

ACTAS DE LAS PRIMERAS JORNADAS SOBRE

*Cómic,*  
Comic, Comunicación y Cultura

*Comunicación*  
Comic, Comunicación y Cultura

*y Cultura*  
Comic, Comunicación y Cultura

EL CÓMIC EN EL NUEVO MILENIO

# Propaganda política y simbología en *V de Vendetta*

y simbología en *V de Vendetta*

JORGE DAVID FERNÁNDEZ GÓMEZ

ANTONIO PINEDA CACHERO

*V de Vendetta* es una historieta de política-ficción futurista, realizada por el guionista británico Alan Moore y el dibujante, también británico, David Lloyd. El cómic comenzó a publicarse en la revista inglesa *Warrior* a principios de los años 80, pero su finalización debería esperar algunos años más, hasta acabar siendo publicada por la macro-editorial estadounidense DC Comics entre 1988 y 1989. Concebida por sus autores (y especialmente por el guionista) como una extrapolación de la política de Margaret Thatcher a un futuro próximo, la serie narra una distopía de pesadilla con toques inequívocamente orwellianos, ambientada a finales de los años 90, donde Gran Bretaña (tras una guerra nuclear que ha destruido buena parte del planeta) se ha convertido en un estado totalitario fascista. En este contexto apocalíptico, surge un personaje (el anarquista enmascarado conocido solamente como "V") que comienza a eliminar sistemáticamente a los puestos clave del régimen y a dinamitar toda su configuración política, sociológica y comunicativa, hasta lograr de hecho la desintegración del estado fascista británico.

Como observaba el crítico Carlos Portela, Alan Moore supone, probablemente, el primer caso de guionista-estrella de la historia del cómic mundial. Escritor de talento y radicalmente experimental, el guionista de Northampton ha desarrollado una inquietud por el medio que pocos más comparten. Moore fue lanzado al estrellato merced a sus revisiones racionalistas y desmitificadoras del género de los superhéroes en los años 80, como *Watchmen* o *Miracleman*. El estilo de Moore, sutil, poético e implacablemente lúcido a la vez, generó una horda de admiradores (entre los que cabe destacar, sobre todo, a Neil Gaiman) y cierta tendencia a potenciar el aspecto siniestro de los personajes de cómic; tendencia que,

en virtud de la falta de habilidad de la mayoría de los autores del *comic-book* americano, ha incurrido frecuentemente en obras sin trascendencia alguna. En la actualidad, y tras suspenderse sus proyectos de autoedición de principios de los noventa, Moore combina sus habituales senderos experimentales con el trabajo en sellos comerciales americanos y otros proyectos en el ámbito audiovisual, como la creación de CD-Roms o la celebración de *performances*.

En el contexto de la obra de Alan Moore, *V de Vendetta* (sin olvidar en absoluto el extraordinario trabajo gráfico de David Lloyd) ocupa un lugar de destacada importancia, equiparable al nivel de las que probablemente son las obras maestras de Moore: la ya citada *Watchmen* (una deconstrucción nietzscheana del arquetipo del superhéroe americano, desarrollada como un ejercicio de autorreflexión sobre el propio medio historietístico) y *From Hell* (un estudio histórico-filosófico sobre el mundo de finales del siglo XIX, focalizado en la figura de Jack el Destripador). Los experimentos de Moore con el *raccord* en el cómic, la profundidad psicológica de los personajes o el espléndido pulso narrativo son algunos de los ingredientes de *V de Vendetta*, una obra maestra de la historieta que, según el crítico Manuel Barrero, supera las barreras del mercado estadounidense en general y "accede a otro nivel de calificación, uno parangonable con el espíritu de la historieta europea" (1996: 46). El alcance intelectual de esta obra es sintetizado por Barrero, dando buena cuenta de la altísima calidad del estándar que Alan Moore supone en el campo de la historieta: el racionalismo, la rebelión, la ilustración del pueblo, y la denuncia de la corrupción burocrática o la narcotización mediática, son sólo algunos de las dimensiones de la obra de un autor que, sin duda alguna, ha revolucionado el lenguaje, el alcance y el modo de entender el Noveno Arte.

## 1. Dimensiones de la propaganda política en *V de Vendetta*

El *Reich* británico: la propaganda nazi o la asfixia totalitaria.

Una lectura más o menos atenta de *V de Vendetta* revela, desde sus primeras páginas, la condición inequívocamente nacionalsocialista que preside la ideología, los métodos y la propaganda del Estado fascista objeto de la *vendetta* del protagonista<sup>4</sup>. Ubicado temporalmente a finales de los años 90, el régimen plasmado en el relato es un claro ejercicio de política neonazi: el establecimiento de campos de concentración donde se

<sup>4</sup> De hecho, en una entrevista de 1999, Moore hablaría de "los personajes nazis de *V de Vendetta*" (en Rodríguez, 1999: 24).

desarrollaban experimentos médicos y se producían eliminaciones masivas de negros, pakistaníes, homosexuales y militantes de izquierda en las cámaras de gas fue sólo el medio de establecer un Estado fascista cuya propaganda también seguiría al pie de la letra los cánones de la propaganda nazi.

Esta orientación política es enunciada en la propia historieta. El Líder, en un estremecedor monólogo interior, declara que cree en el fascismo, en la fuerza, en la unidad... “y si esa fuerza, esa unidad de propósito exige uniformidad de pensamiento, palabra y actos, que así sea. No quiero oír hablar de la libertad. No quiero oír hablar de la libertad individual. Son lujos, y no creo en lujos. La guerra acabó con los lujos; la guerra acabó con la libertad”. Desde una perspectiva propagandística, como veremos, esta “uniformidad” extrema parece seguir paso a paso los dictados goebbelsianos de la publicidad política.

Autores como Alejandro Pizarroso (1993) y Pratkanis y Aronson (1994), han esquematizado a grandes rasgos los parámetros básicos de la comunicación política nazi-fascista<sup>5</sup>; la disposición de la comunicación social que Alan Moore ejecuta en esta obra se corresponde con ellos. Para empezar, la cualidad básica de la propaganda según Hitler, el antiintelectualismo, es uno de los vértices ideológicos del régimen; básicamente, porque toda la cultura ha sido exterminada. Todo lo que no glorifique al régimen ha sido eliminado (tanto las obras de arte como sus creadores), resultando así una “cultura” basada también en rasgos fascistas, es decir, una cultura puramente propagandística. Como observa Alejandro Pizarroso, en el régimen nazi la propaganda lo es todo (cfr. 1993: 331); el “Ministerio de Cultura Popular y Propaganda”, en manos del Dr. Goebbels, se encargaba de la “dirección espiritual” de la nación alemana. En la Inglaterra de V, asistimos a una sociedad militarizada, donde la ideología oficial responde a un Estado policial-fascista-católico, sostenido por las grandes corporaciones industriales que sobrevivieron a la guerra nuclear en la ficción. El bombardeo propagandístico, la eliminación de la educación y la erradicación de la cultura responden a la creación de una nueva atmósfera cultural, si bien viciada y maniquea: “Sólo la voz de los Señores, cada hora, puntualmente”, comenta el protagonista de la historia en relación a las emisiones radiofónicas.

Esta disposición maniquea genera, evidentemente, el cultivo radicalizado de los polos del “bien” y el “mal”, del culto a la personalidad del líder (el *Führerkult*, en la mitología nazi) y de la creación del enemi-

<sup>5</sup> Para un estudio monográfico breve de la propaganda nazi, cfr. Haubrich, 1996.

go. Lo primero no es muy evidente en *V*: la gente teme y respeta al Líder, pero éste no posee una personalidad magnética como la de Hitler<sup>6</sup>; es, en realidad, un fanático genocida enamorado de una máquina (*Fate* -“Destino”, el ordenador que centraliza las comunicaciones del Estado) e ignorante de las intrigas de sus subordinados. La creación del enemigo sí es evidente, pues, además de las constantes noticias sobre actividades terroristas y guerrillas separatistas que atentan contra el Orden, *V* es pronto descrito como un diablo inhumano y corruptor.

Hemos señalado que esta historieta describe una sociedad centralizada comunicativamente; analizar el aspecto mediático en *V de Vendetta* implica otros dos rasgos básicos de la propaganda nazi: por un lado, un público de masas como objetivo básico para la difusión de la Idea nacionalsocialista; por otro, el control absoluto de los medios de comunicación. Ambos se dan en *V*, y así los analizaremos en el siguiente apartado.

#### The voice of Fate

El régimen nazi monopolizó la prensa, la radio, el cine y, por extensión, todos los soportes de comunicación social; en esta historieta, que sucede a 50 años vista del establecimiento del Tercer Reich, el desarrollo de la comunicación electrónica ha modificado los materiales, pero el esquema es el mismo. Para empezar, el Ministerio de Propaganda alemán ha sido sustituido por la computadora *Fate*, la “cabeza” de una estructura mediático-orgánica que adopta antropomórficamente la configuración de los sentidos humanos. La comunicación radiofónica, la “boca”, vomita continuamente información propagandística y noticias favorables al régimen (como en el *1984* de Orwell), gracias a “la voz del destino” (*the voice of Fate*), encarnada en el ex-jefe de campo de exterminio, Lewis Prothero (una de las primeras víctimas de la venganza de *V*). El “oído” ejecuta el control telefónico de la población, “pinchando” todas las líneas de comunicación. El “ojo”, la comunicación televisiva, centraliza el espionaje a través de videocámaras (en las calles y en las casas, lo que supone otro punto de relación con Orwell); la televisión pública, controlada por el régimen, es también un instrumento propagandístico. La “nariz” y los “dedos” son, finalmente, instrumentos parapoliciales, policiales y militares que velan por el “orden” bajo el control estricto del régimen. Control que, en todo caso, se basa en el miedo más puro, siguiendo la práctica habitual de los totalitarismos.

<sup>6</sup> Para un estudio del carisma hitleriano, cfr. Lindholm, 1997.

Vertebrando todos estos canales de comunicación está *Fate*, el organismo computerizado que, idolatrado por el Líder, simboliza todos los parámetros de la imagen pública que desea presentarse: como el propio fascismo desea ser, *Fate* es indestructible, homogénea, continua, uniforme... el ideal de la máquina, de la perfección matemática del orden (el Nuevo Orden) a la que el totalitarismo aspira. Y es lógico que, como estandarte del Orden impuesto, *Fate* sea el nódulo central de todo el aparato tecno-comunicativo y propagandístico; al fin y al cabo, como ha apuntado J. Fred MacDonald (1989), la propaganda es un elemento imprescindible para el control social y el mantenimiento del orden en la sociedad moderna (fenómeno básicamente derivado del advenimiento de la sociedad de masas), institucionalizando la idea "correcta" de política y objetivos nacionales, creando un sentido de ciudadanía y procurando un ideal de armonía. Tres tareas que pueden rastrearse, con *Fate* como vértice y el Líder como inspiración, en *V de Vendetta*. Sin contar, por otro lado, con el hecho de que historiadores como Pizarroso o Taylor apuntan el vector tecnológico como parámetro determinante en la evolución cualitativa y cuantitativa de la propaganda; si trasladamos esta idea al cómic de Alan Moore y David Lloyd, podemos deducir que en una sociedad de elevado desarrollo tecnológico los efectos propagandísticos serán prácticamente totales. Y no sólo en *V de Vendetta*, que quiere ser un reflejo orwelliano de la dialéctica sociedad-individuo; nuestras sociedades occidentales, como apuntó recientemente José Saramago, ya posibilitan un nivel de control vía tecnológica que hace de la especulación de Orwell un juego de niños.

La imagen pública de la dictadura también se protege a través de técnicas de comunicación distractiva (por ejemplo, las mentiras dirigidas a la opinión pública tras los actos terroristas de V, para dar la impresión de que no ocurre nada) o actos de relaciones públicas como la salida del Líder a la calle para saludar al pueblo y estrechar manos. Estos movimientos publicitarios responden a la idea de Goebbels sobre la "técnica de la inmunización" (cfr. Pratkanis y Aronson, 1994: 342-343): disponer mecanismos de defensa ante los golpes exitosos del contrario, por no hablar de lo que supone en cuanto al culto al líder.

Aparte de las grandes líneas de comunicación electrónica y tecnológica, el aparato publicitario del régimen adopta elementos propagandísticos clásicos popularizados por la propaganda nazi-fascista. Hay eslóganes y lemas políticos (como *England prevails* -"Viva Inglaterra"-), un nombre identificador para el dictador (*Leader* -"Líder"-, recogiendo la herencia del *Duce* italiano y el *Führer* alemán), banderas y uniformes militares,

carteles propagandísticos<sup>7</sup> ... todo un *corpus* de símbolos homogeneizantes al servicio de la ideología oficial. Muchas de las técnicas propagandísticas que Jean-Marie Domenach estipuló en 1950 (cfr. 1986) son patentes en estos “productos” ideológicos: simplificación de las ideas, repetición orquestada del mismo mensaje (los mensajes radiofónicos, los omnipresentes carteles, etc.), la desfiguración de la realidad... este último punto, que Pratkanis y Aronson (1994: 80) describen como una “realidad totalmente errónea”, producto de los medios y la publicidad, se plasma en *V de Vendetta* mediante la ilusión de una sociedad ordenada y compacta, mientras en las cloacas de sus *cabarets* y en las esferas del poder la desintegración social se hace patente. Y es que, como han apuntado varios autores, si algo distinguió a la propaganda fascista, y, sobre todo, la nacionalsocialista, fue el hecho de crear un mundo de absoluta irrealidad con su propaganda, enmascarando los referentes reales bajo un cuerpo prefabricado de mitos, símbolos y proclamas.

En todo caso, la suplantación de la realidad por una perspectiva de comunicación unidireccional impuesta por el régimen debe basarse en un caudal ininterrumpido de información y propaganda (la clásica reiteración goebbelsiana de los mensajes: “Con una repetición suficiente y la comprensión psicológica de las personas no sería imposible probar que de hecho un cuadrado es un círculo”, dirá el propagandista nazi —citado en Pratkanis y Aronson, 1994: 77—, anticipando los métodos de persuasión descritos por Orwell en 1984); hasta tal punto que, tras los actos terroristas del anarquista V contra edificios públicos, uno de los responsables del “Ojo” declara que “en ocasiones como éstas, cualquier cosa es mejor que el silencio”. Es, en suma, una idea de relaciones públicas que define la “política del silencio” como lo peor que puede hacerse en situaciones de crisis comunicativas. El régimen, como ya hemos visto, ejecuta una política de distracción al verse atacado, intentando hacer creer que todo está controlado y reforzando la represión policial-militar. Esta realidad irreal (resultado de la política propagandística) se transmite, más allá de los efectos alienadores de los medios<sup>8</sup>, por la totalidad virtual de los canales, discursos y mecanismos de comunicación social o interpersonal.

<sup>7</sup> Un cartel recurrente en *V de Vendetta* reza, en grandes letras negras, “A la fuerza por la pureza, a la pureza por la fe”, combinando el texto con un símbolo formado por una cruz, alas (¿un recuerdo del águila nazi?) y llamas. La filiación nazi-fascista de la ideología (fuerza y pureza) se mezcla con los elementos católicos del Estado en esta obra, y se plasma en un cartel maniqueo y simple, según los cánones hitlerianos.

<sup>8</sup> Manuel Barrero (1996: 48) destaca el hecho de “la narcotización de la masa a través de los media” como una de las denuncias llevadas a cabo por Moore en *V de Vendetta*.

El vicioso *cabaret*

Pratkanis y Aronson observan que “durante los años treinta era casi imposible en Alemania leer un libro o un periódico, escuchar una emisión de radio, o ver una película, sin toparse con la concepción nazi del universo” (1994: 340). En la obra que analizamos, la situación es análoga: la sociedad descrita en *V de Vendetta* está absolutamente teñida y contaminada por la ideología oficial. Discursos aparentemente alejados del político, como el religioso o el de la ficción televisiva, adoptan los parámetros propagandísticos de la matriz social. El sermón religioso del obispo Lilliman, por ejemplo, está plagado de referencias soterradas a la unidad de la nación y a la amenaza que supone V, satanizado por orden directa de la cúpula fascista; Lilliman (un sacerdote pederasta y maníaco sexual) es un “VIP” del Estado, en tanto en cuanto supone el visto bueno de la Iglesia al régimen, y, como tal, una fuente publicitaria y un líder de opinión muy importante para el sistema.

Aparte de noticias puntuales que funcionan como propaganda de evasión (por ejemplo, los comentarios sobre el nuevo vestido de la Reina en la televisión), los programas de entretenimiento televisivo en esta sociedad se basan en contenidos degradantes y filofascistas acordes a la política nacional. “Hay que evitar recurrir en exceso al razonamiento lógico de nuestra gente”, decía Hitler (citado en Pratkanis y Aronson, 1994: 339). Además de los programas de humor y los seriales de erotismo-basura, destaca la teleserie *Storm Saxon*: ya el significado del nombre (“Tormenta sajona”) nos retrotrae a la grandilocuencia wagneriana de la propaganda nazi, pero es en sus contenidos (ultraviolencia, racismo, machismo, etc.) donde se hace patente que la contaminación ideológica alcanza todos los discursos sociales. Programado, evidentemente, como propaganda de evasión y mensaje subliminal, el capítulo de *Storm Saxon* que Lloyd y Moore presentan narra la lucha del héroe y su protegida (caracterizados como personajes clásicos de cómic de superhéroes y ciencia-ficción estadounidense) contra unos negros caníbales, en el contexto de un mundo post-apocalíptico.

Otro modo de propaganda a través del *entertainment* es el *cabaret* Kitty-Kat-Keller<sup>9</sup>, un antro decadente donde se da rienda suelta a los deseos más bajos, mientras las bailarinas cantan canciones sadomasoquistas sobre los uniformes y la parafernalia fascista. Estas canciones presentan,

<sup>9</sup> Madelyn Boudreaux (1994) señala la relación de este nombre con el *cabaret* Kit Kat Klub, que aparece en la película *Cabaret* (Bob Fosse, 1972), ambientada también en la época nazi, y cuyas iniciales “KKK” responden al movimiento racista de extrema derecha Ku Klux Klan.



por otro lado, referencias explícitas a la ideología filonazi y propagandística de la dictadura: como observa Madelyn Boudreaux (1994), frases como “*I like the thrill... of the triumphant will...*” (“me excita... la voluntad triunfante...”) son un guiño al documental propagandístico nazi *El triunfo de la voluntad*, realizado por Leni Riefenstahl para publicitar la ideología y las “grandezas” del Nacionalsocialismo en el mitin del Partido Nazi de Núremberg, en 1934, cuya parafernalia también tiene un hueco en los *shows* del *cabaret* (“En los mítines siento un cosquilleo al ver las antorchas y su brillo perfecto... y agarro con pasión a cualquiera que salude de un modo bien erecto”<sup>10</sup>); por no hablar de las referencias en las canciones a jóvenes rubios y de ojos azules, que nos retrotraen al canon de belleza aria.

Una escena que sintetiza la asfixia ideológica de la sociedad tiene lugar en este *cabaret* degradado y degradante (de algún modo, el espejo negro del irreal Orden del Estado): cuando un criminal homosexual de poca monta, borracho y desahuciado, comienza a gritar desesperadamente atacando al régimen, una gran cantidad de los “clientes” (criminales, básicamente) del local se lanzan contra él y lo masacran en el acto. Es, en realidad, un reflejo del terror a escuchar siquiera la más mínima invectiva contra lo establecido, la más mínima crítica a la corrupción y falsedad generalizada que sustentan la sociedad. Como diría Noam Chomsky, existen unos “límites de lo expresable” en un sistema propagandístico, y los de este régimen no admiten la más mínima crítica al sistema. La podredumbre moral más absoluta, en todo caso, es lo que se encubre bajo un Orden (¿?) basado en la mentira, la propaganda y el control mental<sup>11</sup>. Un Orden hábilmente articulado y denunciado por Moore y Lloyd, que parece mezclar los dos grandes modelos de novelas distópicas (o antiutópicas) sobre control social en el siglo XX: el modelo de Orwell (control mediante la opresión sin límites y la transformación de la vida humana en una pesadilla) y el modelo expuesto por Aldous Huxley en *Un mundo feliz* (control mediante la diversión y la alienación, hasta el extremo de transformar al ser humano en un animal).

<sup>10</sup> Traducción de la edición española de *V de Vendetta*, n° 5, página 19.

<sup>11</sup> Como el propio V señala, “el orden involuntario engendra insatisfacción, que genera a su vez desorden, que genera la destrucción (...). Bajo la fina capa de la civilización, un frío caos se agita”.

### Contrapropaganda

Frente a este Leviatán publicitario y político, la actividad del anarquista V, más allá de sus actos de ataque, supone una auténtica campaña de contrapropaganda. Adrián Huici (1996) resalta tres mitos imbricados en la mitología anarco-socialista: el mito de la “gran lucha”, el del Prometeo desencadenado y el del rebelde. Los tres se plasman en la *vendetta* de V: una cruzada del individuo contra el Todo, un Prometeo que trae la luz de la libertad y la razón (herencia de la Modernidad<sup>12</sup>) a una sociedad sumida en la oscuridad, un rebelde casi invisible que no acepta el Orden impuesto por la fuerza.

Además de emplear de modo subversivo el propio sistema tecnocomunicacional del ordenador *Fate* (lo que será su golpe maestro, al final de la serie), el protagonista desarrolla un programa de eliminación de los símbolos políticos e ideológicos de la dictadura: destruye el Parlamento, vuela la estatua de la Justicia (justicia que ha sido pervertida por el régimen) y elimina a los hombres clave del Estado (el comandante Prothero –la “voz del destino”–, el obispo Lilliman –padre espiritual de la nación–, etc.). La destrucción de edificios no es casual: los monumentos y casas del poder son símbolos propagandísticos básicos para toda instancia política; de hecho, cuando en el primer capítulo V destruye el parlamento, el encolerizado Líder increpa a un policía por su incompetencia al haberle permitido al anarquista enmascarado destruir su “símbolo más viejo de autoridad”, lo cual le ha costado al régimen una “derrota propagandística”.

Además, el protagonista desarrolla como contrapartida toda una mitología de símbolos propios, que, en última instancia, sintetizan la ideología anarquista que V pretende propagar, y que en última instancia responde a la ideología anarquista del propio guionista, Alan Moore (cfr. Moore, en Cooke, 2000: 105). Para empezar, V adopta los rasgos y la indumentaria de Guy Fawkes, anarquista inglés que intentó volar las Casas del Parlamento en 1605, conspirando contra el rey Jaime I (cfr. Barrero, 1996: 44). Además, sus dos símbolos principales, el signo de la “V” de victoria<sup>13</sup> (o *vendetta*) y la rosa, son vistos por Eulalio Ferrer (cfr. 1992: 124) como emblemas básicos de la propaganda política. Concretamente, la “V”, en

<sup>12</sup> Manuel Barrero ha apuntado las afinidades de esta obra con el pensamiento de la Ilustración (cfr. 1996: 47).

<sup>13</sup> Se trata de un símbolo con décadas de antigüedad en la cultura propagandística inglesa, desde que fuera lanzado al público por Gran Bretaña en el contexto de una campaña de propaganda durante la Segunda Guerra Mundial (cfr. Taylor, 1995: 223-224).

esta historieta, plasmada en fuegos artificiales, sobre los carteles oficiales o en los lugares de ataque, simboliza el afronte directo de la ideología contraria; por su parte, la rosa tiene un doble valor: indica la muerte del "antiguo régimen" fascista y abre la puerta al nuevo orden anarquista. Por último, el protagonista, en su campaña de contrapropaganda, también emplea métodos publicitarios que podríamos denominar "indirectos", como la distribución anónima de poemas subversivos a través del correo.

Uno de los mayores golpes propagandísticos de V es la emisión por televisión de su discurso ideológico, bajo el sarcástico logotipo de "V Televisión"; un discurso que ataca directamente el servilismo de la sociedad y la infamia de los dictadores, mediante apelaciones directas a los receptores (su "público objetivo") a través de la segunda persona verbal, recurso típico en la publicidad y la propaganda política.

El tercer "libro" de *V de Vendetta, The land of do-as-you-please* ("El país de Jauja", en la versión española), es el momento de mayor infiltración ideológica por parte de V, coincidiendo con la progresiva desintegración del sistema. Si en las dos primeras partes del cómic V ha plantado la semilla de la duda y la escisión (lo peor que puede ocurrirle a un sistema totalitario), en esta última parte se despierta la *vox populi*, sobre todo tras la destrucción por parte de V del "Ojo" y el "Oído". Incomunicados, el Líder confesará que se encuentran "ciegos, sordos e imposibilitados para hablar", y necesitan desarrollar una pantalla que preserve su imagen pública. Pero la acción ideológico-propagandística de V ya ha penetrado hasta las raíces de la sociedad, y la pulverización del régimen neofascista es imparable. V comienza a emitir mensajes a través de la computadora oficial del sistema, el pueblo se rebela políticamente y la sociedad entra en un período de caos que precederá a la hipotética anarquía que se instaurará, toda vez la dictadura haya sido demolida.

## 2. El mundo luminoso y el mundo oscuro a través del espejo: símbolos y mitos

Toda la historieta no es más que un reflejo. Un nítido reflejo de lo que será o podría ser en un futuro un país después de una guerra nuclear. Obviamente se trata de una interpretación enormemente subjetiva, pero de lo que no cabe duda es que entra en el embrujo del espejo. Y es que la pluma del guionista pretende mostrar de forma exacta, aunque con algunas pinceladas impresionistas, un por qué, un quién, un cómo, un qué. A modo de retrato realista, o como antes dijimos de reflejo de la realidad, se pinta un *después de* que bien va a abordar los problemas de una sociedad,

pero que también seguirá intentando dar respuesta a uno de los problemas existenciales más importantes en la historia de la humanidad -en un momento en el que si algo no tienen los individuos es conciencia humana-: la dicotomía del bien y del mal. Así pues, como le preguntaban a Dylan Dog<sup>14</sup> en cierta ocasión, ¿qué hay detrás de los espejos?, ¿qué vemos en realidad cuando nos miramos en ellos? Puede que veamos nuestra imagen, o quizás, y ahora entramos en la dicotomía referida, la imagen de dios o del diablo; pero, y es lo más preocupante, quizá, como en un sortilegio, lo que vemos es nuestro espectro. Y en este momento entra el personaje central de la obra, ¿se trata de dios, del diablo, o del espectro del ser humano?

Según nos han enseñado, existen dos caminos para conducirnos por la vida. El primero de ellos, el recto y cabal, lo describe perfectamente Hesse, es el de las líneas rectas que conducen al porvenir, donde no se oculta el deber y la culpa, el remordimiento y la confesión, el perdón y los buenos propósitos, el amor y la veneración, la palabra de la Biblia y la sabiduría. A este camino placentero, bello, limpio y ordenado, lo llama Hesse mundo luminoso. El segundo camino, es el mundo oscuro, donde cohabitan cosas monstruosas pero atrayentes, terribles pero enigmáticas. Estos dos caminos antitéticos van a ser el esqueleto del problema fundamental de los hombres y al decantarse por uno u otro se definirán para con los demás. Y son, por otro lado, una trasposición del duelo eterno entre lo apolíneo y lo dionisiaco, según la dicotomía que propone Nietzsche. Apolo y Dioniso van a representar posturas antitéticas humanas en cuerpos y mentes de dioses. De este modo, la fragilidad y desconfianza del hombre al definirse en cuanto a filosofía de vida se basará en preceptos divinos, por lo que el miedo a incurrir en error disminuirá sensiblemente. Estos dos dioses poseen un origen y unas metas concretas y en casi todos los casos radicalmente opuestos, con sus respectivos instintos "tan diferentes marchan uno al lado del otro, casi siempre en abierta discordia entre sí y excitándose mutuamente a dar a luz frutos nuevos y cada vez más vigorosos, para perpetuar en ellos la lucha de aquella antítesis" (Nietzsche 1995: 40 y 41).

Apolo prometía seguridad: comprende tu condición como hombre; haz lo que el Padre te dice, y estarás seguro mañana. Dionisos, en contraposición, ofrecía libertad: Olvida la diferencia y hallarás la identidad, únete a thiasos y serás feliz. Dioniso es un dios del goce accesible a todos, incluidos los

<sup>14</sup> "Dylan Dog" es el nombre del protagonista del cómic italiano homónimo; una historieta de género fantástico realizada por Sclavi y Scaro.

esclavos y los excluidos de los ritos cívicos; es un dios del pueblo, que por medio del vino hace posible que uno, por un tiempo, deje de ser uno mismo y que permite dejarse ir (Doods, 1994: 82).

En otras palabras:

Así, frente a esta claridad de la verdad de Delfos, que es equilibrio y medida, que es en defensa del individuo y de la socrática conciencia de sí mismo, del orden, de la armonía, está la desmesura de la naturaleza, la embriaguez de una verdad en la que el individuo se anula el sentimiento dionisiaco y en la trágica experiencia silénica: y una distinción estética del arte se amplía hasta devenir el principio de una universal intuición del mundo. Frente a un sistema de equilibrio y de razón se afirma la igual validez de un sistema fuera de la norma, de instintos y de irracionalidad: *Razón y Voluntad* (Anceschi, 1991: 84).

Pero las dos posturas, que se encuentran en continua lucha, van a tener un momento de comunión y será en este preciso momento cuando se alcance la sublimidad, y es que gestan la tragedia griega. Este nacimiento metafórico nos viene a decir que el punto exacto para alcanzar la visión filosófica acertada, saldrá como consecuencia de la unión de las dos posturas contrapuestas. "Estos dos instintos tan diferentes marchan uno al lado del otro, lo más a menudo en estado de conflicto de los contrarios que recubre solamente en apariencia el nombre de *arte* que les es común, hasta que por un milagro metafísico del *querer* helénico aparecen unidos, y en esta unión acaban por engendrar la obra de arte a la vez dionisiaca y apolínea: la tragedia ática" (Delhomme, 1975: 115).

En V, las posturas antitéticas se radicalizan de tal modo que no hay posibilidad de elección: esta realidad te obliga a pertenecer al primer grupo, el "justo". Ahora bien, ¿es realmente tan claro y puro este mundo autoelegido por el sistema? Pero también debemos preguntarnos si la elección del único ser humano diferente, que se decanta por el segundo camino, es la correcta. Y es que realmente, ¿existe una yuxtaposición tan enorme que nos obligue a elegir uno u otro mundo y no nos permita las medias tintas?

Para empezar, se debe analizar el bien y el mal detenidamente, tanto en la obra como en la realidad. Estos dos conceptos abstractos no están claramente definidos por lo que su separación no es tan fácil. Así, en palabras de Gershom Scholem:

Cualquier discurso analítico sobre los conceptos del bien y del mal en la historia del pensamiento tropieza con la enorme dificultad que, en los documentos representativos de las religiones, apenas se halla definición alguna del bien y del mal, sino que, a menudo, se supone un conocimiento previo de

estas realidades. Así, no es de extrañar que, cuando los filósofos empezaron a reflexionar sobre la naturaleza del bien y del mal, arribaron a una considerable tensión, con lo que en los antiguos libros figuraba como evidencia (en Revilla, 1995: 67).

En el mundo del arte el bien se asocia con términos de belleza, pero ésta no es absoluta, varía. También se puede considerar "bien" a algunas acciones humanas. Ambas concepciones pueden reflejarse en el protagonista de la historia pero con matices, como luego veremos. Sobre el mal, el mismo autor escribe: "El mal existe y debe su origen a la creación y a las obras de dios" (en Revilla, 1995: 259). Si en el cómic dios es Destino (*Fate*), tenemos al creador del mal en cuestión.

Ahora bien, como podemos observar, si en el terreno real la diferencia entre bien y mal es difícil de apreciar, en el cómic este aspecto se acentúa considerablemente. El primer punto que se antoja necesario explicar del cómic, es el que muestra al bien y al mal como una auténtica paradoja. Digamos que para los pobladores de la Inglaterra post-III<sup>a</sup> Guerra Mundial lo bueno es lo aceptado socialmente y esto se hace por imposición, por lo que el concepto de libertad queda fuera de la conciencia popular. Este hecho, además de todo lo comentado anteriormente sobre el régimen, hace que este supuesto bien, no sea nada más que una horrorosa y ridícula paradoja. Y es que, estamos ante un sistema que por medio de un complicado entramado propagandístico ha conseguido que los dos poderes fundamentales (militar y religioso) alcancen el poder. Teniendo física y psíquicamente atrapada a la ciudadanía es fácil manejarla. Y es que la violencia se puede contestar con violencia, pero lo que no se toca, lo que forma parte del camino que no se ha enseñado, el de las sombras, no se puede combatir. Dios-Destino (una computadora) te observa, controla los cinco sentidos humanos, y precisamente se vertebra en ellos, y tu ofensa no se perdona: los fantasmas de la noche se encargarán del pecador. El problema del destino, según la mitología clásica, es que es un dios ciego, "es hijo del Caos y de la Noche -que como luego veremos se asociará al mundo oscuro-, tiene bajo sus pies el globo terráqueo y en sus manos la urna fatal que encierra la suerte de los mortales. Sus decisiones son irrevocables y su poder alcanza a los mismos dioses" (Humbert, 1988: 84).

Tenemos por tanto, a un semi-dios robótico, que salvando las distancias, se corresponde con el dios helénico Apolo. Como antes se esbozó, la primera de las deidades se puede asociar con la naturaleza apolínea. Es decir de razón y medida. El comedimiento y rectitud del dios Apolo nos ofrece que asimilemos todo lo bueno que la naturaleza depara. «Lo apolíneo se identifica con la idea de claridad, de luz, atributo del dios que le da

nombre (y es que, dios viene de la palabra *día*) y símbolo de la razón, instrumento que se llegó a considerar capaz de *iluminar* cualquier problema, por oscuro que pareciera. Es sinónimo de mesura, de serenidad y reflexión lúcida» (Huici 1996: 66). López reduce su personalidad a una frase en un capítulo de su libro que da nombre a la deidad: "Nada en exceso. Conócete a ti mismo" (1995: 579). A juicio de este autor Apolo enseñará a domeñar nuestras conciencias, con el autocontrol, por lo que estaríamos ante la primera educada represión (*Idem*, 595). Así este dios, nos propone una línea de comportamiento que se debe cumplir en su totalidad, por lo que más que una proposición al final se convierte en una verdadera norma. Apolo, por tanto, abusará de la concepción racional del mundo, llegando a ser un radical y enérgico opresor. Este tipo de establecimiento de la razón como filosofía de vida y sobre todo como norma básica e indispensable en las relaciones de los hombres la define perfectamente Marcuse:

La razón fue definida como un instrumento de restricción, de supresión instintiva; el dominio de los instintos, la sensualidad, fue considerada eternamente hostil y contraria a la razón. Las categorías dentro de las que la filosofía ha compendiado la existencia humana han mantenido la conexión entre la razón y la supresión: todo lo que pertenece a la esfera de la sensualidad, el placer, el impulso tiene la connotación de ser antagonista a la razón (1984: 153).

Una vez dicho esto, se debe concluir con que el camino recto que propone el dictador inglés, el Líder, enamorado de Destino, no es tan luminoso, pero ¿es en cambio, el camino del vengador el apropiado? ¿Esa senda dionisíaca será la elección acertada? Como antes se señaló, la idea de bien se extrae de V por dos motivos fundamentales. Él es el único que se preocupa por los demás, por lo que cumple la premisa antes expuesta sobre el bien de las acciones. También es un buscador y último admirador de la belleza estética, aspecto que además de honrarle le confiere el título de bienhechor de la humanidad. Pero ante esto, se debe tener en cuenta que sus métodos rompen con lo considerado por la piedad cristiana como bien: los asesinatos, asaltos y otras acciones terroristas se englobarían en la concepción del mal, y por tanto, se personalizaría en la figura del demonio. Así, V es a la vez ángel y diablo, y ya no enjuiciándolo por medio de la realidad que le ha tocado vivir, sino según la religión cristiana. La maldad se representa como una mujer vieja y repelente, cubierta de telas de araña, que maneja un puñal y a la que acompaña un oso blanco. Extrapolando esta representación al personaje vengador se aprecian similitudes que le conceden títulos de malvado. Y es que, para el propio V, que

no tiene sexo, ni edad, su amplia cultura ilustrada denota cierta pedantería al hablar e incluso repelencia a los ojos de los semianalfabetos que le escuchan. También maneja un puñal y, por último, tiene una compañera.

Pero la verdadera razón por la que se puede considerar a V como personalización del mal es por ser un elemento socialmente no aceptado; además el único atisbo de bondad que se puede encontrar en el líder es precisamente lo contrario. El líder ha obligado a los demás a que se le acepte. V, en cambio, juega con la no aceptación, y se autoproclama como el villano dentro de la tragedia clásica o el diablo, para lo que incluso se coloca dos cuernos, propios de la representación del mismo en la religión cristiana.

En mitología griega estamos ante la viva imagen de Dionisos. De este modo, por un lado, tenemos al dios opresor y dictador, Apolo que se asocia con el dictador, y por otro, al dios del *libertinaje*, Dioniso, es decir: V. Y es que éste último, representa la postura desordenada, caótica, embriagadora. Se trata de un dios-planta rebosante de animalidad que suspende la frontera de la identidad personal e invoca a periódicas orgías. Sobre las palabras de Marcuse debemos decir, que no seremos nosotros los que entremos en la discusión tan recurrida en sociología sobre la posesión o no de instintos en el ser humano, pero si queremos dejar claro que para el hombre apolíneo todo girará en torno a la razón, y ésta partirá de la concepción pura de la naturaleza, sin entrar en temas oscuros. Precisamente la religión de Dioniso se basará en sacar a relucir dichos temas tenebrosos, misteriosos, en definitiva irracionales, que sólo se comprenden en un estado de embriaguez e irrealidad. Por lo que si no queremos hablar de un hombre de naturaleza primaria, animal o de instintos vitales, si lo haremos del *hombre emoción*. Estamos ante el hombre que apoya a la divinidad del vino y de la fiesta, Dioniso, que es antagonista del dios que sanciona la lógica de la dominación y el campo de la razón, con el que están emparentados (Marcuse, 1984: 155).

Para abundar en esta asociación valga el momento en que pacta con su aliada, y es que, lo hace de una forma un tanto particular, haciendo alusión al mito de Fausto, en el que Jorge o Juan (según versión) vende su alma al diablo por diferentes razones de felicidad; del mismo modo, la compañera de V, Evey, hace lo propio por cambiar su podredumbre tanto exterior como interior.

Desde las sombras

El otro juego paradójico que rodea a la historia, estando estrechamente ligado con lo visto anteriormente, lo conforma la dicotomía exis-



tente entre la luz y la sombra. Culturalmente se asocia a luz lo que equivale a conocimiento.

En el evangelio de Juan, la luz es el verbo de Dios: *En Él estaba la vida / y la vida era la luz de los hombres* (Jn. 1, 4); *era la luz verdadera...* (1, 9). Símbolo divino de máxima eficacia, que no hubo de extrañar a nadie en su ámbito cultural de origen. Particularmente, en el mismo evangelio de Juan la luz simboliza el Bien, contrapuesto a las tinieblas que simbolizan el Mal (Revilla, 1995: 255).

En el cómic esta idea se rompe, igual que ocurría con los conceptos de bien y mal. Destino, que como antes dijimos se asocia paradójicamente con dios, también se va a asociar paradójicamente con la luz, ya que todo el conocimiento que posee el pueblo se lo deben a él, aunque también le deben su infinita ignorancia. Así pues, éste, más que de iluminador, actúa de ocultador, creando de este modo una conciencia colectiva que venera tanto al hombre —el Líder— como a la máquina —Destino—. Es decir, el estado de mediatización y censura que sufren los individuos viene como consecuencia de la estrategia de los poderosos que saben que sin información no hay poder, y, por tanto, ni revueltas, ni revoluciones, ni nada que perjudique al estado. A este respecto, Roland Barthes observa que

el verdadero rostro de estas estacionales profesiones de incultura es ese viejo mito oscurantista según el cual la idea resulta nociva si no la controla el “sentido común” y el “sentimiento”: el Saber es el Mal, ambos brotaron en el mismo árbol. La cultura es permitida siempre que periódicamente se proclame la vanidad de sus fines y los límites de su potencia (1980: 37).

Así pues, el tipo de iluminación que brinda Destino no es en absoluto gratuito, sino una perfecta estrategia de homogeneización e inculturación —ilustrada— de las masas, para aumentar y reforzar su dominio. Pero la luz nunca se ha considerado como imperecedera; como antes adelantamos, la alternancia entre día y noche nos indica que es algo transitorio e inestable. Y este punto va a ser el que aproveche el caballero de las sombras. Ya que no puede con la luminosidad, atacará en la penumbra y a través de lo sombrío intentará hacer llegar verdadera luz al pueblo. Una luz fuerte y pura que realmente proporcione conocimiento. Pero, como antes dijimos, paradójicamente esta iluminación viene desde lo umbrío, desde lo que, si nos atenemos al carácter diabólico del que él presume, podríamos considerar el infierno: *la galería de las sombras*. Pero curiosamente, este lugar de operaciones del vengador romántico es un verdadero museo-biblioteca. En él se pueden contemplar todos los restos del naufragio que sufrió el país, desde un cartel de cine de los Hermanos Marx, hasta una *Juke-Box*,

pasando por cuadros de Botticelli o libros de la Revolución Francesa. Es decir, más que *de las sombras* deberíamos llamarla *Galería de las luces*, en honor al prolífico siglo artístico con la misma denominación. Pero la paradoja no acaba aquí: la cultura ilustrada está en manos del *villano* que tratará por todos los medios, acabando con *Fate* progresivamente, de transmitirla y por lo tanto, iluminar a la población, pero deberá moverse en las sombras para cumplir tal misión, debido a que lo iluminado -el Estado- te prohíbe el más mínimo movimiento. Y la Noche, que se corresponde con el momento de operaciones del vengador es la madre del Destino, según la mitología clásica. Ésta, además es hija del Caos y hermana del Sueño y la Muerte. La Noche, al igual que V, envuelta en un velo negro recorría la vasta extensión de los cielos -en nuestro caso infiernos, por la ruta subterránea que controla el terrorista -. La sombra que también es movediza a tenor de la luz que la determina, "simboliza la transitoriedad, la mutabilidad e incluso la irrealidad" (Revilla, 1995: 376). Y será en estos campos donde se mueva el artista enmascarado para cumplir su misión, desde la "pureza" electrónica de la computadora a los degradados abismos del *cabaret Kitty-Kat-Keller* (los "infiernos" del régimen).

#### La victoria y venganza del villano

Durante este análisis hemos estado recurriendo en reiteradas ocasiones a V, sin paramos a estudiar detenidamente al personaje. Sabemos por palabras suyas que es *el villano* y *el diablo*, pero también sabemos por el desarrollo de la historia que se trata de un personaje que busca justicia y una vida más decente para todos. Así pues, sobre estas aparentes contradicciones, vamos a analizar a este complejo ser. En primer lugar tenemos que pensar en su apodo. Pues en ningún momento se nos presenta como una persona normal, con nombre y apellidos, sino con una letra, la "V" o un número, el cinco, en numeración romana. Esta idea del número es la más acertada, para dar explicación a su autodenominación, siguiendo únicamente la historia, ya que V, en su estancia en un campo de experimentación con humanos (Larkhill), ocupaba la celda número cinco y paradójicamente era así como le llamaban: paciente cinco. Se supone que todo lo sobrenatural del personaje se debe a la mutación sufrida tras los experimentos a los que fue sometido. Pero no podemos quedarnos en esta explicación tan superficial al tratar a un ser tan complejo como V.

Otra explicación que se le puede dar al nombre es que durante la IIª Guerra Mundial, entre los aliados y los resistentes a la ocupación nazi, "V" era la abreviatura de victoria. Así pues, estamos ante un guiño del personaje al pasado más ligado a él. Es decir, se asocian dos guerras con

características similares. Ya en la antigua Grecia se consideraba a la Victoria la diosa del éxito bélico, y se representaba con las alas extendidas, hecho que se asemeja con la escritura de la letra por parte del terrorista al cometer un atentado. Éste, a modo de alas, traza las dos líneas de la letra separadas y con los bordes redondeados. Además, ésta es una figura mitológica que admite ser pluralizada, aspecto, que como luego veremos al tratar a V como concepto, será muy importante.

En tercer lugar, podemos encontrar otra explicación a la "V", que es la palabra "venganza". En mitología clásica, la Venganza o Némesis castiga a los culpables a quienes no alcanza la justicia humana -ésta se encuentra en brazos del fascismo- y nadie puede librarse de sus castigos. Pero además, el autor no escoge el término en su lengua, *revenge*, por no empezar por "V", en primer lugar, y, en segundo y último, porque al elegir el término italiano *vendetta*, se le otorga de un significado añadido que la palabra no posee en ningún otro idioma. Y es que la voz italiana que significa venganza posee unas connotaciones especiales: en Córcega existía una especial solidaridad entre las familias que se unían en clanes; al verse traicionadas por otras familias, sólo podían vengarse con la muerte. La *vendetta* estaba sometida a reglas bien determinadas: la familia del ofensor era advertida con solemnidad, la venganza se traducía en un homicidio que castigaba al ofensor, y que realizaba el pariente más próximo al que había recibido la ofensa. La cruzada del protagonista, por tanto, responde, aparte de a una búsqueda de justicia, a una sed de venganza inigualable, que como veremos después, le hace más humano.

Pero como conclusión a estas tres hipótesis es necesario analizar la definitiva, que se corresponde con la identidad del personaje. Es decir, estamos ante un ser sin nombre, que además rehúsa tenerlo, prefiere el anonimato, o su sobrenombre, pero esta elección de V no es gratuita, pues viene a decir que él no es nadie, lo que importa es lo que hace. Está claro que no es una persona común, es un concepto, una idea, y esta idea abandona a la justicia que lo traicionó y flirtea con la anarquía que lo acoge cariñosamente. Así, el supuesto villano pretende establecer una ideología, nunca un nombre que se estudie en los libros de historia. De ahí que su trabajo lo concluya su discípula. Y es que las personas mueren pero las ideas permanecen. La sed de libertad de V es tal que sacrifica todo por romper las cadenas que oprimen al pueblo, pero como antes dijimos no pretende liberarse él, la persona, sino ello, el concepto. Y es precisamente en el campo de las ideas donde se libra la batalla clave de la obra: fascismo contra anarquía, concebidos por Moore como los polos extremos de la política humana. El propio Alan Moore ha ratificado en entrevistas esta

importancia radical de la libertad en su obra: “La única idea de poder que merece la pena es la del poder personal, cualquier otra forma es venenosa (...). Esto, a un nivel político, puede ser considerado como anarquía... Toma toda la responsabilidad por tí mismo, o déjala totalmente en manos de una clase gobernante (fascismo)” (Moore, citado en Macho y Jiménez, 1999: 35).

Para ahondar en esta idea de V como ideología que transmite libertad se puede interpretar la letra como la abreviatura de “usted” y de “venerable”. “Usted” como figura impersonal y “venerable” por su sabiduría y sacrificio hacia los demás. Pero, como antes adelantamos, también se encuentran pequeños atisbos de persona en V, como la sed de venganza, o la compasión hacia los más débiles, pero el grueso de la historia muestra a un V impersonal, artificial, más que una persona, un títere divino. En todo caso, lo que se articula en *V de Vendetta* es una pura lucha de ideas, en el espacio simbólico del pensamiento y la comunicación. Como efectivamente afirma uno de los personajes, el triunfo verdadero de V es haber “acuchillado” la ideología contraria: la “era de los asesinos” ha acabado; por tanto, el primer V (el segundo será Evey, la “pupila” del enmascarado) se sacrifica, en tanto en cuanto se sabe el último ejemplar de los “héroes” asesinos; héroes que recurren a los propios métodos de sus contrarios. El terrorismo, al igual que el fascismo, no puede tener ya lugar en la utopía anarquista instaurada, y su demiurgo, el anarquista V, tampoco puede tenerlo. “La era de los asesinos ha terminado”, dice el propio V; él será el último en desaparecer, con los vestigios del viejo orden.

#### Las marcas del diablo

Para terminar este estudio es necesario aclarar una simbología que acompaña al protagonista y que es de vital importancia para la comprensión global de la obra. En primer lugar, debemos hablar de la indumentaria, concretamente de la máscara. Ésta la llevaba el anarquista inglés Guy Fawkes, el héroe legendario que quiso destruir el Parlamento londinense en el siglo XVII; concretamente en 1605, como parte de una conspiración contra Jaime I. Pero no se trata de una coincidencia: V sigue los mismos pasos del anarquista en el mismo momento en que éste fue atrapado, es decir, la primera acción terrorista del vengador es destruir el parlamento, cosa que no consiguió Fawkes. Y es que éste, lejos del mito, fue realmente un soldado, aunque (eso sí) un conspirador y el principal agente de la Conspiración de la pólvora. Fawkes fue arrestado en los sótanos del Parlamento el día antes de llevar a cabo sus propósitos. Justamente el lugar que utiliza V para su

primer acto y además utilizando el mismo material explosivo. Guy Fawkes pretendía acabar con los miembros del parlamento y con el rey Jaime I, y es que Cetesby pensó en una revolución después de aniquilar el gobierno. V por su parte, no pretende acabar con los parlamentarios, que ya no existen, sino con el edificio, y no porque sienta aversión hacia éste; la razón es que hace tiempo que ya no funciona como tal y su único cometido es el de simbolizar su decadencia, su desuso. La dictadura lo mantiene como ejemplo de poder, pues las decisiones ya no se toman allí; ahora es el Líder quien decide. Así pues, el propósito de V es acabar con esa idea: se trata de un acto simbólico.

Volviendo a la máscara, se tiene que tener en cuenta su origen etimológico latino: persona. Es decir, V pretende con esta máscara reivindicar la condición de persona del pueblo; por ello, reiteramos la idea de que V no trabaja sólo para él, sino para la libertad. Y precisamente el símbolo de la máscara va a reforzar la idea comentada antes de desindividualización, pérdida de identidad, anonimato artificial del protagonista en beneficio de la causa. Según Aniela Jaffé:

La función simbólica de la máscara es la misma que la del originario disfraz animal. La expresión humana individual queda sumergida, pero, en su lugar, el enmascarado asume la dignidad y la belleza (y también la expresión horrible) de un demonio animal. En lenguaje psicológico, la máscara transforma a su portador en una imagen arquetípica (Jaffé, en Revilla, 1995: 269).

Y es éste precisamente, como hemos venido reiterando, el propósito de V. Por último, la máscara es propia de la Noche, y como antes vimos, el villano y la Noche se encuentran muy próximos, por lo que estamos ante otro elemento conector. En todo caso, el empleo que Moore y Lloyd hacen de la máscara es decididamente irónico en el contexto de la historia: una máscara que sonríe en un mundo donde ya no hay motivos para la alegría.

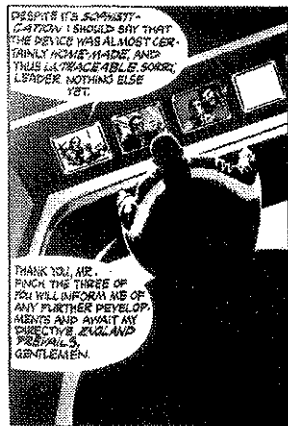
El segundo elemento que debemos tratar acerca de V es el uso de la rosa como premonición o aviso de muerte. Basándonos estrictamente en el cómic podemos encontrar la solución en la etapa de cautiverio del paciente cinco, es decir, cuando V era víctima de los experimentos científicos y se encargaba de la jardinería plantando bellas rosas. Ahora bien, en el momento en que el terrorista actúa, las rosas han desaparecido, por lo que V se convierte en doble amenaza: en primer lugar porque es letal, y en segundo lugar, porque demuestra una preparación enorme. Aparte de lo dicho, es una forma de dar pistas a los *dedos* (policía del régimen en la ficción). Pero el significado de la rosa no

sólo debe encontrarse en la obra en sí; a esta flor se le encontraron afinidades con la sangre, lo que sugirió nociones de renacimiento, victoria sobre el dolor y la muerte. “En la iconografía cristiana, la rosa se considera relacionada con la sangre de Jesús, sangre que es alimento de la vida espiritual del cristiano. La rosa nació de las gotas de dicha sangre derramada, o bien actúa como cáliz donde la misma se recoge” (Revilla, 1995: 353). Así, el terrorista se despide de sus víctimas dejando la rosa, pero a la vez hace un ejercicio de perdón pues ésta también simboliza amor.



GALERÍA DE SOMBRAS

PROPAGANDA POLÍTICA Y SIMBOLOGÍA EN V DE VENDETTA



DESTINO





EL ANARQUISTA V

## Referencias Bibliográficas

- ANCESCHI, L. (1991): *La idea del Barroco*, Tecnos, Madrid.
- BARRERO, Manuel (1996): "V", en VVAA: Alan Moore. El señor del tiempo, Valencia, Global, pp. 43-48.
- BARTHES, Roland (1980): *Mitologías*, México, Siglo XXI.
- BOUDREAUX, Madelyn (1994): "An annotation of Literary, Historic, and Artistic References in Alan Moore's Graphic Novel, «V for Vendetta»". Disponible en Internet: Madelynb@tomax.com
- COOKE, John B. (2000): "Toasting Absent Heroes. Alan Moore discusses the Charlton-Watchmen Connection", en *Comic Book Artist* n° 9, agosto de 2000, pp. 104-109.
- DELHOMME, J. (1975): *Nietzsche o el viajero y la sombra*, Madrid, Edaf.
- DODDS, E. (1986): *Los griegos y lo irracional*, Madrid, Alianza.
- DÍAZ, Lorenzo (1990): "V de Vendetta", en *Krazy Comics* n° 5, febrero de 1990, pp. 26-27.
- DOMENACH, Jean-Marie (1986): *La propaganda política*, Buenos Aires, Eudeba.
- FERRER, Eulalio (1992): *De la lucha de clases a la lucha de frases*, Madrid, El País/Aguilar.
- GAUMER, Patrick, y MOLITERNI, Claude (1996): *Diccionario del cómic*, Barcelona, Larousse Planeta.
- HAUBRICH, Dirk (1996): "La propaganda política en la Alemania nazi", en *Voces y Culturas. Revista de comunicación* n° 9, I Semestre 1996, pp. 91-128.
- HUICI, Adrián (1996): *Estrategias de la persuasión*, Sevilla, Alfar.
- HUMBERT, Juan (1988): *Mitología griega y romana*, Barcelona, Gustavo Gili.
- LINDHOLM, Charles (1997): *Carisma*, Barcelona, Gedisa.
- LÓPEZ, J.(1995): *Los dioses bajan del Olimpo. Historia de la humanidad a través de los mitos griegos*, Sevilla, Centro Andaluz del libro.

MACDONALD, J. Fred (1989): "Propaganda and Order in Modern Society", en SMITH, Ted J. (ed.): *Propaganda*, Nueva York, Praeger, pp. 23-35.

MACHO, David, y JIMÉNEZ, Jesús (1999): "Dossier Alan Moore (1)", en *Dolmen* n° 38, junio de 1999, pp. 29-37.

MARCUSE, Herbert (1984): *Eros y civilización*, Barcelona, Ariel.

NIETZSCHE, Friedrich (1995): *El origen de la tragedia*, Madrid, Alianza.

PIZARROSO, Alejandro (1993): *Historia de la propaganda*, 2ª edición ampliada, Madrid, Eudema.

PORTELA, Carlos (1991): "Alan Moore. En el país de los ciegos...", en *Krazy Comics* n° 20, mayo de 1991, pp. 18-22.

PRATKANIS, Anthony, y ARONSON, Elliot (1994): *La era de la propaganda*, Barcelona, Paidós.

REVILLA, Federico (1995): *Diccionario de iconografía y simbología*, Madrid, Cátedra.

RODRÍGUEZ, Jaime (1995): *Alan Moore*, Barcelona, El Boletín.

RODRÍGUEZ, Jaime (1999): "Alan Moore". Entrevista publicada en *U*, n° 18, diciembre de 1999, pp. 15-39.

TAYLOR, Philip M. (1995): *Munitions of the Mind. A history of propaganda from the ancient world to the present era*, nueva edición, Manchester University Press.

#### **Ediciones manejadas de *V de Vendetta*:**

LLOYD, David, y MOORE, Alan (1990): *V for Vendetta*, New York, D.C. Comics.

LLOYD, David, y MOORE, Alan (1989): *V de Vendetta*, n°s 1-10, Barcelona, Ediciones Zinco. Traducción de Dunia Gras.