

UNIVERSIDADE FEDERAL DA GRANDE DOURADOS
MESTRADO EM HISTÓRIA

DESTRUIDORES E CRIADORES: TOTALITARISMO E LIBERDADE
EM *V FOR VENDETTA*

Dourados – MS

2025

GUSTAVO HENRIQUE SOARES SILVA

**DESTRUIDORES E CRIADORES: TOTALITARISMO E LIBERDADE
EM V FOR VENDETTA**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD) como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em História.

Área de concentração: *História, Região e Identidades*.
Linha de Pesquisa: *Sociedade, Política e Representações*.

Orientadora: **Prof. Dr. Fabiano Coelho**

Dourados – MS

2025

GUSTAVO HENRIQUE SOARES SILVA

**DESTRUIDORES E CRIADORES: TOTALITARISMO E LIBERDADE
EM *V FOR VENDETTA***

DISSERTAÇÃO PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE MESTRE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA –
PPGH/UFGD

Aprovada em ____ de _____ de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Presidente e orientador:
Fabiano Coelho (Dr., UFGD)

2º Examinador:
Rozinaldo Antonio Miani (Dr., UEL)

3º Examinador:
Eudes Fernando Leite (Dr., UFGD)

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP).

S586d Silva, Gustavo Henrique Soares
Destruidores e Criadores: Totalitarismo e Liberdade em V for Vendetta [recurso eletrônico] /
Gustavo Henrique Soares Silva. -- 2025.
Arquivo em formato pdf.

Orientador: Fabiano Coelho.
Dissertação (Mestrado em História)-Universidade Federal da Grande Dourados, 2025.
Disponível no Repositório Institucional da UFGD em:
<https://portal.ufgd.edu.br/setor/biblioteca/repositorio>

1. História em quadrinhos. 2. V for Vendetta. 3. Totalitarismo. 4. Liberdade. I. Coelho, Fabiano.
II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

©Direitos reservados. Permitido a reprodução parcial desde que citada a fonte.

À memória de Maria de Fátima Soares Ferreira, minha avó, cujo amor incondicional me acompanhou ao longo de toda a minha vida. Seus ensinamentos continuam a me guiar, mesmo na sua ausência física.

À memória de Gabriel Yuji Kuwamoto Silva, amigo de turma e camarada de luta. Sua bravura e dedicação foram, e continuarão sendo, uma eterna inspiração para mim.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, agradeço a Deus pelo dom da vida e pela sabedoria que me permitiram seguir em frente, mesmo diante das adversidades.

Agradeço, com imenso carinho, à minha família. À minha mãe, Ana Cristina, por todo o amor incondicional que sempre me cercou e continua presente em minha vida. Ao meu avô Gilmar, ao meu irmão Gabriel e ao meu padrasto Gregorio, por formarem comigo o núcleo familiar que me sustenta no cotidiano. À minha tia Viviane e à minha prima Hayka, sou grato pelo acolhimento e pela confiança constantes, especialmente nos momentos mais difíceis. À minha namorada, Amanda, agradeço profundamente pelo amor, pela reciprocidade e pelo apoio incondicional ao longo dos nossos anos juntos. Sem o suporte deles, nenhuma conquista pessoal teria sido possível.

Aos amigos e colegas que conheci no Programa de Pós-Graduação em História (PPGH/UFGD), deixo minha gratidão sincera. Em especial a Michela, Moniza, Kerina, Guilherme, Gabriel, Elias, Ana, Clauzer, Isabel, Leonardo e tantos outros que estiveram presentes nessa trajetória. Em 2023, ao iniciar o programa, fui acolhido de forma calorosa e generosa. Compartilhamos risos, lágrimas, alegrias, angústias, ansiedade e euforia. Mais do que isso, compartilhamos vivências que levarei comigo para sempre. Vocês foram, sem dúvida, uma segunda família no momento em que eu mais precisava.

Também quero agradecer aos professores que tive a honra de conhecer e com quem pude aprender no PPGH da UFGD. Ao professor Fernando, que se tornou uma inspiração dentro e fora da sala de aula; ao professor Damião, por seu cuidado e dedicação evidentes em cada encontro; ao professor Daniel, um verdadeiro “gigante”, a quem sou imensamente grato pelo incentivo, pelas provocações intelectuais e pelo cuidado ao longo do percurso. E, especialmente, ao meu orientador, professor Fabiano. Mais do que um orientador, considero-o um amigo, agradeço pela escuta atenta, pela compreensão em todos os momentos e pela parceria construída ao longo desses anos de “labuta” acadêmica.

Por fim, agradeço à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) pela concessão da bolsa de estudos durante boa parte do meu período como discente. Esse apoio financeiro foi essencial para viabilizar o acesso a referências teóricas e dar continuidade à pesquisa.

A única maneira de lidar com um mundo sem liberdade é tornar-se tão absolutamente livre que sua própria existência seja um ato de rebelião.

Albert Camus

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Primeira aparição de <i>The Yellow Kid</i> com sua camisa amarela, em 1896, de Richard Outcault. No jornal <i>The New York World</i>	38
Imagem 2 – Capa de <i>Action Comics #1</i> , apresentando Superman, o primeiro super-herói	43
Imagem 3 – Capa de <i>Captain America #1</i> , apresentando o herói dando um soco em Adolf Hitler	45
Imagem 4 – Primeira aparição do Homem-Aranha em <i>Amazing Fantasy #15</i> . Percebe-se mais acima, do lado direito, o selo do <i>Comic Code Authority</i> , seguindo o padrão regulamentado pelas grandes editoras de quadrinhos	50
Imagem 5 – "The American Tutnum Says" – <i>Zap Comix #5</i>	53
Imagem 6 – Média dos preços em cents (centavos, no dólar americano) das HQs das editoras DC e <i>Marvel Comics</i> nos Estados Unidos entre 1961-1975	58
Imagem 7 – Enquadramento de <i>layout</i> , efeitos de sombra e uso de onomatopeias em <i>The Spirit</i> , de Will Eisner	63
Imagem 8 e 9 – a variação de <i>layouts</i> , a formatação das páginas e a imersão visual são pontos destacados pelo autor	68
Imagem 10 – Foto do passaporte de Alan Moore, quando o autor tinha entre 18 e 19 anos	76
Imagem 11 e 12 – À esquerda, David Lloyd recentemente; à direita, um trecho de <i>Night Raven</i> , por Steve Parkhouse e David Lloyd	79
Imagem 13 – Capa de <i>Judge Dredd #1</i> , 1983	83
Imagem 14 – Capa da primeira edição da revista <i>Warrior #1</i> , onde é possível ver a primeira aparição do mascarado V	87
Imagem 15 – Esboços iniciais de V, feitos por David Lloyd	88
Imagem 16 – Retrato de Guy Fawkes, um dos conspiradores do <i>Gunpowder Plot</i> de 1605	89
Imagem 17 – V fazendo referência ao <i>Gunpowder Plot</i> em conversa com Evey, enquanto ao fundo casas do Parlamento inglês explodem	91
Imagem 18 – Capa de <i>V for Vendetta #1</i> , DC Comics (1988)	107

Imagem 19 – <i>Europe After the Rain II</i> de Max Ernst, 1942	109
Imagem 20 – A Londres de Alan Moore e David Lloyd	115
Imagem 21 – Evey explicando a V suas lembranças sobre a ascensão do <i>Norsefire</i>	117
Imagem 22 – Apresentação de Adam Susan	120
Imagem 23 – Conversa de Eric Finch e Susan sobre V	123
Imagem 24 – Evey é presa enquanto observa o lema do <i>Norsefire</i>	127
Imagem 25 – Evey lê a carta de Valerie, enquanto <i>flashbacks</i> revelam momentos da vida de Valerie e as sessões de tortura pelas quais Evey está passando	129
Imagem 26 – Evey, vestida como V, discursa para inspirar a revolta popular	133

RESUMO

A presente dissertação analisa a história em quadrinhos *V for Vendetta* (V de Vingança, em português brasileiro), publicada entre os anos de 1982 e 1989 pelos autores ingleses Alan Moore e David Lloyd. A obra se insere no contexto da década de 1980, período marcado, no cenário internacional, pela continuidade da Guerra Fria e pelos temores de um ainda possível conflito nuclear e, no âmbito interno do Reino Unido, pelas transformações políticas e sociais decorrentes da implementação de políticas neoliberais sob o governo da primeira-ministra Margaret Thatcher. A pesquisa problematiza como os conceitos de totalitarismo e liberdade são representados e tensionados ao longo da narrativa, e de que modo esses elementos se conectam ao contexto político e social da época, bem como à visão de mundo de seus autores - especialmente do roteirista Alan Moore, que se posicionava de forma contundente como voz crítica ao governo britânico então vigente. A análise também abrange a ambientação e a construção dos personagens presentes na obra, bem como os ideais por eles defendidos. Para alcançar tal análise, o estudo procura compreender a influência da Guerra Fria na produção de histórias em quadrinhos, com ênfase nos Estados Unidos, destacando os desafios e transformações que impactaram essa indústria até a década de 1980. Além disso, investigou-se o desenvolvimento da indústria britânica de quadrinhos, que apresentava peculiaridades em relação à americana, conectando-se diretamente à trajetória profissional de Alan Moore e David Lloyd antes da colaboração em *V for Vendetta*. Vale destacar que, enquanto fonte e objeto desta pesquisa, *V for Vendetta* foi analisada em sua totalidade, considerando os esboços e inspirações, além da trama e da narrativa, divididas em três tomos, a pesquisa também se fundamenta em livros, artigos acadêmicos e entrevistas concedidas pelos autores, os quais oferecem subsídios para uma compreensão aprofundada das representações de totalitarismo e liberdade presentes na obra. Por fim, a dissertação contribui para a ampliação das possibilidades metodológicas no uso das histórias em quadrinhos como fonte e objeto legítimos de pesquisa histórica, além de colaborar com estudos voltados à compreensão do contexto internacional da Guerra Fria e das tensões internas vividas no Reino Unido durante esse período.

Palavras-Chave: História em quadrinhos; *V for Vendetta*; Totalitarismo; Liberdade.

ABSTRACT

This dissertation aims to analyze the graphic novel *V for Vendetta* (titled *V de Vingança* in Brazilian Portuguese), published between 1982 and 1989 by British authors Alan Moore and David Lloyd. The work is situated within the context of the 1980s, a decade marked internationally by the continuation of the Cold War and fears of a still possible nuclear conflict, and, domestically within the United Kingdom, by political and social transformations resulting from the implementation of neoliberal policies under the government of Prime Minister Margaret Thatcher. The research seeks to problematize how the concepts of totalitarianism and freedom are represented and challenged throughout the narrative, and how these elements are directly connected to the political and social context of the time, as well as to the worldview of its authors—especially that of scriptwriter Alan Moore, who positioned himself strongly as a critical voice against the British government then in power. The analysis also encompasses the setting and the construction of the characters featured in the work, along with the ideals they represent. To achieve this analysis, the study seeks to understand the influence of the Cold War on the production of comic books, with an emphasis on the United States, highlighting the challenges and transformations that impacted the industry up to the 1980s. Furthermore, it examines the development of the British comics industry, which presented peculiarities in comparison to its American counterpart, and which is directly connected to the professional trajectories of Alan Moore and David Lloyd prior to their collaboration on *V for Vendetta*. It is worth noting that, as both a source and object of this research, *V for Vendetta* was analyzed in its entirety, taking into consideration the sketches and inspirations, in addition to the plot and narrative, which are divided into three volumes. The research is also based on books, academic articles, and interviews given by the authors, which provide valuable insights for a deeper understanding of the representations of totalitarianism and freedom present in the work. Finally, this dissertation aims to contribute to the expansion of methodological approaches regarding the use of comic books as legitimate sources and objects of historical research, as well as to support studies focused on understanding the effects of the international context of the Cold War and the internal tensions experienced in the United Kingdom during that period.

Keywords: Comic books; *V for Vendetta*; Totalitarianism; Freedom.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
CAPÍTULO 1	
ENTRE TENSÕES E DESILUSÕES: A GUERRA FRIA, OS QUADRINHOS E AS GRAPHIC NOVELS.....	26
1.1 Notícias de um novo tempo do mundo: a Guerra Fria e o imaginário da ameaça nuclear	26
1.2 Novos tempos, novas demandas: a indústria de quadrinhos americana e as mudanças de perspectivas.....	37
1.3 Os ventos da mudança: do “fim da indústria” ao surgimento das <i>Graphic Novels</i> .	55
CAPÍTULO 2	
A CONSTRUÇÃO DE UMA VENDETTA: O MASCARADO E A ASCENSÃO CONSERVADORA NA GRÃ-BRETANHA	74
2.1 Alan Moore, David Lloyd e as percepções dos quadrinhos britânicos	74
2.2 <i>V for Vendetta</i> na revista <i>Warrior</i> : ideias iniciais	85
2.3 Além de uma <i>Vendetta</i> : conflitos e cisões na Inglaterra Thatcherista.....	94
CAPÍTULO 3	
ALGO TERMINA, ALGO COMEÇA: REPRESENTAÇÕES DE TOTALITARISMO E DE LIBERDADE EM V FOR VENDETTA	106
3.1 O princípio do fim: a distopia em <i>V for Vendetta</i>	106
3.2 Representações do totalitarismo em <i>V for Vendetta</i>	116
3.3 Representações de liberdade em <i>V for Vendetta</i>	124
CONSIDERAÇÕES FINAIS	135
FONTES UTILIZADAS	139
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	142

INTRODUÇÃO

Minha trajetória acadêmica e de pesquisa se interligam, de certa forma, pelo acaso. Fiz minha graduação na Universidade Estadual do Piauí (UESPI), entre 2018 e 2022. Durante esse período participei de programas importantes para o percurso da minha graduação, como o PIBID (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência) e a Residência Pedagógica. Ambos os programas são importantes por aproximar os graduandos das escolas públicas, com a finalidade de desenvolver competências, experiências e aprendizados que serão valiosos para o exercício do magistério.

Ter essa experiência despertou o meu interesse pela área educacional e pelo ensino de história, a ponto de se tornar a minha primeira ideia de TCC (Trabalho de Conclusão de Curso). Tinha o objetivo de pesquisar sobre o ensino de história em Teresina durante o Estado Novo (1937–1945), na chamada Era Vargas do Brasil Republicano, uma ideia que estava amadurecendo gradualmente. Por outro lado, também gostava das aulas sobre teorias da história, disciplina ministrada em grande parte pelo professor Sérgio Brandim, com quem sempre conversei sobre os mais diversos assuntos e com quem tive/tenho uma ótima relação.

Embora fosse possível perceber que aprofundar os estudos sobre as teorias da história constituía um campo complexo, devido à densidade das leituras exigidas pela disciplina, o interesse em ampliar o conhecimento sobre os diversos enfoques históricos sempre me motivou, o que me levou a refletir sobre a possibilidade de relacionar esse estudo com áreas de meu interesse, como cinema, quadrinhos, entre outras. A partir do 5º período da graduação, passei a delinear os caminhos da pesquisa com maior empenho, coincidentemente, esse período deveria iniciar-se no primeiro semestre de 2020, momento em que a pandemia da Covid-19 teve início, o que impossibilitou diretamente a concretização da minha primeira proposta de pesquisa, uma vez que os documentos relacionados ao recorte temporal sobre o ensino de história que pretendia estudar estavam no arquivo público do Piauí, o qual, assim como quase todas as instituições públicas, permaneceu fechado por um longo período durante a pandemia.

Com a minha primeira ideia de pesquisa inviável, foi necessário seguir por outro caminho. Em conversa com o professor Sérgio durante a pandemia, ele me sugeriu uma série de temas com os quais poderia trabalhar, de acordo com aquilo com o aquilo que eu possuía mais afinidade, algo que considero importante para a realização de uma pesquisa, pois acredito que estudar aquilo de que se gosta ou se tem interesse é fundamental para tornar mais leve e

agradável um processo que demandará uma extensa preparação, como é o caso de colocar uma pesquisa no papel e cumprir todos os seus objetivos propostos.

Embora, naquele momento, minha preocupação fosse mais em articular algo que fosse viável para organizar um projeto de pesquisa capaz de resultar em um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), a sugestão que mais me chamou a atenção foi sobre a utilização das histórias em quadrinhos sob um ponto de vista histórico. Leio quadrinhos desde criança e sempre me chamou a atenção compreender como aquelas histórias sobre super-heróis ou personagens satíricos, escritas na maioria das vezes para um público infantil ou adolescente, tinham muito mais a oferecer do que apenas o entretenimento do leitor.

O passo seguinte foi realizar uma pesquisa geral sobre o uso dos quadrinhos no campo da História, especialmente nas abordagens das teorias históricas e do conceito de representação, com foco na História Cultural. Encontrei dois estudos relevantes: a dissertação de Carlos André Krakhecke, “*Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman – O Cavaleiro das Trevas e Watchmen (1979–1987)*”, e a também dissertação de Mestrado de Marcio dos Santos Rodrigues sobre com o título “*Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980*”.

A partir disso, aprofundei-me nos estudos sobre História Cultural e representação, com base nas obras de historiadores como José D’Assunção Barros, Roger Chartier e Sandra Pesavento. Durante esse processo, escolhi, com a orientação do professor Sérgio Brandim, a obra *V for Vendetta* (traduzida para o Brasil como, *V de Vingança*), de Alan Moore e David Lloyd, como fonte de estudo. A escolha se deveu à complexidade da trama e às suas referências literárias, além de sua ambientação distópica e totalitária após uma guerra nuclear global, temáticas que poderiam ser encaixadas com o referencial teórico que eu estava estudando na época.

Esse estudo resultou no meu Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado *O totalitarismo representado na Graphic novel V de Vingança*, orientado pelo professor Sérgio Brandim. Para o mestrado, busquei reavaliar e expandir alguns dos conceitos desenvolvidos no TCC, o que me possibilitou explorar novas questões que, durante a graduação, talvez não tenham sido devidamente problematizadas, tanto do ponto de vista teórico quanto metodológico.

Um fragmento de texto do historiador Robert Darnton sintetiza de forma precisa a percepção que desenvolvi ao longo do processo de elaboração da presente dissertação de mestrado:

O que era sabedoria proverbial para os nossos ancestrais permanece completamente opaco para nós [...]. Quando não conseguimos entender um provérbio, uma piada, um ritual ou um poema, temos a certeza de que encontramos algo. Analisando os documentos onde ele é mais opaco, talvez se consiga descobrir um sistema de significados estranho. O que pode até conduzir a uma pitoresca e maravilhosa visão de mundo (Darnton, 1986, p. 15).

As palavras de Robert Darnton destacam que as abordagens teóricas e metodológicas da história são parte de um processo, uma jornada de descobrimentos e etapas a serem seguidas dentro do fazer histórico. Embora Darnton estivesse debruçado sobre eventos distintos que marcam a realidade social e histórica no século XVIII na França - seu objeto de investigação - captam em sua abrangência aquilo que seria um caminho de investigação, avanços diante dos detalhes e mistérios que cercam o desenvolvimento de uma pesquisa, algo que também se considera ao trabalhar cada etapa de maneira cuidadosa e detalhada diante da teoria, da metodologia e da especificidade que cada fonte histórica possui, como no caso desta pesquisa, uma história em quadrinhos¹.

O processo de investigação histórica não está isento das intermitências características de seu próprio campo do saber. Conforme afirmou Marc Bloch, esse processo “tem seus gozos estéticos próprios, que não se parecem com os de nenhuma outra disciplina” (Bloch, 2001, p. 44). Destacar as etapas existentes dentro desse processo não significa trabalhar cada uma de forma separada. A teoria, inicialmente, é “uma visão de mundo”², a força motriz necessária para a formulação de evidências e perguntas que irão constituir um problema central que o historiador irá trabalhar para encontrar uma resposta. Enquanto a metodologia é a praticabilidade com que se vai trabalhar diante dessas evidências, em busca da resolução dos problemas que foram levantados, “mais do que ao pensamento, remete à ação” (Barros, 2017, p. 19-20). Em ambos os casos, há especificidades que devem ser reconhecidas em cada passo tomado diante do desenvolvimento de uma pesquisa histórica.

É interessante destacar que, mais do que o distanciamento das duas dimensões, aproximá-las se torna necessário para um melhor entendimento da importância delas para o processo de investigação histórica. É pensando nisso que a teoria e a prática devem ser interligadas, como lembra José Carlos Reis: “A teoria com a qual o historiador trabalha não se

¹ Na escrita da dissertação me refiro às histórias em quadrinhos por abreviações como “quadrinhos” e “HQs”.

² Desde a Antiguidade, a palavra “teoria” esteve associada aos significados de “ver” ou “conceber”. Contudo, com os avanços nas diversas formas de compreender o que se denomina conhecimento, essa relação entre teoria e “ver/conceber” (Barros, 2017, p. 15-16) sofreu alterações, dando lugar a uma concepção mais voltada para a ideia de construção ou percepção.

refere a um não lugar-tempo. Ao contrário, ligada à prática, “teorizar” é levar as ideias ao seu lugar” (2011, p. 17). Sem uma teoria, não existe uma base para o desenvolvimento prático de uma ideia, e sem uma metodologia, uma teoria não consegue progredir além das suas hipóteses.

O historiador escreve conjugando “o outro”, tentando decifrar o real, esse mesmo real que ele só “representa senão por meio de ficções” (Certeau, 1982, p. 25). Logo, indaga-se: o historiador produz a verdade sobre o passado? E, se sim, o que é a verdade para a História? Se não, o que a História realmente produz? Bom, todas essas são perguntas podem ir por diversos caminhos e as respostas podem variar entre si devido a “volatilidade” que o conceito de passado carrega consigo (Coelho; Pereira Melo, 2017, p. 212). Todavia, o caminho teórico-metodológico adotado nesta pesquisa enfatiza a importância de novas abordagens da História, que possibilitaram o reconhecimento e a utilização de categorias inéditas de fontes históricas. Esse processo está diretamente relacionado à ampliação dos horizontes interpretativos da disciplina, sendo a chamada “Nova História Cultural” um exemplo significativo desse movimento.

De acordo com Peter Burke (2005), a “Nova História Cultural” surgiu após a década de 1970, propondo uma mudança na abordagem historiográfica. Essa nova perspectiva buscava distanciar-se das tradicionais narrativas políticas, econômicas e sociais, ampliando as possibilidades de estudo da cultura de uma sociedade, tanto em suas dimensões materiais quanto imateriais e simbólicas. A Nova História Cultural destacou, ainda, a investigação sobre como os indivíduos e os grupos sociais compreendem e transformam a sociedade da qual fazem parte, sendo uma abordagem caracterizada pela ampliação metodológica, decorrente da contribuição da interdisciplinaridade defendida por alguns historiadores e utilizada para aprofundar a compreensão do conceito de cultura.

Esse movimento só foi possível graças aos debates e aos avanços na compreensão do fazer histórico, presentes desde o início do século XX. Foi nesse contexto de transição para o novo século que emergiram novas discussões e desafios no âmbito da historiografia. Em sua obra *A Revolução Francesa da Historiografia: a Escola dos Annales (1929–1989)*, Peter Burke destaca a contribuição decisiva da fundação da revista francesa *Annales d'histoire économique et sociale*, criada em 1929 pelos historiadores Lucien Febvre e Marc Bloch, para a consolidação do movimento conhecido como Escola dos Annales. Essa iniciativa foi fundamental para a integração de saberes provenientes de outras disciplinas ao estudo da História, aspecto valorizado e celebrado por ambos os fundadores que “lamentavam as barreiras existentes entre historiadores e cientistas sociais, enfatizando a necessidade de intercâmbio intelectual” (Burke, 1991, p. 23).

No contexto dessas transformações no campo da História, a aproximação com outras disciplinas das Ciências Humanas desempenhou um papel crucial ao trazer novas perspectivas para o entendimento de conceitos que eram de interesse dos historiadores. Dentre esses conceitos, cultura se destaca como um dos mais significativos, sendo um tema de constante reflexão. Esse movimento, por sua vez, deu origem a novas abordagens sobre o que caracteriza cultura, seja no âmbito de um indivíduo, de um grupo social específico ou de um povo. Nesse sentido, surgiram novas formas de compreender a dinamicidade desse conceito, superando os limites daquilo que havia sido produzido até então sob a perspectiva de uma “História da Cultura”. Segundo José D’Assunção Barros (2014), os avanços da reflexão antropológica e semiótica trouxeram uma nova perspectiva, que desautorizou uma visão restritiva de cultura. Ao integrar as contribuições dessas áreas do saber, passou-se a entender a cultura não mais como um repositório de bens fixos, mas como um processo comunicativo em constante evolução.

Ao ignorar a inevitável complexidade da noção básica que a fundamentava, a História da Cultura tal como era habitualmente praticada nos tempos antigos era uma história elitizada, tanto nos sujeitos como nos objetos estudados. A noção de “cultura” que a perpassava era uma noção demasiado restrita, que os avanços da reflexão antropológica vieram desautorizar [...] Para além disto, passou-se a avaliar a Cultura também como processo comunicativo, e não como a totalidade dos bens culturais produzidos pelo homem. Este aspecto, para o qual confluíram as contribuições advindas das teorias semióticas da cultura, também representou um passo decisivo (Barros, 2014, p. 16).

A Antropologia foi uma disciplina importante para os novos caminhos trilhados pela Nova História Cultural ao longo do século XX. Em sua obra *A Interpretação das Culturas*, Clifford Geertz defende que o significado de cultura é algo popular, ou seja, entende-se que qualquer indivíduo ou grupo produz cultura por meio de suas práticas, as quais fazem parte do processo de formação de suas visões de mundo. A partir da sua realidade, “o que está sendo transmitido com a sua ocorrência e através da sua agência” (Geertz, 2015, p. 25). Com isso, a interpretação do antropólogo não está distante daquilo que os historiadores culturais, como o americano Robert Darnton, também passaram a enfatizar, com a inclusão do caráter popular nos estudos culturais. Para Darnton, a relação entre a História e a Antropologia torna-se mais próxima quando se adentra o campo da história cultural. Segundo o autor, esse “encontro geralmente ocorre quando ambas convergem para objetos vagamente classificados como cultura popular” (Darnton, 2011, p. 193).

Essa aproximação com outras disciplinas e um novo olhar para conceitos como cultura implicou em uma ampliação de áreas de análise para os historiadores. Com a Nova História Cultural, passou-se a considerar como fontes válidas elementos do cotidiano, da mentalidade e das representações sociais — como imagens, objetos, práticas culturais, literatura, imprensa, memórias orais, canções populares, rituais, vestimentas e até o silêncio ou a ausência nos registros, quase tudo se torna um rastro, um caminho, um vestígio que pode ser lapidado e ser transformado em uma pesquisa histórica em sua finalidade.

Não há dúvidas de que, ao ser confrontado com o passado, o historiador lida com “vestígios” (Bloch, 2001, p. 73), como bem lembra um dos fundadores dos *Annales*, Marc Bloch, em seu livro *Apologia da história ou ofício do historiador*. Entretanto, os vestígios são os mesmos para qualquer disciplina que se interesse por saber mais sobre o passado, como exemplo da Antropologia, Arqueologia ou Sociologia, o que os torna especiais para a História é a condução e a finalidade que o historiador atribui a esses vestígios, os quais se transformarão naquilo que será chamado de fonte histórica.

Não é coincidência que, no livro *Escrita da História*, Michel de Certeau faz o seguinte questionamento: “o que fabrica o historiador quando faz História?” (1982, p. 65). Em outras palavras, existe um processo necessário para transformar um material bruto em um “produto”, processo no qual o historiador é o condutor desse procedimento. As fontes somente se tornam históricas a partir do momento em que o historiador observa os vestígios e define o seu “problema” para, em seguida, delimitar suas hipóteses de pesquisa e, conseqüentemente, seus objetivos, com o respaldo da teoria e do método selecionados para abordar a temática escolhida. É por meio desse processo de condução e escolhas que a fonte deixa de ser uma mera evidência e se transforma no “produto” que permitirá ao historiador elaborar seu relato, redigir sua “história” e desenvolver sua pesquisa. A classificação do que pode ser considerado uma fonte histórica atualmente é vastíssima, ressaltando-se, sempre, que cada fonte possui suas particularidades (Pinsky, 2005).

Com a ampliação do conceito fontes históricas, os quadrinhos passaram a despertar interesse tanto entre historiadores quanto entre pesquisadores de outras áreas. As primeiras investigações acadêmicas datam da década de 1940, período em que os quadrinhos desfrutavam de grande popularidade em países como os Estados Unidos e o Brasil (Albuquerque; Marinh; Nery, 2021). A partir de então, estudiosos interessados nos impactos dos produtos da mídia de massa sobre o público começaram a desenvolver métodos de pesquisa específicos sobre o tema. Um exemplo relevante desse contexto é o estudo realizado por Leo Bogart, sociólogo e pesquisador de mídia norte-americano, no início da década de 1950. Nesse trabalho, Bogart

coletou as opiniões de mais de uma centena de leitores do jornal tabloide *New York Daily News* e analisou as tiras em quadrinhos publicadas nesse periódico. O objetivo era compreender de que forma os leitores adultos interpretavam e discutiam essas narrativas, considerando-as como parte das conversas cotidianas e como metáforas para as interações sociais do dia a dia (Vergueiro; Santos, 2014).

A partir dos anos 1960, os quadrinhos passaram a despertar o interesse de circuitos intelectuais, especialmente com o sucesso do livro *Apocalípticos e Integrados*, de Umberto Eco, que se tornou um importante marco nas discussões sobre a relação entre os quadrinhos e a comunicação de massa. Essa obra contribuiu para que, nas décadas seguintes, o olhar acadêmico sobre essa forma de expressão fosse ampliado, permitindo um debate mais profundo sobre sua importância para os estudos da comunicação de massa (Nascimento, 2022).

Em um artigo intitulado *As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores*, Victor Callari e Karoline Kunieda Gentil apresentaram um levantamento complementar ao trabalho realizado por Waldomiro Vergueiro e Roberto Elísio dos Santos sobre o interesse pelas histórias em quadrinhos por parte dos pesquisadores (Vergueiro; Santos, 2006). Como resultado, os autores analisaram apenas os dados referentes às dissertações e teses encontradas, totalizando 174 trabalhos datados entre 1972 e 2013. Eles chamam a atenção para o salto exponencial nas pesquisas: da década de 1990, com quinze trabalhos identificados, para a década de 2000, quando esse número subiu para setenta e cinco (Callari; Gentil, 2016, p. 17), isso demonstra que as pesquisas sobre quadrinhos estavam em expansão, impulsionadas também pelos avanços metodológicos em diversas áreas do conhecimento.

Isso explica a constatação feita pelos autores de que, quando se tratava de pesquisas relacionadas à História nas universidades federais e estaduais do país, “os estudos realizados pretendem indagar como o contexto histórico, a representação dos indivíduos, o espaço urbano e as visões políticas são apresentadas nas narrativas” (Callari; Gentil, 2016, p. 18), o que evidencia a preocupação que os historiadores tinham em compreender o contexto social e cultural no qual os quadrinhos são produzidos.

Entretanto, é preciso compreender que, assim como qualquer “vestígio” de interesse dos historiadores, os quadrinhos também possuem um processo específico de transformação para se tornarem um material adequado à realização de uma análise histórica. Conforme exposto por José D'Assunção Barros, os quadrinhos podem ser abordados tanto como fontes históricas quanto como objetos de pesquisa, cabendo ao historiador determinar a abordagem a ser adotada, conforme os objetivos que pretende alcançar a partir da análise de uma determinada obra:

As HQs são *fontes históricas* a partir das quais podemos encaminhar reflexões e análises sobre diversos aspectos e âmbitos da vida humana – como a economia, política, relações sociais, relações de gênero, cultura material e inúmeras outras instâncias – mas também podem ser transformadas em *objeto* de estudo pelos historiadores. Quando tratamos as HQs como objeto, estamos interessados em estudá-las em si mesmas; quando utilizamos as HQs como fontes históricas, podemos ter a intenção de estudar outras coisas a partir delas. Em um caso estudamos as HQs; no outro caso, estudamos coisas diversas *através* das HQs (Barros, 2023, p. 400).

A partir dessa perspectiva, abre-se a possibilidade de expandir a análise da obra *V for Vendetta* nesta dissertação, considerando-a simultaneamente como fonte e objeto histórico. Enquanto fonte, *V for Vendetta* é compreendida como uma expressão cultural inserida em um contexto histórico marcado por tensões ideológicas, funcionando como reflexo e crítica ao imaginário político de sua época. Como objeto histórico, a obra é examinada em sua estrutura narrativa, linguagem visual e textual, bem como na forma como representa conceitos centrais como totalitarismo e liberdade.

A importância dessa percepção de também olhar para a obra como um objeto histórico, manifesta-se na utilização de seus elementos narrativos, com destaque para as imagens, que, em sua intencionalidade, buscam representar graficamente um texto. Nesse sentido, a "leitura das figuras" presentes nas histórias em quadrinhos constitui uma etapa essencial para a decodificação dos significados implícitos e para a compreensão das mensagens transmitidas por meio dos quadros, os quais articulam uma narrativa visual marcada pela tentativa de reprodução do movimento.

Essa tarefa, contudo, pode se tornar problemática quando o artista responsável pela composição gráfica não organiza de forma eficaz as ações em um único quadro. Uma contribuição relevante para essa discussão está presente na obra *Testemunha ocular: o uso de imagens como evidência histórica*, de Peter Burke. O autor aponta um dos desafios fundamentais da análise imagética no campo da História, ao afirmar: “há o problema da representação de uma sequência estática; em outras palavras, do uso do espaço para substituir ou representar o tempo” (Burke, 2017, p. 213). Nesse contexto, recai sobre o artista a responsabilidade de condensar ações ou movimentos em uma única imagem, de modo a permitir ao leitor uma compreensão mais clara da narrativa visual proposta.

Dessa forma, a escrita dos quadrinhos estabelece uma relação direta com a recepção das ideias por parte do leitor. As figuras, juntamente com os diálogos, desempenham o papel de construir uma narrativa coerente, buscando transmitir ao máximo a intencionalidade dos

escritores nas histórias apresentadas, bem como os seus possíveis significados. Assim, ao trabalhar com quadrinhos, o historiador deve se situar de maneira precisa em relação à história escolhida para análise, compreendendo que ela oferece visões de mundo particulares sobre uma determinada realidade, as quais podem ser analisadas sob uma ótica crítica, ascendendo à condição de um documento passível de ser considerado histórico.

Como bem destaca o sociólogo Nildo Viana, que considera os quadrinhos como um “produto social”, idealizado para expressar ou reproduzir ideias que se constituem do imaginário de seres sociais e históricos. Nas palavras de Nildo Viana:

As histórias em quadrinhos são produtos sociais e históricos. Elas são produzidas pelo capital editorial e pelos criadores vinculados a ele, ou então por produtores independentes que buscam um espaço no mercado quadrinístico. Os quadrinhos expressam, sob determinada forma, uma ficção. Nesse sentido, as histórias em quadrinhos são uma expressão figurativa da realidade, sendo, portanto, arte (...) A produção dos quadrinhos é realizada por seres concretos, seres sociais, e, por conseguinte, reproduz relações sociais. Os indivíduos, para produzir uma obra fictícia, realizam um processo de criação imaginária que possui base na sociedade existente e, portanto, quer queira ou não, reconstitui ficticiamente a realidade social. Eles repassam para suas obras seus valores, concepções, sentimentos, inconsciente etc., e por isso qualquer obra, por mais fantasiosa e aparentemente distante da realidade social que pareça, no fundo é manifestação de algo que é social (2013, p. 21).

A partir dessa percepção, entende-se que os quadrinhos estão inseridos em uma abordagem que se aproxima da perspectiva histórica, especialmente por meio do conceito “representação”, derivado da Nova História Cultural. Em seu livro *A História ou Leitura do Tempo*, Roger Chartier oferece uma reflexão sobre a natureza das representações e seu papel na construção da História, destacando que elas não estão apenas ligadas ao real e ao social, mas também desempenham um papel ativo na forma como o passado e o presente são compreendidos.

Para Chartier, as representações não se limitam a ser meras imagens ou reflexos de uma realidade externa; elas possuem uma energia própria, capaz de influenciar a maneira como o mundo é percebido e como a História é construída. Nesse contexto, as representações não apenas revelam as tensões presentes nas sociedades, mas também se incorporam aos indivíduos, moldando suas visões e ações.

A noção de representação não nos afasta nem do real nem do social. Ajuda os historiadores a se desfazerem da “ideia muito magra do real”, como escrevia Foucault, que durante longo tempo foi a sua, insistindo na força das representações, sejam elas interiorizadas ou objetivadas, as representações

não são simples imagens, verdadeiras ou falsas, de uma realidade que lhes seria externa; elas possuem uma energia própria que leva a crer que o mundo ou o passado é, efetivamente, o que dizem que é. Nesse sentido, *produzem* as brechas que rompem às sociedades e as incorporam nos indivíduos (Chartier, 2010, p. 51-52, grifo do autor).

Ao longo da história, as representações não se limitam à mera narração de eventos passados, mas configuram interpretações e reconstruções permeadas por valores, ideologias e perspectivas específicas de seus produtores. Nesse contexto, os quadrinhos podem ser problematizados a partir dessas representações, considerando o recorte temporal e espacial em que foram concebidos, produzidos e interpretados. Tal abordagem evidencia que as obras em quadrinhos, assim como outras formas de expressão cultural, carregam representações particulares, uma vez que envolvem a articulação entre o real e o social, entre o significante e o significado, dimensão teórica discutida tanto por Nildo Viana quanto por Roger Chartier, ainda que situados em contextos sociais e tradições intelectuais distintos.

A obra utilizada como fonte e objeto desta pesquisa — *V for Vendetta* — é uma obra de quadrinhos de gênero distópico-político, idealizada pelos autores ingleses Alan Moore e David Lloyd, e inicialmente publicada pela revista inglesa *Warrior* entre 1982 e 1985, até passar a ser republicada pela editora de quadrinhos norte-americana *DC Comics* entre 1988 e 1989. Ela surgiu inicialmente em um contexto de forte oposição aos rumos sociais, culturais e políticos da época, refletindo críticas à realidade da Inglaterra sob o governo da então primeira-ministra Margaret Thatcher³.

Alan Moore e David Lloyd, enquanto agentes críticos de seu tempo, utilizam *V for Vendetta* como meio para abordar questões ideológicas, articulando memórias do passado com inquietações em relação ao futuro. Na obra, tais inquietações refletem, sobretudo, o receio diante do avanço de uma hegemonia política conservadora na Inglaterra, cuja consolidação, segundo a visão dos autores, poderia conduzir a um cenário de instabilidade internacional, inclusive à ameaça de uma guerra nuclear, um temor recorrente no imaginário político e social do período da Guerra Fria.

Logo, contexto global, ainda marcado pela Guerra Fria entre os Estados Unidos e a União Soviética, é fundamental para compreender que *V for Vendetta*, assim como outras obras do mesmo formato, pode ser considerada um importante material a ser utilizado para pesquisa.

³ Isso se deve bastante pela posição política-ideológica que Moore e Lloyd, assim como, a maioria dos autores de quadrinhos dessa época possuíam, sendo totalmente opostos as políticas públicas que a primeira-ministra britânica tentava implementar no Reino Unido. Algo que desenvolverei com mais detalhes no decorrer dos capítulos seguintes.

Mais do que meras produções artístico-contextuais reativas ao seu tempo, essas obras atuam como agentes ativos, capazes de moldar e influenciar o pensamento de uma época, desempenhando papel essencial na transformação social e na conscientização crítica. Em outras palavras, a arte não deve ocupar o lugar de mero espelho passivo da cultura e da sociedade.

Dessa forma, delinea-se a problemática da pesquisa a partir da seguinte questão: de que maneira *V for Vendetta* representa e tensiona os conceitos de totalitarismo e liberdade em sua narrativa? Esse questionamento conecta-se ao objetivo geral do estudo, que é compreender como esses conceitos são construídos e contrastados em *V for Vendetta*, considerando o contexto político da década de 1980, ainda marcado pela Guerra Fria e por seus anseios diante de um possível conflito nuclear, bem como, no plano interno, pelas tensões sociais e políticas durante a era Thatcherista no Reino Unido. Esses elementos relacionam-se à visão de mundo dos autores, especialmente Alan Moore, refletindo-se nas escolhas narrativas, nas características dos personagens e em suas motivações. Ao final de sua trama, a obra é posicionada não apenas como um reflexo de seu tempo, mas também como uma produção que busca conscientizar e problematizar questões sociais e políticas de forma geral.

Assim, esta dissertação analisa a produção de *V for Vendetta* ao longo da década de 1980, contemplando tanto o período em que foram publicadas edições para a revista britânica *Warrior* (1982–1985) quanto as dez edições lançadas posteriormente pela *DC Comics* (1988–1989). A versão da DC republicou, em formato colorido, o material previamente publicado na *Warrior* e, ao mesmo tempo, deu continuidade à narrativa, concluindo a trama iniciada em 1982 que foi cancelada após o fim da revista *Warrior*. As razões que levaram ao cancelamento da *Warrior* serão discutidas em maior detalhamento no segundo capítulo da dissertação, que vai abordar os primeiros anos de publicação de *V for Vendetta*.

Logo, a escolha desses materiais deve-se à necessidade de compreender a contextualização da obra, preservando seu idioma e suas problematizações originais⁴. Como mencionado, Moore e Lloyd são ingleses e iniciaram *V for Vendetta* a partir de reflexões sobre o período histórico vivido na Inglaterra. Ao concluir a trama, porém, já o fazem escrevendo para uma editora norte-americana, em uma conjuntura em que o presidente dos Estados Unidos era o republicano Ronald Reagan, a quem, especialmente Alan Moore, via como uma “versão” americana da primeira-ministra inglesa Margaret Thatcher. Esse intervalo temporal entre as publicações, somado à oportunidade de observar os rumos políticos tanto no Reino Unido

⁴ Ressalta-se, desde já, que as citações extraídas da obra, bem como outras citações originalmente em língua estrangeira, serão apresentadas primeiramente em tradução, acompanhadas do texto em seu idioma original nas notas de rodapé, com o objetivo de assegurar a coerência textual ao longo do trabalho.

quanto nos Estados Unidos, é relevante para a compreensão das questões que circundam o desfecho escolhido para *V for Vendetta*, bem como para a interpretação do impacto cultural que a obra gerou.

Torna-se também importante aprofundar-se mais no pensamento dos autores responsáveis por orientar a abordagem de *V for Vendetta*, compreender qual lugar social esses agentes históricos se situam, produzem e reproduzem suas visões de mundo. Nesse caso, buscarei analisar as posições políticas de ambos, em especial Alan Moore que é um autor conhecido por defender suas ideias e como elas se inserem na obra. Para isso, além das versões publicadas durante o período em que a obra foi publicada na Inglaterra e nos Estados Unidos, também utilizo apenas de forma consultiva a versão brasileira que possuo em formato físico, produzida pela Editora Panini em 2012. Justifico a utilização dessa versão por ser uma edição completa, que contém não apenas toda a história de *V for Vendetta* traduzida, mas também trechos e entrevistas da época em que os autores dissertaram sobre sua obra, seu significado e o que poderiam esperar de seu legado. Esses são os materiais que compõem as minhas fontes de pesquisa.

A dissertação está organizada em três capítulos. No primeiro, intitulado *Entre tensões e desilusões: a Guerra Fria, os quadrinhos e as Graphic Novels*, analiso o contexto histórico da Guerra Fria e o impacto dos eventos desse período na formação do imaginário social. Para uma melhor compreensão, começo abordando o contexto do impacto bélico e das repercussões das primeiras bombas atômicas nos Estados Unidos, bem como os receios em relação a um possível confronto com outra potência nuclear, como a União Soviética. Além disso, destaco como conflitos como a Guerra da Coreia e a Guerra do Vietnã influenciaram o posicionamento político americano, tanto internamente quanto externamente. Essa sucessão de eventos afetou diretamente a indústria de quadrinhos americana, que, desde o início do século XX, experimentou altos e baixos, buscando se reinventar para se manter relevante. Uma dessas reinvenções ocorreu com a defesa do termo *Graphic Novel*, especialmente por parte do quadrinista Will Eisner, que formulou uma compreensão teórica e metodológica dos quadrinhos.

No segundo capítulo, intitulado *A construção de uma Vendetta: o mascarado e a ascensão conservadora na Grã-Bretanha*, apresento o processo de criação de *V for Vendetta* durante os anos em que foi publicada na revista *Warrior*. Para isso, analiso brevemente a trajetória dos dois autores, Alan Moore e David Lloyd, destacando suas influências e como alguns de seus trabalhos iniciais contribuíram para uma compreensão comum acerca da temática, ambientação e tom da obra. Esse processo pode ser explicado por dois fatores

discutidos ao longo do capítulo. O primeiro é de ordem editorial, considerando que os quadrinhos britânicos apresentavam particularidades em relação aos americanos, especialmente no tratamento crítico de temas ligados ao contexto da Guerra Fria. O segundo fator é de natureza política, evidenciado pelo período de crise que possibilitou a ascensão da primeira-ministra Margaret Thatcher, cujo governo foi marcado por um período de tensão social devido a diversas medidas arbitrárias que geraram conflitos internos e externos.

O terceiro e último capítulo, intitulado *Algo termina, algo começa: representações de totalitarismo e de liberdade em V for Vendetta*, analisa a trama e narrativa da fonte e objeto desta pesquisa, utilizando as dez edições da *DC Comics*. O objetivo é compreender como conceitos como distopia, totalitarismo e liberdade, centrais na obra, são problematizados, representados e discutidos ao longo da história. O capítulo também examina a influência e o papel desses conceitos no desfecho da trama e na mensagem final, a partir das reflexões dos autores, com ênfase na visão de Alan Moore, que se valeu dos desafios políticos da Inglaterra dos anos 1980 para canalizar e representar essas questões.

A presente pesquisa, ao se debruçar sobre uma obra reconhecida no universo dos quadrinhos, não apenas dá continuidade ao legado de uma narrativa que, mesmo após mais de quatro décadas, permanece sendo consumida, debatida e utilizada como fonte de inspiração por leitores contemporâneos, como também evidencia seu impacto cultural por meio de adaptação cinematográfica e da apropriação de símbolos, como a máscara usada pelo personagem V, atualmente vista constantemente em manifestações políticas, sendo utilizada como um ícone da resistência contra a repressão. *V for Vendetta* oferece inúmeras possibilidades de análise para pesquisadores interessados na linguagem das histórias em quadrinhos e em seu papel sociocultural. Ainda que se trate de uma ficção distópica, a obra expressa de maneira contundente uma necessidade de compreensão da realidade histórica, revelando percepções, medos e expectativas que marcaram a década de 1980 na Inglaterra e no cenário internacional.

Dessa forma, esta dissertação busca evidenciar como a representação de conceitos fundamentais é incorporada na construção da narrativa elaborada por Alan Moore e David Lloyd, contribuindo para a compreensão das questões históricas abordadas, dos limites e das potencialidades narrativas, bem como das possibilidades que os quadrinhos, enquanto utilizados como fonte e objeto da história, oferece ao debate historiográfico. Além disso, procura-se refletir sobre como as visões e interpretações de um determinado período continuam a ressoar na formação do imaginário coletivo e dos sujeitos históricos envolvidos.

CAPÍTULO 1

ENTRE TENSÕES E DESILUSÕES: A GUERRA FRIA, OS QUADRINHOS E AS *GRAPHIC NOVELS*

Neste capítulo abordo, inicialmente, o contexto geral da Guerra Fria e a influência desse período histórico na formação de incertezas coletivas sobre o futuro, com os choques indiretos entre União Soviética e Estados Unidos e o temor nuclear que assombrava o cenário mundial. A seguir, analiso o papel dos quadrinhos, com ênfase nas HQs de super-heróis americanas, visando compreender sua função nas transformações políticas, culturais e sociais ao longo do século XX. No decorrer desse período, observou-se o apogeu da indústria de quadrinhos, seguido por desafios que resultaram em um declínio, o que abriu caminho para o surgimento do movimento *underground comix*, que trouxe conceitos importantes para redefinir esteticamente os quadrinhos. Por fim, reflito sobre as mudanças editoriais decorrentes da tentativa de padronização dos quadrinhos, especialmente com a popularização do conceito de *Graphic Novel*, um termo controverso, celebrado por alguns quadrinistas e rechaçados por outros.

1.1 Notícias de um novo tempo do mundo: a Guerra Fria e o imaginário da ameaça nuclear

Gerações inteiras se criaram à sombra de batalhas nucleares globais que, acreditava-se firmemente, podiam estourar a qualquer momento, e devastar a humanidade. Na verdade, mesmo os que não acreditavam que qualquer um dos lados pretendia atacar o outro achavam difícil não ser pessimistas, pois a Lei de Murphy é uma das mais poderosas generalizações sobre as questões humanas (“Se algo pode dar errado, mais cedo ou mais tarde vai dar”). À medida que o tempo passava, mais e mais coisas podiam dar errado, política e tecnologicamente, num confronto nuclear permanente baseado na suposição de que só o medo da “destruição mútua inevitável” (adequadamente expresso na sigla MAD, das iniciais da expressão em inglês — *mutually assured destruction*) impediria um lado ou outro de dar o sempre pronto sinal para o planejado suicídio da civilização. Não aconteceu, mas por cerca de quarenta anos pareceu uma possibilidade diária (Hobsbawm, 1995, p. 178-179).

Desde o ano de 1942, quando o físico italiano Enrico Fermi, ganhador do prestigiado Prêmio Nobel de Física, conseguiu produzir a primeira reação nuclear em cadeia, deu-se início a um mundo completamente novo (Ahmad *et al.*, 2003). Enrico Fermi e outras mentes brilhantes da física mundial participaram do chamado Projeto *Manhattan*, um programa de pesquisa desenvolvido pelos Estados Unidos da América no contexto da Segunda Guerra

Mundial (1939-1945) com o intuito de “tornar realidade o emprego de artefatos nucleares no conflito” (Munhoz, 2020, p. 103).

O projeto tinha como sede principal de trabalho para a produção das bombas o Laboratório Nacional de *Los Alamos*, localizado no Novo México, região Sudoeste do território americano. O diretor do laboratório era Julius Robert Oppenheimer, um renomado físico americano⁵. Ao testemunhar, juntamente com outros nomes que trabalharam no projeto, o primeiro teste bem-sucedido de uma bomba nuclear, que foi denominada *Trinity* em 1945, Oppenheimer chegou à seguinte conclusão: a partir daquele momento, um novo capítulo na história surgia. Ele detalhou isso em um trecho de um documentário que relembra o processo de produção das primeiras bombas nucleares duas décadas depois:

Sabíamos que o mundo não seria o mesmo. Algumas pessoas riram, algumas pessoas choraram, a maioria das pessoas ficou em silêncio. Lembrei-me da frase do texto sagrado hindu, o Bhagavad-Gita. Vishnu está tentando convencer o príncipe que ele deveria fazer o seu dever, e para impressioná-lo, assume sua forma com múltiplos braços, e diz: “Agora eu me tornei a Morte, o destruidor de mundos.” Acho que todos nós pensamos isso, de uma maneira ou de outra (Giovannitti; Freed, 1965, 1h04min17s–1h05min10s).⁶

A utilização de armas nucleares em conflitos bélicos ocorreu em 1945, no Japão, na cidade de Hiroshima. Denominada “*Little Boy*”, tratava-se de uma bomba de fissão nuclear, cujo núcleo era composto por urânio-235, com aproximadamente 3 metros de comprimento e peso de cerca de 4,5 toneladas. Estima-se que sua potência equivalia a cerca de 15 quilotons de TNT⁷, o que significa que a explosão liberou uma energia equivalente à detonação de 15 mil toneladas de TNT. Três dias após, a cidade de Nagasaki foi escolhida como o próximo alvo. Designada “*Fat Man*”, essa bomba utilizava plutônio-239 como material físsil em seu núcleo,

⁵ Baseado no livro biográfico *American Prometheus: The Triumph and Tragedy of J. Robert Oppenheimer*, o nome do físico americano adquiriu grande notoriedade mundial recentemente. Sob a direção do cineasta britânico Christopher Nolan e com a interpretação do renomado ator Cillian Murphy no papel do físico, foi lançado, em 2023, o filme *Oppenheimer*, uma produção biográfica que narra a vida de J. Robert Oppenheimer, abordando suas relações pessoais, seu papel à frente do laboratório de Los Alamos e sua participação nas controversas audiências realizadas pela Comissão de Energia Atômica dos Estados Unidos (AEC) em 1954, as quais visaram discutir a lealdade de Oppenheimer ao governo americano durante sua gestão no Projeto Manhattan (Bird; Sherwin, 2006).

⁶ Trecho original: *We knew the world would not be the same. A few people laughed; a few people cried. Most people were silent. I remembered the line from the Hindu scripture, the Bhagavad-Gita. Vishnu is trying to persuade the prince that he should do his duty, and to impress him, takes on his multi-armed form, and says: “Now I am become Death, the destroyer of worlds.” I suppose we all thought that, one way or another.* GIOVANNITTI, L.; FREED, F. *Oppenheimer: The Decision to Drop the Bomb* (1965). Estados Unidos: NBC News, 1965. Disponível em: <<https://www.nbcnews.com/now/video/oppenheimer-the-decision-to-drop-the-bomb-188513861605>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

⁷ O TNT (Trinitrotolueno) é um composto químico orgânico de elevada capacidade explosiva. Ao ser detonado, libera uma quantidade significativa de energia, sendo amplamente utilizado como explosivo em diversas aplicações, como dinamites, bombas e em operações militares.

possuía aproximadamente 3,3 metros de comprimento e pesava cerca de 4,7 toneladas. Além de ser consideravelmente mais potente do que a bomba empregada em Hiroshima, sua potência era estimada em cerca de 21 quilotons de TNT.

Desde o bombardeio de Hiroshima, as próprias autoridades japonesas deduziram que aquele tipo de arma ainda não havia sido utilizado, tampouco era conhecido. Esse e outros detalhes são apresentados em *Hiroshima*, do jornalista americano John Hersey, um livro que se tornou um clássico do jornalismo de não ficção, ao abordar detalhadamente os relatos de sobreviventes do primeiro bombardeio nuclear registrado. Sobre o fatídico dia em Hiroshima, Hersey oferece uma visão intimista das primeiras reações à explosão:

Na manhã de 7 de agosto a rádio japonesa transmitiu, pela primeira vez, um sucinto comunicado que pouquíssimas (ou nenhuma) das pessoas diretamente interessadas — os sobreviventes da explosão — puderam ouvir: "Hiroshima sofreu danos consideráveis, em função de um ataque de alguns B-29. Acredita-se que se utilizou um novo tipo de bomba. Investigam-se os detalhes". Tampouco é provável que algum sobrevivente tenha escutado uma retransmissão em ondas curtas de um extraordinário pronunciamento do presidente dos Estados Unidos, que identificou a nova bomba como atômica: "Essa bomba era mais potente que 20 mil toneladas de TNT. Tinha um poder explosivo 2 mil vezes maior que o da Grand Slam britânica, a maior bomba já utilizada na história da guerra". As vítimas que tinham condições de se preocupar com o que acontecera imaginaram a causa da catástrofe em termos mais primitivos e infantis — gasolina lançada de um avião, talvez, ou gás combustível, ou um bando de incendiários, ou obra de paraquedistas. Ainda que soubessem a verdade, a maioria estava atarefada demais, cansada demais ou ferida demais para se importar com o fato de que tinham sido objeto da primeira grande experiência com o emprego de energia atômica que (como apregoavam as vozes em ondas curtas) só os Estados Unidos, com seu *know-how* industrial e sua disposição de arriscar 2 bilhões de dólares num importante jogo de guerra, poderiam ter realizado (Hersey, 2002, p. 33).

O bombardeio, por parte dos americanos, das cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki teve um efeito bastante controverso entre os cientistas, que questionaram até mesmo a maneira como essa nova arma foi utilizada. Esse detalhe é relatado por Henry L. Stimson, secretário de Guerra dos Estados Unidos durante a Segunda Guerra Mundial, em um artigo publicado na *Harper's Magazine*, em 1947. De acordo com Stimson (1947, p. 191), as propostas apresentadas “variavam desde uma demonstração puramente técnica até a aplicação militar mais estrategicamente delineada, com o objetivo de induzir à rendição do Império Japonês”.

No entanto, mesmo com todas as ressalvas científicas, o plano americano foi executado, resultando em algo muito além de uma pilha de corpos mortos: os poucos que conseguiram sobreviver passaram a ser chamados de *Hibakushas* (tradução da expressão “filhos da bomba”).

Em relação a esse grupo, o pesquisador Jayme Ribeiro se dedicou, com minúcia, a destacar a percepção que esses indivíduos tinham sobre o funcionamento das bombas em sua totalidade, descrevendo, com precisão, os efeitos da catástrofe que perdurariam após a explosão. As transformações foram profundamente radicais, tanto no contexto imediato quanto em relação ao futuro.

[...] a bomba atômica vista de baixa não é o cogumelo de fumaça, é o clarão. Os efeitos da bomba atômica são inúmeros. Além de milhares de mortos e devastação da cidade onde for jogada a bomba, há também a ocorrência de lesões traumáticas graves (feridas, fraturas, síndrome de compreensão etc.), queimaduras de primeiro, segundo e terceiro graus pelo corpo, queimadura dos órgãos da retina, consequências radiológicas (síndrome de radiação, alterações genéticas, tumores cancerosos etc.). São considerados efeitos indiretos para as pessoas aqueles que se deveram à destruição, ou profunda deterioração, da base material e técnica, ao descenso da economia e à deterioração de todos os níveis de vida social. É preciso destacar, ainda, a fome e surtos epidêmicos de determinadas doenças (tuberculose, disenteria, hepatite etc.), surgimento de numerosas doenças de alterações psíquicas e psicossomáticas. Inúmeras lesões de pessoas, animais e vegetais são também constatadas, devido ao aumento crescente e duradouro do fluxo de radiação ultravioleta solar, na superfície da Terra, por força de modificação da camada de ozônio atmosférico pela ação de óxidos de nitrogênio que se formam durante as explosões nucleares. Mudanças de clima também podem ser verificadas como resultado das oscilações ou das mutações dos regimes de temperatura nas diferentes regiões do planeta. As consequências imediatas manifestam-se, o mais tardar, nos vinte e quatro primeiros meses que se seguem ao ataque nuclear. As consequências tardias aparecem após muitos meses e até anos. Quanto aos efeitos genéticos, que estão situados na esfera das consequências tardias, apresentam-se durante dezenas de anos em gerações sucessivas, nos descendentes das pessoas que ficaram expostas à irradiação (Ribeiro, 2009, p. 152).

O que aconteceu em Hiroshima e Nagasaki trouxe lições, debates e, principalmente, consequências para o mundo após o fim da Segunda Guerra Mundial, em 1945. Com a vitória dos Aliados⁸, a Alemanha foi dividida em duas partes: a parte ocidental, controlada pelos aliados capitalistas, com destaque para os Estados Unidos, e a parte oriental, sob o controle dos soviéticos. Essa divisão, formalizada em 1949 com a criação da República Federal da Alemanha (RFA) e da República Democrática Alemã (RDA), tornou-se um símbolo dos novos direcionamentos e da polarização mundial que caracterizaria a Guerra Fria.

⁸ Os Aliados, no contexto da Segunda Guerra Mundial, constituíram uma coalizão de nações que se opuseram às potências do Eixo, principalmente Alemanha, Itália e Japão. Dentre os principais membros, destacam-se os Estados Unidos, o Reino Unido e a União Soviética. O objetivo central dessa aliança era a derrota das potências do Eixo e a restauração da paz mundial. Ao longo do conflito, a composição dos Aliados foi progressivamente ampliada, à medida que novos países se uniam à luta contra as potências do Eixo.

Paralelamente a isso, diversos eventos desempenharam um papel crucial na configuração desse novo cenário, sendo fundamentais para consolidar o posicionamento e as relações de determinados países entre si. Destacam-se, nesse contexto, o processo revolucionário que culminou na fundação da República Popular da China, sob a liderança de Mao Zedong, e o primeiro teste nuclear realizado pela União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) em 1949. A rapidez com que o Partido Comunista Chinês consolidou sua hegemonia interna, assim como o sucesso do teste nuclear soviético, causaram grande impacto no mundo ocidental e corroboraram diversas teorias, especialmente entre os americanos⁹.

Durante a década de 1950, os Estados Unidos vivenciaram um período de intensas tensões políticas e sociais, marcado por uma crescente desconfiança em relação ao governo e suas instituições. Nesse contexto, Joseph McCarthy, senador republicano pelo estado de Wisconsin, emergiu como figura central. A partir de 1950, McCarthy passou a simbolizar, por meio de seus discursos, um clima de instabilidade e incerteza na opinião pública, refletindo o temor generalizado de infiltração comunista no governo e em outras esferas da sociedade. Em suas acusações, direcionava duras críticas ao governo do presidente Harry S. Truman, alegando a presença de comunistas infiltrados no alto escalão da Casa Branca e até mesmo no exército. Com isso: “O governo Truman passou vários meses seguintes respondendo as acusações de McCarthy, que começavam a perder a credibilidade, à medida em que o senador tentava desesperadamente justificá-las” (Gaddis, 2006, p. 38).

Embora as críticas do senador se mostrassem levianas e, por vezes, até infundadas, seu legado de “caça às bruxas” contribuiu diretamente para consolidar um dos pilares do forte sentimento anticomunista nos Estados Unidos nos anos seguintes, culminando no movimento que ficaria conhecido como *McCarthyism*. O mundo, então, passou a caminhar em passos largos para uma era de bipolaridade, iniciando-se uma disputa entre os Estados Unidos e a União Soviética por influência geopolítica, bélica e tecnológica. Foi o início do que se denominaria Guerra Fria. Nas palavras de Raymond Aron:

⁹ Após a vitória na guerra civil chinesa em 1949, o Partido Comunista Chinês (PCC), liderado por Mao Tsé-tung, consolidou sua hegemonia ao estabelecer a República Popular da China. Derrotando os nacionalistas do *Kuomintang*, o PCC unificou o país sob um governo centralizado, eliminando oposições internas e promovendo reformas agrárias. O sucesso do Partido Comunista Chinês em consolidar seu poder após 1949 e o teste nuclear soviético de 1949 abalaram o Ocidente, especialmente os EUA. Esses eventos intensificaram o medo do avanço comunista, alimentando o clima da Guerra Fria e reforçando teorias sobre a ameaça global do comunismo, como o “efeito dominó”. A China, sendo o país mais populoso do mundo, sob um regime comunista, e a União Soviética com capacidade nuclear, demonstraram um desafio a hegemonia geopolítica americana.

A guerra fria está situada no ponto de convergência de duas séries históricas: uma, que mostra o progresso das bombas termonucleares e dos engenhos balísticos, a renovação incessante de armas cada vez mais destrutivas e de veículos cada vez mais rápidos para transportá-las; a outra, que acentua o elemento psicológico dos conflitos às expensas da violência física (Aron, 2002, p. 225).

Aron sugere a perspectiva de que a Guerra Fria não se limitou a um confronto militar tradicional, mas constituiu uma luta de natureza tanto tecnológica quanto psicológica, na qual o avanço das armas de destruição em massa coexistiu com um embate de percepções e receios entre as superpotências. Embora o potencial de destruição física fosse extraordinariamente grande, o verdadeiro confronto também se desenrolou no plano psicológico, por meio da manipulação de informações, do cultivo do medo em relação ao inimigo e da constante ameaça de um possível conflito nuclear.

O próprio termo utilizado para definir esse contexto pode ser analisado de forma a evidenciar o surgimento de uma nova ordem mundial, guiada por princípios que estavam definidos e posicionados em lados opostos. Apesar disso, a utilização da expressão “guerra” não implicou em um conflito direto em campo de batalha. Como lembra Orivaldo Leme Biagi (2001, p. 62): “a Guerra Fria era uma realidade a ser discutida e vivida, pois havia sido criada, inventada, instituída”. Por ser parte de uma realidade em escala global, a Guerra Fria permeava todos os aspectos da sociedade, inclusive, na camada psicológica, com o imaginário daqueles que estavam inseridos nesse contexto.

O imaginário pode ser observado sob uma perspectiva histórica, ao não se restringir a imagens visuais, mas incluir imagens verbais e, sobretudo, as imagens mentais que permeiam os indivíduos de uma sociedade. Para José D’Assunção Barros, o imaginário é concebido como uma “realidade” cuja presença é equivalente àquela que convencionalmente se designa como “vida concreta” (Barros, 2007, p. 26). Essa visão destaca que o imaginário não apenas reflete, mas também molda ativamente a sociedade que o produz. Assim, o imaginário, enquanto dimensão histórica, configura-se como uma realidade de igual relevância àquela reconhecida como a “vida efetiva” que compõe o cotidiano de qualquer sociedade humana.

Logo, ao delimitar o contexto em que se insere a Guerra Fria, entende-se que, para além dos acontecimentos, revoluções e guerras ocorridas entre 1945 e 1991, o período também é marcado pelas impressões desses eventos, pelas percepções do que estava acontecendo e pelo que poderia acontecer futuramente diante de um conflito provável entre as duas superpotências. No entanto, algumas questões do passado foram frequentemente utilizadas por ambos os lados como justificativas para tentar combater o adversário. O imaginário coletivo, alimentado por

essas percepções e justificativas, desempenhou o seu papel na construção das narrativas e das estratégias de poder de cada nação, refletindo não apenas o medo do outro, mas também a necessidade de legitimar suas próprias ações e ideologias.

Por parte dos americanos e ocidentais, Eric Hobsbawm fala sobre o “pesadelo da revolução mundial nascida em outubro de 1917” (Hobsbawm, 1995, p. 71). O legado que Lênin e seus seguidores deixaram para o mundo após a Revolução Russa assustava pela sua propagação expansiva e pela adesão das massas, especialmente das camadas populares que, em quase qualquer canto do mundo, podia-se ouvir as notícias sobre o fim do Império Russo, de tradição secular. Esse processo teve como causa um movimento considerado ameaça à ordem mundial estabelecida, marcada pela expansão das grandes potências capitalistas que buscavam novas áreas de interesse, principalmente na África e na Ásia.

Por outro lado, Lênin também tinha consciência do impacto do movimento que liderava. Em suas teses, afirmava que todo o processo decorrente da Primeira Guerra Mundial, ocorrida entre 1914 e 1918, era resultado do imperialismo entendido pelo líder bolchevique como a fase superior do capitalismo¹⁰. Após a morte de Lênin, Josef Stalin assumiu a liderança da União Soviética e seguiu uma lógica semelhante àquela defendida por seu predecessor, adaptando seu pensamento à realidade do pós-Segunda Guerra Mundial. Stalin acreditava que uma nova guerra poderia eclodir, desta vez com a União Soviética como o principal alvo das potências ocidentais. Nesse contexto, tornava-se imprescindível que a União Soviética estivesse devidamente preparada para enfrentar o possível conflito, “garantindo uma área de proteção bastante ampla para as suas fronteiras, além de pressionar, diplomática e militarmente, a Alemanha na Europa e o Japão na Ásia” (Biagi, 2001, p. 68-69).

As disputas por áreas de influência caracterizaram uma parte da geopolítica da Guerra Fria. Expandir significava conter o inimigo nos campos da política, da economia e, principalmente, da ideologia. Era uma forma de demonstrar força, mesmo que não fosse necessária a utilização de armas. Entretanto, essa política de expansão, muitas vezes, contribuía mais para exaltar os ânimos do que para controlá-los. Como primeiro exemplo disso, teve-se a Guerra da Coreia, entre 1950 e 1953, quando a Coreia do Norte, objetivando a unificação da

¹⁰ Essa teoria foi desenvolvida por Lênin em sua obra *Imperialismo, Fase Superior do Capitalismo*, na qual analisa o imperialismo como a última fase do desenvolvimento capitalista. Para Lênin (2021), o imperialismo constitui uma fase específica e avançada do capitalismo, caracterizada pela dominação de monopólios financeiros e industriais, pela exportação de capital para países dependentes ou colônias, e pela intensificação das contradições econômicas e políticas entre as potências imperialistas. Lênin argumenta que o imperialismo, além de intensificar a exploração dos recursos naturais e humanos, gera contradições internas e externas que frequentemente resultam em crises econômicas e guerras, exacerbando as tensões entre as grandes potências.

península coreana e com o apoio geopolítico, ideológico e militar da União Soviética, invadiu a Coreia do Sul, que contava com os Estados Unidos como principal apoiador.

John Lewis Gaddis (2006, p. 48), ao lembrar desse evento é categórico: “a guerra deixara a península arrasada, sem uma clara vitória para nenhum dos dois lados”. Além disso, pouco se modificou nos limites territoriais que haviam sido estabelecidos com a Conferência de Potsdam em 1945¹¹. Encerrando com um armistício em 1953, a Guerra da Coreia deixou pelo menos 2,5 milhões de mortos, tendo como resultado um precedente importante sobre a banalidade da violência no serviço das novas tecnologias e armas cada vez mais sofisticadas, que podiam causar, com a eclosão de um novo conflito entre os Estados Unidos e a União Soviética, mesmo que indiretamente.

Um segundo exemplo de conflito armado é a Guerra do Vietnã, que apresenta semelhanças com o conflito coreano, especialmente no que diz respeito à influência direta de conferências internacionais em seu desdobramento. No caso vietnamita, a Conferência de Genebra, realizada em 1954 na Suíça, deliberou pela divisão temporária do país em dois Estados independentes. Como resultado, o Vietnã do Norte passou a contar com o apoio da União Soviética e da China, enquanto o Vietnã do Sul foi sustentado pelos Estados Unidos e por outros aliados ocidentais, como o Reino Unido, a Austrália e a Coreia do Sul. Mais uma vez, a divisão territorial refletiu as tensões então prevalentes entre o bloco comunista e o bloco capitalista (Hastings, 2021).

Entretanto, diferentemente do conflito na Coreia, a Guerra do Vietnã escalou de maneira gradual. Entre as tentativas de reunificação frustradas, devido à recusa do Vietnã do Sul e de seus aliados ocidentais, até a ascensão da FNL (Frente Nacional para a Libertação), também conhecida como *Viet Cong*, um grupo guerrilheiro comunista formado por vietnamitas do Sul dissidentes, que contava com o apoio do Norte e objetivava unificar o Vietnã sob um regime comunista, houve um envolvimento crescente dos Estados Unidos no conflito. Um episódio marcante desse envolvimento foi o chamado “Incidente do Golfo de Tonkin” em 1964, quando os americanos acusaram os vietnamitas do Norte de atacar navios americanos no Golfo de Tonkin. De acordo com Johny Araújo, embora o ataque não tenha obtido êxito, ele serviu como justificativa para o envolvimento mais ativo dos Estados Unidos no conflito, possibilitando

¹¹ Considerada, por algumas perspectivas, como o evento que iniciou a Guerra Fria, a Conferência de *Potsdam* foi uma série de reuniões realizadas entre os líderes das potências aliadas vitoriosas na Segunda Guerra Mundial. De acordo com Michael Neiberg (2015), o principal objetivo dessas reuniões era discutir a administração pós-guerra da Alemanha e da Europa. As reuniões ocorreram entre 17 de julho e 2 de agosto de 1945, na cidade de Potsdam, nos arredores de Berlim, Alemanha, e contaram com as presenças do recém-empossado presidente americano Harry Truman, do primeiro-ministro britânico Winston Churchill e do líder da União Soviética Josef Stalin.

“uma possível interdição (ataque) a alvos no Vietnã do Norte e intervenção maciça com a ampliação dos efetivos militares americanos no Vietnã do Sul” (Araújo, 2015, p. 148)

A escalada do envolvimento dos Estados Unidos na Guerra do Vietnã culminou em uma decisão formal que marcaria uma nova etapa no conflito. A aprovação, em 1964, de uma resolução denominada *Gulf of Tonkin Resolution*, solicitada pelo presidente Lyndon Johnson ao Congresso dos Estados Unidos, possibilitou uma intervenção militar mais abrangente, refletindo o comprometimento da superpotência com a defesa de seus interesses na região. O impacto dessa decisão foi imediato, desencadeando uma série de ações militares diretas, que seriam acompanhadas atentamente pelo público americano e pela comunidade internacional. Com a resolução prontamente aprovada, os Estados Unidos passaram a se envolver diretamente no conflito, enviando armamentos, intensificando os ataques e bombardeios e, inclusive, empregando tropas americanas em combate. O desenrolar dos acontecimentos não se distanciou substancialmente de outros conflitos brutais na história, com uma única exceção: o grande público teve acesso quase imediato aos horrores perpetrados no Vietnã, graças à abrangente cobertura midiática. Assim:

Na nova disposição de ânimo que predominava nos anos 1960, de tudo revelar, de repente o mundo passou a assistir, no horário nobre da televisão, aos excessos e horrores perpetrados por forças norte-americanas e sul-vietnamitas. Entre as imagens que prejudicaram sobremaneira os objetivos norte-americanos estavam a do chefe de polícia de Saigon executando a tiro um prisioneiro vietcongue durante a ofensiva do Tet, em 1968, e a de uma menina aos prantos, correndo nua em sua agonia depois de ser atingida num ataque de napalm em 1972 [...] De uma maneira sem precedentes em qualquer conflito antes ou depois, repórteres e fotógrafos tinham passagem gratuita em aeronaves e helicópteros, muitos deles ferozmente hostis à causa de quem os transportava. A relativa abertura norte-americana, em contraste com o empenho de sigilo dos comunistas, constitui, na minha opinião, um motivo para reivindicar um mínimo que seja de superioridade moral. O grave erro cometido por estadistas e comandantes norte-americanos não foi mentir para o mundo, mas mentir para si próprios (Hastings, 2021, p. 18-19).

A Guerra do Vietnã terminou em 1975 com a conquista de Saigon, capital do Vietnã do Sul, resultado de uma ofensiva estratégica e militar coordenada pelo Vietnã do Norte, com o apoio do Viet Cong. A queda de Saigon também foi favorecida por outro fator determinante: a retirada gradual do apoio norte-americano, formalizada em 1973 com os Acordos de Paz de Paris, o que enfraqueceu significativamente as defesas do Sul, já fragilizadas por sua limitada base de apoio popular. Como legado, segundo Demétrio Magnoli (2006, p. 421), a campanha americana no Vietnã se tornou uma “síndrome política e cultural nos Estados Unidos”, pois o

fracasso militar de um dos exércitos mais poderosos do planeta causava incredulidade. Ao mesmo tempo, os relatos de brutalidade feitos por jornalistas e as imagens estarrecedoras transmitidas diariamente nos lares americanos intensificavam os debates e acirravam ainda mais a opinião pública contra o intervencionismo estatal em outros países.

As duas guerras asiáticas mencionadas ocorreram no início da década de 1950 e serviram para demonstrar ao mundo a capacidade destrutiva do arsenal bélico dos Estados Unidos e da União Soviética. Ao mesmo tempo, também serviram para sinalizar que não havia interesse em um conflito direto entre os dois envolvidos no campo de batalha, já que, sem exageros, o resultado poderia ser o fim do mundo. Contudo, nenhum evento pode ter simbolizado e afetado mais o imaginário da Guerra fria como o episódio conhecido como “Crise dos mísseis cubanos” em 1962 e os “Treze dias que abalaram o mundo”¹². A crise foi iniciada após a instalação de ogivas nucleares americanas perto do território soviético. Em resposta, os soviéticos instalaram ogivas similares em Cuba, um país próximo ao território americano e com relações políticas distantes dos Estados Unidos¹³, o que resultou em dias de apreensão e ameaças vinda de ambos os países, do que poderia ter sido uma guerra nuclear de proporção global.

Antes da Crise dos mísseis cubanos, as relações entre URSS e Estados Unidos vinham se deteriorando progressivamente com os conflitos indiretos na Ásia, a corrida armamentista e a disputa geopolítica de um mundo cada vez mais dividido. Com início da década de 1960, episódios como “a derrubada do U-2 (avião espião dos EUA) sobre o território soviético (1960), a tentativa de invasão de Cuba por forças treinadas e apoiadas pelos EUA (1961), a crise relacionada à construção do Muro de Berlim (1961)” (Munhoz, 2020, p. 198), ajudaram a desgastar ainda mais a relação entre as duas lideranças dos dois blocos. A Crise dos mísseis só foi resolvida após dias intensos de negociações entre Nikita Khrushchev, primeiro-ministro da URSS, e o presidente norte-americano John F. Kennedy.

¹² Foi assim que o procurador-geral Robert F. Kennedy, irmão do então presidente americano John F. Kennedy, definiu a Crise dos Mísseis Cubanos. Durante essa crise, Robert F. Kennedy desempenhou um papel fundamental para apaziguar os ânimos, além de participar de negociações e ações diplomáticas com a União Soviética, com o objetivo de resolver o impasse (Kennedy, 2023).

¹³ A relação entre Cuba e os Estados Unidos sempre foi marcada por tensões, algo que se intensificou após a Revolução Cubana de 1959. Esse evento resultou na ascensão de Fidel Castro ao poder, com grande apoio popular derivado do processo revolucionário, provocando uma mudança drástica nas relações internacionais da ilha, especialmente com seu vizinho do norte. Antes de Castro chegar ao poder, Cuba era governada por Fulgencio Batista, cuja ditadura tinha forte apoio dos Estados Unidos, permitindo a esses exercerem considerável influência sobre a ilha. Como destaca Ricardo Antonio Souza Mendes (2009, p. 4), “O governo revolucionário desempenhou um duplo papel: rompeu com as amarras do colonialismo norte-americano e deu início a um novo momento no qual se estabeleceria um regime socialista em Cuba”.

Khrushchev concordou em retirar os mísseis soviéticos instalados em Cuba, desde que os Estados Unidos se comprometessem a não invadir a ilha e a retirar seus mísseis da Turquia, país que fazia fronteira com a URSS e mantinha estreitas relações com Washington. Meses depois, em um discurso proferido no dia 10 de junho de 1963, na Universidade Americana, em Washington, Kennedy reafirmou o compromisso firmado com o primeiro-ministro soviético e com o primeiro-ministro britânico, Harold Macmillan, no sentido de fomentar futuras discussões voltadas à conscientização sobre os perigos dos testes nucleares. Além disso, também enfatizou que os Estados Unidos não realizariam mais testes nucleares na atmosfera, com a condição de que outros países que possuísem armas nucleares seguissem as mesmas diretrizes¹⁴.

Assim se encerrava um dos capítulos mais tensos da Guerra Fria. A rivalidade criada entre dois países com tamanha capacidade de destruição causava aflição em todas as partes do mundo. O saldo deixado pelos conflitos indiretos travados entre a URSS e os Estados Unidos mostrava ao mundo uma nova forma de fazer política, ao demonstrar ao inimigo a sua capacidade bélica com a justificativa diplomática. Mesmo que o período de maior hostilidade entre a URSS e os Estados Unidos tivesse terminado, “o mundo esteve sempre rondado por um fantasma de destruição nuclear após aquele outono, no hemisfério Norte, de 1962” (Domingos, 2013, p. 88).

As notícias desse novo tempo do mundo, marcado pela divisão global, chegavam a milhares de pessoas diariamente. Assim, os efeitos de um mundo dividido e suas consequências eram amplamente abordados, questionados e representados por diversos setores. As histórias em quadrinhos, como forma de expressão cultural e social, não poderiam ficar de fora, especialmente devido à relação direta que uma das superpotências, os Estados Unidos, mantinha com essa indústria há décadas. Os quadrinhos americanos, atentos às tendências de cada época, encontraram na Guerra Fria um terreno fértil para a criação de personagens e tramas que refletiam as tensões e os medos gerados pela ameaça nuclear e pelo avanço científico-tecnológico, símbolos da corrida armamentista entre a União Soviética e os Estados Unidos.

Além disso, conspirações globais e referências veladas a questões políticas tornaram-se temas recorrentes nas histórias em quadrinhos, refletindo diretamente a atmosfera de tensão e incerteza típica da Guerra Fria. Esse movimento também evidenciava desafios antigos da indústria americana de quadrinhos, que, mesmo antes desse contexto, já buscava se adaptar às

¹⁴ Parte do discurso do presidente americano pode ser encontrada na biblioteca digital de John F. Kennedy, com o nome “*World Peace*”: Disponível em: <<https://www.jfklibrary.org/asset-viewer/archives/usg-01-07>>. Acesso em: 26 mar. 2024.

transformações culturais e às novas exigências do público, especialmente em um cenário marcado por preconceito aos quadrinhos, concorrência e mudanças nos padrões de consumo.

1.2 Novos tempos, novas demandas: a indústria de quadrinhos americana e as mudanças de perspectivas

Anterior ao contexto da Segunda Guerra Mundial, as histórias em quadrinhos ganharam notoriedade ímpar. Chamadas de *comics* (em tradução livre, quadrinhos), as HQs tiveram destaque e volume de produção nos Estados Unidos. Antes da explosão de vendas impulsionada pelo surgimento dos primeiros super-heróis como Superman, Batman e Mulher-Maravilha, os Estados Unidos utilizavam as HQs como uma ferramenta de utilidade pública, com o jornalismo moderno sendo uma área pioneira. O pesquisador Hiron Cardoso Goida (2011, p. 9) lembra que “os mais poderosos proprietários das cadeias de jornais dos Estados Unidos”, como Joseph Pulitzer (1847–1911) e William Randolph Hearst (1863–1951), observaram que o acréscimo de figuras aos jornais poderia ajudar a atrair públicos cada vez maiores. Isto incluía pessoas que não eram alfabetizadas e imigrantes recém-chegados às terras norte-americanas, em um período que a corrida armamentista na Europa tornava cada vez mais inevitável um conflito de proporções mundiais em solo europeu.

No contexto da crescente popularização das histórias em quadrinhos e sua integração com os meios de comunicação, é importante compreender como esse processo contribuiu para a disseminação de informações e para a ampliação do alcance das HQs. A relação entre os jornais e os quadrinhos, especialmente nos Estados Unidos, facilitou não apenas a compreensão das notícias cotidianas, mas também o acesso a informações sobre oportunidades de emprego, que eram frequentemente divulgadas junto aos anúncios desses mesmos jornais. Esse cenário é destacado por Carlos André Krakhecke, que faz uma importante contribuição ao destacar o papel das HQs, oriundas da modernização jornalística, na expansão da distribuição de quadrinhos para a sociedade:

As histórias em quadrinhos surgem ao fim do século XIX, oriundas principalmente das charges, publicadas em jornais estadunidenses e distribuídas largamente através dos syndicates - corporações detentoras de direitos de imprensa para distribuição de material para jornais de todo mundo [...] de qualquer modo, será a partir das publicações nos jornais estadunidenses que os quadrinhos terão continuidade e se tornarão conhecidos (Krakhecke, 2009, p. 55).

Para entender a importância das histórias em quadrinhos no contexto da modernização jornalística é fundamental olhar para um dos primeiros exemplos dessa evolução: a figura de *The Yellow Kid*. Este personagem foi criado por Richard F. Outcault e teve um impacto significativo no uso das HQs como ferramenta de comunicação em massa. A primeira imagem de *The Yellow Kid* ilustra como os quadrinhos começaram a ser utilizados de maneira inovadora para atrair e engajar leitores, ao mesmo tempo que se inseriam nas dinâmicas dos jornais populares. O surgimento do personagem pode ser considerado um marco histórico na história das HQs, estabelecendo bases importantes para a evolução da indústria moderna de quadrinhos em anos posteriores.

Imagem 1 – Primeira aparição de *The Yellow Kid* com sua camisa amarela, em 1896, de Richard Outcault. no jornal *The New York World*



Fonte: Lambiek Comicipedia¹⁵.

Vale destacar que o personagem surgiu ainda em 1895, com Outcault, inicialmente, desenhando dois painéis: um em preto e branco e outro colorido. O painel colorido apresentava um garoto usando um roupão azul. Sendo um personagem fixo, o garoto aparecia semanalmente nas tiras de jornais, logo chamando a atenção dos leitores do *New York World*, jornal pertencente a Joseph Pulitzer. Richard Outcault retratava com humor a vida cotidiana das

¹⁵ Disponível em: <<https://www.lambiek.net/artists/o/outcault.htm>>. Acesso em: 01 abr. de 2024.

peças e, embora se tratasse de publicações feitas em jornais, *The Yellow Kid* abordava situações e textos críticos ao momento.

Segundo Álvaro de Moya, em seu livro *História da História em Quadrinhos*, a partir de 5 de janeiro de 1896, o personagem foi apresentado com a camisa amarela, que o tornaria mundialmente reconhecido como é possível observar na imagem acima. Curiosamente, Moya (1987, p. 23) levanta a hipótese de que tenha sido um “pedido do técnico de cores” do jornal *The New York World*, com o público rapidamente notando a camisa amarela em destaque e chamando o personagem de *The Yellow Kid*, sem que Outcault tivesse a oportunidade de nomear seu trabalho. Ainda sem balões de fala, a linguagem verbal do personagem, expressa de forma destacada em sua própria camisa, assumia um caráter panfletário, exibindo frases e críticas ao contexto histórico, inspiradas nas charges políticas. Conforme Rozinaldo Miani (2012, p. 39), a charge pode ser compreendida como “uma representação humorística, caricatural e de caráter político, que satiriza um fato específico”. Nesse caso, evidencia-se a utilização desse recurso como forma de atingir o público leitor do personagem, reforçando a crítica social e política por meio da sátira, tanto visual quanto textual.

Este primeiro momento de notoriedade para os quadrinhos é importante por estabelecer um padrão de histórias semanais, além de servir como influência para autores futuros. Segundo Waldomiro Vergueiro (2006, p. 10), o sucesso das publicações em jornais ajudou os quadrinhos a se tornarem um “meio de comunicação de massa”, fazendo com que cada vez mais pessoas se interessassem por esse formato de história. O crescimento dos quadrinhos como uma forma popular de comunicação e entretenimento gerou, por outro lado, uma reação negativa por parte de setores ligados à elite intelectual e cultural do país, que viam o surgimento desse novo meio de comunicação de massa como algo culturalmente inferior, devido às raízes das primeiras histórias estarem ligadas à caricatura e à charge política, ambas expressões artísticas também vistas como inferiores por esses setores.

Devido principalmente ao enfoque humorístico de seus primeiros produtos e ao público que visavam atingir – os imigrantes e iletrado das camadas mais baixas da população –, os quadrinhos estiveram até mesmo abaixo de outros meios de comunicação de massa em termos de apreciação da crítica literária. Seus aspectos negativos sempre foram muito mais enfatizados que os positivos, muitas vezes sendo vistos como totalmente desprovidos de qualquer faceta favorável. Para isso também contribuiu, em grande medida, a proximidade das histórias em quadrinhos com outras produções gráficas polêmicas, como a caricatura e a charge política, elementos que estão na raiz mesma de seu desenvolvimento. A trajetória das histórias em quadrinhos como produto de consumo de massa, apesar do sucesso de público que a acompanhava, foi sempre cercada por crescente oposição de parcelas

influentes da sociedade letrada. De forma geral, pais e educadores viam com muita desconfiança a leitura de quadrinhos por parte de seus filhos e alunos, imaginando que isto pudesse prejudicar seu desenvolvimento intelectual ou contribuir para afastá-los de leituras mais nobres. Durante décadas, preconceitos e idéias negativas contra os quadrinhos levaram a sociedade a acreditar que esse tipo de leitura trazia malefícios talvez inimagináveis a todos aqueles que nele se aventuravam (Vergueiro, 2005, p. 3).

Não obstante, as críticas dirigidas aos quadrinhos, de maneira geral, não impediram o sucesso dessa nova forma de comunicação, especialmente entre as camadas mais populares da sociedade; fato que nem mesmo os eventos que precipitaram o início da Primeira Guerra Mundial, em 1914, ou a crise econômica de 1929, com o colapso da Bolsa de Nova York, nos Estados Unidos, foram capazes de afetar¹⁶. Pelo contrário, foi durante esse período que os quadrinhos “seriam uma forma de escapismo” (Krakhecke, 2009, p. 56), diante da conturbada realidade americana que vivia um período em que a tensão em diversas esferas da sociedade tomava conta do noticiário cotidiano.

Outro aspecto relevante refere-se à logística mercadológica fomentada pelas histórias em quadrinhos. A ampliação da acessibilidade, promovida pelos meios de imprensa, contribuiu significativamente para a difusão desse gênero narrativo, configurando-se como um fator positivo. Contudo, a crescente exigência dos periódicos por publicações cada vez mais frequentes resultou na priorização de interesses financeiros em detrimento da qualidade do conteúdo produzido. Tal fenômeno pode ser parcialmente compreendido à luz da crise econômica que assolou a sociedade norte-americana após 1929, período em que qualquer atividade potencialmente lucrativa passou a ser socialmente aceita, mesmo que em prejuízo de critérios estéticos ou editoriais. Segundo Brisolla (2020, p. 37), “Tudo isso ocorreu em um contexto onde as HQ já haviam comprovado sua eficácia, muito mais atrelada a uma lógica mercadológica do que arte”.

A partir dessa lógica, é relevante observar que a indústria de histórias em quadrinhos passou a se consolidar sob uma perspectiva essencialmente econômica. O êxito comercial inicial e o consumo crescente transformaram os quadrinhos em um empreendimento autônomo,

¹⁶ A quebra da Bolsa de Nova York em 1929 é um dos eventos mais importantes do século XX. Para o economista John Kenneth Galbraith (2009), crises financeiras como a queda da bolsa não podem ser explicadas apenas como resultado de falhas econômicas, mas também como o produto de um ciclo vicioso alimentado por uma crença cega nas promessas de estabilidade de um sistema financeiro essencialmente instável. Esse comportamento coletivo e irracional, baseado no otimismo excessivo e na especulação, fez com que o capitalismo financeiro da época se tornasse vulnerável a colapsos. A exposição das falhas estruturais e os excessos do capitalismo financeiro geraram consequências devastadoras, tanto nos Estados Unidos quanto no exterior, como ondas de falências em massa, desemprego generalizado, a falência do sistema bancário e o colapso do comércio internacional, entre outros fatores.

ou seja, um produto capaz de gerar lucros independentemente de sua vinculação a plataformas preexistentes, como ocorria com as tiras publicadas em jornais. É nesse contexto que as revistas especializadas, impulsionadas pelo surgimento de novos personagens, começam a ganhar protagonismo. Surge, então, a ideia do *comic book*, o que, segundo Santiago García (2019, p. 112–113), “será um passo decisivo na evolução dos quadrinhos”, ao permitir que estes se distanciassem da imprensa geral e das charges políticas, como ocorria inicialmente.

Esse fenômeno conferiu maior autonomia às histórias em quadrinhos, ampliando o espaço para seu desenvolvimento e permitindo que suas narrativas ocupassem um suporte editorial próprio e desvinculado da imprensa tradicional. Em contraste com os conteúdos inicialmente concebidos para impulsionar a circulação dos jornais, o *comic book* passou a representar uma forma de entretenimento independente, com identidade estética e comercial próprias. A adoção desse modelo consolidou um formato editorial caracterizado por capas e páginas coloridas, uso sistemático de balões de fala e imagens sequenciais, aproximando-se da linguagem verbo-visual que configura os quadrinhos enquanto meio expressivo autônomo, conforme compreendido na contemporaneidade.

Embora as possibilidades de exploração narrativa tenham se ampliado significativamente com o formato dos *comic books*, esse modelo ficou marcado por sua função de introduzir novos personagens - em particular, aqueles que viriam a ser conhecidos como super-heróis. O novo gênero narrativo não apenas redefiniu o conteúdo predominante nas revistas em quadrinhos, como também assegurou um êxito duradouro à indústria americana, consolidando os super-heróis como ícones da cultura de massa no século XX¹⁷.

A era dos super-heróis se inicia com o surgimento do Superman, o primeiro herói americano, lançado em 1938 pelos quadrinistas Jerry Siegel e Joe Shuster na revista *Action Comics #1*. Vindo de um planeta prestes a ser destruído e encontrado ainda bebê por um motorista, que o entrega a um orfanato, seus pais adotivos, o casal Kent, dão-lhe o nome de Clark Kent. O futuro jornalista, ao descobrir seus poderes, os usará para o benefício da humanidade. Segundo Bruno Alves do Nascimento, na primeira revista do Superman, seus

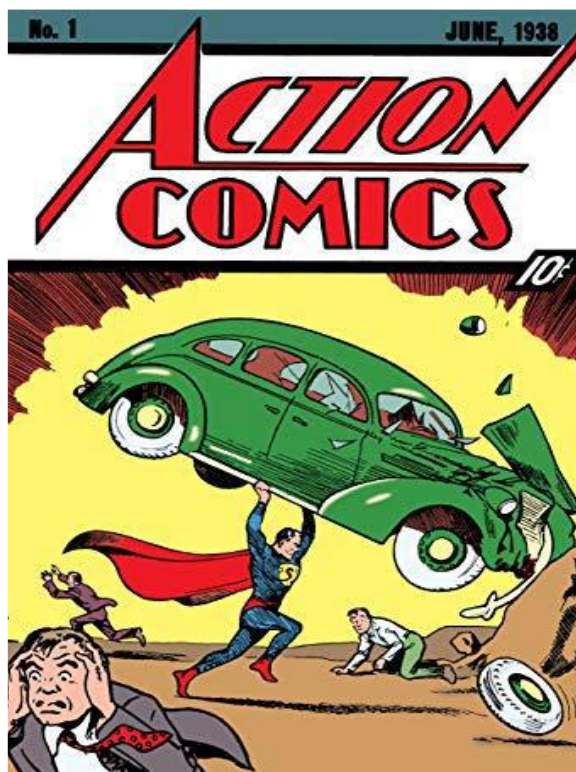
¹⁷ De maneira geral, os quadrinhos de super-heróis norte-americanos são divididos cronologicamente em três categorias: Era de Ouro, Era de Prata e Era de Bronze. Segundo Carlos André Krakhecke (2009, p. 54), a Era de Ouro teve início com a publicação da revista do Superman em 1938, período marcado pelo grande crescimento nas vendas dos quadrinhos de super-heróis, e perdurou até 1954, quando a associação entre os quadrinhos e o aumento dos casos de delinquência juvenil nos Estados Unidos motivou uma reação social. A Era de Prata, por sua vez, teve início em 1956, destacando-se pela reformulação dos quadrinhos de super-heróis, em decorrência da implementação de um código de censura adotado pelas editoras para garantir a continuidade da comercialização das revistas. Este período se estendeu até meados da década de 1970. Quanto à transição para a Era de Bronze, embora haja divergências sobre o marco exato desse movimento, é amplamente reconhecido que a crise no mercado editorial de super-heróis desempenhou um papel decisivo nessa mudança.

autores buscaram abordar questões sociais e exaltar os princípios e valores altruístas do povo americano:

Action Comics #1 não era uma história exclusiva do homem de aço, mas sim um conjunto de histórias diversas, onde o personagem surge em uma delas. O título *Superman, Champion of the Oppressed* (Superman, o Campeão dos Oprimidos, em tradução livre), marca a primeira história do super-herói em solo terrestre. Em formato 17cm por 26cm, a HQ colorida possuía 68 páginas, onde o homem de aço figurava da página 5 até a 18. Na narrativa, os primeiros elementos da história do personagem são trabalhados, como sua origem e suas habilidades. Criado no contexto histórico da Grande Depressão estadunidense, após a crise de 1929, e num ambiente de crescimento do fascismo e de crise das democracias liberais, o Superman foi elaborado pelos seus autores como um representante da verdade e da justiça dentro do sistema político, ideológico, socioeconômico e cultural dos Estados Unidos da América. A mescla de ideias e mitologias também acompanham a construção do personagem. Inabalável moralmente, o homem de aço, criado dentro de um sistema de valores perfeito, almeja colaborar para o bem maior da humanidade, combatendo o crime e ajudando os mais necessitados (Nascimento, 2022, p. 43, grifos do autor).

Na icônica capa de sua primeira aparição, o Superman é retratado em um momento clássico, levantando um carro acima de sua cabeça, um feito impossível para qualquer ser humano, destacando, assim, sua força sobre-humana. A primeira história não apenas apresentou o personagem, mas também deu início à construção do gênero de super-herói na cultura pop moderna, com o Superman se tornando uma referência para quadrinistas que pretendiam trabalhar com esse tipo de narrativa. Além disso, a imagem da capa também transmite o heroísmo do Superman, sendo também responsável por evidenciar a inventividade e originalidade dos quadrinistas Jerry Siegel e Joe Shuster. Ao criar um herói com habilidades extraordinárias, os autores buscavam, por meio do personagem, captar o espírito de esperança e da transformação de um período marcado por dificuldades, dando início à popularização do gênero de super-heróis, que dominaria as décadas seguintes.

Imagem 2 – Capa de *Action Comics* #1, apresentando Superman, o primeiro super-herói



Fonte: (Siegel; Shuster, 1938)¹⁸.

Com o sucesso das primeiras histórias do Superman, novos super-heróis começaram a surgir. Entre eles, o Batman (1939), o Flash (1940), a Mulher-Maravilha (1942), entre outros. Cada um desses heróis ganhou sua própria revista, o que também contribuiu para o sucesso de vendas e a aclamação das revistas de super-heróis. Entretanto, outro fator relevante também contribuiu para explicar as mudanças nos rumos e na abordagem adotada na produção das histórias desses personagens: a influência direta do conturbado contexto que marcou o início da Segunda Guerra Mundial e, posteriormente, a entrada dos Estados Unidos no conflito. Como afirma Moya (1987, p. 89), “atendendo ao apelo do presidente Roosevelt, todos os personagens dos comics aderiram ao esforço de guerra e lutaram contra o Eixo”.

Sob essa perspectiva, talvez o exemplo mais emblemático da utilização dos quadrinhos como instrumento de apoio ao esforço de guerra norte-americano durante a Segunda Guerra Mundial seja o Capitão América. Criado em 1941 por Joe Simon e Jack Kirby, e publicado pela Timely Comics, editora que mais tarde daria origem à Marvel Comics, o personagem estreou na revista *Captain America Comics* #1. A narrativa apresenta Steve Rogers, um jovem patriota que deseja alistar-se no exército dos Estados Unidos, mas é rejeitado por seu porte físico

¹⁸ Disponível em: <<https://archive.org/details/action-comics-1-1>>. Acesso em: 15 abr. 2024.

considerado inadequado. Determinado a servir ao país, ele se voluntaria para um projeto governamental secreto, denominado “Projeto Renascimento”, cujo objetivo era desenvolver supersoldados para combater as forças do Eixo¹⁹. O experimento revela-se bem-sucedido: por meio de um soro especial, Steve adquire força e agilidade sobre-humanas, transformando-se no Capitão América (Simon; Kirby, 1941).

Desde sua criação, o Capitão América destacou-se como uma figura singular no panteão dos super-heróis. Diferentemente de muitos de seus contemporâneos, ele não se limitava a representar a luta contra o mal abstrato, mas incorporava um forte simbolismo político e social, estreitamente vinculado ao contexto histórico de sua época. Ao surgir durante a Segunda Guerra Mundial, foi idealizado como uma resposta simbólica ao conflito global. Embora não tenha sido criado pelo governo dos Estados Unidos, seu uso propagandístico reforçou a representação afirmativa dos valores estadunidenses, tornando-o um instrumento de mobilização ideológica e estímulo moral para os soldados envolvidos nas frentes de batalha. A análise das características que definem o Capitão América feita por Rodrigo Moraes Cunha corrobora com esse ideal de que o personagem foi pensado para se tornar mais do que um super-herói convencional, refletindo o espírito de combatividade e a pretensa coesão do povo americano durante o período de guerra:

Ele distinguiu-se dos demais heróis de sua época diante de certas características, primeiramente a sua identidade real é conhecida, isto é, mesmo que ele use um manto, todos sabem qual a sua identidade, segundo, sua arma principal, não é de ataque, mas sim de defesa, uma clara referência a entrada dos EUA na guerra depois do ataque japonês a *Pearl Harbor* e mais importante, seu uniforme, diferentemente do *Superman* que apenas é possuidor das cores da bandeira americana, o uniforme do Capitão América é a bandeira, tanto que uma das formas que ele é chamado nas HQs é de bandeiroso. Este personagem fora incumbido de tornar-se a arma suprema do Exército – e a encarnação do espírito de luta da América. O exército enviara Rogers para o campo de batalha europeu onde serviu de recruta sendo transferido para onde fosse necessário. Com isso, as suas revistas estavam onde os combatentes reais estavam motivando-os ao combate (Cunha, 2013, p.4-5).

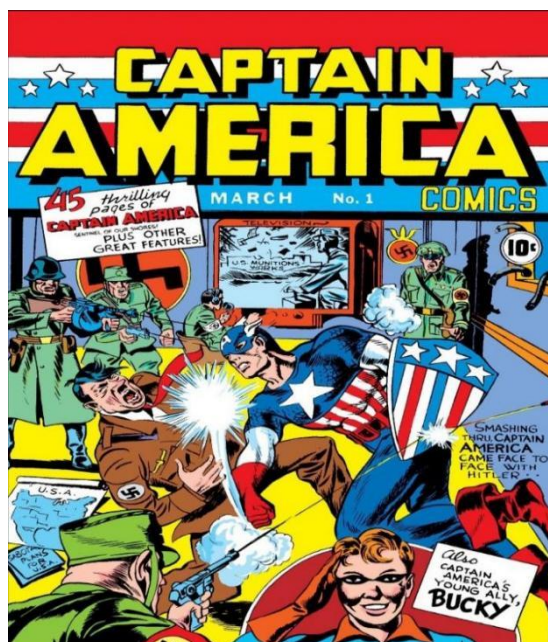
Outros detalhes presentes nas cores escolhidas para o super-herói e no impacto de sua primeira aparição também revelam aspectos interessantes sobre o Capitão América, seu

¹⁹ No contexto da Segunda Guerra Mundial, o “Eixo” refere-se à aliança formada principalmente por Alemanha, Itália e Japão, formalizada pelo Pacto Tripartite de 1940. Esses países compartilhavam ideologias autoritárias e expansionistas, buscando reconfigurar a ordem mundial contra as potências Aliadas (como EUA, Reino Unido e URSS).

uniforme trazia as cores dos Estados Unidos (vermelho, azul e branco), com ele, o personagem carregava um escudo nas mesmas cores da bandeira americana, simbolizando a defesa contra as forças do mal. Além disso, de acordo com Matheus Ostemberg Benites da Silva (2020, p. 70), “o herói também retratava a preocupação já presente em muitos dos autores de quadrinhos da época de que Hitler deveria ser parado de alguma forma”, com a origem dos autores sendo um fator determinante na concepção desse super-herói, tanto Joe Simon quanto Jack Kirby vieram de famílias judaicas e puderam acompanhar toda a perseguição aos judeus na Europa, que se intensificou significativamente após a ascensão do regime nazista na Alemanha.

Logo, a capa da primeira história do super-herói representa bem os valores que deveria combater. O gesto de socar Hitler, imortalizado nas páginas dos quadrinhos, foi uma mensagem de apoio à luta contra o Eixo, funcionando como propaganda patriótica, a capa tornou-se simbólica dos valores que o herói buscava defender, com o Capitão América personificando o ideal de um herói engajado na luta contra os inimigos da liberdade e da democracia.

Imagem 3 – Capa de *Captain America #1*, apresentando o herói dando um soco em Adolf Hitler



Fonte: (Simon; Kirby, 1941)²⁰.

Como resultado, o trabalho realizado pelas editoras para vincular os super-heróis ao esforço de guerra gerou um bom retorno financeiro e midiático para os quadrinhos, além de contribuir com novas edições de revistas, que exploravam outras histórias para esses super-

²⁰ Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1>. Acesso em: 18 abr. 2024.

heróis. Não por acaso, esse período corresponde à chamada “era dos heróis” dos quadrinhos. O novo foco dos quadrinhos aproxima-os da concepção de “mercadorias culturais” feita por Edgar Morin, com as HQs sendo responsáveis por ajudarem a moldar o pensamento de uma parte da sociedade ao se transformarem em uma nova identidade cultural para os jovens, criando camadas de pensamento que trabalhavam com o imaginário daqueles que a consumiam:

Não há dúvida que, já o livro, o jornal, eram mercadorias, mas cultura e vida privada nunca haviam entrado a tal ponto no circuito comercial e industrial, nunca os murmúrios do mundo - antigamente suspiros de fantasmas, cochichos de fadas, anões e duendes, palavras de gênios e de deuses, hoje em dia músicas, palavras, filmes levados através de ondas - haviam sido ao mesmo tempo fabricados industrialmente e vendidos comercialmente. Essas novas mercadorias são as mais humanas de todas, pois vendem a varejo os ectoplasmas de humanidade, os amores e os medos romanceados, os fatos variados do coração e da alma (Morin, 1969, p. 15-16).

A logística de consumo imperava mais do que nunca na indústria de quadrinhos no primeiro momento, diferentemente de quando as HQs apareciam nas tiras de jornais como um acréscimo às principais notícias. Os quadrinhos de super-heróis conseguiram se estabelecer como um produto a ser consumido, principalmente por crianças e adolescentes que cresceram lendo essas histórias de cunho fantástico. O resultado disso é que, ao observar o retorno das vendas, a indústria não se limitou às histórias de super-heróis, mas também se expandiu para novos eixos temáticos, como histórias de romance, ficção científica, mistério, entre outros.

No entanto, após o fim da Segunda Guerra Mundial e o início da Guerra Fria, novos delineamentos surgiram para a indústria de quadrinhos. Os traumas e reflexos da maior guerra vista pela humanidade, juntamente com a descoberta do holocausto contra os judeus e a ascensão e consolidação da União Soviética como a maior rival dos americanos, tornavam os direcionamentos do mundo ainda mais complexos e incertos. Internamente, para os americanos, a necessidade de utilidade comercial e política dos quadrinhos de forma propagandística havia passado, alguns heróis passaram a não ter o mesmo sucesso de anos anteriores, talvez o maior reflexo disso, seja o próprio Capitão América. Com o fim da guerra, “o Capitão fica desnecessário e perde público, tendo sua revista cancelada por volta dos anos 1950, sendo desengavetado por volta dos anos 60” (Cunha, 2013, p. 5). Todavia, preocupações antigas voltavam novamente à pauta, quando “a sociedade tomou medidas muitas vezes drásticas com o intuito de afastar crianças e adolescentes da leitura de histórias em quadrinhos” (Vergueiro, 2005, p. 3).

Tais medidas passaram a ser ainda mais justificadas depois do lançamento do livro “*Seduction of the innocent*”, do psiquiatra Fredric Wertham, em 1954. Sendo fruto de sete anos de investigação, Wertham afirmará em seu livro que nem todos os quadrinhos eram prejudiciais para o consumo das crianças e jovens. No entanto, os “bons” quadrinhos são “cobertos por aqueles que glorificam a violência, o crime e o sadismo” (Wertham, 1954, p. 10, tradução própria)²¹. Em outras palavras, o autor estava se referindo aos quadrinhos mais consumidos, o que incluía os quadrinhos dos gêneros de horror, romance e até super-heróis. Para ele, eram essas HQs que acabavam sendo responsáveis por influenciar negativamente os jovens leitores de quadrinhos e, supostamente, também contribuíam para o aumento da delinquência juvenil.

Devido ao fato de ter sido um estudo realizado por um psiquiatra com longa experiência clínica - Wertham nasceu em 1895 e, quando lançou *Seduction of the Innocent*, já tinha mais de trinta anos de profissão - e por ter construído sua tese com base em análises comportamentais de jovens delinquentes, as afirmações do psiquiatra foram bem aceitas por uma parte considerável da sociedade americana, principalmente pais de jovens que sofriam com os comportamentos descritos por Wertham. Segundo Nobu Chinen (2013, p. 2), “o livro trouxe uma compilação sistemática e o endosso científico que faltavam para agravar a situação. Foi o rastilho de pólvora que se acendeu num ambiente altamente inflamável”, em um país que já vivia o contexto de perseguição a setores políticos e sociais devido ao “*McCarthyism*”, as acusações feitas por Wertham caíram como uma bomba na sociedade americana, que, há muito tempo, nutria uma série de preconceitos contra os quadrinhos, desde as primeiras tiras de jornais do início do século. Sobre isso, Santiago García lembra:

O cinema e o rádio atendiam a regulamentações oficiais. Mas o comic book estava demasiado por baixo da atenção dos adultos para merecer alguma normativa ou controle. A situação começou a mudar no pós-guerra, quando a cultura juvenil começou a se tornar mais visível. Os adultos, surpreendidos pelas presenças nas ruas de jovens que aderiram novas modas incompreensíveis, começaram a se alarmar. Produziu-se um pânico pela delinquência juvenil e se procurou culpados naqueles elementos distintivos dos jovens, como as revistas em quadrinhos (García, 2019, p. 151).

Com a repercussão do livro de Fredric Wertham, diversas opiniões sobre os quadrinhos começaram a ganhar notoriedade, majoritariamente criticando e afirmando o quanto a representação de algumas temáticas nas HQs poderia ser perigosa para os jovens. Logo, com o debate ganhando cada vez mais espaço na opinião pública, não havendo outra solução senão

²¹ Trecho original: *snowed under by those which glorify violence, crime and sadism*.

levar a pauta para a esfera política. O Senado americano optou por pautar uma série de audiências visando debater as possíveis consequências da utilização de horror, romance e violência nos quadrinhos, que poderiam estar influenciando negativamente certos grupos. Com isso, entidades educacionais também entraram no debate público, demonstrando preocupação sobre a influência dos quadrinhos sobre as crianças e os jovens.

Diante da má repercussão que as HQs estavam ganhando, “os empresários dos quadrinhos criaram um código de ética, uma espécie de autocensura, que banuiu do mercado muitos títulos e inviabilizou a continuidade de várias editoras” (Chinen, 2013, p. 3). Criando assim, no ano de 1954, o *Comic Code Authority*²². Os efeitos desse código foram interpretados como uma censura nos quadrinhos e foram sentidos imediatamente pelas editoras que trabalhavam com temas adultos²³. Sem o acompanhamento do selo *Comic Code Authority*, quaisquer HQs se tornavam proibidas de circular livremente, sendo proibidas de ser vendidas nas bancas de jornais. Essa passou a ser a realidade de muitas editoras que tiveram que se readaptar aos novos termos da indústria de quadrinhos.

Por outro lado, o que se seguiu para a década de 1960 para as grandes editoras de super-heróis como a *DC Comics* e a *Timely Comics*, que em 1961 passou a ser denominada *Marvel Comics* foi um cenário bem mais favorável, apresentando mudanças importantes que redefiniram o gênero. Um primeiro fator pode ser explicado pelo tipo de abordagem que essas editoras deram aos seus personagens, tornando-os “mais heróis” e “menos super”, com foco em mensagens que exaltavam um senso de coletividade necessário para que os super-heróis pudessem “salvar o dia” no final das histórias.

Ao lado da *DC Comics*, personagens como Batman e Superman passaram a apresentar menos combates físicos e mais profundidade e reflexões morais em suas histórias. Com a

²² Para alguns pesquisadores, o fim da era de ouro dos quadrinhos - período marcado pelo surgimento dos super-heróis e pelo crescente interesse por HQs - coincide com a implementação do *Comic Code Authority* (CCA), o que marca o início da chamada era de prata. Nesse contexto, a diferença de abordagem entre as duas eras é evidente. Segundo Rafael Costa (2019, p. 28), enquanto na era de ouro os heróis eram caracterizados por sua luta para superar adversidades, civilizar e enfrentar problemas sociais como a criminalidade e a violência urbana, na era de prata, o herói passa a enfrentar um inimigo externo. Esse inimigo representa a ameaça de corromper os valores morais e éticos do povo americano, especialmente no contexto da Guerra Fria. Nesse novo cenário, o herói da era de prata assume o papel de “ser alguém de conduta exemplar e moralmente impecável”, servindo como um modelo para a sociedade seguir

²³ Um exemplo disso foi a *Entertaining Comics*, também conhecida como *EC Comics*, uma editora que surgiu na década de 1940 e ficou famosa por publicar HQs nos gêneros horror, suspense e ficção científica. Com a implementação do *Comic Code Authority* (CCA), a editora passou por uma grande reformulação em seu conteúdo, sendo forçada a cancelar as HQs de horror. Como lembra Attila de Piovesan (2012, p. 220), “A restrição do código às palavras crime, horror, terror, assim como ao tipo de ilustração característica dessas revistas, decretou praticamente o fim da *EC Comics*”. Essa mudança levou a *MAD*, uma revista satírica, a se tornar o único negócio lucrativo da editora, permitindo que a *EC Comics* evitasse o encerramento de suas atividades.

criação da Liga da Justiça em 1960, Superman e Batman se juntaram a outros heróis, como Mulher-Maravilha, Lanterna Verde, Flash, Aquaman e Caçador de Marte. Juntos, formavam o maior grupo de super-heróis da Terra, unindo suas forças quando o mundo estava ameaçado por forças que, individualmente, os heróis não conseguiriam derrotar.

Na editora concorrente, a criação de grupos como o Quarteto Fantástico em 1961 e os X-Men em 1963 - ambos pertencentes à *Marvel Comics* - trouxe personagens com conflitos internos próprios, pessoas com personalidades diferentes que, ao mesmo tempo em que aprendiam a lidar com seus poderes e a se ajudarem como uma equipe, também precisavam aprender a lidar com os preconceitos e as opiniões do público, acrescentando profundidade ética e moral às suas histórias. Não por acaso, é durante esse período que a Marvel Comics ganhou o apelido editorial de “Casa das Ideias”. Justamente por enfatizar, através da visão de seus principais autores, Stan Lee e Jack Kirby, a criação de personagens com dinâmicas próximas do mundo real, com os quais os leitores podiam se identificar.

Esteticamente, também houve inovações, com as cores utilizadas nas HQs se tornando mais vibrantes, acompanhando a estética psicodélica, que ficava cada vez mais em evidência. Todas essas mudanças fazem parte de um processo de adequação dos quadrinhos americanos às tendências que estavam em alta naquela época, visando principalmente alavancar novamente as vendas, com o foco em buscar uma identificação com os jovens, que eram o grande público de leitores de HQs. Deste modo:

Em todo caso, a década de 1960 trouxe significativas alterações para o modo como os super-heróis eram imaginados. As histórias tornavam-se mais verossímeis: os heróis apresentavam falhas de caráter, fraquezas e pontos fracos; não eram os todo-invencíveis, eventualmente sofrendo alguns reveses para os seus antagonistas, até mesmo acontecendo de se finalizar uma edição inteira de sua revista com uma derrota para o vilão. E aos poucos, tornavam-se mais identificáveis por parte de seus leitores. Essa identificação era muitas vezes fortalecida pela abordagem, nesses quadrinhos, de problemáticas comuns ao mundo cotidiano dos leitores: os heróis dessa época passaram, com mais frequência, a ter um número verossímil de amigos recorrentes (ao contrário dois parques amigos de heróis mais antigos), frequentar festas da faculdade, torcer por times de esportes, enfim, apresentar comportamentos cada vez mais plausíveis para um ser humano “normal” (ou seja, sem superpoderes), que compunha seu público leitor. E, ao mesmo tempo, como procuro demonstrar neste trabalho, podemos ver muitos acontecimentos cotidianos representados e refletidos metaforicamente nas páginas dessas histórias, com personagens fictícios desempenhando ações similares à de personagens reais. Muitas analogias, intencionais ou não, podem ser percebidas a partir de uma leitura mais atenciosa, com muitos elementos passíveis de serem trabalhados em um estudo mais detido sobre esse tipo fonte (Nachtigall, 2014, p. 189).

Sendo um dos exemplos dessa nova abordagem, o Homem-Aranha surge durante a era de prata dos quadrinhos, criado por Stan Lee e Steve Ditko em 1962, na revista *Amazing Fantasy #15* (Imagem 4), onde faz sua primeira aparição. A história apresenta Peter Parker, um adolescente que ganha superpoderes ao ser picado por uma aranha radioativa e decide combater o crime em Nova York, enquanto lida com os desafios típicos de sua idade. Segundo Rubem Ramos (2019, p. 68), o Homem-Aranha foi idealizado com base em experiências pessoais de Stan Lee, que, como roteirista, optou por criar uma narrativa que abordasse o cotidiano de um adolescente comum dos anos 1960, “trazendo à tona não apenas suas virtudes, como também seus embates”. Dessa forma, o personagem rapidamente conquistou os leitores, tornando-se um dos maiores exemplos dessa nova abordagem para os quadrinhos.

Imagem 4 – Primeira aparição do Homem-Aranha em *Amazing Fantasy #15*. Percebe-se mais acima, do lado direito, o selo do *Comic Code Authority*, seguindo o padrão regulamentado pelas grandes editoras de quadrinhos



Fonte: (Lee; Ditko, 1962)²⁴.

Outro fator que pode explicar a mudança de abordagem nas HQs desse período é a transformação econômica, social e cultural dos Estados Unidos após o fim da Segunda Guerra

²⁴ Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing_fantasy_1962_15>. Acesso em: 25 abr. 2024.

Mundial. Saindo do conflito como uma superpotência vencedora e com uma economia pouco afetada pela guerra - já que o conflito aconteceu distante das fronteiras americanas -, os Estados Unidos não precisaram focar na reconstrução interna, como ocorreu com outras nações. Isso os colocou em uma posição única, tornando-os o único país capitalista capaz de oferecer ajuda econômica para a reconstrução da Europa. Esse apoio se concretizou com o Plano Marshall, uma proposta feita pelo secretário de Estado George Marshall em 1947, que teve um impacto profundo na reconfiguração da economia global.

Somado a isso, houve um evidente rejuvenescimento da sociedade, explicado pelas perdas de vidas adultas durante a guerra e pela "explosão de nascimentos nos Estados Unidos e em outros países desenvolvidos da Europa, que ficou conhecida como Baby Boom" (Thomé, 2016, p. 6). Assim, as pessoas nascidas durante o período pós-guerra se tornaram o grande público leitor de HQs nas décadas de 1950 e 1960. Diferentemente do antigo público, os leitores dessa época estavam mais engajados com preocupações relacionadas à representatividade e diversidade em diversos setores da sociedade, refletindo os novos ideais impulsionados pelo fenômeno da contracultura que se espalhava por todo o globo. Assim:

Nessa década, afora o acirramento das questões envolvendo a Guerra Fria, os Estados Unidos presenciaram o aumento substancial de protestos, manifestações e questionamentos por parte da população. Dentre negros, mulheres, homossexuais, bem como outras minorias, cresceram sentimentos de descontentamento e indignação. Embora muitos dos movimentos que representaram os grupos supracitados fossem anteriores a 1960, a partir dessa década eles ganharam muita força, e os Estados Unidos testemunharam manifestações, das mais diversas origens e reivindicações. Nessa década tivemos o crescimento do movimento negro sob a liderança de Luther King, a segunda onda do movimento feminista, o “maio de 68” e o nascimento da Nova Esquerda, o movimento da contracultura e o Festival de Woodstock, entre vários outros, ligados ou não a movimentos de caráter global (Nachtigall, 2014, p. 193-194).

Especificamente no contexto americano, havia discussões significativas tanto no âmbito externo - com o desenvolvimento da Guerra Fria e os conflitos em regiões fora da Europa - quanto no interno, marcado pelo crescimento de movimentos sociais impulsionados pelas reivindicações de diversos grupos civis. Entre eles, destacam-se os participantes do movimento hippie, majoritariamente jovens, especialmente entre o final da década de 1960 e o início da década de 1970. Esse grupo pregava a paz, rejeitava os valores tradicionais da sociedade ocidental, adotava um estilo de vida alternativo, usava cabelos compridos e, com frequência,

vivia em comunidades coletivas²⁵. Apresenta-se, então, uma dualidade interessante para os quadrinhos da época. Por um lado, o *Comic Code Authority* representou um ponto de renovação para os quadrinhos de super-heróis, sendo utilizado de maneira eficiente pelas grandes editoras americanas para adequar histórias as tendências do período. Por outro, diante dos debates e demandas dessa geração de leitores de HQs, abriu-se uma janela para o surgimento de quadrinhos autorais, que rejeitavam a lógica editorial vigente. Esse movimento, posteriormente conhecido como “*underground comix*”²⁶, representou uma ruptura editorial no cenário dos quadrinhos. Caracterizado pela ascensão de artistas independentes como Robert Crumb, Gilbert Shelton e Spain Rodriguez, o movimento trouxe para os quadrinhos as pautas debatidas pelo movimento hippie nos Estados Unidos, abordando temas como liberdade sexual, uso de drogas, e crítica às instituições estabelecidas. A revista *Zap Comix*, criada por Robert Crumb em 1968, tornou-se um marco desse movimento, não apenas por seu caráter de autoexpressão, mas também por sua abordagem irreverente e antissistêmica, que desafiava as normas da sociedade conservadora da época. Como uma expressão de rebeldia, os quadrinhos underground rejeitavam tanto as limitações impostas pelo *Comic Code Authority* quanto as convenções do mercado tradicional de quadrinhos, criando uma forma de arte mais livre e experimental.

Na experiência americana, a autoria nos quadrinhos no seu grau máximo costuma ser associada aos quadrinhos *underground*, ao mundo das publicações “alternativas”. O grande marco é a revista *Zap Comix*, de Robert Crumb, em 1968. Não apenas relevante pela tônica da autoexpressão, os *comix* – *comics underground* foram uma resposta tanto ao moralismo do *Comics Code*, resultado das campanhas da década anterior, quanto ao sistema econômico que fazia circular as HQs, optando por toda uma rede alternativa, como as *head shops* enquanto ponto de venda. Somado a tudo isso, a importância da *Zap Comix* encarna-se em uma imagem fundacional: Crumb vendendo quadrinhos, junto de sua mulher grávida e alguns amigos, com um carrinho de bebê para transportar os exemplares do primeiro número da revista na Haight-Ashbury, no início de 1968, seio do movimento *hippie* (Vargas, 2016, p. 28, grifos do autor).

²⁵ A definição de *hippie* foi retirada do dicionário de Cambridge. Fonte: Dicionário de Cambridge. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/hippie>>. Acesso em: 27 abr. 2024.

²⁶ O *underground comix* foi um movimento responsável pela expansão de publicações que surgiram como uma reação à indústria *mainstream* de quadrinhos, que aceitou brandamente a censura imposta pelo *Comic Code Authority*. Dessa forma, os autores do movimento tiveram uma grande influência do movimento de contracultura nas décadas de 1960 e 1970 na criação de suas histórias. A partir daí, o movimento *underground comix* passou a produzir histórias com temas controversos e polêmicos, considerados ainda tabus, como a crítica aos políticos americanos diretamente, o uso de drogas e o sexo explícito. As histórias desse movimento vão se tornar uma grande inspiração para os “quadrinhos alternativos” que surgirão nos anos 1980 e 1990.

A *Zap Comix*, criada por Robert Crumb, "se tornou inspiração para dezenas de revistas underground similares nos Estados Unidos", como lembra José Mikosz (2024, p. 3). Por ser uma revista independente, ela não estava sujeita ao controle do *Comic Code Authority*, o que permitiu que suas publicações abordassem temas controversos e fossem distribuídas de maneira alternativa. Essas revistas eram frequentemente vendidas em *head shops*, estabelecimentos especializados no consumo de produtos ligados à contracultura, além de serem distribuídas de forma manual ou em pontos de venda alternativos.

Embora os traços de Crumb e outros artistas fossem mais voltados para caricaturas e sátiras, o conteúdo da *Zap Comix* explorava de forma explícita o erotismo e a violência, além de apresentar duras críticas à sociedade americana. Entre os temas abordados estavam a depreciação da classe política estadunidense, a crítica ao moralismo dominante e o apoio às lutas pelos direitos das mulheres e das minorias. Por tratar desses temas de forma irreverente e subversiva, a revista passou a ser vendida exclusivamente para maiores de idade e rapidamente se tornou um sucesso entre a nova geração de leitores de quadrinhos. Sua popularidade foi impulsionada pelo conteúdo crítico e irônico, características marcantes do movimento de contracultura. Isso pode ser observado, por exemplo, em um quadro retirado de uma das edições da revista, que exemplifica seu tom irreverente e sua abordagem subversiva.

Imagem 5 – "The American Tutnum Says" – *Zap Comix* #5



Fonte: (Crumb, et al., 1970, p.5).

A imagem 5 é oriunda da revista *Zap Comix* #5, publicada em 1970. A cena é composta por dois momentos contrastantes: à esquerda, uma moldura circular traz um discurso idealizado - “*Don’t discriminate against a man just because he isn’t in the same physical condition as you!*” (“Não discrimine um homem só porque ele não está na mesma condição física que você!”), em tradução livre), atribuído simbolicamente à nação americana. Essa mensagem é visualmente acompanhada por elementos patrióticos, como o chapéu do Tio Sam, uma torta decorada com pequenas cabeças humanas, e uma mão em gesto pedagógico, apontando para o alto. Essa composição funciona como uma crítica à retórica oficial do Estado, que se apresenta como igualitária e humanitária.

Em contraste direto, no centro e à direita da imagem, evidencia-se a contradição entre esse ideal e a prática institucional violenta. Um policial robusto, com feições agressivas e capacete onde se lê “*Might is Right*” (“A força é a razão”, em tradução livre), aponta uma arma contra um homem em cadeira de rodas — figura que simboliza a contracultura *hippie*, representada por elementos como cabelos longos, vestes alternativas, flores e o gesto com os dedos indicador e médio erguidos, signo universal da paz. O policial dispara sua arma enquanto grita: “*No secret hand signals, ya filthy queer!*” (“Sem sinais de mão secretos, seu viado imundo!”), evidenciando o discurso discriminatório e homofóbico dirigido à vítima.

A composição visual é deliberadamente caótica, repleta de estrelas, explosões e linhas dinâmicas, evocando a estética dos quadrinhos tradicionais, mas aqui subvertida para intensificar o teor crítico. Essa estilização enfatiza não apenas a teatralidade da violência estatal, mas também o contraste entre a aparência institucional de ordem e o conteúdo real de opressão. A crítica central da imagem pode residir justamente na exposição da hipocrisia estrutural do Estado norte-americano, que proclama valores de igualdade e inclusão enquanto perpetua práticas violentas e discriminatórias, especialmente contra grupos marginalizados como os pacifistas, homossexuais, pessoas com deficiência e representantes da contracultura. Em síntese, a imagem reflete, de maneira provocativa e contundente, a abordagem crítica típica da *Zap Comix*, articulando questões estéticas e políticas. Por meio da justaposição de discurso institucional e violência simbólica e física, os autores denunciavam as contradições internas da sociedade americana e desconstruindo a retórica moralista tradicional.

A partir das discussões suscitadas por esta análise sobre os quadrinhos norte-americanos desse contexto — sejam eles oriundos das grandes editoras de super-heróis ou do movimento *underground comix* —, evidencia-se uma síntese: embora os quadrinhos tenham se adaptado às transformações sociais do período, expandindo seu público e enfrentando controvérsias sobre sua suposta influência negativa sobre os jovens, sua produção não pode ser compreendida

apenas por essa ótica reducionista. Ao contrário, os quadrinhos configuraram-se como um importante instrumento de formação de pensamento e reflexão crítica. Isso se deu tanto por meio da criação de super-heróis mais próximos dos dilemas e valores do cotidiano quanto pela atuação de autores independentes que utilizaram o formato como ferramenta para denunciar injustiças sociais e expressar as lutas de indivíduos e grupos marginalizados diante de suas realidades concretas.

Compreender esse dilema é fundamental para abrir outra discussão que foi explorada nos anos seguintes, especialmente na década de 1980, quando se tentou definir um lugar para os quadrinhos. Afinal, os quadrinhos poderiam ser algo além de um produto secundário para o comércio? Poderiam ser um tipo de arte? Qual seria o equilíbrio entre a logística financeira e a liberdade criativa? Ou, os quadrinhos poderiam ser comercializados em lugares além das bancas de jornais e estabelecimentos convencionais? Essas são perguntas foram debatidas e colocadas em pauta enquanto os quadrinhos acompanham a evolução das décadas seguintes, impactados diretamente pelas problemáticas que surgem durante esse período. Ao mesmo tempo, também foram responsáveis por influenciar novos olhares e possibilidades para sua utilização, provocando mudanças para a consolidação e a evolução da visão que se tem sobre eles.

1.3 Os ventos da mudança: do “fim da indústria” ao surgimento das *Graphic Novels*

Com a chegada da década de 1970, boa parte das produções de quadrinhos norte-americanos continuaram a explorar temas voltados para questões sociais e políticas, uma tendência influenciada pela expansão do mercado alternativo promovido pelo movimento *underground comix*. No entanto, como aponta Santiago García (2019, p. 188), “os quadrinhos *underground* americanos não foram feitos para durar”, sugerindo que essa renovação de abordagens estava, em parte, condicionada à efemeridade de certas demandas culturais e à recepção limitada a alguns círculos sociais.

Ainda assim, a busca por maior representatividade e por novas formas de expressão tornou-se, por um período, uma novidade bem-vinda, especialmente entre grupos sociais emergentes. O sucesso do *underground comix* acabou atraindo a atenção de revistas de informação geral e de outros meios midiáticos, que passaram a reconhecer o potencial comunicativo e estético dessa linguagem alternativa. Ao incorporar elementos visuais e discursivos dos *comix*, esses veículos buscavam atualizar sua forma de comunicação, com o intuito de atingir um público jovem, crítico e engajado com os debates sociopolíticos da época.

Essa apropriação, no entanto, gerou um impasse para o movimento *underground* e seus quadrinistas. Por um lado, o interesse de setores comerciais representava uma oportunidade concreta de reconhecimento mais amplo e de estabilidade financeira, possibilitando, inclusive, que muitos artistas passassem a viver exclusivamente de seu trabalho com quadrinhos. Por outro lado, essa incorporação mediada por interesses mercadológicos implicava inevitavelmente na perda de autonomia criativa, um dos pilares centrais do movimento *underground comix*, cuja força residia justamente na liberdade artística e na crítica radical às convenções sociais, políticas e culturais.

Para Robert Crumb, uma das vozes mais relevantes do *underground comix*, escrever sobre os comix era muito mais do que um mero trabalho, durante uma entrevista em 1990, ao refletir sobre seu trabalho e as escolhas que fez para sua carreira após o auge desse movimento dos quadrinhos, o autor cita, com base em sua experiência pessoal, o sentimento artístico e de sucesso que o cenário *underground* conseguiu trazer para os quadrinhos:

As pessoas me disseram que eu estava “sabotando” minhas chances de sucesso, riqueza e assim por diante. Eu não entendia. Pareceu-me que já tinha tido um sucesso fabuloso! O que mais eu poderia querer? Aqui estava eu, conquistando reconhecimento pelos meus próprios termos — esse sucesso não foi suficiente? Eu podia continuar desenhando quadrinhos underground, o que significava total liberdade artística, e ganhar um dinheiro decente com isso [...] então novamente, talvez não tenha sido um erro. Não foi realmente uma questão de escolha. É um tiro no escuro. Quando estou desenhando as coisas, não “sei” o que estou fazendo, não sei o que estou tentando dizer e não tenho ideia de como será recebido. Tem que ser assim para mim, ser um quadrinista normal seria insuportavelmente chato! (Crumb, 1990, p. 8, grifos do autor)²⁷.

No entanto, vale destacar que Robert Crumb era o idealizador da própria revista e tinha seu nome lembrado imediatamente quando se falava dos *comix*. Sua posição de destaque o fazia mais uma exceção do que a regra, especialmente ao se observar o sucesso de autores desse período que, por questões financeiras, não tiveram outra escolha senão migrar para outros meios ou projetos diferentes. Somado a isso, os desdobramentos do conturbado início da década de 1970 nos Estados Unidos fizeram com que o *underground comix* perdesse força. O que outrora chamou a atenção pela ousadia, humor satírico e autoria artística se tornou algo obsoleto e sem

²⁷ Trecho original: *People told me i was "sabotaging" my chances for success, wealth, and so on. i didn't get it. it seemed to me I was fabulously successful already! what more I could I want? here I was a chieving recognition on my own terms — wasn't that success enough? if I could keep drawing underground comics, which meant complete artistic freedom, and make decent money at it [...] Then again, maybe it wasn't a mistake. It wasn't really a matter of choice. It's a shot in the dark. When I'm drawing the stuff, I don't "know" what I'm doing, I don't know what I'm trying to say, and I have no idea how it will be received. It has to be that way for me, being a normal cartoonist would be insufferably boring!*

inovações ao ser incorporado ao grande público por outros segmentos, perdendo a sua excentricidade:

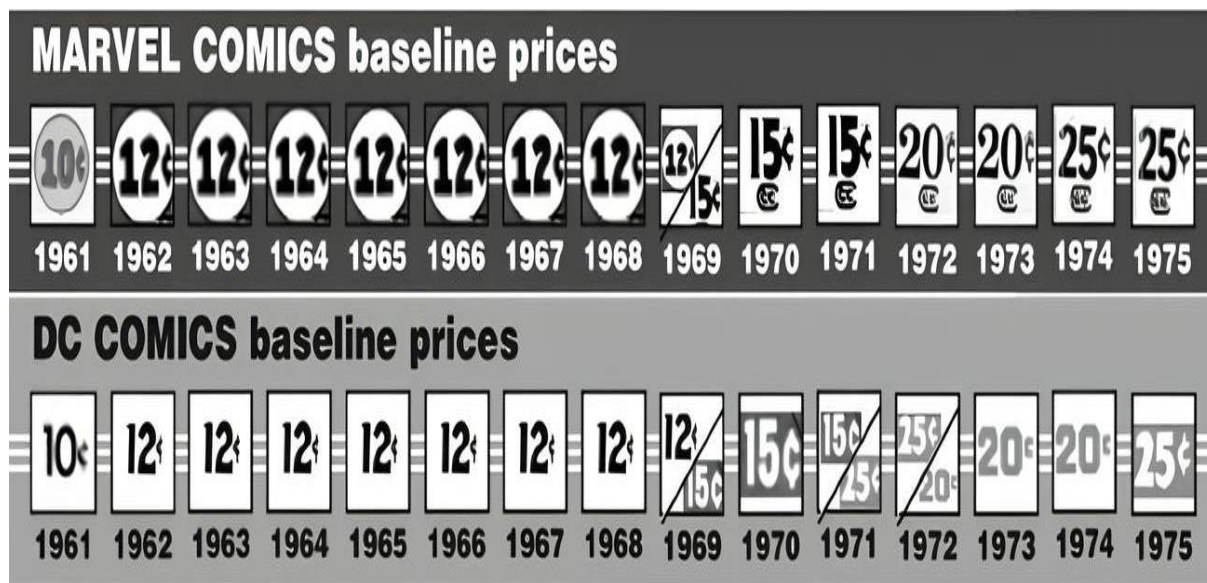
O comix começou a enfraquecer e a perder vitalidade, como quase todos os movimentos contestatórios juvenis dos anos 1960. À crise energética de 1973 havia aplicado um duro golpe no idealismo *flower power*, e a saída dos Estados Unidos do Vietnã em 1975 acabou por privar os movimentos revolucionários de um objetivo contra o qual se rebelar. Retirava-se o amor livre e retornavam a apatia, a conformidade e a rotina anódina. Em meados da década, os quadrinhos underground já estavam assimilados e começavam a se transformar em um *gênero*. O filme de animação de *Fritz the Cat* (1972), dirigido por Ralph Bakshi – o qual Crumb renegaria por todo a sua vida –, havia obtido um enorme sucesso nos cinemas, o que era ainda mais surpreendente por ter sido classificado como X (para maiores de dezoito anos). O underground já não estava mais à sombra, à margem ou na clandestinidade, estava exposto aos olhos do público consumidor junto com todos os demais produtos (García, 2019, p. 189-190).

A situação para as grandes editoras também já não era tão favorável, a década de 1970 estava longe de ser o auge das vendas dos “quadrinhos comerciais”²⁸, além disso, os quadrinhos comerciais eram vistos como algo para oferecer às crianças, o que os tornava um produto com preços menores que outros produtos encontrados em lojas, sendo essa, uma tendência seguida durante um longo período. Todavia, em um contexto em que a queda nas vendas também foi impulsionada pela falta de inovações das editoras, além da diminuição das páginas contidas em uma história, o que causou uma inevitável queda na qualidade do material produzido, o lucro também se tornou cada vez menor, diminuindo o interesse dos varejistas em comprar HQs para revender.

Para compreender melhor essa situação é relevante analisar alguns dados estatísticos. Em um estudo realizado por John Jackson Miller, autor norte-americano de quadrinhos e criador do site *Comichron*, especializado na história do mercado de quadrinhos, são apresentados importantes insights sobre o tema. É possível notar uma progressão crescente na média do valor das HQs das editoras *Marvel Comics* e *DC Comics*.

²⁸ A expressão de “quadrinhos comerciais” é utilizada devido à diferença entre esse tipo de produção de quadrinhos e o modelo usado pelo *Comix Underground*, por exemplo. A diferença está desde a organização de ideias na pré-produção de uma história em quadrinhos, até o processo final, com a logística utilizada para o produto ser entregue ao seu público. Com os quadrinhos comerciais geralmente tendo como característica, uma abordagem mais acessível, além do fato, da produção ser realizada por grandes editoras que monopolizam as vendas de HQs, como a *Marvel* e a *DC Comics*, visando maximizar a viabilidade comercial e a aclamação popular das suas histórias.

Imagem 6 – Média dos preços em *cents* (centavos, no dólar americano) das HQs das editoras *DC* e *Marvel Comics* nos Estados Unidos entre 1961-1975



Fonte: Comichron²⁹.

A imagem apresenta a evolução dos preços de capa das revistas em quadrinhos publicadas pela *Marvel* e pela *DC Comics* entre os anos de 1961 e 1975. Observa-se uma relativa estabilidade nos valores ao longo da década de 1960, com o preço mantido em 12 centavos de dólar de 1962 até 1969. No entanto, a partir de 1970, verifica-se um aumento sucessivo e mais frequente nos preços, tanto nas publicações da *Marvel* quanto da *DC*, indicando uma instabilidade que contrasta com a década anterior.

Essa oscilação de preços ao longo da década de 1970 pode ser compreendida à luz do conturbado cenário político e econômico dos Estados Unidos nesse período. Em 1972, o escândalo de Watergate abalou profundamente a confiança pública nas instituições políticas, culminando na renúncia do presidente Richard Nixon em 1974, um marco inédito na história do país. Paralelamente, a crise do petróleo de 1973, desencadeada por um embargo dos países da OPEP³⁰, provocou uma recessão econômica global, com impacto direto na inflação e no poder de compra dos consumidores americanos. Esses fatores contribuíram para um aumento

²⁹ Disponível em: <<https://www.comichron.com/vitalstatistics/mediancoverprices.html>>. Acesso em: 10 mai. 2024.

³⁰ A OPEP, sigla para Organização dos Países Exportadores de Petróleo, é uma organização intergovernamental fundada em 1960 com o objetivo de coordenar e unificar as políticas petrolíferas dos países-membros, a fim de estabilizar o mercado internacional de petróleo. Sua criação ocorreu em um contexto marcado pelas tensões da Guerra Fria e por transformações no cenário energético global. Naquele período, os Estados Unidos — então um dos maiores consumidores de petróleo — acompanhavam atentamente os desdobramentos da organização, devido à sua crescente dependência energética e ao impacto geopolítico que o controle da produção poderia exercer sobre os mercados internacionais.

generalizado nos custos de produção e distribuição, afetando diretamente o mercado editorial, inclusive o de histórias em quadrinhos. É diante desse cenário de crises e tensões internas e externas que Havana Marinho analisa o impacto do contexto político e social interno e externo que contribuíram para esse período de agitação no cenário americano na década de 1970:

Mas os anos 70 começaram mal para os Estados Unidos, que internamente sofriam com a recessão e a inflação, além da existência de um cenário político confuso e divergente. Parte da população sofrendo com a ausência de direitos civis, desemprego e queda no padrão de consumo. Enquanto isso os Estados Unidos tinham gastos militares elevados, além de financiamentos externos para assegurar as zonas de interesses e afastar o “perigo comunista” (por exemplo, em 1970 os Estados Unidos gastaram cerca de 1 milhão de dólares para influenciar as eleições no Chile, evitando que algo como Cuba voltasse a ocorrer) (Marinho, 2010, p. 4).

Em um cenário de instabilidade econômica e política, a indústria dos quadrinhos, que estava em baixa, foi inevitavelmente afetada. Sem pensar em outra saída, além da tentativa de inovar seu sistema de vendas, boa parte da indústria de HQs aderiu a um modelo que “salvou” o mercado durante algum tempo. Inspirados pelo breve, porém significativo sucesso do *underground comix*, empresários e editores passaram a considerar o modelo de distribuição adotado por essas publicações como uma alternativa viável para impulsionar as vendas do mercado de quadrinhos. Esse modelo culminou na criação do chamado *Direct Market* (em tradução livre, “Mercado Direto”), uma estratégia de comercialização introduzida pelo empresário Phil Seuling em 1972. Conforme aponta Rodrigo Pedroso (2020, p. 32-33), o *Direct Market* permitia que as editoras negociassem diretamente com lojas especializadas, conhecidas como *comic shops*.

Nessa dinâmica, os lojistas encomendavam quantidades específicas de revistas em quadrinhos com base na demanda estimada de seu público-alvo. Esse sistema conferia aos varejistas maior controle sobre o estoque e reduzia os riscos associados à superprodução e à devolução de exemplares com baixa procura. Do ponto de vista das editoras, o modelo também representava uma vantagem significativa, pois eliminava a obrigatoriedade de reembolsar ou absorver os custos das revistas não vendidas, uma prática comum no modelo tradicional de distribuição. Ainda que sua eficácia tenha sido limitada a um determinado período, o *Direct Market* contribuiu temporariamente para o equilíbrio entre oferta e demanda no mercado de quadrinhos.

Por outro lado, editoras comerciais como a *DC Comics* e a *Marvel Comics* passaram a adotar essa lógica de vendas apenas na transição da década de 1970 para a de 1980, a

justificativa condicional apresentada pelas editoras para a adoção do *Direct Market* parecia evidente: mesmo diante da instabilidade econômica que marcou o início da década de 1970 nos Estados Unidos, os quadrinhos ainda não desfrutavam de reconhecimento como um produto culturalmente relevante ou comercialmente rentável. Pelo contrário, eram frequentemente associados ao entretenimento infantil e considerados pouco atraentes para o público adulto, o que os relegava a uma posição marginal nas prateleiras das lojas.

Nesse contexto, para que o *Direct Market* se consolidasse como uma estratégia eficaz para grandes editoras que operavam com altos volumes de publicação, era necessário que o modelo oferecesse garantias de retorno financeiro. A previsibilidade nas vendas e a ausência de devoluções tornaram-se, assim, fatores decisivos para a sua adoção. Esse objetivo só poderia ser alcançado com a certeza de vendas para um público fiel, o que foi concretizado quando jovens adultos - que haviam lido quadrinhos na infância - passaram a consumir HQs de forma crítica, enviando cartas aos editores, sugerindo alterações nos enredos e até mesmo nos finais das histórias; esse público ficou conhecido como *fandom*³¹.

Além disso, o *fandom* era um grupo de leitores que, independentemente do contexto econômico, tinha condições financeiras para comprar quadrinhos, já que, na maioria dos casos, não dependiam economicamente de terceiros e, ao mesmo tempo, procuravam histórias raras de super-heróis, especialmente da Era de Ouro. Quanto mais raras as histórias, maior o interesse em adquiri-las. Esse fenômeno resultou em uma mudança na produção de quadrinhos, que se tornou mais autorreferencial e voltada para os interesses de um público mais velho, acostumado com as narrativas e com a continuidade das histórias. Santiago García (2019, p. 193-194) descreve esse processo, afirmando que "o novo circuito deixou de ser um complemento à distribuição tradicional para se converter no principal sustento das editoras", enfatizando como as editoras precisaram adaptar suas produções para atender a esse público especializado e dedicado, que não só continuava comprando, mas também influenciava as próprias histórias.

É justamente do *fandom* que surgem os leitores que ajudaram na valorização dos quadrinhos. Paralelamente a isso, a consolidação nas vendas, proporcionada pelo *Direct Market* para as editoras e varejistas, aliada à maior proximidade com seu público-alvo, que surgiu com o *fandom*, foi uma resposta necessária para que a indústria de quadrinhos pudesse entender as demandas do público. Essa solução pragmática veio em um momento em que a indústria se encontrava em processo de decadência, com indícios de que poderia terminar. Apesar da

³¹ A palavra "*fandom*" é usada para descrever uma pessoa ou grupo de pessoas que demonstram uma grande paixão e entusiasmo por algo. Fonte: Dicionário de Cambridge. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fandom>>. Acesso em: 10 mai. 2024.

crescente exigência dos fãs por histórias de maior qualidade, o que pressionava tanto as editoras quanto os quadrinistas, o acompanhamento desse público fiel foi a fonte de inspiração para que novas editoras surgissem.

Ademais, o conhecimento especializado que o *fandom* possuía sobre diversos artistas do cenário independente proporcionou o ressurgimento de escritores e foi, igualmente, importante para a ascensão de novos talentos, como foi o caso de Art Spiegelman³². Esses autores passaram a desfrutar de maior liberdade criativa ao colaborar com novas editoras fundadas por fãs e voltadas a um público jovem-adulto, caracterizado por um senso crítico mais apurado. Essa prática seguia a tendência iniciada pelo *underground comix* e manteve-se presente em um momento posterior, consolidando-se como uma mudança editorial relevante no final da década de 1970 e início da de 1980. Nesse contexto, emergiram os chamados quadrinhos alternativos, os quais, embora fortemente influenciados pelos *comix*, ampliaram de forma significativa seus escopos temático e estilístico. Obras como *American Splendor* (1976), de Harvey Pekar, passaram a explorar experiências cotidianas e introspectivas, distanciando-se dos enredos convencionais de ação ou aventura, característicos das narrativas de cunho fantástico (Sabin, 2001)

Sobre isso, Rodrigo Pedroso destaca:

Assim, o mercado de quadrinhos do início dos anos 1980 é marcado por uma modificação na forma de se vender e consumir esse produto. O que antes era comercializado em espaços com maior circulação de pessoas (bancas de jornais, farmácias e supermercados) passou gradualmente a ser um produto restrito a um local de destinado a um público específico, frequentado por fãs desse tipo de entretenimento ou por aqueles que almejavam fazer parte dessa comunidade. Por se tratar de um mercado restrito, as editoras, principalmente, as de menor porte, tiveram a oportunidade de lançar produtos que melhor atendessem ao gosto desse público, investindo em trabalhos inéditos de autores conhecidos de tal público, com o que conseguiram lucrar e por um tempo movimentar esse ramo econômico que estava em decadência (Pedroso, 2020, p. 35).

Com a introdução de novos modelos editoriais e a maior aproximação entre produtores e leitores, o cenário em geral dos quadrinhos passou a contar com a participação de nomes

³² Spiegelman é um quadrinista que se tornará mundialmente famoso por *Maus*, uma *Graphic Novel* publicada entre 1980 e 1991, idealizada a partir do relato de experiência do pai de Spiegelman enquanto um sobrevivente do Holocausto, sendo então, uma metáfora que caracteriza a visão que os nazistas, representados como gatos, tinham sobre os judeus, representados como ratos e os poloneses, representados como porcos. A obra de Spiegelman se tornou uma referência de abordagem gráfica sobre o Holocausto, trabalhando aspectos ligados ao simbolismo e a memória, e foi reconhecida internacionalmente ao ponto de ser vencedora do prêmio Pulitzer em 1992. Disponível em: <<https://www.pulitzer.org/prize-winners-by-year/1992>>. Acesso em: 15 mai. 2024.

consagrados e também de figuras que, apesar de afastadas da produção direta, mantinham forte vínculo com o meio. Um desses nomes era Will Eisner, um dos grandes pioneiros da linguagem dos quadrinhos. Na época, Eisner tinha mais de 70 anos, mas acompanhava atentamente os desdobramentos dessa nova fase da indústria. Apesar de ter se afastado das produções por um longo período e de não possuir vínculos profissionais com editoras naquele momento, em grande parte devido ao impacto emocional causado pela perda precoce de sua filha, Eisner continuava sendo uma referência fundamental no campo.

Eisner era, além de autor, um empresário e professor, descrito como um "aficionado pela escrita e leitura, pela arte, pelo cinema" (Pascuali, 2017, p. 42). Sua trajetória profissional nos quadrinhos foi marcada não só por inovações tecnológicas e narrativas, mas também por sua constante reinvenção, o que o tornava uma figura atenta às mudanças e evoluções da indústria, mesmo em sua fase mais madura. Ele fez parte da geração pioneira das HQs de super-heróis, trabalhando como autor e artista desde a década de 1940. Durante esse período, Will Eisner atuou como autor, editor e artista gráfico da série *The Spirit*, publicada originalmente entre 1940 e 1952. Tendo sua primeira publicação em 2 de junho de 1940 na *Sunday Comic Book Section*, o detetive Denny Colt assume o codinome do justiceiro *Spirit*.

Criado por Will Eisner, o personagem apresentava algumas peculiaridades em relação aos super-heróis criados na mesma época. De acordo com Waldomiro Vergueiro (2018, p. 234-235), "diferentemente dos trajes utilizados pelos super-heróis que surgiram, *Spirit* usava um terno e gravata, com uma máscara que encobria apenas seus olhos, vestimentas próximas de qualquer pessoa comum." As histórias do justiceiro nem sempre o colocavam como um protagonista implacável, que salvava o dia ao fim de cada narrativa; ao contrário, muitas vezes o herói acabava derrotado pelos seus oponentes ou pelas circunstâncias dos acontecimentos, sendo colocado como mais uma vítima da realidade social em que vivia, incapaz de mudar totalmente esse cenário sozinho.

Imagem 7 – Enquadramento de *layout*, efeitos de sombra e uso de onomatopeias em *The Spirit*, de Will Eisner



Fonte: (Moya, 1987, p. 157)

A obra *The Spirit* (Imagem 7), criada por Will Eisner, é amplamente reconhecida como um marco na história dos quadrinhos, sobretudo pelas inovações formais e estilísticas que introduziu ao gênero. Ao analisar a imagem é possível identificar diversos recursos que consolidaram Eisner como um dos pioneiros da linguagem gráfica sequencial. Entre os elementos notáveis está o uso criativo do *layout* da página, com a organização dinâmica dos quadros que guia o olhar do leitor de forma fluida e natural, conferindo ritmo à narrativa. Além disso, o autor utiliza com maestria os efeitos de luz e sombra, intensificando o clima dramático e *noir* da cena, um recurso visual que remete à estética cinematográfica/literária de um mundo estranho³³.

Outro aspecto relevante é o uso de onomatopeias e elementos gráficos integrados ao ambiente diegético, como o “Sahhh”, que reforça o suspense da cena. Esses efeitos sonoros visuais contribuem para aproximar o leitor da ação, intensificando sua imersão na narrativa. A subjetividade dos personagens também é valorizada: o retorno inesperado de Denny Colt (o Spirit) e sua fala final — “Tive uma ideia” — sinalizam não apenas a continuidade da história, mas também o desenvolvimento de características do protagonista, como sua engenhosidade e

³³ A definição de *noir* foi retirada do dicionário de Cambridge. Fonte: Dicionário de Cambridge. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/noir>>. Acesso em: 27 mai. 2025.

ironia, elementos recorrentes ao longo das aventuras de *The Spirit*. Por essas e outras razões, a obra é considerada, por Álvaro de Moya, como “para os comics, o que *Cidadão Kane* representa para o cinema” (Moya, 1987), ou seja, um marco que transformou a percepção do potencial narrativo e artístico dos quadrinhos.

Apesar do sucesso da série, houve uma interrupção em sua publicação entre 1942 e 1945, em razão da convocação de Will Eisner para o Exército dos Estados Unidos, no final de 1941. Esse hiato, no entanto, não comprometeu o impacto da obra, que permaneceu como uma das referências mais inovadoras do período. Diante disso, em comum acordo com Eisner, a agência *Register and Tribune Syndicate* (responsável pela distribuição dos quadrinhos de *The Spirit* nos jornais) optou por utilizar “autores fantasmas” (Schumacher, 2013, p. 69). Essa estratégia foi adotada para tentar, ao máximo, evitar o desinteresse dos leitores e garantir a manutenção da qualidade das publicações, já que o principal idealizador estava impossibilitado de continuar na produção das histórias. As histórias de *The Spirit* continham, em sua estética, boa parte da influência criativa que Will Eisner idealizava para os quadrinhos e sua estrutura, algo que ele aprofundou nos anos posteriores em que esteve em atividade.

Esteticamente, para Eisner, os quadrinhos deviam ser considerados uma forma de arte, mas não confundidos com uma arte sem reprodutibilidade, como a pintura, ou com uma arte tecnológica de movimentação coordenada, como o cinema. Para ele, os quadrinhos só seriam compreendidos se o seu principal objetivo fosse a eficiência na comunicação de ideias, e para alcançar esse objetivo, Eisner acredita que os quadrinhos deviam ser guiados por segmentos sequenciados, ou seja, como uma arte sequencial. De acordo com Eisner:

A função fundamental da arte dos quadrinhos (tira ou revista), que é comunicar idéias e/ou histórias por meio de palavras e figuras, envolve o movimento de certas imagens (tais como pessoas e coisas) no espaço. Para lidar com a captura ou encapsulamento desses eventos no fluxo da narrativa, **eles devem ser decompostos em segmentos sequenciados. Esses segmentos são chamados quadrinhos.** Eles não correspondem exatamente aos quadros cinematográficos. São parte do processo criativo, mais do que um resultado da tecnologia. Tal como no uso de quadrinhos para expressar a passagem do tempo, o enquadramento de imagens que se movem através do espaço realiza a contenção de pensamentos, idéias, ações, lugar ou locação. Com isso, o quadrinho tenta lidar com os elementos mais amplos do diálogo: a capacidade decodificadora cognitiva e perceptiva, assim como a visual. O artista, para ser bem-sucedido nesse nível não verbal, deve levar em consideração a comunhão da experiência humana e o fenômeno da percepção que temos dela, **que parece consistir em quadrinhos ou episódios** (sic) (Eisner, 1989, p. 38, grifos nossos).

Com essa formulação teórica, Will Eisner desenvolveu um de seus conceitos fundamentais: o de arte sequencial. Essa concepção foi essencial para consolidar sua defesa da legitimidade artística dos quadrinhos e abrir caminho para formatos mais longos, coesos e tematicamente complexos. Tais características seriam, mais tarde, centrais na formulação e promoção do termo *Graphic Novel*.

Retomando a trajetória de Will Eisner, durante um hiato de 20 anos sem publicar obras inéditas de sua autoria, ele lecionou na *School of Visual Arts*, em Nova York, onde ministrou cursos voltados ao desenvolvimento de técnicas de "arte sequencial" e "narrativas gráficas" (Pascuali, 2017). Diante da escassez de literatura especializada sobre o tema, teve a oportunidade de desenvolver seu próprio referencial teórico e técnico. Não por acaso, esses termos dariam título, posteriormente, a duas de suas principais obras teóricas, nas quais discute a história dos quadrinhos, bem como os fundamentos metodológicos e conceituais de sua composição. Ao tomar conhecimento do crescimento dos *comix* no início da década de 1970, Eisner demonstrou-se impressionado com o que ocorria no universo alternativo dos quadrinhos.

Admirava, especialmente, a liberdade criativa dos autores — aspecto que considerava essencial no processo de produção narrativa —, bem como os novos sistemas de distribuição, que, de sua perspectiva empresarial, representavam um avanço significativo para a comercialização e valorização do produto ao qual se dedicava. Segundo Michael Schumacher: “Quanto mais ele ouvia, mais gostava do que os *comix* tinham a oferecer” (Schumacher, 2013, p. 130). Ainda que seja importante mencionar que Eisner tenha ficado atônito com a explicitude de sexo, drogas e violência ao se deparar com algumas obras *comix*, algo totalmente distante daquilo que havia lido/produzido, o fato é que a possibilidade de criar histórias para um público adulto, aliada à variedade de temas que os quadrinhos poderiam abordar, tornando-se uma opção de comunicação massiva, fez com que o escritor percebesse o potencial “literário” dessas obras, que demandavam mais profundidade para serem produzidas.

Embora Will Eisner tenha sido amplamente reconhecido por difundir o termo *Graphic Novel*, não foi o primeiro a utilizá-lo. Segundo Waldomiro Vergueiro (2018, p. 240), a expressão já havia sido empregada por Richard Kyle em 1964, no boletim da *Comic Amateur Press Alliance, Capa-Alpha*. Vergueiro também observa que *A Contract with God and Other Tenement Stories* (1978), de Eisner, embora tenha ganhado notoriedade como “a primeira *Graphic Novel*”, foi precedida por obras como *Beyond Time and Again* (1976), de George Metzger, que apresentavam características formais e narrativas associadas ao formato. Ainda assim, a atuação de Eisner foi decisiva para a consolidação do conceito, tanto pela qualidade estética e temática de sua obra quanto pela legitimidade que sua trajetória conferiu ao gênero.

Diferentemente das histórias em quadrinhos tradicionais, as *Graphic Novels* são caracterizadas por narrativas longas, com estrutura fechada, e frequentemente abordam temáticas voltadas a um público adulto. As *Graphic Novels* apresentam uma diversidade de estilos artísticos - do realismo ao abstrato - e se distinguem dos quadrinhos seriados (os quadrinhos publicados de forma mensal) por serem publicadas em formato de livro, geralmente em edição única. Will Eisner, com sua proposta inovadora, foi um dos pioneiros na defesa desse formato, buscando consolidar os quadrinhos como uma forma legítima de expressão literária e artística.

Como destaca Leilane Simões, além de criar obras autorais no formato de *Graphic Novel*, Eisner também adaptou e republicou clássicos da literatura sob essa estrutura narrativa, contribuindo para expandir o escopo temático e pedagógico dos quadrinhos:

Outra grande e importante colaboração de Eisner para as Histórias em Quadrinhos foi a popularização do termo *Graphic Novel*, traduzido no português para Novela ou Romance Gráfico. Os Romances Gráficos são Histórias em Quadrinhos com narrativas compridas e em formato de livro. Como já dito anteriormente, uma das principais novelas gráficas de Will Eisner é “Contrato com Deus”, porém Eisner também reescreveu e publicou grandes clássicos da literatura internacional como a história infantil *A Princesa e o Sapo*, o clássico da literatura espanhola *Dom Quixote* com o título de *O último cavaleiro andante* e o clássico *Moby Dick* intitulado pelo cartunista como *A baleia branca* (Simões; Nolasco, 2010, p. 71, grifos da autora).

Um dos maiores exemplos práticos da aplicação do conceito de *Graphic Novel* por Will Eisner é sua obra *A Contract with God and Other Tenement Stories* (em tradução livre, *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço*), publicada em 1978 nos Estados Unidos e lançada no Brasil em 1988 pela Editora Brasiliense. A obra retrata a vida de quatro moradores de um cortiço localizado na cidade de Nova York, sendo estruturada em quatro contos independentes: *A Contract with God*, que dá nome à *Graphic Novel*, *The Street Singer*, *The Super* e *Cookalein*. Eisner ambienta sua narrativa na década de 1930, período marcado pelas consequências econômicas da quebra da Bolsa de Valores de Nova York em 1929, o que confere um tom melancólico e socialmente engajado à obra. A intenção do autor foi apresentar uma história voltada ao público adulto, explorando temas relacionados a questões como desigualdade social, religião, imigração e a realidade contextualizada de pessoas que viveram esse período de crise econômica na história americana.

Além disso, é interessante notar o peso intimista que Eisner dá a história como um todo, algo perceptível especialmente no primeiro conto que, como foi dito anteriormente, é retirado

do título da *Graphic Novel*. Neste conto, se conhece a trajetória de Frimme Hersh, homem que teve uma mudança radical na sua vida após a perda da filha adotiva, o que apesar de ter demorado a admitir, Eisner escreveu este conto com base em momentos da sua vida pessoal (Schumacher, 2013). A desilusão com a vida e a religião, o desespero e a melancolia enfrentados pelo personagem Frimme Hersh eram semelhantes às dificuldades que foram enfrentadas por Eisner, uma vez que o autor também havia perdido a filha. Segundo Michael Schumacher:

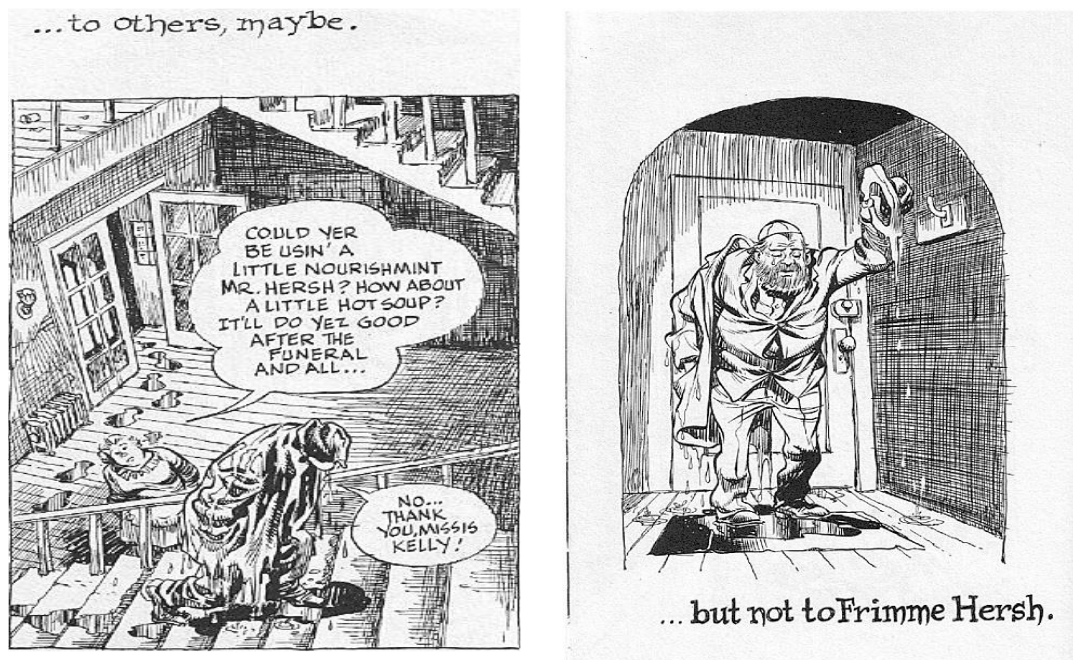
Eisner ponderava sobre essas questões desde a morte da filha, e, embora levasse anos para admitir publicamente que sua história “Um contrato com Deus” emergira dessa época tenebrosa de sua vida, seu conto sobre Frimme Hersh, um homem bom devastado pela perda da filha adotiva, era mais pessoal do que tudo o que ele havia publicado em quatro décadas de quadrinhos. “A criação dessa história foi um exercício de agonia”, escreveu ele no prefácio de *The Contract with God Trilogy*, agrupamento de três álbuns de Eisner que se passam num cortiço fictício na avenida Dropsie, nº 55, no Bronx, e publicado em 2006, quase quatro décadas após a morte de Alice Eisner [...] Dessensibilizado, Hersh abandona sua fé e vai atrás de riqueza material. Começa sua jornada comprando um cortiço com dinheiro desviado da sinagoga e acaba fazendo uma pequena fortuna em imóveis, o que o torna um homem de poder e respeito. Mas ele não pode fugir do que já foi – um sujeito correto, capaz de bons atos. Precisa de outra chance, de outro contrato, e, para obter isso, faz uma reparação, devolvendo o dinheiro roubado e jurando levar uma vida melhor. A história de Hersh termina de maneira cínica, quando, após colocar sua vida novamente em ordem e planejar um futuro que pode incluir outra filha, sofre um ataque cardíaco fulminante (Schumacher, 2013, p. 152-153).

Do ponto de vista narrativo, o fato de trabalhar com o recurso de histórias interligadas é algo que chama a atenção do leitor, uma vez que Eisner trata de questões dramáticas de cada um dos quatro personagens principais em um mesmo espaço. Tornado interessante compreender como as realidades e vivências dos personagens são completamente diferentes, ao mesmo tempo em que estão ligados por desafios em um cenário comum: o cortiço. Eisner investe em um novo design para as páginas, usando *layouts* diferentes e técnicas visuais para criar uma experiência de leitura dinâmica e imersiva, ao lidar com diversos elementos gráficos e textuais, tem como objetivo demonstrar a potencialidade dos quadrinhos como uma forma de arte visual.

As imagens 8 e 9 estão inseridas no primeiro conto da obra, o narrador busca apresentar a vida de Frimme Hersh através da expressão dos sentimentos do personagem após o funeral da filha. Na narrativa, isso não fica posto apenas na centralidade do personagem, mas sim, em tudo aquilo que está a sua volta, como a sua interação com outros personagens (no caso, é

possível observar na imagem 8 que Kelly, a protagonista do segundo conto, demonstra preocupação com a alimentação de Frimme após o funeral da filha, enquanto o mesmo, praticamente a ignora) e a precariedade do lugar em que Frimme vivia, buscando demonstrar a apatia e debilidade existente no personagem (Imagem 9).

Imagens 8 e 9 – a variação de *layouts*, a formatação das páginas e a imersão visual são pontos destacados pelo autor.



Fonte: (Eisner, 2000, p. 13-14).

Para além das técnicas de enquadramento de *layout* e sombreamento, características recorrentes em outras obras de Eisner, nas imagens é possível destacar outros aspectos relevantes. Nota-se, por exemplo, a expressividade dos personagens, construída por meio de gestos, posturas e expressões faciais altamente comunicativas. O personagem Frimme Hersh, retratado nas duas cenas, aparece curvado, exausto e visualmente abalado. Percebe-se, assim, uma evidente preocupação do narrador em tornar o estado emocional do personagem mais imersivo, de modo que o leitor possa compartilhar de suas angústias e dilemas. Essa aproximação emocional contribui para o despertar da empatia, uma das interações fundamentais estabelecidas pelo “contrato narrativo” entre autor e leitor, conforme discutido por Will Eisner em *Narrativas Gráficas*, uma de suas obras teóricas. Segundo Eisner (2005, p. 51–55), esse contrato é viabilizado pela capacidade do narrador em articular imagens e diálogos de forma expressiva, e pela disposição do leitor em interpretar e dar continuidade ao fluxo narrativo.

A visão de Will Eisner sobre os quadrinhos se tornou influente para as editoras e gerações futuras de quadrinistas que, com a chegada da década de 1980, passaram a contar com diversas histórias que seguiam a formatação do conceito de *Graphic Novel* para títulos que poderiam durar anos, acrescentando recursos narrativos e técnicos que Eisner formulou para a formatação dos quadrinhos.

Embora Eisner tenha ajudado a valorizar o termo, é importante lembrar que ele esteve longe de ser unanimidade entre os quadrinistas, com autores que possuem ressalvas quanto à utilização desse termo para classificar esses tipos de histórias. Uma das críticas mais relevantes partiu do escocês Eddie Campbell, um quadrinista de renome que alcançou notoriedade no mundo dos quadrinhos por, junto com Alan Moore, ter desenvolvido *From Hell* (Em tradução livre, *Do Inferno*) entre 1989 e 1998, uma história em quadrinhos baseada nos assassinatos de Jack, o Estripador, ocorridos em 1888, no distrito de Whitechapel, em Londres. *From Hell* explora não apenas os crimes, mas também as possíveis motivações e figuras envolvidas, incluindo teorias conspiratórias que ligam os assassinatos a um grande esquema envolvendo a realeza britânica, a maçonaria e outros aspectos da sociedade vitoriana³⁴.

No ano de 2004, para a *The Comics Journal* #263, uma das revistas mais importantes voltadas para a análise, crítica e discussão sobre quadrinhos, abrangendo desde histórias de super-heróis até quadrinhos alternativos, independentes e experimentais, Campbell escreveu um manifesto que intitulou *The Graphic Novelist's Manifesto*³⁵. Com 10 tópicos, o manifesto apresentava a visão crítica de Campbell diante da utilização do termo *Graphic Novel*. Sobre o manifesto, Marcio Rodrigues salienta que a discussão pautada por Campbell vai além da reflexão sobre forma ou do suporte:

Ele procura construir o entendimento de que aquilo que se denomina “romance gráfico” ou “novela gráfica” não tem relação exclusivamente com a forma ou suporte, mas com uma orientação. Trata-se de movimento ou de um evento em curso, ao invés de um receituário (“‘*Graphic novel*’ signifies a movement rather than a form”). Sem negar o passado, o *Manifesto* procurava estabelecer, a partir do presente, bases para compreender melhor as especificidades dos quadrinhos como uma prática social. Como parece assinalar seu autor, “não há nada a ser ganho, definindo-o ou “mensurando-o”. Quadrinhos, como qualquer outra forma de linguagem, existem para ser praticados (Rodrigues, 2011, p. 24).

³⁴ No Brasil, *From Hell* foi traduzida como “Do Inferno” (Moore; Campbell, 2014). Tendo sido lançada em edição única pela editora Veneta no ano de 2014.

³⁵ Todos os tópicos do Manifesto elencados por Campbell podem ser encontrados no site do também quadrinista Don Macdonald. Disponível em: <<https://donmacdonald.com/2010/11/eddie-campbells-graphic-novel-manifesto/>>. Acesso em: 25 mai. 2024.

Em outras palavras, Eddie Campbell não entendia os quadrinhos como *Graphic Novel*, pois acreditava que a propagação do termo estava sendo utilizada para segmentar os quadrinhos, quando, na verdade, para ele, o valor da história está inerente à própria narrativa e à sua capacidade de expressão artística, e não aos rótulos usados para categorizá-la. Outro autor que também fez críticas semelhantes ao que Campbell enfatizou sobre a utilização do termo, é o seu próprio companheiro de escrita em *From Hell*, o inglês Alan Moore.

As considerações de Alan Moore foram reproduzidas durante entrevista ao evento *Film4 Frightfest* no ano de 2014, onde Moore foi perguntado sobre o desenvolvimento de um filme da sua autoria, bem como, sua relação com os quadrinhos. O autor explica com certo “humor inglês” sua crítica ao termo *Graphic Novel*, algo que considera impróprio e enganoso, ele relembra ter sido contrário desde a sua concepção e principalmente com a sua expansão durante a década de 1980:

Se você se lembra, nos anos 80, havia toneladas e toneladas de manchetes apenas dizendo: “Bam! Sock! Pow! Os quadrinhos cresceram!”. E, tipo, não tinha acontecido isso. Havia cerca de três ou quatro histórias em quadrinhos decentes e o resto ainda era o mesmo lixo juvenil que havia sido produzido nos últimos 40 ou 50 anos. O que o boom dos quadrinhos dos anos 80 concedeu uma licença para muitas pessoas não precisarem realmente crescer. Mas chamá-los de *Graphic Novels*, que era o termo que eu odiava muito. Eles não são particularmente gráficos e certamente não são romances. Geralmente é isso, “são 12 edições de She Hulk grampeadas juntas”. Isso não é um romance. O que eu acho que aconteceu foi que muitas pessoas que estavam apenas interessadas nas aventuras do Lanterna Verde, mesmo tendo 35 ou 40 anos. Ter *Watchmen* os entregou dizendo “oh, eu não sou emocionalmente retardado. Estou lendo isso que é uma história em quadrinhos para adultos”. Não, não é. São os mesmos quadrinhos que você lê há eras. Eu me sentiria mais feliz se a história em quadrinhos realmente significasse algo mais do que significa no momento, que é uma história em quadrinhos grande e cara e é basicamente tudo o que significa (CARPET NEWS TV, 2014, 6min24s–7min55s)³⁶.

³⁶ Trecho original: *If you remember, in the 80s, there were tons and tons of headlines just saying: “Bam! Sock! Pow! Comics have grown up!”. And, like, they hadn't. There were about three or four halfway decent comic books and the rest of it was still the same juvenile rubbish that had been produced for the last 40 or 50 years. What the comic boom of the 80s did was grant a license to a lot of people not to have to actually grow up. By calling them Graphic novels, which was a term that I hated, because they're not particularly Graphic, and they're certainly not novels, usually “they're 12 issues of She-Hulk stapled together”. That is not a novel. What I think happened was that a lot of people, who were just interested in the adventures of Green Lantern, even though they were 35 or 40. Having Watchmen gave them away saying, “oh, I'm not emotionally retarded, I am reading... this is a Graphic novel that is for adults”, no, it's not. It's the same comics that you've been reading for ages. I would feel happier about it if Graphic novel actually meant something more than it does at the moment, which is big expensive comic and that's pretty much all it means.* Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=R-HNbtndxfA&t=2s>>. Acesso em: 27 mai. 2024.

Alan Moore critica o uso do termo *Graphic Novel*, argumentando que ele induz o público a acreditar que está adquirindo algo essencialmente distinto dos quadrinhos tradicionais, o que, segundo ele, não corresponde à realidade. O autor reconhece certa responsabilidade nesse processo, especialmente ao mencionar sua própria obra, *Watchmen*, que foi posteriormente classificada como uma *Graphic Novel*. Essa categorização se deve, em grande parte, à complexidade de sua estrutura narrativa e às discussões temáticas presentes ao longo da história. Por essas características, *Watchmen* alcançou um status de prestígio “literário” junto à crítica especializada, contribuindo, ainda que de forma involuntária, para a consolidação do termo no imaginário cultural contemporâneo.

Por outro lado, os defensores do termo *Graphic Novel* tendem a valorizá-lo não como uma ruptura com os quadrinhos tradicionais, mas como uma ampliação de suas possibilidades formais e temáticas. Para esses autores e críticos, a adoção do termo visa destacar certos acréscimos estruturais e narrativos - como a extensão da narrativa, maior densidade temática e foco autoral - que contribuem para uma nova percepção do meio, sem necessariamente implicar uma hierarquia ou divisão em relação aos quadrinhos convencionais. Um deles é o crítico britânico Paul Gravett. Gravett, em sua obra *Graphic Novels: Everything You Need to Know* adota uma postura de exploração do termo e da gama de possibilidades que podem ser encontradas ao se analisar uma obra característica como *Graphic Novel*. Segundo Gravett:

O que são Graphic Novels? Você pode pensar que elas são fáceis de definir, mas o termo se tornou distorcido por preconceitos e pressupostos, repleto de confusão entre a mídia e o público, e alvo de disputa entre os próprios “romancistas gráficos”, alguns dos quais rejeitam completamente o rótulo. Pergunte às pessoas sobre Graphic Novels e algumas dirão imediatamente: “Ah, você quer dizer pornô.” Isso não está totalmente errado. Existem quadrinhos eróticos apenas para adultos, mas Graphic não é uma abreviação de pornográfico. Outros enxergam as Graphic Novels apenas como escapismo espalhafatoso — seja de super-heróis, fantasia, ficção científica ou policial — voltado para adolescentes do sexo masculino, cheios de espetáculos furiosos, efeitos especiais e pouca profundidade ou humanidade, como seus equivalentes no cinema. Há alguma verdade nisso também; devido à grande quantidade de fantasia e ação publicada por editoras de quadrinhos e mangás (quadrinhos japoneses), esse tipo de material tende a lotar as prateleiras de muitas livrarias e bibliotecas, frequentemente próximas à seção de ficção científica ou de jogos de RPG. Mas Graphic Novels não estão limitadas a um único gênero, ou apenas a alguns; elas abrangem temas suficientes para serem incluídas em praticamente qualquer seção de uma livraria ou biblioteca. O termo Graphic não precisa significar algo perturbador, extremo ou direto demais, com contornos marcados, caricaturas grotescas ou coloração berrante. Há espaço para estilos muito diferentes de arte. De fato, Graphic Novels não se limitam ao desenho e à ilustração, pois alguns autores usam fotos, modelos

3D ou outras técnicas visuais para criar seus quadrinhos (Gravett, 2005, p. 8, grifos do autor)³⁷.

Assim como Paul Gravett, o pesquisador Danilo Linard (2015, p. 124) observa que, com o surgimento de novas possibilidades narrativas, as *Graphic Novels* se “aproximam tematicamente da política, da mitologia, das discussões e dilemas éticos, enfocando e representando, também, fatos históricos e cenas do cotidiano”. Essa ampliação temática reforça um dos principais argumentos dos defensores do termo: a valorização da autoria temática por parte dos quadrinistas. Vale destacar que essa liberdade autoral - independentemente das controvérsias quanto à aceitação ou rejeição da expressão *Graphic Novel* - tornou-se uma realidade concreta a partir do final da década de 1970 e início da de 1980. Tal processo tem raízes no movimento *underground comix*, e, como destaca Rodrigo Pedroso, nesse contexto essa reivindicação sai de uma possibilidade remota e se consolida como uma prática geral. Segundo Rodrigo Pedroso:

O escritor e/ou o desenhista de quadrinhos passou/passaram a ser tão ou mais importantes do que o personagem ou a editora para o qual desenvolvia histórias, e com isso, ganhou/ganharam o poder de barganhar com as editoras, exigindo maiores remunerações e liberdade para produzirem fora de padrões editoriais rígidos (Pedroso. 2020, p. 36).

Esse ambiente editorial favoreceu o surgimento de autores com propostas narrativas inovadoras, como Alan Moore, cuja carreira foi consolidada inicialmente no mercado britânico, com obras como *Marvelman* e *V for Vendetta*, e no mercado norte-americano, com títulos como *Batman: The Killing Joke* e *Watchmen*. Essas produções são frequentemente referenciadas por romperem com convenções narrativas tradicionais e por abordarem temáticas políticas, sociais e filosóficas, sendo assim, obras responsáveis por ajudar na legitimação dos quadrinhos como

³⁷ Trecho original: **What are graphic novels?** You might think they are easy to define, but the term has become distorted with prejudices and preconceptions, riddled with confusion among the media and public, and a topic of dispute among “graphic novelists” themselves, some of whom reject the label outright. Ask people about graphic novels and some will say immediately, “Oh, you mean porn.” That’s not entirely wrong. There are erotic ones for adults only, but graphic is not short for pornographic. Others perceive graphic novels only as gaudy escapism, whether superheroic, fantasy-based, science fictional, or hard-boiled, for adolescent males, all furious spectacle and special effects and little depth or humanity, like their movie counterparts. There is some truth to this too; because so much fantasy and action material is pumped out by publishers of comic books and manga, or Japanese comics, these tend to crowd the shelves in many bookstores and libraries, often near the science-fiction and role-playing game books. But graphic novels are not limited to one genre category, or only a few; they embrace enough subjects to put them into every section of a library or bookstore. The word graphic does not have to mean disturbing, extreme, and in your face, shown in hard outlines, grotesque caricatures, or lurid coloring. There is room for very different styles of art. In fact, graphic does not narrow down to drawing and illustration, as in *graphics*, since some artists create their comics using photos, 3D models, or found objects.

uma forma de expressão artística e cultural, ampliando os horizontes temáticos e estéticos do meio.

CAPÍTULO 2

A CONSTRUÇÃO DE UMA VENDETTA: O MASCARADO E A ASCENSÃO CONSERVADORA NA GRÃ-BRETANHA

Neste capítulo, abordo questões relacionadas a *V for Vendetta* e seu processo de criação. Inicialmente, apresento a trajetória dos dois autores da obra, Alan Moore e David Lloyd, destacando que Moore tem uma atuação mais intensa no universo dos quadrinhos em comparação a Lloyd, o que se reflete na maior disponibilidade de materiais sobre ele. Além disso, contextualizo os quadrinhos britânicos ao longo das décadas da Guerra Fria e as influências anteriores que marcaram os dois autores até seu encontro em *V for Vendetta*. Também apresento as concepções iniciais, esboços e inspirações que envolveram o início da obra na revista britânica *Warrior* na década de 1980. Por fim, destaco o contexto político da Grã-Bretanha durante a hegemonia conservadora dos anos 1980, sob a liderança da primeira-ministra Margaret Thatcher, e como essa realidade moldou os anseios e temores explorados ao longo de *V for Vendetta*.

2.1 Alan Moore, David Lloyd e as percepções dos quadrinhos britânicos

Natural da cidade Northampton, localizada na *East Midlands* (em tradução livre, terras médias do Leste), uma das regiões localizadas na Inglaterra, Alan Moore (1953-) se tornou, sem dúvida, um autor digno de estar na prateleira dos maiores escritores de quadrinhos de todos os tempos. Como lembra Leonardo Pogliá Vidal (2017, p. 204): “Sua obra serviu de inspiração para superproduções Hollywoodianas, movimentos sociais e peças de teatro, e influenciou incontáveis quadrinistas do mundo inteiro”. Dono de uma aparência exótica, é frequentemente lembrado pelo cabelo comprido, barba espessa e o uso de vários anéis na mão. O autor inglês também se destacou ao longo dos anos pela sua personalidade forte, quando raramente concedeu entrevistas, sempre tratou de assuntos polêmicos e controversos sobre os mais variados temas que era questionado.

Além disso, Moore é dotado de uma excentricidade, dentre os diversos adjetivos que poderiam ser utilizados para descrevê-lo pessoalmente, assim como, a sua enorme galeria de sucessos produzindo obras em quadrinhos, ao longo de seus mais de 40 anos de carreira. Passou também a ser conhecido como “o mago dos quadrinhos” devido ao fato de ter se autoproclamado como um mago e ressaltar a importância da magia para a formulação da sua visão sobre os quadrinhos, além de sua própria visão pessoal. O impacto do trabalho de Moore

como roteirista principal em obras como *Watchmen* (1986), *Swamp Thing* (1984) e *Batman: The Killing joke* (1988), além da obra que é a fonte e objeto desta pesquisa *V for Vendetta* (1982), demonstra a exploração da visão de mundo peculiar do autor em relação à capacidade de abordar diversos eixos temáticos em diferentes recortes temporais e espaciais. Isso resultou em sua notável habilidade criativa para desenvolver tramas e personagens complexos, um ponto frequentemente elogiado por aqueles que leram suas obras.

A capacidade de desenvolver histórias pode ser explicada pela própria trajetória de vida do autor inglês, sendo alfabetizado quando tinha 4 anos de idade, começou a ler livros na infância. Tendo um gosto especial por livros que abordavam a fantasia e a magia, desenvolveu um gosto por ler lendas do mundo grego e romano, mitologia nórdica, conto de fadas e romances arturianos teve o seu primeiro contato com os quadrinhos americanos aos 6 anos, ficando impressionado com as histórias que apresentavam super-heróis como Batman, Flash e Superman, e com isso, acabou “tornando-se um autoproclamado viciado em fantasia” (Millidge, 2011, p. 20), o que o ajudou a ter uma mente aberta, com a sua imaginação sendo trabalhada desde a infância.

Na adolescência, Moore se tornou um jovem com horizontes que se expandiram pela influência da contracultura hippie, desenvolvendo um pensamento crítico aos valores tradicionais reproduzidos pela sociedade. Isso explica a dificuldade que Alan Moore teve para se encaixar em um estilo de vida “tradicional”, já que ele acabou sendo expulso do colégio aos 17 anos por uso de LSD, com isso, as chances de obter êxito acadêmico se tornaram distantes da vida de Moore, o que foi um fator crucial para que não tivesse a oportunidade de se qualificar profissionalmente.

Durante o fim da sua adolescência, Moore se preparou para sua primeira viagem internacional à cidade de Amsterdã, capital da Holanda. Ao chegar no aeroporto, um funcionário da alfândega holandesa observou a fotografia do passaporte de Moore (Imagem 10) e comentou que ele parecia uma menina. Esse episódio foi lembrado com certo humor pelo autor como a origem de uma das maiores alterações físicas que sofreu, uma vez que, a partir daquele dia, passou a deixar a barba crescer de forma gradual, um hábito que é seguido pelo autor até os dias de hoje. No final de 1973, ainda em Northampton, conheceu e começou um relacionamento com Phyllis Dixon, com quem se casou no ano seguinte, aos 21 anos de idade (Millidge, 2011, p. 11).

Imagem 10 – Foto do passaporte de Alan Moore, quando o autor tinha entre 18 e 19 anos



Fonte: (Khoury, 2008, p. 35).

Casado e com responsabilidades financeiras, Moore se viu forçado a explorar diversas possibilidades de trabalho, embora, sempre que possível, optasse por buscar oportunidades ligadas à escrita artística, devido a sua proximidade com o Laboratório de Artes de Northampton. De acordo com Victor Costa, quando Moore conseguia trabalhos na área artística, geralmente na parte de produção, recorria ocasionalmente ao uso de pseudônimos para assinar os projetos que estava envolvido:

Para sua subsistência, dedicou-se a uma série de ocupações menores, onde em uma delas se aproximou ao mundo das produções gráficas, atuando junto com amigos na revista chamada Embryo, que mais tarde o aproximou do Laboratório de Artes de Northampton em 1974. Nesse meio tempo, trabalhou em vários projetos não remunerados, os quais ele cedeu para revistas de pequena tiragem, jornais e produção independente, e entre estes trabalhos estavam títulos como "Anon ", "Black Streel Bugie " e "Dark Star". Já em 1979, Moore começou uma série de trabalhos remunerados para duas revistas de música britânica, onde uma delas foi para a revista "NME", produzindo ilustrações de Malcolm McLaren e Elvis Costello. Já a outra foi publicada na revista "Sounds ", exercida como cartunista pelo pseudônimo de Curt Vile, onde retratava a história de um detetive chamado Roscoe Moscou, já utilizando de uma temática mais atual e com enfoque político-social através de uma sátira misturando música, guerra nuclear, fascismo e invasões alienígenas. No mesmo ano, Alan Moore também escreveu e desenhou para o jornal da cidade "Northants Post ", produção na qual fazia pelo pseudônimo

Jill de Ray a tira "*Maxwell The Magic Cat* ", algo parecido com um "Garfield às avessas" com tema direcionado a assuntos como greves, protestos e temas mais cômicos (como problemas com pulgas), fazendo assim roteiros com mais enfoque ao ambiente no qual a Inglaterra de 1979 tinha (Costa, 2011, p. 23, grifos do autor).

Ao desenvolver o seu lado artístico obteve notoriedade e elogios, ganhando cada vez mais a confiança das revistas que trabalhava para explorar a sua liberdade criativa. Dessa forma, Moore foi obtendo mais oportunidades para acrescentar sua visão artística, política e social ao enredo das histórias. Logo, assumiu responsabilidade direta de desenhar e produzir roteiros, apesar de ter sido nesse período que chegou à conclusão de que a atividade de ilustrar histórias não o deixava satisfeito e que não era tão bom desenvolvendo essa função.

Após chegar a essa conclusão, decidiu focar sua carreira exclusivamente na escrita e produção de roteiros. Dessa forma, Alan Moore conseguiu se destacar na área de produção gráfica, especialmente em histórias em quadrinhos de ficção científica, o que pôde fazer na revista *Doctor Who Weekly*. Nela, teve a oportunidade de aprofundar sua experiência com os quadrinhos colaborando com outros artistas que também estavam em ascensão na época, incluindo David Lloyd, que seria seu futuro parceiro de produção em *V for Vendetta*. Além disso, esteve envolvido nas histórias de *Star Wars*, ambas licenciadas pela *Marvel Comics* do Reino Unido.

Diferentemente de seu futuro parceiro de trabalho, David Lloyd (1950–) teve uma trajetória mais discreta no universo dos quadrinhos. Natural de Enfield Town, no norte de Londres, pouco se sabe sobre sua infância e adolescência. No entanto, como muitos dos autores que viriam a se destacar no mundo dos quadrinhos, Lloyd teve contato precoce com narrativas sobre heróis, em especial aquelas marcadas por uma estética *noir*. Essa influência - notadamente presente em sua obra mais conhecida, *V for Vendetta* - é reconhecida pelo próprio artista, como revela em entrevista:

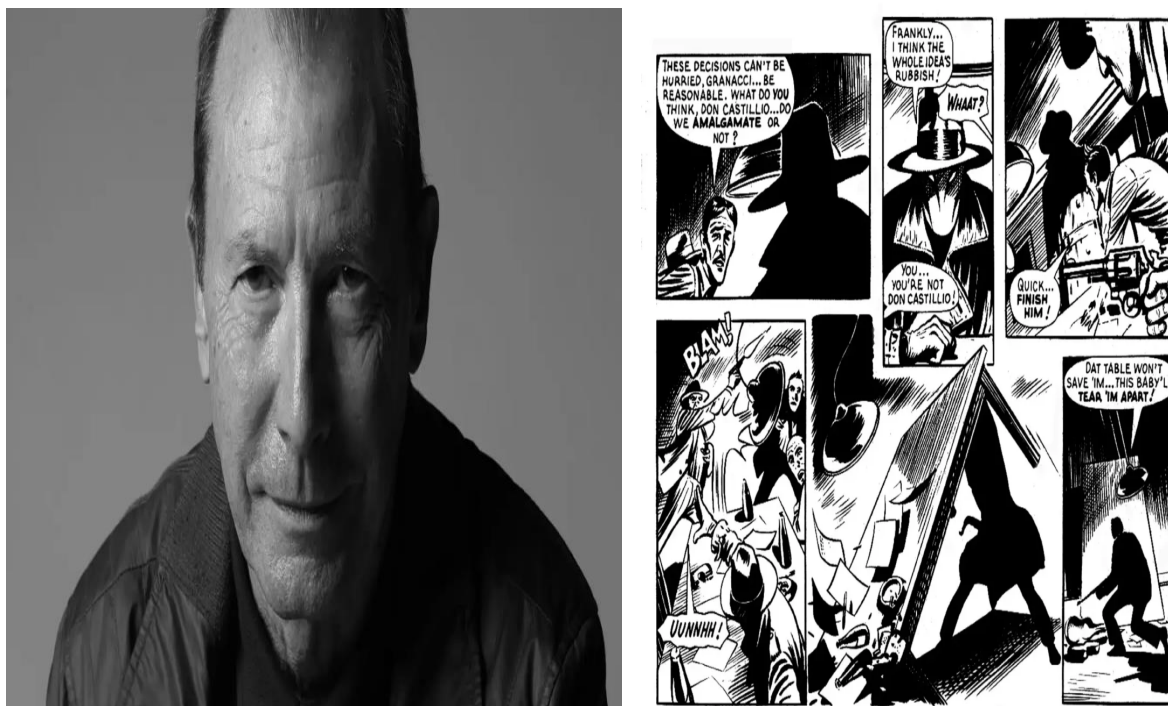
Sombras escuras, sim – por acaso, sempre fui atraído por isso, embora não tanto quanto por outros interesses. Drama e conflito no *noir* mais do que alta aventura, por algum motivo. Vigilantes, não tanto como tipos de combatentes do crime, mas heróis em geral, claro, como qualquer criança, eu gostava de faroestes, histórias de piratas. Eu costumava ir ao cinema local toda semana para assistir sessões duplas de todos os tipos de filmes de aventura e via muita TV. Mas o mais sombrio sempre foi melhor, é verdade (Lloyd, 2024)³⁸.

³⁸ Trecho original: *Dark shadows, yes – happens to be what I was always attracted to, though not to the extent of other interests. Drama and conflict in noir more than high adventure for some reason. Vigilantes, not so much as types of crime fighters, but heroes in general, of course, like any kid I liked westerns, pirate stories. I used to go see double bills of all kinds of adventure movies at the local cinema every week and lots of tv. Darker was always*

Ao iniciar sua carreira profissional nos quadrinhos, em meados da década de 1970, David Lloyd foi contratado por editoras como a *Halls of Horror*, uma revista britânica de quadrinhos com foco em adaptações de filmes de terror e obras originais. Além disso, foi também recrutado pela *Marvel UK*, divisão britânica da *Marvel Comics*. Foi nesse contexto que Lloyd teve a oportunidade de trabalhar nas histórias de *Night Raven*, um dos poucos personagens originais da *Marvel UK*, cuja narrativa é fortemente inspirada no mistério e na estética *pulp*. O termo *pulp* não se refere a um gênero específico, mas a um tipo de publicação popular que se consolidou nos Estados Unidos no início do século XX, caracterizado por revistas de ficção impressas em papel de baixa qualidade (*pulp paper*), conhecidas como *pulp magazines*. Essas publicações abrangiam diversos gêneros - como crime, horror, aventura e ficção científica - e eram marcadas por tramas sensacionalistas e linguagem acessível. Tais características ajudam a justificar a ambientação das histórias de *Night Raven* na Nova York da década de 1930, cenário frequente em narrativas *noir* e de vigilantes urbanos.

O personagem foi criado em 1979 por Dez Skinn, que mais tarde se tornaria fundador e editor da revista *Warrior*, publicação na qual Alan Moore e David Lloyd dariam início ao projeto *V for Vendetta*, e por Richard Burton. Quando Lloyd assumiu a arte da série, os roteiros passaram a ser escritos por Steve Parkhouse. Como é comum em narrativas seriadas de longa duração, diferentes autores contribuíram com os roteiros do personagem ao longo do tempo. De acordo com Felipe Krüger, em determinado momento, o próprio Alan Moore também assumiu a função de roteirista de *Night Raven* (Krüger, 2017, p. 43). O personagem, aliás, apresenta semelhanças com V, protagonista de *V for Vendetta*, especialmente no que diz respeito à construção visual sombria, à temática da justiça e ao estilo narrativo influenciado pelo *noir*.

Imagem 11 e 12 – À esquerda, David Lloyd recentemente; à direita, um trecho de *Night Raven*, por Steve Parkhouse e David Lloyd



Fonte: Musorrafiti, 2024³⁹.

Lloyd destaca que suas principais inspirações para a carreira foram Steve Ditko, Alex Toth e Jack Kirby. Ditko, com seu trabalho no desenvolvimento do *Homem-Aranha*, não apenas definiu a estética do herói, mas também estabeleceu um padrão visual que influenciaria a criação de heróis urbanos em todo o universo dos quadrinhos. Toth, por sua vez, ficou conhecido por sua habilidade em reduzir formas e detalhes, criando uma linguagem visual de extrema clareza, que teve grande impacto na animação, especialmente em séries como *Space Ghost* e *The Herculoids*. Já Jack Kirby é considerado uma das figuras mais revolucionárias da indústria, sendo o responsável por conceber personagens essenciais como o *Quarteto Fantástico* e o *Capitão Marvel*, e por um estilo visual grandioso e dinâmico que marcou toda uma era, inspirando artistas por várias gerações. Além disso, Lloyd teve a oportunidade de colaborar em algumas edições de *Hellblazer* no início dos anos 1990, período em que entrou em contato com autores britânicos como Grant Morrison, Jamie Delano e Garth Ennis (Krüger, 2017; Musorrafiti, 2024).

³⁹ Ambas as imagens foram retiradas do site *retrofuturista*, em uma entrevista de David Lloyd concedida a redatora Dominique Musorrafiti. Disponível em: <<https://retrofuturista.com/comic-visionary-david-lloyd-talks-about-his-art-career/>>. Acesso em: 19 maio 2025.

Embora *V for Vendetta* seja o resultado mais marcante da colaboração entre os dois autores, esse projeto não surgiu de forma repentina. Antes disso, os quadrinhos britânicos vinham passando por um processo de transformação, impulsionado por um cenário cultural e político em constante mudança. No período pós-guerra, em especial, a indústria começou a se reinventar, tanto em formato quanto em conteúdo, até se tornar capaz de abordar questões de maior complexidade social e política. Foi esse movimento gradual de renovação que abriu espaço para obras com um tom mais crítico e engajado, como *Judge Dredd*, *V for Vendetta*, entre outras obras. Para contextualizar o impacto dos quadrinhos britânicos nas décadas de 1950 e 1960, é importante observar como a indústria se moldou às transformações sociais e culturais desse período. Em uma época em que o entretenimento infantil era limitado, com a televisão ainda sendo uma novidade e a ausência de outras formas de lazer, como videogames, os quadrinhos consolidaram-se como a principal forma de diversão para o público jovem.

Nesse contexto, a DC Thomson (DCT), uma empresa de mídia do Reino Unido, destacou-se como uma das maiores e mais influentes editoras de quadrinhos da época, lançando uma série de publicações que cativaram uma vasta audiência juvenil, impulsionada principalmente pelo fenômeno do "*baby boom*". Ao longo de décadas, a DCT também foi responsável por lançar e consolidar artistas inovadores, como David Law, Leo Baxendale e Ken Reid. Seus trabalhos não apenas davam continuidade à tradição editorial da empresa, mas também contribuíam para a renovação dos quadrinhos de humor britânicos, conferindo-lhes uma sensibilidade mais irreverente, anárquica e sintonizada com o espírito contestador da época.

Na década de 1950, os quadrinhos dominaram o entretenimento infantil. Para os quadrinhos britânicos, e para a DC Thomson (DCT) em particular, os anos pós-guerra foram uma época de grandes recompensas financeiras, com o "*baby boom*" garantindo um enorme público jovem para os quadrinhos. Não havia videogames ou centros de lazer, e a televisão ainda era uma novidade. Para a DCT, também foi o começo de uma nova era, com artistas como David (Davey) Law, Leo Baxendale e Ken Reid, que continuaram a longa tradição da DCT de atrair os melhores artistas. No entanto, Baxendale e Reid trouxeram uma qualidade adicional: a sua rebeldia, elevando o tom já barulhento dos quadrinhos da DCT para um outro nível. Talvez o mais famoso dos "desordeiros" da DCT, Dennis the Menace, apareceu em 1951 e foi criado por David Law, um mestre cartunista cuja especialidade era o caos composicional ordenado. *Beryl the Peril* foi criada por Law em 1953 como uma versão feminina de Dennis e apareceu na recém-criada *Topper*. O sucesso de Dennis levou à criação de *The Bash Street Kids*, *Minnie the Minx* e *Little Plum and the Three Bears* por Leo Baxendale, nascido em Lancashire. Sua energia criativa era incontrolável e, como seus personagens, ele era visto como um eterno causador de problemas. Embora ele talvez não fosse um encaixe confortável na empresa, sua influência foi enorme, talvez definindo os

quadrinhos de humor britânicos para uma geração inteira. Eventualmente, ele deixou a DCT para trabalhar na Odhams, onde criou *Wham*, antes de seguir para a IPC. Também havia Ken Reid, que criou *Jonah*, o marinheiro extremamente azarado, e *Roger the Dodger*, mais um herói antiautoritário do recreio. Law, Baxendale e Reid trouxeram uma sensibilidade maluca que sustentou a popularidade da DCT durante as décadas de 1950 e 1960, mas essa foi uma das grandes ironias da DCT – a cultura conservadora da empresa estava cada vez mais em desacordo com seus personagens anárquicos e com as grandes personalidades que os criaram. A popularidade dos quadrinhos da DCT nas décadas de 1950 e 1960 inspirou muitos imitadores, como *Buster*, *Whizzer and Chips*, mas nas décadas seguintes os quadrinhos britânicos lutariam para manter a vitalidade que tinham nas décadas de 1950 e 1960 (Murray, 2017, p. 46-47)⁴⁰.

Na tentativa de manter a popularidade dos quadrinhos nos anos posteriores, a indústria britânica recorreu a um tema em ascensão: a corrida científico-tecnológica da Guerra Fria. Influenciados pelos avanços científicos e pelas descobertas desse período, os quadrinhos passaram a incorporar a ficção científica como temática central, refletindo o clima de inovação e a competição tecnológica entre as grandes potências mundiais. Em 1950, o artista britânico Frank Hampson criou *Dan Dare* para a revista *Eagle*. O personagem era um piloto e herói espacial que enfrentava inimigos como os Mekons, uma raça alienígena que ameaçava a Terra. Suas aventuras seguiam o modelo de resistência contra tiranos e ditadores com ambições de conquistar o sistema solar. Entre os principais arcos narrativos da série estão *Voyage to Venus*, *Marooned on Mercury* e *Operation Saturn*.

Outro exemplo representativo desse contexto é *Rick Random*, criado por Edward Holmes para a revista *Super Detective Library*, publicada pela britânica Amalgamated Press.

⁴⁰ Trecho original: *In the 1950s, comics dominated children's entertainment. For British comics, and DCT in particular, the post-war years were a time of great financial rewards, with the baby boom ensuring a huge young audience for comics. There were no computer games or leisure centres, and television was still a novelty. For DCT, it was also the start of a new era, with artists such as David (Davey) Law, Leo Baxendale and Ken Reid, who continued the long tradition of DCT attracting the best artists. However, Baxendale and Reid brought another quality, their rebelliousness, taking the already raucous tone of DCT comics to another league. Perhaps the most famous of DCT's troublemakers, Dennis the Menace, arrived in 1951, and was created by David Law, a master cartoonist whose speciality was ordered compositional chaos. Beryl the Peril was created by Law in 1953 as a female version of Dennis, and appeared in the newly created Topper. The success of Dennis prompted the creation of The Bash Street Kids, Minnie the Minx, and Little Plum and the Three Bears by Lancashire-born Leo Baxendale. His creative energy was uncontrollable, and like his characters, he was seen as a chronic troublemaker. While he may not have been a comfortable fit with the company, his influence was huge, perhaps defining British humour comics for an entire generation. He eventually quit DCT to work for Odhams, where he created Wham!, before leaving for IPC. Then there was Ken Reid, who created Jonah, the terminally unlucky sailor, and Roger the Dodger, yet another anti-authoritarian hero of the playground. Law, Baxendale and Reid brought a madcap sensibility that sustained DCT's popularity through the 1950s and 1960s, but this was one of the great ironies of DCT – the conservative culture of the company was increasingly at odds with their anarchistic characters, and the big personalities who created them. The popularity of DCT's comics in the 1950s and 1960s inspired a great many imitators, such as Buster, Whizzer and Chips, but in later decades British comics would struggle to hold on to the vitality they had in the 1950s and 1960s.*

Entre 1953 e 1959, o personagem estrelou diversas histórias ambientadas em um futuro interplanetário, combinando elementos de ficção científica e narrativa policial. Atuando como o principal investigador do Bureau Interplanetário de Investigações, Rick Random exercia o papel de um detetive futurista, ao mesmo tempo em que protagonizava ações típicas de um herói de aventura.

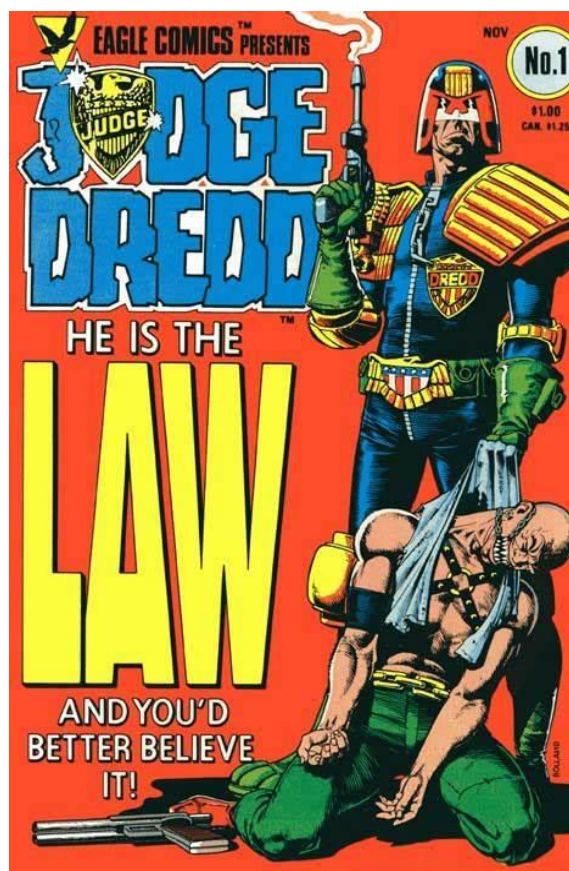
Dessa forma, os quadrinhos britânicos, assim como outras expressões culturais do período, foram profundamente influenciados pelas tensões políticas e tecnológicas da Guerra Fria, especialmente com a crescente popularidade de temas espaciais e de espionagem (Sabin, 2001; Chapman, 2000). Esse movimento contribuiu para a expansão e a manutenção de certa estabilidade tanto no mercado comercial quanto no alternativo por um tempo. No entanto, com a intensificação da produção de histórias voltadas a esse gênero, os “sinais de esgotamento” (Miguel, 2018, p. 32) tornaram-se cada vez mais evidentes, o que colaborou para o declínio da popularidade dos quadrinhos britânicos nas décadas seguintes.

A virada da década de 1970 para 1980 marcou uma transformação importante nos quadrinhos britânicos de ficção científica. Com mais espaço para liberdade criativa, artistas e roteiristas começaram a explorar temas mais diversos e abordagens menos convencionais. Um exemplo marcante dessa virada foi o surgimento da revista *2000 AD*, lançada em 1977, o mesmo ano em que estrearam tanto o filme *Star Wars* quanto os primeiros quadrinhos baseados na franquia. Enquanto os quadrinhos de *Star Wars* seguiam o espírito épico e aventureiro da saga cinematográfica, focando em heróis, batalhas espaciais e uma narrativa clássica de bem contra o mal, *2000 AD* escolheu um caminho mais sombrio. As histórias da revista britânica eram marcadas pela “dureza e o cinismo” (Murray, 2017, p. 49), e frequentemente mergulhavam em futuros distópicos em que a crítica social e a desconfiança em relação às instituições ocupavam o centro da narrativa.

Pesava a influência de Pat Mills, naquela altura, um jovem autor britânico de quadrinhos que possuía histórias que exploravam temáticas direcionadas ao público jovem-adulto. A revista *2000 AD* foi formulada de acordo com a visão ousada de Mills, apresentando histórias que utilizavam a ficção científica juntamente com outras temáticas adultas. Um bom exemplo dessa abordagem pode ser encontrado no personagem mais antigo e de maior sucesso da revista, o *Judge Dredd* (em tradução livre, o Juiz Dredd). O personagem teve a sua primeira revista lançada em 1977, sendo desenhado por Carlos Ezquerra e tendo a sua revista roteirizada por John Wagner, além do próprio Pat Mills ficando responsável pela edição da história. Em 1983, a editora *Eagle Comics* se tornou responsável pela reimpressão das histórias do personagem britânico para a América do Norte, embora a sede da editora fosse em Londres, Inglaterra.

A revista *Judge Dredd* #1 foi reimpressa em 1983, com roteiro de John Wagner e arte de Brian Bolland, um quadrinista britânico que, na época, estava em alta, especialmente no mercado americano, por seus trabalhos na *DC Comics*. Como se pode ver na imagem 13, o personagem aparece segurando alguém que ele considera fora da lei. O título de capa de *Judge Dredd* #1 era bastante sugestivo quanto ao tom das histórias do personagem, trazendo as mesmas palavras que anunciaram sua primeira aparição em 1977: “*He is the law and you'd better believe it!*” (em tradução livre, “Ele é a lei e é melhor você acreditar nisso!”)

Imagem 13 – Capa de *Judge Dredd* #1, 1983



Fonte: (Wagner; Bolland, 1983).

As histórias de *Judge Dredd* apresentavam uma evidente sátira e crítica ao sistema político inglês e americano, indo além da simples narrativa de ação ao discutir temas como autoridade e justiça. O personagem era uma espécie de “juiz” que investigava, julgava e executava a punição de todos aqueles que considerava fora da lei. As histórias do personagem se passavam em uma cidade fictícia chamada *Mega-City One*, que possuía traços futuristas e distópicos, sugerindo também o tom crítico das histórias. Com essa proposta editorial, a revista *2000 AD* passou a atrair a atenção de roteiristas interessados em explorar narrativas no mesmo

estilo de *Judge Dredd*. Entre esses nomes estava Alan Moore, que identificou na linha editorial da revista, e especialmente na construção crítica do personagem, um espaço propício para desenvolver suas próprias ideias.

Moore reconheceu o tom excêntrico e satírico com o qual a publicação abordava questões de poder e autoridade, particularmente no contexto do avanço do Partido Conservador no cenário político britânico durante aquele período, em um contexto que culminaria na eleição da futura primeira-ministra Margaret Thatcher, em 1979. Outro aspecto relevante observado por Moore em *Judge Dredd* foi a liberdade criativa que o roteirista John Wagner possuía para conduzir a narrativa apresentada pelo personagem, algo bastante apreciado por ele, por compreender que o tipo de abordagem utilizada por Wagner poderia ser um caminho para escrever histórias sobre as mesmas temáticas. Alan Moore, então, enviou um esboço de roteiro para *Judge Dredd* a Steve Moore que, na época, auxiliava nos roteiros do personagem na revista *2000 AD* e era seu amigo de longa data, que havia conhecido no universo dos quadrinhos. Steve Moore logo percebeu várias falhas no roteiro e deu-lhe sugestões valiosas que, de acordo com o próprio Moore, o ajudou a reformular o roteiro inicial e no seu desenvolvimento como escritor. Assim, em suas palavras:

Isso me deu uma sensação muito forte de que poderia haver um lugar para mim nos quadrinhos comerciais. Se John e Pat pudessem escrever o tipo de história que eles estavam escrevendo, eu poderia encontrar uma maneira de escrever histórias que eu gostasse no contexto dos quadrinhos comerciais [...] eu fui embora e escrevi um roteiro de *Judge Dredd* e dei para Steve. Steve passou por ele brutalmente com uma caneta vermelha e me disse tudo que eu precisava saber. Esse conselho incluía como melhorar descrições ambíguas de painéis, apontando onde havia muitos painéis ou palavras e identificando legendas descritivas desnecessárias. Moore reescreveu o roteiro e o enviou para *2000 AD*. Em resposta, ele recebeu uma carta extremamente encorajadora do editor Alan Grant que explicou que, embora fosse improvável remover um profissional estabelecido como John Wagner como o roteirista do personagem principal da *2000 AD* e substituí-lo ainda por um novato, o roteiro de Moore mostrou-se promissor. Grant sugeriu que Moore enviasse algumas sinopses para histórias curtas, independentes e com final surpreendente, que era o método usual que *2000 AD* usava para testar a habilidade de um novo escritor (Millidge, 2011, p. 56-58)⁴¹.

⁴¹ Trecho original: *That gave me a very strong sense that there might be a place for me in mainstream comics. If John and Pat could get away with writing the sort of stories that they were doing, I might be able to find a way that I could write stories that I enjoyed in the context of mainstream comics [...] I went away and wrote a Judge Dredd script and gave it to Steve. Steve went through it brutally with a red pen and told me everything I needed to know. That advice included how to improve ambiguous panel descriptions, pointing out where there were too many panels or words, and identifying unnecessary descriptive captions. Moore rewrote the script and sent it in to 2000 AD. In reply, he received a hugely encouraging letter from editor Alan Grant who explained that while they were unlikely to remove an established professional like John Wagner from 2000 AD's flagship character and replace him with a neophyte, Moore's script did show promise. Grant suggested that Moore submit some*

Embora não tenha conseguido, em um primeiro momento, o trabalho como roteirista principal do personagem que havia chamado sua atenção, o roteiro reformulado de Alan Moore foi apreciado por Alan Grant, editor da *2000 AD*. Grant incentivou Moore a continuar aprimorando suas habilidades como escritor, algo que ele passou a fazer com disciplina e regularidade. Para a revista, Moore criou histórias marcantes como *D.R. & Quinch* (1983), *Halo Jones* (1984–1986) e *The Ballad of Halo Jones* (1986), demonstrando cada vez mais domínio criativo e versatilidade (Millidge, 2011; Khoury, 2008). Como era comum entre quadrinistas britânicos da época, ele também trabalhou simultaneamente em outros projetos, movido por questões financeiras e pelo desejo de experimentar novas temáticas. Foi nesse contexto que se consolidou uma parceria definitiva entre Alan Moore e o desenhista David Lloyd, com os dois colaborando na revista *Warrior* na criação de *V for Vendetta*.

2.2 *V for Vendetta* na revista *Warrior*: ideias iniciais

Em 1982, Alan Moore e David Lloyd começaram sua colaboração na revista *Warrior*, uma publicação britânica editada por Dez Skinn, ex-editor da Marvel UK, que se tornaria uma rival direta da popular *2000 AD*. Foi na *Warrior* que Moore e Lloyd desenvolveram *V for Vendetta*, enquanto Moore também escrevia outras histórias de destaque, como *Marvelman*. Além de ser o ilustrador de todas as edições de *V for Vendetta*, Lloyd também contribuiu com as artes de capa, que geralmente destacavam as histórias principais de cada edição. Para Chris Murray, a revista *Warrior* representou um marco na história dos quadrinhos britânicos, apesar de sua curta duração no mercado. Embora tenha sido publicada de 1982 a 1985, *Warrior* teve um impacto significativo devido à liberdade criativa que ofereceu aos seus escritores, algo raro na indústria de quadrinhos da época, essa abordagem permitiu que criadores como Alan Moore explorassem novas formas de narrativa e desconstruíssem o conceito tradicional de super-herói. Murray argumenta que:

Sem dúvida, a melhor rival de *2000 AD* foi a revista *Warrior*, tendo sido de curta duração, mas extremamente influente, foi publicada de 1982 a 1985 e apresentou a reformulação de *Marvelman* por Alan Moore, com arte de Garry Leach e Alan Davis, e *V de Vingança*, com arte de David Lloyd. Essas eram histórias obscuras e altamente políticas que destacavam a desolação da Grã-Bretanha sob o governo da primeira-ministra Thatcher. *Warrior* estava sob a

synopses for short, self-contained, twist-ending-style stories, which was the usual method that 2000 AD used to test a new writer's ability.

editoria do editor Dez Skinn, ex-Marvel UK, que dava aos criadores muito mais liberdade do que outros quadrinhos britânicos da época. *Marvelman* permitiu que Moore liberasse sua visão desconstrutiva do super-herói (Murray, 2017, p. 49)⁴².

A proposta apresentada pela revista coordenada por Dez Skinn, embora não fosse tão vantajosa financeiramente, oferecia aos escritores liberdade criativa, o que era visto como uma oportunidade para que tivessem autonomia sobre os títulos dos quais eram responsáveis, lançados a cada edição mensal da revista. Skinn também buscou firmar um acordo para conceder aos escritores uma parte dos direitos autorais sobre as histórias e os novos personagens apresentados na publicação. Além disso, passou a atuar como uma espécie de "agente", assumindo a responsabilidade pela divulgação das histórias fora do Reino Unido, com o objetivo de atrair o interesse de editoras estrangeiras pelas publicações da revista⁴³.

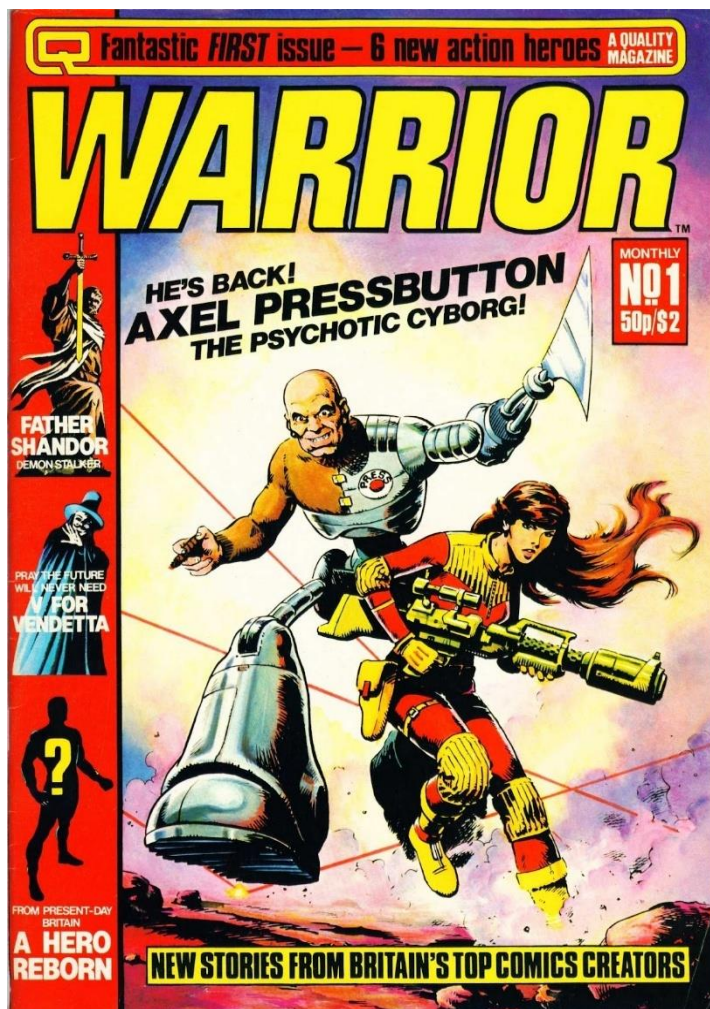
Embora a política editorial proposta por Skinn pudesse parecer promissora, a *Warrior* foi cancelada na sua vigésima sexta edição no ano de 1985. Esse cancelamento pode ser atribuído a diversos fatores, incluindo disputas judiciais sobre os direitos dos personagens, como no caso de *Marvelman*, que se tornou um exemplo emblemático. As disputas geraram desentendimentos diretos entre Moore e Skinn (Khoury, 2008). Além disso, houve atrasos na entrega de alguns títulos, uma vez que os escritores, ao possuírem parte dos direitos autorais das histórias, não podiam ser substituídos por novos escritores. Dessa forma, uma história poderia ser cortada completamente da edição caso o prazo estipulado não fosse cumprido. Inevitavelmente, *V for Vendetta* também acabou sendo interrompida, tornando-se uma série limitada, embora tenha sido bem recebida pelos leitores e tenha alcançado sucesso.

Em *V for Vendetta*, a história se inicia na revista *Warrior* #1, em 1982. Na capa dessa edição, que exibia alguns dos principais personagens das histórias publicadas na revista, o leitor podia vislumbrar pela primeira vez o enigmático personagem V, o protagonista da obra. Na imagem, observa-se que *V for Vendetta* (localizada no canto esquerdo) era uma das várias histórias que compunham essa edição inaugural, o que reforça o peso que a obra teria nas edições seguintes da revista.

⁴² Trecho original: *Undoubtedly the best rival to 2000 AD was Warrior, a short-lived but hugely influential comic running from 1982 to 1985 and featuring Alan Moore's revamp of Marvelman, with art by Garry Leach and Alan Davis, and V for Vendetta, with art by David Lloyd. These were dark, highly political stories that highlighted the bleakness of Britain under the rule of Prime Minister Thatcher. Warrior was under the editorship of publisher Dez Skinn, formerly of Marvel UK, who afforded creators much more freedom than other British comics of the time. Marvelman allowed Moore to unleash his deconstructive take on the superhero.*

⁴³ Alan Moore revelou esses detalhes ao lembrar o período em que trabalhou na *Warrior*, demonstrando que a liberdade criativa oferecida pela revista foi um fator crucial e levado em conta ao analisar a proposta de Skinn para se juntar à *Warrior* (Millidge, 2011, p. 74).

Imagem 14 – Capa da primeira edição da revista *Warrior* #1, onde é possível ver a primeira aparição do mascarado V



Fonte: (Skinn *et al.*, 1982)⁴⁴.

Na edição inaugural da revista *Warrior* #1, *V for Vendetta* foi apresentada com apenas seis páginas. À medida que a história se destacava entre as demais, o número de páginas foi progressivamente ampliado, o objetivo inicial de Alan Moore e David Lloyd era desenvolver um personagem envolto em mistério, inspirando-se visualmente em quadrinhos populares das décadas de 1930 e 1940, especialmente os *pulps*, que se destacaram durante esse período. No entanto, ao invés de se limitar a um contexto histórico do passado, os autores optaram por adaptar o personagem e a história para um futuro distópico, ambientado em uma Inglaterra que se tornara fascista.

⁴⁴ Disponível em: <<https://readcomic.me/comic/warrior/issue-1/all>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

Com a ambientação definida, ainda faltava desenvolver o design final do protagonista da história, que viria a ser o personagem V. Alguns contratempos foram enfrentados durante o processo criativo: David Lloyd elaborava esboços que, com frequência, eram rejeitados por Alan Moore. Apesar de divergirem em certos aspectos visuais, ambos compartilhavam a intenção de se distanciar do modelo tradicional de super-heróis. Os primeiros rascunhos do personagem, contudo, aproximavam-no excessivamente da figura de um vigilante ou policial, o que contrariava a proposta estética e ideológica concebida pelos autores.

Imagem 15 – Esboços iniciais de V, feitos por David Lloyd



Fonte: (Moore; Lloyd, 2012, p. 275)

Como os esboços iniciais ainda estavam distantes do formato final que seria apresentado na revista *Warrior* #1, tornou-se necessário alcançar um consenso criativo. Para isso, David Lloyd e Alan Moore recorreram a referências históricas da Inglaterra. A proposta era incorporar ao personagem e, por extensão, à trama de *V for Vendetta*, traços de figuras ou eventos históricos que pudessem oferecer uma base simbólica sólida. Esse processo culminou na escolha da Conspiração da Pólvora, ocorrida no século XVII, com associação de um dos

conspiradores: o ativista católico Guy Fawkes⁴⁵. O evento e a figura do ativista católico forneceram os elementos simbólicos e dramáticos que faltavam para consolidar o ponto de partida da narrativa.

Imagem 16 – Retrato de Guy Fawkes, um dos conspiradores do *Gunpowder Plot* de 1605



Fonte: (Moore; Lloyd, 2012. p. 301)

Ao ser questionado sobre a razão da escolha de Guy Fawkes como base para o protagonista, David Lloyd destacou:

Ele foi um companheiro revolucionário da história, e a ideia de fazer com que nosso personagem adotasse sua persona, seu traje e, acidentalmente, sua missão fracassada, proporcionou-nos a teatralidade de que precisávamos, justamente quando esse era o único elemento em falta no desenvolvimento do projeto [...] Ele foi um revolucionário, como muitos outros ao redor do mundo, com a diferença de que seu objetivo, e o de seus companheiros de conspiração,

⁴⁵ Guy Fawkes (1570–1606) foi um soldado e conspirador católico inglês, mais conhecido por seu papel central na Conspiração da Pólvora (*Gunpowder Plot*) de 1605. O plano, idealizado por um grupo de católicos descontentes com a perseguição religiosa sob o rei Jaime I (protestante), era explodir a Câmara dos Lordes durante a abertura do Parlamento em 5 de novembro de 1605, assassinando o rei, membros da família real e grande parte dos parlamentares. Guy Fawkes seria o responsável por guardar e acender os barris de pólvora escondidos sob o edifício. A conspiração foi descoberta na véspera, Fawkes foi preso, torturado e executado em 31 de janeiro de 1606. Fonte: Dicionário de Oxford. Disponível em: <<http://www.oxforddnb.com/view/article/9230>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

era unicamente provocar o caos, a partir do qual uma nova ordem pudesse emergir, em vez de transformar toda a estrutura do governo. (Lloyd, 2011)⁴⁶.

Inspirado em Guy Fawkes visualmente e, em certo sentido também em seus fins e meios pelo protagonista da trama, *V for Vendetta* concentra-se, em um primeiro momento, em conectar os personagens e apresentar seu enigmático protagonista. Diante desse cenário, a história publicada na edição inicial da revista *Warrior* concentra-se em apresentar o personagem V, que se posiciona em oposição direta ao governo fascista da Inglaterra, chamado *Norsefire*. Ele surge ao salvar uma garota chamada Evey Hammond de uma tentativa de violência sexual por parte dos *Fingermen* (em tradução livre, “homens-dedo”), uma espécie de polícia secreta do regime fascista, após ela violar o horário do toque de recolher em Londres. V luta e derrota os agentes e, após o confronto, permanece com Evey aguardando o momento em que se iniciará a explosão das Casas do Parlamento, um ato arquitetado por ele próprio. O passado de V é amplamente desconhecido, sendo explorado de pouco em pouco à medida que cada nova edição da revista *Warrior* revela os passos seguintes da trama de *V for Vendetta*.

⁴⁶ Trecho original: *He was a fellow revolutionary from history, and the idea of having our character adopt the persona, costume, and, by accident, his failed mission, gave us the theatricality we needed, when that was the one missing element in its development [...] He was a revolutionary, like many revolutionaries elsewhere, except that his aim, and that of his fellow plotters, was the only to create chaos from which a better order might arise, rather than to change the whole structure of government.* O trecho foi retirado de uma entrevista ao site *ComicsAlliance*, concedida a Aaron Colter. Disponível em: <<https://comicsalliance.com/v-for-vendetta-anonymous-david-lloyd/>>. Acesso em: 20 mai. 2025.

Imagem 17 – V fazendo referência ao *Gunpowder Plot* em conversa com Evey, enquanto ao fundo casas do Parlamento inglês explodem



Fonte: (Moore; Lloyd, 1982, p. 37)⁴⁷.

No decorrer das histórias seguintes, Moore e Lloyd se encarregariam de aprofundar as motivações dos personagens, introduzir figuras que antagonizassem com os ideais de V e fortalecer o vínculo entre ele e Evey, contribuindo para o desenvolvimento de ambos. No entanto, esse desenvolvimento não seguia a lógica de uma antagonização maniqueísta tradicional, comum em obras de quadrinhos centradas na dicotomia entre heróis e vilões, bem e mal. Moore e Lloyd pareciam conceber *V for Vendetta* como um experimento temático voltado a discussões políticas que, à época, ganhavam destaque na Inglaterra.

A ambiguidade que Alan Moore acrescentava aos seus trabalhos aparece novamente nessa história, sendo complementada pelo traço expressivo e, ao mesmo tempo, sombrio que David Lloyd procurava retratar em *V for Vendetta*. A ausência de uma formatação de impressão colorida na *Warrior* também ajudou no tom de *V for Vendetta*, pois pode explorar mais nuances de sombreamento e contrastes sem a interferência de cor. Lloyd estabeleceu um padrão detalhado e realístico que permeia toda a narrativa. Moore, por sua vez, se utilizou dessas condições apresentadas pela formatação da revista e pelo padrão de arte do seu colega de escrita para determinar o tipo de abordagem que considerava ideal, escolher quais elementos seriam

⁴⁷ Disponível em: <<https://readcomic.me/comic/warrior/issue-1/all>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

inseridos na história e para a representação dos seus personagens, acrescentando diversos conceitos que aprofundavam o interesse do público leitor.

Nas palavras do próprio Alan Moore:

Eu percebi que poderíamos levantar algumas questões morais ambíguas bem interessantes, porque, embora a arte fosse muito preta e branca, sem tons de cinza, pensei que uma das coisas mais interessantes sobre a tira em si era que moralmente não havia nada além de cinza. Estávamos pedindo ao leitor para considerar algumas questões interessantes. É certo que esse personagem mate pessoas indiscriminadamente só porque ele é o herói? E isso é algo que os leitores, no final das contas, têm que decidir. E começamos a perceber que a tira estava revelando todas essas possibilidades para coisas que não estavam lá na concepção inicial, mas que poderíamos então explorar e explorar. Começamos a perceber que poderia incluir muitos e muitos elementos diferentes. Todos os que você mencionou: poderia ser uma história de amor, poderia ser um drama político, poderia ser, até certo ponto, um conto metafísico. Poderia ser todas essas coisas e ainda ser um tipo de aventura *pulp*, um tipo de história de super-herói, um tipo de história de ficção científica. E eu acho que estávamos apenas interessados em deixá-la crescer e ver no que se transformaria sem tentar prendê-la em nenhuma categoria preconcebida. E, como tal, acho que ela se tornou algo que surpreendeu e encantou a nós dois (Khoury, 2008, p. 75)⁴⁸.

Sobre o processo de desenvolvimento da narrativa da obra, em um artigo intitulado *Behind the Painted Smile*, que foi escrito por Moore para a revista *Warrior* #17 em 1984⁴⁹, o autor revelou mais detalhes sobre o desenvolvimento da história. O roteiro inicial foi concebido para ser uma história de aventura/distópica, um gênero que havia ficado em evidência em outras obras artísticas, como *1984* do inglês George Orwell e *Fahrenheit 451* do norte-americano Ray Bradbury, em que ambos os livros se tornaram clássicos da literatura mundial. Além disso, essa

⁴⁸ Trecho original: *I realized that we could bring up some quite interesting ambiguous moral issues, because, although the artwork was very black-and-white, with no shades of gray, I thought that one of the most interesting things about the strip itself was that morally there was nothing but gray. We were asking the reader to consider some interesting questions. Is it all right for this character to kill people indiscriminately just because he is the hero? And that's something that the readers ultimately have to make up their own mind about. And we started to realize that the strip was turning out all of these possibilities for things that hadn't been there in the initial conception, but which we could then explore and exploit. We started to realize that it could include lots and lots of different elements. All the ones that you mentioned: it could be a love story, it could be a political drama, it could be, to some degree, a metaphysical tale. It could be all these things and still be a kind of pulp adventure, a kind of super-hero strip, a kind of science-fiction strip. And I think that we were just interested in letting it grow and seeing what it turned into without trying to trap it into any preconceived categories. And, as such, I think it grew into something that surprised and delighted both of us.*

⁴⁹ Este artigo foi adicionado à versão lançada em 2009 sob o título "*Absolute V for Vendetta*". Esta versão foi desenvolvida com o objetivo de oferecer uma versão compilada e de luxo, com uma arte remasterizada e repleta de recursos extras para fãs e colecionadores. Ela incluiu materiais adicionais, como esboços de arte e notas de Alan Moore e David Lloyd, além de uma formatação de alta qualidade, com capa dura e um maior comprimento. Além disso, o artigo está incluído na versão completa de *V for Vendetta*, que foi lançada e traduzida para o Brasil pela editora Panini com a sua segunda edição sendo lançada no ano de 2012.

temática ainda estava presente na memória do público apreciador de cinema, especialmente após o lançamento, em 1982, de *Blade Runner*, filme aclamado mundialmente por seu impacto cultural e dirigido pelo cineasta britânico Ridley Scott.

Além disso, é importante destacar que Moore havia presenciado a exploração dessa temática e de seus conceitos de forma bem-sucedida nos quadrinhos, ao acompanhar de perto o desenvolvimento das histórias do personagem *Judge Dredd* para a revista *2000 AD*. No entanto, embora tivesse definido os principais conceitos para a ambientação de *V for Vendetta*, o autor enfatiza que a obra ainda estava em construção, uma história sem um desfecho previamente estabelecido. Ainda assim, sinalizava possíveis mudanças que poderiam ocorrer, não em razão de sua relação profissional com David Lloyd, mas sim devido à imprevisibilidade daquele período, especialmente para obras em quadrinhos que buscavam romper com o convencional. De acordo com Moore:

Em teoria, ainda posso decidir se alguma coisa na arte de Dave deve ser mudada. Até hoje, no entanto, isso não aconteceu. Dave combina profissionalismo inclemente com envolvimento emocional que se equiparam aos meus. Posso garantir que, caso decida se afastar da série, não há mais a remota possibilidade de que eu volte a trabalhar nela com outra pessoa. V é fruto do encontro da minha personalidade deformada com a de David. É algo que nenhum de nós poderia fazer sozinho ou trabalhando com outro profissional. Embora muitos dos admirados da série não pensem assim, não existe “V de Alan Moore” ou “V de David Lloyd”. A série é um esforço conjunto com toda a acepção da palavra. Afinal, essa é a única maneira que funciona para trabalhar com os quadrinhos (Moore, 1984, p. 25)⁵⁰.

Com isso, *V for Vendetta* rapidamente se consolidou como um dos maiores sucessos da revista *Warrior*, estando presente em todas as suas edições até o cancelamento da publicação, exceto na edição *Warrior* #17, quando a história foi substituída pelo artigo de Alan Moore sobre o desenvolvimento da obra. Apesar da consistência na publicação, as ideias iniciais de Alan Moore e David Lloyd apontavam para um desfecho ainda incerto. De acordo com Márcio Rodrigues (2011, p. 182), o cancelamento das publicações ocorreu justamente quando Moore finalizava a escrita da segunda parte, das três que a história viria a ter. Além disso, como

⁵⁰ Trecho original: *I suppose that theoretically I can decide at this juncture if there's anything in Dave's artwork that needs changing. So far, however, there hasn't been. Dave combines a remorseless professionalism with a deep emotional involvement in the strip equal to my own, and if ever he should decide to leave the strip there is not the remotest possibility of my working with anyone else upon it. V is something that happend at the point where my warped personality meets David's warped personality, and it is something that neither of us could do either by ourselves or working with another artist or writer. Despite the way that some of the series admires choose to view it it isn't 'Alan Moore's V' or 'David Lloyd's V'. It's a joint effort in every sense of the word, because after trying the alternatives that is the only way that comics can ever work.* Disponível em: <<https://readcomic.me/comic/warrior/issue-17/all>>. Acesso 29 jul. 2024.

destacou o próprio Moore, ele só aceitaria retornar e finalizar *V for Vendetta* se David Lloyd permanecesse como seu parceiro na arte gráfica, o que aconteceu quando as publicações passaram a ser feitas pela editora norte-americana *DC Comics* a partir do ano de 1988.

2.3 Além de uma *Vendetta*: conflitos e cisões na Inglaterra Thatcherista

A década de 1980, na Inglaterra, marcou a ascensão e a consolidação do projeto político liderado pela primeira-ministra Margaret Thatcher, a partir de sua eleição em 1979. Embora esse cenário pareça, à primeira vista, o ponto de partida ideal para obras como *V for Vendetta* e outros quadrinhos de teor crítico, a conjuntura revela-se mais intrincada. Ao contrário do que se convencionou pensar, *V for Vendetta* não foi concebida, inicialmente, como uma resposta direta ao governo Thatcher. A associação entre a obra e o contexto político britânico da época se deu de forma gradual, à medida que os anos 1980 avançavam e revelavam um ambiente cada vez mais instável. David Lloyd, inclusive, rechaçou essa associação imediata:

Não, [a Graphic novel] foi inicialmente uma resposta à ascensão do apoio à Frente Nacional na Inglaterra. O período de 1977 a 1979 foi marcado por alto desemprego, e é justamente nesse contexto que os grupos anti-imigração ganham força — alinhados com o mesmo setor do Partido Conservador. Com o passar do tempo, à medida que Margaret Thatcher se radicalizava, ela acabou se tornando, é claro, um estímulo para o nosso trabalho (Lloyd, 2011)⁵¹.

De forma ampla, os problemas enfrentados pelo Reino Unido na década de 1980 foram, em grande parte, decorrentes de três grandes transformações de classe em escala global, iniciadas nas décadas de 1950 e 1960, mas que se manifestaram internamente em momentos distintos, com efeitos perceptíveis nos anos 1980. Segundo Eric Hobsbawm (1995), as duas primeiras transformações, relacionadas ao campo e à universidade, são complementares: a primeira refere-se ao processo de loteamento dos centros urbanos, decorrente do declínio do campesinato; ao mesmo tempo, observou-se o crescimento de ocupações que exigiam formação secundária e superior. Nesse contexto, as universidades e/ou instituições equivalentes passaram

⁵¹ Trecho original: *No, [the graphic novel] was initially a response to the rise of support for the National Front in England. 1977-'79 was a high-unemployment period, and that's when the anti-immigration bunch get stronger -- in line with the same crew in the Conservative Party. As time progressed, and Margaret Thatcher became more radical, she was a spur to our endeavour, of course.* O trecho foi retirado de uma entrevista ao site *ComicsAlliance*, concedida a Aaron Colter. Disponível em: <<https://comicsalliance.com/v-for-vendetta-anonymous-david-lloyd/>>. Acesso em: 23 mai. 2025.

a desempenhar um papel central como centros de formação para o serviço público e para profissões especializadas (Hobsbawm, 1995, p. 231-232).

A ocupação dos centros urbanos e o aumento da presença estudantil contribuíram para o surgimento das chamadas “novas massas”, compostas por jovens mais politizados e engajados em pautas sociais e políticas. Na Inglaterra, o processo de efervescência cultural associado à contracultura foi significativamente impulsionado pelo cenário musical, especialmente com o surgimento de bandas de rock como Pink Floyd, The Rolling Stones e, em particular, pela fase psicodélica dos Beatles, entre 1966 e 1967. Essas bandas se consolidaram como importantes expoentes culturais, contribuindo para a difusão de ideais contraculturais tanto no contexto britânico quanto em escala internacional (Perone, 2008). Contudo, esse engajamento cultural, social e político frequentemente se convertia em ressentimento em relação à autoridade. A universidade, por reunir indivíduos com experiências e valores comuns, funcionava como espaço de amplificação desse sentimento coletivo. Não surpreende, portanto, que, segundo Eric Hobsbawm (1995), a maioria dos participantes ativos desses movimentos estivesse inclinada à esquerda.

A terceira classe apontada por Eric Hobsbawm (1995) é a classe operária industrial que, surpreendentemente, foi afetada durante a década de 1980, entrando em visível declínio. Destacando o caso da Grã-Bretanha, o autor menciona a perda de cerca de 25% da indústria manufatureira entre 1980 e 1984, caracterizando um verdadeiro colapso do setor (Hobsbawm, 1995, p. 238). Esses fatores evidenciam a fragilidade estrutural do setor industrial britânico e a falência da expectativa marxista de uma proletarização progressiva da população. Diante disso, a crise trabalhista que levou ao descontentamento generalizado dos sindicatos é frequentemente apontada como um fator determinante entre os antecedentes da eleição da primeira-ministra Margaret Thatcher em 1979.

De acordo com Bernardo Magalhães Guerreiro Pinto (2009), esses problemas estavam evidentes ao longo da década de 1970. Mesmo com o retorno do Partido Trabalhista ao poder em 1974, sob a liderança de Harold Wilson, o governo enfrentou sérias dificuldades para controlar a inflação, que provocou estagnação econômica e aumento do desemprego. Como tentativa de resposta, foi firmado um pacto social com os sindicatos que previa medidas como o aumento dos impostos sobre grandes fortunas e a redução da carga tributária sobre os trabalhadores (Pinto, 2009, p. 13–14).

Apesar de uma melhora inicial, com a inflação caindo para 14% em 1976 e 9% no inverno de 1978/79, os sindicatos romperam o acordo nesse mesmo período, deflagrando uma série de greves em serviços públicos essenciais. Paralelamente, havia tensões internas no

Partido Trabalhista, que culminaram na substituição de Harold Wilson por James Callaghan no ano de 1976. A partir de 1978, a situação tornou-se insustentável, culminando no episódio conhecido como Inverno do Descontentamento, marcado por paralisações que afetaram a vida cotidiana dos britânicos, desde a calefação nas residências até o sepultamento de entes queridos (Pinto, 2009).

A crise evidenciou o poder dos sindicatos britânicos e expôs os limites da capacidade do governo trabalhista em mediar os conflitos sociais e econômicos do período. Paralelamente, esse cenário levou a população buscar alternativas políticas que promettessem mudanças concretas. Essa guinada resultou no fortalecimento gradual do Partido Conservador britânico que, segundo levantamentos estatísticos da *House of Commons Library* do Reino Unido, era, desde 1976, o partido com o maior número de representantes eleitos em governos locais, indicando um avanço contínuo da força política conservadora no país (Cracknell; Uberoi; Burton, 2023, p. 84)⁵².

Segundo Felipe Randünz Krüger (2017, p. 69), em sua obra *A construção histórica na Graphic Novel V for Vendetta: aspectos políticos, sociais e culturais na Inglaterra (1982–1988)*, é a partir da constatação do aumento da população urbana, do crescimento e engajamento de uma massa universitária e do declínio do setor industrial que se forma a atmosfera de base para obras que debatem e representam a realidade social e política do período, como *V for Vendetta*. O contexto político e econômico do Reino Unido em 1979 favoreceu a ascensão do Partido Conservador, que, ao conquistar maioria parlamentar, possibilitou a nomeação de Margaret Thatcher como primeira-ministra, esse cenário foi determinante para a aplicação de sua agenda neoliberal.

Segundo o geógrafo e teórico social David Harvey, o neoliberalismo pode ser compreendido como:

[...] em primeiro lugar uma teoria das práticas político-econômicas que propõe que o bem-estar humano pode ser melhor promovido liberando-se as liberdades e capacidades empreendedoras individuais no âmbito de uma estrutura institucional caracterizada por sólidos direitos a propriedade privada, livres mercados e livre comércio. O papel do Estado é criar e preservar uma estrutura institucional apropriada a essas práticas; o Estado tem de garantir, por exemplo, a qualidade e a integridade do dinheiro. Deve também

⁵² No site oficial do Parlamento do Reino Unido, encontram-se disponíveis dados estatísticos detalhados referentes às eleições locais ocorridas entre 1918 e 2023. Para maiores informações, consulte: CRACKNELL, Richard; UBEROI, Elise; BURTON, Matthew. *UK election statistics: 1918–2023, a long century of elections*. London: House of Commons Library, 2023. (Commons Library Research Briefing, CBP-7529). Disponível em: <<https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-7529/>>. Acesso em: 12 jun. 2024.

estabelecer as estruturas e funções militares, de defesa, da polícia e legais requeridas para garantir direitos de propriedade individuais e para assegurar, se necessário pela força, o funcionamento apropriado dos mercados. Além disso, se não existirem mercados (em áreas como a terra, a água, a instrução, o cuidado de saúde, a segurança social ou a poluição ambiental), estes de vem ser criados, se necessário pela ação do Estado. Mas o Estado não deve aventurar-se para além dessas tarefas (Harvey, 2011, p. 12).

Nesse sentido, as propostas de Margaret Thatcher visavam uma rigorosa transformação econômica no Reino Unido, pautada na redução do papel do Estado e na promoção do livre mercado. De acordo com Grégori Czizewski (2014), no artigo *V de Vingança e o Thatcherismo*, a primeira-ministra era uma defensora das teorias neoliberais, as quais passaram a exercer crescente influência após a crise do modelo keynesiano em 1973. Esse colapso provocou uma recessão no capitalismo global, marcada por elevadas taxas de inflação e baixos índices de crescimento econômico. Nesse cenário, Thatcher, alinhou-se com as ideias do economista austríaco-britânico Friedrich August von Hayek. Conforme exposto por Czizewski (2014, p. 8), Hayek e outros pensadores neoliberais argumentavam que a crise econômica mundial tinha como uma de suas causas o fortalecimento dos sindicatos trabalhistas, que pressionavam por aumentos salariais e por um aumento nos gastos sociais do Estado. Esse movimento, segundo esses teóricos, resultava na erosão da base de acumulação capitalista, o que, por sua vez, gerava crises econômicas sistêmicas.

Ao assumir o cargo de primeira-ministra em 1979, Margaret Thatcher estabeleceu como uma de suas principais diretrizes a redução da intervenção estatal em múltiplos setores da sociedade britânica, com especial ênfase na reestruturação da economia por meio de políticas de cunho neoliberal. Conforme observa Victor Luiz Costa:

Thatcher elaborou um plano focado e rigoroso, em favor da reestruturação econômica, visando a redução da intervenção estatal, incluindo planos de privatização, reduzindo inúmeros benefícios [sic] que eram obtidos através das políticas sociais e criou normativas que enfraqueceu [sic] o poder do Conselho dos Salários (grande representante do partido trabalhista), o que praticamente retirou a existência do salário mínimo [...] [O] governo que se instaurou então tinha base completa no neoliberalismo, e a maioria parlamentar permitia a inclusão de planos cada vez mais severos para a estruturação econômica que era pretendida, visando o total liberalismo. Visando a estabilidade financeira, diversas ações foram implantadas a fim de reduzir a inflação e aumentar de forma positiva a cotação da Libra Esterlina, o que resultou em contrapartida na quebra de vários bancos e empresas. Apesar das esperanças, a inflação durante os anos de 1979 e 1980 dobrou, vindo a retomar um patamar positivo apenas em 1981, e tal problema foi somado ao desemprego que aumentava cada vez mais, chegando a atingir o número de três milhões de desempregados, que agravou severamente as revoltas populares e greves sindicais (2011, p. 17-18)

O historiador Perry Anderson, em seu conhecido artigo *Balanço do neoliberalismo* (1995), destaca que o projeto neoliberal implementado por Margaret Thatcher no Reino Unido foi pioneiro e o mais fiel ao programa teórico neoliberal. Entre as principais medidas adotadas estavam a contração da emissão monetária, a elevação das taxas de juros, a redução drástica dos impostos sobre rendimentos elevados e a abolição dos controles sobre os fluxos financeiros. Essas ações resultaram em níveis massivos de desemprego. O governo enfrentou as greves por meio de uma nova legislação anti-sindical, além de realizar cortes significativos nos gastos sociais. Por fim, iniciou-se um amplo programa de privatizações, começando pela habitação pública e estendendo-se a setores industriais estratégicos, como o gás, o petróleo e a água. Esse conjunto de políticas representou a experiência mais sistemática e ambiciosa do neoliberalismo entre os países capitalistas avançados até então (Anderson, 1995).

Tais medidas evidenciavam os alvos e os beneficiários do governo britânico. Enquanto os sindicatos eram sistematicamente desmontados por meio de reformas legislativas, perdendo a influência política conquistada nas décadas anteriores, especialmente sob o governo trabalhista, políticas de enfrentamento à classe trabalhadora organizada e uma ampla onda de privatizações favoreciam setores da elite e trabalhadores que conseguiram se adaptar às novas regras do mercado. Nesse contexto, emergiu um fenômeno relevante: uma divisão interna na própria classe trabalhadora inglesa. Os operários mais qualificados e adaptados passaram a enxergar com desdém os mais pobres, que se tornaram crescentemente dependentes de políticas sociais. Segundo Eric Hobsbawm (1995), essa nova segregação entre os “respeitáveis” e os “não respeitáveis” lembrava a antiga estrutura popular da Inglaterra vitoriana do século XIX:

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

antigo *residuum* pobre vitoriano. E muito melhor do que, na opinião de contribuintes que davam duro, tinham direito. Os qualificados e respeitáveis viram-se assim, talvez pela primeira vez, como defensores potenciais da direita política, tanto mais quanto as organizações trabalhistas e socialistas tradicionais naturalmente continuavam comprometidas com a redistribuição e a assistência social, sobretudo quando aumentava o número dos que precisavam de proteção pública. Os governos Thatcher na Grã-Bretanha dependiam para seu sucesso, essencialmente, do rompimento dos trabalhadores qualificados com o Partido Trabalhista. A dessegregação, ou antes uma mudança na segregação, promoveu esse desmoronamento do bloco trabalhista (Hobsbawm, 1995, p. 240-241).

Com a fragmentação social e a crise interna no Partido Trabalhista, Margaret Thatcher conseguiu avançar sua agenda política, mesmo diante das pressões de diversos setores populares. Manteve-se firme em suas convicções, apesar das dificuldades econômicas enfrentadas nos dois primeiros anos de seu governo (1979 e 1980), quando a inflação aumentou consideravelmente, atingindo cerca de 18% em 1980, antes de começar a desacelerar em 1981 — o que evidenciou, para alguns analistas, a ineficácia inicial de suas políticas econômicas (Costa, 2011). Ainda assim, seu mandato seguia marcado por debates internos.

Na política externa, Margaret Thatcher foi amplamente identificada com o conservadorismo e manteve uma relação próxima com os Estados Unidos, especialmente após a eleição do presidente republicano Ronald Reagan em 1981. Sua postura era firmemente crítica em relação a regimes socialistas e à social-democracia, adotando uma retórica combativa contra a União Soviética. Ainda em 1976, antes de assumir o cargo de primeira-ministra, quando ocupava a liderança do Partido Conservador e da oposição no Parlamento britânico, ela proferiu um discurso contundente no *Kensington Town Hall*, no qual criticou duramente o regime soviético.

Em resposta ao discurso de Thatcher no *Kensington Town Hall*, em 1976, o jornal militar soviético *Krasnaya Zvezda* apelidou-a de *Iron Lady* (em tradução livre, “Dama de Ferro”), em razão da rigidez e hostilidade expressas em sua retórica. O epíteto passaria a ser amplamente associado à sua figura ao longo da carreira política. Segundo seu biógrafo Charles Moore (2019), no livro *Margaret Thatcher: Herself Alone: The Authorized Biography*, o episódio foi, à época, interpretado como uma afirmação agressiva e contracultural, gerando acusações de belicismo contra a futura primeira-ministra. Quando assume o poder, Thatcher passa a tratar o socialismo como a principal questão a ser combatida tanto no plano externo quanto interno,

utilizando todos os meios disponíveis. Nesse sentido, destacou-se sua defesa firme do rearmamento nuclear da OTAN⁵³ em solo europeu (Moore, 2019).

A defesa do rearmamento nuclear pelos países europeus do bloco capitalista, com apoio explícito da Primeira-Ministra Margaret Thatcher durante a década de 1980, reacendeu os temores de um conflito nuclear entre os blocos da Guerra Fria, trazendo o tema de volta ao centro do debate público internacional. Nesse contexto, emergiu na Inglaterra um amplo movimento contra o rearmamento nuclear, com forte participação intelectual e popular, no qual se destacou Edward Palmer Thompson, renomado historiador. Segundo Juceli Aparecida Silva (2017, p. 321), “a partir da década de 1980, E. P. Thompson interrompeu sua pesquisa histórica básica”, iniciando uma nova fase em sua carreira, marcada pelo engajamento no ativismo pacifista. Ele tornou-se membro ativo da *Campaign for Nuclear Disarmament* (CND) e do *European Nuclear Disarmament* (END), movimentos que se opunham ao rearmamento e promoviam uma agenda de desarmamento mútuo e paz na Europa.

Thompson, em artigos de sua autoria escritos na época, alertava para a existência de uma possibilidade real e prática de exterminismo, uma espécie de competição armamentista entre potências iguais. Segundo Thompson, o exterminismo representa “uma contradição não dialética em que, a cada tentativa de dominação, uma força antagônica gera o crescimento do outro, fortalecendo ambas as potências” (Silva, 2017, p. 322). Como consequência desse processo, ocorre a destruição mútua assegurada entre os países ou blocos envolvidos.

A crítica do autor também está relacionada ao aumento do investimento bélico, que ele entendia ter tido, historicamente, certa “importância diplomática” (Krüger, 2017, p. 91). No entanto, durante a década de 1980, esse investimento passou a ser visto como irracional, representando a intensificação de uma corrida armamentista iniciada no começo da Guerra Fria. Logo, no contexto inglês, a ascensão de Margaret Thatcher e sua postura combativa diante de “inimigos” internos e externos — como sindicatos, movimentos populares e a ameaça soviética — é respondida com resistência e temor por diversos setores da sociedade

⁵³ A Organização do Tratado do Atlântico Norte (OTAN) foi criada em 1949, quatro anos após o fim da Segunda Guerra Mundial. Oficialmente, a organização surgiu com o objetivo de garantir segurança e estabilidade aos países membros, que incluíam nações da Europa Ocidental, além do Canadá e dos Estados Unidos. Este último, desde o início, tem sido o país com a principal força militar na aliança. Além disso, a missão da OTAN também consistia em firmar um pacto entre os membros da aliança militar, estabelecendo que, em caso de ataque por uma potência externa, os países poderiam ativar a cláusula do Artigo 5º, que determinava que, se um membro fosse atacado, os demais deveriam empreender um esforço conjunto para uma resposta bélica. Durante a Guerra Fria, a OTAN se consolidou como uma aliança estratégica voltada para a contenção da expansão da União Soviética, oferecendo proteção militar aos seus membros.

Ainda assim, é complexo e, até paradoxal, compreender como uma primeira-ministra tão criticada por amplos setores sociais conseguiu ser reeleita duas vezes consecutivas naquele contexto histórico. Embora tenha enfrentado forte pressão interna, caracterizada pela crescente insatisfação com suas políticas econômicas de austeridade, pelo aumento significativo do desemprego e por críticas externas relacionadas à Guerra Fria e ao papel da Grã-Bretanha no cenário internacional, Margaret Thatcher conseguiu consolidar apoio político após um episódio bélico decisivo para sua recandidatura e subsequente reeleição: a Guerra das Malvinas (ou Falklands), travada contra a Argentina em 1982.

Alvo de debates desde pelo menos o século XVI, o arquipélago das Malvinas (ou Falklands) é composto por duas ilhas principais, Ocidental e Oriental, além de mais de 700 ilhotas, localizadas no Atlântico Sul. Segundo Marco Aurélio Gumieri Valério e Luiz Antonio Soares Hentz, no artigo *Islas Malvinas versus Falkland Islands: O arquipélago da discórdia* (2013), os registros históricos sobre a data exata de sua descoberta não são conclusivos, embora exista a hipótese de que as Malvinas (ou Falklands) tenham sido avistadas no século XVI, com versões divergentes a respeito de sua descoberta. Uma das versões, defendida pelos argentinos, argumenta que as ilhas foram avistadas em 1520 por uma expedição portuguesa liderada por Fernão de Magalhães, realizada em nome do Império Espanhol. A outra versão, apoiada pelos britânicos, sustenta que as ilhas teriam sido descobertas em 1592, por uma expedição do capitão inglês John Davis, realizada a pedido do Reino Unido (Valério; Hentz, 2013, p. 190-191).

Após esse período, diversos episódios envolvendo países como Espanha e Estados Unidos contribuíram para manter o impasse quanto à legitimidade da soberania sobre as Ilhas. A partir da segunda metade do século XX, o cenário internacional tornou-se mais efervescente, especialmente após a aprovação da Resolução nº 1.514 da Organização das Nações Unidas (ONU), em 1960, a qual reconheceu o direito à autodeterminação dos povos e defendeu o fim do colonialismo. Tal medida fortaleceu a posição argentina, que passou a apresentar formalmente sua reivindicação ao Comitê de Descolonização da ONU. Apesar das objeções britânicas, o Comitê reconheceu sua competência para tratar do caso. Em 1965, a Assembleia Geral da ONU aprovou a Resolução nº 2.065, conclamando Argentina e Reino Unido a iniciarem negociações pacíficas. No ano seguinte, ocorreu a chamada “Operação Condor”, na qual um grupo argentino sequestrou uma aeronave e a desviou para as Malvinas como gesto simbólico de reafirmação da soberania. O episódio reacendeu o debate internacional sobre o arquipélago. Diante da estagnação nas negociações, a ONU intensificou os apelos por diálogo. Em 1973, a Resolução nº 3.160 reiterou a necessidade de avanços diplomáticos, e, em 1976, a Resolução nº 31/49 recomendou que ambas as partes evitassem medidas unilaterais que

dificultassem as conversações, antecipando o agravamento das tensões (Coggiola, 2012; Valério; Hentz, 2013).

Quando o general Leopoldo Galtieri assumiu a presidência da Argentina, em dezembro de 1981, o país enfrentava uma grave crise econômica e social, marcada por alta inflação, desemprego e repressão sob o regime militar vigente. Buscando desviar a atenção dos problemas internos e unificar a população, Galtieri focou na retomada das Ilhas Malvinas, uma causa nacionalista amplamente apoiada pelos argentinos devido à histórica reivindicação de soberania. A decisão também foi impulsionada pela pressão da Marinha, liderada pelo almirante Jorge Anaya, que via na operação uma forma de legitimar o poder da Junta Militar. Em 2 de abril de 1982, tropas argentinas invadiram as Ilhas Malvinas, enfrentando pouca resistência de uma pequena guarnição britânica de cerca de 80 fuzileiros navais. No dia seguinte, a Argentina também ocupou as Ilhas Geórgias do Sul, ampliando o conflito. Galtieri esperava que a ação fosse rápida e simbólica, contando com a neutralidade inicial dos Estados Unidos, aliados históricos do Reino Unido, e com apoio tácito de países latino-americanos, incluindo o Brasil, então sob a ditadura do general João Figueiredo (Valério; Hentz, 2013).

Ao contrário do que Galtieri previa, o Reino Unido, liderado pela primeira-ministra Margaret Thatcher, reagiu com firmeza. Thatcher, que também enfrentava baixa popularidade, viu no conflito uma oportunidade de consolidar apoio político e unir a nação em torno de uma causa nacional. Assim, o Reino Unido mobilizou uma força-tarefa naval para percorrer 13 mil quilômetros e retomar as ilhas. A resposta britânica ganhou legitimidade com a Resolução 502 do Conselho de Segurança da ONU, aprovada em 3 de abril de 1982, que exigia a retirada imediata das tropas argentinas, a cessação das hostilidades e negociações diplomáticas. Apesar da neutralidade inicial dos EUA, que tentaram mediar o conflito, Washington acabou fornecendo apoio logístico e de inteligência ao Reino Unido, como mísseis *Sidewinder* e dados de satélites (Coggiola, 2012, p. 198).

O conflito escalou rapidamente, com perdas significativas. Os britânicos avançaram, consolidando posições estratégicas, especialmente em Porto Stanley. Em 14 de junho de 1982, após intensos combates terrestres, cerca de 9.800 soldados argentinos renderam-se em Porto Stanley, marcando o fim da guerra. A derrota argentina na Guerra das Malvinas acelerou a queda do general Leopoldo Galtieri, que renunciou em 17 de junho de 1982. Do lado vencedor, o conflito representou um impulso decisivo para a consolidação política de Margaret Thatcher, que conquistaria a reeleição em 1983 e, posteriormente, em 1987. Mais do que nunca, a “Dama de Ferro” se afirmaria como uma liderança firme e intransigente em relação aos seus ideais. É o que argumenta Osvaldo Coggiola:

No Reino Unido, a vitória tirou o governo de Margaret Thatcher do atoleiro em que se encontrava por suas duras políticas sociais e sua guerra contra os sindicatos [...] Thatcher ganhou as eleições britânicas de 1982 com a mais ampla maioria que havia tido um candidato desde 1935. Isto lhe permitiu enfrentar com total força política os sindicatos e os conflitos grevistas, culminando com a violenta e espetacular derrota da greve mineira de 1984-1985 [...] Começava a “era de ouro” do neoliberalismo, e Margaret Thatcher conseguiu continuar no poder até 1990 (2012, p. 226).

A reeleição da primeira-ministra Margaret Thatcher, em 1983, foi favorecida pelo chamado *efeito Falklands*, decorrente da vitória britânica na Guerra das Malvinas no ano anterior. Nas eleições gerais daquele ano, o Partido Conservador obteve uma vitória expressiva, conquistando 397 assentos e 42,4% dos votos válidos, seu melhor desempenho parlamentar desde 1945. Em contraste, o Partido Trabalhista teve sua pior performance eleitoral no pós-guerra, elegendo apenas 209 representantes e alcançando 27,6% dos votos (Cracknell; Uberoi; Burton, 2023, p. 8). O desempenho positivo do Partido Conservador foi uma surpresa até mesmo para Alan Moore, que, no artigo *Behind the Painted Smile*, afirmou ter idealizado sua Inglaterra futurista e distópica em *V for Vendetta* com base num cenário em que os conservadores, aparentemente, perderiam as eleições de 1983 (Moore; Lloyd, 1984, p. 20).

Com a reeleição garantida, Margaret Thatcher deu continuidade à implementação de seu projeto político-econômico. O segundo mandato da primeira-ministra, entre 1983 e 1987, foi marcado por dois eixos centrais de consolidação: a intensificação do programa de privatizações e o confronto com os sindicatos, especialmente na greve dos mineiros entre 1984 e 1985 (Pinto, 2009, p. 24). As privatizações, iniciadas ainda no primeiro mandato, foram aprofundadas nesse período, com destaque para a venda de grandes empresas estatais como a *British Telecom* (1984) e a *British Gas* (1986) feita por meio de ofertas públicas de ações, com publicidade voltada ao cidadão comum, inclusive com descontos e incentivos para funcionários comprarem ações, uma medida que visava incentivar a população a ser ativa no mercado de ações, o chamado “capitalismo popular” (Pinto, 2009).

Além disso, as recorrentes críticas de Margaret Thatcher à ineficiência do setor público, aliadas ao objetivo de ampliar a competitividade, serviram como justificativas centrais para o programa de privatizações promovido durante seu governo. Um dos principais embates desse processo, em seu segundo mandato, ocorreu contra o movimento sindical britânico, simbolizado pela greve dos mineiros. Em 1984, no contexto da intensificação da política de desestatização, o *National Coal Board*, órgão estatal responsável pela administração da indústria carbonífera no Reino Unido, anunciou o fechamento de diversas minas, especialmente

na Inglaterra (Pearce, 2002 *apud* Pinto, 2009), a decisão baseava-se em relatórios oficiais que apontavam a baixa eficiência econômica do setor carbonífero.

No entanto, para os sindicatos, a medida transcendia uma mera decisão técnica, sendo interpretada como um ataque direto ao sindicalismo britânico, com o objetivo de seu completo desmantelamento. Em resposta, os trabalhadores, liderados por Arthur Scargill, presidente do Sindicato Nacional dos Mineiros, organizaram um movimento grevista que se prolongou até 1985. O economista político Andrew Gamble, em sua obra *The Free Economy and the Strong State: The Politics of Thatcherism* (1994), destaca que o confronto entre o governo de Margaret Thatcher e os sindicatos, especialmente os mineiros, já era previsto desde 1981. Naquele momento, o governo recuou diante da instabilidade política. No entanto, com a reeleição de Thatcher e o consequente fortalecimento de sua posição no cenário político britânico, o Executivo retomou os preparativos para um possível enfrentamento com os trabalhadores do setor carbonífero, antecipando a resistência sindical diante das medidas de fechamento de minas:

O governo estava determinado a usar seu controle sobre as indústrias nacionalizadas para forçá-las a se tornarem lucrativas. O grande teste veio com as minas. Depois de recuar em 1981, diante da ameaça de uma paralisação generalizada devido ao fechamento de minas, o governo preparou-se cuidadosamente para um grande embate. Pouco foi deixado ao acaso: os estoques de carvão foram acumulados nas usinas de energia, fontes alternativas de suprimento foram identificadas, as forças de segurança foram alertadas, planos de contingência detalhados foram elaborados em Whitehall, e um novo presidente rigoroso, Ian MacGregor, foi nomeado. A greve começou em março de 1984 e durou onze meses. Foi extremamente custosa para o governo. Mas terminou em derrota completa para os mineiros, uma vez que estes se dividiram e foram isolados com sucesso do restante do movimento trabalhista. Ao esmagar os mineiros, o governo conseguiu demonstrar a todo o movimento trabalhista que nada seria permitido ficar no caminho da reestruturação das indústrias para torná-las lucrativas e competitivas internacionalmente (Gamble, 1994, p. 125)⁵⁴.

⁵⁴ Trecho original: *The government was determined to use its control over nationalised industries to force them to become profitable. The big test came with the mines. After giving way in 1981, faced by the threat of a major stoppage over pit closures the government carefully prepared for a major showdown. Little was left to chance. Coal stocks were built up at the power stations, alternative sources of supply were identified, the security forces were alerted, detailed contingency plans were drawn up by Whitehall, and a new tough chairman, Ian Macgregor, was appointed. The strike began in March 1984 and lasted eleven months. It was enormously costly for the government. But it ended in complete defeat for the miners, once they had split and been successfully isolated from the rest of the labour movement. By crushing the miners, the government was able to demonstrate to the whole Labour movement that nothing was to be allowed to stand in the way of restructuring industries to make them profitable and internationally competitive.*

Como destaca Andrew Gamble (1994), com a capacidade de mobilização dos sindicatos reduzida, sua forma de atuação foi prejudicada devido ao pacote de leis trabalhistas aprovado nos anos anteriores pelo governo, que impunham penalidades financeiras. A greve terminou em fevereiro de 1985, com derrota para os mineiros, resultando no enfraquecimento político e organizacional dos sindicatos em todo o país. Embora o episódio tenha sido visto pelo governo como uma vitória institucional decisiva, ele também evidenciou as consequências sociais das políticas adotadas, como o aumento do desemprego estrutural e o declínio de comunidades fortemente dependentes da indústria de mineração.

De modo geral, o episódio pode ser interpretado como uma ofensiva neoliberal definitiva sobre o Estado de bem-estar britânico, além de marcar a consolidação do declínio do poder sindical enquanto força política de oposição. À medida que Margaret Thatcher fortalecia seu capital político, os ataques ao setor público eram justificados com ênfase no fortalecimento e incentivo do capital privado. Durante os anos em que esteve no poder, o governo da primeira-ministra pode ser considerado quase "associal", no sentido de que negligenciava a importância da coesão social e da solidariedade entre os cidadãos, priorizando, em vez disso, o individualismo e a responsabilidade pessoal. Essa perspectiva pode ser sintetizada em uma de suas declarações mais emblemáticas da primeira-ministra: “Não há sociedade, apenas indivíduos” (Hobsbawm, 1995, p. 262).

Mesmo com os debates intensos sobre as privatizações e o consequente enfraquecimento do setor público, em 1987 ocorreram as eleições gerais, que demonstraram a continuidade do prestígio do governo britânico. Thatcher foi reeleita pela terceira vez consecutiva, um feito notável para o momento, embora não inédito em termos de reeleições consecutivas no cargo. Os dados indicavam que, apesar de uma ligeira perda de assentos em relação à eleição anterior, devido à leve melhoria no desempenho do Partido Trabalhista — que, em comparação ao desastre eleitoral de 1983, elegeu 229 deputados e obteve 30,8% dos votos —, a sigla ainda não conseguia se apresentar como uma alternativa viável de governo. Os conservadores mantiveram uma maioria expressiva na Câmara dos Comuns, com 376 cadeiras e 42,3% dos votos válidos (Cracknell; Uberoi; Burton, 2023, p. 16–17).

O terceiro mandato de Margaret Thatcher foi marcado por sua renúncia em novembro de 1990, após uma série de discussões internas no Partido Conservador e uma crescente insatisfação com sua liderança, vinda tanto da mídia quanto da opinião pública. No entanto, sua reeleição em 1987, em um contexto ainda turbulento na Grã-Bretanha, consolidou a hegemonia política conservadora ao longo de toda a década de 1980.

CAPÍTULO 3

ALGO TERMINA, ALGO COMEÇA: REPRESENTAÇÕES DE TOTALITARISMO E DE LIBERDADE EM *V FOR VENDETTA*

Neste capítulo, analiso o conteúdo da trama de *V for Vendetta* apresentado nas dez edições publicadas entre 1988 e 1989, sob o selo da *DC Comics*. A abordagem contempla os três tomos da obra — *Europe After the Reign*, *This Vicious Cabaret* e *The Land of Do-As-You-Please* — com o objetivo de examinar como Alan Moore e David Lloyd exploram os elementos centrais da narrativa por meio da ambientação, da construção dos personagens e dos conceitos fundamentais que permeiam a história. O capítulo inicia-se com uma reflexão sobre como o conceito de distopia é representado, propondo uma análise de sua definição e possíveis reinterpretações. Em seguida, discuto como os temas do totalitarismo e da liberdade são evidenciados ao longo da narrativa, observando como esses conceitos são problematizados e articulados no enredo.

3.1 O princípio do fim: a distopia em *V for Vendetta*

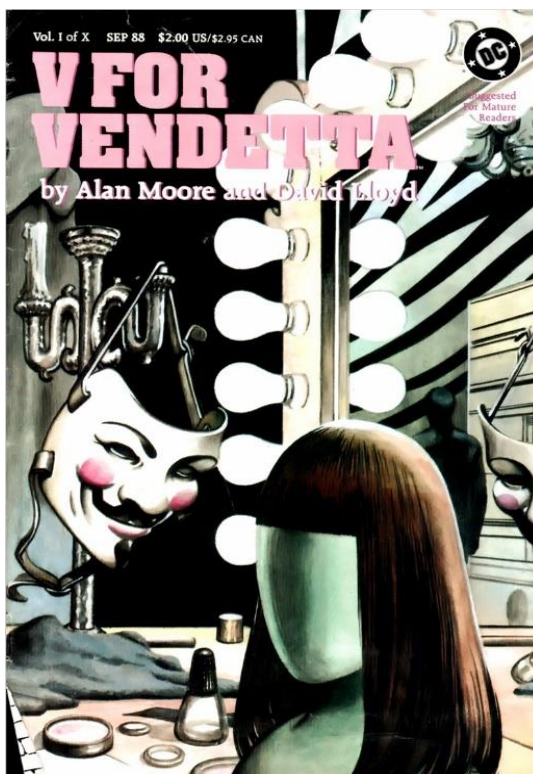
Eu já conhecia um pouco sobre a ameaça do fascismo. Então isso me pareceu um cenário potencialmente muito interessante para esse mundo futuro sobre o qual eu iria falar. Porque, como na maioria dos mundos futuros da ficção científica, você não está falando sobre o futuro. Você está falando sobre o presente. Você está usando o futuro como uma forma de ter um pouco de espaço para se mover, um elemento de fantasia. Isso o transforma em algo um pouco afastado daquilo que você realmente está falando, para que as pessoas possam aproveitá-lo em um nível fantasioso, enquanto, com sorte, algumas das questões mais profundas que você está levantando possam ir se infiltrando (Moore, 2007, 0 min 23 s – 1 min 10 s)⁵⁵.

⁵⁵ Transcrição de uma fala de Alan Moore sobre *V for Vendetta* em uma entrevista da série *Comics Britannia* produzida pela *BBC four*. Trecho original: *I knew a bit about the threat of fascism. So this struck me as potentially a very interesting backdrop for this future world that I was going to be talking about. Because as with most of the future worlds in science fiction, you're not talking about the future, you're talking about the present. You are using the future as a way of giving a bit of room to move, a bit of a fantasy element. It makes it into something that is once removed from the thing that you're actually talking about, so people can enjoy it on a fantasy level while hopefully perhaps some of the deeper points that you're making are sinking in.* Para mais informações, ver: MOORE, Alan. *Alan Moore talks – 01 – V for Vendetta* [vídeo online]. Comics Britannia; produzido pela BBC 4; publicado no Youtube, 15 out. 2007. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QX7ehbE1vc0>>. Acesso em: 24 mai. 2025.

Quando *V for Vendetta* foi relançada em 1988 pela *DC Comics*, a obra passou a ter relevância fora do cenário britânico, alcançando uma nova dimensão de reconhecimento internacional. A publicação, agora sob a égide de uma das maiores editoras de quadrinhos do mundo, ganhou nova vida. A arte de David Lloyd, antes sombria e em preto e branco, foi adaptada para uma edição colorida, onde o uso das cores possibilitava representação mais alinhada ao que os leitores americanos estavam acostumados. No entanto, os traços estéticos originais ainda estavam presentes, mantendo a essência da obra.

A capa da primeira edição reforça esses aspectos. Além de utilizar a paleta de cores e o contraste para expandir a expressividade visual, também destaca a máscara de Guy Fawkes, um dos principais símbolos da narrativa de *V for Vendetta*.

Imagem 18 – capa de *V for Vendetta* #1, *DC Comics* (1988)



Fonte: (Moore; Lloyd, 1988).

Após três anos sem publicações, os autores Alan Moore e David Lloyd trouxeram um desfecho à história, que foi distribuída ao longo de dez edições. Desde o ensaio *Behind the Painted Smile*, Alan Moore já sinalizava que a trama de *V for Vendetta* havia sido idealizada para ser dividida em três tomos: o primeiro para estabelecer os personagens e o mundo; o segundo para desenvolver personagens coadjuvantes, com destaque para Evey Hammond,

ajudante de V; e o terceiro e último, para convergir todas as ideias apresentadas em um clímax satisfatório (Moore, 1984). Assim, os três volumes foram descritos como: o primeiro intitulado *Europe After the Reign* (A Europa depois do Reino); o segundo *This Vicious Cabaret* (Este vil cabaré) e *The Land of Do-As-You-Please* (A Terra do faça o que quiser)⁵⁶.

O título do primeiro volume remete à pintura *Europe After the Rain II* (A Europa Depois da Chuva II), do artista alemão Max Ernst. Ao analisar o significado da obra, Jorge Coelho Soares (2002, p. 34), em seu artigo intitulado *Em busca de uma “razão sensível” no reino da cultura de massa*, destaca que a imagem representa uma “tormenta apocalíptica que parece ter devastado o mundo. É uma cena de terror e desolação, após algo extremamente destrutivo ter se abatido sobre o cenário da tela”. Embora a descrição oficial disponível no site de Max Ernst não explique completamente o significado da obra, produzida entre 1940 e 1942, é possível identificar nela sentimentos associados ao contexto histórico de sua produção. A pintura (Imagem 19) reflete as angústias do período, não apenas pela devastação física, mas também pela sensação de um mundo à beira do colapso, isso corrobora a experiência pessoal de Max Ernst que, como artista vanguardista, foi alvo de perseguições, assim como outros criadores considerados “degenerados” pelos nazistas, que haviam se consolidado como a única força política do país, estabelecendo o regime do *Terceiro Reich*⁵⁷.

⁵⁶ A tradução dos três volumes está presente na edição única que conta com os dez volumes que foram publicados pela DC Comics. No Brasil, essa edição foi publicada pela editora Panini (Moore; Lloyd, 2012).

⁵⁷ Por *Terceiro Reich* entende-se o nome dado ao regime totalitário que governou a Alemanha de 1933 a 1945, sob o comando do Partido Nazista, liderado por Adolf Hitler. O termo *Terceiro Reich* fazia referência ao que se considerava o “terceiro império” da história da Alemanha, sendo os outros dois o Sacro Império Romano-Germânico (que durou até o início do século XIX) e o Império Alemão (1871–1918). A palavra *Reich* significa “império” ou “reino” em alemão.

Imagem 19 – *Europe After the Rain II* de Max Ernst, 1942



Fonte: Ernst, 1942⁵⁸.

Assim, o nome do primeiro tomo de *V for Vendetta*, inspirado na pintura de Max Ernst, busca estabelecer um mundo caracterizado pelo terror e pela desesperança. A narrativa apresenta uma Inglaterra futurista e distópica, dominada por um regime totalitário, o que, em um primeiro momento, pode sugerir apenas uma contraposição direta ao conceito de utopia, uma negação da ideia de um mundo ideal. No entanto, uma análise mais aprofundada revela que essa leitura incorre em reducionismo, uma vez que o conceito de distopia, desenvolvido por Alan Moore e David Lloyd, configura-se como um elemento estrutural e crítico presente desde os primeiros momentos da obra.

Primeiramente, ao analisar o conceito utopia, é importante salientar que esse termo é evidenciado, embora não tenha sido a primeira vez em que foi utilizado, pelo menos desde o clássico livro *A Utopia*, de Thomas More (1516). Além disso, é pertinente destacar que a maneira pela qual Thomas More utiliza a palavra pode ser identificada como um neologismo, referindo-se a um espaço ou lugar. Sobre isso, Fátima Vieira discorre:

Deve ser lembrado que em 1516 a palavra utopia era um neologismo. Os neologismos correspondem à necessidade de nomear o que é novo. Ao revelar as mudanças pelas quais os valores compartilhados de um determinado grupo passam, o estudo dos neologismos nos fornece não apenas um retrato dinâmico de uma sociedade específica ao longo dos tempos, mas também uma representação dessa sociedade em um determinado período. Existem basicamente três tipos de neologismos: eles podem ser novas palavras criadas para nomear novos conceitos ou para sintetizar conceitos pré-existentes (neologismos lexicais); podem ser palavras preexistentes usadas em um novo

⁵⁸ A descrição e a pintura estão disponíveis no site oficial de Max Ernst, o qual é dedicado à vida e à obra completa do autor. Disponível em: <<https://www.max-ernst.com/europe-after-rain.jsp>>. Acesso em: 28 jul. 2024.

contexto cultural (neologismos semânticos); ou podem ser variações de outras palavras (neologismos de derivação) [...] Para criar seu neologismo, More recorreu a duas palavras gregas – *ouk* (que significa *não*, no sentido de *negação* sendo reduzido a *u*) e *topos* (lugar), às quais ele adicionou o sufixo *ia*, indicando um lugar. Etimologicamente, *utopia* é, portanto, um lugar que é um não-lugar, simultaneamente constituído por um movimento de afirmação e negação (Vieira, 2010, p. 3-4, grifo nosso)⁵⁹.

Esse lugar, simultaneamente real e idealizado, pode ser compreendido como uma representação que Thomas More utiliza para refletir sobre seu próprio contexto espacial e temporal. Isso ocorre porque, após a adoção do conceito de utopia por ele, a palavra passou a sofrer diversas variações ao longo dos séculos, sendo empregada por distintas correntes de pensamento. Contudo, o termo ganhou destaque sobretudo devido à amplitude que o campo literário lhe conferiu, especialmente com a produção de obras que recorrem ao subgênero da ficção científica.

Um dos principais estudiosos da abordagem utópica foi o croata Darko Suvin, autor da coletânea de ensaios intitulada *Metamorphoses of Science Fiction: on the Poetics and History of a Literary Genre* (1979). Para Suvin (1979), a ficção científica configura-se como um gênero intrinsecamente relacionado à utopia, a tal ponto que se torna inviável dissociar as ideias presentes em qualquer obra de caráter utópico. Assim, segundo Ramiro Giroldo, Suvin entende que não é possível examinar a estrutura, a linguagem e o estilo de escrita — isto é, sua *forma* — de maneira separada da temática, dos valores e das ideias que uma obra utópica expressa, ou seja, de seu *conteúdo*. Em suas palavras:

Assim, Suvin demanda uma discussão das utopias que não ignore a indissociabilidade entre o plano da forma e o plano do conteúdo. É nesse âmbito, portanto, que deve ser compreendida a referência a Platão: o texto é responsável por veicular algo originário do plano das ideias, mas ele não o pode fazer de maneira límpida, pura, transparente; ele tem uma materialidade que precisa ser levada em conta, que interfere e condiciona a própria ideia corporificada. Ignorar o texto em sua forma, dessa maneira, equivale a um essencialismo segundo o qual seria possível recuperar integralmente a ideia originária, aquela que só existe no plano ideal (Giroldo, 2024, p. 22).

⁵⁹ Trecho original: *It must be remembered that in 1516 the word utopia was a neologism. Neologisms correspond to the need to name what is new. By revealing the changes that the shared values of a given group undergo, the study of neologisms provides us not only with a dynamic portrait of a particular society over the ages but also with a representation of that society in a given period. There are basically three kinds of neologisms: they may be new words created to name new concepts or to synthesize pre-existing ones (lexical neologisms); they may be pre-existing words used in a new cultural context (semantic neologisms); or they may be variations of other words (derivation neologisms) [...] order to create his neologism, More resorted to two Greek words – ouk (that means not and was reduced to u) and topos (place), to which he added the suffix ia, indicating a place. Etymologically, utopia is thus a place which is a non-place, simultaneously constituted by a movement of affirmation and denial.*

A indissociabilidade entre *forma* e *conteúdo* defendida por Suvin, portanto, desafia a concepção de que seria possível recuperar a "essência" de uma utopia, como se ela existisse de forma autônoma no plano das ideias, é nesse contexto que o autor faz referência ao mundo "sensível" e ao mundo "inteligível" do filósofo grego Platão⁶⁰. Para Suvin, no âmbito literário, essas ideias não se apresentam ao leitor de maneira pura, transparente ou original, elas passam necessariamente pelo filtro daquilo que se denomina materialidade textual, o que, em termos mais precisos, pode ser compreendido como a linguagem, a estrutura, o estilo e os dispositivos narrativos que o autor, ou quem publica uma obra textual, utiliza para compor o corpo do texto⁶¹. Esses componentes não apenas mediam, mas também transformam e condicionam as ideias que corporificam.

Dessa forma, o texto literário está longe de ser um reflexo imutável, pelo contrário, ele participa ativamente na configuração e transmissão do conteúdo utópico. O pensamento de Suvin coincide com a ideia de materialidade proposta por James Daybell, que enfatiza a importância do contexto social para a compreensão da leitura e recepção de ideias em uma sociedade. Daybell argumenta que o aspecto social influencia profundamente a maneira como os leitores interpretam e atribuem significados aos textos, moldando, assim, a construção dos sentidos dentro de um determinado cenário cultural e histórico. Desse modo:

[...] a materialidade se relaciona não apenas com o significado das formas físicas, mas também com a materialidade social (ou "sociologia") dos textos, ou seja, as práticas sociais e culturais do manuscrito e da impressão e os contextos nos quais foram produzidos, disseminados e consumidos (Daybell, 2012, p. 15, grifos do autor)⁶².

Logo, ignorar a materialidade do texto equivale a desconsiderar as condições históricas, sociais e culturais que moldam tanto a produção quanto a recepção das obras. A forma textual não é apenas uma expressão, mas também uma construção que reflete e responde às demandas

⁶⁰ Como parte integrante da teoria das Ideias de Platão, o filósofo acreditava na existência de uma dualidade no conhecimento humano, sendo a distinção estabelecida entre um mundo perceptível pelos sentidos, denominado mundo sensível, o qual, conforme Platão, não representa a realidade autêntica, mas sim uma cópia imperfeita de uma realidade mais profunda e imutável: o mundo das Ideias. Essa discussão é abordada principalmente nos livros VI e VII da *República* onde o autor trabalha essa concepção dualística através do *mito ou alegoria da caverna* (Platão, 1988).

⁶¹ Essa discussão sobre a materialidade do texto integra uma análise mais abrangente, que o historiador Roger Chartier desenvolve acerca da relação entre a materialidade dos textos e a prática da leitura, investigando como essa relação influencia a produção de significados e a constituição de acervos literários (Furtado; Coelho, 2022).

⁶² Trecho original: *materiality relates not only to the significance of physical forms, but also to the social materiality (or 'sociology') of texts, that is the social and cultural practices of manuscript and print and the contexts in which they were produced, disseminated and consumed.*

de seu tempo. Assim, a utopia é um conceito carregado de múltiplas interpretações, que variam conforme o tipo de texto em que é explorada, seja ele fictício ou não. Seu significado depende da maneira como a narrativa se estrutura na obra e das reinterpretações feitas pelos leitores, influenciadas pelo contexto histórico em que estão inseridos.

Chega-se a um ponto em que, ao analisar sua antítese — ou seja, o termo distopia e seu significado no contexto contemporâneo — surgem questões relativas à sua disseminação, que a afastam da condição de mera contraposição a uma idealização, seja de um espaço real ou fictício. Trata-se também de uma nova concepção de materialidade, que ultrapassa a mera forma textual. De acordo com Vítor Ferreira:

De início, pode-se supor que o conceito de “distopia” poderia ser simplesmente definido por meio de sua simples contraposição ao conceito de “utopia”, o que não nos parece um procedimento adequado. Um método mais válido para esta definição parece-nos ser o que confronta eutopia e distopia. Ou seja, trata-se da oposição entre o “bom lugar” e o “lugar ruim”. Pois a distopia apresenta um componente de materialidade – trata-se, em sua maioria, de lugares situados no tempo (geralmente no futuro) e no espaço – que o termo utopia não pressupõe em igual medida; cujo oposto seria tão somente topia. Dito de forma resumida, podemos então dizer que a distopia caracteriza-se pela extrapolação negativa do status quo à época de sua funcionalização ficcional; já não nos parece ser cabível falar aqui em superação, como no conceito de utopia (Ferreira, 2015, p. 71).

Em outras palavras, a introdução de um aspecto material adicional, isto é, o destaque ao ambiente físico e geográfico, geralmente situado em um tempo e espaço específicos, é o que distingue as distopias das utopias, as quais não exigem essa materialidade de forma tão explícita. Ao analisar clássicos como *Fahrenheit 451* (publicado em 1953), torna-se evidente que os questionamentos propostos por Ray Bradbury estão intimamente ligados a esses elementos. Diversos temas abordados na obra estabelecem conexões com questões como “individualismo, apego exagerado às inovações tecnológicas, censura de livros, falta de liberdade e de livre pensamento — e como isso configura um futuro distópico” (De Souza Frota; Soares, 2014, p. 28).

Outro fator essencial complementa a representação distópica presente no livro: o aspecto histórico, que o autor recupera de sua própria experiência pessoal. Como destaca o próprio Ray Bradbury:

[...] o livro demorou muito para nascer, você poderia dizer que ele remonta à minha tataravó Mary Bradbury, que foi julgada como bruxa em Salem em 1580, enquanto ela escapou. Mas ela está em todos os livros sobre bruxas e queima de bruxas. E então, ao longo dos anos, li sobre as várias bibliotecas de

Alexandria queimando há três ou quatro mil anos atrás, acho que duas vezes por acidente, uma de propósito e então na China ouvi rumores de queimadas de bibliotecas e livros. E Hitler, claro, na Alemanha no início dos anos 1930. E como sou uma pessoa de biblioteca, nunca cheguei à faculdade. Veja, sou autodidata na biblioteca, então qualquer coisa que toque na biblioteca me toca. E eu estava vitalmente preocupado e chateado ao ver o que estava acontecendo no mundo. E então houve rumores desse tipo de coisa durante o período McCarthy, o período Joseph McCarthy. Nada realmente substancial, ele nunca realmente começou isso, mas ouvi muitas pessoas ao longo do caminho e ameaçou livros. Ouvi rumores também de queima de livros e censura na Rússia, e tudo se tornou realidade. Mais tarde descobrimos que eles queimaram milhões de livros e milhões de autores (Bradbury, 2016, 4min42s–6min02s)⁶³.

O autor não apenas resgata memórias pessoais, mas revela como sua inspiração para a obra está profundamente enraizada em seu presente. O contexto histórico da publicação foi determinante para que ele representasse um mundo caótico, onde o acesso ao conhecimento, simbolizado pela censura de livros, era restringido. Assim, ele compartilha uma experiência em que o passado informa e transforma práticas no presente. Em outros termos, trata-se de uma relação dinâmica: as representações moldam as práticas sociais, ao mesmo tempo em que essas práticas podem reforçar e/ou reconfigurar as representações.

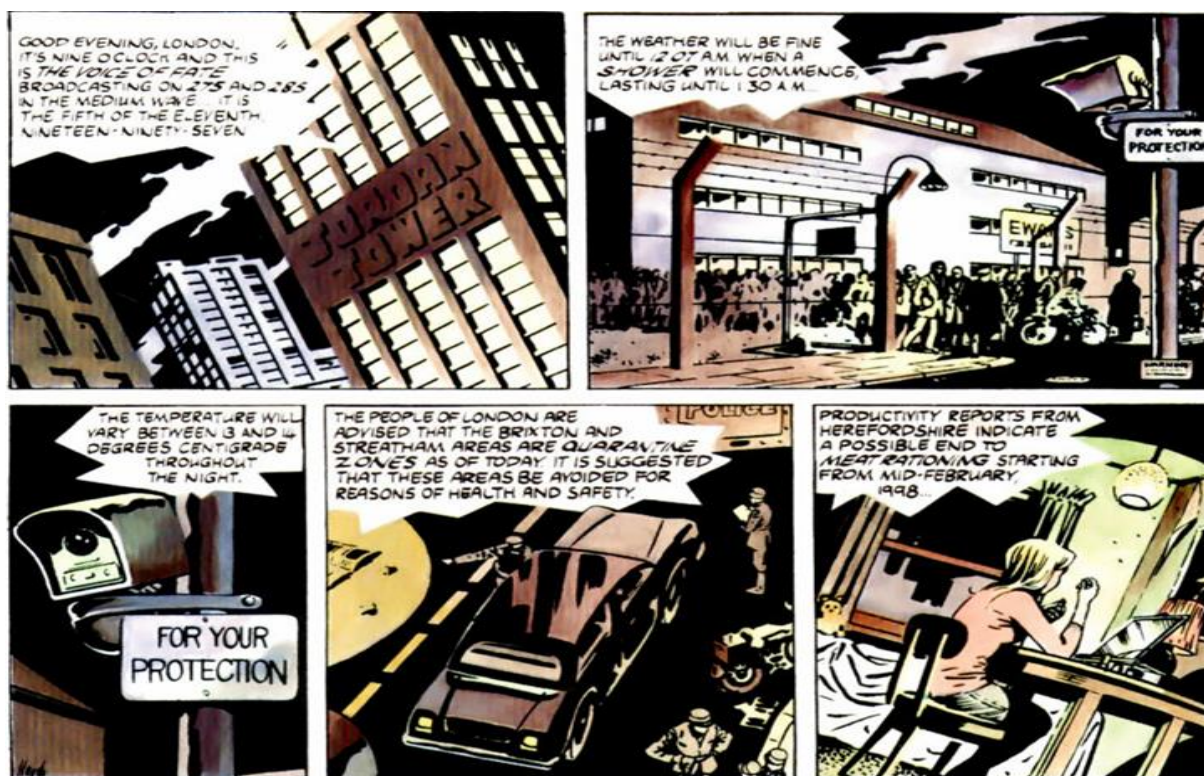
Ao se retomar o contexto histórico da Guerra Fria, observa-se, por meio do exemplo de Ray Bradbury e de outros autores que produziram obras de caráter distópico, um fenômeno que não se configura como mera coincidência, mas sim como reflexo das tensões e incertezas que marcaram o conturbado século XX. Esses escritores estavam inseridos em uma realidade permeada pela instabilidade, na qual não se podia prever quando, tampouco de que maneira a dualidade ideológica que assombrava sucessivas gerações chegaria ao fim. Assim, o futuro apresentava-se como distópico aos olhos desses sujeitos, uma vez que se encontrava submetido a um desencantamento em relação aos rumos tomados pela experiência humana até então.

⁶³ Trecho original: *the book was a long time coming to birth that you could say it went back to my great, great, great grandmother Mary Bradbury, who was tried as a witch in Salem in 1580, whereas she escaped. But she's in all the books about witches and witch burning. And then over years I read about the various libraries of Alexandria burning three or four thousand years ago, I think twice by accident, once on purpose and then in China heard rumors of burnings of libraries and books. And Hitler of course in Germany in the early 30s. And since I'm a library person, I've never made it to college. You see, I'm self-educated in the library, so anything that touches the library touches me. And I was vitally concerned and upset to see what was going on in the world. And then there were rumors of this kind of thing during the McCarthy period, the Joseph McCarthy period. Nothing really substantial, he never really got going, but he heard a lot of people along the way and threatened books. I heard rumors also of book burnings and censorship in Russia, and it all came true. Later we found out they burned millions of books and millions of authors.* Ver: BRADBURY, Stray. FAHRENHEIT 451. Interview with Ray Bradbury. Youtube, 13 jul. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xJ0sWvr5Ids>>. Min. 4:42/6:02. Acesso em: 15 ago. 2024.

A materialidade, nesse contexto, adquire um papel essencial na interpretação das distopias, pois está ligada a uma predisposição que pode ultrapassar os limites do texto literário, partindo de situações que, embora fictícias ou futuras, dialogam com possibilidades reais. Assim, o problema distópico é apresentado como reflexo de uma condição humana ou social, capaz de revelar cenários que, mesmo parecendo distantes ou exagerados, funcionam como alertas ou projeções plausíveis. As distopias, nesse sentido, costumam retratar mundos imaginários que operam como metáforas críticas de tendências contemporâneas, funcionando como advertências sobre os rumos que a sociedade atual pode tomar.

É essa perspectiva distópica e pessimista que Alan Moore e David Lloyd apresentam em *V for Vendetta*, alinhada com o contexto político britânico da época. O recorte espacial e temporal da obra é particularmente adequado para reforçar a ideia de oposição aos rumos seguidos pela política do país, uma vez que os autores estavam diante de um cenário em que as políticas neoliberais da primeira-ministra Margaret Thatcher avançavam sem limitações, construindo uma hegemonia política. Essa perspectiva crítica se manifesta na primeira página de *V for Vendetta* (imagem 20), em que se pode observar como os autores idealizaram a representação de uma Londres distópica, retratando uma cidade onde os cidadãos vivem uma rotina mecânica e desconectada da realidade social e política mais ampla. Isso simboliza a alienação e o conformismo da sociedade, enquanto as pessoas são constantemente observadas por câmeras, com o slogan *for your protection* (tradução livre: para a sua proteção).

Imagem 20 – A Londres de Alan Moore e David Lloyd.



Fonte: (Moore; Lloyd, 1988).

A vigilância onipresente, visível até mesmo nas pequenas ações do dia a dia, torna-se um reflexo do poder do Estado e da perda da liberdade individual. Esse ambiente de controle reflete a distopia que Moore e Lloyd desejavam criar, com a materialidade de uma Inglaterra onde os indivíduos estão à mercê de um governo que não reconhece limites em suas ações. Esses sentimentos de opressão e medo são explorados desde as primeiras edições da revista, como lembra Alan Moore:

Como Dave e eu queríamos fazer algo genuinamente britânico que não competisse com a enorme quantidade de material americano no mercado, o ambiente só poderia ser a Inglaterra. Além do mais, uma vez que ambos partilhávamos do mesmo pessimismo político, o futuro nos parecia sombrio, desolador e solitário, o que nos garantia um conveniente antagonista político contra o qual o nosso herói se bateria (Moore; Lloyd, 2012, p. 272).

Moore e Lloyd constroem a Londres fictícia de *V for Vendetta*, ambientada em 1997, a partir de suas próprias representações de mundo, fortemente influenciadas pelo contexto político e social da década de 1980. Um fator que contribui para a intensificação do tom pessimista da obra é o intervalo temporal entre o início da publicação, na revista *Warrior* (1983), e sua conclusão, em 1989, sob a chancela da *DC Comics*. Esse hiato de seis anos

permitiu aos autores não apenas reformular e expandir elementos narrativos, mas também acompanhar criticamente os desdobramentos do governo da primeira-ministra Margaret Thatcher, cujo projeto político, marcado por sucessivas reeleições e políticas neoliberais, apontava para a consolidação de uma hegemonia ideológica no Reino Unido.

O processo de finalização da obra passou a incorporar, de forma explícita, uma tensão fundamental: a oposição entre um Estado totalitário, sustentado por repressão, vigilância e supressão de liberdades, e uma tentativa de resistência, individual e coletiva, como via possível para a emancipação. Moore e Lloyd, ao moldarem o desfecho da narrativa sob essa perspectiva, reforçam a função política da ficção distópica: não apenas como representação de um futuro indesejável, mas como instrumento crítico voltado a revelar os mecanismos de dominação presentes no tempo histórico de sua produção e a estimular a reflexão sobre os limites e as possibilidades da ação política em contextos autoritários.

3.2 Representações do totalitarismo em *V for Vendetta*

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; Lloyd, 2012, p. 8).

A transcrição acima foi retirada de uma entrevista concedida por Alan Moore em 1988, durante o lançamento da edição norte-americana de *V for Vendetta* pela *DC Comics*. Nela, o autor evidencia e denuncia diversas medidas adotadas pelo governo britânico da época, classificando-as como incompatíveis com os princípios democráticos e humanitários. Moore faz referências indiretas à repressão sistemática contra minorias sociais, especialmente a comunidade homossexual, questão diretamente relacionada à aprovação da *Local Government Act 1988*.

Na Parte IV dessa legislação, encontra-se a Section 28 (Cláusula 28), intitulada *Prohibition on promoting homosexuality by teaching or by publishing material* (em tradução livre, “Proibição de promover a homossexualidade por meio do ensino ou da publicação de materiais”), que introduziu o parágrafo 2A na *Local Government Act 1986*. Na prática, esse dispositivo determinava que as autoridades locais não poderiam deliberadamente abordar

questões voltadas a homossexualidade, tampouco permitir às escolas públicas o ensino de que as relações homossexuais constituem formas legítimas de estrutura familiar. A redação da norma evidencia um viés moralizante e repressivo, típico das políticas conservadoras implementadas durante o governo Thatcher que, aproveitando-se do contexto da crise da AIDS, intensificaram a perseguição à crescente visibilidade de grupos minoritários em luta por direitos civis⁶⁴.

Esse exemplo prático do mundo real, ajuda a refletir bem aquilo que Moore e Lloyd conseguiam compreender como a maneira adequada para a reprodução ativa de um governo totalitário em *V for Vendetta*: uma organização burocrática centralizada, vigilância sistemática, repressão e manipulação ideológica das massas.

Imagem 21 – Evey explicando a V suas lembranças sobre a ascensão do *Norsefire*



Fonte: (Moore; Lloyd, 1988).

Na imagem 21, destaca-se uma passagem do diálogo entre V e Evey Hammond, logo após ele salvá-la e levá-la à *Shadow Gallery* (em tradução literal, “Galeria das Sombras”), um

⁶⁴ A medida teve efeitos práticos sobre a atuação das escolas e políticas culturais locais, sendo posteriormente revogada – na Escócia em 2000, e na Inglaterra e no País de Gales em 2003. Para mais informações, ver: UNITED KINGDOM. *Local Government Act 1988: Chapter 9, Part IV*. London, 1988. Disponível em: <<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/9/part/IV>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

espaço subterrâneo utilizado por V como esconderijo. Ao ser questionada sobre o que lembrava dos anos anteriores, Evey relata, por meio de suas memórias, a forma como o partido *Norsefire* chegou ao poder (Imagem 21). Ela menciona a euforia que parte da população demonstrou diante da ascensão do novo governo, com destaque para a “marcha sobre Londres”, uma provável alusão de Alan Moore à Marcha sobre Roma, que marcou o início do fascismo na Itália⁶⁵. No entanto, Evey revela ter sentido medo. Em seguida, complementa sua fala citando o seguinte trecho:

Eles logo colocaram tudo sob controle. Mas então começaram a levar as pessoas... todos os *negros* e os *paquistaneses*... Brancos também. Todos os *radicais* e os homens que, você sabe, gostavam de outros homens. Os *homossexuais*. Eu não sei o que fizeram com todos eles (Moore; Lloyd, 1988, p. 24, grifos do autor)⁶⁶.

A partir do segundo quadro, o comentário de Evey revela quais grupos passaram a ser perseguidos pelo regime. A cena também apresenta a imagem de um policial prendendo um integrante de um grupo minoritário, reforçando visualmente a repressão. Essa lembrança, marcada pela violência e pelo medo, é a primeira referência que Evey possui sobre o totalitarismo instaurado pelo partido *Norsefire*. No entanto, como aponta a filósofa alemã Hannah Arendt em *Origens do Totalitarismo* (2012), a consolidação de regimes totalitários não se baseia apenas na opressão pelo medo, mas também na tentativa de legitimar ideologicamente sua doutrina. Como destaca Arendt:

[...] a propaganda e o terror parecem ser duas faces da mesma moeda. Isso, porém, só é verdadeiro em parte. Quando o totalitarismo detém o controle absoluto, substitui a propaganda pela doutrinação e emprega a violência não mais para assustar o povo (o que só é feito nos estágios iniciais, quando ainda existe a oposição política), mas para dar realidade às suas doutrinas ideológicas e às suas mentiras utilitárias (Arendt, 2012, p. 474).

⁶⁵ Em termos gerais, a Marcha sobre Roma foi decisiva para a ascensão de Benito Mussolini ao poder na Itália, em outubro de 1922. Com o apoio dos camisas-negras, que eram grupos paramilitares fascistas, milhares de seguidores de Mussolini se deslocaram em direção à capital italiana, exigindo que o então rei da Itália, Vítor Emanuel III, entregasse o poder ao Partido Nacional Fascista. Temendo um possível conflito armado, o rei optou por não resistir e nomeou Mussolini como primeiro-ministro, caracterizando um golpe político e marcando o início do regime fascista na Itália.

⁶⁶ Trecho original: *They soon got things under control. But then they started taking people away... all the Black people and the Pakistanis... White people too. All the radicals and the men who, you know, liked other men. The homosexuals. I don't know what they did with them all.*

Essa legitimação só pode ser alcançada por meio de uma organização dominante, capaz de se infiltrar em todos os aspectos da vida social. No universo de *V for Vendetta*, o partido totalitário *Norsefire* é estruturado a partir de órgãos especializados, nomeados simbolicamente como partes do corpo humano, reforçando a imagem de um Estado orgânico e centralizador. O sistema é composto por *The Finger* (O Dedo), responsável pela repressão direta e encarregado de prender, interrogar e eliminar opositores; *The Nose* (O Nariz), que atua na investigação forense e na censura de informações; *The Eye* (O Olho), que opera a vigilância visual através de câmeras espalhadas por toda a cidade; *The Ear* (A Orelha), encarregada da vigilância auditiva, monitorando conversas e escutas em diferentes ambientes; *The Mouth* (A Boca), responsável pela propaganda estatal, controlando todos os meios de comunicação oficiais como rádio e televisão; e, por fim, *Fate* (Destino), um supercomputador central que processa e administra os dados fornecidos pelos demais órgãos, funcionando como o cérebro do regime.

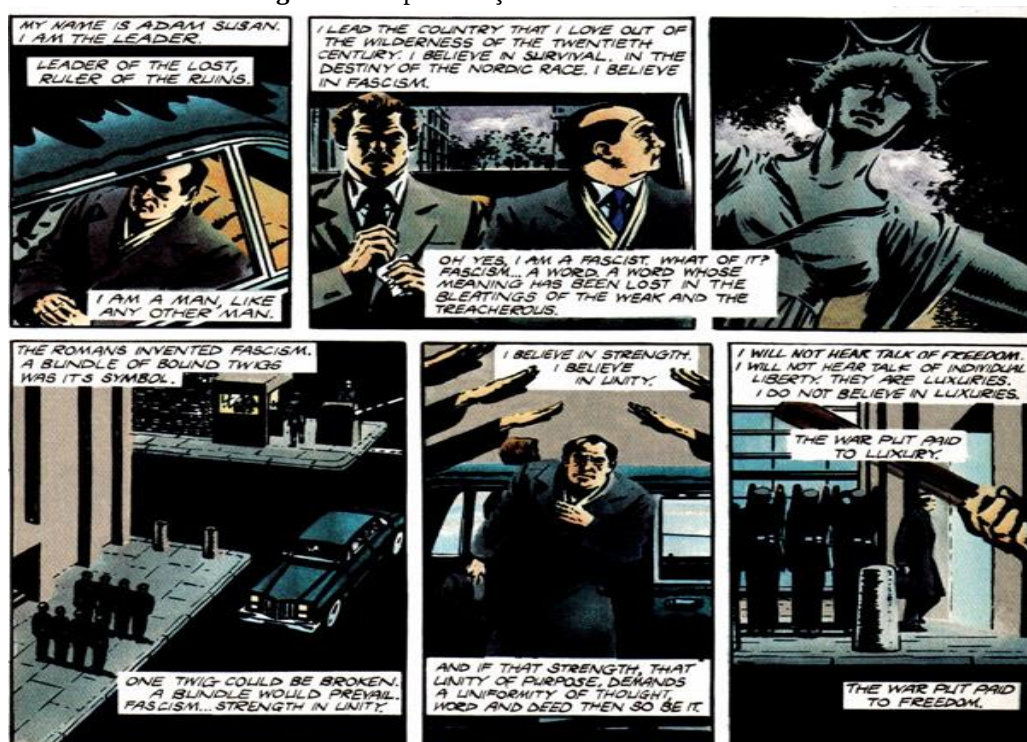
Essa configuração remete à centralização autoritária do poder, com ênfase tanto na repressão quanto na dominação ideológica e social, formando uma máquina de vigilância e controle absoluto sobre os cidadãos. Tal representação também dialoga, em certa medida, com a teoria de Aparelhos Ideológicos do Estado (AIEs) desenvolvida por Louis Althusser em *Ideologia e Aparelhos Ideológicos do Estado* (1980). Para o autor, os AIEs correspondem a instituições como a escola, a igreja, os meios de comunicação e a cultura, e operam predominantemente por meio da ideologia. Althusser distingue esses aparelhos dos Aparelhos Repressores do Estado (AREs), como a polícia e o exército, que atuam principalmente por meio da coerção física e/ou simbólica, embora também possam conter elementos ideológicos em sua atuação (Althusser, 1980). Em *V for Vendetta*, observa-se que, devido à divisão especializada e burocrática de funções, o controle totalitário é exercido simultaneamente tanto pela repressão quanto pela ideologia.

Enquanto o Estado, detentor do monopólio da força, recorre a esse poder para justificar, em última instância, a necessidade de manter a ordem, combatendo possíveis sabotadores ou quaisquer ameaças à sua estabilidade, a repressão não se configura como uma condição eventual, mas como uma exigência natural e inerente à funcionalidade do regime totalitário. Por sua vez, a ideologia, que serve de base para legitimar essas ações repressivas, atuando como instrumento na consolidação e no reforço do controle social. A retórica ideológica não apenas justifica práticas autoritárias, mas também orienta e molda os comportamentos de indivíduos e grupos dentro da sociedade. Como observa Fabiano Coelho (2014, p. 116), “as ideologias orientam para a ação, descrevem e prescrevem discursos e práticas. Elas legitimam teórica e praticamente determinados discursos e ações dos sujeitos e grupos.” Nesse sentido, no contexto

de *V for Vendetta*, a ideologia não se limita a um conjunto abstrato de ideias, mas se manifesta concretamente, influenciando ações e o discurso institucional.

Essa articulação entre força e convencimento discursivo manifesta-se no próprio lema do partido governante: *Strength Through Purity, Purity Through Faith* (em tradução livre, “Força através da pureza, pureza através da fé”). Trata-se de uma evidente distorção de valores, que passam a ser utilizados como instrumentos de legitimação da opressão e do conformismo social. Além disso, há elementos que remetem à distopia orwelliana do livro *1984*, em que todo o controle está concentrado na figura do “Grande Irmão”. Em *V for Vendetta*, a máquina *Destino* desempenha papel semelhante no armazenamento e centralização das informações. No entanto, diferentemente de *1984*, o topo da hierarquia do *Norsefire* é ocupado por um homem chamado Adam Susan. Ao longo da narrativa, revela-se pouco sobre sua vida pregressa — sabe-se apenas que, após a tomada de poder, sua existência passa a se fundir completamente com o regime. Ele é retratado como uma figura isolada, quase mítica, cuja vida parece girar exclusivamente em torno do controle e da ideologia do partido.

Imagem 22 – Apresentação de Adam Susan



Fonte: (Moore; Lloyd, 1988).

A primeira aparição do líder (Imagem 22) reflete o tom adotado para o personagem. Susan se autointitula como: “*I am man, like any other man*”, ou seja, “Um homem como qualquer outro”. Além disso, declara-se fascista, defendendo a uniformidade centralizadora,

mesmo à custa da liberdade. Essa apresentação não apenas o posiciona como antagonista moral do protagonista V e, por extensão, de toda a narrativa, como também revela uma escolha consciente de Alan Moore: representar o fascismo não apenas como um sistema opressor, mas como uma construção sustentada por indivíduos aparentemente comuns que escolhem se aliar ao totalitarismo.

Essa abordagem, em certa medida, também destaca outro conceito de Hannah Arendt que, ao analisar o julgamento de Adolf Eichmann, um dos organizadores da logística do Holocausto, cunhou o conceito de “banalidade do mal” em sua obra *Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal* (1999). Segundo Arendt, o mal pode ser perpetrado por indivíduos que não são monstruosos por natureza, mas que, ao se submeterem cegamente a ideologias e ordens superiores, tornam-se agentes reprodutores de atrocidades (Arendt, 1999). Da mesma forma, Susan não é em um primeiro momento representado como um vilão maniqueísta, mas como um homem comum que, por conveniência ou crença, rende-se à lógica fascista e legitima sua brutalidade como parte de uma ordem maior. Alan Moore admite ter escolhido intencionalmente essa forma de representar o fascismo e seus seguidores. Segundo o autor, essa abordagem permitia acrescentar ambiguidade e complexidade à história:

Eu queria apresentar alguns dos fascistas como pessoas comuns e, em alguns casos, até simpáticas. Eles não eram apenas caricaturas nazistas com monóculos e cicatrizes de duelo da Universidade de Heidelberg. Eram pessoas que fizeram suas escolhas por alguma razão. Às vezes, essa razão era covardia, às vezes era desejo de subir na vida, outras vezes era uma crença genuína naqueles princípios. Então sugerimos que — sim — os nazistas não vieram do espaço, não vieram das profundezas do inferno. Eles eram açougueiros, varredores de rua, professores. Pessoas comuns de vidas comuns. Eles não eram monstros — apenas seguiram o fascismo quando o fascismo era a ordem do dia (Moore, 2007, 3min52s–4min49s)⁶⁷.

Assim, a elevação de status em uma sociedade marcada pela uniformidade, na qual todos estão sob a tutela do *Líder*, leva Adam Susan a se perceber como o “escolhido”, encarregado

⁶⁷ Trecho original: *I wanted to present some of the fascists as being ordinary and, in some instances, even likable human beings. They weren't just Nazi cartoons with monocles and University of Heidelberg dueling scars, you know. They were people who had made their choices for a reason. Sometimes that reason was cowardice, sometimes that reason was wanting to get on, sometimes it was a genuine belief in those principles. So, we suggest that — yeah — the Nazis, they weren't from space, they weren't from the depths of hell. They were butchers and street sweepers and school teachers and ordinary people from ordinary walks of life. They weren't monsters — they just went along with fascism when fascism was the order of the day.* Ver: MOORE, Alan. *Alan Moore talks – 01 – V for Vendetta* [video online]. Comics Britannia; produzido pela BBC 4; publicado no Youtube, 15 out. 2007. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QX7ehbE1vc0>>. Acesso em: 24 mai. 2025.

de eliminar aqueles considerados fracos ou inaptos, em benefício dos “mais puros” e aptos a sobreviver nessa nova ordem padronizada. Esse é o seu propósito manifesto. Por isso, passa a enxergar a liberdade não como um valor, mas como um luxo perigoso, um mal que divide ao invés de unificar. A liberdade, sob sua ótica, rompe com a unidade necessária ao funcionamento do regime. Dessa forma, a realização plena de seu ideal não se dá apenas com a restrição das liberdades individuais, mas exige a destruição absoluta de qualquer resquício de liberdade, grupo ou ideia que ameace a autonomia do poder totalitário.

Essa percepção é trabalhada quando V inicia sua onda de ataques contra figuras-chave do governo *Norsefire*. O chefe do *Nariz*, setor de investigação e inteligência, Eric Finch, reporta imediatamente ao líder Adam Susan o sequestro de Lewis Prothero, conhecido como a “Voz de Londres”. Prothero é o principal propagandista do regime, responsável por disseminar a narrativa oficial do partido através da rádio, além de ter um passado sombrio como comandante do campo de concentração de *Larkhill*, onde atrocidades, incluindo experimentos desumanos, foram cometidas contra prisioneiros, entre eles o próprio V, que sobreviveu aos horrores do campo

Inicialmente, Finch considera a possibilidade de se tratar apenas de um indivíduo psicologicamente instável. No entanto, Susan rapidamente percebe que, diante da escolha meticulosa das vítimas e do padrão estratégico das ações, V não pode ser reduzido à figura de um terrorista comum, mas deve ser compreendido como um agente com motivações ideológicas e planejamento deliberado.

Imagem 23 – Conversa de Eric Finch e Susan sobre V



Fonte: (Moore; Lloyd, 1988).

Observa-se outra camada da personalidade de Susan, quando este comenta com Eric Finch que as pessoas realmente acreditam que a voz de Lewis Prothero é a voz do Destino. Ele diz: *“Britain’s belief in the integrity of Fate is the cornerstone of our new order. Any change in the voice and it just won’t be the same”* (em tradução livre: “A crença dos britânicos na integridade do Destino é a base da nossa nova ordem. Qualquer mudança na voz e simplesmente não será a mesma coisa”). Esse trecho demonstra que a preocupação de Susan não está, em si, centrada na figura de Lewis Prothero ou no que V possa fazer com ele, mas sim no serviço que ele presta ao regime. A continuidade da “Voz de Londres” representa a estabilidade da ordem, a uniformidade do discurso autoritário e a sustentação da crença ideológica da população.

Mesmo dispondo da força como instrumento legítimo para conter revoltas, valendo-se da repressão como mecanismo de controle e gerador de medo, Adam Susan busca algo mais profundo: uma dominação totalizante, em que não haja espaço sequer para o pensamento crítico. Trata-se de uma das formas mais sofisticadas de dominação típicas de regimes fascistas: não basta que os cidadãos obedeçam; é preciso que creiam e vivam os valores impostos pela

ideologia dominante. Essa dimensão ideológica do controle é reiteradamente reforçada ao longo da trama de *V for Vendetta*, por meio de símbolos e estruturas estatais, como o regime, elevado à condição de instância suprema de ordem, a divisão funcionalizada do poder, o sistema de informação centralizado no supercomputador chamado *Destino* e a figura do líder, representada aos olhos da população quase como uma entidade messiânica.

Nada disso é acidental, a elevação dessas instituições e personagens ao nível simbólico é um instrumento fundamental para consolidar a dominação, naturalizando os comportamentos autoritários. Como destaca Michel Foucault em *Microfísica do Poder* (1979), o poder não se sustenta apenas pela repressão física, mas pela produção e circulação de discursos que legitimam sua autoridade e moldam os modos de existência. Diz o autor:

Se o poder fosse somente repressivo, se não fizesse outra coisa a não ser dizer não você acredita que seria obedecido? *O que faz com o que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso.* Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir. (Foucault, 1979, p. 8, grifo nosso).

O domínio social total, equacionado entre a repressão e o discurso, começa a se tornar instável à medida que V consegue desestabilizar a cadeia de comando do regime, constituindo um ponto de virada na trama. Diante dos ataques cuidadosamente orquestrados por V, o governo revela-se não apenas vulnerável, mas também intelectualmente desarmado, incapaz de compreender a natureza de seu inimigo e, por isso, impotente para reagir. Paralelamente, a figura do líder, Adam Susan, torna-se cada vez mais instável diante de uma situação que escapa completamente ao seu controle. Enquanto Eric Finch articula hipóteses e inquietações na tentativa de descobrir a identidade de V, Susan permanece inerte e isolado. Essa oposição entre a lucidez atormentada do investigador e a rigidez paralisante do ditador evidencia a falência da estrutura autoritária, que já não é capaz de interpretar nem conter os acontecimentos.

3.3 Representações de liberdade em *V for Vendetta*

Uma vez que você aceita que pessoas gays têm o direito de existir, torna-se progressivamente mais difícil justificar o fato de que elas não tenham os mesmos direitos que todo mundo, que as mesmas leis não se apliquem a elas como se aplicam aos demais. [...] Como acontece com a maioria das coisas na cultura, esse avanço vai gerar uma onda de progresso, que será enfrentada por pessoas que fincam o pé contra ele. Vai ser enfrentado por objeções fundamentalistas, baseadas em uma tentativa de fazer as coisas voltarem a ser

como era antes. Mas eu diria que, historicamente, isso não acontece. Isso não funciona. Nossos líderes não controlam as marés da história; eles estão apenas surfando nelas. Estão fazendo o possível para se manter sobre elas. Eles não criam as marés; as marés da história vêm de milhões de vetores diferentes: do avanço da tecnologia, da expansão da nossa visão de mundo. São essas coisas que realmente influenciam o rumo da história, e os nossos líderes tentam se equilibrar nisso tudo, talvez tentando dar a impressão de que estão no controle. Mas história é história. O tempo e a maré — eles não dão muita atenção a nenhum líder humano (Moore, 2004 *apud* Carney, 2006)⁶⁸.

O trecho citado foi retirado de uma entrevista com Alan Moore, concedida em 2004 por ocasião do relançamento de *The Mirror of Love* (em tradução literal, *Espelho do Amor*), poema originalmente publicado em 1988. A obra surgiu como reação política ao *Local Government Act 1988*, mencionado no subcapítulo anterior, especialmente à *Section 28* (Cláusula 28). Naquele mesmo ano, Moore, junto com sua esposa Phyllis Moore e a parceira de ambos, Debbie (ou Deborah) Delano, que também atuava profissionalmente com o casal, fundou a editora independente *Mad Love Publishing Ltd*.

Por meio dessa editora, lançaram a antologia *AARGH! (Artists Against Rampant Government Homophobia)*, ou em uma tradução livre, *Artistas Contra a Homofobia Governamental Escancarada*), publicada em 1988. A coletânea reuniu histórias de diversos autores, como David Lloyd, Robert Crumb e o próprio Moore, além do poema *The Mirror of Love*, ilustrado por Steve Bissette e Rick Veitch (Khoury, 2008; Millidge, 2011). Em 2004, a Top Shelf Productions relançou a obra em formato de livro, mantendo o texto original de Moore, mas substituindo as ilustrações por fotografias e montagens visuais de José Villarrubia (Carney, 2006).

A partir da análise do trecho em que Alan Moore expõe sua concepção sobre a história, observa-se que, em uma leitura inicial, o autor a entende como um processo inevitável de progresso. Tal progresso é concebido como um princípio dinâmico que impulsiona a trajetória humana rumo a um avanço natural, ainda que haja “contracorrentes” que busquem retardá-lo. Moore identifica essas forças opositoras não apenas na política institucional e em seus

⁶⁸ Trecho original: *Once you have accepted that gay people have a right to exist, then it becomes progressively harder to justify the fact that they don't have the same rights as everybody else, that the same laws should apply to them that apply to everybody else. [...] As with most things in culture, you're going to get this surge of progress which will be met by people digging their heels in. It will be met by fundamentalist objections, which have their basis in trying to turn things back to how they were. I'd suggest that historically, that's not going to happen. That doesn't work. Our leaders do not control the tides of history; they are just surfing them. They are doing their best to keep on top of them. They do not make the tides; the tides of history come from a million different vectors: our advancing technology, our advancing worldview. These are the things that actually make a difference to the flow of history, and our leaders try to sit on top of it, and perhaps try to give the impression that they are controlling it, but history's history. Time and tide — they don't pay much attention to any human leader.*

representantes, mas também em toda forma de imposição moral disseminada nas diversas esferas da sociedade, elementos característicos do contexto em que *The Mirror of Love* foi originalmente publicado. Naquele momento, a conjuntura exigia resistência não apenas à figura da primeira-ministra Margaret Thatcher, mas, sobretudo, ao conjunto de valores conservadores que ela simbolizava.

Essa leitura evidencia a dimensão ideológica de Alan Moore, também expressa de maneira significativa na obra *V for Vendetta*. Enquanto David Lloyd se declara “anticonservador ou socialista” (Lloyd, 2011), Moore é amplamente reconhecido como um anarquista convicto, por defender que a anarquia permite ao indivíduo atingir plena autonomia moral e criativa, livre das estruturas opressoras de poder. Essa convicção é reiterada pelo próprio Moore ao explicitar sua concepção de anarquia, que permeia não apenas sua visão política, mas também a arquitetura narrativa de *V for Vendetta*. Diz Alan Moore:

A anarquia é, e sempre foi, um romance. É claramente a melhor maneira e a única forma moralmente sensata de governar o mundo: todos deveriam ser mestres do seu próprio destino, todos deveriam ser seus próprios líderes. Isso é algo em que ainda acredito. Acho que até mesmo uma olhada superficial no mundo hoje em dia, especialmente neste momento, revelaria que cerca de 0,001% da população mundial causa 99,99999% dos problemas do mundo. E essa pequena porcentagem... não é a conspiração dos banqueiros judeus, não são os imigrantes, não é a conspiração secreta de homossexuais que controlam Hollywood, nem mesmo os cientologistas — são os líderes. O que precisamos, no máximo, é de uma administração. Não precisamos de pessoas nos liderando (Moore, 2007, 2min17s–3min30s)⁶⁹.

Para Moore, a anarquia não é sinônimo de caos ou desordem, mas de autogestão, responsabilidade individual, uma espécie de *liberdade consciente*. Essa concepção também está presente em *V for Vendetta*, na figura de seu protagonista que não busca simplesmente substituir um regime opressor por outro, mas sim eliminar os mecanismos de dominação para permitir que a sociedade construa um modelo de auto determinação, para que as “marés da história” alcancem o seu curso natural.

Quando o segundo tomo *This Vicious Cabaret* (Este Vil Cabaré) da trama se inicia, estabelece-se um arco em que o foco, para além da continuação da *Vendetta* contra os

⁶⁹ Trecho original: *Anarchy is and always has been a romance. It is clearly the best way, and the only morally sensible way, to run the world: that everybody should be the master of their own destiny, everybody should be their own leader. This is something that I still believe. I think that even a cursory look around the world at the moment, particularly at the moment, would reveal that it is about 0.001% of the world's population that causes 99.99999% of the world's problems. And that tiny percentage... it's not the Jewish banking conspiracy, it's not the asylum seekers, it's not the secret homosexual conspiracy running Hollywood, it's not even the Scientologists — it is leaders. What we need is an administration, at most. We don't need people to boss us about.*

integrantes do *Norsefire*, passa a incluir o desenvolvimento da personagem Evey Hammond como um ponto central na narrativa. Evey começa a discordar dos métodos radicais utilizados pelo protagonista V, o que os coloca em rota de colisão: afinal, haveria justiça na vingança? Essa questão é explorada pelo roteiro de Moore e pela expressividade da arte de Lloyd, especialmente quando os dois aliados se "separam". Após um confronto devido às suas discordâncias, V abandona Evey nas ruas de Londres, deixando-a sozinha e desorientada.

Sentindo-se traída, com medo e agora por conta própria, Evey busca sobreviver e encontra um homem chamado Gordon, que a acolhe em sua casa e lhe oferece proteção. Esse refúgio, porém, é temporário, pois Gordon é assassinado por Alistair "Ally" Harper, um capanga ligado ao *Norsefire*. Sozinha novamente, Evey é capturada por supostos membros do partido que, por meio de investigações, suspeitavam que o mascarado tinha uma ajudante.

Imagem 24 – Evey é presa enquanto observa o lema do *Norsefire*



Fonte: (Moore; Lloyd, 1988).

O lema do regime *Norsefire* — “Força Através da Pureza, Pureza Através da Fé” — torna-se particularmente significativo no arco da personagem Evey Hammond a partir do momento em que ela é capturada. Submetida a sessões intensas de tortura física e psicológica por agentes supostamente vinculados ao partido, Evey é pressionada a revelar informações

sobre V, embora saiba muito pouco, devido à natureza enigmática do mascarado. Seu destino parece selado e ela mergulha em um desespero profundo, diante da aparente impossibilidade de escapar. O regime, que considera “impuros” todos aqueles que desafiam sua ordem, a vê como um obstáculo a ser eliminado em nome da estabilidade e da autoridade. Em meio ao sofrimento e ao isolamento, Evey definha na cela, entregue à apatia e convencida da proximidade da morte. Tudo muda, porém, quando ela encontra um papel escondido, uma carta que começa a ler, sem saber que esse gesto marcará o início de sua transformação.

A carta era de uma personagem chamada Valerie Page, e seu conteúdo era uma autobiografia. Nela, Valerie revela que nasceu em 1957, em Nottingham, e sonhava em ser atriz. Ela conta que percebeu ser lésbica ainda jovem, abraçando sua identidade apesar das dificuldades da época. Valerie foi para Londres em busca de sua carreira no teatro e no cinema, onde conheceu Ruth, por quem se apaixonou e começou a namorar. As duas enfrentaram preconceitos sociais, mas encontraram felicidade juntas. No entanto, tudo mudou quando o *Norsefire* chegou ao poder, iniciando uma perseguição brutal contra pessoas como Valerie e Ruth.

Imagem 25 – Evey lê a carta de Valerie, enquanto *flashbacks* revelam momentos da vida de Valerie e as sessões de tortura pelas quais Evey está passando



Fonte: (Moore; Lloyd, 1988).

Quando o regime *Norsefire* ascendeu ao poder, Valerie relata em sua carta que ela e sua companheira, Ruth, foram classificadas como “impuras” por conta de sua orientação sexual, tornando-se alvos da perseguição sistemática promovida pelo partido. Ruth foi capturada primeiro, e Valerie jamais soube o que aconteceu com ela. Posteriormente, também foi detida, levada a uma cela e submetida a torturas físicas, teve os cabelos cortados à força e sofreu diversas humilhações, um processo que ecoa as experiências vividas por Evey Hammond durante seu próprio cativeiro. Nos trechos finais da carta, Valerie admite a improbabilidade de sair viva daquele confinamento, mas afirma não se arrepender da vida que escolheu, mantendo-se fiel à sua identidade e à *liberdade* de viver com *dignidade*. Ela encerra a mensagem conclamando quem a leia a preservar sua humanidade diante da opressão. Valerie foi morta como resultado dos experimentos realizados em *Larkhill*. Antes de morrer, escreveu sua história

em pedaços de papel higiênico, utilizando um lápis contrabandeado para a cela (Moore; Lloyd, 1988).

Ao concluir a leitura da carta de Valerie, Evey é impactada pelo peso emocional do relato, que narra a vida de uma mulher perseguida pelo regime devido a sua escolha de como viver a sua vida. A história de Valerie fortalece a convicção de Evey em seus próprios princípios, mesmo que isso implique enfrentar a morte. Quando intimada por seus captores a fornecer informações sobre V ou assinar uma confissão, sob ameaça de execução, ela opta por não ceder, aceitando a possibilidade de sua morte iminente (Moore; Lloyd, 1989). Para sua surpresa, ao sair da cela, Evey descobre estar de volta à *Shadow Gallery*, o refúgio de V. Nesse momento, revela-se que sua prisão foi uma encenação orquestrada por V, e não pelo *Norsefire*. A carta de Valerie, embora escrita por uma prisioneira real, foi colocada na cela por V como parte de um plano para levar Evey a confrontar seus medos e abraçar sua autonomia, tornando-se mestra de seu próprio destino.

O arco de transformação de Evey Hammond constitui um elemento central na narrativa de *V for Vendetta*, funcionando como veículo para a consolidação da mensagem filosófica proposta pelos autores. A jornada da personagem reflete a concepção de anarquia defendida por V, entendida como um estado de autonomia individual e autodeterminação. Nesse sentido, a narrativa sugere que a destruição de estruturas opressivas é pré-requisito para a construção de uma nova ordem social, princípio que se manifesta tanto no plano coletivo, com o objetivo de V em dismantelar o regime totalitário do *Norsefire* e os valores que ele representa, quanto no plano individual, evidenciado nas trajetórias de Valerie Page e da própria Evey. Em ambas as dimensões, anarquia e liberdade surgem como expressões simbólicas de transformação, marcando a ruptura definitiva com o medo e a submissão impostos pela opressão sistêmica.

Essa perspectiva torna-se evidente em um diálogo posterior entre Evey e V, no qual este explicita os contornos de seu plano definitivo para erradicar o *Norsefire*, consolidando a ideia de que a destruição do sistema opressor é um passo necessário para a emancipação coletiva e individual. Segue o trecho:

– **Evey:** V, não vou ajudar em nenhuma matança. O que você está planejando fazer com isso?

– **V:** [...] afinal, como você mesma apontou, não vai precisar disso. [...] A anarquia tem duas faces: a criadora e a destruidora. Os destruidores derrubam impérios, fazem uma tela de escombros limpos sobre a qual os criadores podem então construir um mundo melhor. Os escombros, uma vez conseguidos, tornam ruínas adicionais irrelevantes. Fora com nossos explosivos, então! Fora com nossos destruidores! Eles não têm lugar em nosso mundo melhor. Mas brindemos a todos os nossos bombardeiros, todos

os nossos canalhas — os mais indesejáveis e imperdoáveis (Moore; Lloyd, 1989, p. 15-16, grifo nosso)⁷⁰.

Além de apresentar a anarquia como sinônimo de liberdade e possuidora de duas faces — criação e destruição —, o discurso de V sobre sua visão anarquista, reflete influências do pensamento do teórico anarquista Mikhail Bakunin. Em *O conceito de liberdade* (1975), uma coletânea publicada pelas Edições Rés Limitada, na Coleção Substância, que reúne fragmentos de diversas obras do autor sobre temas como materialismo, liberdade e revolução, Bakunin afirma: “A liberdade é indivisível: não se lhe pode suprimir uma parte sem suprimir por inteiro” (Bakunin, 1975, p. 26). Essa ideia, segundo a qual a conquista da liberdade plena exige a destruição das estruturas que a restringem, manifesta-se na fase final de *V for Vendetta*, culminando na luta pela derrubada do regime *Norsefire*. Esse processo alinha-se ao título do terceiro tomo, *The Land of Do-As-You-Please* (A Terra do faça o que quiser), que destaca o desfecho da trama.

A parte final, ou clímax, de *V for Vendetta* destaca o desfecho do plano de V, que culmina no envio de um trem carregado de explosivos pela estação de metrô Victoria, destruindo *Downing Street* e *Jordan Tower*, centros do poder e da propaganda do *Norsefire*. Enquanto isso, Adam Susan encontra-se em um estado cada vez mais isolado e instável, obcecado pelo supercomputador *Fate* (Destino), com o qual mantém uma relação quase religiosa, enxergando-o como a personificação da ordem absoluta. Durante um desfile público, numa tentativa de reafirmar a autoridade do regime em meio ao caos crescente orquestrado por V, Susan é assassinado por Rosemary Almond, viúva de Derek Almond, um oficial do *Finger*. Este ato, manipulado indiretamente por V, demonstra que a revolução pretendida por ele já estava se consolidando, com a revolta de cidadãos comuns, como Rosemary, contra o regime.

Paralelamente, tensões internas emergem dentro do partido, marcadas por rivalidades e ambições pessoais que se intensificam com a desestabilização do *Norsefire*, especialmente após os ataques de V. Figuras como Peter Creedy, chefe do *Finger*, buscam consolidar poder, aproveitando o caos para manobrar contra Adam Susan, embora não haja uma conspiração formal para substituí-lo enquanto ele está vivo. Outro personagem que ganha destaque nessa

⁷⁰ Transcrição original: – **Evey:** *V, I'm not helping with any killing. What are you planning to do with it?*
– **V:** *[...] After all, as you point out, you won't be needing it. [...] Anarchy wears two faces, both creator and destroyer. Thus, destroyers topple empires, make a canvas of clean rubble where creators can then build a better world. Rubble, once achieved, makes further ruins means irrelevant. Away with our explosives, then! Away with our destroyers! They have no place within our better world. But let us raise a toast to all our bombers, all our bastards — most unlovely and most unforgivable. Let's drink their health... then meet with them no more.*

fase é Eric Finch, chefe do setor conhecido como *The Nose* (O Nariz), responsável pelas investigações forenses e censura do Estado. Desde o início da história, Finch tem a missão de capturar o “terrorista V”.

Apesar de sua lealdade inicial ao regime, Eric Finch, ao longo da trama apresenta uma personalidade introspectiva e moralmente conflituosa, especialmente ao descobrir as falhas estruturais e os horrores do sistema, como os experimentos desumanos no campo de *Larkhill*. No momento decisivo, Finch localiza V na estação de metrô Victoria, onde o revolucionário, gravemente ferido após um confronto com agentes do *Finger*, executa seu plano final de enviar um trem carregado de explosivos para destruir *Downing Street*, centro do poder do *Norsefire*. Em um encontro mais simbólico do que físico, V não oferece resistência e reforça que, por trás da máscara, não há apenas um indivíduo, mas um conjunto de ideias, declarando que “*Ideas are bulletproof*” (em tradução literal. ideias são à prova de balas”) (Moore; Lloyd, 1989, p. 32).

Embora Finch termine atirando em V, que já se encontrava gravemente ferido, seu corpo é posteriormente encontrado por Evey na *Shadow Gallery*. Reconhecendo o simbolismo por trás da máscara, ela opta por não o desmascarar, compreendendo que o mascarado representava mais do que um indivíduo: ele era um símbolo de resistência, uma ideia. Movida por esse ideal, Evey decide seguir o plano final de V, colocando seu corpo em um trem preparado com explosivos, programado para destruir o Parlamento, uma evidente referência ao *Gunpowder Plot* de 1605.

Ela organiza o corpo com cuidado e respeito, posicionando-o no vagão como uma espécie de tributo. A explosão que destrói o Parlamento consome também o corpo de V, transformando o ato em uma despedida e, ao mesmo tempo, em um gesto revolucionário. Após o atentado, Evey assume publicamente a identidade de V, desmentindo os rumores de que o mascarado havia morrido (conforme ilustrado na Imagem 26). Diante da multidão, proclama sua mensagem, incentivando os cidadãos a rejeitarem a tirania e a abraçarem a *liberdade*. Suas palavras, alinhadas ao legado de V, reforçavam uma das mensagens intencionais de Moore e Lloyd: a resistência não dependeria de um único herói, mas da coragem coletiva popular.

Imagem 26 – Evey, vestida como V, discursa para inspirar a revolta popular



Fonte: (Moore; Lloyd, 1989).

O desfecho de *V for Vendetta*, marcado pelo discurso final de Evey, apresenta uma visão ambígua e crítica do futuro político e social, pautada pelo ideal anarquista que permeia a obra. Após o assassinato do líder totalitário Adam Susan e o surgimento de uma revolta popular, instaura-se um vácuo de poder que não é imediatamente preenchido por uma nova ordem, mas por uma convocação à responsabilidade coletiva. Evey, ao assumir o legado de V, não impõe um novo regime, mas estimula a população a construir seu próprio caminho, gesto que simboliza a ruptura com qualquer forma de autoridade centralizada. Essa abertura para o indeterminado evidencia a perspectiva histórica de Alan Moore que, ao lado de David Lloyd, insere sua narrativa em um contexto de forte tensão ideológica, ainda marcado pela Guerra Fria.

A obra transcende a ficção ao refletir sobre temas atemporais como política, totalitarismo, liberdade e responsabilidade social, propondo que o curso da história é guiado por escolhas humanas. Assim, o final não oferece respostas definitivas, mas sugere que os

“ventos da mudança”, metáfora para a ação popular, podem redesenhar o destino coletivo, desde que os sujeitos históricos estejam dispostos a assumir esse protagonismo de guiar “as marés da história”. Em síntese, o fim de *V for Vendetta* propõe que o futuro não está predeterminado por estruturas de poder, mas nas mãos daqueles que ousam questioná-las e reconstruí-las. Assim, considerando-se também os argumentos desenvolvidos ao longo do capítulo, é possível afirmar que *V for Vendetta* busca evidenciar suas representações acerca de conceitos como distopia, totalitarismo e liberdade, por meio da exploração das fronteiras entre o real e o fictício.

As representações construídas por Moore e Lloyd fundamentam-se em inquietações e preocupações inerentes ao contexto histórico de produção da obra, o que as torna possíveis enquanto representações. Isso porque, conforme assinala Roger Chartier (1991), em seu artigo *o mundo como representação* para que algo seja compreendido como representação, é imprescindível considerar as experiências históricas dos sujeitos que, a partir delas, atribuem sentido à realidade. Desse modo, a articulação entre os significados desses conceitos e sua aplicação ao longo da narrativa revela que *V for Vendetta* também se propõe a construir uma expressão figurada de uma realidade que, para os sujeitos inseridos no mundo real da década de 1980, poderia não parecer tão distante. Pois, ainda que os quadrinhos operem dentro de uma lógica ficcional, são produzidos por sujeitos concretos, carregados de valores, concepções e experiências reais.

Nesse contexto, a distopia delineada por Moore e Lloyd, a partir do lugar social que ocupavam no momento de produção da obra, não se configurava como uma possibilidade remota. Tal percepção se deve ao cenário de uma Inglaterra marcada pela fragmentação social e pela ausência de forças populares capazes de confrontar os rumos políticos então estabelecidos. O totalitarismo, por sua vez, apresentava-se como uma consequência plausível da hegemonia conservadora, materializada em determinadas ações e práticas governamentais que, em última instância, resultavam em perseguições sistemáticas a grupos minoritários que se posicionavam em oposição ao governo Thatcher. A liberdade, por fim, representada por meio da concepção anarquista proposta por Alan Moore, é sugerida como uma via possível de autolibertação consciente, destinada a indivíduos e coletivos dispostos a resistir e a reivindicar o protagonismo e o direito de narrar suas próprias histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inserida no contexto político e social conturbado dos anos 1980, *V for Vendetta* transcendeu sua concepção inicial como uma história em quadrinhos. Publicada originalmente em 1982 na revista britânica *Warrior*, a obra foi concluída em 1989 pela *DC Comics*. Com uma narrativa que se distinguia dos quadrinhos de super-heróis convencionais, ganhou crescente popularidade e reconhecimento. A obra impulsionou a carreira de Alan Moore, hoje considerado um dos mais consagrados roteiristas de quadrinhos, e destacou o talento do artista gráfico David Lloyd. Em 2005, *V for Vendetta* foi adaptada para o cinema pela *Warner Bros. Entertainment*, sob a direção de James McTeigue e produção das irmãs Wachowski, Lilly e Lana Wachowski, conhecidas pela aclamada trilogia *Matrix*. O filme contou com atuações de Hugo Weaving e Natalie Portman, interpretando V e Evey, respectivamente, consolidando a relevância cultural da obra.

Apesar da recepção positiva de parte do público, a adaptação cinematográfica de *V for Vendetta* gerou críticas de alguns fãs e especialistas por se afastar da obra original. Diferentemente do contexto thatcherista dos quadrinhos, que criticava o conservadorismo britânico dos anos 1980, o filme abordou questões políticas contemporâneas, como a administração Bush nos Estados Unidos, o que desagradou inclusive Alan Moore. O roteirista rejeitou a adaptação após ler o roteiro e solicitou a remoção de seu nome dos créditos. Ainda assim, adaptação foi relevante para consolidar *V for Vendetta* como um fenômeno cultural global. A máscara de Guy Fawkes, criada por David Lloyd para os quadrinhos, tornou-se um símbolo universal de resistência e protesto, adotada por movimentos como o *Anonymous*, um coletivo cibernético descentralizado conhecido por ações contra governos e corporações consideradas opressoras.

No Brasil, a máscara do personagem ganhou visibilidade durante as manifestações de junho de 2013, sendo incorporada por grupos como os *Black Blocs* em meio à crise política do governo Dilma Rousseff. Em entrevistas ao portal *UOL* naquele ano, tanto Alan Moore quanto David Lloyd comentaram esse fenômeno. Moore, embora elogiasse o caráter simbólico das manifestações, adotou uma postura mais cautelosa em seus comentários, ele afirmou que há anos não possui direitos sobre *V for Vendetta*, os quais foram reivindicados por grandes corporações, e que certas implicações contratuais limitavam o que poderia dizer sobre o uso da máscara nos protestos (Medeiros, 2013)⁷¹. Por outro lado, Lloyd se mostrou mais entusiasmado

⁷¹ Para mais informações, ver: MOORE, Alan. Entrevista concedida a Estefani Medeiros. Criador de “V de Vingança”, Alan Moore diz que “é maravilhoso o que está acontecendo” no Brasil. *UOL Entretenimento*, São

ao ver a máscara sendo usada como “símbolo de resistência”, afirmando que, se estivesse nas mesmas condições enfrentadas pelos manifestantes brasileiros, também sairia às ruas (Cirne, 2013)⁷².

Isso demonstra que uma obra de quadrinhos como *V for Vendetta*, enquanto produto cultural, pode transcender o seu contexto histórico original, permitindo problematizações, adaptações e discussões sobre questões que extrapolam sua época de criação. Embora os quadrinhos sejam frequentemente reconhecidos como fontes historiográficas para compreender eventos, valores e ideologias de determinados períodos, seu potencial vai além dessa função. Na verdade, essas obras oferecem uma ampla gama de possibilidades teóricas e metodológicas a serem exploradas. Caracterizados por uma linguagem singular que integra elementos gráficos e textuais de maneira estética, os quadrinhos configuram-se como expressões sociais e culturais que dialogam com múltiplas problemáticas. Reduzi-los à análise de contextos históricos ou eventos específicos limita a riqueza de interpretações que obras como *V for Vendetta* proporcionam, pois são capazes de reverberar em diferentes tempos e espaços.

É essencial reconhecer e respeitar que determinadas obras estão inseridas em contextos históricos específicos, os quais influenciam diretamente sua concepção e seu significado, *V for Vendetta* é um exemplo emblemático nesse sentido. Pois obras como essa apresentam eixos temáticos centrais que, se desconsiderados, mesmo que sutilmente, podem comprometer a compreensão plena de sua proposta narrativa. Embora a publicação da obra tenha migrado da revista britânica *Warrior* para a editora norte-americana *DC Comics*, em um contexto político liderado por Ronald Reagan e alinhado ideologicamente à primeira-ministra Margaret Thatcher, tal transição não comprometeu a integridade da narrativa. Pelo contrário, *V for Vendetta* manteve-se fiel à sua proposta original, o que reforça sua intenção de se diferenciar das referências mais recorrentes nos quadrinhos norte-americanos da época.

Alan Moore e David Lloyd construíram uma narrativa ambientada em um futuro distópico, influenciado pelas inquietações políticas de sua época, apresentaram um futuro pessimista, porém ambíguo, que se abre a múltiplas interpretações ao final da trama. Além disso, trata-se de uma obra profundamente intertextual, que dialoga com diversos referenciais históricos e culturais ingleses, como o episódio da *Gunpowder Plot*, referências literárias à obra

Paulo, 29 jun. 2013. Disponível em: <https://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: 17 set. 2025.

⁷² Para mais informações, ver: LLOYD, David. Entrevista concedida a Pedro Cirne. “Eu também iria às ruas”, diz criador de máscara, sobre protestos no Brasil. *UOL Notícias – Cotidiano*, São Paulo, 26 jun. 2013. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/06/26/eu-tambem-iria-as-ruas-diz-criador-de-mascara-sobre-protestos-no-brasil.htm>. Acesso em: 17 set. 2025.

Jerusalém, de William Blake, e menções musicais, como trechos da canção *Sympathy for the Devil*, da banda britânica *The Rolling Stones*⁷³.

A complexidade dos personagens também merece destaque. O próprio personagem V levanta dilemas éticos centrais: seria ele um terrorista ou um justiceiro? Suas ações violentas podem ser moralmente justificadas pelos fins que busca alcançar? O personagem encarna parte dos ideais políticos de Alan Moore, seu criador, que, apesar de já ter declarado ser contrário ao assassinato como prática legítima, constrói um protagonista que recorrentemente elimina seus inimigos ao longo da trama, sempre em nome de uma suposta justiça revolucionária/anarquista. Evey Hammond, por sua vez, apresenta um arco narrativo de transformação: de jovem órfã e vulnerável, torna-se herdeira simbólica de um legado e de um ideal, assumindo, ao final, o papel de V. Já Adam Susan, o líder do regime totalitário, é retratado como um homem comum que, ao se apegar cegamente à própria ideologia, transforma-se em figura autoritária quase messiânica, acreditando estar apenas “cumprindo seu papel” histórico. Mesmo personagens com menor tempo de desenvolvimento como Eric Finch, o investigador introspectivo, e Valerie Page, cuja carta representa um ponto de ruptura na narrativa, contribuem de forma significativa para o desenvolvimento temático da obra. *V for Vendetta*, assim, revela-se um material denso e multifacetado, que permite uma série de problematizações, desde o contexto histórico e político de sua produção até o lugar social de seus autores e a construção das subjetividades de seus personagens.

Ao longo desta dissertação, analisou-se de que maneira *V for Vendetta*, enquanto obra em quadrinhos de natureza política, representa e tensiona, de forma antagônica, os conceitos de totalitarismo e liberdade. Para responder a essa problemática, foi necessário compreender o contexto político da Guerra Fria, os temores e anseios de um mundo que vivia sob a constante ameaça de um conflito nuclear, bem como investigar como as indústrias de quadrinhos americana e britânica lidaram com essas tensões, atravessando ciclos próprios de crises e inovações até o período em que a narrativa de Alan Moore e David Lloyd foi concebida. Essa narrativa, por sua vez, foi analisada à luz do contexto político da década de 1980, período marcado por instabilidades econômicas, pelo avanço de políticas neoliberais e pelo fortalecimento de discursos autoritários, especialmente no Reino Unido sob o governo de Margaret Thatcher.

⁷³ Todos esses exemplos e outros, podem ser localizados com a devida indicação de página nas *notas e comentários* presentes ao final da edição definitiva de *V de Vingança*, publicada no Brasil pela editora Panini.

Com base nessa análise, foi possível identificar que *V for Vendetta* se consolidou não apenas como um reflexo de sua época, mas como uma obra capaz de dialogar criticamente com diferentes momentos históricos e sociais, mantendo-se atual e relevante ao longo do tempo. Ainda que não se possa afirmar com absoluta certeza que os autores tenham concebido a narrativa com a intenção de atribuir-lhe um significado duradouro, suas declarações e o próprio conteúdo da obra sugerem que essa não era a principal motivação na idealização do quadrinho. No entanto, isso não invalida o fato de que as representações construídas posteriormente ao período de publicações passaram a reconhecê-la como uma obra revolucionária, com impacto simbólico, acrescentando novas interpretações e enriquecendo a criticidade sobre uma obra de quadrinhos da década de 1980.

Assim, o que foi desenvolvido ao longo desta dissertação apresenta uma entre as múltiplas possibilidades de análise e interpretação dessa obra, que permanece, mesmo após décadas de sua publicação, como objeto fértil tanto para investigações acadêmicas quanto para leituras não especializadas. Seja em sua versão original nos quadrinhos ou em sua adaptação cinematográfica, *V for Vendetta* — criação de Alan Moore e David Lloyd — constitui um material denso, complexo e aberto a diversas leituras. Longe de oferecer uma narrativa de sentido único ou de desfecho definitivo, a obra convida ao questionamento constante, à reflexão crítica e ao diálogo com os dilemas políticos, sociais e existenciais de diferentes épocas. Nesse sentido, os quadrinhos demonstram seu potencial não apenas como meio de entretenimento, mas também como espaço legítimo para o debate de ideias, essas que, como bem sugere a metáfora presente na própria trama, também podem ser “à prova de balas”.

FONTES UTILIZADAS

Fontes

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta*. In: SKINN, Dez *et al. Warrior #1*. London: Quality Communications Limited, p. 32-37, 1982. Acesso em: 25 jul. 2024.

MOORE, Alan. Behind the Painted Smile. In: SKINN, Dez *et al. Warrior #17*. London: Quality Communications Limited, p. 18-25, 1984. Acesso em: 29 jul. 2024.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #1*. New York: DC Comics (Vertigo), set. 1988.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #2*. New York: DC Comics (Vertigo), out. 1988.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #3*. New York: DC Comics (Vertigo), nov. 1988.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #4*. New York: DC Comics (Vertigo), dez. 1988.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #5*. New York: DC Comics (Vertigo), dez. 1988.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #6*. New York: DC Comics (Vertigo), dez. 1988.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #7*. New York: DC Comics (Vertigo), jan. 1989.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #8*. New York: DC Comics (Vertigo), fev. 1989.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta # 9*. New York: DC Comics (Vertigo), mar. 1989.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *V for Vendetta #10*. New York: DC Comics (Vertigo), mai 1989.

MOORE, Alan; LLOYD, David. *Absolute V for Vendetta*. [S.l.]: DC Comics (Vertigo), 2009.

MOORE, Alan; LLOYD, Dave. *V de Vingança*. Barueri, SP: Panini Books, 2012.

Outras obras de quadrinhos:

CRUMB, Robert *et al. Zap Comix #5*. San Francisco: Print Mint, 1970.

EISNER, Will. *A Contract with God and Other Tenement Stories*. New York: DC Comics, 2000.

MOORE, Alan; CAMPBELL, Eddie. *Do Inferno*. Trad. João Paulo Martins. São Paulo: Veneta, 2014.

LEE, Stan; DITKO, Steve. *The Amazing Fantasy #15*. New York: Marvel Comics, 1962. Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/16926/amazing_fantasy_1962_15>. Acesso em: 25 abr. 2024.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. *Action Comics #1*. New York: DC Comics, 1938. Disponível em: <<https://archive.org/details/action-comics-1-1>>. Acesso em: 15 abr. 2024.

SIMON, Joe; KIRBY, Jack. *Captain America #1*. New York: Timely Comics, 1941. Disponível em: <https://www.marvel.com/comics/issue/7849/captain_america_comics_1941_1>. Acesso em: 18 abr. 2024.

SKINN, Dez *et al.* *Warrior #1*. London: Quality Communications Limited, 1982. Disponível em: <<https://readcomic.me/comic/warrior/issue-1/all>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

WAGNER, John; BOLLAND, Brian. *Judge Dredd #1*. Londres: Eagle Comics, 1983.

Audiovisuais:

MOORE, Alan. *Alan Moore talks – 01 – V for Vendetta* [vídeo online]. Comics Britannia; produzido pela BBC 4; publicado no Youtube, 15 out. 2007. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=QX7ehbE1vc0>>. Acesso em: 24 mai. 2025.

BRADBRUY, Stray. *FAHRENHEIT 451. Interview with Ray Bradbury*. Youtube, 13 jul. 2016. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=xJ0sWvr5Ids>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

CARPET NEWS TV, Red. *Alan Moore Interview - New Film, Watchmen & Graphic Novels*. Youtube, 29 ago. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=R-HNbtndxfA&t=2s>>. Acesso em: 27 mai. 2024.

GIOVANNITTI, L.; FREEDER, F. *Oppenheimer: The Decision to Drop the Bomb (1965)*. Estados Unidos: NBC News, 1965. Disponível em: <<https://www.nbcnews.com/now/video/oppenheimer-the-decision-to-drop-the-bomb-188513861605>>. Acesso em: 26 abr. 2024.

KENNEDY, John F. *World Peace*. United States Government Agencies Collection (10 Jun. 1963). Disponível em: <<https://www.jfklibrary.org/asset-viewer/archives/usg-01-07>>. Acesso em: 26 mar. 2024.

Entrevistas

ASSIS, Erico. Alan Moore está feliz com Marvelman na Marvel - mas não quer seu nome nos gibis. *Omelete*. 09 de setembro de 2009. Disponível em:

<<https://www.omelete.com.br/quadrinhos/alan-moore-esta-feliz-com-marvelman-na-marvel-mas-nao-quer-seu-nome-nos-gibis>>. Acesso em: 15 ago. 2024.

LLOYD, David. Entrevista concedida a Aaron Colter. “V for Vendetta” inspires Anonymous, creator David Lloyd responds. *ComicsAlliance*, [s.l.], 4 ago. 2011. Disponível em: <<https://comicsalliance.com/v-for-vendetta-anonymous-david-lloyd/>>. Acesso em: 20 maio 2025.

LLOYD, David. Entrevista concedida a Pedro Cirne. “Eu também iria às ruas”, diz criador de máscara, sobre protestos no Brasil. *UOL Notícias – Cotidiano*, São Paulo, 26 jun. 2013. Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2013/06/26/eu-tambem-iria-as-ruas-diz-criador-de-mascara-sobre-protestos-no-brasil.htm>>. Acesso em: 17 set. 2025.

LLOYD, David. Entrevista concedida a Dominique Musorrafiti. Visionário dos quadrinhos David Lloyd fala sobre sua carreira artística. *RetroFuturista*, [s.l.], 18 jul. 2024. Disponível em: <<https://retrofuturista.com/comic-visionary-david-lloyd-talks-about-his-art-career/>>. Acesso em: 19 maio 2025.

MOORE, Alan. Entrevista concedida a Estefani Medeiros. Criador de “V de Vingança”, Alan Moore diz que “é maravilhoso o que está acontecendo” no Brasil. *UOL Entretenimento*, São Paulo, 29 jun. 2013. Disponível em: <<https://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: 17 set. 2025.

Sites consultados:

Comichron. Disponível em: <<https://www.comichron.com/index.php>>. Acesso em: 10 mai. 2024.

Dicionário de biografia nacional de Oxford. Disponível em: <<https://www.oxforddnb.com/>>. Acesso em: 25 jul. 2024.

Dicionário de Cambridge. Disponível em: <<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/>>. Acesso em: 27 abr. 2024.

Eddie Campbell e o “manifesto Graphic Novel”. Disponível em: <<https://donmacdonald.com/2010/11/eddie-campbells-graphic-novel-manifesto/>>. Acesso em: 25 mai. 2024.

Lambiek site. Disponível em: <<https://www.lambiek.net/>>. Acesso em: 01 abr. de 2024.

Prêmio Pulitzer. Disponível em: <<https://www.pulitzer.org/>>. Acesso em: 15 mai. 2024.

Vida e obra de Max Ernst. Disponível em: <<https://www.max-ernst.com/>>. Acesso em: 28 jul. 2024.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AHMAD, Khurshid *et al.* Enrico Fermi and the making of the language of nuclear physics. *Fachsprache*, v. 25, n. 3-4, p. 120-140, 2003.

ALBUQUERQUE, Paulo Vitor Martins; MARINHO, Maria Gabriela Silva Martins da Cunha; NERY, João Elias. Análise da pesquisa em HQs no Brasil: a contribuição da ECA-USP. *Intexto*, Porto Alegre, n. 52, e-104566, jan./dez. 2021. DOI: <http://dx.doi.org/10.19132/1807-8583202152.103980>.

ALTHUSSER, L. *Ideologia e aparelhos ideológicos de Estado*. 3. ed. Lisboa: Editorial Presença/Martins Fontes, 1980.

ANDERSON, Perry. Balanço do neoliberalismo. In: SADER, Emir (Org.). *Pós-neoliberalismo: as políticas sociais e o Estado democrático*. Rio de Janeiro: Paz & Terra, p. 9-23, 1995).

ARAÚJO, Johny Santana de. Recordando os cinquenta anos do incidente do Golfo de Tonkin e os prelúdios do envolvimento militar americano no Vietnã. *Revista de Geopolítica*, v. 6, n. 1, p. 143–157, jan./jun. 2015.

ARENDT, Hannah. *Eichmann em Jerusalém: um relato sobre a banalidade do mal*. Tradução de José Rubens Siqueira. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

ARENDT, Hannah. *Origens do Totalitarismo*. Tradução de Roberto Raposo. – 1º ed. - São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

ARON, Raymond. *Paz e guerra entre as nações*. Brasília, São Paulo: Editora UnB, IPRI, Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2002.

BAKUNIN, Mikhail. *O conceito de liberdade*. Porto: Rés Limitada, 1975.

BARROS, José D'Assunção. História, imaginário e mentalidades: delineamentos possíveis. *Conexão*, v. 6, n. 11, p. 11-39, 2007.

BARROS, José D'Assunção. Existe uma nova história cultural? análise de um campo histórico. *Revista Poder & Cultura*, v. 2, p. 11-44, 2014.

BARROS, José D'Assunção. *Teoria e Formação do Historiador*. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.

BARROS, José D'Assunção. HQ-História: As relações da HQ como agente histórico, meio de representação da História e objeto histórico. *Antíteses*, [S. l.], v. 16, n. 31, p. 397–427, 2023.

BIAGI, O. L. O imaginário da Guerra Fria. *Revista de História Regional*. Vol. 6, n.º 1, p. 61-111, 2001.

BIRD, Kai; SHERWIN, Martin. *American Prometheus: The Triumph and Tragedy of J. Robert Oppenheimer*. New York: Vintage Books USA, 2006.

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

BRISOLLA, Karina Constantino. *O desenho do corpo, o corpo que desenha: traçando um devir entre os quadrinhos brasileiros e a educação*. 2020. 66 f. Monografia (Bacharelado em Produção e Política Cultural) – Universidade Federal do Pampa, Rio Grande do Sul, 2020.

BURKE, Peter. *A Revolução Francesa da historiografia: a Escola dos Annales 1929-1989*. 2º ed. Tradução Nilo Odália. – São Paulo: Editora Unesp, 1991.

BURKE, Peter. Além da virada cultural?. In: *O que é História Cultural?*. Rio de Janeiro: J. Zahar, p. 131-163, 2005.

BURKE, Peter. *Testemunha Ocular: o uso de imagens como evidência histórica*. Trad. Vera Maria Xavier dos Santos. São Paulo: editora UNESP, 2017.

CALLARI, Victor; GENTIL, Karoline Kunieda. As pesquisas sobre quadrinhos nas universidades brasileiras: uma análise estatística do panorama geral e entre os historiadores. *História, histórias*, v. 4, n. 7, p. 09–24, 2016.

CARNEY, Sean. The tides of history: Alan Moore's historiographic vision. *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies*, v. 2, n. 2, 2006. Disponível em: <<https://imagetextjournal.com/the-tides-of-history-alan-moores-historiographic-vision/>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

CERTEAU, Michel de. Operação Historiográfica. In: CERTEAU, Michel de. *A escrita da história*. Rio de Janeiro: Forense, p. 65-109, 1982.

CHAPMAN, James. *British Comics: A Cultural History*. Reaktion Books, 2000.

CHARTIER, Roger. O mundo como representação. *Estudos avançados*, v. 5, p. 173-191, 1991.

CHARTIER, Roger. *A história ou a leitura do tempo*. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

CHINEN, Nobu. Reinterpretando Wertham. Influência de Seduction of the Innocent nos estudos de quadrinhos no Brasil. In: Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, II, 2013, São Paulo, *Anais...*, São Paulo. Universidade de São Paulo, 2013.

COELHO, Fabiano. *Entre o Bem e o Mal: representações do MST sobre os presidentes FHC e Lula (1995-2010)*. 2014. Tese (Doutorado em História). Dourados, MS: Universidade Federal da Grande Dourados, 2014, 440p.

COGGIOLA, Osvaldo. A outra guerra do fim do mundo As Malvinas e “Redemocratização” da América do Sul. *Revista Aurora*, v. 5, n. 2, p. 169-246, 2012.

COSTA, Rafael Machado. Altivos aliados de Stan Lee: Jack Kirby e Steve Ditko na revolução dos quadrinhos da Marvel na década de 1960. *Diálogo*, n. 42, p. 27-35, 2019.

COSTA, Victor Luiz Oliveira. *Neoliberalismo em quadro: o governo Thatcher em "V de Vingança"*. 2011. 63 f. Monografia (Graduação em História) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2011.

CRACKNELL, Richard; UBEROI, Elise; BURTON, Matthew. *UK election statistics: 1918–2023, a long century of elections*. London: House of Commons Library, 2023. (Commons Library Research Briefing, CBP-7529). Disponível em: <<https://commonslibrary.parliament.uk/research-briefings/cbp-7529/>>. Acesso em: 12 jun. 2024.

CRUMB, Robert. *The Complete Comics Crumb V.5*. Seattle: Fantagraphics Books, 1990.

CUNHA, Rodrigo Moraes. História em Quadrinho: um olhar histórico. *Revista Científica Semana Acadêmica*, v. 1, 2013.

CZIZEWESKI, Grégori 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.

DARNTON, Robert. *O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa*. Trad. Sonia Coutinho – Rio de Janeiro: Graal, 1986.

DARNTON, Robert. *O Beijo de Lamourette*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

DAYBELL, James. *The material letter in early modern England*. Hampshire: Palgrave Macmillan, 2012.

DE SOUZA FROTA, Adolfo José; SOARES, Walquíria Pereira. Memória e esquecimento em *Fahrenheit 451*. In: *II seminário de ensino, pesquisa e extensão na graduação*. Universidade Estadual de Goiás, p. 24-31, 2014.

DOMINGOS, Charles Sidarta Machado. 50 anos da Crise dos Mísseis: horror nuclear em tempos presentes. *Historiae*, v. 4, n. 2, p. 79-90, 2013.

EISNER, W. *Quadrinhos e Arte Sequencial*. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

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

FOUCAULT, Michel. *Microfísica do poder*. Org/Trad. Roberto Machado. — Rio de Janeiro: Edições Graal, 1979.

FURTADO, André; COELHO, Anna. Materialidade dos escritos, constituição de acervos e a função-autor: Entrevista com Roger Chartier - Parte II. *Varia Historia*, v. 38, n. 77, p. 611–628, 2022.

GALBRAITH, John Kenneth. *The Great Crash 1929*. New York: Harper Business, 2009.

GARCÍA, Santiago. *A Novela Gráfica*. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2019.

GADDIS, John Lewis. *História da Guerra Fria*. Trad. Gleuber Vieira. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

GEERTZ, Clifford. *A interpretação das culturas*. 1º ed. – [Reimpressão]. Rio de Janeiro: LTC, 2015.

GIROLDO, Ramiro. O futuro e a esperança em Darko Suvin. In: FURLANETTO, Elton; BENICIO, Felipe (Orgs.). *Utopias, Distopias e Outras Topografias do Pensamento Crítico: Literatura, Política e Sociedade*. Campo Grande, MS: Editora UFMS, p. 20-32, 2024.

GOIDA, H. C. Pequena história das histórias em quadrinhos. In: GOIDA, H. C.; KLEINERT, A. *Enciclopédia dos quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 2011.

GRAVETT, Paul. *Graphic Novels: Everything You Need to Know*. New York: Collins Design, 2005.

HARVEY, David. *O Neoliberalismo: História e Implicações*. 2. ed. São Paulo, Brasil: Edições Loyola, 2011.

HASTINGS, Max. *Vietnã: uma tragédia épica 1945-1975*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2021.

HERSEY, John. *Hiroshima*. Trad. Hildegard Feist. 2º reimpressão. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

HOBBSBAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX*. São Paulo: Editora Companhia das Letras, 1995.

KENNEDY, Robert F. *Treze Dias: que abalaram o mundo*. Porto Alegre: Grupo Editorial Citadel, 2023.

KHOURY, George *et al.* *The Extraordinary works of Alan Moore: Indispensable Edition*. Raleigh: TwoMorrows Publishing, 2008.

KRAKHECKE, Carlos André. *Representações da Guerra Fria nas histórias em quadrinhos Batman – o cavaleiro das trevas e Watchmen (1979-1987)*. 2009. 145 p. Dissertação (Mestrado em História; PUC-RS). Porto Alegre, 2009.

KRÜGER, F. *A construção histórica na Graphic Novel V for Vendetta: aspectos políticos, sociais e culturais na Inglaterra (1982-1988)*. Pelotas: UFPEL, 2017.

LÊNIN, Vladímir Ilitch. *Imperialismo, estágio superior do capitalismo*. São Paulo: Boitempo Editorial, 2021.

LINARD, Danilo. Sobre a dificuldade de amar ao próximo em “a carta de Valerie” na Graphic Novel “V de Vendetta”. *Revista de História Bilros: História (s), Sociedade (s) e Cultura (s)*, v. 3, n. 04, 2015.

MAGNOLI, Demétrio. Guerra da Indochina. In: MAGNOLI, Demétrio (Org.). *História das guerras*. 3º ed. São Paulo: Contexto, p. 391-424, 2006.

MARINHO, Havana Alicia de Moraes Pimentel. Estados Unidos: o contexto dos anos 1970 e as crises do petróleo. *Revista Eletrônica História em Reflexão*, v. 4, n. 7, 2010.

MENDES, Ricardo A. S. Pensando a Revolução Cubana: nacionalismo, política bifurcada e exportação da Revolução. In: *Revista Eletrônica da Anphlac*. Nº 8, 2009.

MIANI, Rozinaldo Antonio. Charge: uma prática discursiva e ideológica. *9ª Arte (São Paulo)*, [S. l.], v. 1, n. 1, p. 37–48, 2012. Disponível em: <<https://revistas.usp.br/nonaarte/article/view/99622>>. Acesso em: 12 set. 2025.

MIGUEL, Lucas Fazola. *Ideias à prova de balas: diálogos entre quadrinhos e literatura em V de Vingança*, de Alan Moore e David Lloyd. 2018. 130 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários – Letras; UFJF) – Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora, 2018.

MIKOSZ, José Eliézer. Arte e Erotismo na Contracultura Psicodélica dos Anos 1960/70 pelo viés dos Quadrinhos. *Kalagatos*, v. 21, n. 2, p. 1-25, 2024.

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

MOORE, Charles. *Margaret Thatcher: herself alone: the authorized biography*. Ilustrado. New York: Knopf, 2019.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX*. 2º. ed. Rio de Janeiro: Editora Forense, 1969.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. Porto Alegre: L&PM, 1987.

MUNHOZ, Sidnei José. *Guerra Fria História e Historiografia*. Editora Appris, 2020.

MURRAY, Chris. British Comics. In: BRAMLETT, Frank; COOK, Roy T.; MESKIN, Aaron. *The Routledge companion to comics*. New York: Routledge, p. 44–52, 2017.

NACHTIGALL, Lucas Suzigan. Super-heróis da década de 1960: Guerra Fria e mudanças sociais nos comics norte-americanos. *Faces da História*, v. 1, n. 2, p. 186-205, 2014.

NASCIMENTO, Bruno Alves do. *O herói do proletariado: a guerra fria nos quadrinhos do Superman soviético*. 2022. 142 p. Dissertação (Mestrado em História; UFGD) – Universidade Federal da Grande Dourados. Dourados, 2022.

NEIBERG, Michael. *Potsdam: The End of World War II and the Remaking of Europe*. New York: Basic Books, 2015.

PASCUALI, Daniele Cristina dos Santos. *Gênero Graphic Novel: Histórias Para Uma Nova Geração de Leitores*. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 130 p.

PEDROSO, Rodrigo Aparecido de Araújo. *Estados distópicos da América: o futuro dos EUA nas histórias em quadrinhos (1983-1999)*. 2020. Tese (Doutorado em História Social) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 237 p.

PERONE, James. *Mods, rockers, and the music of the British Invasion*. New York: Bloomsbury Publishing USA, 2008.

PINSKY, Carla Bassanezi (Org.). *Fontes históricas*. São Paulo: Editora Contexto, 2005.

PINTO, Bernardo Magalhães Guerreiro. *As reformas liberais de Margaret Thatcher: 1979-1990*. 2009. 65 f. Monografia (Bacharelado em Economia) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

PIOVESAN, Attila de Oliveira. Crime, Horror e Delinquência Juvenil: Ascensão, Queda e Censura dos Quadrinhos Policiais e de Horror nos Anos 1950. In: 2º encontro HQ – Encontro Nacional de Estudos sobre Quadrinhos e Cultura Pop. *Anais...*, Recife. Universidade Federal de Pernambuco, 2012.

PLATÃO. *República*. 2º ed. Tradução de Carlos Alberto Nunes. Belém: Editora UFPA, 1988.

QUIRINO, Roberta. Who watches the Watchmen: os espaços do tempo nos quadrinhos. *Epígrafe*, São Paulo, Brasil, v. 6, n. 6, p. 199–223, 2018.

RAMA, Ângela (Org.); VERGUEIRO, Waldomiro (Org.). *Como usar as histórias em quadrinhos em sala de aula*. 3. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

RAMOS, Rubem Borges Teixeira. Stan Lee e Homem-Aranha: compreendendo as teias de significado entre autor e criação, a luz dos estudos culturais. *Diálogo*, n. 42, p. 67-77, 2019.

REIS, José Carlos. O lugar da teoria-metodologia na cultura histórica. *Revista de Teoria da História*, v. 6, p. 1-26, 2011.

RIBEIRO, Jayme. Os “filhos da Bomba”: memória e história entre os relatos de sobreviventes de Hiroshima e Nagasaki e a ‘Campanha pela Proibição das Bombas Atômicas’ no Brasil (1950). In: *Outros Tempos*, Vol. 6, nº 7 – Dossiê História e Memória – p. 147-247, 2009.

RODRIGUES, Marcio dos Santos. *Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980*. 212 p. Dissertação (Mestrado em História e culturas políticas; UFMG) – Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2011.

SABIN, Roger. *Adult Comics: An Introduction*. 2. ed. London: Routledge, 2001.

SCHUMACHER, Michael. *Will Eisner: um sonhador nos quadrinhos*. Globo Livros, 2013.

SILVA, Matheus Ostemberg Benites da. *A sentinela da liberdade: o Capitão América e o combate aos inimigos da democracia*. 2020. 130 p. Dissertação (Mestrado em História; UFGD) – Universidade Federal da Grande Dourados. Dourados, 2020.

SIMÕES, Leiliane Hardoim; NOLASCO, Edgard César. Will Eisner: o espírito das histórias em quadrinhos. *REVELL: Revista de Estudos Literários da UEMS*, v. 1, n. 1, p. 66-75, 2010.

SOARES, Jorge Coelho. Em busca de uma “razão sensível” no reino da cultura de massa. *Logos*, v. 9, n. 2, p. 33-44, 2002.

STIMSON, Henry L. The Decision to Use the Atomic Bomb. *Harper's Magazine*. V. 194, N. 1161, p. 97-107, 1947.

SUVIN, Darko. *Metamorphoses of Science Fiction: on the Poetics and History of a Literary Genre*. New Haven: Yale University Press, 1979.

THOMÉ, L. Contracultura: o conceito, sua história e seus problemas. In: *XIII Encontro Estadual de História da ANPUH-RS: Ensino, direitos e democracia*. Santa Cruz do Sul: ANPUH, 2016.

UNITED KINGDOM. *Local Government Act 1988: Chapter 9, Part IV*. London, 1988. Disponível em: <<https://www.legislation.gov.uk/ukpga/1988/9/part/IV>>. Acesso em: 28 nov. 2023.

VALÉRIO, Marco Aurélio Gumieri; HENTZ, Luiz Antonio Soares. Islas Malvinas versus Falkland Islands: o arquipélago da discórdia. *Revista de Informação Legislativa*, v. 50, n. 198, p. 189-209, 2013.

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

VERGUEIRO, Waldomiro. Histórias em quadrinhos e serviços de informação: um relacionamento em fase de definição. *Data Grama Zero*, v. 6, n. 2, p. 1-13, 2005.

VERGUEIRO, Waldomiro. SANTOS, Roberto Elísio dos. A pesquisa sobre histórias em quadrinhos na Universidade de São Paulo: análise da produção de 1972 a 2005. São Paulo. *Unirevista*, vol.1, n. 3, 2006.

VERGUEIRO, Waldomiro de Castro Santos; SANTOS, Roberto Elísio dos. *As histórias em quadrinhos como objeto de estudo das teorias da comunicação*. Comunicação Ibero Americana: os Desafios da Internacionalização. Universidade do Minho, 2014.

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

VIANA, Nildo. *Quadrinhos e Crítica Social*. O Universo Ficcional de Ferdinando. Rio de Janeiro: Azougue, 2013.

VIDAL, Leonardo Pogli. Temas e Tropos: A Extraordinária Obra de Alan Moore. *Cadernos do IL*, n. 54, p. 206-219, 2017.

VIEIRA, Fatima. The Concept of Utopia. In: CLAEYS, Gregory (Ed.). *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Cambridge: University of Cambridge Press, p. 3-27, 2010.

WERTHAM, Fredric. *Seduction Of the Innocent*. New York: Rinehart & Company, 1954.

Autorizo a reprodução deste trabalho.

Dourados, 06 de novembro de 2025.

Gustavo Henrique Soares Silva