

UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS
MODERNAS
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS-INGLÊS

JULIANO RIBEIRO

**RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS ENTRE V FOR VENDETTA (ALAN
MOORE) E 1984 (GEORGE ORWELL)**

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

CURITIBA

2013

JULIANO RIBEIRO

**RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS ENTRE V FOR VENDETTA (ALAN
MOORE) E 1984 (GEORGE ORWELL)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras Português-Inglês, do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas e do Departamento Acadêmico de Comunicação e Expressão, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientadora: Prof. Dr. Marcia Regina Becker



TERMO DE APROVAÇÃO

RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS ENTRE *V FOR VENDETTA* (ALAN MOORE) E *1984*
(GEORGE ORWELL)

por

JULIANO RIBEIRO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi apresentado em 23 de setembro de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de licenciado em Letras Português-Inglês. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof^a Dr^a Marcia Regina Becker
Prof^a Orientadora

Prof^a Dr^a Regina Helena Urias Cabreira
Membro titular

Prof^a Dr^a Marcia dos Santos Lopes
Membro titular

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso -

Dedico este trabalho à minha família,
especialmente à minha mãe.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora Profa. Dra. Marcia Regina Becker pelo apoio, conhecimento e direcionamento essencial para o desenvolvimento desse trabalho.

Professora Andréia de Fátima Rutiquewiski Gomes.

Professoras Márcia dos Santos Lopes e Regina Helena Urias Cabreira.

Coordenação do Curso de Licenciatura em Letras Português-Inglês da Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Aos Departamentos Acadêmicos de Comunicação e Expressão e Línguas Estrangeiras Modernas, DACEX e DALEM.

Aos colegas formandos e formados.

Aos meus queridos amigos Mariana Cristina Marino, Tassia Raffo Setti, Natasha Saboredo, Carolina Ceccon, Suellen Breda, Jeferson Torres, Bruna Dancini, Gabrielle Mendes e Emerson Hirata.

Ao Grupo Revanche, especialmente à Profa. Maurini de Souza.

Aos meus companheiros de Semblant.

Luma Estela Marchi.

Deisi Akemi Iha Yoshida.

*“They will not force us.
They will stop degrading us.
They will not control us.
We will be victorious”.*

(Letra da música *Uprising* da banda
Muse, de autoria de Matthew Bellamy).

RESUMO

RIBEIRO, Juliano. **Relações Intermidiáticas entre V for Vendetta (Alan Moore) e 1984 (George Orwell)**. 2013. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras Português-Inglês) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2013.

Esse trabalho apresenta como foco as similaridades encontradas no aspecto político e social das obras *V for Vendetta* (Alan Moore) e *1984* (George Orwell), em conjunto com a situação política da Inglaterra durante o período de escrita das duas obras – pós-Segunda Guerra Mundial e governo de Margaret Thatcher -, para explicar a razão de autores de diferentes épocas enxergarem um futuro distópico semelhante para o país. Para fundamentar esse estudo, utilizamos estudos relacionados ao campo da intermedialidade em relação ao gênero *Graphic Novel* e suas referências ao romance tradicional conforme os conceitos intermidiáticos de Claüs Cluver e Irina Rajewski. Também apresentamos os estudos de Antônio Cândido, Alfredo Bosi e Lucien Goldmann relacionados ao fator social na literatura para embasar a relevância dos fatores externos que influenciaram as obras na análise realizada nesse trabalho. Além disso, foi feito um aprofundamento acerca de conceitos político-sociais, como totalitarismo, socialismo e anarquia, relevantes para a compreensão dos aspectos aqui explorados.

Palavras-chave: Intermedialidade. *Graphic Novel*. *V for Vendetta*. *1984*. Alan Moore. George Orwell.

ABSTRACT

RIBEIRO, Juliano. **Intermediatic References between V for Vendetta (Alan Moore) and 1984 (George Orwell)**. 2013. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras Português-Inglês) - Federal Technology University - Parana. Curitiba, 2013.

This paper focuses on the similarities found in the political and social aspects of V for Vendetta (Alan Moore) and 1984 (George Orwell), along with the political situation in England during the writing of both novels - post-WWII and Margaret Thatcher's government - to explain why authors of different periods present a similar dystopian future to the country. Studies related to the field of intermediality are presented to explain the existing connections between a Graphic Novel and a traditional novel based on the concepts presented by Claus Clüver and Irina Rajewski. Studies related to the social factor in literature, such as the ones developed by Antonio Candido, Alfredo Bosi and Lucien Goldmann, are also presented to support the relevance of external factors that influenced the novels on our analysis. Relevant political and social concepts for the analysis such as totalitarianism, socialism and anarchy, are also presented for the better understanding of the aspects explored.

Keywords: Intermediality. Graphic Novel. V for Vendetta. 1984. Alan Moore. George Orwell.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 POR TRÁS DA MÁSCARA: UMA ANÁLISE SOBRE V FOR VENDETTA... 12	12
2.1 DO SURGIMENTO DOS QUADRINHOS ATÉ A ASCENSÃO DAS <i>GRAPHIC NOVELS</i>	13
2.2 A INGLATERRA THATCHERISTA: CONTEXTO HISTÓRICO	17
2.3 UTOPIAS E DISTOPIAS	18
2.4 AS DIMENSÕES POLÍTICAS: DO SOCIALISMO ATÉ O TOTALITARISMO. 21	
2.5 ANALISANDO V FOR VENDETTA	24
2.6 QUESTÕES INTERMIDIÁTICAS	29
3 "BIG BROTHER IS WATCHING YOU": UMA ANÁLISE SOBRE 1984	32
3.1 AS MOTIVAÇÕES LITERÁRIAS DE ORWELL E A INGLATERRA PÓS-SEGUNDA GUERRA: CONTEXTO HISTÓRICO	32
3.2 O FATOR SOCIAL NA LITERATURA	34
3.3 ANALISANDO 1984	36
4 RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS ENTRE V FOR VENDETTA E 1984	41
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
6 REFERÊNCIAS	46

1. INTRODUÇÃO

Em um tempo em que avanços tecnológicos surgem com uma velocidade assustadora e as comunicações interpessoais são levadas a outro patamar através de serviços de telecomunicações e, principalmente, pela globalização da internet, a humanidade vive um período em que a privacidade do ser humano está deixando de existir e informações pessoais têm sido crescentemente compartilhadas, nem sempre com a devida permissão do indivíduo. Com o intuito de aumentar a segurança, a presença de câmeras nas ruas e edifícios, aplicativos de rastreamento em celulares e demais aparelhos eletrônicos são elementos comuns na vida em grandes metrópoles. Embora os benefícios ocasionados por essas novas tecnologias sejam bastante nítidos, é difícil ter um controle absoluto sobre o limite do alcance de tais informações e também sobre o que pode ser feito com elas. Como consequência, um número cada vez maior de teorias - muitas delas conspiratórias - têm sido criadas sobre governos controlando e observando sua população através dessas tecnologias a fim de se manter no poder. Mesmo que a tecnologia citada ainda seja recente, a ideia da sua utilização como forma de controle já foi visualizada anteriormente por dois grandes autores da modernidade em duas das obras de marcada relevância na cultura mundial, *1984* (George Orwell) e *V for Vendetta*¹ (Alan Moore).² As visões de um futuro distópico apresentadas por ambos os autores foram originadas em momentos históricos diferentes, entretanto trouxeram resultados similares. Enquanto Orwell foi influenciado pela situação da Inglaterra pós-Segunda Guerra Mundial no final da década de 1940, com sua população tomada pelo desemprego e ainda aterrorizada pelo impacto que a guerra lhes causou, Moore teve como base para seu romance o governo de Margaret Thatcher, principalmente durante a década de 1980. A visão exposta por ambos em suas respectivas obras era a forma como os autores enxergavam o futuro de Londres e da humanidade após esses momentos históricos, caso determinadas características governamentais fossem mantidas.

Assim, este trabalho mostrará os elementos políticos existentes no romance de Orwell e na *Graphic Novel* de Moore que possibilitam uma relação, tanto de semelhança entre ambas às obras, como da influência apresentada de *1984* sobre *V for Vendetta*. Em seguida, trabalhará com a influência do contexto social da época do desenvolvimento de cada uma das obras para explicar a razão de dois autores visualizarem, em diferentes momentos da história,

¹ *V de Vingança*, na tradução em português.

² A autoria da obra é dividida entre Alan Moore e David Lloyd, entretanto a citação apenas do nome de Moore se justifica pelo fato de que ele é responsável pela parte narrativa da obra, enquanto David Lloyd é o criador da parte gráfica.

um similar futuro distópico para o cenário mundial. Para tal, será feita uma seleção de elementos constituintes do regime político das narrativas e momentos chave para a formação dessa relação, apresentando similaridades que corroborem a existência de uma possível influência de uma obra na outra.

Este trabalho visa, portanto, analisar elementos comuns relativos à situação política retratada nas obras *V for Vendetta* e *1984*, assim como o contexto político-histórico em que tais obras foram produzidas, buscando encontrar pontos de contato que sugiram a razão pela qual os dois autores, em tempos diversos, apresentaram em suas obras um futuro distópico. Para a realização de tal objetivo, será necessária a explicação do conceito de intermedialidade, conforme os estudos de Claus Clüver e Irina Rajewski; a caracterização do gênero *Graphic Novel*; a apresentação do panorama histórico da Inglaterra durante os momentos em que as obras foram escritas e a explicação de conceitos políticos, sociais e literários relevantes para o estudo, sendo esses nossos objetivos específicos.

O trabalho será dividido em três capítulos que não seguem a ordem cronológica de publicação das obras analisadas, mas sim a ordem que nos pareceu mais apropriada para o desenvolvimento da análise. O primeiro, “Por trás da máscara: uma análise sobre *V for Vendetta*”, será responsável pela apresentação do gênero *Graphic Novel*, do contexto histórico da obra *V for Vendetta*, publicada entre 1982 e 1985, o conceito de distopia e as formas políticas importantes para a compreensão das obras. O segundo capítulo, “*Big Brother is watching you*”: uma análise sobre *1984*”, focará na obra de George Orwell, publicada em 1948, seu contexto histórico e teorias literárias acerca da influência social na literatura. O último capítulo, “Relações intermediárias entre *V for Vendetta* e *1984*”, trará a análise comparativa das duas obras.

2 POR TRÁS DA MÁSCARA: UMA ANÁLISE SOBRE *V FOR VENDETTA*

Para o desenvolvimento adequado de um trabalho acerca de uma *Graphic Novel*³ como *V for Vendetta*⁴, julga-se necessário fazer uma explicação do que seria exatamente uma GN⁵. Como estratégia para tal compreensão, faremos inicialmente um retorno às origens do gênero para, depois, termos uma noção mais clara das características que permeiam o que hoje é denominado *Graphic Novel*.

Após esse primeiro momento, partiremos para uma análise do contexto histórico na Inglaterra durante a década de 80, período em que Alan Moore desenvolveu a obra. Essa análise será significativa para a percepção das características políticas e sociais da época, os fatores externos, e sua importância para o desenvolvimento da mesma. A partir disso, trabalharemos com os conceitos de utopia e distopia, essenciais para o entendimento das duas obras analisadas nesse trabalho.

Em seguida, exploraremos os conhecimentos acerca de formas governamentais que influenciaram a visão exposta pelos autores nas obras, como o socialismo e o totalitarismo, e que contribuem para a análise de aspectos políticos apresentados pelos estados totalitários em *V for Vendetta* e em *1984*, que será realizada no capítulo 4.

Visto isso, será realizada uma análise acerca da obra em si, focando em sua história, personagens e partes fundamentais para o entendimento do seu enredo e, também, para apontar, de forma inicial, as referências existentes entre os nossos focos de análise.

Ao fim do capítulo, trabalharemos com o conceito de intermedialidade, primordial para o desenvolvimento de um estudo sobre obras de diferentes mídias como o realizado neste trabalho. Para isso, nos basearemos nos estudos realizados por Claus Clüver e Irina Rajewski, nomes de importância nos estudos intermediários.

³ Justifica-se a utilização nesse trabalho do termo *Graphic Novel* por não haver um termo na língua portuguesa que designe com exatidão o gênero *Graphic Novel*. Tendo isso em vista, o termo se mantém como a forma mais apropriada de denominação do gênero.

⁴ A opção por não seguir a ordem cronológica das obras e iniciar o trabalho com *V for Vendetta* é justificada pelo fato de que é na *Graphic Novel* que serão encontrados os pontos de relação com o romance de George Orwell.

⁵ Adotaremos a abreviação GN para denominar as *Graphic Novels* daqui em diante.

2.1 DO SURGIMENTO DOS QUADRINHOS ATÉ A ASCENSÃO DAS *GRAPHIC NOVELS*

Muitas das concepções que trazemos sobre as histórias em quadrinhos estão ligadas ao público infantil. Contudo, essa conexão entre os quadrinhos e a juventude só passou a existir quando o gênero se tornou um fenômeno editorial. García (2012) apresenta o desenvolvimento do gênero HQ desde os seus primórdios até o surgimento das *Graphic Novels*. No início, os quadrinhos eram destinados ao público adulto e, inclusive, eram lançados em formato de livro. O alemão Rodolphe Töpffer é apontado como um dos precursores na escrita dos quadrinhos. Seus trabalhos inicialmente eram produzidos com o propósito de entretenimento dos alunos do internato fundado pelo próprio Töpffer em 1824. Inclusive, vale-se ressaltar que isso era uma das razões para o receio do autor em publicar suas tiras. Töpffer também temia que a publicação dos quadrinhos, algo que considerava um divertimento restrito, pudesse prejudicar suas aspirações profissionais e literárias. A partir do momento em que decidiu publicar seus trabalhos, o autor passou a ser duramente criticado. Essas críticas se fixavam na ideia do desperdício que era um escritor de talento inegável se dedicar a um trabalho envolvendo quadrinhos, um gênero “mediocre” que não exigia esforço algum. Apesar das críticas, Töpffer teve seus defensores. Entre eles, o mais representativo estava na figura de Goethe, cujo elogio à obra de Töpffer virou prefácio de um dos livros lançados pelo autor, chamado *Le Docteur Festus* (García, 2012, p.51).

Na segunda metade do século XIX, as HQs começam a ser difundidas nos Estados Unidos, principalmente após a publicação em 1865 da história *Max und Moritz*, de autoria do alemão Wilhelm Busch. Esse trabalho teve uma enorme repercussão internacional e tornou-se uma referência para o que seria desenvolvido na América anos depois. Como ocorreu na Europa, os quadrinhos produzidos durante esse período eram veiculados em revistas satíricas ou cômicas, originando assim a denominação *Comics* para as publicações e para o gênero da HQ em seu estágio inicial. Nas décadas que iniciaram o período de produção de *Comics*, não existia necessariamente um padrão de características nas histórias em quadrinhos, portanto havia uma grande variedade de produções consideradas como tal unidas apenas pelo seu formato, dividido em quadros.

O pintor e ilustrador A. B. Frost, responsável pelas ilustrações de dois livros de Lewis Carroll⁶, foi um dos pioneiros no desenvolvimento do gênero nos Estados Unidos com a publicação de uma HQ de sua autoria na revista *Harper's New Monthly*, em 1879. Após essa primeira publicação, lançou diversas outras histórias durante a década seguinte, ajudando na propagação dos quadrinhos na cultura norte-americana. Um momento importante para a inserção definitiva das HQs no cotidiano americano aconteceu com uma disputa entre dois gigantes da imprensa jornalística de Nova York, Joseph Pulitzer e William Randolph Hearst. Pulitzer adquire o jornal *New York World* em 1883 e transforma rapidamente a publicação diária em um dos líderes de vendas no segmento na época. Com o sucesso editorial ocasionado pelas mudanças, Pulitzer introduz em 1889 uma seção cômica no jornal. Seis anos depois, com o avanço da prensa colorida, ele começa a publicar na edição dominical do jornal uma série em quadrinhos chamada *Hogan's Alley*, de Richard Outcault. Essa série ficou famosa por popularizar o personagem Mickey Dugan, mais conhecido como *The Yellow Kid*, o primeiro ícone do gênero. William Hearst, durante o mesmo período, adquire um jornal concorrente de Pulitzer, o *New York Journal*. Com o sucesso crescente do *World*, Hearst chega a conclusão de que a única maneira de conseguir competir com Pulitzer era contratar aqueles que estavam envolvidos com o sucesso do rival, incluindo Outcault e o *Yellow Kid* - que passou a se chamar *McFadden's Flats*. A batalha editorial - e judicial - entre os dois jornais pelo sucesso ocasionado pelas histórias de Outcault se estenderam por vários anos e culminaram no primeiro reconhecimento expressivo de uma obra do gênero (GÁRCIA, 2012).

No final da década de 1930, iniciou-se a Era de Ouro dos quadrinhos. Esse período, que perdurou até os anos finais da década seguinte, foi marcado pela Segunda Guerra Mundial. Os quadrinhos eram uma forma de entretenimento barato e chegavam a vender aproximadamente meio milhão de cópias por mês nos Estados Unidos. Uma das razões para o fortalecimento das vendas no segmento das HQs foi a chegada dos “super-heróis”, como o Super Homem, a Mulher Maravilha, Capitão América e Batman. Os super-heróis representavam a luta do bem contra o mal e eram um forte artifício de propaganda contra os inimigos de guerra. O apelo ao público infantil começa a surgir com maior força nesse período, pois eram justamente as crianças que garantiam o sucesso intenso dos lançamentos da época. Com o final da Segunda Guerra, os números de venda de histórias de super-heróis entram em declínio e as editoras começaram a apostar em histórias de humor juvenil - como

⁶ Lewis Carroll foi o autor dos livros *Alice's Adventures in Wonderland* e *Through the Looking-Glass and What Alice Found There*.

as histórias de Walt Disney, ficção científica e faroeste, por exemplo - que garantiram a continuidade das altas vendas do segmento.

Groensteen (2000) aponta em seus estudos acerca das GNs, duas razões surgidas nesse período da evolução das HQs para justificar a dificuldade de legitimização cultural enfrentada pelo gênero para se enquadrar como uma forma literária plenamente dita: uma delas é o forte apelo ao público jovem que ainda perdura na visão social sobre os quadrinhos, mesmo que, com o surgimento das GNs, esse apelo seja estendido a um público mais maduro. Outra razão, que está diretamente conectada à anterior, é a aproximação de uma arte direcionada às massas atribuída ao gênero, criando assim uma conexão maior com o que é chamado de sublitteratura.

Nos anos seguintes, houve o início do desenvolvimento de narrativas mais longas no formato de quadrinhos que culminaram no lançamento de um marco no gênero *Graphic Novel* em 1978, escrita por Will Eisner, denominada *A Contract With God*⁷.

Campbell (2004 apud GÁRCIA, 2012, p.36) afirma que o termo *Graphic Novel* “significa um movimento, mais do que uma forma”. Para ele, a GN garante aos autores de histórias em quadrinhos a liberdade artística, tanto temática quanto estética, almejada por todos ligados a alguma forma de arte. O termo adotado por Eisner para denominar seu trabalho era direcionado a uma “narrativa com enredos longos e complexos, direcionadas ao público adulto, no formato de arte sequencial em quadrinhos que seria equivalente a um romance tradicional” (GUIMARÃES, 2013, p.24) O conceito de arte sequencial nas HQs é bastante difundido devido ao trabalho de Scott McCloud em seu livro *Understanding Comics*, lançado em 1993. A arte sequencial, como aponta Eisner (2010), é uma ferramenta disponível em diversos meios para a criação e representação de uma ideia ou história e, portanto, não se restringe apenas aos quadrinhos. Também é possível mencionar que essa definição diminui a importância do aspecto textual dos quadrinhos. Conforme Harvey (1994) menciona “o princípio da mescla visual-verbal é o primeiro princípio de uma teoria crítica dos quadrinhos”⁸. Os aspectos gráficos e de ambientação da obra de Eisner também proporcionou uma forte influência para obras posteriores, tanto do gênero dos romances gráficos em si como do cinema, pela representação de um espaço urbano sombrio, com forte contraste entre o preto e branco, narrações em *off* (ou seja, a utilização de um narrador que direciona o seguimento da

⁷ *Um Contrato com Deus*, na versão em português.

⁸ “Visual-verbal blend principle is the first principle of a critical theory of comic strips” (Harvey, 1994, p.10)

trama) e uma presença mais forte de um caráter pessimista nas obras⁹ (GUIMARÃES, 2013, p.25).

Pouco tempo depois do lançamento da primeira GN, as duas maiores editoras de quadrinhos dos Estados Unidos, *Marvel Comics* e *DC Comics*, passam a utilizar a alcunha GN em seus novos lançamentos, ocasionando assim um ressurgimento das narrativas de super-heróis. Dentre as obras lançadas durante esse período, há de se destacar a GN *Batman: The Dark Knight Returns*, lançada em 1986 por Frank Miller, um dos principais nomes do gênero até hoje. Nessa obra, Miller trouxe uma nova abordagem sobre o famoso personagem, mostrando-o envelhecido, longe do seu ápice físico em uma Gotham degradada pela criminalidade. O aspecto sombrio e violento apresentado por Miller renova a visão anteriormente existente das obras sobre super-heróis, afastando-a da visão de um produto direcionado a crianças e mostrando um amadurecimento gráfico e temático nas obras do gênero.

Durante o mesmo período na Inglaterra, outro grande nome do gênero dos romances começava a se destacar no cenário das GNs. Trabalhando como um escritor autônomo cujas histórias eram publicadas em segmentos por grandes editoras do mercado inglês, Alan Moore começa a lançar na revista *Warrior*, em 1982, as partes iniciais de uma de suas obras de maior relevância no cenário dos quadrinhos, *V for Vendetta*, obra que elaborou em parceria com o ilustrador David Lloyd. O segmento tornou-se um dos maiores sucessos da revista, entretanto não salvou a *Warrior* de sair de circulação três anos depois. Com o fim da *Warrior*, várias editoras demonstraram interesse em publicar a série completa, o que foi acontecer somente em 1989. Além de *V for Vendetta*, Moore também foi responsável por outros trabalhos importantes do gênero das novelas gráficas, como *Watchmen*, lançado completo em 1987, uma crítica ao conceito de super-heróis em um mundo prestes a embarcar em uma guerra nuclear entre os Estados Unidos e a União Soviética e *Batman: The Killing Joke*, de 1988, trabalho que, assim como feito por Frank Miller, apresenta uma nova dimensão sobre o universo de Batman, com um forte enfoque no antagonista da história, o *Joker*.¹⁰ Como o foco do trabalho é *V For Vendetta*, não exploraremos a fundo outras obras de Alan Moore.

⁹ Essas categorias estão ligadas ao gênero denominado como *Noir Comics*.

¹⁰ O *Coringa*, em português.

2.2 A INGLATERRA THATCHERISTA: CONTEXTO HISTÓRICO

Durante o período de desenvolvimento de *V for Vendetta*, a Inglaterra passava por um período conturbado de sua história. Eram os anos iniciais do governo de Margaret Thatcher, primeira ministra da Inglaterra entre 1979 e 1990 e líder do *Conservative Party*¹¹. Seu governo foi marcado por uma política de liberalismo econômico, denominada atualmente como Thatcherismo. Essa política apresenta como uma de suas características mais marcantes a diminuição da intervenção do Estado na economia do país, o que ocasionou a privatização de grandes setores da indústria nacional inglesa como as telecomunicações e a eletricidade. Além disso, houve também a redução de subsídios para outros setores, como o setor da indústria siderúrgica e da mineração, julgados como não suficientemente lucrativos para o Estado. A redução causou o fechamento de muitas indústrias e um decorrente aumento do desemprego, causando revolta na classe trabalhadora, reprimida pela forte política contrária ao poder sindical implantada pelo governo. Durante o governo de Thatcher, um número aproximado de três milhões de pessoas eram assoladas pelo desemprego, o que totalizava, aproximadamente, 7% da população (MIDDLETON, 1996, p.630)

O país também enfrentava um período de guerra. A Guerra das Malvinas, conflito entre o Reino Unido e a Argentina pela soberania sobre as ilhas Malvinas entre os meses de abril e junho de 1982, traziam de volta à população inglesa as lembranças da Segunda Guerra Mundial que ocasionou bombardeios em diversas cidades do seu território. Devido a isso, o medo novamente tomava conta da população, embora o país não tenha sofrido nenhum ataque em seu solo. Com a vitória na guerra, Thatcher restaurou a confiança do povo britânico e conseguiu a reeleição em 1983, mesmo sendo criticada pelas duras medidas políticas aplicadas no primeiro mandato. No ensaio *Behind the Painted Smile*, Alan Moore menciona que, ao criar o cenário da sua obra, partiu do princípio de que o partido conservador, do qual Thatcher fazia parte, perderia as eleições de 1983. Portanto, o mundo criado por Moore é construído na ideia de que a oposição ao governo de Thatcher representada pelo *Labour Party*, o partido trabalhista, tomasse o poder e fizesse o que fosse necessário para evitar que a Inglaterra se tornasse um eventual alvo em uma guerra nuclear que estaria próxima. O autor cita que, partindo dessas situações e da delicada situação em que a população britânica se

¹¹ Partido Conservador, em português.

encontrava após os anos de governo do *Conservative Party*, era extremamente fácil imaginar a ascensão de um governo fascista como acontece na história de *V for Vendetta*

Durante a década de 80, ocorreu ainda a disseminação do vírus HIV. Com o desconhecimento sobre a nova doença e a notícia de que os infectados eram, em sua maioria, homossexuais ou bissexuais, a associação entre a AIDS e o homossexualismo foi intensamente trabalhada pela mídia. Conseqüentemente, a população temerosa apresentava uma oposição ainda mais excessiva a qualquer prática educativa sobre a homossexualidade, práticas criadas com o intuito de inclusão de minorias, considerando tais práticas como propagandas para o homossexualismo. Nesse cenário, surgem no Reino Unido as primeiras discussões sobre a Seção 28¹², uma das maiores inspirações para o desenvolvimento de *V for Vendetta*. A Seção 28 foi uma emenda de lei que ditava que um governante “não poderia intencionalmente promover a homossexualidade ou publicar material com o intuito de promover a homossexualidade” e também não deveria “promover a aceitabilidade do homossexualismo em um falso ambiente familiar”. Esse episódio foi, segundo o próprio Alan Moore, o estopim para o início dos trabalhos em *V for Vendetta* no início dos anos 80. O autor, inclusive, diz que chegou a considerar a hipótese de deixar a Inglaterra após ouvir os primeiros comentários sobre a Seção 28, pois temia o que o futuro poderia reservar ao país. Na GN, Moore descreve o momento no qual as políticas contra as pessoas de diferentes raças, credos, opções sexuais começam a ser praticadas na carta escrita pela personagem Valerie, uma personagem lésbica que acaba sendo presa pelo Partido, e com o Larkhill Camp, local onde essas pessoas pertencentes às minorias capturadas eram utilizadas como cobaias em experiências governamentais. Na seção 2.5, ao aprofundarmos nossa análise acerca da obra em si, retomaremos esse ponto.

2.3 UTOPIAS E DISTOPIAS

Considerando o contexto político e social vivido no Reino Unido durante os anos previamente citados, *V for Vendetta* foi escrito com o intuito de ser uma representação pessimista de uma possível realidade futura para a sociedade mundial. Obras que apresentam uma perspectiva negativa sobre uma sociedade são denominadas como distópicas. Para uma

¹² No original em inglês, *Section 28*.

melhor compreensão do conceito da distopia, precisaremos analisar a dicotomia existente entre distopia e utopia.

O termo Utopia foi utilizado pela primeira vez para intitular a obra de Thomas More em 1516. Nessa obra, More descreve uma civilização onde todos os problemas enfrentados pelos contemporâneos do autor já haviam sido solucionados. Conforme dito por Erich Fromm (1961, p. 366) no posfácio de 1984,

“O que caracteriza a *Utopia* de Thomas More e todas as outras é que elas não discutem princípios em termos gerais, mas descrevem de forma imaginativa os detalhes concretos de uma sociedade que corresponde aos desejos mais profundos do homem. Contrastando com o pensamento profético, essas sociedades perfeitas não estão localizadas no ‘fim dos tempos’, mas já existem - elas são distante geograficamente, e não no tempo.”

Oriundo da combinação de duas palavras do antigo grego, *Outopia* e *Eutopia* (cujos significados são, respectivamente, lugar nenhum e lugar feliz), uma definição precisa do conceito é uma façanha de considerável dificuldade pela amplitude de direcionamentos que podem ser apresentados. Estudos literários, por exemplo, podem definir a utopia diferentemente da maneira que é exposta em estudos sociológicos, históricos, filosóficos como explicitado por Bernadete Pasold (1999). Embora exista uma forte discussão acerca desse tópico, tendo em vista os objetivos do trabalho aqui realizado, utilizaremos a definição de utopia como: “Toda obra literária que descreve um mundo perfeitamente organizado e alegre a partir do ponto de vista do autor em um ambiente e espaço temporal imaginário.”^{13 14}, (Pasold, 1999, p.18)

Levando em consideração o conceito apresentado acima, é possível perceber que, embora o termo só tenha surgido com a obra de Thomas More, a prática da escrita utópica já era realizada muito anteriormente com as definições de paraíso encontradas desde os tempos da Grécia Antiga. Podemos citar como exemplos a descrição de Platão sobre o estado perfeito realizada em *Republic*, datado do ano 375 antes de Cristo, e a ilha perdida de Atlântida, também descrita por Platão em *Timaeus*. Na literatura moderna, H. G. Wells foi responsável por reintroduzir o conceito de utopia com a obra *A Modern Utopia*, de 1905, abrindo espaço, assim, para diversas variações do conceito utópico inicial e nos direcionando para a expressão de sociedades que fogem do imaginário da perfeição explorado no passado e começando a

¹³ “*Utopia is to be considered that literary piece which describes a perfectly organized and happy world from the point of view of the author, in an imaginary place and time*”. (PASOLD, 1999, p.18)

¹⁴ As traduções dos textos cujos originais estão em inglês são responsabilidade do autor deste trabalho. Os originais aparecerão em nota de rodapé em itálico.

focar na crítica e questionamento do universo da utopia. A partir disso, surge o conceito de distopia - também chamada de antiutopia e utopia negativa.

O conceito de distopia (No latim, *dystopia* significa lugar ruim) é mencionado pela primeira vez no ano de 1600 pelo bispo inglês Joseph Hall em sua obra *Mundus Alter et Idem*. Em português, o título do livro pode ser traduzido como ‘outro mundo, mas ainda o mesmo’, que, por si, já possibilita uma ideia da definição do termo. Assim como as utopias, as distopias também lidam com um lugar imaginário, principalmente situado no futuro, porém o principal aspecto que as distingue é o fato de que as distopias utilizam uma tendência atual da contemporaneidade do seu autor, seja ela social ou política, e a elevam a ponto de tal característica se tornar algo catastróficamente desagradável para a sociedade. Pasold (1999, p.62) comenta que a diferença básica entre utopias e distopias está no tom presente em cada uma delas, com a distopia representando o “desenvolvimento negativo do que é apresentado nas utopias¹⁵”. Para corroborar essa opinião, a autora explicita o fato de que, em ambos os tipos de ficção, o estado está acima de tudo. O indivíduo deve ser lapidado conforme o que o estado considera como ideal e se adaptar ao que é exigido pelo poder. Além disso, existe também o controle absoluto sobre a educação e a abolição das artes como características marcantes. Considerando todas essas características compartilhadas por utopias e distopias, temos o ponto principal do que foi apresentado anteriormente e que se torna a característica primordial de ambos os estilos. Nas sociedades utópicas e distópicas, não existe mais o indivíduo. Existe o cidadão.

V for Vendetta é um exemplo de uma narrativa distópica, relacionada diretamente ao período histórico apresentado na seção 2.2. A história inicia-se no dia 5 de novembro do ano de 1997. Anos antes, uma agressiva guerra nuclear se desencadeou no mundo, o que culminou na devastação de grandes regiões como a África e a Europa, acrescentando assim o clima pós-apocalíptico apresentado na GN. Com a ascensão do governo do *Labour Party* nas eleições de 1983 com a promessa de que haveria a retirada de mísseis americanos localizados no território britânico, a Inglaterra conseguiu manter-se livre de ataques durante os anos de guerra. Entretanto, o uso excessivo de bombas nucleares causou danos ao clima mundial, causando inundações por todo o Reino Unido. Nos anos posteriores ao fim da guerra, a população esperava atitudes governamentais para resolver os problemas que se alastravam como a falta de alimentos e o número cada vez maior de doentes. Com a ineficácia de um governo praticamente inexistente, surgem as revoltas pela tomada do poder nacional. No fim, um

¹⁵ “[...], dystopia being a negative development of what is presented in utopias” (PASOLD, 1999, p.62)

grupo formado por facções fascistas existentes na Inglaterra em conjunto com as grandes corporações que sobreviveram à guerra, chamado *Norsefire*, assume o controle. A narrativa em si, portanto, ocorre durante um momento onde o governo *Norsefire* já se encontra estabilizado no poder. Um dos primeiros atos governamentais realizados pelo novo governo inglês foi a captura de determinados grupos populacionais e a retenção desses em campos de concentração. Entre os grupos perseguidos, estavam negros, árabes, pessoas contrárias ao governo e homossexuais. Ao chegar aos campos de concentração, essas pessoas eram submetidas a diversos experimentos realizados por cientistas aliados ao estado. Essa informação será relevante ao apresentarmos mais claramente um dos personagens centrais da narrativa, o mascarado V. Pelas atitudes repressoras do governo, percebemos uma das principais características da forma governamental de cunho totalitarista, cujo poder advém do medo provocado na população. Com o intuito de uma melhor compreensão do governo apresentado em *V for Vendetta* e *1984*, faremos na seção 2.4 uma explicação mais detalhada dos principais conceitos políticos relevantes para a análise das obras.

2.4 AS DIMENSÕES POLÍTICAS: DO SOCIALISMO ATÉ O TOTALITARISMO

Ao analisarmos formas de governo como as apresentadas nas duas obras aqui trabalhadas, julga-se importante observar as origens de tais conceitos na história mundial. O ponto de partida nesse trabalho será o socialismo e o comunismo. Esta escolha deve-se à influência existente das teorias dessas duas formas de governo no desenvolvimento do totalitarismo, que trataremos logo em seguida. Devemos nos lembrar, ao observarmos o momento histórico em que as duas obras foram escritas, que se tratava de épocas onde os conceitos socialistas estavam em voga. Na época de Orwell devido, principalmente, à ascensão da União Soviética com o poder do Partido Comunista e no período de Moore pelo temor existente ocasionado pela guerra fria entre URSS e Estados Unidos.

Primeiramente, para uma maior clareza dos conceitos, faz-se necessária a separação entre socialismo e comunismo. Ambas as formas governamentais estão baseadas na criação de uma sociedade igualitária, onde a propriedade seja um bem comum e não privado. Isso acarretaria o fim do domínio de classes sociais mais favorecidas como, por exemplo, a burguesia. Como podemos perceber, trata-se basicamente do oposto ao que encontramos em sociedades guiadas pelo modelo do capitalismo. Karl Marx (2002), um dos principais nomes

por trás dos conceitos comunistas, cita no *Manifesto Comunista*, lançado originalmente em 1848, o proletariado, ou seja, a classe trabalhadora, como a principal força para a ascensão dessa forma governamental, pois é ela a maior produtora da riqueza e dos bens que são direcionados, por fim, à classe burguesa e também é o maior alvo da opressão causada pelo poder das classes sociais mais abastadas.

A diferença entre os dois modelos encontra-se no fato de que um deles, o socialismo, é um passo para que o comunismo possa ser instaurado em uma sociedade, ou seja, o socialismo seria o momento intermediário na transição de um poder capitalista para o poder do povo objetivado no modelo comunista. Em um primeiro momento dessa transição, portanto, ocorreria a mudança da propriedade privada para o poder estatal. O Estado, nesse caso, seria comandado por um partido político cuja principal responsabilidade seria a distribuição igualitária entre a população da riqueza da sociedade. A instauração completa do comunismo ocorrerá quando não existir mais a necessidade do Estado e o poder seja efetivamente do povo. O comunismo, portanto, seria uma sociedade sem a interferência de um estado e de classes sociais, fazendo com que as decisões políticas, sociais e econômicas sejam tomadas democraticamente por todos que fazem parte da sociedade. Tendo isso em vista, a existência de um Estado para a distribuição igualitária de bens na fase socialista é o traço de distinção entre as duas formas governamentais. Em países como a República Popular da China e a própria União Soviética, podemos dizer que a transição para o comunismo nunca foi devidamente completada, pois o Estado continuou a existir em ambos os casos, ganhando cada vez mais força e a opressão sobre a população foi mantida.

O socialismo, portanto, tornou-se uma plataforma para uma forma distinta de poder ao comunismo em sua concepção original. O chamado Estado Operário, controlado pela classe proletária, cujo objetivo principal seria o início da implantação de uma sociedade sem classes é substituído pelo que Leon Trótsky (1980) denominava Estado Operário Burocrático, um estado com forte intervenção da casta burocrática, que eliminava qualquer poder operário, criava uma hierarquia no setor político e eliminava a oposição política com a união entre o partido e o Estado. Essa segunda forma de estado foi aquela que deu forma aos principais regimes socialistas surgidos no século passado, que se distanciam totalmente da proposta inicial do socialismo e que elevam o estado ao grau de autoritário, causando a união de qualquer forma sindical com o partido e a perseguição dos críticos e opositores ao sistema e poderio vigente. Nesse contexto, é possível começar a aproximar os conceitos iniciais socialistas com o fascismo e o totalitarismo.

Partindo das características governamentais de um estado controlado por organizações burocráticas, surgem as adaptações dos conceitos para o surgimento de novos direcionamentos políticos. Os regimes totalitários são caracterizados pela centralização do Estado na figura de um indivíduo, partido, classe social e pelas políticas autoritárias para a regulamentação dos aspectos públicos e até mesmo privados da sociedade. O caráter democrático é totalmente extinguido, pois os cidadãos não participam mais nas decisões tomadas pelo Estado. Ocorre também a estabilização de uma ideologia social orientada pelo poder, que rege os princípios impostos à população. Em um Estado totalitário, a influência sobre a população é levada ao extremo, principalmente pelo forte uso da propaganda para divulgar as “verdades” expostas pelo poder. Existe também uma forte política de culto aos líderes, que remete ao extremismo religioso. Hannah Arendt (2000, p.613) define totalitarismo como um “conjunto de experiências e condições que possibilitou o surgimento de uma forma de opressão política que, em sua essência, difere de todas as outras”. Trata-se de uma forma de governo e dominação baseada na disciplinação das massas, no terror e na ideologia. Diferentemente do princípio socialista, o totalitarismo objetiva a organização das massas, e não das classes. O termo “massas” se aplica nesse caso àquela parcela neutra e imparcial de uma população, a grande parcela da população que, normalmente, não se envolve com movimentos políticos, sindicatos de trabalhadores, mas representa uma poderosa força política para os governos totalitários, que não focam sua política na persuasão e convicção por ideais políticos, mas sim pelo medo e terror, sentimentos que afetam a imparcialidade desse grupo populacional. A propaganda aqui se torna essencial, pois é ela que consegue chamar a atenção das massas, o grupo que não é naturalmente seduzido pelo ímpeto totalitário como as classes mais baixas e a elite. Com a união de todas as camadas populacionais, os governos totalitários são beneficiados, portanto, pelo apoio social.

O caráter nacionalista também é outra forma utilizada por governos autoritários para a mobilização da população. Ao contrário da política oposta ao conflito de classes, ocasionando a união pelas condições igualitárias, os regimes utilizam a união de nações e raças como uma forma de pacto nacional. Esse caráter foi muito evidenciado na nossa história devido ao regime nazista com a sua ideologia baseada na superioridade racial, representada, nesse caso, pela raça ariana. Esse aspecto nacionalista empregado em regimes autoritários estabelece uma possível distinção entre o fascismo e o totalitarismo, sendo o fascismo responsável pela incorporação de tais valores em seus ideais. Todavia, como a maior parte dos regimes totalitários surgidos no século passado tinha como uma de suas características o

ultranacionalismo, ambos os termos tornaram-se sinônimos involuntários (KONDER, Leandro, 2009)

As referências aos padrões totalitaristas de governo estão nitidamente presentes no decorrer das duas obras aqui analisadas. Os temores dos autores, em suas respectivas épocas, acerca dos caminhos que a Inglaterra, a única nação europeia que não passou pelo domínio de um governo ditatorial durante o século XX, poderia tomar diante dos momentos de crise enfrentados e que aproximava a nação cada vez mais da possibilidade de uma derrubada da democracia são refletidos nos governos distópicos criados como um alerta sobre o futuro do país. Após uma breve incursão sobre os aspectos políticos relevantes para o nosso trabalho, prosseguiremos agora com a apresentação do enredo de *V for Vendetta*.

2.5 ANALISANDO *V FOR VENDETTA*

Conforme mencionado na seção 2.3, *V for Vendetta* inicia-se na data de cinco de novembro de um fictício ano de 1997. Essa data é de extrema importância para a apresentação do personagem central da narrativa, o anti-herói V. O dia cinco de novembro faz alusão à “Conspiração da Pólvora” ocorrida no ano de 1605, na Inglaterra. Essa conspiração foi um plano organizado por um grupo de católicos, insatisfeitos em relação aos direitos restritos apenas à população protestante inglesa, para explodir o Parlamento Inglês e, conseqüentemente, assassinar o rei Jaime I e sua família, junto com grande parte da aristocracia protestante da época. O responsável pela explosão seria um soldado inglês, especialista em explosivos, chamado Guy Fawkes. O plano não foi concretizado após o rei receber um alerta sobre a possibilidade de um ataque e encontrar Fawkes guardando a pólvora que seria usada na explosão. O soldado foi, então, preso e condenado a morrer na forca por traição e tentativa de assassinato, assim como outros membros da conspiração. Pouco tempo depois, o dia cinco de novembro tornou-se, para os protestantes em países sob a influência do reinado britânico, uma data de celebração ao fracasso da conspiração. A data é celebrada com grandes fogueiras onde bonecos do símbolo da traição, baseado na figura de Fawkes, são queimados e também com canções tradicionais. A canção mais tradicional das festividades, iniciada com a marcante frase “*Remember, remember, the fifth of November*” é recorrente em *V for Vendetta*. Outra forte referência a Guy Fawkes é a famosa máscara utilizada por V, que remete à imagem do conspirador. Tal máscara adquiriu singular importância em tempos

recentes com sua presença constante em protestos ao redor do mundo, inclusive os ocorridos no Brasil em meados do ano de 2013, e simboliza, também, uma das maiores organizações de hackers, denominada *Anonymous*.

Em *V for Vendetta*, o personagem V inicia a narrativa concretizando a destruição planejada por Fawkes no Século XVII ao explodir o Parlamento Inglês. Apesar da inspiração na conspiração do passado, as motivações do personagem não derivam da religião. Com a ascensão do governo *Norsefire* e seu líder Adam Susan, V foi uma das vítimas das atrocidades científicas realizadas pelo Partido nos campos de concentração com pessoas de diferentes raças, credos, opções sexuais. O experimento ao qual o personagem foi submetido, juntamente com outros 47 prisioneiros, durante o seu tempo encarcerado era responsável por grandes anomalias celulares causadas por um composto denominado *Batch 5*. Dentre os sujeitos expostos a tal substância, V foi o único sobrevivente, adquirindo, por consequência, um crescimento enorme de sua capacidade física, reflexos e tolerância à dor. O nome do personagem é derivado do número de sua cela durante os experimentos, o número cinco em numerais romanos. Assim como Fawkes, o anti-herói também apresenta um enorme conhecimento sobre explosivos. Foram esses, aliás, os responsáveis pela sua fuga do Larkhill Camp, campo de concentração abandonado após as explosões ocasionadas pelo personagem. A história da GN é uma saga sobre a vingança de V contra os responsáveis, em todos os níveis da sociedade, pelas atrocidades cometidas pelo governo, especialmente àqueles ligados aos experimentos no campo de concentração. Portanto, seus atos criminosos e, muitas vezes, terroristas, partem dos elementos envolvidos nas mortes em Larkhill até chegar ao Partido. Dentre as ações cometidas por V, é perceptível que todas, invariavelmente, afetam o governo *Norsefire*. Seja nas ações mais discretas como o assassinato dos envolvidos com os experimentos no campo de concentração, caso dos personagens da Dra. Delia Surridge (responsável pelo experimento com a substância *Batch 5*), Lewis Prothero (o antigo comandante do campo de Larkhill e que se torna uma figura importante para o Partido após assumir o cargo de “Voice of Fate”, o locutor da emissora comandada pelo governo) e do bispo Anthony Lilliman (sua função no campo de concentração era fornecer apoio aos prisioneiros submetidos ao efeito da droga. Após o fechamento do campo, se torna representante do governo dentro da igreja), como também nas ações realizadas por V com o intuito de chamar a atenção da população sobre os males ocasionados pelos seus governantes e unir todos em prol de uma revolução. Como exemplos de tais atos, podemos destacar a invasão da Jordan Tower, sede da rede de comunicações governamental denominada “*The Mouth*”, na qual o personagem faz uma transmissão ao vivo para a população culpando-a pela

postura passiva apresentada diante dos atos governamentais ocorridos nos últimos tempos e solicitando uma mobilização de todos por uma mudança no regime atual. Além disso, as explosões do Parlamento, da Post Office Tower (central da vigilância visual e sonora do governo) e da própria Jordan Tower são ataques terroristas importantes para fragilizar o poder e introduzir elementos da anarquia na sociedade.

A obra de Alan Moore é dividida em três partes. A primeira delas, *Europe After the Reign*, funciona como uma apresentação dos aspectos relevantes para a narrativa. Nela, temos a compreensão geral acerca da situação da Inglaterra no período que a história se passa, assim como uma visão da forma governamental comandada por Adam Susan. Logo nas páginas iniciais, já é perceptível a forte vigilância que o governo impõe sobre seus cidadãos. Nessa parte, também, somos apresentados aos dois principais personagens da narrativa, V e Evey Hammond. V é o anti-herói mascarado que busca acabar com o governo do partido *Norsefire* e Evey Hammond é uma jovem garota de dezesseis anos que é capturada pela força policial secreta do governo, os *Fingermen*, por prostituição, mas é resgatada por V e torna-se sua protegida na *Shadow Gallery*, seu esconderijo secreto, e, mais tarde, sua sucessora. Aqui se descobre a relação entre o mascarado e o campo de concentração de Larkhill e inicia-se a busca da polícia pela identidade da pessoa por trás da máscara.

A segunda parte, *This Vicious Cabaret*, se passa quatro meses após a primeira parte. Aqui acontece o amadurecimento da personagem Evey. Após ser abandonada por V nas ruas de Londres e não encontrar mais o esconderijo do seu protetor, a garota passa a viver com Gordon, um homem envolvido com o tráfico de bebidas alcoólicas para a região. Quando Gordon é assassinado, ela tenta matar os responsáveis pelo ato, mas acaba sendo aprisionada. Durante seu aprisionamento, Evey é submetida a longos interrogatórios e sessões de tortura. Em sua cela, ela encontra uma carta escrita em papel higiênico por uma mulher chamada Valerie, uma atriz homossexual que conta sua vida e relata as ações repressivas contra as pessoas de diferentes opções sexuais, visões, raças cometidas pelo novo governo. Através das palavras encontradas na carta, Evey encontra forças para aguentar os terrores a que é submetida e, após anunciar aos seus capturadores que preferia a morte a revelar o paradeiro do homem mascarado, ela é libertada, descobrindo assim que o próprio V a mantinha presa, com o objetivo de livrá-la das amarras impostas pelo mundo ao seu redor.

A última parte, *The Land of Do-As-You-Please*, é o momento onde a revolução se inicia. Com a destruição dos prédios responsáveis pelos sistemas de comunicação e vigilância do governo, o caos se instaura entre a população, causando ondas de saques pelo país e intensa movimentação revolucionária contra o governo, essa última sendo reprimida pelas

forças policiais. Em um momento icônico dessa parte final da obra, o protagonista faz uma diferenciação entre aquilo que ele chama de *Land of Do-As-You-Please*¹⁶, que representa o ideal anarquista defendido por V, e a situação caótica que acontece após suas ações, denominada por ele como *Land of Take-What-You Want*¹⁷.

Em um dos momentos-chave da primeira parte da obra de Alan Moore, V insinua um diálogo com uma estátua chamada por ele de “Madame Justiça”, a qual ele sempre admirou grandemente e amou “como uma pessoa e como um ideal”, mas agora ele encontrou alguém que ensinou a ele muito mais do que a justiça o fez anteriormente, alguém que não é manipulado pelas ordens de quem está no poder, alguém que sabe que a justiça não significa nada sem a verdadeira liberdade. O nome desse alguém, diz o personagem, é Anarquia. A anarquia é um conceito muito presente nas ações executadas por V. Inclusive há uma semelhança entre o famoso símbolo da letra “A” dentro de um círculo, relativo à essa visão política, e o símbolo do próprio V, com a letra de seu nome dentro do mesmo círculo. Existe uma forte tendência de associar a anarquia ao caos, como podemos notar na própria fala do personagem ao ser questionado por Evey se aquilo que está acontecendo durante a terceira parte da narrativa se trata de anarquia. A resposta do protagonista é categórica e muito relevante para a própria explicação do conceito.

“**Eve:** Todo esse tumulto e gritaria, V... Isso é anarquia? Esta é a Terra do Faça-O-Que-Quiser?”

V: Não. Esta é a Terra do Tome-O-Que-Quiser. Anarquia significa “Sem líderes”, não “sem ordem”. Com anarquia, vem uma era de ordnung, de verdadeira ordem, ou seja, ordem voluntária. Esta era de ordnung terá início quando o insano e incoerente ciclo de verwirung que esses boletins revelam, tiver se exaurido... Isto não é anarquia, Eve. Isto é caos.¹⁸ (MOORE, 2005, p. 195)

Como podemos compreender pela fala do personagem, o conceito anárquico não é representado pela falta de ordem e sim pela ausência de uma força instituída como liderança da nação, um governo. A própria palavra “Anarkhos”, de onde é derivado o nome significa em grego “sem poder” ou “sem governantes”. Em uma primeira análise, podemos levantar semelhanças com o comunismo. Contudo, o anarquismo considera a abolição imediata de qualquer forma de Estado primordial para abrir espaço para a construção de uma sociedade sem classes, retirando assim a necessidade de uma fase intermediária para a implantação do

¹⁶ Terra do Faça O Que Quiser, na tradução em português.

¹⁷ Terra do Tome O Que Quiser, na tradução em português.

¹⁸ “Eve: All this riot and uproar, V... is this Anarchy? Is this the Land of Do-As-You-Please?”

V: No. This is only the land of take-what-you-want. Anarchy means "without leaders", not "without order". With anarchy comes an age of ordnung, of true order, which is to say voluntary order... this age of ordnung will begin when the mad and incoherent cycle of verwirung that these bulletins reveal has run its course... This is not anarchy, Eve. This is chaos”.

modelo político como existe no comunismo. A crítica realizada à criação de um novo Estado após a derrubada de um Estado anterior pelos anarquistas justifica-se pela crença de que esse ato apenas mudaria a orientação ideológica de quem está no poder, não necessariamente mudando as estruturas de opressão de parte da população sobre outra. Essa visão anárquica, também denominada mais tarde como socialismo libertário, tinha como um dos seus maiores expoentes o russo Mikhail Bakunin. Bakunin foi um dos maiores críticos de Karl Marx e Friedrich Engels e da visão Marxista de que para se atingir o objetivo de uma sociedade sem classes ou estado deveria haver em um momento uma “ditadura do proletariado” (PRÉPOSIET, 2008).

Como percebemos em *V for Vendetta*, atos de grande visibilidade contra o governo são organizados pelo protagonista para que sirvam como referência e inspiração a outros atos, realizados por outras pessoas. Essa estratégia, denominada como “Propaganda pelo Ato”, é originária do Anarquismo e teve suas origens na concepção de Bakunin de que certos princípios não são difundidos por palavras, mas sim por ações.

Na terceira parte da GN de Moore, V é encontrado por Eric Finch, investigador dos atos cometidos pelo terrorista, e acaba sendo morto pelo policial. Antes de morrer, entretanto, V comenta que por não se tratar exatamente de um homem, e sim de uma ideia, ele não pode ser morto de verdade. Afinal, ideias são à prova de balas. Simultaneamente, a inquietação da população torna-se tão intensa que o líder Adam Susan e seus eventuais substitutos são assassinados por pessoas afetadas por outras ações negativas organizadas pelo governo. Com a morte de V, Evey assume a persona do seu mentor e ocasiona o ato final da obra, a destruição da residência oficial do primeiro-ministro britânico na 10 Downing Street, causada pela explosão de um trem do metrô londrino contendo o corpo do mascarado. A morte das importantes figuras ligadas ao governo e a continuação dos ideais defendidos por V na figura de Evey funcionam como representações de que o caminho estaria livre para a instauração de uma sociedade livre, sem a intervenção do Estado, no Reino Unido.

Ao realizarmos a leitura de *V for Vendetta*, outro elemento que chama bastante atenção, além do nítido teor político apresentado no decorrer da obra, são as referências a outras obras artísticas, sejam elas literárias, musicais, visuais (pintura e fotografia), cinematográficas. Tomemos, por exemplo, o esconderijo secreto do protagonista. A *Shadow Gallery*, além de esconderijo, é um acervo de arte pessoal de V. Relembremos agora que uma das características básicas dos mundos distópicos é a proibição de qualquer forma de arte. Portanto, em sua morada, V guarda milhares de livros, discos, pinturas que sobreviveram à intervenção do Estado sobre a arte. Nos momentos onde a narrativa se passa dentro da

Shadow Gallery, é sempre interessante observar os grandes livros dispostos nas prateleiras, os cartazes de filmes e pinturas nas paredes, os discos no *jukebox*¹⁹. Todas as referências apresentadas, de alguma forma, são relevantes para compreendermos melhor tanto o personagem quanto a obra em si. O discurso apresentado pelo protagonista da narrativa também é outro ponto da obra cheio de interessantes referências. Em vários momentos, o personagem cita frases de diversas obras de William Shakespeare, de William Blake, dos Rolling Stones, da própria Bíblia Sagrada. Esses elementos são amostras da intelectualidade de V e também do potencial intermediático da *Graphic Novel*. Na seção 2.6 será explicado com maior profundidade o que é intermedialidade e a importância dela para o desenvolvimento desse trabalho.

2.6 QUESTÕES INTERMIDIÁTICAS

Em termos acadêmicos, por se tratar de um amplo campo de estudos com grande variedade de objetos passíveis de gerarem trabalhos de relevância, os pesquisadores que se utilizam da intermedialidade em seus estudos surgem com grande frequência. Entre os diversos objetos de estudos intermediáticos, as GNs, pela multiplicidade de elementos presentes em suas páginas, combinando elementos gráficos complexos com histórias que cativam desde os mais jovens até pessoas mais maduras, viraram alvos frequentes desses estudos. A relação mais comum entre estudos relacionados às GNs é com o cinema, principalmente devido ao grande número de adaptações cinematográficas de obras em quadrinhos surgidas nos últimos tempos. Isto, em conjunto com a grande importância da questão visual para o desenvolvimento da narrativa em ambas as expressões artísticas. Por maior que seja o impacto e a importância dos aspectos visuais nas obras, é difícil explicar a relevância de obras do gênero GN sem exaltar a poderosa narrativa que existe por trás das imagens. E são nessas narrativas que as influências mais claras do caráter literário se fazem presentes.

Claus Clüver, um dos maiores nomes na área dos estudos intermediáticos, define intermedialidade como “todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias” (CLÜVER, 2008, p.2). Em uma primeira análise, o conceito de intermedialidade se aproxima muito da

¹⁹ Como exemplos das obras de arte espalhadas pelo cenário de *V for Vendetta*, podemos citar: **O Capital**, de Karl Marx; **Utopia**, de Thomas More; **Mein Kampf**, de Adolf Hitler; **V**, de Thomas Pynchon. Os discos da cantora Billie Holiday, da Motown, entre muitos outros.

intertextualidade, tanto representada em estudos literários, por se tratar de uma interação entre diferentes obras. Todavia, enquanto a intertextualidade foca-se, especialmente, em aspectos textuais e literários das obras, a intermedialidade é mais abrangente, trabalhando com as relações e interferências em obras de diferentes mídias, incluindo assim trabalhos audiovisuais além da parte literária. Conforme especificado em seu artigo *Intermedialidade* (CLÜVER, 2008), utiliza-se com frequência da metáfora “cruzar a fronteira” entre as mídias para a explicação do significado do conceito intermidiático. Outra aproximação recorrente à intermedialidade é com os estudos interartes. Clüver (2006) discorre sobre as razões que levaram os pesquisadores a preferir a utilização do termo intermídia ao invés de estudos interartes. Para Clüver, o termo interartes focaria na reconstrução das interações entre diferentes artes no processo de produção artística, ausentando assim fatores sociais, tecnológicos e midiáticos das obras nas suas análises.

Irina Rajewski (2005) divide intermedialidade em três subcategorias: a combinação de mídias; referências intermidiáticas e a transposição midiática. A primeira delas se aplica a maior parte dos produtos culturais que conhecemos, como o teatro e o cinema. Divide-se a categoria de combinação de mídias em duas diferentes vertentes: a “plurimedialidade” que se refere à presença de diversas mídias em uma só mídia como podemos perceber nos exemplos previamente citados do teatro e do cinema²⁰ e a “multimedialidade”, ligada à existência de variadas mídias em um único trabalho. Enquadra-se o gênero *Graphic Novel* nessa vertente da multimedialidade, pois o gênero se constitui de uma combinação do desenho e gravura com a literária e a retirada de um desses elementos descaracteriza o gênero em si.

Dentre as outras subcategorias propostas por Rajewski, existe a subcategoria da transposição midiática, ou seja, a adaptação de um texto originado em uma mídia para outra mídia, como no caso das adaptações cinematográficas de obras literárias, e a subcategoria de referências intermidiáticas, que trata de textos de uma só mídia que, de alguma maneira, citam ou fazem referência a textos de outra mídia. Sobre essa subcategoria, Clüver (2006, p.14) diz que o fenômeno é tão comum que podemos considerar que “toda intertextualidade sempre significa também intermedialidade”. Esse é exatamente o caso da relação existente entre *V for Vendetta* e as várias obras citadas, de alguma forma, na progressão de sua narrativa. Das referências feitas na obra de Alan Moore, há uma que se destaca ao analisarmos os aspectos referentes ao cenário distópico e político apresentado em *V for Vendetta*: o último romance

²⁰ No caso da plurimedialidade, as diferentes mídias que podem estar presentes em outra mídia não necessariamente constituem-se como uma característica essencial para a mídia em que estão incluídas, diferentemente da multimedialidade. O teatro, por exemplo, pode ser constituído por música, dança, contudo esses elementos não são essenciais para o gênero em si.

escrito por George Orwell, *1984*. Para entrarmos em uma discussão acerca das similaridades existentes entre as duas obras, faremos no capítulo a seguir uma incursão sobre a obra de Orwell e elementos relevantes para o desenvolvimento da análise posterior.

3 “BIG BROTHER IS WATCHING YOU”: UMA ANÁLISE SOBRE 1984

Assim como foi feito no capítulo anterior para apresentar a obra de Alan Moore, esse capítulo será dividido em seções para a organização das informações apresentadas aqui referentes ao romance de George Orwell, *1984*. Primeiramente, faremos uma observação sobre as motivações criativas do autor e, por conseguinte, o contexto histórico da época em que a obra foi escrita.

Na seção seguinte, trabalharemos com teorias literárias relevantes para a compreensão da importância dos aspectos externos à obra em sua concepção, baseando-nos em estudos desenvolvidos por autores como Antônio Cândido, Lucien Goldmann e Alfredo Bosi.

Por fim, o foco passará para a obra em si, observando o seu enredo e principais características que a constituem, direcionando para a aproximação entre seus elementos e o que é apresentado na outra obra aqui analisada.

3.1 AS MOTIVAÇÕES LITERÁRIAS DE ORWELL E A INGLATERRA PÓS- SEGUNDA GUERRA: CONTEXTO HISTÓRICO

George Orwell foi um escritor de visão peculiar acerca dos propósitos e motivações para a criação de uma obra literária. Em seu ensaio *Why I Write* (ORWELL, 1946), o autor lista os quatro grandes motivos que ele considerava essenciais para a escrita: puro egoísmo; entusiasmo estético; impulso histórico e propósito político.²¹ Na época em que escreveu esse ensaio (verão de 1946), Orwell comenta que ainda estava desenvolvendo a habilidade de escrever algo de teor político que fosse passível de ser considerado uma obra artística. Esse teor político é muito motivado pelo período histórico que o autor experienciou durante a escrita de seus últimos livros. Segundo o escritor, seus livros seriam descritivos e ornamentados se o mundo estivesse passando por um período de paz durante a escrita das obras. Porém, em momentos como aquele, onde a guerra se fazia presente, era inevitável e até mesmo uma tolice não sofrer alguma influência de acontecimentos relacionados a tais fatos.

²¹ O foco principal desse trabalho encontra-se nos dois últimos itens.

Animal Farm, lançado em 1945, foi o primeiro livro em que ele, conscientemente, tentou aliar a veia artística com a questão política. Entretanto, foi em seu livro seguinte, *1984*, que o autor conseguiu combinar esses elementos com excelência.

Nos livros lançados após suas experiências na Guerra Civil Espanhola, ocorrida entre 1936 e 1939²², Orwell deixava transparecer sua oposição ao totalitarismo em favor de uma democracia socialista. Podemos classificar democracia socialista como os estados socialistas nos quais os movimentos trabalhistas sejam os responsáveis pela administração de uma economia descentralizada e com base nos preceitos da democracia ao invés da criação de um estado autoritário como administrador dos bens sociais. A visão contrária de Orwell ao totalitarismo decorre das crueldades e opressões observadas pelo autor em países como a União Soviética e Espanha, comandados por governos autoritários. Em *Animal Farm* e *Homage to Catalonia*, o autor já apresentava os preceitos de uma revolução social fracassada devido a defensores do totalitarismo. Contudo, em *1984*, Orwell carrega esses mesmos preceitos de revolução apresentados nos trabalhos anteriores combinados com um tom de alerta acerca do futuro. Ao tratar de uma narrativa com propósitos políticos como aspecto primordial, há de se considerar as razões que levam o autor a tratar de tais ideias. O escritor enquadra entre as possibilidades de motivação, tanto alguma mentira que deve ser exposta à população, quanto um fato que mereça mais atenção ou o senso de injustiça. No caso de *1984*, Orwell lida com a sua crença sobre o futuro da democracia inglesa após a Segunda Guerra Mundial. Julga-se necessário lembrar que Londres, o cenário da história contada em *1984* e também em *V for Vendetta*, foi um dos principais alvos na Inglaterra de ataques aéreos da *Luftwaffe* alemã, parte do movimento do *Blitzkrieg* ou ataques relâmpago realizados pela força nazista.²³ Portanto, o futuro já ditava que a Inglaterra enfrentaria um árduo processo de reconstrução após o fim da Segunda Guerra, ainda carregando consigo as recentes feridas causadas pela mesma. Com os altíssimos investimentos em material bélico, totalizando aproximadamente um quarto do patrimônio nacional, o país estava próximo da falência. Após um acordo de empréstimo entre Inglaterra e Estados Unidos, o país conseguiu estabilizar sua economia e começou a promover uma forte política de nacionalização das empresas nas áreas com maior potencial de retorno econômico, porém sua população ainda passava por grandes dificuldades, inclusive mantendo o racionamento de alimentos, uma solução dramática para os tempos de guerra que continuou perdurando após o seu fim, para revolta da população

²² O livro *Homage to Catalonia* narra esse período da vida do autor.

²³ Várias outras cidades do Reino Unido foram alvos desses ataques, incluindo Belfast, Birmingham, Bristol, Cardiff, Coventry, Glasgow, Sheffield, Swansea, Liverpool, Hull, Manchester, Portsmouth, Plymouth e Southampton.

(KYNASTON, 2007). Para Orwell, era difícil conceber a ideia de que a Inglaterra conseguiria permanecer uma democracia como era vista antes da guerra. O país tinha dois caminhos possíveis de serem seguidos. Um deles, aquele de sua preferência, seria uma revolução socialista. O outro, aquele que ele temia, era tornar-se um regime fascista. Partindo disso, Orwell buscou retratar em *1984* como ele imaginava o poderio de um governo totalitário na sociedade inglesa como forma de aviso para conscientizar a população dos riscos que o país corria naquele momento histórico. Essa visão de um governo totalitário exposta pelo autor apresenta uma grande semelhança com as ações e eventos ocorridos na URSS durante o regime de Joseph Stálin. Vários detalhes da obra são baseados em partes constituintes do governo Stalinista, como, por exemplo, a manipulação de notícias e fotografias, a forte propaganda utilizando-se da figura do governante, entre outros elementos que serão trabalhados mais adiante nessa seção. Após a publicação da obra, o escritor admitiu que sua visão era equivocada devido a sua convicção de que “guerra e revolução são inseparáveis.”²⁴ Entretanto, o romance permaneceu como um exemplo clássico do que atualmente é denominado como romance distópico.

Com base na crença apresentada por George Orwell na importância do aspecto social e político para o desenvolvimento do romance e a relevância que esses elementos têm na elaboração do nosso trabalho, apresentaremos agora teorias relativas aos estudos literários que ressaltam o papel social em uma obra literária.

3.2 O FATOR SOCIAL NA LITERATURA

Lucien Goldmann em sua obra *A Sociologia do Romance* (1976) afirma que a literatura é um reflexo de uma determinada sociedade. Portanto, um conhecimento anterior de tal sociedade é necessário para uma verdadeira compreensão do que é exposto na obra. Mesmo com um foco imparcial, a visão do escritor sempre acabará transparecendo no decorrer da narrativa. Basicamente, a literatura é baseada em fatos sociais, funcionando como uma forma de expressar o que acontece em determinado meio. No caso de obras de cunho utópico ou distópico, a visão aqui exposta fica bastante clara, pois as sociedades criadas para

²⁴ Essa frase é remanescente dos tempos da Guerra Civil Espanhola e era tema principal de cartazes do CNT (Confederación Nacional del Trabajo) produzidos na época.

tais obras funcionam como um reflexo de características sociais, negativas ou positivas, da época do seu escritor conforme mencionamos na seção 2.3.

Antônio Cândido aborda em *Literatura e Sociedade* (2006) a importância da influência social nos estudos literários, de maneira que os aspectos classificados como externos, os sociais, sejam agentes complementares da obra em si, colaborando para a constituição do relato literário, funcionando dessa maneira como um fator interno. Para se definir o caráter sociológico nos estudos literários, o autor sugere que as relações sociais sejam o ponto de partida da análise, partindo assim para uma compreensão e um estudo mais aprofundado do nível sociológico. Segundo o estudioso, as influências externas na pesquisa, como, por exemplo, fatores históricos, criam uma gama maior de interdisciplinaridade nos estudos e contribuem significativamente para o estudo sociológico, o que corrobora a escolha feita no desenvolvimento desse trabalho por tratar do contexto histórico relativo às obras anteriormente ao trabalho específico com a obra.

Os estudos sociais citados por Cândido (2006) são divididos em cinco modalidades: a relação de um período literário com as condições sociais da época; a representação da sociedade na obra; o estudo da relação obra e público; a função política da obra e dos autores e a investigação das origens. Cada uma das abordagens apresentadas é trabalhada de um determinado ângulo, portanto é essencial que exista uma consciência de que a relação entre a obra artística e a realidade é distorcida, sendo necessária uma análise oriunda de diversas perspectivas para uma melhor compreensão da obra. É importante saber que uma análise baseada apenas nos aspectos exteriores culmina em uma simplificação do todo e prejudica o entendimento profundo dos aspectos expostos na obra.

Para Alfredo Bosi, em *Literatura e Resistência* (2002), existem, dentro de uma obra, representações de valores morais bons e ruins ligados à realidade. Um homem possui seus valores, que são denominados internos, e esses valores sofrem interferência de obstáculos que contrariam à sua vontade, os valores externos. Esse valor interno funciona como a causa das ações, pois é um motivador para que elas venham a acontecer e, após a realização, passa a ser o objetivo. A resistência ético-política, ligada ao desejo dos homens por ações livres, consegue liberdade dos valores ultrapassados e permanece relevante ao lado da estilística e da narrativa, gerando assim a narrativa de resistência, onde se unem narrativa, arte e cultura. Depois da criação da personalidade da personagem, a obra volta seu foco para a veracidade com que essa personalidade é expressa. A ideologia dominante na obra é algo que pode ser escolhido. Porém, quando essa ideologia surge como uma propaganda, a liberdade ideológica é perdida. Se a ideologia é apresentada de uma maneira exagerada, defendendo visões

políticas, pode-se distorcer a visão crítica. Surge, então, uma arte analítica, perceptiva em relação aos aspectos mais sutis da consciência no existencialismo e marxismo pós-guerra. O escritor foca-se na realidade, justiça, liberdade e progresso, renegando a visão burguesa. Essa consciência cria uma maior objetividade na literatura, o que a deixa mais próxima da realidade. Nesse aspecto, a literatura acaba transcendendo a vida real, pois a verdade apresentada ali passa a ser mais exigente do que a realidade.

3.3 ANALISANDO *1984*

Como o nome do romance já antecipa, a obra se passa no ano de 1984, embora seja complicado saber se tal informação é verdadeiramente precisa considerando o poder exercido pelo Partido. A história ocorre na província de *Airstrip One*, conhecida anteriormente como Reino Unido, na cidade de Londres. O território inglês faz parte do estado da Oceania. Após os eventos da Segunda Guerra Mundial, não tardou muito para que o mundo entrasse em guerra novamente. O mundo passa, então, a ser dividido em três grandes estados: Eastasia, Eurasia e Oceania. A Eastasia, o estado sobre qual são fornecidas menos informações durante o romance, compreenderia países asiáticos como China, Coréia e Japão. A Eurasia que se estende por toda a Europa até a parte mais extrema ao leste da Rússia e a Oceania que é uma união dos países da América, Reino Unido, Austrália, Nova Zelândia e sul da África.

Essas três superpotências vivem um período de guerra perpétua. A guerra é contínua, variando apenas o inimigo em diferentes momentos. Por exemplo, em um primeiro momento, Eurasia e Oceania podem ser aliadas contra a Eastasia e pouco tempo depois, Eastasia e Oceania podem se unir em guerra contra a Eurasia. Uma das disputas principais entre as três potências é o controle sobre as regiões que não pertencem ao território de nenhuma delas e que, conseqüentemente, é uma região que constantemente passa do poder de uma potência para a outra. A região disputada abrange o norte da África, o Oriente Médio, a Índia e o sul da Ásia. Essa guerra perpétua funciona como uma maneira de manter a população aterrorizada e controlada.

A Oceania é governada por um Partido guiado pela ideologia política do Ingsoc, expressão formada na nova linguagem criada pelo governo, a *Newspeak*²⁵, para designar o

²⁵ Novafala, na tradução em português.

termo Socialismo Inglês. O Partido é comandado pela figura do *Big Brother*²⁶, o líder presente na intensa propaganda utilizada pelo Partido presente em cartazes e telões por toda a cidade contendo os dizeres “*Big Brother is watching you*”²⁷. A frase de duplo-sentido faz referência à monitoração por meio de telas da vida pública e privada da população e pode se aplicar tanto à proteção ocasionada pela constante vigilância quanto à falta de privacidade do cidadão.

A sociedade na Oceania é dividida em três classes. A principal delas, embora seja a menos numerosa, é aquela composta pelos membros do *Inner Party*, ou seja, os membros do mais alto escalão do Partido e que, conseqüentemente, são a força social dominante. Como tal, podem usufruir de certos direitos como casas maiores e mais confortáveis, uma alimentação saudável, transporte, além do direito de poder desligar a *Telescreen*²⁸ que monitora sua casa. O *Inner Party* seria o equivalente a classe alta da sociedade.

A segunda classe é composta pelos membros do *Outer Party*, que representam a classe média. As pessoas desse estrato social são identificadas pela vestimenta de cor azul que lhes é obrigatória e normalmente são funcionários dos quatro ministérios gerados pelo Partido²⁹. Por essa última razão, estão sob a supervisão constante dos membros do *Inner Party*, o que limita qualquer forma de liberdade pessoal que pudesse lhes ser atribuída. Suas condições de moradia e alimentação também não se aproximam daquelas dos membros do escalão mais alto. Considerando a forte opressão e limitada liberdade a que são submetidos os membros do *Outer Party*, é possível considerar que eles possuem a pior situação dentre as três classes apresentadas no romance.

A classe mais baixa social é denominada *Proles*, a classe trabalhadora. Eles constituem a grande maioria da população e são responsáveis pelo trabalho braçal da sociedade. Embora recebam pouca educação e vivam em condições de pobreza, eles usufruem da privacidade que é proibida aos membros das classes mais altas. Suas funções sociais são o trabalho e a procriação. De certa forma, a classe ainda possui elementos do caráter humano que não são permitidos aos membros do Partido, como a possibilidade de exprimir seus sentimentos, de se relacionar com outras pessoas e, até mesmo, mantém a utilização da antiga língua ao invés da *Newspeak*. Os indivíduos pertencentes à *Prole* e ao *Outer Party* que são

²⁶ Grande Irmão, na tradução em português.

²⁷ “O Grande Irmão está te observando”.

²⁸ *Telescreen*, ou Teletela na tradução em português, é o equipamento utilizado pelo Partido para monitorar a população.

²⁹ Os quatro ministérios existentes em 1984 serão apresentados na sequência desse mesmo capítulo.

considerados uma ameaça ao Partido por apresentar opiniões próprias e capacidade de se rebelar são eliminados pela *Thought Police*, a polícia secreta da Oceania.

O protagonista do romance, Winston Smith, faz parte do *Outer Party*. Ele é um funcionário do *Ministry of Truth*³⁰ (Minitrue, na Novafala), o ministério responsável pela propaganda do Partido. A função do ministério é alterar e reescrever a história conforme os interesses do governo, ou seja, ajudando a criar a ilusão de que o Partido sempre está certo. Considera-se verdade, portanto, o que o Partido quer que seja verdade. Essas formas de manipulação da história contribuem para a incerteza sobre a data exata em que o romance se passa.

O governo utiliza-se de mais três ministérios para manter o seu controle sobre a população. São eles: O *Ministry of Peace*³¹ (Minipax), responsável pela guerra; o *Ministry of Plenty*³² (Miniplenty), responsável com a racionalização de bens e comida e o *Ministry of Love*³³ (Miniluv), o ministério que lida com a lealdade e amor do cidadão pelo Big Brother através de técnicas de tortura e lavagem cerebral. Aqueles que cometem crimes contra o Partido são levados para o Miniluv.

Além do controle sobre a história, o Partido também implanta a sua própria linguagem, a *Newspeak*, criada com o intuito de diminuir a capacidade dos indivíduos de pensar livremente por se tratar de uma linguagem mais limitada. Tudo isso para combater o *Thoughtcrime*³⁴, os pensamentos que se opõem ao que é dito pelo governo e que podem levar à rebelião.

Outra forma utilizada pelo Partido para controle da população é o *Doublethink*³⁵. O *Doublethink* é a capacidade de acreditar e ostentar duas posições contraditórias ao mesmo tempo. Basicamente, é um artifício do governo para que a população acredite em tudo que lhes é informado, mesmo que exista uma informação anterior que a contradiga. A questão do *Doublethink* será importante ao analisarmos alguns slogans utilizados pelo Partido.

O controle do Partido sobre as ações dos cidadãos e a opressão são questões que afetam o personagem Winston, um homem de meia-idade que começa a manifestar seu ódio ao *Big Brother* e frustrações acerca de sua realidade em um diário adquirido ilegalmente. Apenas o ato de escrever esses pensamentos em um diário já seria suficiente para Winston ser capturado pela *Thoughtpolice*. Sendo parte do Ministério da Verdade, Winston tem acesso a

³⁰ Ministério da Verdade, na tradução em português.

³¹ Ministério da Paz, na tradução em português.

³² Ministério da Pujança, na tradução em português.

³³ Ministério do Amor, na tradução em português.

³⁴ Pensamento-Crime, na tradução em português.

³⁵ Duplo-pensamento, na tradução em português.

informações que serão alteradas sobre pessoas que são “vaporizadas”, excluídas de qualquer registro que poderia garantir a sua existência. Essas noções que são permitidas ao personagem devido ao seu trabalho ajudam a ocasionar as indagações e revoltas expressadas por ele em seu diário.

Membros do Partido são obrigados a participar todos os dias do *Two Minutes Hate*³⁶, um momento onde eles devem assistir a um filme em depreciação aos inimigos do estado, em especial a figura de Emmanuel Goldstein, e expressar todo o ódio direcionado a tais indivíduos. Goldstein era um antigo membro dos altos cargos do Partido que se rebelou e formou sua própria organização, chamada de *Brotherhood*³⁷, contrária ao Partido. Existem muitas semelhanças entre o personagem de Goldstein com a figura de Leon Trotsky na União Soviética. Além das semelhanças físicas nas descrições feitas por Orwell sobre o personagem, o livro escrito por Goldstein para expor o Partido, chamado “*The Theory and Practice of Oligarchical Collectivism*”³⁸, apresenta muitas semelhanças em termos de contexto e intuito com o livro “*The Revolution Betrayed*”³⁹, escrito por Trotsky. Assim como Goldstein, Trotsky era um dos principais nomes do governo soviético até tornar-se um dos maiores opositores de Joseph Stalin. *Revolution Betrayed* descreve características do governo stalinista, assim como o livro de Goldstein faz acerca do Big Brother. No decorrer de *1984*, descobriremos que a figura de Goldstein é apenas uma alegoria criada pelo Partido para unir e direcionar o ódio da população e também encontrar potenciais traidores dos ideais.

A existência do *Brotherhood* realça a esperança em Winston de encontrar pessoas que pertençam a tal organização, pessoas que compartilhem suas indagações e revoltas. Uma das pessoas que Winston enxerga como um potencial membro da resistência é O’Brien, um membro do alto escalão do *Inner Party*. Outra pessoa que eventualmente se revela contrária ao Partido é Julia, uma jovem que exerce fascínio em Winston pela sua beleza e pela sua suposta devoção ao Partido durante o *Two Minutes Hate*. Um dia, ao se encontrarem ocasionalmente indo para seus respectivos trabalhos, ela entrega a Winston um pedaço de papel dizendo que o amava. Eles começam a se encontrar secretamente e o protagonista encontra em Julia alguém que também é um criminoso do pensamento. Levados pelos laços contrários ao Partido, os dois tornam-se amantes. A união amorosa em *1984* não é aceita. O casamento existe com o intuito único de gerar filhos para servir ao Partido no futuro e preferencialmente pelo advento da inseminação artificial, defendida pelo governo. A intenção

³⁶ Dois Minutos de Ódio, na tradução em português.

³⁷ Confraria, na tradução em português.

³⁸ Teoria e Prática do Coletivismo Oligárquico, na tradução em português.

³⁹ A Revolução Traída, na tradução em português.

do Partido era tornar as relações sexuais em algo repulsivo, ausente de qualquer tipo de prazer. Era importante impedir que homens e mulheres desenvolvessem uma lealdade como casal que pudesse fugir ao controle do governo e suas necessidades.

Embora tenha encontrado alguém com pensamentos semelhantes em Julia, a busca pela *Brotherhood* ainda permanecia forte no protagonista. Winston, conduzido por pequenas evidências, é levado a acreditar que O'Brien é parte do grupo secreto e busca se aproximar dele. Embora em determinado momento da narrativa, o personagem admita ser parte do *Brotherhood* e, inclusive, faça a entrega do livro de Goldstein para Winston, descobrimos mais tarde que ele é um agente de um grupo especial da *Thought Police*, cuja função é encontrar os criminosos de pensamento através de uma falsa fachada contrária ao Partido. Eventualmente, Winston e Julia são capturados e levados até o *Ministry of Love*, onde são submetidos a sessões de tortura e lavagem cerebral para a aceitação efetiva e afetiva do Partido, o que acaba se concretizando no final da narrativa, representando a vitória do sistema sobre o indivíduo.

Após termos realizado uma apresentação sobre cada uma das obras, seus respectivos contextos históricos e conceitos relevantes para o desenvolvimento desse trabalho, partiremos no próximo capítulo para a análise das referências e relações intermidiáticas existentes entre *V for Vendetta* e *1984*.

4. RELAÇÕES INTERMIDIÁTICAS ENTRE *V FOR VENDETTA* E *1984*

No decorrer dos capítulos anteriores, observamos diversos aspectos presentes em *V for Vendetta* e *1984* que indicam similaridades existentes entre as duas obras, assim como influências que a *Graphic Novel*, a obra mais recente, possa ter sofrido do romance de George Orwell. Analisaremos agora essas semelhanças para justificar as referências e relações intermidiáticas, conforme o conceito de Irina Rajewski sobre combinações midiáticas e referências intermidiáticas existentes entre as obras.

O primeiro elemento que podemos observar ao realizar a análise das duas obras é o cenário distópico onde ambas estão ambientadas. Conforme apresentado na seção 2.3, a distopia parte de uma característica política ou social, normalmente negativa, existente em uma determinada sociedade e faz uma representação de uma sociedade futura onde essa característica é levada ao extremo. Nas duas obras, os autores desenvolveram suas narrativas distópicas no mesmo cenário de Londres. Como cidadãos britânicos de forte visão política, a ambientação das obras na capital e centro do governo inglês, uma das únicas nações a não ser submetida a um governo totalitário na Europa, é um reflexo dos temores acerca das políticas empregadas em suas respectivas épocas e que direcionavam o país para um governo de caráter autoritário. No caso de *1984*, George Orwell combinou a sua visão acerca da abusiva autoridade imposta por governos de perfil socialista da sua época com os problemas sociais enfrentados pelo Reino Unido após a Segunda Guerra Mundial para criar um governo totalitário. Por mais que Winston demonstre seu ódio pelo sistema, ele acaba sendo corrompido por ele, garantindo, aparentemente, a vitória do sistema sobre o indivíduo. Já na época de Alan Moore, o socialismo, que se encontrava em ascensão juntamente com o poderio da URSS na primeira metade do século XX, perdia força nos últimos anos da década de 80, o que acabou ocasionando o colapso da União Soviética no início dos anos 90. Em *V for Vendetta*, as ações terroristas mobilizam a população para lutar pela mudança, o que ocasiona a queda do governo. Podemos atribuir isso ao fato de que o governo autoritário na obra de Alan Moore não se encontra em um nível tão ameaçador quanto o apresentado por Orwell, o que garante, inclusive, uma maior liberdade do indivíduo.

Uma característica comum no cenário londrino nas duas obras é a presença de uma forte vigilância sobre a população. Em *V for Vendetta*, existem dois departamentos do

governo, chamados como *The Eye* e *The Ear*⁴⁰, responsáveis pela monitoração visual e sonora dos cidadãos. A monitoração visual é caracterizada pelas câmeras espalhadas pela cidade, sempre contendo a inscrição de que estão ali para proteger a população, enquanto a monitoração sonora é feita com o uso de escutas. A presença de tecnologias de vigilância na *Graphic Novel* são os primeiros indícios de semelhanças com o romance de George Orwell. Embora exista um nível de vigilância, não podemos dizer que a liberdade do indivíduo seja afetada tão intensamente quanto em *1984*. Na obra de Orwell, a tecnologia da *Telescreen* funciona como uma combinação dos dois tipos de monitoração. Essas telas, entretanto, não são encontradas apenas nas ruas da cidade, mas também nas casas dos cidadãos, ou seja, nem em um ambiente privado, a população deixa de ser observada pelo Partido. O slogan “*Big Brother is watching you*” comprova essa falta de liberdade da população da Oceania.

Outra característica compartilhada pelas duas obras e que também são aplicadas ao totalitarismo é a influência do governo sobre a população com a colaboração da imprensa. Ambas as obras apresentam uma imprensa focada nos interesses governamentais. Enquanto, em *1984*, existe uma intensa manipulação das informações direcionadas à população, assim como a existência de técnicas como o *Doublethink* que garantem a aceitação de qualquer informação a que a população seja submetida, mesmo que tais informações sejam contraditórias, temos em *V for Vendetta* um controle dos canais de imprensa visando os interesses do governo, exemplificados pelo *The Mouth*, a divisão de propaganda *Norsefire*. Percebemos, portanto, que as “verdades” apresentadas ao povo nos dois casos são as verdades do Partido e não necessariamente os acontecimentos de fato. Novamente, nesse caso, o fato de que temos na obra de Orwell um governo mais estabilizado do que em *V for Vendetta* justifica as técnicas mais eficientes de controle da população apresentadas pelo Partido liderado pelo *Big Brother*.

Além do poder através do controle sobre as informações que chegam até a população, é nítida a inexistência de uma oposição ao governo, eliminando o caráter democrático. Em *V for Vendetta*, os opositores ao Partido *Norsefire* eram capturados e enviados aos campos de concentração, juntamente com outros grupos da sociedade. Ou seja, embora as ações do governo não fossem aceitas moralmente pela população, o medo que o governo impunha sobre todos era razão suficiente para manter todos calados. O medo como uma forma de controle é uma das fontes de poder apresentadas em regimes totalitaristas. Em *1984*, o poder apresentado pelo Partido é tão grande que é criada uma nova língua, a

⁴⁰ “O Olho e o Ouvido”, na tradução em português.

Newspeak, para evitar que a população consiga, até mesmo, pensar em ideias contrárias ao que é imposto. Além disso, aqueles que são considerados como criminosos de pensamento, ou seja, que não apoiam as atitudes do Partido são presos e enviados ao Ministério do Amor, responsável pela punição, tortura e doutrinação desses cidadãos.

A orientação governamental nas duas obras segue a característica típica de centralizar a figura do Estado em um indivíduo ou partido. Os partidos de ambas as obras são representados por um líder, o *Big Brother* em *1984* e Adam Susan em *V for Vendetta*. Embora exista uma figura central simbolizando o Estado, a forma como essa imagem é trabalhada é diferente nas obras. Enquanto a figura do *Big Brother* é excessivamente ostentada nas ruas e casas da população, embora a pessoa não seja vista de fato, a imagem de Adam Susan em *V for Vendetta* é pouco trabalhada. Outra diferença entre a apresentação dos dois líderes é que a população em *1984* é doutrinada a amar incondicionalmente o seu líder. Susan, por outro lado, tem a noção de que nunca será amado pelo povo, portanto prefere ser temido.

O preceito do nacionalismo exacerbado apresentado pelos regimes totalitários é trabalhado diferentemente pelas duas obras. George Orwell não apresenta um caráter nacionalista tão intenso na obra, pois a figura do líder e o amor direcionado a ele é mais importante. Contudo, existe um momento na narrativa onde o nacionalismo se apresenta na demonstração de ódio por outra nação. Isso acontece durante a *Hate Week*⁴¹, uma semana na qual se deve demonstrar todo o ódio ao atual inimigo da pátria, independente de quem seja. Na *Graphic Novel*, o nacionalismo é trabalhado diferentemente com a fala constante de lemas nacionalistas como “*England prevails*”⁴². O caráter nacionalista em *V for Vendetta* é fortalecido ao mostrar a permanência do país após os eventos catastróficos ocorridos no restante do mundo e do qual o Partido foi o maior responsável, o que justifica a utilização intensa do lema por funcionários do governo.

A presença de slogans do Partido pela cidade também é uma característica compartilhada pelas duas obras. “*War is Peace. Freedom is Slavery. Ignorance is Strength*”⁴³ são frases presentes em cartazes do governo em *1984* e apresentam uma relação com o *Doublethink*, ou seja, a capacidade de aceitação de duas ideias contraditórias ao mesmo tempo. Portanto, apresentam uma relação com o poder exercido pelo Partido sobre a

⁴¹ Semana do Ódio, na tradução em português.

⁴² A Inglaterra prevalece”, na tradução em português.

⁴³ “Guerra é Paz. Liberdade é Escravidão. Ignorância é Força”, na tradução em português.

população. O slogan em *V for Vendetta*, “*Strength Through Purity, Purity Through Faith*”⁴⁴ tem relação com a superioridade de raças, credos apresentada pelo governo *Norsefire*.

Temos também um momento de conexão entre as duas obras nas cenas de tortura. Após serem capturados pela *Thought Police*, Winston e Julia são submetidos à tortura como uma forma de doutrinação em favor do *Big Brother*. As técnicas agressivas utilizadas pelo Partido no *Room 101*⁴⁵ em 1984 são utilizadas para extinguir os instintos e pensamentos contrários ao poder existentes nos personagens e garantir a submissão da individualidade em favor do domínio sobre o cidadão. A tortura de Evey Hammond em *V for Vendetta* não era um artifício governamental para que ela se submetesse ao poder do Partido e entregasse V às autoridades como ela imaginava que fosse e sim uma artimanha feita pelo próprio mascarado para que ela se livrasse das amarras impostas pelo poder que a impediam de agir verdadeiramente, que a impediam de ser livre. Temos, portanto, um ato de tortura com o propósito de libertação e outro visando a submissão e poder total do Partido.

A visão política de V funciona como um ponto de contato entre as visões políticas dos dois autores. As ações baseadas em ideais anarquistas realizadas por V são realizadas com o intuito de garantir um futuro guiado pelos preceitos do socialismo democrático, considerado por George Orwell como o caminho ideal no lugar de um regime totalitarista. O socialismo democrático, assim como o que é defendido pelo anarquismo, defende o fim do Estado e o governo através da decisão democrática entre os membros da comunidade. Os atos realizados por V que levam à eliminação dos principais envolvidos com o poder na GN, assim como a própria morte do personagem, garantem que as próximas decisões tomadas para o país sejam decididas pela população com base nos ideais apresentados por ele. Considerando tal fato, podemos dizer que Alan Moore concretiza em *V for Vendetta* o que Orwell idealizava ao causar a mudança de um sistema totalitário para uma democracia de valores socialista.

⁴⁴ “Força pela Pureza. Pureza pela Fé”, na tradução em português..

⁴⁵ “Quarto 101”, na tradução em português.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme observamos no decorrer dos capítulos anteriores, existem, de fato, referências intermediáticas entre *V for Vendetta* e *1984*. Isto fica perceptível pela análise dos semelhantes ambientes políticos que permeiam as narrativas, guiadas pelo temor causado pela forma autoritária de governo apresentada em cenários totalitaristas. Para o desenvolvimento da análise das narrativas, nos baseamos em conhecimentos acerca de conceitos político-sociais - socialismo, totalitarismo, anarquia - e literários como os apresentados por Antonio Cândido, Alfredo Bosi e Lucien Goldmann que ressaltam a importância dos fatores sociais na obra. Além disso, os estudos intermediáticos, ou seja, os estudos entre obras de diferentes mídias foram de grande relevância para a compreensão dos aspectos multimidiáticos presentes no gênero GN (a relação entre o aspecto gráfico – desenhos, gravuras – com a parte literária representada pela narrativa) e, conseqüentemente, em *V for Vendetta*, como também para a exploração das relações existentes entre as obras (referências claras de *1984* em *V*).

Concluimos através da análise comparativa de elementos das duas obras, originárias de diferentes mídias, que muitas das semelhanças existentes entre elas não parecem ter sido necessariamente influências de uma sobre a outra, de *1984* sobre *V for Vendetta*, mas sim elementos advindos das vertentes políticas criticadas pelos seus autores. Essa afirmação é baseada na orientação política das obras, uma limitação deste trabalho de pesquisa. Entretanto, é inegável e, até mesmo, confirmado por Alan Moore que certos elementos de *V for Vendetta* como, por exemplo, as tecnologias para vigilância da população espalhadas pelo ambiente urbano e a difusão de ideias do Partido pelas ruas, são influências do mundo criado por George Orwell em *1984*, embora também sejam ideias defendidas por governos de cunho totalitário.

Tendo em vista o que parecem sugerir os estudos aqui realizados, acreditamos que um direcionamento com maior profundidade nos aspectos do totalitarismo como influência na psique dos personagens principais – V, Evey, Winston e Julia - seria um grande acréscimo para o resultado final desta análise.

Os perigos do totalitarismo sempre rondam e ameaçam as sociedades. A literatura funciona como uma forma de aviso para que isso não volte a ocorrer e obras como *1984* e *V for Vendetta* são representações exemplares de como uma obra literária de caráter distópico pode funcionar a favor do social.

6 REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. **Origens do Totalitarismo**. São Paulo. Companhia das Letras, 2000.

BÉDARIDA, François. **A Social History of England, 1851-1975**. Methuen & Co, 1979.

BOSI, Alfredo. **Literatura e Resistência**. São Paulo. Companhia das Letras, 2002.

BOUDREAUX, Madelyn. **An Annotation of Literary, Historic, and Artistic References in Alan Moore's Graphic Novel, V For Vendetta**. Northwestern State University of Louisiana, 2004.

CÂNDIDO, Antônio. **Literatura e Sociedade**. 9ª ed. Rio de Janeiro. Ouro sobre Azul, 2006.

CAMPBELL, Eddie. **The Graphic Novelist's Manifesto**. The Comics Journal, n. 263. Outubro/Novembro, 2004.

CLÜVER, Claus. **Estudos Interartes: Orientação e crítica**. In: BUESCH, Helena; DUARTE, João Ferreira; GUSMÃO, Manuel (Org.). Floresta Encantada. Novos Caminhos da Literatura Comparada. Lisboa. Dom Quixote, 2001.

_____. **Intermedialidade**. Pós: 2, v.1. Belo Horizonte. Universidade Federal de Minas Gerais, 2008.

_____. **Intertextus / inter artes / inter media**. Trad. Elcio Loureiro Cornelsen et al. Aletria. Revista de Estudos de Literatura. Belo Horizonte. Universidade Federal de Minas Gerais, 2006 (orig. em alemão, 2001)

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo. WMF, 2010.

FIGUEIREDO, Camila Augusta Pires de. **Hollywood goes Graphic: the intermedial transposition of Graphic Novels to Film**. 2010. 149 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010. Disponível em: <http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/ECAP->

84ZQTQ/disserta_o_camila_22_06_10.pdf;jsessionid=1C469B11CDA0F60E7F41D152927D166B?sequence=1>. Acesso em: 22 dez. 2012.

GARCÍA, Santiago. **A Novela Gráfica**. Trad. Magda Lopes. São Paulo. Martins Fontes, 2012.

GOLDMANN, Lucien. **A Sociologia do Romance**. Trad. Álvaro Cabral. 3ª Ed. Rio de Janeiro. Paz e Tena, 1976.

GROENSTEEN, Thierry. **Why Are Comics Still In Search of Cultural Legitimation?** In: *Comics and Culture: Analytical and Theoretical Approaches to Comics*. Ed. Anne Magnussen e Hans-Christian Christiansen. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2000. 29-41.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Histórias em Quadrinhos & Cinema: Adaptações de Alan Moore e Frank Miller**. Curitiba. UTP, 2012.

HARVEY, Robert C. **The Art of the Funnies: An Aesthetic History**. Jackson. University Press of Mississippi, 1994.

HATFIELD, Charles. **Alternative Comics: An Emerging Literature**. Jackson. University Press of Mississippi, 2005.

HIGGINS, Dick. **Intermídia**. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares (Org.). *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. v.2, Belo Horizonte. Rona Editora, 2012.

KONDER, Leandro. **Introdução ao Fascismo**. São Paulo. Expressão Popular, 2009.

KYNASTON, David. **Austerity Britain, 1945-1951**. Bloomsbury Publishing, 2007.

LOWE, Norman. **Mastering Modern British History**. Palgrave Master Series. Palgrave Macmillan, 2009.

MARX, Karl. **Communist Manifesto**. Penguin, 2002.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo. M.Books, 2004.

MIDDLETON, Roger. **Government versus the Market: The Growth of the Public Sector, Economic Management and British Economic Performance**. Cheltenham, 1996.

MOORE, Alan; LLOYD, David. **V for Vendetta**. Vertigo, 2005.

ORWELL, George. **1984**. Trad. Alexander Hubner, Heloisa Jahn. São Paulo. Companhia das Letras, 2009.

_____. **Why I Write**. Penguin, 2005.

PASOLD, Bernadete. **Utopia x Satire in English Literature**. Florianópolis. UFSC, 1999.

PRÉPOSIET, Jean. **História do Anarquismo**. Trad. Plínio Augusto Coelho. São Paulo. Imaginário, 2008.

RAJEWSKI, Irina O. **Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary perspective on Intermediality**. Intermédialités. n. 6, 2005.

TROTSKY, Leon. **A Revolução Traída**. Global Editora, 1980.