

UTOPIAS, ANACRONIAS E DISTOPIAS EM V DE VINGANÇA: das páginas para a tela

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte

Professora Aposentada e doutora em

Estudos Literários pela UFPR.

Docente do PPGCOM/UTP.

denise.guimaraes@utp.br

RESUMO

O artigo analisa a adaptação fílmica da *graphic novel* de Alan Moore, *V de Vingança*: uma alegoria política contra governos totalitários. Almeja-se problematizar o tema da vingança, diante dos atentados terroristas contemporâneos. Investigam-se também as intertextualidades e o processo tradutório, com ênfase na estereotipia e na composição visual do herói mascarado.

Palavras-chave: Graphic Novel. Cinema. Intertextualidade

1 INTRODUÇÃO

Qualquer reflexão sobre as relações entre o imaginário atual e o entretenimento passa, necessariamente, pela narrativa de ficção, um gênero que tem a capacidade de movimentar a indústria cultural de forma expressiva, como ocorre com as narrativas sequenciadas e com as narrativas audiovisuais, seja na televisão ou no cinema. Tendo sua origem no cerne da cultura de massas, as histórias em quadrinhos são muito ricas em suas intersecções e em seu potencial midiático, o que vem viabilizando uma enorme sequência de adaptações cinematográficas, face à diversificação e ampliação de seu público. Trata-se de um fenômeno comunicacional que vem atraindo, cada vez mais, um significativo segmento do público adulto para as salas de cinema e que me proponho a abordar, sob o viés das recentes transposições fílmicas de HQs, efetuando um recorte em seus contextos e intertextos.

Meu pressuposto é que, hoje, não mais se sustentaria a suposição de que a indústria dos quadrinhos seria um veículo comunicativo alienante, como muitos críticos afirmaram num passado recente; o que valida a investigação de seu intenso diálogo com a cinematografia das três últimas décadas.

Como qualquer processo comunicacional, as narrativas gráficas vem sofrendo transformações, tendo passado a abordar também temas mais maduros e complexos, capazes de expressar aflições individuais e coletivas. É o que ocorre desde o surgimento da *graphic novel*¹, termo usado originalmente por Richard Kile, em torno de 1960, porém definido e popularizado por Will Eisner, depois de ter sido colocado na capa de sua obra *A Contract with God* (1978) para distingui-la do formato tradicional dos *comics*. Trata-se de um trabalho mais ambicioso, destinado “para os leitores que desejavam temas mais refinados, narrativas mais sutis e complexas” (EISNER, 1999, p.138), como assinala o autor.

Destarte, considerando que tanto a arte sequencial quanto o cinema vem operando uma releitura das ideologias e uma ressignificação dos mitos ligados à sobrevivência da ordem social, tomo como objeto empírico deste estudo o filme *V de Vingança*, de 2006,² dirigido por James McTeigue. Trata-se da adaptação para o cinema da *graphic novel* homônima, de Alan Moore e David Lloyd (1990).³ A equipe responsável

pelo filme, roteirizado pelos irmãos Wachowski, foi a mesma que criou a trilogia *Matrix*, entre outras produções cinematográficas que apresentam uma abordagem bastante contestatória dos valores da contemporaneidade. Alan Moore, por sua vez, é considerado o mais politizado autor de quadrinhos, chegando a atingir um alto grau de sofisticação ideológica e estética em suas narrativas. Além de tensa, a trama de *V de Vingança* é carregada de intertextualidades, remetendo a outros discursos estéticos e ideológicos, o que fez da obra de Moore um *cult* entre os leitores das *graphic novels*.

A partir do *corpus* escolhido para análise, norteei minhas reflexões sobre a temática da vingança na cultura ocidental, apontando os diálogos estabelecidos pela narrativa gráfica com a série histórica, com a mitologia e com as artes em geral; procurando enfatizar as formas simbólicas e as ressignificações conferidas ao texto-fonte em sua passagem para a tela.

2 UMA “ÉTICA DA VINGANÇA”

Hoje em dia, sabido é que os protagonistas das HQs não são mais heróis perfeitos, pelo contrário, para eles não existem territórios demarcados entre o bem e o mal; tudo é movediço, anulam-se os maniqueísmos e qualquer visão simplificada do mundo. No espaço do deslizamento de sentidos e das imprecisões morais, os fins justificam os meios e a vingança encontra terreno propício.

Ações vingativas são normalmente condenadas pela moral vigente, porém tornar-se-iam justificáveis em nome de um conceito de *ethos* - o que indicaria um caráter de pertencimento e de adesão a um meio, no qual se inscrevem os costumes, os hábitos, as normas e os valores de um grupo social, religioso ou étnico. Dentre os mais controvertidos conceitos ligados à heroicidade redentora e restauradora, está o de uma “ética da vingança”, explorada em diversas narrativas ficcionais do idealismo romântico, na segunda metade do século XIX. Muitas dessas narrativas focalizam fatos reais, na esteira dos romances históricos e dão origem às aventuras de capa-e-espada, com seus heróis imortalizados em textos literários.

A despeito de ser emoldurada por ares revolucionários e anárquicos, a versão fílmica de *V de Vingança* reafirma o melhor estilo folhetinesco, com ênfase em ideais românticos e utópicos, que pontuam ideologicamente muitas das imagens apresentadas na tela. Tanto o uso da câmera lenta e/ou acelerada, como os efeitos de iluminação e as modulações cromáticas configuram estratégias fílmicas que revelam propósitos de não explicitar cenas de crueldade e de violência; são opções da direção do filme que se mostram adequadas ao caráter do anti-herói ambíguo e refinado, apesar de implacável.

Para se falar em uma ética da vingança, é preciso entender a o termo *ethos* em sua acepção etimológica de “morada do homem”, ou seja, um espaço de estada permanente e habitual, definido por um estilo de vida. Algumas vezes, as ações vindicativas podem consistir somente na manutenção da ética em vigência. Tornar-se-ia plausível, nesse caso, conceber uma ética da vingança dentro de determinado grupo ou etnia, mantida por um *ethos* que acredita na justiça feita com as próprias mãos, por exemplo. Seria a lógica “olho por olho” inserida num sistema que justifica a vingança como consequência da violação de um estatuto social ou familiar. Desse modo, a cobrança de uma perda encontraria normas de punição efetivamente aceitas e legitimadas dentro da comunidade.

O tema da vingança já era tratado literariamente, desde tempos remotos, nas mais diversas latitudes e longitudes, como mostra a peça *Agamenon*, de Ésquilo, escrita há 25 séculos, ao tratar da luta entre o desejo de vingança e a sabedoria que leva ao perdão. Em outra peça sua, *Oréstia*, Ésquilo aponta as bases do que hoje chamamos justiça, mostrando que punir não é vingar, no julgamento de Orestes que matou a própria mãe para vingar a morte do pai. Segundo José Torrano (2004), trata-se de um julgamento que põe fim a uma longa cadeia de retaliações, tendo a presença de Apolo como defensor e as Eumênides como acusadoras. O matricida é inocentado pelo voto de Minerva (Atena) - nesse momento conhecido como a institucionalização da vingança, que deixa de ser privada para tornar-se um direito público.

Assinalo que, apesar da visão conciliadora de Ésquilo, os deuses e heróis gregos eram vingativos. E como!... A deusa Nêmesis, encarregada da vingança, castiga exemplarmente Narciso; as Erinias gregas são as Fúrias da mitologia romana, divindades vingadoras; Prometeu sofre eternamente as dores da vingança de Zeus; Aquiles, um semideus, arrasta o cadáver do troiano Heitor para vingar a morte do amigo Pátroclo.

O sentimento de revanche, que se acredita fazer parte do mecanismo instintivo humano de defesa, emerge ciclicamente em espirais de violência na história da humanidade, mas nada se compara às paradoxais guerras religiosas. Segundo Ernst Cassirer, “De todos os fenômenos da cultura humana, o mito e a religião são os mais refratários a uma análise puramente lógica.” (CASSIRER, 1972, p. 121).

Como assinala o autor, as questões religiosas, ainda hoje, continuam extremamente atuais.

E a religião continua sendo um enigma e repleta de antinomias teóricas e contradições éticas [...] em sua aparência concreta torna-se fonte das mais profundas dissensões e lutas fanáticas [...] oferecendo a promessa e a perspectiva de um mundo transcendental - muito além dos limites de nossa humana experiência - e continua humana,

demasiado humana.” (*ibid.*p.122)

Muito embora meu artigo não pretenda enveredar pelo explosivo terreno das lutas religiosas, é imprescindível destacar que a narrativa de *V de Vingança* tem sua motivação em um conflito religioso de 1605: um frustrado levante católico que pretendia explodir o Parlamento britânico e assassinar o rei protestante Jaime I, num protesto à repressão política e religiosa da época.

3 INTERTEXTUALIDADES

A narrativa ficcional de Moore atualiza e recontextualiza o evento histórico, numa Inglaterra do “futuro” (1997 na GN e 2020 no cinema) e toma como fio condutor da trama o desejo de vingar-se do anti-herói *V*, cuja identidade ideológica e visual (sua máscara) é inspirada no protagonista da Revolução da Pólvora. Trata-se do soldado inglês Guy Fawkes, especialista em explosivos, que foi preso enquanto guardava a pólvora, interrogado sob tortura e acabou sendo executado na forca, por traição e tentativa de assassinato. Os outros participantes da conspiração tiveram o mesmo destino, pois Fawkes, ao ser torturado, revelou o nome dos companheiros. A conspiração foi desarmada pelos próprios conspiradores que, ao perceberem que muitos inocentes poderiam ser mortos, enviaram avisos para que algumas pessoas se mantivessem distantes do prédio do Parlamento.

O fato é celebrado até os dias atuais, em 05 de novembro, na cerimônia denominada “Noite das Fogueiras”, onde se cultiva a tradição de malhar e queimar bonecos que representam Fawkes, além de soltar fogos de artifício. Até mesmo uma trova foi criada em alusão ao acontecimento:

“Lembraí, lembraí o cinco de novembro
A pólvora, a traição e o ardil
Não sei de uma razão para a traição da pólvora
Ser algum dia esquecida.” (Tradução livre)¹

Ainda hoje, uma vez ao ano, nesta data, a rainha da Inglaterra vai ao Parlamento para um evento especial e mantém-se a tradição de revistar os

¹ *“Remember, remember, the 5th of November
The gunpowder, treason and plot;
I know of no reason, why the gunpowder treason
Should ever be forgot.”*
(fonte: www.bonfirenight.net)

subterrâneos do prédio antes do início da sessão.



Fig. 3 Guy Fawkes
(pt.wikipedia.org/wiki/Guy_Fawkes)



Fig. 4 - V nos quadrinhos



Fig. 5 - V no filme⁴

O codinome **V** associa-se também ao número 5 de sua cela na prisão (V em algarismos romanos) e faz alusão ao dia do episódio verídico, data escolhida pelo anti-herói de Moore para a ação final de sua vingança: “Lembrai-vos, lembrai-vos o 5 de novembro” é a frase inicial do filme **V for Vendetta** que traz duas vezes à letra V.

Apesar de atos heróicos vindicativos serem fartamente encontrados na literatura, desde as epopéias homéricas até os romances históricos, o justiceiro **V** está mais próximo dos protagonistas das narrativas de aventuras em textos literários criados no final do século XIX. O herói desse tipo de romance é, em geral, um personagem carismático, que é arrancado da sua vida cotidiana e se vê obrigado a confrontar circunstâncias extraordinárias de grande perigo. Ele se mostra capaz de dominá-las com coragem, astúcia e inteligência, além de arroubos de heroicidade. Um dos subgêneros do romance histórico, o romance de aventuras, passa a desenvolver uma nova ramificação, em meados do século XX, com a criação dos super-heróis: nas aventuras de ficção científica e de fantasia, que mesclam mitologia e magia a questões sociais contemporâneas.

Claro está que o personagem **V** não é um super-herói. Além disso, mesmo incorporando todas as características folhetinescas, difere do herói tradicional – aquela figura idealizada que apresenta comportamentos exemplares, em nome da formação do caráter e da ideologia dominante. Poderíamos considerá-lo como um anti-herói, um personagem típico dos tempos modernos, que subverte o *status quo* e que transita com facilidade na tênue linha entre o certo e o errado, entre o pecado e a virtude.

O texto de Moore é polifônico, ou seja, é composto por várias vozes, que dialogam com a série histórica, a série filosófica e com as artes em geral. Manifesta-se nele, portanto, uma intertextualidade ostensiva. Por exemplo, o protagonista recita versos de Shakespeare enquanto pratica seus atos vindicatórios, numa alusão a Hamlet, o vingador da morte do pai. Lembro que as tragédias shakespearianas tem sua origem nas “peças de vingança”, comuns na época áurea do teatro inglês – a virada do século XVI para o XVII⁵, sendo tais obras uma provável influência literária na obra de Alan Moore.

Outro personagem literário bastante citado por **V** é Edmond Dantès, o *Conde de Monte Cristo*, que ficara injustamente preso durante anos sob a acusação de ser partidário do então deposto imperador Napoleão Bonaparte, na época da restauração monárquica (1815). Dantès é um dos mais célebres vingadores literários, imortalizado pelo gênio de Alexandre Dumas (2009). A obra enfatiza o duelo subjetivo do protagonista com o seu passado e com a prisão, o que se repete em **V de Vingança**. Não por acaso, o filme predileto de V é *O Conde de Monte Cristo*. A grande diferença entre

os dois personagens é que, enquanto Dantès lutava por questões pessoais, **V** projeta sua vingança perfeita em nome de todos os oprimidos pelo governo, e não por si só. Torna-se, portanto, o ícone de uma causa coletiva.

4 A LÓGICA DA PERCEÇÃO NA OPERAÇÃO TRADUTÓRIA

Ao contrário do que ocorreu em 1605, o protagonista **V** é uma espécie de terrorista engajado que consegue concretizar seus planos com a explosão do Parlamento Inglês - que ele imagina ser o símbolo de todo um conjunto de situações repressivas. Num cenário totalitário com claras referências ao fascismo, o protagonista pretende politizar a população oprimida para libertá-la, ao mesmo tempo em que executa sua revanche pessoal. Para tanto, invade uma emissora de TV do governo opressor e faz um pronunciamento à Nação, anunciando a execução de seu projeto para o dia 5 de novembro. Os assassinatos cometidos pelo anti-herói mascarado e o uso de explosivos não são meramente episódicos, pelo contrário, são atitudes que incorporam o caráter de “espetáculo mágico” da guerra, como entendida por Paul Virilio,

Porque sua principal finalidade é justamente a produção deste espetáculo; [...] Não existe guerra, portanto, sem representação, nem arma sofisticada sem mistificação psicológica, pois, além de instrumentos de destruição, as armas são também instrumentos de percepção, [...] (VIRILIO, 2005, p. 24)

O pensador assinala que, “para cada episódio decisivo da história das batalhas existe um homem para lembrá-lo” (id.ibid.) O protagonista **V** corporifica essa concepção de heroísmo. Na ousada subversão de personagem e de conceitos, a escolha de Guy Fawkes como imagem/fachada do vingador revela-se excelente para a construção de um personagem ambíguo: um cavalheiro irônico, que toca clássicos ao piano e cita textos literários e filosóficos, além de cultivar rosas exóticas; mas também uma criatura politizada, que explode prédios e mata pessoas por uma causa, mas principalmente por vingança pessoal. Esta desmitificação do conceito de herói é bem aproveitada no filme, nas referências aos quadros surrealistas de Max Ernst, ao teatro burlesco do *vaudeville*, à música de Tchaikovski e de Beethoven, e também dos Rolling Stones e Sex Pistols, além da Bossa Nova, em momentos especiais.

Reflexo de sua erudição, o “palácio” subterrâneo de protagonista é lotado de livros e obras de arte antigas, uma síntese de tesouros das tradições culturais do Ocidente, como mostra a cena abaixo.



Fig. 6. O refúgio de **V**

A luta com a armadura é repleta de simbolismos: enfatiza sua solidão na companhia de obras de arte, seus comportamentos anacrônicos e sua paradoxal inserção num espaço mágico e atemporal, próprio dos mitos: o cenário apocalíptico da destruição planejada pelo anti-herói aponta, simultaneamente, para uma cosmogonia. O próprio personagem fora simbolicamente morto e, depois de batizado pelo fogo, vai assumir sua identidade mascarada.

Contrapondo-se aos heróis estereotipados dos filmes hollywoodianos de aventuras e das HQs tradicionais, **V** é um personagem bastante complexo. Extremamente culto e com gostos refinados, não está preocupado com o politicamente correto, não tem piedade nem remorsos e não hesita em utilizar quaisquer métodos que considere adequados para atingir seus objetivos, com extrema frieza e lucidez.

O texto-fonte é uma alegoria política que critica as mazelas da política imperialista da Inglaterra de Margaret Thatcher, a “dama de ferro”, e, de quebra, a restrição dos direitos individuais nos EUA. Moore utiliza-se de uma agressiva visão neoliberal, muito próxima ao anarquismo, para levantar uma série de críticas a Estados totalitários, que espalham o medo generalizado e utilizam-se da mídia para manipular a população.

A narrativa original se passa em 1997, um futuro distópico, sombrio e não muito distante, já que a obra é da década de 80, após uma aparente hecatombe nuclear. No filme de 2006, a crítica política é atualizada com o foco no governo de George W. Bush e com Tony Blair no lugar de Thatcher, sendo que a trama se passa em 2020. Além de alusões ao terrorismo na Europa e à política do medo, o filme trata de inúmeros outros temas explosivos e atuais; porém as referências a Hitler, Mussolini e Lenin permanecem, quando são mostradas atitudes extremamente repressivas e a intolerância contra as minorias.

Numa visão orwelliana, a Inglaterra da ficção de Moore é comandada pelo poderoso Adam Sutler, que instrumentaliza o medo a favor do absolutismo, com um supercomputador que vigia todas as ações dos cidadãos e se manifesta através de um telão onipresente. A alusão é clara à obra 1984, de George Orwell (1996), que também foi transposta para o cinema e é considerada uma distopia que sintetiza todos os pesadelos do totalitarismo.

O filme não segue a mesma ordem cronológica dos acontecimentos da narrativa original, porém utiliza uma síntese de episódios dos volumes que formam a minissérie completa da *graphic novel V de Vingança*. Outras alterações são percebidas em relação aos personagens, sendo a mais radical delas relativa à protagonista: de uma jovem prostituta ingênua na versão original é transformada em mais culta e politizada; no filme, ela trabalha na emissora de TV invadida pelo terrorista.



Fig.7. Evey na GN



Fig. 8. Evey no filme

O importante é que Evey também foi vítima do governo, quando criança: seus pais foram prisioneiros políticos assassinados na prisão. O envolvimento da jovem com

as crenças e as ações violentas do terrorista **V** é conflituoso e paradoxal, refletindo dicotomias próprias das lutas políticas e ideológicas comuns às mais diversas culturas, na dinâmica dos processos civilizatórios. Uma visão sociológica do modo como se produz a vida coletiva nos permitiria aventar a hipótese, baseada nas idéias de Etiène Durkheim (1985)⁶, de que a própria sociedade, em seu contínuo processo de mobilidade lógica, política e ética, para constituir-se, constrói as dicotomias sobre as quais se funda.

5 ESTEREOTIPIAS DA HEROICIDADE E FORMAS SIMBÓLICAS

Além das nítidas semelhanças conceituais e conteudísticas entre as várias obras que configuram o estatuto do anti-herói ambíguo e vingador, desejo apontar aqui as paratextualidades observadas na composição visual dos produtos ligados a tais narrativas, como as capas dos livros e dos filmes, bem como o material de divulgação dos mesmos. Como o espaço deste artigo não me permite aprofundar muitos aspectos relevantes da comunicação visual observadas nestes produtos, refiro-me apenas aos estereótipos. De início, cito como exemplo, a capa da recente edição brasileira, em 2 volumes, de *O Conde de Monte Cristo* - um dos ídolos literários do anti-herói **V** -, para ressaltar a similaridade com o cartaz do filme aqui analisado.



Fig. 9 - Capa da edição brasileira do romance.



Fig. 10 - Cartaz do filme

Com a ênfase cromática no preto, vermelho e branco, as imagens acima mostram uma presença marcante tanto nos quadrinhos quanto no cinema: a silhueta, que pode ser relacionada ao poder, no caso dos perfis de monarcas em moedas e, ao mesmo tempo, pode representar inacessibilidade e uma certa irrealidade; o que contribue para enfatizar o necessário mistério em torno de figuras emblemáticas.

A configuração visual e performática destes personagens já está estereotipada - aí estão as adaptações dos romances de capa-e-espada para demonstrá-lo. Embora use adagas em vez de espadas, o protagonista de *V de Vingança*, mostra instigantes similaridades com os heróis românticos já referidos e com alguns mais recentes, como o personagem Zorro, cuja história foi várias vezes transposta para as telas.

A célebre marca do Zorro é outro elemento visual de interesse para este estudo comparativo. Refiro-me aos grafismos, no caso, representados pelas assinaturas de cada herói ou anti-herói, que são a marca individual, ou seja, uma forma de gravar materialmente e de forma indelével sua presença. Essa maneira de contestar ou revelar as idéias tem origem nas antigas civilizações e foi muito comum na Idade Média. Temos atualmente alguns tipos de manifestações que são similares às assinaturas dos heróis e relembram o passado, cujo significado seria “Estive aqui e marquei meu território.” Um exemplo é o grafite, uma prática que utiliza letras e grafias diferentes, como formas de protesto contra o governo ou a sociedade; ou ainda podem servir como uma linguagem própria para agredir *gangs* adversárias, nas metrópoles contemporâneas.

No caso de *V*, além de ficar registrada em paredes e muros, sua marca ganha destaque no filme por aparecer em fogo, com um resultado visual memorável, destacando-se do fundo escuro. Esse é, aliás, um recurso bastante utilizado nos filmes

de ação, como ocorre nos filmes do Zorro.



Fig. 11 - A marca do Zorro



Fig. 12 - A marca de V

Os dois protagonistas exploram simbologias recorrentes no imaginário ocidental, principalmente em suas vestimentas. Além das conotações e referências simbólicas, das roupas e adereços, bem como das ações e comportamentos, é impressionante a semelhança entre as imagens de divulgação dos respectivos filmes.

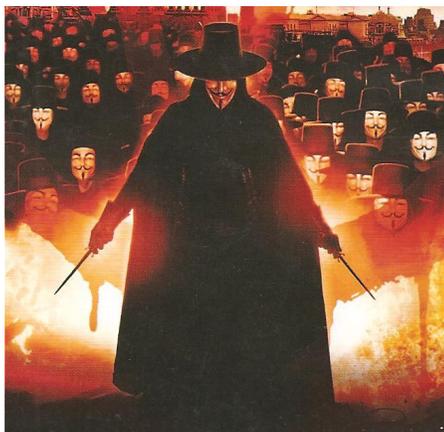


Fig. 13 - Cartaz do filme *V de Vingança*, de James Mcteigue (2006)

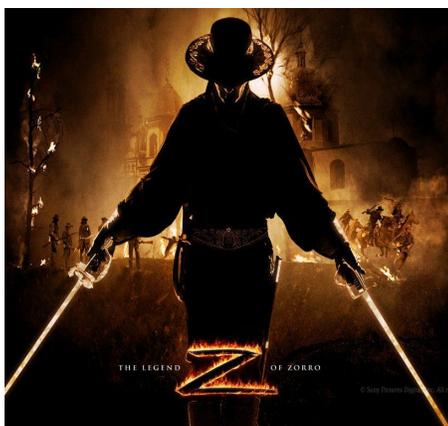


Fig. 14 - Cartaz do filme *A máscara do Zorro*, de Martin Campbell (2001)

Além das opções cromáticas, observe-se que ambos mostram a mesma postura: corpo ereto, cabeça para baixo e joelhos flexionados. O tórax e os braços abertos indicam um "eu" equilibrado, porém a cabeça para baixo indica que o indivíduo tem controle interior mas está atento aos estímulos externos, estando preparado para um suposto ataque dos inimigos (como se pudesse perceber qualquer ataque, mesmo estando de costas para eles). As armas são extensões de seus braços, conotando segurança, infalibilidade e um certo tom ameaçador. Roupas escuras e as capas são símbolos do justiceiro infalível ou do vingador impiedoso, para além de toda a lei humana ou divina; são também indispensáveis na identificação dos super-heróis, assim como as máscaras.

Outro elemento expressivo do figurino é o chapéu, utilizado para demonstrar o

status do personagem, indo além de uma peça do vestuário para tornar-se um dos símbolos dos espadachins, dos cowboys, dos detetives e similares. As cartolas como emblemas de poder e os chapéus de copa alta e formato côncavo, originários da Revolução Francesa, são os que se aproximam daqueles utilizados por **V** e Zorro. Junto com as capas, os chapéus são objetos que integram o *ethos* de um personagem, suscitando questões de ordem social, além de agregarem valores e colocarem em cena condutas másculas e agressivas.

Além disso, as espadas (no caso substituídas pelas adagas de **V**) são mundialmente identificadas ao heroísmo, além de poderosos símbolos fálicos, que já se transformaram em clichês; o que se revela importante para estabelecer a identificação do gênero, bem como a empatia com o público, dentro de um horizonte de expectativas já definido na filmografia ocidental.

Dentre os objetos e adereços que **V** compartilha com os estereótipos da heroicidade, indubitavelmente destaca-se a máscara. Segundo Gaston Bachelard, “a máscara oferece uma avenida de ser o nosso duplo, um duplo potencial ao qual não soubemos conferir o direito de existir, mas que é a própria sombra de nosso ser.” (BACHELARD, 1985, p. 173) Esse adereço aparece nas culturas mais remotas para designar transformação ou intervenção na imagem no rosto, sendo usado tanto em atividades religiosas quanto artísticas.

Destarte, etimologicamente do latim *persona* que significa máscara, a palavra personagem implica antes de tudo, um estado de alteridade daquilo que se quer simbolizar. No teatro grego, as máscaras assumem seu estatuto estético e definidor dos gêneros da arte ocidental e passam, desde então, a ser um recurso que procura responder aos mistérios da condição humana. Podem representar também uma metamorfose do indivíduo profundamente afetado em suas convicções.

Na literatura, nos quadrinhos e no cinema, esses heróis com seus duplos e suas máscaras expressam as faces complementares do ser humano, alegorizam a essência através de uma segunda aparência e viabilizam a busca da realização dos ideais.

Máscaras são provenientes de alguma manifestação coletiva, coniventes com situações do passado, evidenciam um sentido secreto, presente na metade visível do símbolo que não se pode figurar. Ao usar a máscara que cobre todo o seu rosto, o personagem criado por Alan Moore não foge simplesmente da sua deformidade, mas demonstra que o disfarce permite-lhe participar da multiplicidade da vida, criando outras realidades e acenando para o imaginário utópico.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Numa operação sincrônica, o vingador ficcional **V** usa a máscara de Guy Fawkes_ homem-símbolo do fato histórico. Sua imagem torna-se também emblemática e, como nas narrativas exemplares, serve de modelo, almejando multiplicar-se como representação de um ideal.

Por outro lado, o caso de *V de Vingança* demonstra como e com que força uma obra de ficção pode ser investida de sentidos episódicos e datados, por forças sincrônicas de conjuntura histórica. Deixando de lado as execráveis conotações terroristas, mais impactantes devido às inesperadas coincidências com os atentados reais, à época do lançamento do filme, poder-se-ia vislumbrar na narrativa analisada uma atualização ressignificada das utopias. Elas seriam um meio de conceber um mundo diferente, segundo explica Emile Durkheim, em escritos de 1912: “Este mundo novo (das crenças, representações e ideais) foi ela (a sociedade quem a construiu, construindo-se a si própria (...)) (DURKHEIM, 1985, p. 604)

Nesse sentido, o impacto da cena final do filme, com toda a população usando a mesma máscara do “herói” vingador, consegue atingir aquela dimensão trágica de uma adesão coletiva a uma utopia; considerando-se que o próprio estatuto do “coletivo”, ainda não satisfatoriamente definido, seria algo como uma totalidade complexa e autônoma, continuamente a fundir-se e a refundir-se na dinâmica ritual das representações.



Fig. 15 - *Frame* do filme

A força simbólica dessa imagem, permite-me afirmar, com Bachelard, que a máscara realiza o direito do ser em se desdobrar: “A máscara torna-se um centro de

condensação no qual as possibilidades do ser encontram coerência.” (BACHELARD, 1985, p. 173).

As ambivalências não são nunca simplesmente justapostas. Entre seus polos está sempre em ação uma conversão de valores. Essa conversão de valores é que age na psicologia do ser mascarado. Do ser mascarado à máscara há fluxo e refluxo, dois movimentos que repercutem alternadamente na consciência. (*ibid*, p. 174)

No jogo dos polos dessas ambiguidades acredito ser possível perceber que, revisitando utopias, mitos e arquétipos, a narrativa de ficção aqui analisada captaria uma espécie de estado de ânimo coletivo, colorido pelo desespero, pela violência e pelo esgotamento, diante das fragmentadas representações de nossa modernidade avançada e distópica.

Utopies, anachronisms and distopies in V for Vendetta: from the pages to the screen

ABSTRACT

The article analyzes the filmic adaptation of Alan Moore's graphic novel, *V for Vendetta*: a political allegory against totalitarian governments. It aims at questioning the theme of vengeance, facing contemporary terrorist outrages. It also investigates the intertextuality and the tradutory process, with emphasis in the stereotype and in the masked hero's visual composition.

Keywords: Graphic Novel. Cinema. Intertextuality.

Utopías, anacronismos y distopías em V for Vendetta: desde las páginas a la pantalla

RESUMEN

El artículo estudia la adaptación fílmica de la *graphic novel* de Alan Moore, "V for Vendetta": una alegoría política contra los gobiernos totalitarios. Busca-se una reflexión sobre el tema de la venganza, delante las ofensivas terroristas actuales. La intertextualidad y el proceso de traducción son también investigados, con el fôco en la estereotipia y en la composición visual del heroi enmascarado.

Palabras claves: Graphic Novel. Cinema. Intertextualidad.

REFERÊNCIAS

- BACHELARD, Gaston. **O direito de sonhar**. São Paulo: DIFEL, 1985.
- CASSIRER, Ernst. **Antropologia Filosófica**. São Paulo: Ed. Mestre Jou, 1972.
- DUMAS, Alexandre. **O Conde de Monte Cristo**. 2 v. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.
- DURKHEIM, Emile. **Les Formes Elementaires de la Vie Religieuse**. Paris: PUF, 1985.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Seqüencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- _____. **A Contract with God, and Other Tenement Stories**. New York: Baronet Books, 1978.
- ÉSQUILO. **Agamêmnon de Ésquilo**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- _____. **Oréstia**. 3 v. Org. TORRANO, José A. **Trilogia Orestéia de Ésquilo**. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2004.
- MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. Minissérie completa. n. 4. São Paulo: Editora Globo, 1990.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Editora Nacional, 1996.
- VIRILIO, Paul. **Guerra e Cinema: logística da percepção**. São Paulo: Boitempo, 2005.

Sites consultados

- www.bonfirenight.net (Acesso 14 de maio de 2009)
- www.br.warnerbros.com/vforvendetta (Acesso 12 de junho de 2009)

NOTAS

¹ Impõe-se o uso do termo em inglês *Graphic Novel*, pois “novela gráfica” ou “romance gráfico” não são expressões usadas no Brasil.

² Ficha técnica - Título Original: **V for Vendetta**, 2006 (Reino Unido / Alemanha). Direção: James McTeigue. Atores: Natalie Portman , Hugo Weaving , Stephen Rea , John Hurt , Roger Allam . Duração: 132 min

³ A série impressa original foi publicada entre 1981 e 1988, tendo sido reunida sob a forma de GN e lançada pela DC Comics Inc., em 1990. Sua tradução brasileira pela Editora Globo saiu logo a seguir. Depois do lançamento do filme, foi publicado pela Panini um volume de luxo com material extra.

⁴ Todas as imagens do filme **V de Vingança** são *frames* capturados do DVD, pela autora deste artigo.

⁵ Thomas Kyd teria inaugurado o gênero com **A Tragédia Espanhola**, em 1587, sendo também apontado como o autor de uma provável primeira versão de “Hamlet.” (Ver: MAYNARD, Mack. **Everybody’s Shakespeare: reflections chiefly on the tragedies**. Yale: University of Nebraska Press, 1994.)

⁶ Segundo explica Durkheim, em 1912, quando retoma o tema religioso para diferenciar a crença da prática religiosa, esse processo é atualizado pelas formas de junção entre crença e prática, entre representação e afetividade, entre indivíduos e sociedade (pelos próprios ritos). Daí se desprende a dinâmica ritual do processo de identificação entre homens e coisas. (Ver DURKHEIM, 1985)

Copyright (c) 2009 Autor(es) / Copyright (c) 2009 The author(s)
The copyright of works published in this journal belong to the authors, and the right of first publication is conceded to the journal.
Due to the journal being of open access, the articles are of free use in research, educational and non-commercial activities.



Selo CC-BY-NC com Direito Autoral_2009