



EVENTOS EXTREMOS E SUAS REPRESENTAÇÕES NAS NARRATIVAS SEQUENCIAIS

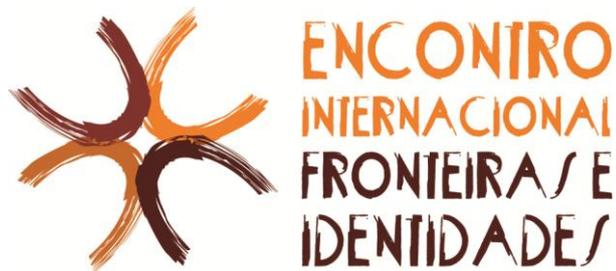
Felipe Radünz Krüger¹

Resumo: Conforme White, o século XX proporcionou uma série de eventos extremos, inimagináveis e impensáveis. Entre eles: o hitlerismo, a solução final, a guerra total, a contaminação nuclear, a fome em massa e o suicídio ecológico. Segundo o mesmo autor, a narrativa histórica já não consegue mais dar conta da representação desses eventos. Por conseguinte, propostas mais abertas e que fogem do rigor acadêmico possuem maiores chances de aproximação com esse passado traumático, visto que não possuem certas restrições impostas à historiográfica tradicional. Nesse sentido, utilizo o conceito de metaficção historiográfica de Hutcheon para analisar as formas como as narrativas sequenciais – histórias em quadrinhos e *graphic novels* - representam múltiplos aspectos de realidades passadas, enfatizando, é claro, a segunda metade do século XX. Essa reflexão tem como principal objetivo apresentar alguns exemplos, em que narrativas sequenciais abordam essas realidades tão próximas e extremas. Para isso, utilizarei as seguintes obras: Maus (1986-1991), de Art Spiegelman; V for Vendetta (1982-1988) de Alan Moore e David Lloyd; e Akira (1982-1990), de Katsuhiro Otomo entre outras.

As histórias em quadrinhos podem, muitas vezes, ser apresentadas a partir de elementos atrativos, porém não são necessariamente simples e de fácil entendimento. Nesse sentido, acreditamos que, embora as imagens propiciem uma aceitação mais rápida do público leitor, devido a sua forma, sua análise é permeada também por complexidades, que vão desde a compreensão do sentido da imagem até a sua relação com o mundo que a cerca.

Conforme Hayden White (2006), o século XX proporcionou uma série de eventos extremos, inimagináveis e impensáveis. Os quais, foram capazes de traumatizar a civilização ocidental. Entre eles: o hitlerismo, a solução final, a guerra total, a contaminação nuclear, a fome em massa e o suicídio ecológico. Segundo o mesmo autor, a narrativa histórica enfrenta problemas e já não consegue mais dar conta da representação desses eventos. Por conseguinte, propostas mais abertas e que fogem do rigor acadêmico possuem maiores chances de aproximação com esse passado traumático. O presente artigo tem como principal objetivo

¹ Licenciado em História pela Universidade Federal do Rio Grande (FURG). Mestre em História pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Atualmente, atua como professor substituto no Instituto Federal Visconde da Graça (IFSUL-CAVG).; feliperadunz@gmail.com.



apresentar alguns exemplos, em que histórias em quadrinhos representaram aspectos dessa realidade tão próxima e extrema.

Nesse viés interpretativo, propomos aqui uma reflexão sobre como “Maus” (1986-1991), de Art Spiegelman e *V for Vendetta* (1982-1988) de Alan Moore e David Lloyd construíram suas representações do passado.

Iniciamos nossa reflexão a partir da obra de Art Spiegelman, judeu, nascido em 1948, é ilustrador, cartunista e autor de histórias em quadrinhos. Teve grande reverberação no cenário cultural *underground* dos Estados Unidos. Suas obras mais conhecidas são *Maus* e a coletânea de tiras em quadrinhos “*In the Shadows of No Towers*” (BOOKER, KEITH, 2010. p. 164).

Spiegelman nos presenteia com um dos relatos mais comoventes já desenvolvidos a respeito do massacre judeu durante a Segunda Guerra Mundial. A contribuição da *graphic novel*² para estudos voltados à memória do Holocausto é enorme. A narrativa de *Maus* se desenvolve em dois planos. No primeiro, temos as memórias de Vladek, um sobrevivente do Holocausto, compartilhando-as com seu filho, Artie. No segundo plano, estão a relação conflituosa de pai e filho, e o esforço de Artie para organizar o relato de sobrevivência de seu pai. Ademais, a forma como o autor retrata os personagens é peculiar, os judeus são ratos, nazistas são gatos, os poloneses são porcos e os americanos são cães³ (Fig. 01).

²Termo popularizado por Will Eisner, *graphic novel* (romance gráfico) é um livro que normalmente conta uma longa história através de arte sequencial (ou História em Quadrinhos - HQ). Sua utilização se faz necessária para diferenciar as narrativas mais longas e complexas dos Quadrinhos comerciais e infantis. Sobre essas questões ver mais em EISNER, W. Quadrinhos e arte Sequencial. 3 ed.. São Paulo. Martins Fontes, 2001.

³Em alguns momentos da narrativa, Spiegelman, optou pela inserção de máscaras nos personagens. De acordo com La Capra, “Un sorprendente alejamiento del uso de figuras animales es el rol de las máscaras animales. Cuando los personajes usan máscaras animales explícitas (por ejemplo, Artie, sus entrevistadores televisivos o su analista), no queda claro si lo que hay detrás son rostros humanos o se trata únicamente de máscaras. Esta puesta en abismo o multiplicación sin fondo puede ser uno de los gestos más radicales de problematizar la identidad. En un sentido más restringido, los judíos llevan máscaras de cerdos cuando quieren pasar por polacos. Artie usa un máscara de ratón para su entrevista televisiva, y sus entrevistadores llevan también máscaras. Una razón obvia de esto es la artificialidad de la entrevista, el carácter armado del proceso de un reportaje y la falsedad del medio en que tiene lugar, especialmente en contraste con los problemas que obsesionan y enferman a Spiegelman.” (LACAPRA, Dominick. **Historia y memoria después de Auschwitz**. - 1a ed. - Buenos Aires. Prometeo Libros, 2009. p. 188)



ENCONTRO
INTERNACIONAL
FRONTEIRAS E
IDENTIDADES



Fig. 01 – Maus – Fonte: SPIEGELMAN, A. Maus: A história de um sobrevivente, 1992, p. 25

Segundo Lacpra, a opção pela alegoria aos animais foi utilizada para ressaltar a conduta bestial e a perversidade humana. Isso, porque os animais podem matar uns aos outros, todavia não são capazes de torturar, nem regozijar-se com o sofrimento das vítimas. Essas são "conquistas" humanas (LACAPRA, 2009, p. 194).

Conforme Lacpra, a partir de 1970, os debates a respeito do Holocausto foram colocados em pauta e, a partir de então, o investimento na memória do trauma foi maciço. Como exemplo, o autor afirma que, desde o início do período, a proliferação de museus, monumentos e memoriais dedicados ao Holocausto foi muito intensa. Podemos citar a iniciativa de Steven Spielberg, que reuniu testemunhos de cerca de 50.000 pessoas. Além disso, Lacpra, sustenta que esse tipo de iniciativa é um indício de que o testemunho se converteu em um gênero importante e dominante da não-ficção, o qual incentiva a discussão entre fato e fantasia (LACAPRA, 2009, p. 24).

Ainda, para esse autor, os motivos para o recente interesse nos testemunhos são: a idade avançada dos sobreviventes - sem seus relatos, a memória do Holocausto poderia vir a desaparecer -; somado a isso, o temor frente às investidas negacionistas e "reversionistas", as quais colocam em xeque a validade das memórias. Alguns chegam ao extremo de negar os horrores cometidos pelos nazistas e a própria existências das câmeras de gás (Ibidem, p. 25).

E de que forma representar um evento traumático, que suscita tantos debates e desperta interesse de diversos grupos, como o Holocausto? Até hoje, não existe consenso, nem existirá em relação a esse questionamento. Alguns autores veem o Holocausto como virtualmente irrepresentável. George Steiner defende que, "O mundo de Auschwitz está fora do discurso, assim como fora da razão" (WHITE, 2006. p. 197).



Autores, como Berel Lang, opõem-se a qualquer uso do genocídio como material de escrita poética ou ficcional. De acordo com ele, somente a maior crônica literal dos fatos do genocídio pode passar perto de ser autêntica e verossímil (Ibidem, p. 198).

White, ao citar Lang, o qual defende que o genocídio não é apenas um evento real, é também literal, ou seja, “um evento cuja natureza serve de paradigma para o tipo de evento sobre o qual nos é permitido falar apenas de maneira “literal””(Ibidem, p. 199).

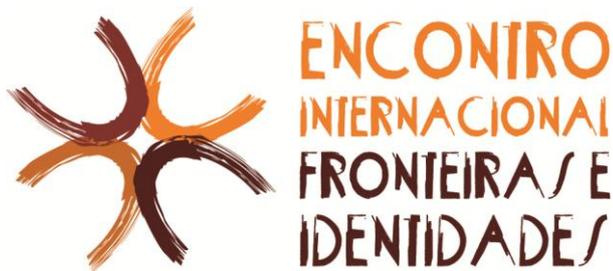
White ressalta a singularidade e especificidade de eventos como o Holocausto, porém discorda sobre a impossibilidade de representação, afirmando que, para representar esse tipo de evento, característico do século XX, os modos mais antigos de representação realista e clássico são inadequados. Como exemplo desse novo tipo de forma de representar, ele se utiliza de “Maus” e, segundo o mesmo:

Maus apresenta uma visão particularmente irônica e aturdida do Holocausto, mas é, ao mesmo tempo, um dos mais tocantes relatos narrativos dele que conheço, e não apenas porque traz a dificuldade de descobrir e dizer toda a verdade, mesmo que seja sobre uma pequena parte do Holocausto, ou tanto uma parte da história quanto dos eventos cujo significado está procurando descobrir. [...]Certamente, Maus não é uma história convencional, mas trata-se de uma representação de eventos reais do passado ou, pelo menos, de eventos representados como tendo verdadeiramente ocorrido (Ibidem, p. 196).

Nessa perspectiva, White acredita que o século XX foi capaz de proporcionar uma série de eventos extremos – o autor chama esses eventos de modernistas -, dos quais, a narrativa histórica já não consegue mais dar conta. Por conseguinte, as propostas mais abertas e que fogem do rigor acadêmico têm maiores chances de aproximação com esse passado traumático. De acordo com White:

entre seus supostamente não inimagináveis, impensáveis e inexprimíveis aspectos, o fenômeno do hitlerismo, a solução final, a guerra total, a contaminação nuclear, a fome em massa e o suicídio ecológico; um senso profundo de incapacidade para nossas ciências explicarem, controlarem ou conterem tais fatos; e uma crescente consciência da incapacidade de nossos modos tradicionais de representação até para descrevê-los adequadamente. [...] O que tudo isso sugere é que os modos de representação modernistas podem oferecer possibilidades de representar a realidade de ambos, o Holocausto e sua experiência, que nenhuma outra versão de realismo poderia fazer (WHITE, 2006, p. 206).

Concordamos com White, no sentido de que o século XX proporcionou eventos extremos os quais transcendem a capacidade das formas de representação do século XIX.



Porém, graças a esses eventos a historiografia tradicional tem a necessidade de renovar-se e acreditamos que parte desta desejada renovação pode ser baseada em produções como Maus.

***V for Vendetta*: construindo a década de 1980 inglesa**

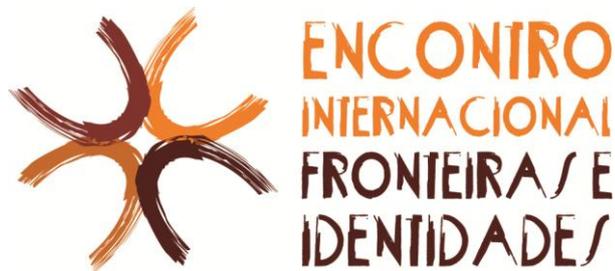
Uma máscara com sorriso infame, um governo conservador, autores insatisfeitos com a sua realidade e representação. Esses são apenas alguns dos ingredientes que permeiam a *graphic novel V for Vendetta*. Sem sombra de dúvida, um objeto que suscita muitas reflexões significativas para a análise histórica.

Na narrativa de *V for Vendetta*, a história ficcional começa no ano de 1997. Os autores trabalham com o conceito de distopia, no qual, após uma terceira guerra mundial com ampla utilização de armas nucleares, a Inglaterra, pano de fundo de toda a narrativa, está sendo controlada por um regime fascista, que acabou com os direitos civis, perseguiu as minorias raciais e sexuais, impôs a censura e reagiu, ferrenhamente, contra qualquer tentativa de questionamento de seus atos. Além disso, criou campos de concentração e implantou forças policiais extremamente violentas. Destacamos que uma característica sempre presente na obra é o controle da população através da tecnologia, no caso, as câmeras de vídeo. A inserção dessas na trama foi intencional, visto que a influência do romance “1984”, de George Orwell e de seu contexto de produção, é constante.

Um homem com um passado obscuro, que passou por terríveis experiências nos campos de concentração, mas que conseguiu escapar, e busca sua *vendetta* (vingança). O mascarado possui grande erudição, é capaz de citar diversos trechos de Shakespeare, tornando suas ações verdadeiramente teatrais. Somado a isso, possui conhecimento necessário para construir explosivos e, finalmente, é detentor de uma incrível habilidade com adagas. V parece ser uma mistura de Robin Hood, Guy Fawkes⁴, Shakespeare e Proudhon⁵. Não menos

⁴Também conhecido como Guido Fawkes, Guy foi um soldado inglês católico que teve participação na "Conspiração da pólvora" (Gunpowder Plot) onde se pretendia assassinar o rei protestante Jaime I da Inglaterra e todos os membros do parlamento durante uma sessão em 1605. Fonte: Dicionário de Oxford. Disponível em: <<http://www.oxforddnb.com/view/article/9230>> Acessado em: 20/022014.

⁵Sobre esses aspectos, em uma entrevista, Alan Moore afirma que, Guy Fawkes, personagem histórico que serviu de inspiração para o V, assemelha-se com Robin Hood. E, na ficção britânica, existem tantos vilões sociopatas



importante, a co-protagonista, Evey Hammond, que, em uma tentativa frustrada de prostituição, acaba sendo salva pelo protagonista e, então, inserida nos complexos planos do mesmo.

Com o intuito de derrubar o governo fascista conhecido como *Norsefire* (Chama Nórdica)⁶, V se encarrega de destruir os principais símbolos de poder, no caso, prédios históricos, como o parlamento e a estátua da justiça acima do *Old Bailey*. Também, o protagonista elimina os responsáveis pelo campo de concentração de *Larkhill*, onde ele se encontrava, dentre eles, todos os indivíduos que detinham importantes funções no campo e no Estado, unindo, assim, sua *vendetta* pessoal com a transformação da sociedade através do anarquismo.

A obra em questão foi fortemente marcada pelas posições políticas anti-neoliberais de seus autores. Isso pode ser corroborado pelo trecho de um artigo publicado na Revista *Warrior* nº17, durante a publicação original de *V for Vendetta*, em 1983, na Inglaterra, de autoria do próprio Alan Moore:

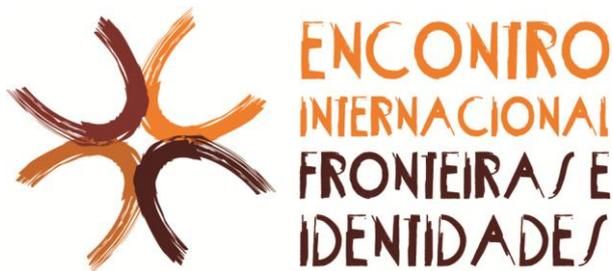
Além do mais, uma vez que nós dois partilhávamos do mesmo pessimismo político, o futuro nos parecia sombrio, desolador e solitário, o que nos garantia um conveniente antagonista político contra o qual nosso herói se bateria (LLOYD; MOORE, 2006, p. 272).

Considerando que: *V for Vendetta* é permeada por diversas referências, as quais foram determinantes na constituição da forma como os autores concebiam a década de 1980 na Inglaterra. Nesse sentido, temos representantes de um grupo projetando e interpretando, criticamente, o mundo. Em face a essas questões, buscamos elucidar as formas como *V for Vendetta* sustenta a crítica ao Estado inglês da década de 80 através de aspectos do passado.

Como já mencionamos anteriormente, na obra, o domínio da população através das câmeras de vídeo é uma característica constante, inspirada tanto na distopia de George

quanto heróis. Além disso, ele afirma que os britânicos sempre tiveram simpatia com um bandido arrojado.(Entrevista com Alan Moore para Revista Giant, em novembro de 2005. Disponível em: <http://web.archive.org/web/20060505034142/http://www.comicon.com/thebeat/2006/03/a_for_alan_pt_1_the_alan_moore.html> (acessada em: 22/04/13)

⁶ “É bem certo que *Norsefire* seja uma alusão à Frente Nacional Britânica (British National Front). Trata-se de um partido de ultradireita fundado em 1967 em oposição ao multirracismo e à imigração”(RODRIGUES, 2011, p. 190).



Orwell, 1984, quanto no fato de a Inglaterra ser um dos países com o maior número de câmeras de vídeo do mundo⁷. Sendo assim, nas próprias palavras de Alan Moore:

Outside my door the other day was one of those ‘Dark Riders Of Mordor’ policemen those with the visor and the cloak the horse wears a visor too. One of these horses was shouldering a couple of kids up against the garage door. Just football fans on the way down to the match. We ran outside to get a photo of it and one of those vans with the rotating **video cameras** came by. The police stated in the paper ‘We are looking forward to this match so we can try out our new crowd control methods.’ It was obvious looking at it that it wasn’t designed just to handle football fans. You don’t put that much money into stopping trouble erupting at games between Northampton and Sunderland!

Na citação acima, ao se referir aos policiais como *Dark Riders Of Mordor*, o autor demonstra toda sua crítica às forças policiais britânicas, ao compará-las com os malévolos cavaleiros de Sauron, figuras icônicas do universo de Tolkien⁸. Além das forças policiais repressivas, Alan afirma que, ao tentar fotografar cenas de abuso praticada pelos policiais contra os torcedores que se dirigiam ao estádio, deparou-se com uma *van* equipada com câmeras de vídeo. Ademais, Moore questiona a necessidade de um investimento alto em questões relacionadas ao monitoramento de civis.

Em *V for Vendetta*, podemos observar a representação das câmeras utilizadas para “proteger” a população (Fig. 2), bem como os abusos de poder das forças policiais. A mesma crítica está presente no trecho da entrevista em que Moore duvida da existência das câmeras apenas para manter a segurança nos jogos de futebol entre *Northampton* e *Sunderland*. Na Figura 3, um policial agride um indivíduo que parece usar uma espécie de turbante, possivelmente, um indício do preconceito com relação aos estrangeiros presentes na Inglaterra devido ao processo de descolonização.

⁷“The UK, whose police forces pioneered experiments with the technology in the 1960s, leads the world in surveillance of its people. Exactly how many CCTV cameras there are in the UK is not known, although one study four years ago estimated 4.8m cameras had been installed. What is rarely disputed is that the UK has more cameras per citizen than anywhere else.”

Fonte: <<http://www.guardian.co.uk/uk/2009/mar/02/westminster-cctv-system-privacy>> acessado em: 29/07/2013

⁸ Sir John Ronald Reuel Tolkien, conhecido mundialmente por J. R. R. Tolkien (Bloemfontein, Estado Livre de Orange, 3 de janeiro de 1892 — Bournemouth, Inglaterra, 2 de setembro de 1973), foi um premiado escritor, professor universitário e filólogo britânico, nascido na África, que recebeu o título de doutor em Letras e Filologia pela Universidade de Liège e Dublin, em 1954. Conhecido por pelas obras: *The Lord of The Rings*, *Hobbit* e *Silmarillion*.



ENCONTRO INTERNACIONAL FRONTEIRAS E IDENTIDADES



Fig. 2 – Para sua proteção –
Fonte: *V for Vendetta* - edição 01, p. 11.
Segundo Rodrigues:

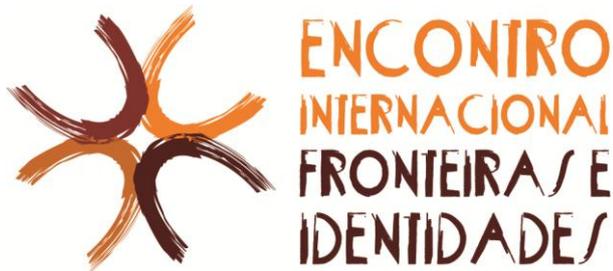


Figura 3 – violência policial –
Fonte: *V for Vendetta* edição 01, p. 25

No caso de *V for Vendetta*, há a indicação de que o governo Thatcher estaria tomando medidas de caráter fascista, **mas em última instância, podemos considerar a obra mais como um esforço de especulação sobre a presença de armas nucleares e seus efeitos reais ou imaginários sobre a sociedade da época.**[grifo nosso] Também seria condizente afirmar que a primeira-ministra fosse autoritária e não totalitária (RODRIGUES, 2011, p 192).

Nesse ponto crucial, nossa análise distancia-se da interpretação do autor. É sabido que a atmosfera de medo e insegurança pairava sobre a civilização ocidental devido às armas nucleares. Todavia, acreditamos que a obra seja muito mais densa do que isso, como temos tentado exemplificar. Tomá-la como, essencialmente, um aviso para os perigos decorrentes do contínuo investimento em tecnologia de guerra, parece-nos simplista. Outrossim, acreditamos que a obra foi uma construção histórica do passado e que a repressão no regime Thatcher foi real e ampla.

Hayden White, um dos grandes responsáveis, segundo nosso ponto de vista, por polemizar a discussão historiográfica na segunda metade do século XX, trata de evidenciar a dificuldade em diferir entre realidade e ficção em produções modernas e pós-modernas. Além disso, o autor defende que o século XX foi capaz de traumatizar a civilização a tal ponto que causou uma espécie de trauma infantil, devido aos eventos extremos e, praticamente irrepresentáveis, como: as duas grandes guerras mundiais, pobreza e fome numa escala jamais vista, poluição da atmosfera, explosões nucleares, programas de genocídio em massa burocratizados por agências governamentais (WHITE, 1999, p. 69).



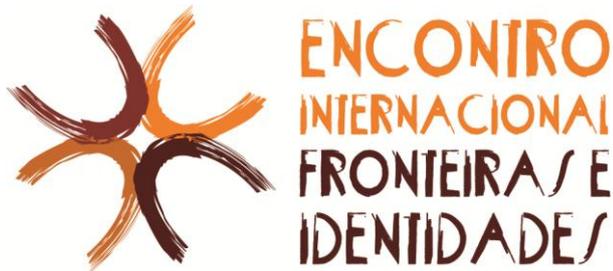
Agora, vamos partir para a análise de *V for Vendetta* sobre um possível e temível Holocausto durante a década de 1980.

Primeiramente, devemos lembrar que, na década de 1980, portadores do soro positivo tinham uma vida bem mais difícil, eram alvo de grande preconceito e, na Inglaterra, as políticas de Estado pareciam estar pouco interessadas na conscientização do restante da população frente ao HIV.

Tendo essa nota contextual em vista, temos posicionamento semelhante ao do autor: durante os anos 1980, ser homossexual e/ou soro positivo era sinônimo de uma vida cheia de preconceitos – infelizmente, até hoje, esse preconceito ainda está muito arraigado. Além disso, como já mencionamos, as políticas públicas pareciam estar mais voltadas para um segregacionismo do que para a conscientização da população sobre formas de prevenção e modos de se conviver com esse problema.

Acreditamos que toda essa discriminação e uma política que pouco – ou nada – preocupavam-se em acabar com o preconceito frente às questões LGBT foram vitais para o processo criativo de *V for Vendetta*. Afinal, eles estavam fazendo uma leitura crítica de seu tempo e entrando no campo de forças midiático. Crucial para a nossa interpretação é o temor frente ao HIV, doença que, na época, foi tratada como uma terrível epidemia, causando um preconceito ainda maior contra os chamados “grupos de risco” – conceituação errada, e poderíamos acrescentar, preconceituosa – nos quais se enquadravam, principalmente, homossexuais e estrangeiros. No caso inglês, vale ressaltar que o senso comum sempre enxergou o berço do HIV sendo África, logo a comunidade negra também sofria com esses males. Nessa esteira, Moore e Lloyd vão, novamente, extrapolar a “realidade”, ao criar campos de concentração para esses indivíduos e, sejamos sinceros, no período, um fim do mundo era plausível, visto que a perversidade humana se mostrava em alta, a segregação desses grupos de risco - burocratizada pelo Estado - não era algo impensável e descabido.

Em *V for Vendetta*, temos a presença de experiências com seres humanos, prática característica do regime nazista. Como já citamos, V é um dos resultados das experiências e das torturas. Além do personagem principal, os autores expõem o relato de outra cobaia, seu nome era Valerie.



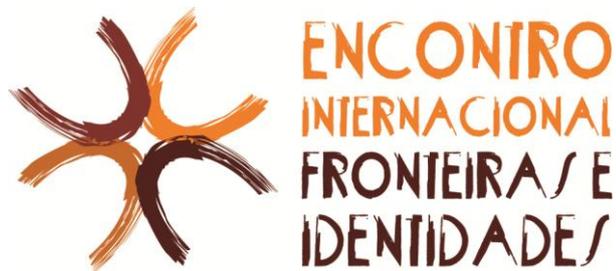
A história de vida de Valerie encontra-se na sétima edição e é transmitida a Evey, que, aparentemente, foi capturada pelo Estado, mas, na realidade, está sob cárcere de V. Mantida presa numa pequena cela, seu único companheiro é um rato. Todavia, surpreendida pelo destino, depara-se com pedaços de uma autobiografia, escrita em papel higiênico, a qual transformaria sua percepção de mundo.

A autora era Valerie. Nascida em Nottingham, em 1957, seu sonho era ser uma grande atriz. De acordo com a carta autobiográfica, ela conheceu a sua primeira namorada ainda na escola, seu nome era Sara e tinha 14 anos, enquanto que Valerie tinha 15. Para Sara, sua atração por indivíduos do mesmo sexo foi temporária, mas, para Valerie, não. Em 1976, já na fase adulta, Valerie leva uma garota chamada Christine para conhecer seus pais. Sua família não aceita tal condição, e ela vai para Londres, a fim de estudar teatro. Lá, passou por tempos felizes, uma vez que sua carreira tornou-se promissora e, além disso, encontrou seu grande amor, Ruth.

Em 1988, a guerra começou e, segundo Valerie, não havia mais rosas para ninguém. Em 1992, o grupo Chama Nórdica tomou o poder, perseguiu gays e levou Ruth. Os militares torturaram Ruth para que ela entregasse Valerie e, assim, ela o fez. Em consequência, a culpa consumiu Ruth de tal forma que ela se suicidou na própria cela.

Durante as sessões de tortura de Valerie, os homens do Estado disseram que todos os filmes dela seriam queimados. Somando-se a isso, as piadas sobre lésbicas eram constantes. Então, na cela, Valerie passou por terríveis experiências, tornando-se mais uma cobaia, assim como V.

Nesse perspectiva, em *V for Vendetta*, não temos menções a judeus, as vítimas dos campos são homossexuais, negros e integrantes de esquerda. Defendemos que Moore e Lloyd construíram, em sua obra, a década 1980. Obviamente, eles intensificaram a realidade com os campos de concentração – não existem menções sobre eles na historiografia analisada – sabemos, porém, o quão conservador o governo Thatcher estava se tornando, e políticas de Estado extremas não eram descartadas na época.



Conclusão:

Como observamos no início de nossa discussão, mesmo que, com certa dificuldade, Art Spielgmen conseguiu trazer à tona uma pequena parcela do antissemitismo, bem como da “realidade” vivida nos campos de concentração. E toda essa dificuldade propiciou grandes debates aos historiadores, porém a resposta nem sempre veio de dentro da historiografia. Como vimos, Maus consegue “dar aula” sobre memória e Holocausto a qualquer historiador. Esses modos de se fazer história revolucionaram a nossa percepção sobre a natureza do passado e sobre as múltiplas realidades possíveis, forçando a própria historiografia a rever certos conceitos e, quem sabe, num futuro próximo, possibilitando fugir um pouco de certas amarras “academicistas”.

Além disso, acreditamos que os autores de *V for Vendetta*, ao falarem dos temores de seu futuro, explicitaram vários aspectos da Inglaterra da década de 1980 – obviamente, atenuados ou exagerados, mas contendo grandes parcelas de “verdade” – ou seja, a construção de Moore e Lloyd pode diferir fundamentalmente da escrita acadêmica da disciplina histórica, mas deve ser considerada não como uma mera fonte à espera do “iluminado” acadêmico, que será capaz de extrair todas as “verdades” daquela construção caótica. Acreditamos, as fronteiras entre literatura e história podem se atenuar na medida em que experienciamos o processo da construção narrativa em diferentes autores, e, no nosso caso, a construção histórica de Moore e Lloyd parece ter sido muito bem sucedida ao representar um passado traumático que se propunha a pensar em um futuro nada promissor.

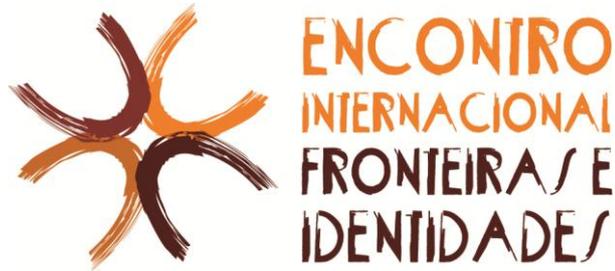
BIBLIOGRAFIA:

BOOKER, M. KEITH(org.) **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels** Vol. 01. Greenwood. 2010.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte Sequencial**. 3 ed.. São Paulo. Martins Fontes, 2001.

KELLER, J. **V for Vendetta as Cultural Pastiche: A Critical Study of the Graphic Novel and Film**. McFarland & Company. 2008.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia - estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP. EDUSC, 2001.



LACAPRA, Dominick. **Historia y memora después de Auschwitz**. - 1a ed. - Buenos Aires. Prometeo Libros, 2009

MOORE, Alan; LLOYD, David. **V de Vingança**. Panini Comics, Edição Especial, 2006.

_____. **V for Vendetta (I - X)**. DC Comics, 1988.

ORWELL, G. **1984**. 16ª ed. São Paulo. Editora Nacional. 1983.

RODRIGUES, M. **Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980**. Universidade Federal de Minas Gerais, 2011.

SPIEGELMAN, A. **Maus: A história de um sobrevivente**, Companhia das Letras, 1992

WHITE, Hayden. **Teoria Literária e Escrita da História**. In: Estudos Históricos, Rio de Janeiro, vol. 7, n. 13, 1991, p. 21-48.

_____. **Enredo e verdade na escrita da história**. In: MALERBA, Jurandir: A história escrita: teoria e história da historiografia. São Paulo: Contexto, 2006, p.191-210.

_____. **The Practical Past**. HISTOREIN. Volume 10. 2010.

_____. **The Modernist Event**. In: Figural Realism. Studies in the Mimesis Effect. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1999. P. 66-86.