiste na mais bela das utopias.

Como supracitado, diversas leituras podem ser realizadas a partir de *V de Vingança*, e no presente capítulo nos preocupamos essencialmente com o decurso da composição narrativa da obra, evidenciando cada escolha de roteiro, de modo a

destacar o caráter paradigmático desta na história dos quadrinhos, uma vez que, como também afirmamos anteriormente, trata-se de um meio relativamente recente, ainda em desenvolvimento constante.

Através da leitura analítica capítulo a capítulo, observamos a fixação de Moore e Lloyd com a letra V e o número 5, inserindo referências tanto nas imagens quanto nos textos, e a partir disso identificamos uma composição, talvez acidental, na relação entre os três personagens que protagonizam a narrativa de *V de Vingança* em algum momento. Personagem que centraliza inicialmente a história, V seria o vértice que se ligaria às duas pontas, Evey Hammond e Eric Finch, formando assim, geometricamente, um V, afinal.

Podemos concluir, ao final da leitura da obra, que *V de Vingança* estabeleceu, com seus recursos narrativos pictóricos e verbais, parâmetros basilares para toda a produção quadrinística que se seguiu após sua publicação. Enquadramentos, linguagem fragmentária, quebras de linearidade narrativa e inventividade no uso dos quadros e na complexidade textual; em todos esses requisitos estruturais dos quadrinhos *V de Vingança* se destaca e apresenta soluções de alta sofisticação

Desse modo, a obra de Alan Moore e David Lloyd jamais poderá passar despercebida em qualquer análise estrutural e composicional do meio, tanto verbal quanto pictoricamente, dada sua grande contribuição para o processo evolutivo da narrativa gráfica, e deve ser compreendida, sobretudo, a partir do diálogo que estabelece com a tradição literária, nutrindo-se desta, bem como das inovações no campo das artes visuais, a partir de um discurso híbrido em constante desenvolvimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa dissertação de mestrado é resultante de dois anos de pesquisa, aulas e valorosas sessões de orientação com o Professor Doutor Anderson Pires da Silva. O empreendimento realizado ao longo do curso de mestrado se configurou em um espaço de discussão teórica de grande valor dentro do campo de pesquisa dos quadrinhos, costumeiramente vistos com ressalvas no ambiente acadêmico. Trabalhar com uma obra paradigmática como *V de Vingança* (2012) nos permitiu abordar elementos que em muito transcendiam a narrativa propriamente dita, de modo que pudemos lançar o olhar para o entorno da obra como um todo, compreendendo uma camada de significação que perpassa a história e funciona como uma obra de arte que ressoa para além de seus limites iniciais.

Devemos ressaltar, nesses instantes finais, que a pesquisa aqui empreendida, contemplando a história em quadrinhos *V de Vingança*, não se propõe a esgotar as variadas possibilidades de abordagem analítica sobre a narrativa e o meio, bem como sobre as camadas que compõem a obra, deixando conscientemente lacunas demarcadas ao longo do texto. Ao falarmos de histórias em quadrinhos, devemos ter em mente que o meio pode ser abordado a partir de pressupostos da literatura, das artes visuais, da filosofia, da história, bem como da comunicação, visto que, como pudemos observar no primeiro capítulo, o quadrinho é um meio inerentemente ligado aos chamados meios de comunicação de massa. Dessa forma, um recorte bem delineado fez-se necessário desde os passos iniciais da pesquisa, de modo a não nos perdermos diante de uma gama extensa de pontos de análise.

A relação dos quadrinhos com a produção massificada e os efeitos práticos dessa associação, bem como as questões que discorrem sobre a evolução dos quadrinhos ao longo do século XX necessitariam, por si só, de trabalhos exclusivamente dedicados a estes temas, o que inviabilizou qualquer abordagem mais aprofundada de nossa parte, tornando imprescindível um trabalho contextual direto, conciso.

Optamos por analisar exclusivamente *V de Vingança* no trabalho aqui realizado, para traçarmos com maior profundidade o panorama histórico e o cenário teórico da obra, demarcando os pontos de contato entre a história em quadrinhos e

a literatura. Podemos observar, dessa maneira, que a *invasão britânica* no mercado quadrinístico norte-americano dos anos 1980, via *DC Comics*, constituiu-se em um momento paradigmático na história do desenvolvimento dos quadrinhos, de modo que podemos perceber nesse movimento uma guinada nos rumos do meio, personificada em grande parte pela figura de Alan Moore, um dos autores de *V de Vingança*.

Ao traçarmos um paralelo com o campo da música, podemos dizer que o escritor britânico está para os quadrinhos assim como os *The Beatles* estão para a música, uma vez que a partir deles, ambas as expressões artísticas, já consolidadas social e mercadologicamente, conseguiram caminhar rumo a novas possibilidades dentro de seu próprio meio, a partir do experimentalismo e da inventividade para pensarem além do que outrora foi estabelecido como padrão.

*V de Vingança*, como pudemos observar ao longo do trabalho, representa um ponto de virada para os quadrinhos, e ainda que não tenha tanto reconhecimento popular quanto *Watchmen*, a obra mais famosa de Alan Moore, ela faz por merecer maior reconhecimento dentro do ambiente acadêmico, visto que carrega inovações nas duas dimensões basilares que compõem o discurso híbrido da narrativa gráfica, tanto a partir das influências literárias de Moore quanto das alternativas de Lloyd na composição visual da história.

As camadas interpretativas que os autores criaram em *V de Vingança*, a partir de artifícios como a intertextualidade paródica e a fragmentação, posteriormente influenciaram os artistas do ocidente nas décadas que se seguiram, consciente ou inconscientemente, visto que a partir dela as histórias em quadrinhos conseguiram dar início a um processo de maturação do meio, adquirindo novos horizontes, a partir do diálogo profícuo com a literatura, com a arte visual e com o cinema. Devemos ressaltar, inclusive, que essa ligação entre as narrativas quadrinísticas e cinematográficas foi uma das lacunas que a pesquisa aqui empreendida não pôde preencher, dado o recorte aplicado no trabalho.

Empreender uma jornada teórica sobre a estrutura formal da história em quadrinho foi, desde o pré-projeto, um ponto constante na pesquisa, visto que muito há para ser dito sobre o tema. Dessa forma, tivemos de estabelecer no primeiro capítulo, um recorte dentro do assunto, para não enveredarmos para uma perspectiva estrutural, deixando de lado elementos que nos eram caros na análise

da narrativa gráfica. Sabendo que a publicação de *V de Vingança* deu-se ao longo da década de oitenta, podemos observar que ela foi influenciada, em igual modo, pela própria evolução artística de seus autores, visto que estes iniciaram a narrativa ainda novatos dentro do mercado, na extinta revista *Warrior*, e finalizaram-na anos depois, sob o suporte da *DC Comics*, quando já eram artistas consolidados dentro do cenário dos quadrinhos.

Dado o brilhantismo de Moore e Lloyd, desde muito cedo sua pulsante vertente política se manifestou na obra, como vimos, ao fazerem de *V de Vingança* seu manifesto contra o thatcherismo sob o qual a Inglaterra era governada. A indignação dos autores britânicos foi, inclusive, uma marca dessa época, de forma que o ambiente distópico elaborado por eles logrou êxito ao evidenciar seu descontentamento, ao alertarem para os perigos do totalitarismo resultante dos governos conservadores que assolaram o mundo no decorrer do século XX.

Dentro desse ambiente de contestação proveniente das tensões pelas quais o mundo passava, com as grandes narrativas totalizantes sendo a todo momento questionadas, e a partir da gama de influências assumidas pelo próprio Moore na elaboração da narrativa, fez-se inevitável a conexão entre a escrita de *V de Vingança* e o cenário teórico pós-moderno que a circunscreve. O extenso apanhado teórico empreendido no segundo capítulo da obra destinou-se a dar conta desse elemento sobre o qual desde o início nos atentamos, e explorou ligações contundentes entre Alan Moore e esse cenário. Como dissemos ao longo do trabalho, ainda que não possamos classificar o autor como um escritor pós-moderno, podemos com tranquilidade apontar elementos desse ambiente teórico que permeou as esferas culturais advindas do pós-segunda guerra, e que são encontrados na escrita de *V de Vingança*.

Pudemos perceber, dessa maneira, que a literatura pôde agir como um elemento de transformação dentro das histórias em quadrinhos, de modo que a partir das influências literárias que os autores britânicos carregavam consigo ao adentrarem o mercado norte-americano, o meio encontrou seu caminho de renovação narrativa, tanto na esfera da arte quanto na da escrita. O diálogo com a literatura pós-moderna, bem como com as distopias modernas, demonstra a potência existente dentro dos quadrinhos, com a qual Alan Moore demonstrou extrema competência ao trabalhar. Nomes como o do autor britânico proporcionaram

aos quadrinhos *mainstream* as ferramentas necessárias para um amadurecimento do meio, de modo que a demarcação desse momento paradigmático foi um objetivo alcançado com sucesso no decorrer do trabalho.

Como apontamos anteriormente, vimos ao longo dos anos uma divisão dentro dos trabalhos acadêmicos sobre os quadrinhos sob a qual operavam duas possibilidades de abordagem: quadrinhos em adaptações literárias e como meios de propagação de diversos conteúdos. Desse modo, identificamos a necessidade de trabalhar os quadrinhos fora dessas perspectivas, objetivando a percepção do meio de maneira independente, tratando-o não sobre as máximas de “*é ou não é literatura*”, mas estabelecendo-o como uma forma narrativa híbrida que, ainda que dialogue com a literatura e as demais áreas, se estabelece e produz sentido por si. A necessidade de conferir suporte teórico para um segmento ainda não tão abordado dentro da pesquisa acadêmica, de igual modo motivou a presente pesquisa.

É de vital importância destacar que, apesar das lacunas existentes, os principais objetivos foram atingidos e a hipóteses iniciais do autor do trabalho, de que Alan Moore é um escritor que em muito dialoga com a literatura pós-moderna, e que é através da intertextualidade que se compõem as camadas interpretativas da narrativa de *V de Vingança*, tanto na esfera verbal quanto pictórica, foram observadas e constatadas com êxito. Sabendo do muito que ainda há para ser explorado no campo de pesquisa das histórias em quadrinhos, reiteramos a necessidade de mais trabalhos e pontos de vista distintos nessa área, de forma que não nos pretendemos absolutos em nenhuma resolução, mas apenas expomos conclusões nossas a partir de toda a leitura e análise realizada.

Reconhecemos que essa dissertação possibilita o surgimento de diversas ramificações a serem abordadas futuramente, em outras oportunidades, e reiteramos que ao falarmos de uma pesquisa de quadrinhos, esta nunca se encontra de fato finalizada, mas sempre em compasso de análise e reflexão. Devemos observar que logramos êxito em demarcar uma perspectiva de análise teórica inédita sobre a obra, tal qual era nosso intento inicial. A pesquisa então se encerra, de forma semelhante ao último quadro de *V de Vingança*, diante de uma longa estrada a ser percorrida, deixando para trás o caminho pelo qual passamos e contemplando o muito que ainda temos por caminhar, sem carne, nem sangue, mas munidos apenas com uma ideia, à prova de balas, como V.

## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. *Notas de Literatura*. Trad. Jorge de Almeida. São Paulo: 34, 2012.

ALVIM DE ALMEIDA, M.; FERREIRA, R. S. S.. *Histórias em quadrinhos como narrativas hipertextuais: duas propostas de leitura*. Ipotesi (UFJF. Impresso), v. 19, p. 1, 2015.

ANDRAUS, Gazy. *As histórias em quadrinhos como informação imagética integrada ao ensino universitário*. Tese de Doutorado em Ciências da Comunicação. São Paulo: Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2006.

BAKHTIN, Mikhail. *Problemas da poética de Dostoiévski*. Trad. Paulo Bezerra. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2013.

BARTHES, Roland. A retórica do discurso. In: \_\_\_\_\_. *O óbvio e o obtuso*. Trad. Lea Novaes Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

\_\_\_\_\_. *O prazer do texto*. Trad. Jacob Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1987.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: *Magia e Técnica, Arte e Política*. Ensaios Sobre Literatura e História da Cultura. Obras Escolhidas. Vol. I. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo, Brasiliense, 2012.

BOOKER, M. Keith. *Dystopian literature: a theory and research guide*. Westport: Greenwood, 1994.

BORGES, Jorge Luis. *Ficções*. Trad. Davi Arrigucci Jr. São Paulo: Companhia das Letras, 2007

CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*. São Paulo: Veneta, 2015.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas Híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. Trad. Ana Regina Lessa e Heloísa Pezza Cintrão. São Paulo: Edusp, 1998.

CANDIDO, Antônio. *Literatura e Sociedade*. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2006.

CHARTIER, Roger. *Os Desafios da Escrita*. Trad. Fulvia M.L. Moretto. São Paulo: UNESP, 2002.

COMPAGNON, Antoine. *Os cinco paradoxos da modernidade*. Trad. Cleonice P. B. Mourão, Consuelo F. Santiago e Eunice D. Galéry. Belo Horizonte: UFMG, 1999.

CURRY, Andrew. A War Diary Soars Over Rome. In: *National Geographic* (Website), 2012. Disponível em: <<https://www.nationalgeographic.com/trajan-column/article.html>>. Acesso em: 10 Jan. 2018.

CZIZEWESKI, G. M. V de Vingança e o Thatcherismo. In: *XV Encontro Estadual de História da ANPUH-SC*, 2014, Florianópolis. ANAIS DO XV ENCONTRO ESTADUAL DE HISTÓRIA DA ANPUH-SC 1964-2014: Memórias, Testemunhos e Estado, 2014.

DANNER, A.; MAZUR, D. *Quadrinhos – História moderna de uma arte global*. Trad. Marilena Moraes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

DE SANTIS, Pablo. *La historieta en la edad de la razón*. Buenos Aires: Paidós, 2004.

DELANO, Jamie; RIDGWAY, John. *John Constantine, Hellblazer – Origens Volume 1: Pecados Originais*. Trad. Guilherme Braga e Érico Assis. Barueri/São Paulo: Panini Comics, 2011.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs – Vol. 1: Capitalismo e Esquizofrenia*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. São Paulo: 34, 2011.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 2011.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. Trad. Luis Carlos Borges e Alexandre Boide. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

ELLIS, Warren. *Come in alone*. San Francisco: AiT/PlanetLar, 2001.

FERNANDES, Cláudio. "Invenção da imprensa". In: *Brasil Escola*. Disponível em: <<http://brasilecola.uol.com.br/historiag/invencao-imprensa.htm>>. Acesso em 15 de dezembro de 2017.

FOKKEMA, D. and BERTENS, H. *Approaching Postmodernism*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1986.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Trad. Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 2014.

GARCÍA, Santiago. *A novela gráfica*. Tradução Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2012.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*. Trad. Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.



J, David. *V for Vendeta: This Vicious Cabaret*. London: Glass Records, 1984. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=w2nhTQ2ypVU>>. Acesso em: 15 fev. 2017.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. Rio de Janeiro: Lamparina, 2015.

HILÁRIO, L. C. *Teoria Crítica e Literatura: a distopia como ferramenta de análise radical da modernidade*. Anuário de Literatura , v. 18, 2013, p. 201-215.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo*. Trad. Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

HUYSSSEN, Andreas. Mapeando o pós-moderno. In HOLANDA, Heloísa Buarque. *Pós-modernismo e política*. Trad. Carlos A. de C. Moreno. Rio de Janeiro: Rocco, 1992, p. 15-80.

HUXLEY, Aldous. *Admirável Mundo Novo*. Trad. Lino Vallandro e Vidal Serrano. São Paulo: Globo, 2014.

JACOBY, Russel. *Imagem Imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica*. Trad. Carolina Araújo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

KOPP, Rudinei. *Comunicação e Mídia na Literatura Distópica do Século 20: Zamiatin, Huxley, Orwell, Vonnegut e Bradbury*. Tese de Doutorado. Porto Alegre: Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2011.

LANDOW, George P. *Hypertext 3.0: Critical theory and new media in na era of globalization*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 2006.

LÉVY, Pierre. *As tecnologias da inteligência. O futuro do pensamento na era da informática*. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: 34, 1993.

\_\_\_\_\_. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996.

LOVETRO, José Alberto. Origens das histórias em quadrinhos. In: *História em Quadrinhos: um recurso de aprendizagem*. Ano XXI, Boletim 01. Brasília: TV Escola, Abr. 2011.

LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os Quadrinhos*. Trad. Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: M. Books do Brasil, 2005.

MILLIDGE, Gary Spencer. *Alan Moore: O mago das histórias*. Trad. Alexandre Callari. São Paulo: Mythos, 2012.

MORE, Thomas. *Utopia*. Trad. Anah de Melo Franco. Brasília: Universidade de Brasília – IPRI, 2004.

MOORE, A. CAMPBELL, E. *Do inferno*. Trad. João Paulo Lian Branco Martins. São Paulo: Veneta, 2014.

\_\_\_\_\_, LEACH, G. DAVIS, A. *Miracleman*: Edição integral. Trad. José de Freitas, Filipe Faria e Bernardo Rodrigues. Maspalomas: G. Floy Studio, 2016.

\_\_\_\_\_, LLOYD, D. *V de Vingança*. Trad. Helcio de Carvalho e Levi Trindade. Barueri/São Paulo: Panini Books, 2012.

\_\_\_\_\_, GIBBONS, D. *Watchmen*. Trad. João Paulo Lian Branco Martins. Barueri/São Paulo: Panini Books, 2011.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodec*: o futuro da narrativa no ciberespaço. Trad. de Elissa K. Danzi e Marcelo F. Cozziel. São Paulo: Unesp, 2003.

ORWELL, George. *1984*. Trad. Alexandre Hubner e Heloisa Jahn. São Paulo: Cia das Letras, 2009.

PERRONE-MOYSÉS, Leyla. *Mutações da literatura no século XXI*. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

PLATÃO. *A República*. Trad. Enrico Corvisieri. São Paulo: Nova Cultural, 2000.

PYNCHON, Thomas. *V*. Trad. Marcos Santarrita. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

VERGUEIRO, Waldomiro. A linguagem dos quadrinhos: uma “alfabetização” necessária. In: RAMA, Ângela (Org.); \_\_\_\_\_ (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo: Contexto, 2014.

\_\_\_\_\_. *Pesquisa Acadêmica em Histórias em Quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2017.

RIBEIRO, Ana Elisa. *LEITURAS SOBRE HIPERTEXTO*: trilhas para o pesquisador. XI Simpósio Nacional de Letras e Linguística e I Simpósio Internacional de Letras e Linguística. Uberlândia: UFU, 2006.

SANTIAGO, Silviano. O narrador pós-moderno. In: SANTIAGO, Silviano. *Nas malhas da letra*. Rio de Janeiro: Rocco, 2002, p. 38-52.

SANTOS, Jair F. dos. *O que é pós-moderno*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

SANTOS, Roberto Elísio dos. O Caos dos Quadrinhos Modernos. *Comunicação e Educação*. São Paulo: 21: jan./abr. 1995, p. 53-58.

SEVCENKO, Nicolau. *O enigma pós-moderno*. In: OLIVEIRA Roberto Cardoso et al. *Pós-Modernidade*. Campinas: UNICAMP, 1995, p. 43-55.