

A VISÃO DE FUTURO EM AKIRA E EM V DE VINGANÇA

por
Gustavo Coutinho Goulart
(Aluno do Curso de Comunicação Social)

Monografia apresentada à
banca examinadora na
disciplina
Projetos Experimentais II.
Orientador Acadêmico: Prof.
Dr. Fernando Fábio Fiorese
Furtado.

GOULART, Gustavo Coutinho. *A Visão de futuro em Akira e em V de Vingança*. Juiz de Fora: UFJF; FACOM, 1º. sem. 2005. 234 fl. Mimeo. Projeto Experimental do Curso de Comunicação Social.

BANCA EXAMINADORA

Professor Fernando Fiorese
Orientador

Professor José Luiz Ribeiro
Convidado

Professor Nilson Assunção
Relator

Projeto examinado:

Em:

Conceito:

Dedicado ao Camilo, Rodrigo, Fabiano, Leonardo Mattos, Leonardo Araújo, Elísio e Geraldo Ferreira. Meus amigos.

Aos mestres Fernando Fiorese e E. de A. Pereira, não pelos ensinamentos (que fugi deles todo o tempo), mas pela poesia.

E à Maria do Rosário que: sem ler me obrigou a aprender; sem saber datilografar me obrigou a aprender; e teima em enfrentar a vida dizendo: “E agora José”!? Lição essa, que ainda não sei se aprendi.

SINOPSE

Estudo da visão do futuro em duas obras seminais dos quadrinhos, tendo a arquitetura representada nelas como ponto de partida para a análise das revistas como documento social e exposição da visão dos artistas (autores) enquanto crítica do presente sobre forma da prévia de um possível futuro, desdobrável como fruto dos dias atuais.

SUMÁRIO

- I. INTRODUÇÃO**

- II. AKIRA E A LEMBRANÇA DA BOMBA**
 - 2.1. ALVORECER
 - 2.2. A CIDADE
 - 2.3. CREPÚSCULO

- III. V de VINGANÇA E A CIDADE VIGIADA**
 - 3.1. ALVORECER
 - 3.2. A CIDADE
 - 3.3. CREPÚSCULO

- IV. CONCLUSÃO**

- V. ANEXOS**

- VI. BIBLIOGRAFIA**

1. INTRODUÇÃO

A escolha do presente tema (A Visão de Futuro em Akira e em V de Vingança) se deu pelo motivo de nosso contato com a mídia quadrinhos desde a infância. Além de aproveitarmos o conteúdo do curso de Comunicação Social para estudarmos uma corrente da mídia que não é forte no nosso país, obviamente tentamos atender um gosto pessoal. Revistas em quadrinhos são fruto da cultura livresca. Sendo que essa não é forte em nosso país, as HQ's também não o são. Mesmo com o atual impulsionamento da indústria de filmes de Hollywood que adapta cada vez mais revistas para as telas de cinema, o Brasil não sofre esse efeito, enquanto aumento de vendas e interesse pelo segmento como ocorre nos EUA – berço das ‘comics’¹ – Europa, e parte da Ásia.

Enquanto no Brasil, a TV tem mais força que os livros – isso ocorre atualmente no mundo inteiro, mas antes de advento da televisão países como os europeus já tinham boa parte de sua população se informando e se entretendo com livros. Aqui, parece, que o brasileiro pulou essa fase e foi direto para a TV. São geralmente consideradas mero entretenimento ou “coisas de crianças”, as revistas em quadrinhos não são mais lidas do que as novelas de televisão são apreciadas. A informação sob essa forma atrofiam a imaginação, pois só apresenta “fatos” prontos, como cenário que têm movimentos e sons. É curioso ouvir um(a) brasileiro(a) rir de uma criança que lê uma “revistinha” e depois ir ver sua novela... O quadrinho, certo, dispõe de imagens, mas essas são fixas, não têm movimento, o cenário é estático, o som é escrito e quem lê

¹ Nome em inglês para “revistas em quadrinhos”.

deve fazer seu próprio som; fora o fato da leitura em si: exige atenção, associação e formulação. O produto de entretenimento televisivo não tem armas pra tais feitos. O assistir TV é dispersivo por natureza.

Na escolha das revistas-foco, procuramos nos afastar dos quadrinhos norte americanos- maior mercado mundial – pelos caracteres comerciais fortemente presente que acabam por determinar em grande proporção os rumos da obra, bem como sua qualidade. Não que os outros mercados não tenham tais fatores, porém eles são menos pronunciados. Assim há margem para o aparecimento de belas obras de arte reflexivas quanto ao assunto tratado.

Akira, representante dos quadrinhos japoneses, é fruto da imaginação de Katsuhiro Otomo e se passa no futuro, ano de 2030. Onde um grupo de jovens arruaceiros de uma gangue de motos, se vêm envolvidos entre militantes contra o sistema vigente que procuram libertar alguns garotos com poderes psiônicos das mãos do Estado, e o exército que tenta prender ou matar esses revoltosos e manter para si os para-normais para fins bélicos. Tokyo não existe como nós a conhecemos. Ouve uma Terceira Grande Guerra e explodiu uma bomba bem na cidade em 2017. Agora a tecnológica Neo Tokyo é o palco do drama. Um dos motoqueiros – Tetsuo – descobre que também é um psiônico, e talvez o mais poderoso desde *Akira*, misterioso paranormal que só aparece no clímax da história. Ao fim, todos – exército, Tetsuo, os militantes, e Kaneda – o líder da gangue – perseguem a localização de *Akira*. Quando liberado o poder desse, ocorre no lugar algo parecido com um buraco negro que dá a sugestão de um novo começo.

A arquitetura high-tech nos desenhos da cidade de Neo Tokyo, e vários elementos do imaginário japonês, como o trauma da bomba de Hiroshima e Nagasaki, a ameaça constante de terremotos devido à localização do arquipélago japonês estão presentes no enredo de *Akira*.

V de Vingança, quadrinho inglês do início da década de 1980, também, ao exemplo de *Akira* trata de uma trama futurística no ano de 1997. Seus criadores são o desenhista David Lloyd e o escritor Alan Moore. Nesse conto de absolutismo do Estado, um arremedo do que poderíamos passar se o futuro à frente seguir linha por linha as tendências dos dias atuais. Os reality shows como o Big Brother, o condicionamento do indivíduo pelo Sistema, o ser humano genético, numérico e exato... Longe de sua pluralidade, psicologia, ser que está sempre se construindo com experimentações, individualidade. Um homem sem nome e com um número.

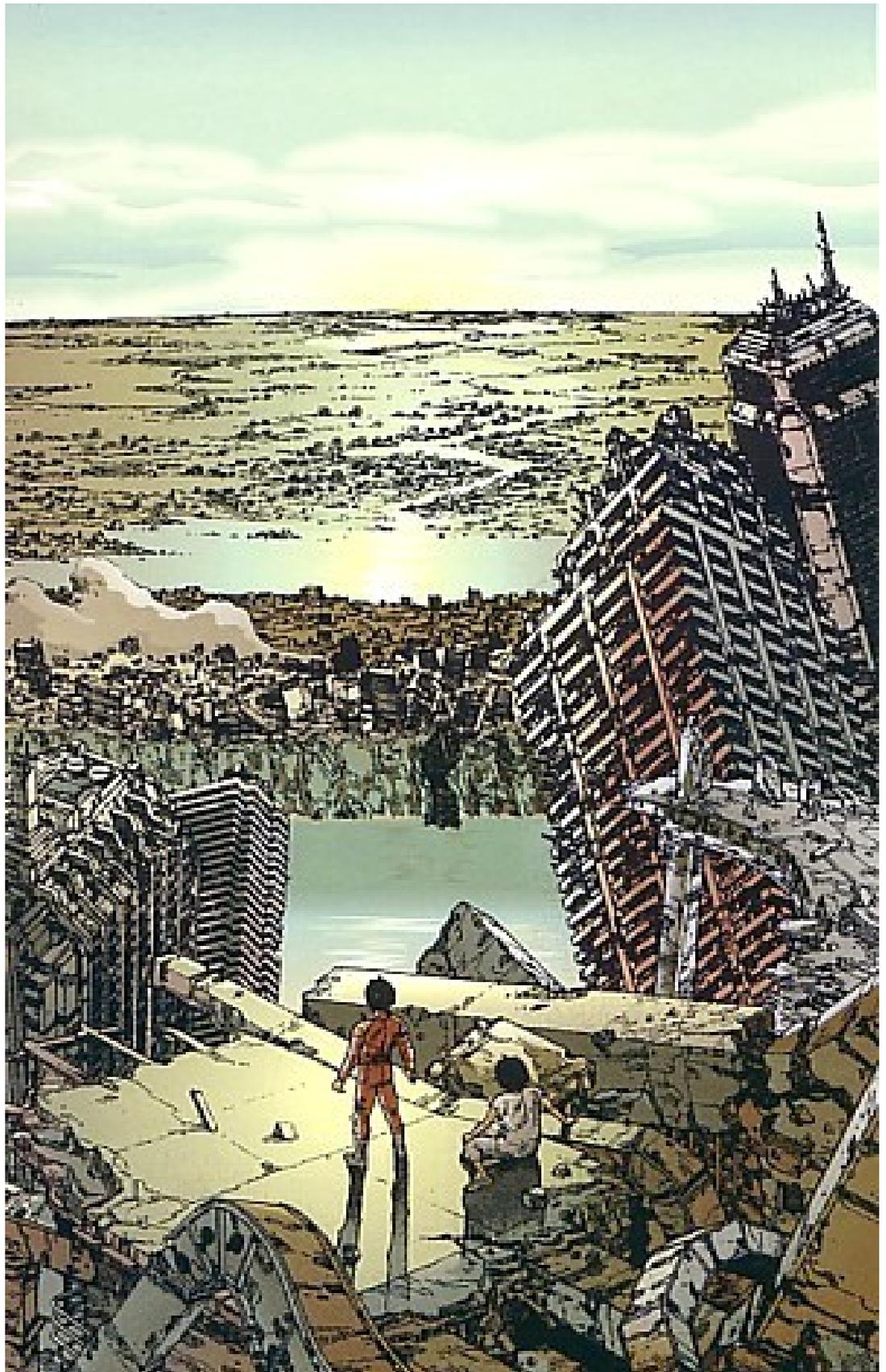
V de Vingança nos apresenta uma Londres pós Terceira Grande Guerra – datada de antes da de *Akira* de para se ter total controle da população, o governo de então adota uma postura de uma espécie de neofascismo e faz da Londres um grande sistema de vigília. Câmeras estão por toda parte, tudo e todos são vigiados, num paralelo ao Grande Irmão do livro 1984 de George Orwell. Moore lança mão do mote que é o homem chamado Guy Fawkes, que viveu na Inglaterra do século XIV. Ele era um extremista católico e herói militar condecorado por sua bravura de determinação. Juntamente com outros católicos descontentes, pretendia explodir o Parlamento e matar o rei James I, que propusera multa para quem não comparecesse às missas anglicanas. Fawkes foi escolhido para iniciar o incêndio. No entanto, um dos conspiradores alertou um amigo que trabalhava no parlamento para que não comparecesse à

cerimônia de abertura dia 5 de novembro de 1605, a data do atentado. A informação acabou chegando aos ouvidos do rei, que frustrou o plano dos terroristas. Fawkes foi torturado e executado diante do parlamento em 31 de janeiro de 1606. Dessa personagem da história, criou-se “V”; um homem igualmente insatisfeito com o sistema vigente na Inglaterra de 1997 – data que se passa a história de *V de Vingança* – e lança mão de diversos planos até que o Estado caia no fim da saga.

Para esse trabalho lançamos mão de pesquisa na internet, livros de teoria literária, sobre arte seqüencial (HQ's), e de pensadores como Jean Baudrillard e Paul Virilio. Dividimos cada um dos dois capítulos com as mesmas sub-nomenclaturas: 1) Alvorecer: onde apresentamos a história da revista com algumas palavras sobre seus autores; 2) A Cidade: onde desenvolvemos a tentativa de analisar a obra sobre o ponto de vista da forma que nós é apresentada seu lócus – as cidades futuristas – mas não somente isso, também tentando abranger as críticas, as referências e as inspirações ali contidas; 3) Crepúsculo: onde fechamos as idéias apresentadas na subdivisão anterior.

Nossa intenção é construir um texto coeso, que consiga lançar luz aquilo que propõem e que se enriqueça – por menor que contribuição seja – a pobre literatura que o país dispõem sobre revistas em quadrinhos, para pesquisadores, curiosos, amantes ou interessados por qualquer razão em “revistinhas”.

2. AKIRA E UMA LEMBRANÇA DA BOMBA



jovem dos leitores (consumo de drogas, velocidade, violência, relacionamentos e muitos cenários high-tech).

No folhear da revista, a preocupação do autor é grande quanto ao estudo e da visualização dos cenários. “Quando estava trabalhando na locação



de *Akira*, eu sempre ia num armazém na Baía de Tokyo. Suas paredes eram cheias de rachaduras e haviam velhos canos por todo lugar – era demais” fala Otomo

em entrevista. A busca pela forma é além de uma paixão, uma necessidade, um costume: o autor é artista conceitual e faz cenários para vários comerciais e outros trabalhos no Japão.

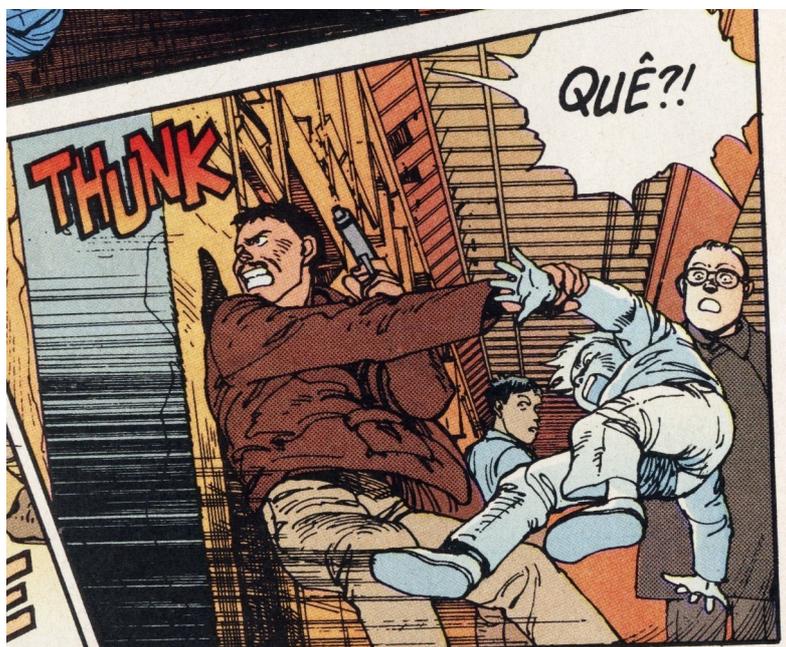
Porém, não é só de cenários que a história se vale, o texto é cheio de mostras de conservadorismo e futurismo como só a cultura japonesa pode mostrar. Se a tradição é forte, o desejo do moderno é violentíssimo.

Akira se dá em 2030, porém um pequeno retrospecto é feito: o mundo passou pela Terceira Guerra Mundial, Tokyo não existe mais. Em seu lugar Neo Tokyo (ou Nova Tokyo). Surgida do acionamento de uma bomba nuclear que explodiu ali mesmo, na capital japonesa.

O país se reorganizou. Tudo é muito moderno. As construções high-tech estão por toda parte. Soma-se a isso, um descontrole sobre violentas gangues que agem num submundo cada vez mais visível. Essas gangues utilizam-se de

motos e além dos interesses (arruaça, festas e drogas) se interessam por violentas disputas com outras gangues não menos perigosas.

Nesse cenário, militantes contra o governo aparecem na história protegendo um menino com estranha aparência de um homem bem mais velho contra as forças militares japonesas. O exercito persegue-os a



todo custo e quando matam quem tentava “salvar” o garoto, esse grita, entra em desespero e demonstra poderes psiônicos que destroem janelas de prédios de vários blocos.

Daí, em meio a confusão a gangue de motos liderada por Kaneda (que divide a importância de papel principal com Tetsuo) é envolvida por acidente. Disso, os militares percebem que um dos integrantes daquela gangue tem anomalias como as encontradas nas crianças (poderes psiônicos) do tipo da que foi resgatada das mãos dos militantes contra o governo. Ele é preso e estudado. Existem várias crianças psiônicas nessa situação (sob tutela do exercito para estudo e uso de seus poderes). Descobre-se que seu “poder” é como o de outro alguém, que já estivera em mãos das autoridades. Todos se referem a ele como *Akira*.

No desenrolar da aventura, *Akira* é apontado como o maior psiônico que já foi registrado. Ele fica preso na grande cratera que ainda marca o lugar onde a bomba atômica dizimou a velha Tokyo. Em um complexo militar lá construído.

Vê-se, interessante, que na população de Neo Tokyo há grupos que esperam o retorno de *Akira* como um messias que voltaria para destruir todo o “sistema”, pôr tudo a baixo, para depois reconstruir um novo Estado.

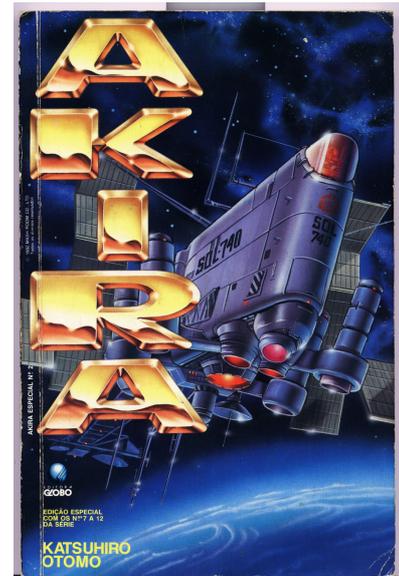
Tetsuo depois de descobrir seus poderes, foge das autoridades, dando início a duas buscas tremendas: a dele por *Akira*, e a dos militares por ele mesmo. Está a essa altura, desorientado e não sabe como controlar o poder monumental que possui.

As tentativas se mostram todas inúteis. A personagem dizima tropas inteiras com facilidade usando apenas sua mente. Kaneda, seu ex-chefe na gangue, se enfurece e parte a caça do desorientado Tetsuo, munindo-se de sua moto e de um pesado armamento que recolheu de um dos soldados mortos.

Nesse ponto em especial (e existem muitos outros) vemos Otomo falando com um público juvenil, ou de espírito assim: um arruaceiro enfrenta uma grande força que pessoas bem equipadas e treinadas não conseguem. Heroísmo juvenil, inseqüente. O conto caminha para o clímax. Tetsuo começa a perder controle sobre seu imenso poder. E nos laboratórios paramilitares, os instrumentos já apontam para um poder tão grande como o do próprio *Akira*.

Em meio a luta, Tetsuo perde de vez o controle e começa a absorver tudo a sua volta. Migrando para um efeito parecidíssimo como o de um buraco negro. Os poucos remanescentes que eram cobaias dos militares se unem

para salvar os amigos que foram absorvidos, entre eles o próprio Kaneda. O governo, numa ultima tentativa ativa seu satélite de redirecionamento de energia solar contra o jovem lançando contra ele raios concentrados (o nome da estação é SOL; alusão ao poder nuclear puro, já que o sol nada mais é do que uma bomba atômica flutuando no cosmo). A “explosão” de Tetsuo destrói boa parte de Neo Tokyo. Daí, a obra sugere um novo começo, bem como o foi no Japão pós Hiroshima e Nagasaki.



2.2.A CIDADE

Otomo nos apresenta em *Akira* uma arquitetura completamente high-tech. Em poucas culturas do mundo podemos ver tamanho desejo pelo



moderno em convivência permanente com o tradicional como na do Japão. A civilização japonesa, um braço do povo mongol que migrou para o arquipélago japonês, pode ser dividida em antes e depois das bombas nucleares que

explodiram no país. Esses efeitos mostram que a guerra é mais do que matar alguém ou destruir algo.

“Não existe(...) guerra sem representação ou arma sofisticada sem mistificação psicológica, pois, antes de serem instrumentos de destruição, as armas são instrumentos de percepção, ou seja, estimulantes que provocam fenômenos químicos e neurológicos sobre órgãos do sentido e os sistema nervoso central, afetando as reações e a identificação e diferenciação dos objetos percebidos.”²

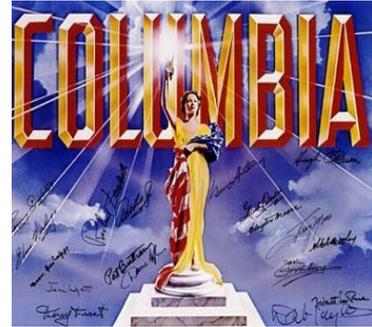
O povo japonês ressurgido das cinzas atômicas estava desiludido, com marcas da radioatividade em seus corpos, em seus genes; as gerações futuras já estavam desiludidas junto com seus antepassados antes mesmo de nascerem. E o efeito radioativo podia ser



visto também nas estruturas, nas que não existiam mais e nas que eram só escombros. Desse renascer observa-se um homem pronto para reconstruir seu mundo aprendendo as regras do seu algoz – o ocidente. No caso o jogo chamado capitalismo. O país tornou-se progressivamente uma potência industrial e importante pólo tecnológico mundial. Sem nunca abandonar as raízes culturais. Hoje, o Japão exporta o que há de melhor em tecnologia digital para o mundo todo, suas corporações são acionistas majoritárias em várias grandes empresas norte-americanas; quando não são proprietárias. Não só em

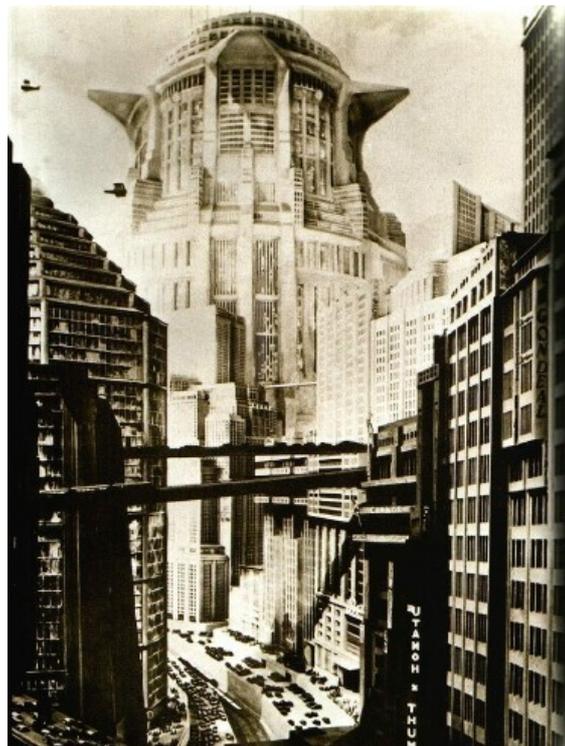
² VIRILIO, Paul. *Guerra e Cinema*. 1ª Edição, Scritta Editorial. São Paulo – SP. 1993.

ramos tecnológicos, p. ex. na indústria americana cinematográfica, o grupo Sony é dono da Columbia Pictures, uma das maiores produtoras de filmes de Hollywood.



Quando a Sony estendeu sua bandeira em Nova York, inaugurando seu escritório, japoneses de todo território americano formam assistir a inauguração. Além de ser um símbolo de “domínio” do território “inimigo”, vê-se como o povo nipônico é coeso, tradicionalista: a maioria dos que foram eram simples pessoas, de simples ofícios e que nada tinham haver com a mega empresa de tecnologia japonesa. Eram apenas japoneses, e isso bastava.

O visual high-tech de *Akira* é filho, como todo o cinema futurista pós Fritz Lang, de *Metropolis* (Alemanha, 1926), película que mostra uma história que se passa no ano de 2026, exatamente um século depois do lançamento do filme. O mundo de *Metropolis*, a futurística e aterradora cidade do título é frio, mecânico e industrial. A descrição reflete o imaginário característico da



época, quando a Revolução Industrial já atingira seu ápice e o sistema econômico de produção capitalista começava a dar sinais evidentes de desgaste, o que certamente levava a um certo pessimismo quanto ao futuro. E

o futuro de Fritz Lang, ainda que apresente certos traços de ambigüidade (uma beleza deliciosamente decadente e melancólica), traça um prognóstico nefasto do que aconteceria aos grandes centros urbanos caso o industrialismo seguisse um caminho desenfreado e inconseqüentemente manipulador.

A cidade de Neo Tokyo é representada como um andróide que é um ser completamente autônomo e robótico. Toda a cidade é automatizada. É uma outra personagem na revista. A classificação de “cyborg” pode também ser feita, já que as construções são feitas pra atender os homens que formam a simbiose com o mecânico e o digital.

A cidade é um enxerto no homem – também pode ser feita essa analogia ao contrário: o homem como anexo biológico da cidade. Em certa altura da aventura, há uma explosão num



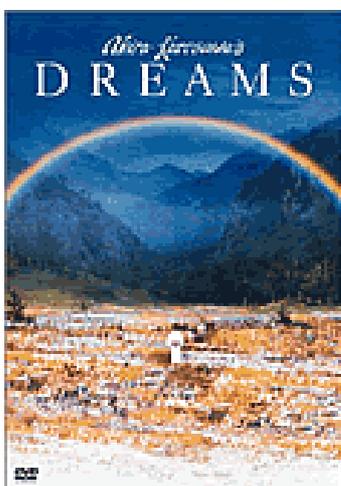
túnel, a cidade se defende com equipamento antiincêndio ativado na hora: preparados antifogo são jogados contra as chamas.

Os traumas que o povo japonês enfrentou estão representados em *Akira*: desde as bombas nucleares até os terremotos tão comuns no país. No caminho para o clímax da história, Tetsuo enfrenta toda uma horda do exército e o dizima com seus poderes psiônicos destruindo uma ponte – o temor inconsciente dos tremores de terras



representado. A grande frequência de terremotos e atividades vulcânicas é testemunho da instabilidade que ainda prevalece nas camadas inferiores do arquipélago. O território japonês é um conjunto de ilhas que está sobre placas instáveis e relativamente novas. Essas características favorecem tais fenômenos naturais. Num paralelo com o Brasil é fácil observar o porquê não os há por aqui: nosso território está sobre placas sedimentadas a muito mais tempo provocando uma estabilidade tectônica.

A arte contemporânea do Japão está imbuída do que chamamos aqui de



traumas (terremotos, vulcões e principalmente as bombas nucleares da Segunda Grande Guerra). Um dos grandes cineastas japoneses, Akira Kurosawa, expôs com brilhantismo o efeito nuclear na “alma” nipônica na película *Sonhos* (1990). O filme consiste em oito contos que tratam de temas como a destruição do meio ambiente, desobediência, futuro,

guerra e morte – este último tratado de forma muito suave no último episódio. Em particular nos contos *O Demônio Chorão*, *Monte Fuji em Vermelho* e *O Túnel*, os traumas das bombas são abordados claramente. No primeiro, um ser que já foi um homem conta as desgraças da radioatividade a um homem perdido; no segundo três pessoas discutem os efeitos químicos provenientes da explosão e no último e mais interessante um soldado voltando da guerra encontra todo o seu pelotão morto e andando, sem muito noção do que estava acontecendo. O pelotão encarna o Japão antigo – pré bombas de Hiroshima e Nagasaki – e o soldado vivo é o novo país que se ergue das cinzas nucleares e

está pronto pra continuar – com grande devoção ao tradicional, ao que veio antes.

2.3.CREPÚSCULO

A arquitetura em *Akira* é viva, independente, apresenta formas imponentes como na figura ao lado. Uma torre de base piramidal, ora a pirâmide tem um significado de ascensão, e o povo japonês quer isso: o novo, o tecnológico, o moderno, e atrás desses anseios já vemos alguns resultados: o



país é hoje líder econômico na sua região – certamente, não ignoramos aqui “ameaça” chinesa à hegemonia japonesa na Ásia oriental – e com grande influência mundial também, competindo nos mercados mais exigentes de qualidade.

Além de que “a pirâmide tem a dupla significação de integração e de convergência, tanto no plano individual como no plano coletivo: a imagem mais sóbria e mais perfeita da síntese (...)”³. Ora, é não é isso o que é mais latente

³ CHEVALIER, J.;CHEERBRNANT, A.: 1991, pág. 720.

na alma do japonês? A união da manutenção do tradicional convivendo com o trabalho árduo pelo moderno, pelo futuro.

As
construções
em forma de
torres – e elas
não são
poucas na
obra –
apontam para
o tradicional



significado desse formato: “*para a observação do céu (...) para receber suas influências*”⁴. De novo a tradição e o moderno; o japonês é atado as suas crenças milenares, mas o céu – no sentido de ir em frente, ir avante – está aí em convívio pacífico com os costumes antigos. Vê-se isso no rigoroso código



social daquele povo, homens e mulheres têm um papel mais definido – e obedecido – do que nos países ocidentais em sua maioria.

⁴ CHEVALIER, J.;CHEERBRNANT, A.: 1991, pág. 888.

Na saga *Akira*, em sua Neo Tokyo há a presença de várias ruelas formando um labirinto que percorre toda a cidade. A utilização de labirintos



é historicamente vista como um

“símbolo de um sistema de defesa,(...) anuncia a presença de alguma coisa preciosa ou sagrada. Pode ter uma função militar, como a defesa de um território, de uma vila, uma cidade, um túmulo, um tesouro: só permite acesso àqueles que conhecem os planos, aos iniciados.”⁵

Em *Akira*, há diversas “guerras” de gangues de motocicletas. E depois das personagens principais se envolverem com o exército e um de seus integrantes – Tetsuo – se descobrir também um psiônico, começa uma busca pelo poder do lendário e mais



poderoso para normal registrado: *Akira*. As ruas levam para o lugar onde o exército o guarda – o túmulo, o tesouro – e é pra lá que todos se dirigem.

3. V DE VINGANÇA E A CIDADE VIGIADA

⁵ CHEVALIER, J.;CHEERBRNANT, A.: 1991, págs. 530/31.

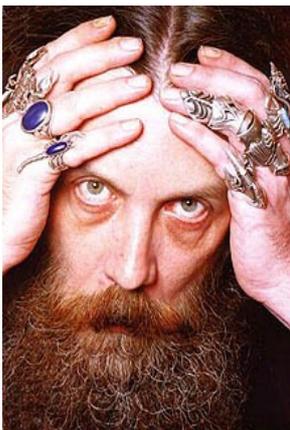


3.1. ALVORECER

V de Vingança é um quadrinho inglês, criado por Alan Moore e David Lloyd – que é o desenhista da obra. O ano era 1981 e a saga de 280 páginas veio a público em pílulas, pequenos capítulos como os folhetins do romantismo, na revista *Warrior*. Só foi compilada nos EUA em 1988, na forma de 10 volumes, vindo a sair em formato “livro” na Inglaterra depois disso.



David Lloyd nasceu num subúrbio de Londres, filho de classe operária, começou como trainee num estúdio de arte comercial. Empresa que só fazia propaganda e anúncios. Depois de dois anos e meio saiu e começou a desenhar quadrinhos por laser apenas. Seu primeiro grande trabalho foi a adaptação de uma das histórias de Arthur C. Clark (o escritor de 2001, uma Odisséia no Espaço).

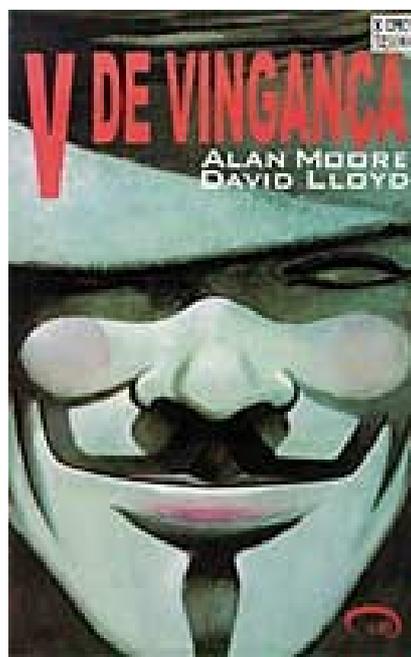


Alan Moore é de uma safra de escritores ingleses que faz sucesso no mundo (principalmente nos EUA, mais forte mercado de quadrinhos do mundo) a partir de meados da década de 1980. Esse fenômeno, nas terras norte americanas se deu principalmente devido à DC COMICS, segunda maior empresa do gênero no mundo.

Após uma reformulação em toda sua linha, houve o lançamento de um seguimento adulto de quadrinhos batizado de “Vertigo”. As revistas dessa linha eram sempre de temática adulta. Contos de horror, histórias policiais, alienígenas, psicoses e coisas do tipo enchiam as suas páginas. Além de material produzido nos EUA para um público adulto, esse braço da empresa cuidava de lançar os grandes sucessos internacionais, principalmente vindos da Inglaterra; o resto da Europa e o Oriente ainda não tinham tanto espaço.

A geração de gênios ingleses, nas figuras de Neil Gaiman, Alan Moore, Garth Ennies e Grant Morrison – Warren Ellies na década de 1990 – lançou um olhar mais maduro nas bancas e livrarias americanas com material inglês e também com as personagens da casa – DC COMICS.

Moore começou sua carreira nas revistas britânicas *2000 A. D.* e *Doctor Who Weekly* em 1980. Já nos EUA, escreveu a horripilante e cultuada *Monstro do Pântano*, unindo ciência e ocultismo; junto com o desenhista Dave Gibbons: *Watchmen* – uma anedota realista sobre os heróis juvenis, atualmente cogitada para aumentar as fileiras de adaptações de HQ’s em Hollywood – um caminho já seguindo por *Do Inferno*, que teve



boa adaptação e aceitação da crítica; e *A Liga Extraordinária* obra que já vai para seu terceiro volume formato “livro” e mostra a junção de várias personagens da literatura inglesa como Capitão Nemo e o Homem-Invisível, também adaptada ao cinema, porém muito mal, o que fez Moore declarar que nada quer mais com a indústria de filmes, e sim só fazer HQ's.



V de Vingança é um conto futurista, que se passa em 1997, num mundo pós Terceira Guerra Mundial, e apresenta exclusivamente a Inglaterra, agora dominada por um tipo de neo Fascismo. O governo tem controle das estações de rádio, das emissoras de TV, de toda a imprensa. Existe toque de recolher. E cada órgão do estado ganha nome de acordo com sua função, p. ex.: a parte da polícia destinada a investigação e afins são “Os Ouvidos”, a polícia “de rua” são “As Mãos”. Não há mais a liberdade de se ir e vir e quando a há, sempre se esta sendo vigiado. Câmeras estão por toda Londres.

Em meio a essa situação surge um vigilante, que poderia lembrar em alguns aspectos o Batman norte americano: com roupa do tipo “herói”, e com o rosto sempre escondido por uma máscara de teatro que está sorrindo. Essa personagem se auto-intitula “V”. E suas pretensões são simplesmente pôr abaixo o sistema em voga na Grã-Bretanha e estabelecer uma nova ordem.



E começam suas primeiras aparições. A princípio evitando pequenos crimes como o de uma garota que estava prestes a ser estuprada por

oficiais d'A Mão. Mas as coisas começam a tomar forma quando ele seqüestra um figurão do governo e brinca com ele um jogo psicológico assustador. O homem do governo em questão fizera muitas torturas e mortes durante a última guerra. Trancado no esconderijo de V ele é obrigado a ver sua coleção de bonecas que ele valorizava mais do que suas vítimas serem queimadas até o pó. Resultado: ele é achado pelas autoridades completamente louco. Existe um humor negro em toda a saga.

Importantes nomes do governo são mortos. O caos começa a se espalhar e o controle sob o povo inglês já não é o mesmo. A primeira coisa que a população perde é o rumo do que fazer, acostumados que o Estado fizesse por eles por anos, os primeiros minutos de “liberdade” têm o poder de confundir, desorientar; o medo de se ser responsável por si mesmo. V acolhe a garota que salvara e lhe mostra seu santuário, A Galeria das Sombras (um Q.G., espécie de batcarverna). Lá a moça é educada com literatura e filmes, filosofia e ciência. E passa até por uma “sessão de tortura psicológica” pra se libertar. V lhe mostra ainda que como o governo ele também tem um intrincado sistema de vigilância dentro do seu esconderijo.



Logo ele destrói o sistema de vídeo do Estado. A anarquia se instaura; agora só ele observa tudo, planeja e opera no caos. Mas em meio a isso, parece que V já esperava que alguém dentro do governo conseguisse descobrir onde era seu esconderijo, e lá ele o espera. O algoz de V se aproxima, é esfaqueado e o anti-herói é ferido a bala, mortalmente. Vem a “morrer” nas mãos de sua pupila que nessa hora entende o porque de tantos ensinamentos: o homem – ou mulher – por trás da máscara pode morrer, V não. Ela então toma para si o manto, as roupas e a máscara teatral que sorri. E termina o plano de V com um discurso para uma Londres boquiaberta pregando que cada um deve guiar sua própria vida.



3.2. A CIDADE

Na concepção da Londres de *V de Vingança*, o ar conservador foi mantido na arquitetura externa da cidade e em parte da interna, sendo que dentro das construções existem mais apresentações de sistemas high-tech com funções de monitoração. O artista David Lloyd opta por uma Londres tradicional, porém “entupida” de câmeras: uma cidade vigiada.

A função dos artistas, longe de só entreter, reside em captar os acontecimentos e costumes de sua época e pôr em suas obras reflexões sobre esses. No caso de *V de Vingança*, Alan



Moore constrói um conto do tipo “olhe onde isso tudo que aí está vai nos levar”.

Das palavras dele próprio:

“Estamos em 1988 agora. Margaret Thatcher está iniciando seu terceiro mandato e fala confiante de uma liderança inquebrável dos Conservadores no próximo século. Minha filha caçula tem sete anos, e um jornal tablóide acalenta a idéia de campos de concentração para pessoas com AIDS. Os soldados das tropas de choque usam visores negros bem como seus cavalos; e suas unidades móveis têm câmeras de vídeo rotativas instaladas no capô. O governo expressou o desejo de erradicar a homossexualidade até mesmo como conceito abstrato. Pergunto-me qual minoria será o alvo dos próximos ataques. Estou pensando em deixar o país com minha família. Esta terra está cada vez mais fria e hostil, e eu não gosto mais daqui”.⁶

No conjunto de países que formam a atual União Européia, já a algum tempo, a Inglaterra se destacava por sua “segurança” pública. Câmeras já existiam pelas ruas no final da década de 1980. Sendo que em locais fechados, existiam muito tempo antes dessa data. Mas foi em meados de 1990 que proliferou o sistema de vigilância

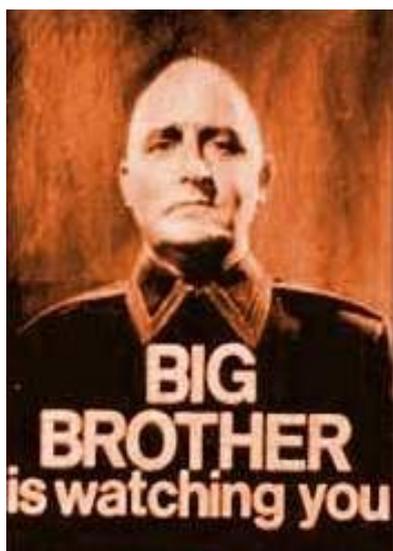


⁶ MOORE, Alan. 1988.

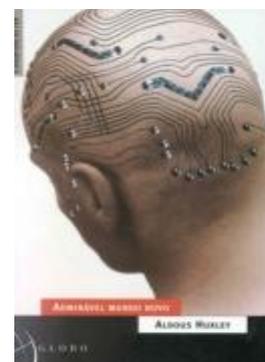
das ruas de Londres. Uma quantidade “infinita” de vídeos foi posta primeiramente em ruas mais importantes, mas tarde chegando a abranger toda a cidade.

E a definição não é semelhante as das câmeras usadas no Brasil para multar veículos em alta velocidade ou com qualquer outra irregularidade. Se você já recebeu multa ou já viu uma emitida dessa origem, está lá: “condutor não identificado”. Câmeras com dificuldade em adaptar as lentes para o interior do carro, diferenças de luz, além do material ser armazenado magneticamente em fitas VHS. As usadas na Inglaterra, são de alta sensibilidade, e as imagens já são arquivadas em sistemas digitais. Pela qualidade dessas máquinas, se você for a Londres e algum candidato a meliante o roubar, ele é identificado na hora; pela quantidade delas, pra onde ele correr, já haverá uma força policial a espera.

A literatura já tratara desse campo – controle, em livros já célebres como “Admirável Mundo Novo” de Aldous Huxley e



“1984” de George Orwell. No primeiro, temos representados modos pseudo-democráticos

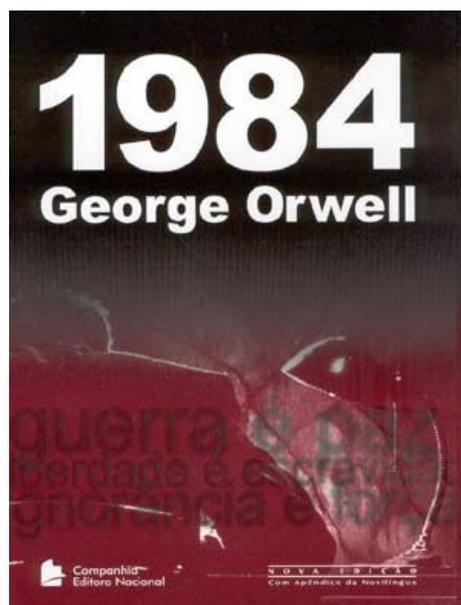


de condução e massificação que se identificavam categoricamente com a sociedade tecnológica, consumista e capitalista – em que vivemos – e que é apresentada em *V de Vingança*. Nesta edição paradigmática, Aldous Huxley descreve um

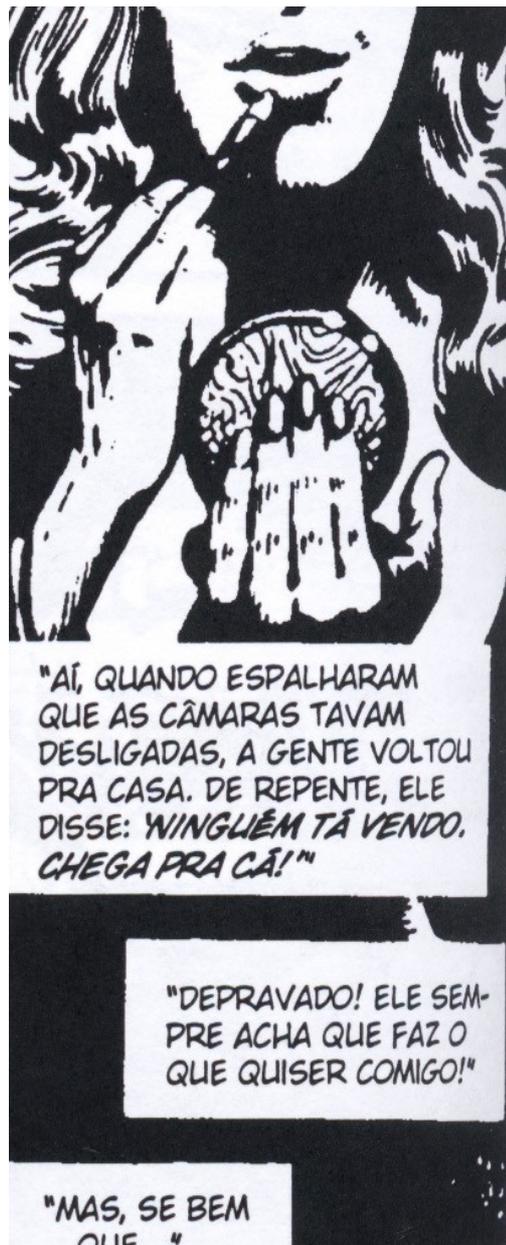
mundo futuro, onde as crianças serão concebidas e gestadas em laboratórios, em linhas de produção artificiais, com um controle total sobre o

desenvolvimento dos embriões pelos cientistas do Estado. Orwell pintada um quadro não menos terrível em “1984” com o aparato estatal de vigilância, a Grande Tela e o Grande Irmão, as torturas, a tensão constante num ambiente de delação, fazendo referência aos regimes totalitários de esquerda ou de direita. Numa visão aterradora do totalitarismo, o escritor britânico exibe neste livro de 1949, publicado um ano antes de sua morte, a maestria de sua técnica narrativa, ao montar um espetacular cenário futurista para a dominação. O livro é aterrador: no remoto ano de 1984, três estados policiais dominam permanentemente a vida dos cidadãos, suas atitudes, pensamentos e raciocínio. O pacífico protagonista Winston Smith atua em um desses estados e, como humilde funcionário de consciência, revolta-se contra o governo. Preso e torturado, recebe uma reeducação que retirará sua dignidade espiritual e independência de pensamento. Este é o típico universo de Orwell, em que o sistema é onipresente e suas vítimas, heróis.

Se os dois livros citados podem, sem dificuldades, serem comparados a obra de Moore é em “1984” que há maior aproximação: todo o Estado em prol da vigilância e do condicionamento da população. Horários em que é proibido sair nas ruas, programas de TV onde só é noticiada a notícia que o governo quer – como ocorre hoje na China e em alguns países mulçumanos – e outros, só com função de entretenimento.



Pode se notar uma certa apatia no povo ali representado. Em meio as ruelas da escura Londres e sob o “olhar” das câmeras, o povo segue a vida com precisão ritualística e não autêntica. Em certa altura do conto, quando a personagem V, destrói o sistema de vigilância do Estado, são retratadas várias situações cotidianas de um povo acostumado ao “não pode” porque se não: “será castigado”, experimentado os primeiros momentos de liberdade. Vê-se desde uma garota que depois de ponderar sobre sua vida olhando para a câmera desativada, ela comunica-lhe: “merda!” Uma esposa aparentemente pudica, faz a maquiagem de frente a um espelho e reclama do ato do marido fazendo sexo



com ela assim que ele percebe que não há “olhos alheios” na vida do casal: “Aí, quando espalharam que as câmeras tavam desligadas, a gente voltou pra casa. De repente, ele disse: **‘Ninguém ta vendo. Chega pra cá!** Depravado! Ele sempre acha que faz o que quiser comigo! Mas se bem que...”.

Um paralelo com o filme *O Show de Truman*, película de 1998, dirigida por Peter Weir, pode servir para clarear o título do presente capítulo – *A Cidade Vigia*. Ora, a cidade não é a construção em si, é uma palavra. Assim,

ela é imbuída de significâncias. Pessoas devem viver, operar naquele espaço para que ele se torne “cidade”. Quando dizemos “Vigiada”, não apontamos para a observação de uma cidade mas a de sua população. No filme citado o que ocorre é um



aprisionamento pela luz, isto é, à personagem de Jim Carrey apesar de enclausurada em um mundo vigiado e comandando, tem a sua disposição água, comida, casa, entretecimento e companhia (apesar de serem atores contratados fazendo uma falsa convivência), mas tudo era vigiado; a palavra chave é *controle*. Supõe-se que há escolhas, mas o que há é condicionamento. Assim é *V de Vingança*.



3.3. CREPÚSCULO

A arquitetura retratada em *V de Vingança* que aparentemente mostra uma Londres como nós a conhecemos a pelo menos 40 anos, não mostra a grande mudança em sua estrutura: os olhos. Antes que avancemos nesse ponto é necessária uma explanação sobre sistemas ocidentais de “controle” social; mudanças sociais ocorridas nas sociedades desenvolvidas nos séculos XVIII e XIX fizeram a classe dominante ver que para controlar as massas, *vigiar* era mais eficiente que *punir*. Antigamente eram sociedades disciplinares, onde para vingar a ordem, a punição era a ferramenta mais em voga; vejamos: as prisões como nós a entendemos, herdamos desse período histórico – bom atentar que nos referimos ao mundo desenvolvido ocidental – o trancafiar de um indivíduo num espaço fechado. Hoje o que se vê são sociedades de controle. Como na Londres do quadrinho ou na real: câmeras dizem quem está, onde está e o que está fazendo. E a prevenção do ato impera. O ato não chega a existir nem como fato abstrato.

Um paralelo interessante, o do jogo de câmeras nas ruas da Londres real e na da futurista que Moore constrói é com o *Panóptico*, um modelo de prisão inventado pelo inglês Jeremy Bentham (1748-1832), um filósofo utilitarista. Com um sistema de disposição circular das celas individuais, divididas umas das outras por paredes e com a parte frontal exposta à observação do



Diretor da Instituição por uma torre no alto, no centro, de forma que o mesmo poderia ver sem ser visto. Além disso, permitir a visão do comportamento de vários indivíduos, esses não vendo seu observador – estando ele ali ou não – se sentiriam sempre vigiados.

Essa incerteza resultaria em eficiência e economia no controle dos



subalternos, pois tendo invadida a sua privacidade de modo alternado, furtivo, incerto, ele mesmo se vigiaria.. O Panóptico permitiria também um controle das ações e do

desempenho do próprio diretor, pela torre. Esta vigilância se espalhou de modo similar por toda a sociedade em uma rede ramificada além da própria estrutura física das instituições. Essa distribuição capilar do Poder é um dos pólos fundamentais de controle das massas, potencialmente perigosas à “Ordem”. Na sociedade disciplinar a lógica é analógica, ou seja, descontínua e diferenciada em cada confinamento. Na sociedade de controle: numérica e constante, não há tratamento individualizado.

4. CONCLUSÃO

Ao final desse trabalho podemos averiguar as peculiaridades de cada obra analisada. Em *Akira*: os traumas inconscientes – e conscientes – do povo japonês visto por seus artistas, tomando Otomo e Kurosawa como exemplos; e em *V de Vingança*: o que seria prévia em 1981, quando foi escrito tornar-se hoje algo experimentável: a vigília constante de nossas vidas, o controle do sistema, os reality shows como o Big Brother, a venda da privacidade como um produto consumível qualquer.

Moore nos apresenta em *V de Vingança* uma proposta mais madura no campo dos quadrinhos. De certo que muito ali é fruto da revolta dele mesmo, um jovem quando começou a escrevê-la – como pode ser visto dentro do presente trabalho em texto retirado do volume 1 da revista. Mas a condução da narrativa foi vitoriosa em saber apontar em onde tudo que estava acontecendo no presente do artista, poderia dar. No caso, infelizmente, no nosso presente. Na saga do anti-herói “V”, o sistema faz de tudo para manter o controle sobre o povo, através da vigília constante e massiva e do condicionamento. É uma forma de psicodrama, que leva a realidade a um extremo derivado do seu real para melhor se compreender esse “real”. Vivemos nesse mundo de “V”.

As câmeras nas ruas, a internet, a visão do homem pelo Estado como um número catalogado e não como um indivíduo único, com uma história única, com experiências únicas, com opiniões próprias nos leva a um paralelo com a temática do filme *Matrix*, onde os homens viviam um sonho que julgavam real, supunham ter escolhas, mas eram bonecos do sistema, numérico, frio e preciso. O processo do condicionamento encontra forte aliado

no consumismo desenfreado e sem sentido. Pessoas compram como se isso fosse o material que irá preenche-las. Passam horas na internet, compram pela internet: sair de casa é fato fora de moda. Já não seria isso uma espécie de *Matrix*?

O fato social, tão infinitamente mais rico, torna-se raro. Baixa-se um filme na internet e não se vai às salas de cinema. Mas ir ao cinema implica em tomar uma decisão sobre o filme, se enquadrar nos horários que ele é exibido, fazendo do espectador de cinema um ser não dispersivo, que tem de ser atuante porque depois do filme há outros homens que também assistiram ao filme atentamente – películas não têm botão de REW como nos VCRs... por enquanto. Essa massa que sai da sala de exibição geralmente se reúne, toma uma cerveja e a troca, a experimentação do outro é feita. No outro é que nós nos conhecemos, é no contato social que o homem se define e se apresenta; se decodifica, se entende, se faz homem. Preso, comodamente ao computador torna-se pobre de experiências. Pobre de si.

A arquitetura desenhada em *V de Vingança* apresenta uma Londres como pode ser vista na mídia: tradicional, com prédios velhos que dão um ar de melancolia e apatia, paralelo ao povo retratado na revista. Porém, por baixo das velhas paredes as tecnologias eram novas e todas versadas na operação de vigiar, olhar, sistematizar a população. Quando o direito de escolha é simulado, é tirado do indivíduo o que sobra não é nada. Só a escolha faz do ser humano, homem. Sartre afirmava que a angústia existe porque na vida tem-se sempre que se optar por algo, a cada hora, a cada dia. Porém, segundo esse mesmo pensador, tirando do homem essa capacidade, não há nada, não há

humano, visto que não há uma “natureza humana” e sim um ser com a capacidade de construí-lo a cada escolha que faz. Daí tem-se o homem.

Akira, a saga high-tech de Katsuhiro Otomo é um retrato do que está na mente dos grandes artistas japoneses pós Segunda Grande Guerra. Além de um constante terror infligido pelas situações que o território japonês dá aos seus. O medo constante de terremotos que hora sim e hora não atingem e marcam as vidas dos que ali vivem. A herança cravada nos genes defeituosos que produzem seres humanos com deformidades uma, duas – e quem sabe quantas mais – gerações mais tarde da data que os EUA resolveram “economizar” vidas americanas numa possível invasão do território nipônico durante o ano de 1945. Preferiram os norte-americanos mostrar através de um terrível artefato o poder que detinham – físico e simbólico. O Japão não se rendeu pelo terror provocado, mas pelo que poderia ser depois que viram Hiroshima e sua população.

Na revista em quadrinhos, logo no início vê-se uma bomba explodir em Tokyo e dar origem à Neo Tokyo. Mas depois de lida a revista, o que explodiu ali? Um artefato nuclear ou o próprio Akira? Como o fez Tetsuo no final da saga? Uma analogia à bomba é que explodiu isso sim. O apego à tradição esta estampada visivelmente no clímax do conto: quando o jovem perde o controle de seus poderes, uma outra explosão é vista – alegoria? E ele se funde ao universo. O lado espiritual sempre muito mais marcado no homem do oriente do que no materialista homem do ocidente.

Porém a dualidade apresentada na frase acima pode também ser vista em *Akira* sem a inclusão de ocidentais. Só no Japão o novo e o velho convivem com tanta força e harmonia no mesmo espaço. Não o disputam, e sim o

comungam. A arquitetura que inspira alta tecnologia de uma cidade praticamente auto-suficiente. A necessidade do povo nipônico pós Segunda Guerra de aprender como o “inimigo” joga, e vence-lo através de suas regras – capitalismo. E está feito: a tecnologia e os produtos desse povo estão aí em qualquer loja do mundo. Material de ponta, caminhos tecnológicos que são ditados pelos da terra do sol nascente.

Otomo, designer por formação não escapou da influencia de *Metropolis*, filme de 1926 inserido no expressionismo alemão. Como nenhuma arte visual de se contar histórias escapou. O minucioso trabalho de construção de cenários de um diretor – Fritz Lang – cuja forja acadêmica foi a arquitetura deu-nos um cenário futurista belamente crível logo no início do século passado. As duas cidades, a do filme e a do quadrinho, são verticais, autônomas, modernas, frias, mecânicas e digitais – no caso da última.

Por fim, pretendemos que o presente texto/trabalho contribua para a elucidação – ainda que pequena – de duas obras seminais da chamada “nona arte”: a arte seqüencial. O fato do brasileiro não ter por hábito a leitura é preocupante. Cidadãos mais conscientes são formados assim. A frase é um chavão, reconhecemos, mas traz nela o fato inegável de que lendo, a mente não se torna preguiçosa e ganha o poder de questionar com um sistema de valores mais ampliado. Não só a resposta vem mais clara, como a pergunta é mais bem formulada.

O que esperar de um povo, que buscando respostas, e nós precisamos delas – é só olhar em volta: nossa situação política, social e econômica – não formula bem nem suas perguntas?

5. ANEXOS

V de
 Vingança:
 Reprodução
 da página
 onde o
 homem
 conhecido
 apenas como
 “Líder” e
 responsável
 pelo controle
 de toda a
 Inglaterra fala
 sobre sua
 função e do
 abraçar ao
 Fascismo.



V de
 Vingança:
 continuação
 do discurso
 com a
 “desculpa”
 para adotar-
 se o controle
 da população
 a qualquer
 custo.



V de Vingança: final dos pensamentos do Líder.



V de Vingança: Rascunhos de Davida Lloyd para a personagem "V":



V



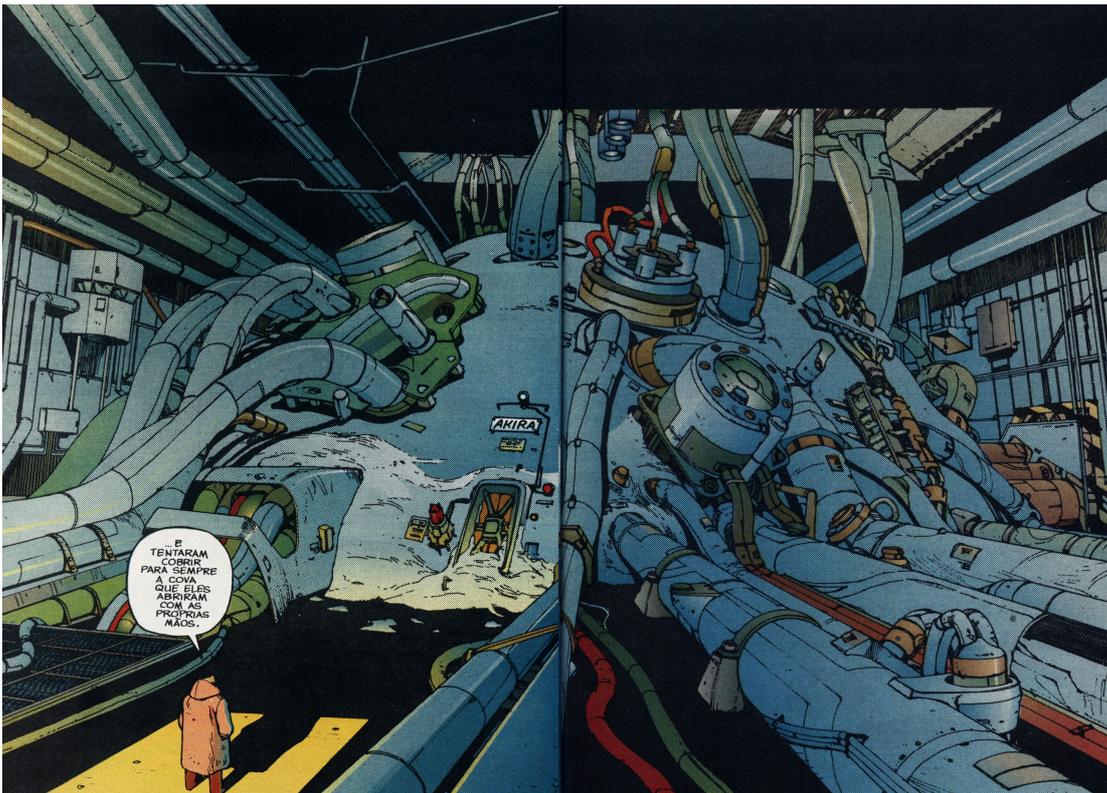
de Vingança: Capa para a edição encadernada americana:



V de Vingança: Pôster promocional do filme “V de Vingança” que estréia esse ano:



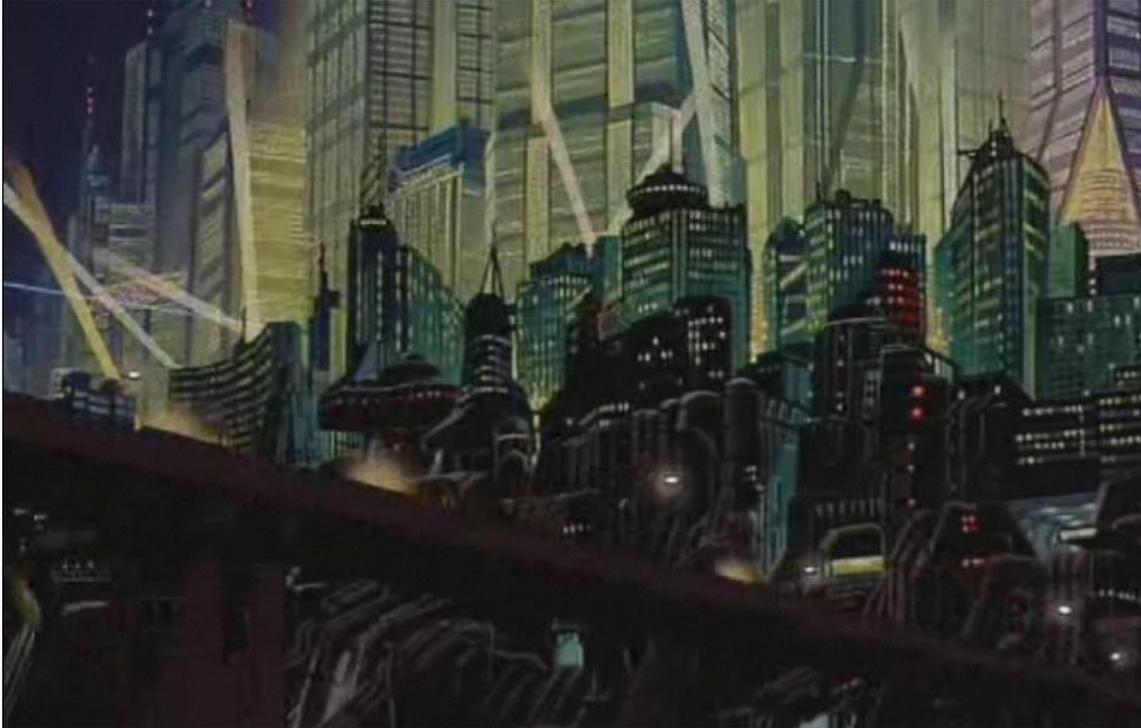
Akira: Local onde o exército guardava Akira.



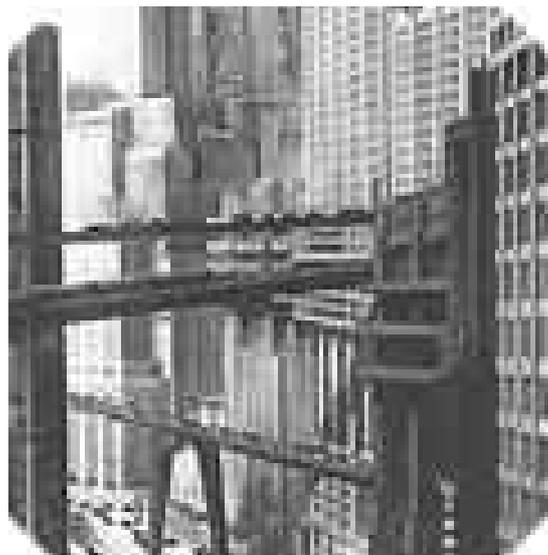
Akira: Visual da moto usada pelas gangues. Apelo high-tech e juvenil:



Akira: Arquitetura futurista...



... Inspirada no filme *Metropolis*.



Akira:



Metropolis...

... Neo Tokyo.



Akira: Tetsuo perde o controle de seus poderes ao atingir os níveis de força de Akira...



... E seu ex-chefe na gangue –
Kaneda – de motos vai enfrenta-lo:



6. BIBLIOGRAFIA

ARISTÓTELES. *Arte retórica e arte poética*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1959.

BAUDRILLARD, Jean. *A Sociedade de Consumo*. 1ª ed. Lisboa: Edições 70, 1990

BAUDRILLARD, Jean. *As Estratégias Fatais*. 1ª ed. Lisboa: Editorial Estampa, 1991.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: *Obras escolhidas. Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1985, p. 165-196. v. 1.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo: Ática, 1975.

CHEVALIER, J.; CHEERBRANT, A. *Dicionário de Símbolos*. 5ª ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora. 1991.

CAILLOIS, Roger. *O mito e o homem*. São Paulo: Edições 70.

CIRNE, Moacy. *A explosão criativa dos quadrinhos*. Petrópolis: Vozes, 1971.

-----. *Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada*. Petrópolis: Vozes, 1975.

-----. *Uma introdução política aos quadrinhos*. Rio de Janeiro: Achiamé/Angra, 1982.

DEBRAY, Régis. *Manifestos midiológicos*. Tradução de Guilherme João de Freitas
Teixeiras. Petrópolis: Vozes, 1995.

D'ONOFRIO, Salvatore. *Teoria do Texto*, Ed. Ática. São Paulo, 1995;

EISNER, Will, *Quadrinhos e Arte Seqüencial*, 1ª edição. Ed. Martins Fontes. São Paulo 2003;

ELIADE, Mircea. *Mito e realidade*. Tradução de Póla Civelli. São Paulo: Perspectiva, 1972.

FEIJÓ, Mário. *Quadrinhos em ação: um século de história*. São Paulo: Moderna, 1997.

GALEANO, Eduardo. *O século do vento*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

MAFFESOLI, Michel. *O tempo das tribos: O declínio do individualismo nas sociedades de massa*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda., 2005.

MOORE, Alan. *V de Vingança Volume 1*. 1ª edição. Ed. Via Lettera. São Paulo, 1999;

MOORE, Alan. *V de Vingança Volume 2*. 1ª edição. Ed. Via Lettera. São Paulo, 1999;

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX: Neurose*. Trad. Maura Ribeiro Sardinha. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1990, v.1.

MOYA, Álvaro de. *História da História em Quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1996.

OLIVEIRA, Maria Marly de. *Como Fazer*, Ed. Impetus. 2ª edição. Rio de Janeiro, 2003;

OTOMO, Katsuhiro. *Akira Especial* número 1. 1ª edição. Ed. Globo. São Paulo, 1992;

OTOMO, Katsuhiko. *Akira Especial* número 2. 1ª edição. Ed. Globo. São Paulo, 1992;

OTOMO, Katsuhiko. *Akira Especial* número 3. 1ª edição. Ed. Globo. São Paulo, 1992;

QUELLA-GUYOT, Didier. *A história em Quadrinhos*. 1. ed. São Paulo: Unimarco, 1994.

SILVA, José Maria da. *Apresentação de Trabalhos Acadêmicos*. Templo Gráfica e Editora, 3ª edição. Juiz de Fora, 2004.

VÁRIOS. *Super cronologia dos Comic Books*. Revista HQ CD, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 8-19, mai. 1997.

VÁRIOS. Disponível em <http://www.arquitextos.com.br>