

V de Vendetta: Reflexões sobre os aspectos políticos e socioculturais das Histórias em Quadrinhos

Marcia Cristina
(UFRRJ)

Resumo: As Histórias em Quadrinhos foram, por muito tempo, desprezadas por pedagogos e pesquisadores, que a viam apenas como leitura de entretenimento e direcionada às massas. No entanto, esta visão das HQs ficou no passado. Vários estudiosos têm defendido seu uso como instrumento de reflexão política e pedagógica. A leitura atenta de determinadas HQs permite conhecer o contexto histórico, econômico e sociocultural em que foi escrita e as ideologias defendidas pelo autor. Este artigo pretende, a partir da HQ 'V de Vendetta' escrita por Alan Moore, evidenciar esta outra leitura possível das HQs.

PALAVRAS-CHAVE: História em Quadrinhos, política, ideologia.

Abstract: The Comics were long, neglected by educators and researchers, who saw them only as directed reading and entertainment to the masses. However, this vision of the Comics is in the past. Several scholars have advocated its use as an instrument of political and pedagogical reflection. A careful reading of certain comics allows to know the historical, economic and socio-cultural context in which it was written and the ideologies advocated by the author. This article aims, from the Comic 'V for Vendetta' written by Alan Moore, to show another possible reading of comics.

KEYWORDS: Comic, politics, ideology.

Introdução

As manifestações ocorridas nos últimos meses no Brasil trouxeram à lembrança as HQs¹ escritas entre 1982 e 1988 por Alan Moore e ilustradas por David Lloyd. Na história 'V de Vingança' ou 'V de Vendetta', em italiano, o super-herói é um anarquista que luta contra o governo e se esconde atrás de uma máscara inspirada no personagem histórico Guy Fawkes – inglês condenado à morte por traição em 1605. Esta máscara voltou recentemente à cena em várias manifestações populares, no Brasil e no mundo.

Interpretadas por muitos, como um gênero menor de leitura destinado aos menos intelectuais e às crianças, as HQs, no entanto, são muito utilizadas como instrumento de críticas e reflexões relacionadas à história política mundial, justamente pelo fato de ser um gênero de fácil leitura e capaz de penetrar todas as camadas sociais.

Se no passado este tipo de instrumento de comunicação em massa foi desprezado e desqualificado pela classe acadêmica, na contemporaneidade as HQs têm conquistado cada vez mais espaço de destaque nas salas de aula e em grupos de pesquisa, sendo utilizada como importante método de ensino e abordagem dos temas sociais e políticos discutidos na atualidade. Waldomiro Vergueiro, coordenador Observatório de História em Quadrinhos da Universidade de São Paulo e pesquisador da utilização de HQs na educação, é um dos autores que defendem a utilização das HQs como metodologia de ensino em sala de aula.

Muitas HQs aparentemente desprezíveis e ingênuas trazem valores e ideais políticos que podem passar despercebidos para o leitor ocasional e desatento, mas que, no entanto, são bem evidentes para o leitor crítico e conhecedor de história política.

HQs, charges, cartuns e caricaturas são expedientes constantemente utilizados com conotação política – ironia ou reflexão – sobre um determinado momento histórico-político pela facilidade de penetração social. As imagens facilitam a compreensão da mensagem, até mesmo pelos iletrados. Vale aqui ressaltar a diferença entre caricatura, charge e cartuns. A caricatura seria um retrato exagerado, exacerbado de alguém. A caricatura, segundo MOTTA (2006, p. 15):

"[...] retrataria figuras humanas conhecidas [...], a especialidade da charge seria a de abordar fatos ou acontecimentos específicos. [...] cartum, um gênero de desenho de estilo mais livre, em que o autor geralmente ignora personagens ou fatos reais, dedicando-se a temática atemporal e universal. O cartum guarda estreita proximidade com as tirinhas ou histórias em quadrinhos, que também são tributárias da tradição iniciada pelo desenho caricatural".

A partir da leitura de várias histórias em quadrinhos e de uma ampla bibliografia relacionada ao tema 'política e quadrinhos', este artigo pretende evidenciar os aspectos políticos e sociais presente nas HQs utilizando como recorte o escritor Alan Moore e mais especificamente a história 'V de Vendetta' criada por ele como resposta – de acordo

¹ História em quadrinhos.

com sua perspectiva – à situação que a Inglaterra vivia à época. Moore *“além de especular sobre o intervencionismo do Estado em praticamente todas as esferas da sociedade, está questionando a indiferença da opinião pública em relação à política”* (RODRIGUES, 2011, p. 180).

As Histórias em Quadrinhos

Histórias em Quadrinhos são *“narrativas feitas com desenhos sequenciais, em geral no sentido horizontal, e normalmente acompanhados de textos curtos de diálogo e algumas descrições da situação, convencionalmente apresentados no interior de figuras chamadas ‘balões’”* (LEGAL BLOG).

Contar uma história ou aventura através de imagens não é uma prática moderna. Os antigos egípcios já faziam uso de desenhos, nas paredes de suas construções, para registrar suas histórias. As igrejas medievais também retratavam a via sacra através de tirinhas. Porém, as HQs, no modelo atual – com balões, tirinhas e personagem fixo – surgiram apenas em 1894, pelas mãos do americano Richard Felton Outcault, criador do personagem ‘Yellow Kid’, o Menino Amarelo. Este personagem, cujo nome era Mickey Dugan, era o principal personagem de Hogan’s Alley, tirinhas publicadas esporadicamente na revista Truth, entre 1894 a 1895 e em sátiras políticas. Com o sucesso da publicação, vários jornais sensacionalistas de Nova York passaram a disputar o direito de publicação.

O personagem estreou, oficialmente, no dia 17 de fevereiro de 1895, no jornal New York World, primeiramente em preto e branco e a partir de 5 de maio do mesmo ano, em versão colorida. O personagem representava a visão preconceituosa que se tinha das crianças pobres do gueto – desdentada, cabeça raspada (em decorrência da contaminação por piolhos), falava gíria e utilizava um camisolão amarelo, com palavras impressas em alusão aos outdoors de propaganda.

“Na época a tira do jornal foi descrita como um panorama teatral da cidade, que mostravam as tensões raciais do novo mundo urbano, o ambiente consumista, representado por um grupo danoso de habitantes da Cidade de Nova Iorque, que gostava de lidar com coisas erradas” (TV SINOPSE).

Em 23 de janeiro de 1898, Yellow Kid apareceu pela última vez, numa tira de propaganda de um tônico capilar. Aparentemente, a perda dos direitos autorais sobre o personagem desestimulou Outcault.

As histórias em quadrinhos são conhecidas por nomes que variam de acordo com o país: Comics (Estados Unidos); Histórias em Quadrinhos (Portugal); Bande dessinée (França); Fumetti (Itália); Tebéos (Espanha); Historietas (Argentina); Muñequitos (Cuba); Mangá (Japão)². No Brasil, as Histórias em Quadrinhos ficaram conhecidas por Gibi devido à publicação em 1939, pelo Grupo Globo, da revista ‘O Gibi’ com histórias de vários personagens. A revista fez tanto sucesso que, desde então, o termo ‘gibi’ virou sinônimo de HQs.

Atualmente as HQs ganharam reconhecimento de mercado e do público. Desenhistas como Jonh

Byrne, Dan Jurgens, George Perez, Tom Grummett e roteiristas – Frank Miller, Alan Moore, Stan Lee, Chris Claremont, entre outros – ficaram mundialmente conhecidos. Surgem novos personagens e novas editoras. No final dos anos 1990 ex-funcionários da Marvel e da DC Comics se uniram e criaram a Image Comics, dando origem a um personagem de grande sucesso – Spawn – criado por Todd McFarlane, e fazendo deste autor mais uma das celebridades das HQs, ao lado de Alan Moore, Frank Miller entre outros (LEGAL BLOG).

História em Quadrinho no Brasil

A publicação ‘As aventuras de Nhô Quim’ é considerada por muitos pesquisadores como a primeira HQ – publicada em sequência, com personagem fixo e enquadramento cinematográfico – embora ainda sem os balões de diálogos característicos dos quadrinhos. De autoria do italiano, radicado no Brasil, Angelo Agostini, ela foi publicada pela primeira vez, na Revista Vida Fluminense, no dia 30 de janeiro de 1869, razão pela qual, a partir de 1984, esta data – 30 de janeiro – passou a constituir o Dia do Quadrinho Nacional.

Apesar de os quadrinhos terem surgido no Brasil em 1869, ainda não tínhamos revista em quadrinhos. A primeira revista em quadrinho brasileira – Tico-tico – só foi publicada anos mais tarde, em 1905. No entanto, as revistas em quadrinhos só alcançaram sucesso no Brasil, a partir de 1939 com a publicação da revista ‘O Gibi’ (BRASIL CULTURA). Esta publicação fez tanto sucesso que seu nome virou sinônimo de HQs no Brasil.

No Brasil, como em todo o mundo, as HQs foram alvo de preconceito. Em 1951, cinco artistas – Álvaro de Moya, Jayme Cortez, Syllas Roberg, Reinaldo de Oliveira e Miguel Penteado – criaram a Primeira Exposição Internacional de Histórias em Quadrinhos (QUADRINHOS WORDPRESS). O evento ocorrido no dia 18 de junho de 1951, no Centro de Cultura e Progresso, no bairro do Bom Retiro, em São Paulo, teve um caráter didático, elucidativo, técnico e artístico. O objetivo era mostrar que as HQs quando bem produzidas não representavam nenhuma ameaça à moral e aos ‘bons costumes’ da época. Um dos organizadores da Exposição – Álvaro de Moya – é autor de uma obra considerada referência em pesquisas sobre as HQs nacionais e internacionais – ‘História das Histórias em Quadrinhos’.

Outro evento que deu destaque as HQs foi a Bienal de Quadrinhos (BRASIL CULTURA). Foram três edições, duas no Rio de Janeiro – 1991 e 1993 – e uma em Belo Horizonte – 1997 – realizadas em Centros Culturais destas cidades e que contaram com a presença de quadrinistas internacionais e nacionais, promoção de debates e cursos entre outras atividades.

Atualmente nomes como Mauricio de Sousa, Ziraldo, Henfil são exemplos de quadrinistas consagrados nacionalmente. A mais famosa revista em quadrinhos brasileira – Turma da Mônica –, por exemplo, já foi publicada pela Editora Abril, O Globo e atualmente é publicada pela Panini Comics, sendo a imagem de seu personagem principal – Mônica – utilizada desde 2007, em campanhas promovidas pelo UNICEF sobre os direitos

² Disponível em Multimídia HQ. <http://multimidiahq.blogspot.com.br/2010/01/afinal-o-que-e-historia-em-quadrinhos.html>

da criança. A partir de 2012 este personagem também passou a contribuir para a divulgação do trabalho da Promotoria Pública através da publicação da revista especial 'Turma da Mônica e o Ministério Público' (CRIANÇA CAOP).

História em Quadrinhos como instrumento pedagógico

Segundo Waldomiro Vergueiro, o fato de as HQs serem um veículo de comunicação em massa e de grande popularidade entre jovens e adolescentes, faz delas um instrumento ideal para a prática pedagógica; e em resposta aos críticos das HQs, Waldomiro acrescenta que o 'Código de Ética dos Quadrinhos'³ estipula critérios para publicação que garantem a decência e o bom gosto das obras publicadas. A primeira, de 18 regras, do Código de Ética brasileiro, define que "as histórias em quadrinhos devem ser um instrumento de educação, formação moral, propaganda dos bons sentimentos e exaltação das virtudes sociais e individuais" (RAMA e VERGUEIRO, 2004, p. 14).

O Brasil não foi o único país a adotar um código de ética. Estados Unidos e outros países também adotaram um código regulador das publicações em quadrinhos com o objetivo de dar uma resposta à perseguição e preconceito sofrido pelas HQs. Ainda segundo Vergueiro, o México tem tradição na utilização de quadrinhos como recurso pedagógico (DEUS NO GIBI). Japão, França, Bélgica e Estados Unidos são outros exemplos de países onde os quadrinhos são valorizados como recurso pedagógico. De acordo com RAMA e VERGUEIRO (2004, p. 17):

"As primeiras revistas de quadrinhos de caráter educacional publicadas nos Estados Unidos, tais como 'True Comics', 'Real Life Comics' e 'Real Fact Comics', editadas durante a década de 1940, traziam antologias de histórias em quadrinhos sobre personagens famosos da história, figuras literárias e eventos históricos"

História em quadrinhos e a política

Segundo Marcio Rodrigues "quadrinhos devem ser encarados como uma prática cultural, um meio pelo qual atores sociais, em determinados contextos, procuram representar e se pronunciar sobre determinada coisa ou assunto" (2011). Neste sentido, as charges se destacam por sua estreita relação com a política. Rodrigo Motta nos mostra em seu livro 'Jango e o Golpe de 1964 na caricatura' que as caricaturas eram amplamente utilizadas para mostrar o descontentamento com o governo de João Goulart (MOTTA, p. 2006).

No entanto, as Histórias em Quadrinhos, embora ainda criticadas por alguns como leitura de entretenimento, vem, ao longo do tempo, alcançando lugar de destaque no cenário social, político e cultural. HQs escritas durante a Segunda Guerra Mundial, Guerra Fria e outros momentos histórico-políticos podem se revelar ótimas fontes de História Política além de evidenciar aspectos

socioculturais das relações existentes numa determinada época de modo mais aprofundado e sem a subjetividade e valores presentes em outras fontes, por exemplo, a mídia.

Alan Moore é um dos escritores que se dedicou a escrever HQs com contextualização política. Na contramão de outros autores de sua época que criavam histórias de entretenimento, com super-heróis, direcionadas ao público infantil, num cenário americano – Estados Unidos – e onde predominava a transmissão de valores da classe dominante – ideologias –, Moore criou, a partir de reflexões pessoais sobre situações e conflitos reais, histórias fictícias, ambientadas na Inglaterra e direcionadas ao público adulto⁴.

A História 'V de Vendetta', por exemplo, escrita durante a Guerra Fria e o governo de Margaret Thatcher, foi resultado de reflexão de Moore sobre a realidade política da Inglaterra. Nesta HQ "o imaginário social informa acerca da realidade, ao mesmo tempo em que constitui um apelo a ação, um apelo a comportar-se de determinada maneira" (BACZKO, 1985, p. 311).

Alan Moore

Alan Moore é um inglês, nascido em Northampton, no dia 18 de novembro de 1953. Expulso da escola secundária não voltou a estudar. Aos 26 anos começou a trabalhar na Revista Sounds onde, sob o pseudônimo de Curt Vile, escrevia e desenhava a história 'Roscoe Moscou'. No entanto, não se considerava um bom desenhista e decidiu ser apenas escritor. Na revista Warrior, começou a escrever "Marvelman" e "V de Vingança", que lhe renderam em 1982 e 1983, o prêmio 'British Eagle Awards' de melhor escritor de quadrinhos. Em 1986 escreveu "Watchmen", considerada uma das maiores HQs de super heróis de todos os tempos (DEVIR). Outros sucessos de Moore são "Batman - A Piada Mortal" e "A Liga Extraordinária"; "Super-Homen - O Adeus"; "Super-Homem - O Homem que Tinha Tudo" (DEVIR). Atualmente Moore está escrevendo "Jerusalém", "uma história com ambientação noir e baseada em um pastor de Northampton (condado onde Moore mora), James Herve, que ele considera ser o pai do movimento gótico" (UOL). Em entrevista a este mesmo site, Moore disse estar maravilhado com as manifestações populares ocorridas no Brasil, mas que em relação à máscara usada pelos manifestantes, não teria nada a dizer, pois é apenas o criador do personagem V, não detendo direitos sobre o desenho da máscara.

Guy Fawkes

Guy foi um soldado inglês, especialista em explosivos. A insatisfação com a corrupção e a perseguição do rei James I aos católicos o motivou a se unir a outros católicos e tramarem o que ficou conhecido como Conspiração da Pólvora – plano para matar o rei e explodir o parlamento inglês utilizando barris de pólvora. O objetivo final não era mudar o sistema político, mas destituir o rei James I – anglicano e tirano com os católicos – e substituí-lo por um rei católico. No entanto, a

³ Elaborado por um grupo de editores brasileiros de revistas de histórias em quadrinhos, que incluía a Editora Gráfica O Cruzeiro, Editora Brasil-América Ltda., Rio Gráfica e Editora, Editora Abril.

⁴ Público adulto no sentido de serem histórias construídas mais como uma reflexão sobre uma situação real do que como entretenimento.

conspiração foi descoberta e, no dia 05 de novembro de 1605, Guy, ao confessar sua pretensão de acabar com todo o Parlamento, foi preso. Acusado de traição, Guy foi torturado e condenado à morte, sendo seu corpo e os de seus companheiros esquartejados e arrastados pelas ruas de Londres. O rei James I perpetuou a história de que salvara a Inglaterra, ao descobrir os planos de Guy. Em decorrência deste fato, todos os anos, no dia 05 de novembro acontece a Noite das Fogueiras, data em que a tentativa frustrada de destruição do Parlamento inglês é lembrada e bonecos simbolizando Guy são queimados nas fogueiras acesas pela cidade londrina.

A história 'V de Vendetta' ou 'V de Vingança'

Escrita por Alan Moore e desenhada por David Lloyd entre os anos de 1982 e 1988, "V de Vendetta" na figura de seu personagem principal, V, tem inspirado manifestantes no Brasil e no mundo. Nos recentes protestos, motivados por diversos fatores – corrupção, inflação, injustiças sociais, negligência do Estado em relação à saúde e à educação entre outros –, inúmeras pessoas foram às ruas com a máscara criada para o personagem V que, por sua vez, foi inspirada em Guy Fawkes.

O personagem que ficou conhecido pela História como o traidor que pretendia explodir o Parlamento inglês, nos dias atuais simboliza a resistência à dominação exercida pelos governos autoritários e a luta pela defesa dos direitos individuais e das minorias.

Alan Moore escreve esta história durante a instalação do governo capitalista neoliberal na Inglaterra, pelas mãos da ministra Margaret Thatcher. Em 1973, o mundo capitalista entrou em crise, com inflação e instabilidade econômica que evidenciavam o fracasso do modelo de governo baseado na teoria de John Keynes – welfare state – baseado no Estado de Bem-Estar. A Inglaterra, sob o comando da ministra Margaret Thatcher, conhecida como a Dama de Ferro, foi o primeiro país capitalista a assumir um novo modelo de governo – neoliberalismo – em sua forma mais pura. Segundo Perry Anderson

"Os governos Thatcher contraíram a emissão monetária, elevaram as taxas de juros, baixaram drasticamente os impostos sobre os rendimentos altos, aboliram controles sobre os fluxos financeiros, criaram níveis de desemprego massivos, aplastaram greves, impuseram uma nova legislação anti-sindical e cortaram gastos sociais" (ANDERSON, 1995, p. 3).

Influenciado por este cenário de desemprego e desigualdade social, Alan Moore escreve "V de Vendetta" sob uma perspectiva da Inglaterra num futuro próximo. Esta história narra uma batalha constante entre fascismo e anarquia. Alan Moore escreve em 1982 uma história que ocorre em 1997. A história é dividida em três livros: 1. "Europa depois do reino" (localiza o personagem e seu mundo); 2. "Este vil cabaret" (aprofunda o perfil dos personagens coadjuvantes); 3. "A terra do faça o que quiser" (convergência de todas as ideias) e

mais um interlúdio⁵ (Vertigem e Vincent).

A história de V tem início em 1997 e retrata uma Inglaterra caótica, governada por um partido fascista num mundo parcialmente destruído por uma guerra nuclear. Contrário à perseguição a esquerdistas, negros e homossexuais, V é um anarquista que faz aparições teatrais e mata vários membros do governo tornando-se o herói mascarado de uma população atormentada e intimidada por um governo totalitário. Assim como Guy, V também pretende acabar com o parlamento inglês. Outra alusão, ao governo inglês, utilizada por Moore é o V de Vingança que corresponderia ao sinal utilizado como símbolo da luta da Inglaterra contra os nazistas na Segunda Guerra Mundial ou até mesmo ao dia da prisão de Guy, dia 5 (V, em romanos). Todos os capítulos da história original iniciam com a letra V – Vilão, Voz, Vítimas, Vaudeville, Versões, Visão, Virtude, Violência, Veneno, Vértice.... Com o uso do vinagre como minimizador dos efeitos do gás lacrimogêneo utilizado pela polícia contra os manifestantes, o V foi adaptado para V de Vinagre (FOLHA).

Segundo Moore, a origem de V é a revista Hulk Weekly, da Marvel e 'O Boneco' um personagem que submeteu ao Concurso de Roteiros da DC Thompson. Boneco era um terrorista que tinha o rosto pintado de branco e lutava contra um Estado totalitário na década de 1980, numa época com tecnologia, robôs e tropas de choque da polícia. Quando surgiu uma proposta da Warrior para uma nova história, Moore lembrou-se de Boneco. Porém, ele e David não queriam algo tão previsível, assim foi pensada uma história futurista. Partindo da suposição de que os conservadores perderiam a eleição em 1993, o Partido dos Trabalhadores ganha a eleição, retira os misseis da Inglaterra e livra a Inglaterra de uma guerra nuclear. Após a guerra, os fascistas tomam o poder e impõe um governo ditador. Num campo de concentração localizado em Larkhill, na região de Wiltshire – mesma região na qual existe um campo militar inglês – são realizadas experiências genéticas com os presos. Um destes presos consegue fugir e dá vida ao personagem V.

Ao contrário dos ingleses que "comemoram a derrota de Guy [...] no dia 5 de Novembro de 1605, durante o que os Britânicos consideram o primeiro ataque terrorista da história" (DRIEVERYWHERE), Moore e David resolveram homenageá-lo, mostrando-o como um herói que luta sozinho contra um governo fascista. Moore não revela quem é V, mas diz que não é a mãe de Whistler, nem o pai de Evey, muito menos a tia de Charley. Moore fazia pesquisas históricas antes de criar um personagem. Daí a direção política e histórica de seus quadros. Porém, como nem tudo pode ser previsto ou previamente conhecido Moore falha em algumas de suas previsões e, na introdução escrita para a "V de Vendetta" quando esta foi publicada pela DC Comics, se desculpa por eventuais falhas e previsões que só depois ele soube serem impossíveis de se concretizarem – por exemplo, haver sobrevivente após uma guerra nuclear. "V de Vendetta" é uma história pessimista, escrita sob a influência do temor que o mundo vivia na década de 1980 frente à iminente ameaça de uma guerra nuclear em decorrência da Guerra Fria.

⁵ História curta concebida para apresentar outros personagens e ambientações, segundo Moore.

V de Vendetta

O cenário é a Inglaterra, pós-guerra nuclear e sob o domínio de um governo fascista. As pessoas são identificadas pela retina. Tudo e todos são vigiados e controlados por agentes do governo. As ruas, os telefones, as pessoas, os meios de comunicação, enfim, tudo é monitorado. O governo é comparado a um corpo, onde as lideranças são a Cabeça e o restante do corpo fica sob sua supervisão e a sua direção. A Boca é o sistema de voz pelo qual são comunicadas as ordens e/ou informações que interessam ao governo que sejam repassadas à população. O Nariz corresponde ao departamento de investigação policial. O Dedo corresponde ao corpo policial. Os Olhos correspondem às câmeras que monitoram toda a cidade. O Ouvido é o setor responsável pelas escutas telefônicas. O lema do governo é *“Força através da pureza, pureza através da fé”*. A força do governo se origina na sua pureza alcançada através da fé na religião oficial do Estado. Portanto, os que praticam outra religião, não são puros e devem ser perseguidos e exterminados. Não existem direitos civis. A justiça não é cega – o que significa que ela não atende a todos, mas a interesses específicos. E como sem justiça não há liberdade, o caminho para alcançar a liberdade é através da anarquia. V é um anarquista assumido.

Apesar de a proposta desta história ser a provocação de uma reflexão sobre o contexto histórico da Inglaterra ela se inicia como tantas outras. O herói surge repentinamente e salva a mocinha indefesa – Evey Hammond. Contrariando o toque de recolher, Evey, desiludida e sem perspectiva, sai às ruas decidida a se prostituir. Para seu azar, seu primeiro pretenso cliente é um policial que, amparado no fato de prostituição ser considerada crime, decide violentá-la e depois matá-la. Neste momento V aparece, salva a mocinha e mata os policiais. Em seguida, ele explode as casas do Parlamento. É noite de 05 de novembro, bem sugestivo. Não resta mais dúvida de que o herói V é uma releitura de Guy Fawkes. Este primeiro livro é uma localização do personagem. Contextualização da história, motivações políticas e pessoais do personagem principal para seu plano, primeiro como vingança e posteriormente como resistência a um governo fascista.

O segundo livro *“Este vil cabaret”*, faz referência à Inglaterra corrompida e depravada – o cabaré. Aqui o personagem V critica claramente as decisões políticas e autoritárias tomadas por alguns governantes, sem, no entanto, deixar de responsabilizar a sociedade pela situação política. Numa das cenas, a fala de V, que aparece a frente de fotos de Hitler, Mussolini, Stalin é *“Nós tivemos uma sucessão de malversadores, larâpios e lunáticos tomando um sem número de decisões catastróficas...isso é inegável...mas quem os elegeru?”*. Ou seja, o quadro político mostrado na história seria resultado das escolhas erradas da sociedade civil – *“Você! Você indicou estas pessoas. Você deu a elas o poder para tomarem decisões em seu lugar!”* (personagem V). Além do destaque aos aspectos relativos à política, este segundo livro, cuja história se inicia em 1998, conta também a história da personagem Evey Hammond, antes, durante e após conhecer V.

No terceiro livro acompanhamos a conclusão da história, com a morte de V e Evey assumindo o seu lugar. V não morreu. O que sugere que sempre haverá resistência aos governos autoritários. O indivíduo – o anarquista – pode morrer, mas a causa continua viva. Evey continua a luta de V.

Conclusão

Apesar de alguns críticos ainda classificarem as HQs como entretenimento, para muitos autores e leitores as HQs têm se revelado ótimos instrumentos de discussão e reflexão sobre as transformações socioculturais, políticas e econômicas que ocorrem no mundo, conforme se verifica no caso da HQ *“V de Vingança”* de Alan Moore, que, inclusive, foi levada às telas de cinema e influenciou, como relatado nesse artigo, as manifestações que se espalharam recentemente pelo mundo, e mais especificamente pelo Brasil.

Esta outra leitura das HQs tem orientado a defesa de uma nova classificação para este tipo de produção, como nos informa Rodrigues:

*“Nessa tentativa de levar os quadrinhos para outro lugar, que não o de mero produto da indústria cultural, outros quadrinistas têm definido, nas últimas três décadas, que aqueles títulos que fossem preocupados com questões políticas ou filosóficas deveriam receber a alcunha de graphic novel”*⁶ (RODRIGUES, 1995, p. 24).

A partir da década de 1980, escritores britânicos como Alan Moore, Grant Morrison⁷ e Neil Gaiman⁸, com suas histórias contestadoras e anarquistas influenciaram bastante este novo olhar direcionado aos quadrinhos. Muitas das histórias em quadrinhos produzidas, especialmente a partir do século XX, mesmo quando consideradas como de entretenimento, já transmitiam algum tipo de ideologia.

Enfim, foi-se o tempo em que os quadrinhos eram tratados como leitura inferior e de entretenimento. Cada vez mais o campo político e acadêmico tem utilizado os quadrinhos como metodologia pedagógica, instrumento de críticas a governos corruptos e autoritários, e como fonte da história contemporânea do Brasil e do mundo.

⁶ Termo criado em 1964, pelo crítico de quadrinhos e editor Richard Kyle

⁷ Autor de *“Homem-Animal”*, *“Batman: Asilo Arkhan”*, *“Liga da Justiça”*, *“Novos X-Men”* entre outros.

⁸ Criador de *“Sandman”*. Em junho de 2013 lançou o livro *“O Oceano no Fim do Caminho”*

Referência bibliográfica

ANDERSON, Perry. (1995), "Balanço do neoliberalismo" in E. SADER, & P. GENTILI (orgs.), *Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estado democrático*. Rio de Janeiro, Paz e Terra.

BACZKO, Bronislaw. (1985), "A imaginação social" in E. LEACH et Alii. *Anthropos-Homem*. Lisboa, Imprensa Nacional: Casa da Moeda.

BRASIL CULTURA. Disponível em <<http://www.brasilcultura.com.br/artes-plasticas/historia-em-quadrinhos-no-brasil/>>. Acesso em 23/08/13.

BRASIL ESCOLA. Disponível em <<http://www.brasilecola.com/politica/liberalismo-x-keynesianismo.htm>>. Acesso em 22/08/13.

CRIANÇA CAOP. Disponível em <<http://www.crianca.caop.mp.pr.gov.br/modules/noticias/article.php?storyid=389>>. Acesso em 23/08/13.

DEUS NO GIBI. Disponível em <<http://deusnogibi.dominiotemporario.com/doc/ENTR-WALDOMIRO.PDF>>. Acesso em 23/08/13.

DRIEVERYWHERE. Disponível em <<http://drieverywhere.net/2011/11/04/dia-de-guy-fawkes-o-o-bonfire-night/>>. Acesso em 22/08/13.

EAGLETON, Terry. (1997), *Ideologia, uma introdução*. São Paulo, Editora da Universidade Estadual Paulista: Editora Boitempo,

FOLHA. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2013/06/1299052-v-de-vinganca-mascara-usada-em-protestos-foi-criada-em-quadrinhos-dos-anos-1980.shtml>>. Acesso em 21/08/13.

_____. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2013/06/1295259-livro-de-neil-gaiman-o-oceano-no-fim-do-caminho-celebra-as-mulheres.shtml>>. Acesso em 23/08/13.

GUIA DOS QUADRINHOS. Disponível em <http://www.guiadosquadrinhos.com/artistabio.aspx?cod_art=189>. Acesso em 21/08/2013.

LEGAL BLOG. Disponível em <<http://www.legal.blog.br/zine/hq/hq01a.htm>>. Acesso em 23/08/13.

MOTTA, Rodrigo Patto Sá. (2006), *Jango e o Golpe de 1964 na caricatura*. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor.

MOYA, Álvaro de. (1993), *História da História em Quadrinhos*, São Paulo, Brasiliense.

MULTIMIDIA HQ. Disponível em <<http://multimidiahq.blogspot.com.br/2010/01/afinal-o-que-e-historia-em-quadrinhos.html>>. Acesso em 23/08/13.

QUADRINHOS. Disponível em <<http://quadrinhos.wordpress.com/category/comics-quadrinhos/desenhistas/alvaro-de-moya/>>. Acesso em 22/08/13.

RAMA, Angela e VERGUEIRO, Waldomiro. (2004), *Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula*. São Paulo, Editora Contexto.

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

TV SINOPSE. Disponível em <<http://www.tvsinopse.kinghost.net/art/y/yellow-kid.htm>>. Acesso em 23/08/13.

UOL. Disponível em <<http://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2013/06/29/o-que-estao-fazendo-e-maravilhoso-diz-allan-moore-sobre-protestos-no-brasil.htm>>. Acesso em 21/08/13.