

## *NINETEEN EIGHTY-FOUR EN V FOR VENDETTA*

Ángel Galdón Rodríguez<sup>1</sup>  
*Universidad de Castilla-La Mancha*

(Recibido 8 agosto 2008/ Received 8 August 2008)  
(Aceptado 1 noviembre 2008/ Accepted 1 November 2008)

### **Resumen**

Considerado como una de las obras más importantes en el mundo de la novela gráfica, *V for Vendetta* no destacó únicamente entre los mayores hitos de la viñeta, sino que su versión cinematográfica se convirtió en una de más exitosas adaptaciones de cómics a la pantalla. Alan Moore destaca el peso del género distópico para la construcción del argumento de *V for Vendetta*. El primer objeto de este análisis es el de encontrar el legado de *Nineteen Eighty-Four* de George Orwell como una de las mayores influencias tanto para el cómic como para la película. Previamente a ello, una tarea preliminar es la de situar los trabajos de Orwell y Moore dentro del género distópico para pasar a encontrar los temas que desarrollan ambos argumentos. Totalitarismo, caudillaje, control gubernamental, alienación, pobreza cultural, manipulación de los medios, antagonistas del Partido, carencia de mercancías y cómo el protagonista trata de escapar de esta "cárcel" son los temas que tendremos que abordar a la hora de leer *Nineteen Eighty-Four* y *V for Vendetta*. No obstante, Moore no los resuelve del mismo modo que Orwell y subrayar las diferencias es nuestro segundo objetivo principal. El uso de un método comparativo ayudará a

---

<sup>1</sup> Correspondencia: Facultad de Humanidades de Albacete Ed. Benjamín Palencia Campus Universitario 02071 Albacete. E-mail: angel.galdon@uclm.es

alcanzar las metas propuestas tras la lectura de estas dos historias, famosas sobre todo entre los adolescentes.

**Palabras clave:** Orwell, Moore, *V for Vendetta*, *Nineteen Eighty-Four*, distópico.

### Abstract

Regarded as one of the most important works in the world of graphics novels, *V for Vendetta* not only succeeded among the best comic titles, but also its adaptation as a movie has become a well known comic-based blockbuster. Alan Moore remarks the influence of the dystopian genre before building the plot for *V for Vendetta*. The first aim of this research is to find the heritage from George Orwell's *Nineteen Eighty-Four* as one of the most influential novels in both the comic and the movie. Before that, a preliminary task is allocating Orwell's and Moore's works into the dystopian genre and then finding topics that develop both plots. Totalitarianism, leadership, governmental control, alienation, cultural poverty, biased media, Party's antagonists, lack of goods and how the main character tries to escape from this "cage" are the topics we will have to deal with when reading *Nineteen Eighty-Four* and *V for Vendetta*. However, Moore does not solve them in the same way as Orwell did and highlighting those differences is our second main objective. The use of a comparative method helps to achieve these goals after reading both famous stories, especially among teenagers.

**Keywords:** Orwell, Moore, *V for Vendetta*, *Nineteen Eighty-Four*, dystopian.



### 1. Introducción: Alan Moore y su incursión en el género distópico

Alan Moore destaca el valor algunas novelas del género distópico entre las más fuertes influencias para la elaboración de *V for Vendetta*<sup>2</sup>. El interés de un análisis como éste viene dado por el éxito a nivel comercial de un trabajo cinematográfico basado en una de sus obras más importantes. El objetivo que se persigue aquí es el de demostrar la presencia de la obra de George Orwell *Nineteen Eighty-Four* y determinar que es una de las principales inspiraciones de la historia de Moore.

<sup>2</sup> (Moore, 1990: 270): "I made a long list of concepts that I wanted to reflect in V, moving from one to another with rapid free-association (...): Orwell. Huxley (...)"

He considerado preciso definir primero el género de la distopía, de modo que una vez enmarcada la obra en el mismo género que *Nineteen Eighty-Four* puedan analizarse mejor las similitudes entre en ambas historias. Partiendo de ese punto, iremos recorriéndolas detenidamente desde la obra de Orwell hacia el cómic y la película.

Enmarcarlas dentro del género de la distopía, podemos empezar diciendo de ésta que es principalmente la presentación de un estado imaginario indeseable<sup>3</sup>, una advertencia a la sociedad sobre las consecuencias de continuar determinadas tendencias. Siendo cierto que ha sido un género prolífico, especialmente durante el siglo XX, hay que señalar como obras con influencia en Moore *Brave New World* de Huxley y, por supuesto, la conocida *Nineteen Eighty-Four* de Orwell<sup>4</sup>. La distopía presenta normalmente una sociedad regida por gobiernos totalitarios, esto es, un poder político que controla todos los aspectos de la vida. La inmensa fuerza de estos gobiernos se presenta necesaria para una sociedad anteriormente sumida en el caos y, así, este tipo de poder aparece como la solución a los males que ha venido sufriendo la población. Tras ese planteamiento, los autores de obras distópicas suelen dibujar una crítica a algún modelo político.

El hecho de que estos sistemas lleguen al poder en la distopía viene dado por una situación de pleno caos anterior al establecimiento del totalitarismo. Es inevitable, pues, la constante alusión a un pasado peor por parte de los gobiernos descritos. En *Nineteen Eighty-Four* el Ingsoc o Socialismo Inglés se alza tras una revolución estableciendo un nuevo sistema. De la misma manera, Norsefire se erige en *V for Vendetta* como un partido fascista capaz de reestablecer el orden en una Inglaterra castigada por el caos y los saqueos tras una guerra nuclear mundial.

La presencia de un ser supremo, por otra parte, es prescindible para la construcción de este tipo de ficción (no tiene relevancia argumental en obras como *Un mundo feliz* o *Fahrenheit 451*). Sin embargo, Orwell nos presenta al *Big Brother* como cúspide del sistema. Este concepto se repite en *V for Vendetta*, situando un líder al frente del partido "Norsefire" que funciona de manera muy parecida al *Big Brother* de Orwell, incluso en la estética. El líder es el monolito alrededor del cual se mueven

<sup>3</sup> (Ousby, 1993: 972): "'Dystopian' was first used in the late 19<sup>th</sup> century by J.S. Mill, to suggest an imagined state which was not desirable".

<sup>4</sup> (Cruces, 1999): "La distopía es uno de los subgéneros más ubicuos de la ciencia ficción. La más conocida es casi sin duda 1984, de George Orwell".

los personajes tanto de la obra de Orwell como de la de Moore y Lloyd. El *Big Brother* y el líder constituyen la ideología Winston Smith y V odian.

Dadas las características de estos gobiernos totalitarios, la alienación del individuo es de vital importancia. Éste deberá adscribirse a las políticas gubernamentales o, al menos, apoyarlas. Cabe también subrayar la inmovilidad social y lo piramidal del sistema. En definitiva, existe la premisa distópica por la cual siempre es más importante la colectividad que el sujeto.

Por otro lado, la pobreza mental trata de hacer de ese tipo de sociedad algo más indeseable aún y, en algunos títulos, puede ir acompañado también de pobreza material. Sobre primer caso, la pobreza intelectual, el estudio de Keller hace hincapié en cómo ésta supone un serio obstáculo para derribar el poder: “*The dystopian genre also observes (...) a large portion of the population who merely accept the government propaganda without intellectual engagement*”<sup>5</sup>.

Finalmente quiero referirme a dos aspectos distópicos que canalizan el hilo argumental del género. El primero es la esperanza: los personajes de una y otra obra sufren al principio una enorme claustrofobia mental que han de salvar. Podrá verse exactamente del mismo modo en otras obras del género, como en John “The Savage” (*Un mundo feliz*) o Montag (*Fahrenheit 451*). El segundo elemento es la advertencia implícita. Al fin y al cabo, el mensaje último del autor distópico es advertirnos de los peligros a los que nos exponemos de continuar ciertas tendencias que no parece que estemos dispuestos a cambiar.

## 2. Conceptos distópicos de *Nineteen Eighty-Four* en *V for Vendetta*: la influencia de Orwell en Alan Moore

Hasta aquí hemos delimitado algunas de las características más importantes del género distópico. No obstante, a continuación vamos a revisar las dos obras de manera más concreta. En algunos casos los resultados son muy elocuentes.

### 2.1. Líder y totalitarismo

El líder es un elemento clave tanto en *Nineteen Eighty-Four* como en *V for Vendetta*. Debo insistir en que es ésta una relación directa, ya que este concepto

<sup>5</sup> (Keller, 2007: 102)

no se da en todas las obras del género distópico. Sin embargo, también hay que decir que ambas critican de fondo dos sistemas políticos en las que el líder es un elemento de suma importancia. De este modo, Orwell ataca constantemente tanto las prácticas desarrolladas en la Unión Soviética estalinista como las de la Alemania de Hitler y, en general, el totalitarismo: “*He insisted that Nineteen Eighty-Four was not a protest against one dictatorial system, like Hitler’s or Stalin’s, but a warning against totalitarianism in general*”<sup>6</sup>. Por otro lado, *V for Vendetta* toma como punto de mira a un partido fascista en el cual el líder es también figura a seguir. Además de la crítica al fascismo, esta obra aprovecha para señalar políticas de finales de los setenta y principios de los ochenta (época de elaboración de la obra), como las decisiones del gobierno personalista de Margaret Thatcher antes de las elecciones de 1983<sup>7</sup>.

Hay que considerar al líder como el eje alrededor del cual los personajes giran pensando en derribarlo. En el caso de *Nineteen Eighty-Four*, puede verse la figura del *Big Brother* en casi todas partes: pantallas, carteles, monedas, etc. Sin embargo, ni siquiera puede probarse su existencia. El libro con el que se hace Winston trata de explicar todo el sistema y, concretamente, la importancia de la figura del *Big Brother*:

At the apex of the pyramid comes Big Brother. Big Brother is infallible and all-powerful. (...) Big Brother is the guise in which the Party chooses to exhibit itself to the world. His function is to act as a focusing point for love, fear and reverence<sup>8</sup>.

La versión dibujada de *V for Vendetta*, sin embargo, trata el tema del líder de modo más humano (aunque la película vuelve a un tono más parecido al de Orwell). V aspira a acabar con su vida. Aparece como un hombre que vive encerrado en la cabina desde donde lo controla todo y se muestra al principio con carácter frío y palabra poderosa. Sin embargo, el protagonista consigue derribarlo psicológicamente haciendo que su sensibilidad se apodere de él. En cualquier caso, constituye la figura

<sup>6</sup> (Brunsdale, 2000: 146)

<sup>7</sup> (Bourdeaux, 1999): “*Citing Margaret Thatcher’s confidence in unbroken Conservative leadership “well into the next century,” police vans with rotating video cameras mounted on top, and the circulating ideas in England of concentration camps for AIDS victims*”.

<sup>8</sup> (Orwell, 2000: 197)

al frente de un estado totalitario de la que Moore quiere advertirnos: “*I am the leader. Leader of the lost, ruler of the ruins. I lead the country that I love out of the wilderness of the Twentieth century. I believe in survival*”<sup>9</sup>.

Por otra parte, McTeigue y los hermanos Wachowski dan en la película un giro estético en la presencia de Adam Sutler más parecida al *Big Brother* de Orwell. El líder aparecerá serio y magnífico, dando instrucciones a los miembros del partido desde una gran pantalla (en alusión al tema de las telepantallas). Hay que señalar, como apoyo a este argumento, hacen el guiño a *Nineteen Eighty-Four* seleccionando para la figura de Adam Sutler al actor John Hurt<sup>10</sup>, que encarnó a Winston Smith en la versión cinematográfica de *Nineteen Eighty-Four*. El Partido será un elemento también común tanto en *Nineteen Eighty-Four* como en *V for Vendetta*. Es, sin embargo, fácil de entender la presencia de un partido como Norsefire o la ideología Ingsoc al basar el sufrimiento de la Inglaterra distópica en los peligros de los regímenes totalitarios.

## 2.2. Control gubernamental

Otro aspecto que vincula las dos historias es el absoluto control sobre el ciudadano. La vigilancia constante y la ausencia de intimidad constituyen uno de los mejores iconos que *Nineteen Eighty-Four* ha dejado para advertencia a nuestra generación. Tanto en *V for Vendetta* como en *Nineteen Eighty-Four* las cámaras son omnipresentes y condicionan pesadamente la vida de los protagonistas.

Orwell da mucho valor al tema de la vigilancia extrema. Mantener a Winston agobiado en su novela es probablemente su crítica más dura contra la Unión Soviética de Stalin, que estaba mucho más preocupado por los peligros internos que por los externos. La analogía sirve de la misma forma para las prácticas de la GESTAPO. El autor de *Nineteen Eighty-Four* pretende añadir a su crítica una predicción de los avances tecnológicos de su siglo, donde las comunicaciones y los desarrollos telemáticos pudieran perfeccionar el seguimiento total. Moore toma este elemento de la misma forma: un aspecto que agobia a los protagonistas hasta hacerles perder el

<sup>9</sup> (Moore, 2005: 37)

<sup>10</sup> (Keller, 2007: 90): “*James McTeigue remarks that he selected John Hurt for the role of Adam Sutler partially because of his former role as Winston Smith, the dissident romantic, in Michael Radford’s version of the Orwellian classic 1984*”.

juicio en algunos casos<sup>11</sup>, mientras que Lloyd utiliza el icono de las cámaras vigilando desde la misma primera página: “*For your security*”<sup>12</sup>. Sin embargo, hay que decir que el uso de este aspecto también se dirige aquí en forma de crítica hacia las políticas del Reino Unido de principios de los años 80<sup>13</sup>. La queja implícita es elocuente: “*You need to watch, don’t you, Conrad? Need to watch in your work. In your bed...*”<sup>14</sup>

No obstante, hay que decir que las cámaras no son el único método de control total. Los dos estados de estas distopías muestran cómo el seguimiento llega a ser primordial y sus tentáculos lo abarcan todo. A este respecto, la Oceanía de *Nineteen Eighty-Four* está controlada por cuatro ministerios que llegan a casi todos los ámbitos de la vida diaria de una persona: “*Minitrue, Minipax, Miniluv and Miniplenty*”<sup>15</sup>, respectivamente para los asuntos de información, guerra, interior y economía. Estos grandes poderes estatales están complementados con la llamada “policía del pensamiento” que se encargará de toda actitud no ortodoxa. Además, los propios ciudadanos (incluso los niños) están educados para descubrir a cualquier camarada sospechoso. En *V for Vendetta* el estado se construye de forma muy parecida y también las diferentes secciones del gobierno toman nombres irónicos: The Head (gobierno central), The Nose (servicios de inteligencia), The Finger (policía), The Mouth (medios de información) y The Ear (vigilancia).

## 2.3. Alienación, adoctrinamiento y empobrecimiento cultural

El hecho de que el Partido, la sociedad, sea en todo caso más importante que el individuo trata de demostrarse a los personajes constantemente por parte del gobierno y puede quedar reflejado de forma breve en los lemas de Ingsoc y Norsefire: “*War is peace, freedom is slavery, ignorance is strength*”<sup>16</sup> y “*Strength through purity, purity through faith*”<sup>17</sup>. La idea básica que O’Brien, miembro del partido interior, intenta transmitir a Winston es que los individuos perecen y no importan, mientras que el Partido sí puede aspirar a ser inmortal. Así, es el pensamiento del Partido

<sup>11</sup> (Moore, 2005: 228)

<sup>12</sup> (Moore, 2005: 9)

<sup>13</sup> Ver nota 9)

<sup>14</sup> (Moore, 2005: 256)

<sup>15</sup> (Orwell, 2000: 6)

<sup>16</sup> (Orwell, 2000: 6)

<sup>17</sup> (Moore, 2005: 148)

como colectividad el que ha de prevalecer mientras que sus integrantes no son más que percederas células. O' Brien es claro: "*Humanity is the Party. The others are outside-irrelevant*"<sup>18</sup>. En *V for Vendetta* la doctrina de Norsefire se construye sobre ideas similares, pero la fuerza vital de los personajes intenta hasta el final conseguir sus propósitos particulares. Es el líder el único de ellos que se mantiene fiel al grupo: "*I believe in strength. I believe in unity. And if that strength, that unity of purpose, demands a uniformity of thought, word and deed then so be it*"<sup>19</sup>.

La alienación ideológica lleva consigo un empobrecimiento cultural grave tanto en la obra de Orwell como en la de Moore y Lloyd. En el Londres de Orwell las novelas y la música son fabricados por máquinas según ciertos patrones y consumidas principalmente por los llamados proles. Winston anhela algo de creatividad del pasado (de ahí sus continuas visitas a la tienda del anticuario): "*The words of these songs were composed without any human intervention whatever on an instrument known as a versificator*"<sup>20</sup>. Además, un aspecto común es que las telepantallas en *Nineteen Eighty-Four* y la televisión en general en *V for Vendetta* mantienen a la gente desinformada y entretenida. En lo que a *V for Vendetta* particularmente se refiere, V culpa directamente a la población y la tacha de indolente. Las imágenes de Lloyd de familias absortas mirando la pantalla constituyen todo un icono y aparecen en la adaptación cinematográfica: "*V reviles the population for its critical indolence*"<sup>21</sup>. La prueba definitiva del anhelo de un pasado creativo y bello lo constituye la propia guarida de V, repleta de "fetiches culturales" rescatados del pasado<sup>22</sup>: cuadros, libros, carteles de obras de teatro, discos, películas, etc<sup>23</sup>. Es el ansia por recuperar lo que la guerra y la política han arrebatado a Winston y V: "*It's a beautiful thing, (...) but who cares about genuine antiques nowadays-even few that's left?*"<sup>24</sup>

<sup>18</sup> (Orwell, 2000: 282)

<sup>19</sup> (Moore, 2005: 37)

<sup>20</sup> (Orwell, 2000: 144)

<sup>21</sup> (Keller, 2007: 103)

<sup>22</sup> (Keller, 2007: 95): "*V's home is virtually a museum in which he safeguards the interdicted relics of past ages*".

<sup>23</sup> (Moore, 2005: 18)

<sup>24</sup> (Orwell, 2000: 99)

#### 2.4. Manipulación mediática y control del pasado

"*Who controls the past, controls the future: who controls the present controls the past*"<sup>25</sup> es la sentencia con la que comienza la adaptación al cine de *Nineteen Eighty-Four*, toda una advertencia por parte del Partido sobre quién posee la verdad. La manipulación de la información ha sido también uno de los significados del adjetivo "orwelliano". En línea con los objetivos de nuestro trabajo, es importante entender hasta qué punto este aspecto es de vital importancia también en *V for Vendetta*.

Uno de los mayores símbolos de desinformación en Oceanía es el hecho de que Winston trabaje en el Ministerio de la Verdad: "Minitrue". Este organismo se encarga de reelaborar las noticias de la hemeroteca para que las predicciones hechas en ellas por el Partido coincidan con los acontecimientos y datos reales. También tiene como objetivo cambiar discursos, eliminar nombres o incluso cambiar el orden de la guerra con aliados y enemigos. Estamos ante una enorme máquina de engaño cuya punta de lanza es la telepantalla, que se encarga de llegar a todos los hogares extendiendo las mentiras acordadas en el "Minitrue". A saber, para el Partido "*Ignorante is Strength*"<sup>26</sup>.

Moore crea un símil al Ministerio de la Verdad: "The Mouth", que es el organismo encargado de elaborar las, la herramienta de Norsefire para que Inglaterra sepa lo que al partido interese que sepa. De hecho, uno de los objetivos más importantes de V antes de lanzar su ataque final.

Como complemento al absoluto control no sólo de la información, sino de la verdad misma, hay que añadir la manipulación que se hace de la historia. Keller hace una indicación muy clara sobre este punto:

The authoritarian regimes of both *Nineteen Eighty-Four* and *V for Vendetta* consolidate power by purging cultural artifacts, the same that World verify and validate an alternative past, one contrary to that constructed by the ruling party<sup>27</sup>.

<sup>25</sup> (Orwell, 2000: 37)

<sup>26</sup> Ver nota 21.

<sup>27</sup> (Keller, 2007: 95)



Se muestra, sobre todo, como eliminación del pasado, pero la transformación también es importante. Winston en *Nineteen Eighty-Four* apenas puede recordar nada de los tiempos anteriores a la Revolución, y decide investigar por iniciativa propia. Los libros de historia están manipulados de forma casi “obscena” y él mismo trabaja en un organismo que se encarga de cambiar el pasado. En la misma línea, uno de los objetivos de Norsefire en *V for Vendetta* es hacer creer que cualquier pasado fue peor y que Inglaterra necesita al partido para no volver a indeseables épocas. Estas acciones son, de nuevo, una crítica a las prácticas nazis y estalinistas.

## 2.5. El enemigo

“*Making danger omnipresent eliminates the threat that it will ever make any head against total government hegemony*”<sup>28</sup>, comenta también Keller sobre este aspecto. La existencia de una amenaza al sistema es un componente que enlaza las dos obras por ser una práctica muy común en regímenes totalitarios. Tanto Ingsoc (*Nineteen Eighty-Four*) como Norsefire (*V for Vendetta*) construyen un peligro para el supuesto bienestar de los ciudadanos y la lucha contra éste supone una prioridad nacional. En el caso de la novela de Orwell, el extracto del ficticio libro de Goldstein explica el por qué necesita el estado un enemigo del que defenderse, llegando a la conclusión de que “La guerra es la paz” (“*War is peace*”<sup>29</sup>). Una de las ficciones informativas es que Oceanía está en guerra con alguna de las otras dos potencias mundiales. Esto en realidad no es así, pero se construye un noticiario bélico que cuenta incluso con bombardeos de Oceanía a sus propios ciudadanos para hacerles creer que están siendo atacados por una nación enemiga. La amenaza, como explica el “Libro de Goldstein”<sup>30</sup> y más tarde O’Brien en la sala de torturas a Winston, en realidad no existe y la crea Ingsoc para hacer creer a los ciudadanos que necesitan al Partido de modo que sean capaces de defenderse de estos ataques. El elemento del enemigo en *Nineteen Eighty-Four* no termina aquí, pues se construye meticulosamente para que el individuo necesite a Ingsoc, ame al *Big Brother* y disfrute sirviendo a la comunidad. De este modo, se crea también la figura de Emmanuel Goldstein, antagonista del *Big Brother*. Este personaje se plantea como el traidor a la revolución encabezada por

el líder y punta de lanza del pensamiento disidente. Su efigie representa la amenaza a los logros del Partido y un peligro para el ciudadano corriente. Este sistema de antagonistas a la nación culmina con lo que Orwell llama los “Dos Minutos de Odio” (“*Two Minutes Hate*”<sup>31</sup>), en los cuales la telepantalla muestra todos los peligros que amenazan Oceanía, terminando el vídeo con la imagen serena y tranquilizadora del *Big Brother*. Por otra parte, en *V for Vendetta*, V se convierte en el terrorista que Inglaterra ha de temer, una amenaza para el sistema en el que los seguidores de Norsefire creen. Con Europa y Norteamérica devastadas, el Partido no puede buscar la amenaza en el exterior. Hasta la aparición de V la legitimación de Norsefire descansaba en el caos del pasado, pero con el enmascarado cuentan con un terrorista que pueden utilizar para hacer creer a la población que necesitan al gobierno para protegerlos.

En definitiva, el antagonista es una de las excusas principales por las que se justifica el acoso al individuo, la falta de privacidad, el estado de excepción y, por encima de estos elementos, por las que Inglaterra necesita un régimen totalitario.

## 2.6. Escasez material

Un último elemento que considero necesario comentar antes de entrar con el análisis de los personajes es la ambientación de ambos argumentos en un entorno de escasez material. Ambas historias se sitúan cronológicamente en un futuro ficticio posterior a una gran guerra mundial. Es por esto que el racionamiento y la escasez son constantes, acentuado aún más en *Nineteen Eighty-Four* por la continua situación de guerra con las otras dos potencias mundiales. En el caso de la novela de Orwell nos damos cuenta de que la escasez es deliberada. Un continuo estado de racionamiento hace que cualquier aumento de la producción parezca un logro del Partido. De este modo, son muy significativas las voces en la telepantalla que constantemente anuncian cifras sin cesar. Paralelamente, en *V for Vendetta* no se construye un panorama en ese extremo de desolación, pero resulta del mismo modo una ambientación desmoralizante para la población londinense. En cualquier caso, atenuado o no el efecto, se dan como el mismo fenómeno: “*industrial prospects are brighter than at any time since the last war*”<sup>32</sup>.

<sup>28</sup> (Keller, 2007: 97)

<sup>29</sup> (Orwell, 2000: 192 y SS.)

<sup>30</sup> (Orwell, 2000: 191); Winston empieza en esta página la lectura de un libro explicativo del sistema por el que se rige Oceanía llamado *The Theory and Practice of Oligarchical Collectivism*.

<sup>31</sup> (Orwell, 2000: 11)

<sup>32</sup> (Moore, 2005: 10)

En definitiva, cabe decir que la miseria material y alimenticia supone un condicionante más que enfatiza lo indeseable de este tipo de regímenes para Orwell, Moore y Lloyd, y son usados para agobiar más a los personajes en los que la calidad de la vida individual se asemeja a la material.

## 2.7. El proscrito: Winston y V

Un régimen totalitario encierra a la población controlando sus vidas, manteniendo el estado de excepción y racionando los bienes de consumo. Esto es así por ser la sociedad más importante que el individuo y el orden preferible a la justicia. O'Brien explica a Winston: "*Power is not a mean, it is an end. One does not establish a dictatorship in order to safeguard a revolution; one makes the revolution in order to establish the dictatorship*"<sup>33</sup>. Susan, el líder en *V for Vendetta*, enuncia lo siguiente: "*I will not hear talk of freedom. I will not hear talk of individual liberty. They are luxuries. I do not believe in luxuries*"<sup>34</sup>. Tal situación determina el camino que siguen los dos personajes, Winston y V, de cara a defenderse de tan hostil entorno.

En cuanto al caso de *Nineteen Eighty-Four*, Winston se plantea las posibilidades de una revolución, pero los proles, única masa con capacidad para plantar cara al Partido, están demasiado alienados para poder contar con ellos. Como única salida queda la "Hermandad", una sociedad secreta con una capacidad de acción prácticamente nula y que tiene la esperanza poder crecer poco a poco para enfrentarse al sistema a largo plazo. Estamos pues, ante un gran compromiso individual. Su única misión sería transmitir los conocimientos sobre las mentiras del partido para que, quizá en cuatro o cuarenta generaciones Ingsoc no sea deseable. Siendo, como decimos, un sacrificio, Orwell planeta muy pocas esperanzas y la detención final por parte de la policía del pensamiento es un parón del hilo argumental. En su encarcelamiento, Winston es torturado para acabar convencido de que cualquier otra forma de gobierno es perecedera a corto o medio plazo, mientras Ingsoc es lo más perdurable que puede alcanzar el hombre. Es un suicidio mental, una célula que se rinde a servir al resto de organismo rodeada por una masa de trabajadores indolentes.

Moore y Lloyd plantean la historia de una forma emocionalmente más agresiva y llama a nuestra empatía. Puede que V tenga un ideal político fuerte y aspiraciones

<sup>33</sup> (Orwell, 2000: 276)

<sup>34</sup> (Moore, 2005: 37)

a derribar el sistema imperante, pero fue uno de los torturados en los campos de concentración fascistas y, de este modo, plantea también el derribo del régimen como una venganza. En cualquier caso, sí cree en la capacidad de movilización de las masas y por ello sabotea directamente la emisión televisiva para hacer presente su mensaje. El resto de su misión consiste en atacar puntos del gobierno concretos para dejar en evidencia su incompetencia y dejar que la población haga el resto, quejándose.

El resultado, como vemos, es absolutamente opuesto al caso de *Nineteen Eighty-Four*, en el que la esperanza de cambio desaparece ya en la mitad de la novela. En cambio, en *V for Vendetta*, ya sea en el cómic o en la película, no sólo no perdemos la esperanza en ningún momento, sino que da la sensación de que, tal y como está construida la historia, el único cierre posible es el asesinato del líder y el fin del régimen.

## Conclusiones

Parece que la coincidencia de tantos elementos en ambas historias establece definitivamente un vínculo muy sólido entre ellas. No hablamos únicamente de la acumulación de una serie de elementos que se dan en las dos, sino que algunos de ellos forman parte de la base misma de los argumentos de *Nineteen Eighty-Four*, y *V for Vendetta*, por lo que están presentes desde inicio hasta prácticamente el final. En cualquier caso, y volviendo a una de las primeras indicaciones del presente escrito, el mismo autor de la novela gráfica aquí estudiada reconoce tener presente el género distópico, mencionando explícitamente a George Orwell. Sin embargo, este estudio detallado muestra que ambas obras (o las tres, teniendo en cuenta película y cómic como dos trabajos claramente separables) desarrollan problemas muy parecidos y las últimas deben a Orwell gran parte de su contenido.

Por otro lado, y pasando a un plano más general, este estudio nos sirve para demostrar la vigencia del género distópico pasado el momento de los regímenes totalitarios en Occidente y finalizada la Guerra Fría. Su mensaje aun sirve y el éxito de la película de McTeigue da muestra de hasta qué punto las lecciones de Orwell, entre otros, no deben dejar de ser tenidas en cuenta.

## Referencias bibliográficas

- BOUDREAU, M. (1999). "Introduction" en *An Annotation of Literary Historic, and Artistic References in Alan Moore's Novel, V for Vendetta* [en línea] [Consulta: Miércoles 2 de abril de 2008]. Disponible en: <<http://madelyn.utahunderground.net/vendetta/vendetta1.html>>
- BRUNSDALE, M.M. (2000). *Student Companion to George Orwell*. Westport: Greenwood Press.
- CRUCES, J. (1999): *Distopía* [en línea], sitio web "Sitio de Ciencia-Ficción", 21 de octubre de 1999 [Consulta: Lunes, 25 de marzo de 2008]. Disponible en <<http://www.ciencia-ficcion.com/glosario/d/distopia.htm>>
- KELLER, J.R. (2007). *V for Vendetta as a Cultural Pastiche*. Jefferson: McFarland.
- MOORE, A. (2005). *Behind the Painted Smile*. En A. MOORE y D. LLOYD, *V for Vendetta*: Nueva York: Vertigo.
- ORWELL, G. (2000). *Nineteen Eighty-Four*. Londres: Penguin.
- OUSBY, I. (1993). *The Cambridge Guide to Literature in English*. Cambridge: Cambridge University Press

Marcelo Wirnitzer, G. (2008). Translator's voice in translation of proper names: Roald Dahl as an example of functional proper names. *AILIJ* (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil), 6, 117-133. ISSN 1578-6072.

## THE TRANSLATOR'S VOICE IN TRANSLATION OF PROPER NAMES: ROALD DAHL AS AN EXAMPLE OF FUNCTIONAL PROPER NAMES

Gisela Marcelo Wirnitzer<sup>1</sup>

*Universidad de Las Palmas de Gran Canaria*

(Recibido 6 octubre 2008/ Received 6 October 2008)  
(Aceptado 1 noviembre 2008/ Accepted 1 November 2008)

[...] there are no rules for the translation of proper names  
(Christiane Nord, 2003:184)

## Resumen

En todo libro infantil aparecen a menudo nombres propios para identificar los personajes como lugares que aparecen en estas historias. Unas veces son conocidos y familiares para los lectores, otras veces no son conocidos porque pertenecen a otras culturas y otras veces son invenciones de los autores de los libros y cuentos. Cuando estos nombres propios son inventados, suelen desempeñar algún tipo de función, como puede ser describir al personaje o dar algún tipo de información sobre el mismo. Por este motivo nos hemos planteado qué ocurre con la traducción de los nombres propios de algunos libros de Roald Dahl, dado el uso que este autor hacía de los nombres propios.

<sup>1</sup> Correspondencia: Urbanización Fuente del Laurel, 23, Los Castillos Arucas (35412) Las Palmas.  
E-mail: gmarcelo@dfm.ulpgc.es