

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo  
PUC – SP

Valéria Yida

Figurações da crueldade do Coringa nos quadrinhos de *Batman: A Piada Mortal*

Doutorado em Comunicação e Semiótica

São Paulo  
2016

Valéria Yida

Figurações da crueldade do Coringa nos quadrinhos de *Batman: A Piada Mortal*

Doutorado em Comunicação e Semiótica

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação e Semiótica, sob a orientação do Prof. Dr. José Luiz Aidar Prado.

São Paulo

2016

Banca Examinadora

---

---

---

---

---

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço com alegria aos meus pais, Kazuo e Maria, pelo início da grande jornada do aprendizado.

Agradeço ao analista João, pela carta de amor que chegou ao seu destino.

Agradeço à diretora Rosana, pela oportunidade de estudar.

Agradeço aos amigos, colegas e professores, pela descoberta de uma segunda vocação. Em especial, ao amigo Daniel, agradeço ter feito comigo este caminho acidentado.

Agradeço aos que se foram, pela presença silenciosa nestas entrelinhas.

Agradeço às felinas, pela companhia nas noites de escrita.

Agradeço aos revisores Fábio e Guilherme, pelo capricho.

Agradeço à secretária Cida, por toda a ajuda.

Agradeço com muito afeto ao querido orientador Professor Doutor José Luiz Aidar Prado, pela leitura atenta, minuciosa e apaixonada deste texto.



.

*Outro o seguia: barba, dorso, olhos, molambos  
- Enfim, tudo era igual, do mesmo inferno oriundo,  
Neste gêmeo senil, e caminhavam ambos  
Com mesmo passo não se sabe a que outro mundo.*

*A vítima eu seria de um conluio astuto?  
Ou que perverso acaso ali me atormentava?  
Sete vezes contei, minuto após minuto,  
Este sinistro ancião que se multiplicava!*

*Aquele que ri de tamanha inquietude,  
E que jamais sentiu um frêmito fraterno,  
Cuide em que, apesar de tal decrepitude,  
Os sete hediondos monstros tinham o ar eterno!*

*Teria eu visto o oitavo à luz do último instante,  
Inexorável sósia, irônico e fatal,  
Filho e pai de si mesmo ou Fênix repugnante?  
- Mas as costas voltei ao cortejo infernal.*

*Furioso como um ébrio que vê dois em tudo,  
Entreí, fechei a porta, trêmulo e perplexo,  
Transido e enfermo, o espírito confuso e mudo,  
Fendido por mistérios e visões sem nexo!*

*(Charles Baudelaire)*

YIDA, Valéria. Figurações da crueldade do Coringa nos quadrinhos de *Batman: A Piada Mortal*

## RESUMO

Esta pesquisa analisa as figurações da crueldade do Coringa nos quadrinhos de *Batman: A Piada Mortal* (*Batman: The Killing Joke*, 1988). A crueldade desse personagem, entendida como a vontade de causar dor e sofrimento ao outro, tem estilo próprio na sua fala devassa, seguindo uma estética do horror na imagem-síntese da sua boca vermelha em forma de ricto, bem como um enredo em que se encenam rituais de exibicionismo e sadismo, nos quais as vítimas do Coringa são oferecidas em louvor a Batman. Esta pesquisa contribui para o estudo do vilão nos quadrinhos do gênero super-herói, personagem que, em confrontos e tréguas com o herói, cria um campo de tensão que movimenta uma narrativa cheia de suspense, ação e de reviravoltas, com um desfecho apaziguador que convida o leitor a uma próxima aventura da série. A crueldade é a paixão do Coringa que quer desestabilizar e corromper o herói, compondo a dinâmica da relação densa, ambígua e sinistra entre ele e Batman. A questão da presente pesquisa reside nisto: o que torna a crueldade do Coringa tão marcante na relação deste com Batman? Por quais vias a crueldade determina e qualifica os atos criminosos do Coringa, modificando o vínculo dele com o herói ao longo destes quadrinhos? O objetivo é delimitar o imponderável da crueldade do Coringa por meio de suas figurações, que o tornam o vilão por excelência nas histórias de Batman. Utilizamos duas vias de fundamentação teórica: a via regida pela imagem, preconizada por Thierry Groensteen, examinando o sistema complexo da narrativa em que o desenho e a palavra funcionam em rede; e a via psicanalítica, no tocante aos conceitos lacanianos de traço unário e de perversão, com apoio da aproximação do personagem Coringa à figura literária do libertino sadeano.

Palavras-chave: Coringa; Batman; crueldade; quadrinhos; vilão.

## ABSTRACT

This research analyzes the Joker's figurations of cruelty in the comic book *Batman: A Piada Mortal (Batman: The Killing Joke, 1988)*. The cruelty of this character, understood as the wish to cause pain and suffering to another, has his own style in his lewd speech, in the following of an aesthetic of horror by the image-synthesis of his red rictus shaped mouth, as well as a plot that stages rituals of exhibitionism and sadism, in which the Joker's victims are offered in honor to Batman. This research contributes to the study of the villain in superhero genre comics, a character who, among clashes and truces with the hero, creates a field of tension that moves a suspenseful narrative of action and twists with an appeasing ending that invites the reader to the next adventure of the series. Cruelty is the Joker's passion that wants to destabilize and corrupt the hero, composing the dynamics of a dense, ambiguous and sinister relationship between Batman and him. The aim of this research lies in this: what makes the Joker's cruelty so outstanding in his relationship with Batman? By which means this cruelty determines and qualifies the Joker criminal acts, modifying his bond with the hero over the comics? The goal is to delimit the Joker's imponderable of cruelty through its figurations that make him the quintessential villain in Batman stories. A two-way theoretical foundation was used: the via governed by image, professed by Thierry Groensteen, examining the complex system of narrative in which the drawing and the words are networked, and the psychoanalytical via in the Lacan's *trait unaire* and perversion concepts, with the support of the Joker character's approach to the literary figure of the sadistic libertine.

Keywords: Joker; Batman; cruelty; comic; villain.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

|                                                                              |    |
|------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 – Primeira capa do Super-Homem .....                                | 14 |
| Figura 2 – A estreia de Batman .....                                         | 16 |
| Figura 3 – <i>The Yellow Kid</i> .....                                       | 18 |
| Figura 4 – Cartas do Louco do Tarô .....                                     | 21 |
| Figura 5 – <i>O Homem que Ri</i> .....                                       | 22 |
| Figura 6 – A estreia do Coringa .....                                        | 24 |
| Figura 7 – Batman encontra o Coringa .....                                   | 28 |
| Figura 8 – O riso cúmplice .....                                             | 29 |
| Figura 9 – Disfarces do Coringa .....                                        | 38 |
| Figura 10 – <i>O Homem do Capuz Vermelho</i> .....                           | 41 |
| Figura 11 – Batman de amanhã .....                                           | 43 |
| Figura 12 – <i>Look Mickey!</i> .....                                        | 44 |
| Figura 13 – O Coringa surfa .....                                            | 46 |
| Figura 14 – <i>New look</i> de Batman .....                                  | 48 |
| Figura 15 – O Coringa poupa Batman .....                                     | 50 |
| Figura 16 – Peixes sorridentes .....                                         | 51 |
| Figura 17 – Asilo Arkham .....                                               | 54 |
| Figura 18 – O show do Coringa .....                                          | 57 |
| Figura 19 – Suicídio do Coringa .....                                        | 59 |
| Figura 20 – Bruce no submundo de Gotham .....                                | 61 |
| Figura 21 – A chegada de Batman em Arkham .....                              | 64 |
| Figura 22 – Versão original à esquerda e versão recolorizada à direita ..... | 67 |
| Figura 23 – Desconhecidos .....                                              | 69 |
| Figura 24 – O jogo de cartas .....                                           | 71 |
| Figura 25 – Ataque do Coringa .....                                          | 74 |
| Figura 26 – Camarão e capuz vermelho .....                                   | 76 |
| Figura 27 – O crime original em vermelho .....                               | 77 |
| Figura 28 – Aparição do Coringa na <i>Piada Mortal</i> .....                 | 81 |
| Figura 29 – A violação de Bárbara .....                                      | 83 |

|                                                                                |     |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 30 – O sorriso medonho do cadáver .....                                 | 85  |
| Figura 31 – O cadáver na entrada do parque .....                               | 86  |
| Figura 32 – O cadáver à espera de Batman .....                                 | 87  |
| Figura 33 – A carta do Coringa .....                                           | 93  |
| Figura 34 – O riso louco do Coringa .....                                      | 97  |
| Figura 35 – A <i>Piada Mortal</i> evocada .....                                | 99  |
| Figura 36 – O primeiro homicídio com a toxina do riso .....                    | 104 |
| Figura 37 – <i>O Monstro do Pântano</i> .....                                  | 108 |
| Figura 38 – <i>For the man who has everything</i> .....                        | 110 |
| Figura 39 – Capa de Bolland para a revista <i>2000 AD</i> .....                | 112 |
| Figura 40 - Capa de Bolland para a revista <i>Judge Dredd</i> .....            | 113 |
| Figura 41 – Capa de Boland para a <i>Piada Mortal</i> .....                    | 115 |
| Figura 42 – O movimento de Tintim .....                                        | 120 |
| Figura 43 – <i>CLICK CLICK CLICK</i> .....                                     | 123 |
| Figura 44 – Transição entre pranchas com a mulher e com o Coringa .....        | 125 |
| Figura 45 – Transição entre pranchas com o Coringa .....                       | 126 |
| Figura 46 – Transição entre quadros com tempos distintos .....                 | 128 |
| Figura 47 – A revolução gráfica de Crumb .....                                 | 130 |
| Figura 48 – Comediante ataca Júpiter .....                                     | 132 |
| Figura 49 – <i>By the book!</i> .....                                          | 134 |
| Figura 50 – O riso infernal .....                                              | 137 |
| Figura 51 – O sorriso grotesco do Coringa .....                                | 140 |
| Figura 52 – Cadáveres sorridentes .....                                        | 141 |
| Figura 53 – O <i>clown</i> Joseph Grimaldi .....                               | 144 |
| Figura 54 – A marca do Coringa .....                                           | 146 |
| Figura 55 – Batom com toxina do riso .....                                     | 147 |
| Figura 56 – Réplicas feitas com gás hilariante .....                           | 148 |
| Figura 57 – Figuras medonhas evocam o Coringa .....                            | 150 |
| Figura 58 – Os sorrisos evocam o Coringa .....                                 | 151 |
| Figura 59 – Gordon ao final da tortura .....                                   | 153 |
| Figura 60 – Górgon ou Medusa em jarro de água, Atenas, 490 d. C. ....          | 155 |
| Figura 61 – Entrelaçamento do <i>smiley</i> com os círculos da Figura 62 ..... | 158 |
| Figura 62 – Entrelaçamento dos círculos com o <i>smiley</i> da Figura 61 ..... | 159 |
| Figura 63 – Gordon reduzido a um grito .....                                   | 164 |

|                                                                   |     |
|-------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 64 – A risada e o silêncio .....                           | 167 |
| Figura 65 – A plateia do Coringa .....                            | 169 |
| Figura 66 – Espelho quebrado na <i>Piada Mortal</i> .....         | 172 |
| Figura 67 – Espelho quebrado no <i>Cavaleiro das Trevas</i> ..... | 175 |
| Figura 68 – Cena de luta, parte 1 .....                           | 177 |
| Figura 69 – Cena de luta, parte 2 .....                           | 178 |
| Figura 70 – <i>Figura com carne</i> (1954), Francis Bacon .....   | 181 |
| Figura 71 – Um dia ruim .....                                     | 184 |
| Figura 72 – Uma piada de mau gosto .....                          | 185 |
| Figura 73 – Imagens quebradas de Bárbara .....                    | 189 |
| Figura 74 – Enforcador em Gordon .....                            | 191 |
| Figura 75 – A piada que mata de rir .....                         | 197 |
| Figura 76 – Gordon acode o impostor .....                         | 199 |
| Figura 77 – O trato de Batman com o Coringa .....                 | 201 |
| Figura 78 – A metamorfose do Coringa .....                        | 210 |

## **LISTA DE TABELA**

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Tabela 1 – As figurações da crueldade do Coringa ..... | 62 |
|--------------------------------------------------------|----|

## **LISTA DE DIAGRAMA**

|                                                     |     |
|-----------------------------------------------------|-----|
| Diagrama 1 – Rima visual com a imagem medonha ..... | 152 |
|-----------------------------------------------------|-----|



## SUMÁRIO

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| Introdução .....                                                | 13  |
| Capítulo 1: Figurações da crueldade do Coringa .....            | 32  |
| Capítulo 2: A boca vermelha do Coringa .....                    | 66  |
| Capítulo 3: Os quadrinhos da <i>Piada Mortal</i> .....          | 103 |
| Capítulo 4: O traço de identificação do Coringa .....           | 136 |
| Capítulo 5: A crueldade do Coringa na <i>Piada Mortal</i> ..... | 168 |
| Considerações finais .....                                      | 203 |
| Referências .....                                               | 212 |

## INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos do Super-Homem foram lançadas em 1938, nos Estados Unidos da América, e convidavam os jovens leitores para participar do sonho de ser alguém que resistia às balas atiradas em seu peito, levantava um carro com apenas uma mão e que era mais veloz que um trem. Estas narrativas inauguraram o gênero super-herói, gênero caracterizado pelas aventuras de um personagem com capacidades muito além do ser humano comum, que possui uma dupla identidade, veste uniforme colorido e que tem uma missão de vida em prol da humanidade, como salvar vidas em desastres ou combater o crime (Figura 1). Conforme Gerard Jones, o grande *insight* dos criadores do Super-Homem, Jerry Siegel e Joe Shuster, foi utilizar o humor no tocante aos poderes exagerados do personagem, pois:

Os quadrinhos, os desenhos animados e os programas de rádio haviam aumentado o apetite dos americanos por heróis fantásticos, mas ao mesmo tempo muitos adolescentes e garotos precoces achavam Flash Gordon e companhia um tanto cômicos. O humor e o excesso de *Superman* tornaram possível ao leitor dar risada junto com os criadores e ao mesmo tempo sonhar com a possibilidade de ter aquele mesmo poder. Esse sempre foi o grande *insight* de Jerry e Joe: você até podia desejar a invulnerabilidade e o poder, mas era preciso rir para não deixar que os outros vissem o quanto você desejava isso. O herói que se vestia como um halterofilista de Bernarr MacFadden, e em cujo peito as balas não entravam, continha essa risada quase que em sua própria natureza (JONES, 2006, p. 175).

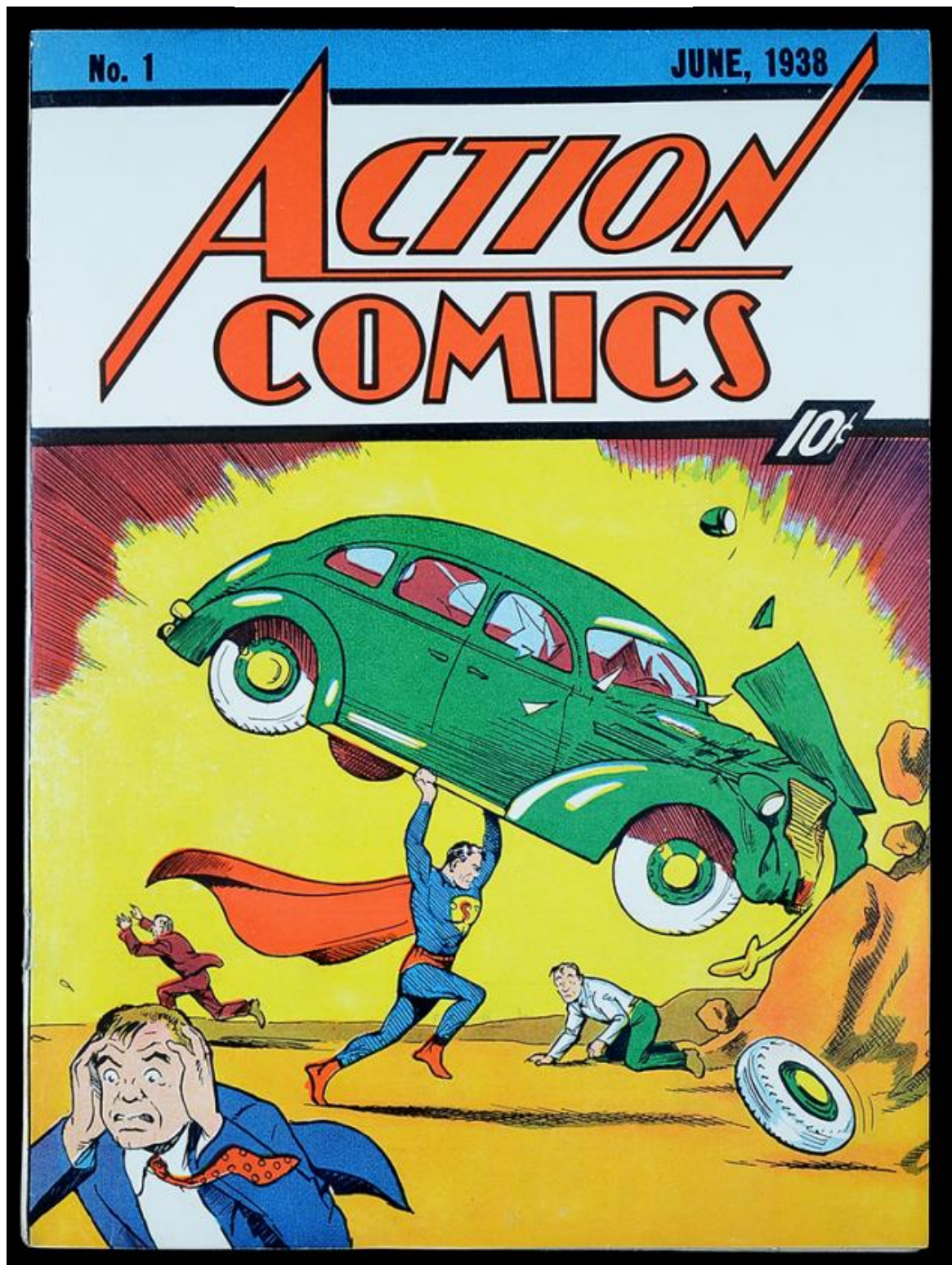


Figura 1: Primeira capa do Super-Homem.

Fonte: SIEGEL, J., SHUSTER, J. *Superman*. In: *Action Comics # 1*. New York: DC Comics, 2011.

Desta forma, o humor esteve presente nos primórdios do gênero super-herói, numa mídia que, inclusive, recebeu em seu nascimento o nome de *comics* nos Estados Unidos. Há que se pensar que estes quadrinhos eram destinados ao público adolescente masculino, que de modo geral era muito sensível às transformações do corpo típicas desta faixa etária e muito preocupado em corresponder a ideais de masculinidade dos anos 1930. Neste momento tão delicado de transição para o jovem, o humor constituía uma via para ele brincar de ser o Super-Homem e poder encarnar uma potência: tornar-se o mais forte, o mais rápido e o melhor do mundo. As narrativas do Super-Homem não são as únicas atravessadas pela questão do humor e do riso, como veremos ao longo desta pesquisa.

O cinema levou dezenas de anos até desenvolver uma técnica para exhibir o Super-Homem voando de forma convincente e sem que parecesse falso ou ridículo, contudo os poderes dos super-heróis em ação eram possíveis de serem representados no papel impresso com as cores reluzentes dos quadrinhos, que eram vendidos em bancas de jornal com preço baixo e acessível aos jovens norte-americanos. Neste contexto favorável à expansão e consolidação deste gênero narrativo das histórias em quadrinhos - e aproveitando o sucesso do Super-Homem -, as aventuras de Batman foram lançadas no ano seguinte pela DC Comics na revista *Detective Comics* # 27 (Figura 2). Batman é um tipo de super-herói bem peculiar, porque seus talentos são a inteligência e conhecimentos variados, a curiosidade de um detetive e a persistência e afino de um atleta; todavia, ele não possui superpoderes propriamente ditos, o que torna a identificação do leitor adolescente com ele mais fácil, na medida em que as capacidades de Batman não estão fora de alcance do humano, como no caso do Super-Homem. Ao invés de voar sem asas, como seu antecessor, Batman constrói aparelhos sofisticados e com alta tecnologia para esta finalidade.



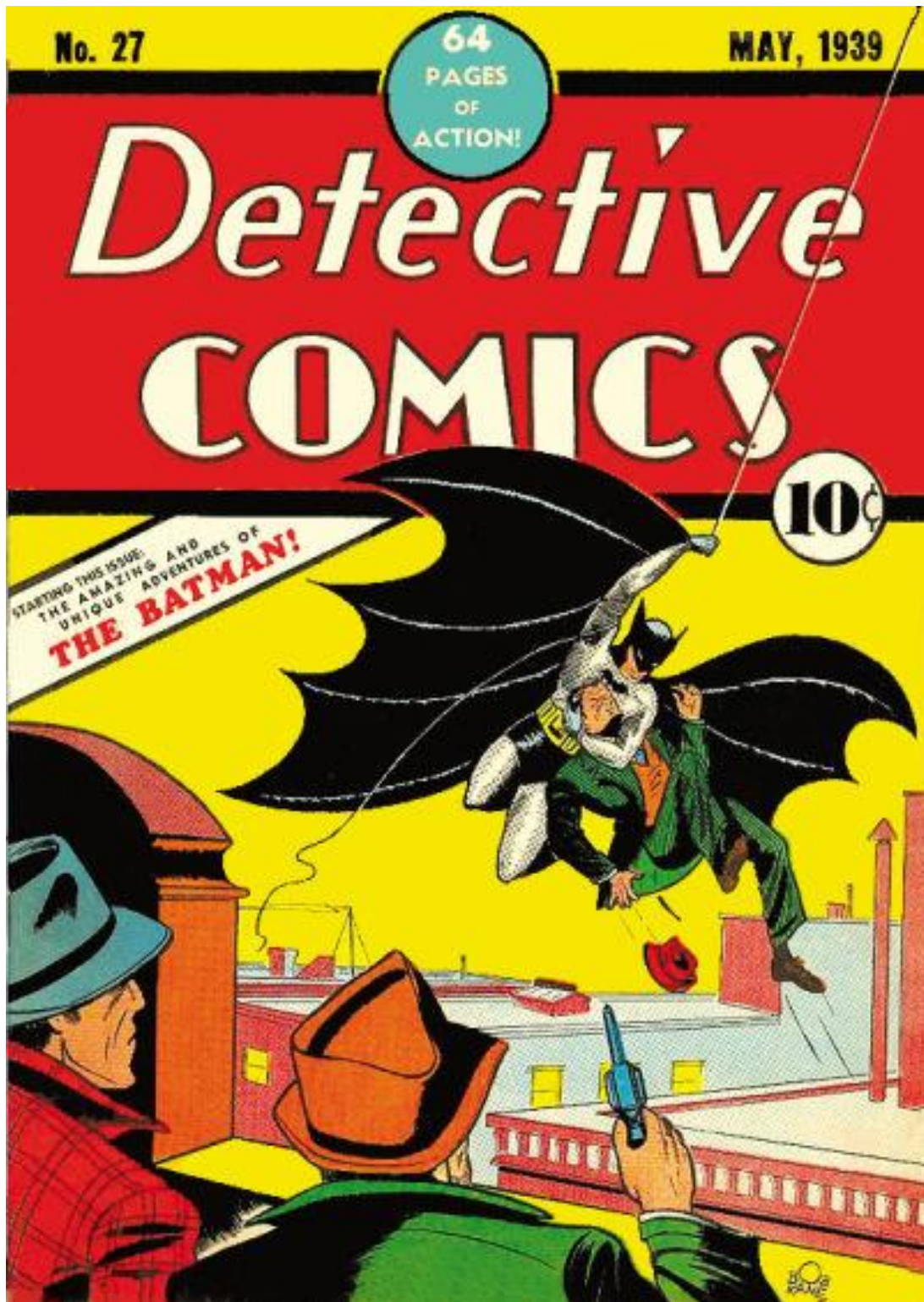


Figura 2: A estreia de Batman.

Fonte: FINGER, B., KANE, B. *The case of the Chemical Syndicate*. In: *Batman: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.

Jones conta que a ideia inicial de Bob Kane para desenhar Batman era de um homem-pássaro vermelho com asas mecânicas, baseado em esboços de Leonardo da Vinci, contudo prevaleceu a concepção do roteirista Bill Finger, que trouxe para as histórias em quadrinhos os heróis mascarados e sombrios provenientes das revistas *pulp*, dos seriados do cinema e do rádio. Talentoso e com uma vasta cultura literária, tanto clássica como popular, Finger contribuiu bastante para o desenvolvimento de roteiros mais ricos e densos nas histórias de Batman.

Ele [Finger] sugeriu algo mais na linha do Sombra: uma criatura noturna, furtiva, envolta por uma capa preta. Que tal “Homem-Morcego”? Os morcegos eram uma imagem comum na literatura *pulp*. Uma das revistas de Harry Donenfeld na verdade já mostrara um vilão chamado “Batman”, e também havia heróis de *pulps* chamado “Bat” e “Black Bat”. Kane e Finger bolaram então uma figura fantasmagórica, vestida de cinza e preto, com uma capa recortada e nervurada, um capuz com orelhas e olhos que se mostravam como penetrantes frestas brancas. Assim como Jerry Siegel e Joe Shuster, ambos haviam adorado, quando jovens, Douglas Fairbanks em “*A Marca do Zorro*”, e esse amor transpareceu no desenho do capuz. Também puseram um morcego no peito do herói, imitando o “S” do Super-Homem, e lhe deram um “cinto de utilidades” igualzinho ao de Doc Savage. A exemplo do Green Hornet (Besouro Verde) e do Sombra, no rádio, e do Fantasma original, nos jornais, ele era o alter ego secreto de “um jovem entediado da alta sociedade”. Não possuía origens conhecidas. Era apenas e tão somente “uma figura misteriosa e aventureira lutando em prol do bem e prendendo criminosos” (JONES, 2006, p. 181).

Havia, então, um vilão homônimo mais antigo nas revistas *pulp*, o que indica a vocação deste personagem noturno e furtivo para ser um anti-herói, pois Batman é desenhado em cores escuras e sóbrias e se veste de morcego, que é uma criatura ameaçadora, acompanhante de vampiros e bruxas no imaginário popular. Em contraste com o azul, cinza e preto de seu uniforme, Batman exhibe o cinto de utilidades amarelo, cor que simboliza o sol, ouro, dinheiro e energia. Aqui cabe uma digressão sobre a cor amarela.

O amarelo foi uma novidade dos quadrinhos desde as suas origens. Novas técnicas permitiram que a imprensa usasse cor nas tiras de jornal norte-americanos e o primeiro personagem fixo semanal que mereceu este tratamento privilegiado, em 1896, foi *The Yellow Kid* (Figura 3), menino que usava um camisolão desta cor. No início, era apenas uma figura secundária, um garoto pobre de gueto com camisolão azul no meio de outras crianças, em painéis desenhados por Richard Felton Outcault para o jornal nova-iorquino *World*.



Figura 3: *The Yellow Kid*.

Fonte: OUTCAULT, R. *The Yellow Kid*. New York: New York Journal, October 25, 1896.

Álvaro de Moya (1996, p.18 e 19) conta que um técnico de cores pediu ao artista que trocasse o azul pelo amarelo no camisolão daquele menino que tinha assumido o primeiro plano nos desenhos e ganhado do público o nome *The Yellow Kid*. Meses depois, Outcault e toda equipe foram trabalhar para o jornal concorrente *Journal*, de propriedade de Hearst, mas o menino continuou sendo desenhado por outro artista na casa de origem. Moya diz que:

Hearst, mais vivo, colocou o título do povão, *The Yellow Kid*, na sua tira e encorajou Outcault a usar desenhos progressivos na narrativa e a introduzir o balãozinho. Sintetizando o que os outros artistas já faziam no jornal colorido de Hearst, Outcault deu forma definitiva e continuada ao fenômeno que outros artistas fizeram no passado, propiciando assim nascimento à linguagem dos *comics* (MOYA, 1996, p.18).

O sucesso destas tiras foi tanto, que o amarelo foi usado nos carros que entregavam os jornais nos quais eram publicadas as aventuras de *The Yellow Kid*. Houve uma briga ruidosa pelos direitos do personagem entre os dois jornais populares e, daí, surge a designação dada a um tipo de imprensa sensacionalista que vive de escândalos: a *imprensa amarela*. Foi assim

que, resumidamente, uma cor deu nome a um personagem e ainda se tornou um dos elementos que vieram a consolidar a linguagem dos quadrinhos.

Sobre a recepção das cores impressas das revistas em quadrinhos, Grant Morrison afirma que os quadrinhos de super-heróis exploraram bem a novidade tecnológica, pois

Os primeiros quadrinhos utilizavam um processo de impressão em quatro cores a partir dos elementares alquímicos vermelho, amarelo, azul e preto, que criavam todo o espectro ao se misturar. O Superman, é claro, foi o primeiro personagem a tirar total vantagem da nova tecnologia e essas pedras fundamentais do universo dos quadrinhos deram às HQs de super-heróis uma radiância luminosa, espectral, que nunca antes havia sido vista numa mídia popular e democrática. Para os leitores acostumados às imagens em preto-e-branco do cinema, às fotografias de jornal e às ilustrações dos *pulps*, os quadrinhos devem ter parecido alucinações, com a potência dos sonhos (MORRISON, 2012, p. 28).

O Super-Homem tem capa, calção e botas vermelhos, uniforme azul e distintivo amarelo, exibindo assim uma explosão de cores primárias contrastantes, que Morrison supõe que deve ter parecido uma alucinação ou um sonho a um leitor de 1938, porque era uma grande novidade do dispositivo da história em quadrinhos. Cada personagem dos quadrinhos é apresentado sempre nas mesmas cores, com raras mudanças, porque elas são parte essencial do personagem, servem para identificá-lo em meio a outros elementos da prancha, colaborando desse modo para a narração, na medida em que o leitor passa a seguir o personagem em seu deslocamento pelos quadros. O colorido do Super-Homem ajuda a compor um herói solar, que escapole do jornal onde trabalha como o repórter Clark Kent e salva pessoas em perigo à luz do dia, disfarçado por seu uniforme chamativo e pela ausência do seu habitual par de óculos de repórter.

As cores frias e noturnas de Batman contrapõem-se às cores quentes do Super-Homem solar, ser proveniente de outro planeta. O amarelo do cinto de Batman é a energia, a fonte de ouro amarelo de onde ele tira as suas utilidades especiais nos momentos de precisão, como *batbumeranges*, *batbombas* de fumaça e *batcordas*. O amarelo do cinto de Batman é a única luz de seu uniforme noturno a fim de compensar a falta de superpoderes, pois as utilidades foram produzidas com o conhecimento que ele acumulou e graças à fortuna que herdou dos pais.

O amarelo tinge o fundo do distintivo no peito do Batman no seriado de TV psicodélico dos anos 1960, que tornou o distintivo mais parecido com o S no peito do Super-Homem. Esta cor significa, ainda, atenção nos semáforos, indicando que é preciso diminuir a velocidade e



olhar com mais cuidado ao redor; o amarelo pode expressar medo, sendo isto o que Batman quis causar nos criminosos ao escolher se vestir de morcego; e, por fim, o amarelo em excesso ofusca. Amarela é a pelagem do ventre de algumas espécies de morcego; ventre, aliás, que o cinto circunda, o que reforça a caracterização do homem-morcego.

Além das cores do Batman, seus criadores importaram outra novidade para a história em quadrinhos, que veio do campo da literatura. Jones (2006, p 186 e 187) escreve que Finger utilizou um recurso muito comum dos romances literários, mas inédito nos quadrinhos, que seria contar o motivo de alguém escolher seguir uma vida de herói. No caso do Batman, pergunta ele, qual a razão de uma pessoa vestir-se de morcego e sair de madrugada prendendo bandidos? Veremos, no capítulo 2, que a mesma estratégia narrativa é aplicada ao Coringa, quando se conta seu passado para explicar como ele se tornou o Palhaço do Crime, dando mais profundidade ao personagem.

Assim, na revista *Batman* # 1 de 1940, é publicada *A lenda do Batman: quem ele é e como ele veio a ser o que é* (*The legend of the Batman – Who he is and how he come to be*), em que se narra que o menino Bruce Wayne e seus pais estão voltando do cinema à noite, são assaltados e os pais morrem baleados. O menino jura, então, vingar a morte dos pais, dedicando sua vida a combater os criminosos. Ele estuda ciências e treina seu corpo para isto e, quando adulto, escolhe a fantasia de morcego para assustar os criminosos. Esta história, composta de duas pranchas, explica que toda a carreira do Batman é uma história de vingança pela morte dos pais, depois recontada por outros artistas que desenharam versões baseadas neste argumento.

Bem diferente é o desenvolvimento das histórias do Coringa, o vilão do Batman por excelência. Nunca se descobre seu nome de registro e mesmo sua origem demora exatos 48 anos para se consolidar na cronologia oficial das histórias de Batman, ocorrendo somente na história em quadrinhos *Batman: A Piada Mortal* (1988). O mistério típico das histórias de detetive, portanto, consiste na verdadeira identidade do vilão, que permanece oculta do leitor.

Sob encomenda da DC Comics, Bob Kane, o roteirista Bill Finger e o artista Jerry Robinson conceberam, em 1940, o Coringa<sup>1</sup> (Joker no original), inspirando-se na carta curinga do baralho e numa imagem promocional do ator principal Conrad Veidt, caracterizado para o filme norte-americano *O Homem que Ri* (*The man who laughs*, 1928), dirigido por Paul Leni e com influências do cinema expressionista alemão.

---

<sup>1</sup> A antiga editora brasileira EBAL traduziu Joker por Coringa, ao invés de curinga, que designa a carta do baralho, e optamos por seguir a versão da editora nessa pesquisa.

A carta curinga é a única remanescente do antigo Tarô (Figura 4), que representava o louco andarilho; pode ocupar qualquer posição no jogo moderno do baralho e substituir qualquer outra carta, subvertendo a ordem e fazendo as vezes de exceção quanto às regras gerais do jogo. Analogamente, o personagem Coringa apresenta-se como um criminoso à margem da lei, com identidade desconhecida e portando uma máscara permanente, criando um mistério em torno do personagem, o que abre um amplo leque de possibilidades narrativas. O Coringa utiliza meios cruéis na prática de seus homicídios, com grande estardalhaço nos meios de comunicação, deixando cadáveres com a boca deformada atrás de si, o que invariavelmente faz Batman seguir em seu encalço.



Figura 4: Cartas do Louco do Tarô.

Fonte: Disponível em <<http://www.discipulosdepeterpan.com.br/2014/09/significado-tarot-o-louco.html>>, acessado em 22/07/2016.

Além da carta do baralho, um filme serviu para inspirar o personagem em termos visuais e temáticos. O filme *O homem que ri* foi baseado no romance homônimo de Victor Hugo, de 1869, no qual o bufão Gwynplaine (Figura 5) se exhibe em feiras, causando riso com a sua boca deformada. Quando criança, ele foi sequestrado e vendido por um nobre vingativo aos *comprachicos*<sup>2</sup>, que lhe fizeram uma cirurgia na face para transformá-lo em aberração de circo ambulante. Tanto o Homem que Ri como o Coringa carregam um estigma, mas, com seu sorriso permanente, o bufão de Victor Hugo é alvo de zombaria de todos e sofre com isto, enquanto o vilão de Batman imprime este estigma nos outros para matá-los de tanto rir com extremo sofrimento.

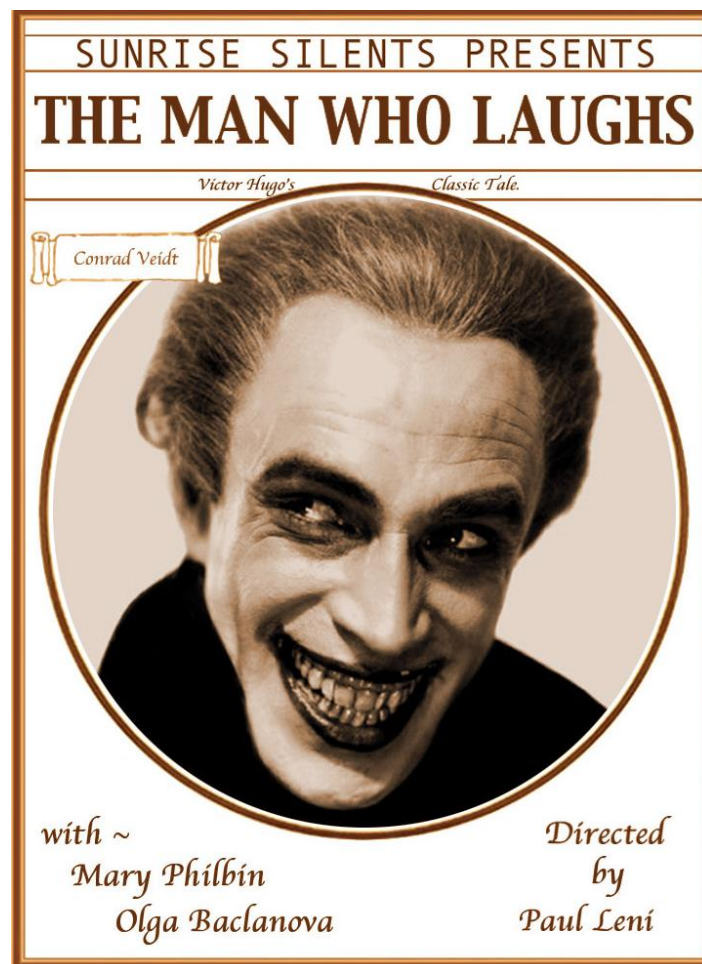


Figura 5: *O Homem que Ri*.

Fonte: Disponível em <<https://filmschoolrejects.com/comic-origins-the-joker-a2dccd9e1c27#.xfzr8u8c6>>, acessado em 21/07/2016.

<sup>2</sup> Nômades na Europa do século XVII que compravam crianças para fazer bufões.

Estas fontes de inspiração são mencionadas explicitamente na composição visual e nas ações do Coringa: ele semeia caos e horror, diverte-se deixando pistas no local do crime, tais como a carta joker e o ricto grotesco causado na vítima pela toxina com a qual ele mata. O Coringa tem, assim, um *modus operandis* que funciona tal qual uma assinatura dos crimes endereçada ao Batman, para que não haja dúvidas de quem foi o autor dos homicídios e, desta maneira, o vilão assegura-se que o herói seguirá o seu rastro.

Na história em quadrinhos de estreia, a imagem do Coringa (Figura 6) domina a primeira prancha, em cores que permanecerão como sua marca registrada: o terno e as luvas roxas, o rosto branco, a boca vermelha, num largo sorriso sinistro, e o estranho cabelo verde. Ele segura três cartas e, de costas, o vilão volta-se em direção ao leitor para mostrá-las: Batman, Joker e Robin. O recordatório diz que o Coringa imprime um sorriso apavorante de *clown* nas suas vítimas, tal como uma marca de morte e lhe dá a alcunha de Palhaço do Riso. Enfatiza-se neste quadro que o Coringa é um homicida. Todos estes elementos do primeiro quadro – o sorriso rasgado do vilão e de suas vítimas, as cores estabelecidas para a imagem dele, a carta joker como seu cartão de visitas – reaparecerão nas mais variadas versões do personagem feitas por diferentes artistas ao longo de 75 anos e são fundamentais para o desenvolvimento do tema no presente trabalho. Tais elementos visuais são os traços marcantes do Coringa, que servem para o leitor identificá-lo de imediato como sendo o vilão por excelência das histórias em quadrinhos de Batman.

História em quadrinhos define-se como uma série de imagens solidárias que funcionam em rede para construir uma narrativa, segundo operações de “decupagem” (condução da narrativa) e de “*layout*” (gerenciamento do espaço) preconizadas por Thierry Groensteen. Afirmo ele que:

No nível local de cada um dos quadros, o olhar retido pelo requadro [linha externa do quadro] é convidado a parar e levar em conta informações, tanto icônicas quanto verbais, que lhe são propostas. Por força desta segmentação, começamos a enxergar, onde não parecia haver nada, uma profusão de elementos e referências que, se prestarmos atenção, “comunicam” certas coisas. [...] Toda porção da imagem isolada por um requadro atinge, por este motivo, o status de enunciado completo. Dedicar um requadro a um elemento é o mesmo que dar testemunho de que esse elemento constitui uma contribuição específica, não importa o quão rasa seja a narrativa de que ele participa. Esta contribuição é a que pede para ser lida (GROENSTEEN, 2015, p. 64 e 65).





Figura 6: A estreia do Coringa.

Fonte: FINGER, B., KANE, B. *Batman # 1*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.

Os requadros recortam o espaço do dispositivo, convidando o olhar a examinar a prancha de estreia do Coringa (Figura 6), na qual ele é o elemento predominante que pede para ser lido em termos icônicos e verbais. O tamanho desproporcional da imagem do Coringa em relação aos demais personagens da prancha é um enunciado por si só e essa desproporção comunica a grande ameaça que ele representa para os habitantes desta cidade, ameaça que é falada e reforçada pelo recordatório que o designa como Mestre do Crime, ou seja, a imagem e a palavra colaboram para apresentar o Coringa como alguém de quem se deve ter muito medo.

A redundância – recurso muito utilizado nos quadrinhos – entre a imagem desproporcional do vilão e a fala do narrador potencializa a sensação de perigo que o personagem traz consigo, direcionando a leitura que se inicia com esta prancha, que ainda contém dois pequenos quadros em que ele anuncia pelo rádio um homicídio. Assim, a primeira imagem do Coringa diz de um crime de ameaça que começa no discurso que se faz em público, afetando a vítima e os ouvintes do rádio, e indica que seu objetivo não é o assassinato em si, mas que o crime seja cometido com requintes de crueldade e ares de espetáculo. O Coringa não mata por impulso, pelo contrário, ele planeja friamente e com detalhes, como a hora marcada para o milionário Henry Claridge morrer, sendo ele escolhido propositalmente por ser pessoa famosa e poderosa, a fim de ampliar o impacto do anúncio do seu crime. Tudo é pensado de antemão pelo Coringa, a fim de que a ameaça que ele faz se cumpra tal qual um ritual macabro.

A crueldade do Coringa, mostrada e enunciada na imagem de estreia, compareceu em algum grau nas aventuras seguintes e encontrou seu apogeu numa narrativa publicada décadas depois. Esta pesquisa analisa a crueldade do Coringa na história em quadrinhos *Batman: A Piada Mortal* (*Batman: The Killing Joke*, 1988), com roteiro de Alan Moore, na versão brasileira de 2011, e com auxílio da edição norte-americana recolorizada pelo desenhista Brian Bolland em 2008. Na *Piada Mortal*<sup>3</sup>, o Coringa mata, aleija, estupra, humilha, tortura e todas estas atrocidades mostradas ou sugeridas nesses quadrinhos expressam uma crueldade ímpar e singular, ainda que ele seja um vilão e dele se espere que represente o mal para o herói. Existe algo de imponderável na crueldade do Coringa que faz avançar esta narrativa, sempre no suspense da sua próxima ignomínia, atingindo o cerne de Batman para melhor desestabilizá-lo. Não seria surpreendente que, desta vez, o herói o matasse para deter a escalada de seus crimes; todavia, o que se vê no desfecho é uma risada compartilhada por eles, o que bem pode ser a figuração máxima da crueldade do vilão: fazer Batman revelar-se tão louco quanto ele quando gargalham de uma piada.

---

<sup>3</sup> Doravante, designa-se a história em quadrinhos que estudamos como *Piada Mortal*.

Examinamos nesta pesquisa o desenvolvimento das figurações da crueldade do Coringa nas histórias de Batman até chegar à *Piada Mortal*, bem como os modos empregados por ele nesta narrativa para atingir o herói, analisando as cores que o artista Bolland escolheu realçar nas pranchas para criar significações em torno dos crimes do vilão, a boca grotesca que o Coringa carrega e replica em suas vítimas por meio de uma toxina, a fala dele que anuncia e dá início ao crime; em suma, estudamos as figurações da crueldade do Coringa nestes quadrinhos, com o objetivo de circunscrever este imponderável que torna o personagem tão especial dentre tantos antagonistas de Batman.

A pergunta da presente pesquisa reside nisto: o que torna a crueldade do Coringa algo tão marcante na relação deste com Batman? Por quais vias a crueldade tinge de vermelho o passado e os crimes do Coringa e modifica as nuances do vínculo dele com o herói ao longo destes quadrinhos: pacto, fuga, luta de morte, risada compartilhada? Seja aproximando ou repelindo os dois personagens, a crueldade é esta paixão a tensionar o estranho vínculo entre eles, que os impele a percorrer os espaços e tempos da trama: Asilo Arkham, a fábrica assaltada na qual surge o Coringa depois do cerco de Batman, a *batcaverna*, o apartamento de Bárbara, lugares da cidade de Gotham e, finalmente, os equipamentos do parque de diversão, local do encontro deles, tão adiado que ocorre quase no desfecho da *Piada Mortal*.

Nestes quadrinhos do Coringa em que Batman é o coadjuvante, examinamos as operações de decupagem, gerenciamento do espaço e de entrelaçamento que funcionam em rede para contar esta história com desenhos e palavras; bem como recorreremos à figura literária do libertino sadeano; e, ainda, utilizamos conceitos trazidos do campo da psicanálise, como perversão e traço unário de identificação, para estudar o Coringa e os modos cruéis com que ele atinge as vítimas, suscitando nelas dor, dilaceramento e angústia, sendo que seu objetivo último é afetar Batman e desafiá-lo a ultrapassar a tênue linha que separa a lei do crime. A despeito da crueldade do Coringa, Batman quer fazer um pacto com ele, mas o vilão mostra que isto é impossível, contando a ele uma piada que desencadeia gargalhadas em Batman: eles se apoiam um no ombro do outro como se fossem companheiros, numa enigmática cumplicidade após tantos crimes cometidos pelo Coringa.

Assim como o requadro recorta o espaço para atrair o olhar e realçar elementos da narrativa, convidando a ler o que estes elementos comunicam, recortamos nesta pesquisa cenas da crueldade do Coringa na *Piada Mortal*, nas quais quatro elementos se relacionam entre si: o próprio vilão; um objeto que ele oferece; a vítima; e Batman; trazendo a dinâmica da perversão estudada pela psicanálise para fundamentar a análise desta interação. Esta sequência inicia-se logo que o Coringa alardeia o seu crime, prolonga-se em suas práticas de violência, ataque

sexual e de tortura, e vai até o confronto dele com Batman, momento em que o pacto de paz é recolocado pelo herói ao Coringa.

A *Piada Mortal* consiste numa história em quadrinhos forte, densa e complexa, com muitas camadas de significação e mudanças de ritmo, que vai e vem no tempo e muda de local a todo instante; porém, o leitor não se perde porque, junto com Batman, segue o Coringa pelas pranchas, mesmo sem a presença do Palhaço-Assassino em parte delas, pois ele deixa atrás de si suas cartas de baralho e seu rastro, tanto na deformação dos corpos como na lembrança traumática de suas vítimas. Em sua movimentação, o vilão imprime estas marcas de crueldade para desequilibrar, causar comoção e levar Batman também a agir. Esta narrativa tem um final em aberto; não se sabe para onde o Coringa foi e se, desta vez, aconteceu de Batman o deixar fugir antes da chegada da polícia, já que o vilão acaba de contar uma piada mortal sobre, justamente, a fuga de dois loucos do hospício. Ocorre uma reviravolta que pede para ser entendida entre a luta de morte dos dois (Figura 7) e a estranha cumplicidade no riso compartilhado (Figura 8).





Figura 7: Batman encontra o Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.





Figura 8: O riso cúmplice.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

A presente pesquisa contribui para o estudo do vilão na história em quadrinhos do gênero super-herói, personagem que, em confrontos e tréguas com o herói, cria um campo de tensão dinâmico capaz de fazer com que imagem-texto enquadrados componham uma narrativa cheia de suspense, ação, reviravoltas e um desfecho apaziguador que convide a uma próxima aventura da série. O vilão é aquele que tem o poder de ameaçar um povo, cidade ou planeta, que sozinhos não podem se defender e chamam o herói – e a luta entre eles acaba por levar ambos a um limiar entre a vida e a morte, mas um não existe sem o outro. O desafio da história em quadrinhos deste gênero é sempre se reinventar, sem que se perca o encanto primeiro que sentiram os meninos, ao ver um criminoso anunciar aos risos no rádio que iria matar pessoas poderosas (Figura 6, p. 24), e grande parte desta reinvenção ocorre graças ao vilão que, a cada história em quadrinhos, vem com um plano maquiavélico novo, uma máquina de matar diferente ou com uma poção inédita que desenvolveu para sobrepujar o herói; todavia, o plano invariavelmente não sai como esperado e tudo recomeça na narrativa seguinte. O vilão é aquele que anuncia a novidade na monotonia do herói e na redundância típica dos quadrinhos, que irrompe na prancha, tumultua e domina a cena, arrastando consigo o olhar do leitor em seus deslocamentos até o final da história. O Coringa é o que traz o inusitado para Batman, o único rival que consegue fazer este herói sempre tão sisudo rir de si mesmo.

Toda a movimentação do Coringa acontece num dispositivo no qual as imagens são paradas e intercaladas por vazios, não há som, ruído ou música, o que obriga o artista a encontrar estratégias enunciativas para manter a atenção e o interesse do leitor, convidando-o a suprir o que a imagem e o texto sozinhos não alcançam. Neste processo complexo que se oferece ao leitor, o vilão é, por excelência, o grande gancho narrativo da prancha, pois ele não convoca apenas o herói, mas também o leitor a recontar muitas vezes a história, cada vez que este folheia e revê, liga quadros que estão longe um do outro, observa pequenos detalhes nos quadros que não tinha percebido antes, avança e recua nas páginas, passeando pelo dispositivo.

Desta maneira, o Coringa é uma âncora para o olhar não ficar à deriva no mar de quadrinhos da história, pois o personagem apresenta traços visuais fixos, a fim de que seja facilmente identificado na prancha, como sua boca vermelha, grotesca e deformada; além disso, atribuem-se renomes ao Coringa, como Palhaço-Assassino ou Mestre do Crime, para que, junto com sua identificação visual, saiba-se também que acontecerá um crime na história, num processo de redundância em que a imagem dele evoca um roteiro conhecido e a palavra injeta significações no personagem, tornando-o único e singular. Então, no instante mesmo que se reconhece a presença do Coringa, a narrativa mergulha num clima de suspense e expectativa

quanto à próxima matança que ele realizará, convidando o leitor a participar das ações deste roteiro.

Não se pretende aqui esgotar a análise do fascínio exercido pela figura do vilão nos quadrinhos, nem entender plenamente o alcance das práticas cruéis do Coringa, pois este personagem comunica algo fora dos quadros da história que faz dele um sucesso há mais de 75 anos. Esta pesquisa ilumina uma sequência de cenas na *Piada Mortal*, circunscrevendo-a para examinar a crueldade do Coringa, em toda sua força e violência, operando para afetar Batman e deslocando-o a ponto de ameaçar tirá-lo de seu papel de herói. Exímio roteirista desta história e célebre pela originalidade com que retrata os super-heróis, Alan Moore sabe que uma piada perde a graça quando se tenta explicá-la, daí o desfecho em aberto à imaginação do leitor na *Piada Mortal*. Assim, o desafio desta pesquisa é estudar as figurações da crueldade do Coringa na sua relação com Batman, sem matar a piada e nem o riso que se escuta no desfecho destes quadrinhos.

## CAPÍTULO 1: FIGURAÇÕES DA CRUELDADE DO CORINGA

Acompanhamos, no presente capítulo, o desenvolvimento das figurações da crueldade do Coringa, desde a estreia dele na história em quadrinhos, em 1940, até *Batman: A Piada Mortal* de 1988, na medida em que isto é observado em algumas das narrativas desse período. Figuração, nesta pesquisa, significa modalidade e expressão da crueldade, bem como remete à figura, personagem, contorno e formas do visível daquilo que faz do Coringa um vilão; pensamos neste termo para falar das imagens e das significações que gravitam em torno de um núcleo indizível da crueldade do Coringa em seus tormentos com Batman. A crueldade tem enredo, movimento, cor, destinação, sons e todo um imaginário da relação de um que tenta subjugar o outro, num constante movimento de atração e repulsa entre herói e vilão.

Além disso, as figurações da crueldade neste estudo remetem, em última instância, às *imagos* ou às imagens primitivas de um corpo despedaçado, referidas por Jacques Lacan (1998a, p. 107) como sendo “imagens de castração, emasculação, mutilação, desmembramento, desagregação, eventração, devoração e explosão do corpo” que compõem uma *gestalt* da agressão no humano. Nesse sentido, as figurações da crueldade do Coringa implicam no desmantelamento efetivo ou imaginário do corpo, num ritual macabro que envolve e abala Batman, compreendendo uma *gestalt* da crueldade. Se o Coringa tem seu estilo, veremos que a crueldade dele obedece a uma autêntica estética do horror.

Enfatizando que se trata de um personagem de ficção – uma obra dos quadrinhos e não uma pessoa real –, conceitos da psicanálise relativos à estrutura da perversão são utilizados para a análise das cenas do crime do Coringa ao longo da presente pesquisa, sempre com o objetivo de estudar a crueldade desse vilão dos quadrinhos. Propomos que o personagem Coringa tem traços de exibicionismo e de sadismo e isto implica em incongruências teóricas, se vistas a partir da psicanálise enquanto uma teoria da clínica, porque a perversão tem um caráter de rigidez, inflexibilidade e fixação do desejo numa única cena imaginária com roteiro estereotipado, não havendo, portanto, possibilidade de várias modalidades de perversão coexistirem numa determinada pessoa. Exibicionismo e sadismo são, enfatizamos, do tipo perverso e abordamos tais figurações da crueldade cada uma a seu tempo nos capítulos deste estudo.

Assumimos as incongruências teóricas do empréstimo de conceitos psicanalíticos em nome de não assassinar, por assim dizer, o personagem em termos de criação artística, evitando tentar encaixar à força o Coringa numa categoria diagnóstica. O risco consiste em passar a tratar do perverso da psicanálise e perder de vista o Coringa em toda a sua riqueza de significações e

complexidades, retirando justamente o que esse vilão possui de mais singular, que é ser como a carta joker do baralho, que pode ocupar qualquer lugar no jogo. Em suma, tentamos ampliar – e não reduzir – a leitura da *Piada Mortal*, a narrativa sobre a crueldade do Coringa.

Acerca da questão da abordagem de um personagem de ficção com base na psicanálise, Lacan analisou o personagem Hamlet, de William Shakespeare, por sete lições no Seminário 6: *O desejo e sua interpretação* (1958-1959), e, ainda que considere o príncipe Hamlet enquanto uma criação poética, ele utiliza, no entanto, a teoria sobre a neurose obsessiva para tratar das ações, ou melhor, da falta de ação do príncipe na peça de teatro. Diz Lacan (2016, p. 318):

Hamlet, como lhes disse, não é isto ou aquilo, não é um obsessivo ou um histérico, em primeiro lugar pelo bom motivo de que é uma criação poética. Hamlet não tem neurose, ele nos demonstra algo da neurose, e isso é bem diferente de ser neurótico. Contudo, quando olhamos Hamlet de certo ângulo no espelho, ele aparece, por certas frases, mais próximo da estrutura do obsessivo. Isso se deve àquilo que, no obsessivo é o elemento revelador da estrutura, aquele que é valorizado ao máximo pela neurose obsessiva, a saber, que a principal função do desejo consiste, nesse caso, em manter à distância, em esperar essa hora do encontro desejado. [...] Sem dúvida, Hamlet nos demonstra toda uma dialética, todo um desdobramento que também joga com o objeto sob muitas outras faces, mas esta é a mais evidente, é a que aparece na superfície, que chama a atenção, que dá o estilo dessa peça e que sempre constituiu seu enigma.

Lacan interessa-se, portanto, em destacar o que o personagem demonstra da dinâmica da neurose obsessiva, a fim de iluminar o enigma da peça: por que Hamlet se imobiliza, estando tão perto de matar o tio? Com a questão do obsessivo em adiar a hora tão desejada, Lacan constrói uma nova trama densa e viva, que enriquece de sentidos a obra de Shakespeare tão famosa, tantas vezes reapresentada com seu enigma da espera de Hamlet. A peça ganha novas significações e é isso que almejamos ao trazer conceitos psicanalíticos para a análise dos quadrinhos da *Piada Mortal*: construir sentidos para enriquecer a leitura dessa narrativa sobre o Coringa, em especial, no tocante à crueldade na relação entre esse vilão e Batman.

A cena do crime do Coringa lembra a cena perversa. O Coringa dedica-se a cometer crimes planejados com antecedência, bem como utiliza anúncio público, estratégias para enganar suas vítimas e grande estardalhaço, que compõem uma encenação, na forma de um ritual detalhado, que se assemelha muito à cena da fantasia do perverso, sobretudo no que esta tem de invariável e de impostura, porque na perversão se trata de afastar o acaso, a fim de garantir que uma certa ilusão seja mantida junto ao parceiro; a cena do Coringa e a do perverso encontram-se, portanto, sob o domínio de uma imagem enganadora. Piera Aulagnier (*in*

CLAVREUL, 1990, p. 149 e 150) afirma que o agir erótico do perverso remete à encenação de um roteiro, pois

Se, para retomar uma frase de Lacan, “o real é aquilo que responde ao acaso”, o perverso apresenta-se como aquele para quem a atitude erótica exige o estabelecimento de uma *cena* de onde o acaso é banido. É preciso que o perverso esteja certo da possibilidade de coincidência entre um fragmento de “real” e aquilo que constituirá a “cena” em que acontecerá seu fantasma. Mas essa coincidência – e aí está o ponto em que se toca no específico da estrutura perversa – deve ser garantida por uma *Lei*, a lei que rege essa espécie de ato registrado em cartório que é o contrato e que poderíamos chamar de *Lei do Gozo*. [...] Tendo certeza dessa forma que o Acaso está excluído do campo do Real, o perverso tentará fazer com que esse mesmo Real seja regido por uma outra *Lei*, a que pode garantir-lhe a existência de uma ordem das coisas em que qualquer diferença (quer seja a dos sexos, quer seja da vida e da morte, quer do Bem e do Mal) é puro embuste: aí está a loucura de sua razão (Blanchot).

Essa outra lei da cena do perverso incide também sobre seu parceiro, que precisa aceitar fazer parte do ritual, mesmo que seja a contragosto, e na presente pesquisa isto se torna bastante frutífero, na medida em que estudamos a crueldade do Coringa na relação dele com Batman, pois o herói ocupa aqui o papel do parceiro contrariado na cena do crime, já que é, em última instância, a Batman que se destinam as ações espetaculares e os planos mirabolantes do vilão. Nas histórias em quadrinhos de Batman, o Coringa tem verdadeira obsessão por atingir aquilo que é mais precioso para o herói, que é seu juramento de vingança pela morte dos pais por meio do combate ao crime e da defesa da lei. Tal qual um perverso, o Coringa quer abalar esta diferença entre crime e lei, entre o bem e o mal, diferença que sustenta a missão e todo o sentido da vida para Batman, todo o projeto do herói de se preparar desde menino para fazer justiça na cidade de Gotham.

Lembrando, mais uma vez, que o Coringa é uma criação quadrinhística, é preciso elencar outros elementos que possam aproximar as figurações de sua crueldade do agir da pessoa perversa, visando entender como o vilão envolve o herói na cena do crime. Lacan afirma que a cena da fantasia perversa lembra uma sequência cinematográfica que se congelou num certo momento quando o olhar se deteve numa imagem. Qual seria esta imagem? E qual o papel desta imagem na manutenção de um engodo pelo perverso?

Esta imagem diz respeito às pesquisas sexuais das crianças, pois, ao se deparar com a ausência de pênis da mãe, algumas crianças reagem erotizando uma imagem de algo visto no corpo materno, em um momento imediatamente anterior à percepção da falta do pênis. Esta imagem pode ser a de um sapato, uma cinta-liga, o botão de uma saia, que mais tarde constituirá o objeto-fetichismo de um indivíduo perverso e terá a função de substituir o pênis da mãe que não

foi visto outrora, mas que é imaginado pelo indivíduo, operando como anteparo para aquilo que não foi visto e, assim, o fetiche vem disfarçar uma falta, funcionando na condição de um véu diáfano que se sobrepõe a uma ausência, a fim de enganar o olhar. Lacan diz:

Ela [a memória] se interrompe, com efeito, na barra do vestido, não acima do tornozelo, ali onde se encontra o sapato, e é por isso mesmo que este último pode, ao menos em alguns casos particulares, mas exemplares, assumir a função de substituto daquilo que não é visto, mas que é articulado, formulado como sendo verdadeiramente para o sujeito o que a mãe possui, a saber, o falo, imaginário sem dúvida, mas essencial à sua fundação simbólica como mãe fálica. [...] Pensem na maneira como uma sequência cinematográfica que se desenvolvesse rapidamente fosse parar de repente num ponto, imobilizando todos os personagens. Essa instantaneidade é característica da redução da cena plena, significativa, articulada de sujeito a sujeito, ao que se imobiliza na fantasia, a qual fica carregada de todos os valores eróticos incluídos naquilo que ela exprimiu e de que ela é testemunha e o suporte, o último suporte restante. Constatamos aqui como se forma o que se pode chamar o molde da perversão, a saber, a valorização da imagem. [...] A dimensão imaginária aparece, pois, prevalente a cada vez que se trata de uma perversão (LACAN, 1995, p. 121).

Lacan descreve a trajetória do olhar da criança até a constituição do fetiche, objeto valorizado que serve para mostrar que o falo – enquanto potência e substituto simbólico do pênis que falta para a mãe – está presente na cena. O fetichismo é, neste contexto, o paradigma da perversão, por evidenciar o papel fundamental da imagem que disfarça e ilude, pois o objeto-fetiche permite sustentar duas afirmações contraditórias entre si, a saber, não existe falta de pênis na mãe – porque ficou escondida por detrás do fetiche que funciona como disfarce desta ausência – e também há falta, porém o perverso apresenta um objeto fascinante, que é o fetiche, para obturar esta falta; havendo, portanto, um movimento característico da perversão de encenar uma ilusão, num jogo ambíguo de presença e ausência deste objeto valioso e erotizado.

Mesmo não tendo visto um pênis na mãe, ainda assim o perverso mantém a crença de que a mãe possui um falo imaginário; contudo, tal crença só pode ser sustentada com uma imagem substituta do pênis não visto na mãe, que precisa ser ostentada pelo perverso numa encenação sempre reiterada. Se fôssemos localizar o falo imaginário do Coringa nos quadrinhos, ele estaria fora dos quadros, na calha, sarjeta ou vazio entre quadros, a afetar Batman por meio da mediação de uma imagem oferecida pelo vilão ao herói na cena do crime. O falo imaginário consiste numa suposição e nunca é realmente visto; contudo, é como se ele movesse a cena do crime do Coringa à distância.

Lacan também faz considerações sobre a ausência do falo, que faz a memória congelar num instante:



Lembro-me de haver outrora empregado a comparação do filme que subitamente se congela, justo antes do momento em que aquilo que é buscado na mãe, isto é, esse falo que ela tem e que ela não tem, deve ser visto como presença-ausência e ausência-presença. A rememoração da história se detém e se suspende num momento imediatamente anterior (LACAN, 1995, p. 160).

Além de imaginário, o falo é também um objeto simbólico, um substituto para a falta de pênis da mãe, que opera enquanto uma ausência nas trocas com o parceiro e que circula, também, como um negativo. Sendo simbólico, vários objetos podem assumir o lugar do falo, inclusive o próprio pênis ou qualquer outro objeto que tenha os atributos de ser destacado e de operar como uma ausência. Lacan diz sobre o falo:

...não se trata em absoluto de um falo real, na medida em que, como real, ele exista ou não exista, trata-se de um falo simbólico, na medida em que é de sua natureza apresentar-se na troca como ausência, ausência funcionando como tal. Com efeito, tudo o que se pode transmitir na troca simbólica é sempre alguma coisa que é tanto ausência quanto presença. Ele é feito para ter essa espécie de alternância fundamental, que faz com que, tendo aparecido num ponto, desapareça, para reaparecer num outro. Em outras palavras, ele circula, deixando atrás de si o signo de sua ausência no ponto de onde vem. Em outras palavras ainda, o falo em questão – nós o reconhecemos desde logo – é um objeto simbólico (LACAN, 1995, p. 154 e 155).

O perverso pretende justamente fazer crer que está na posse ou no comando do falo e, para tal, precisa montar uma cerimônia para exibir uma imagem que positiva a ausência ou o negativo do falo, daí as ideias de contrato e de roteiro para uma encenação com o parceiro. A imagem, na estrutura perversa, tem esse caráter de engano e impostura, porque recobre uma falta, um negativo e uma ausência e, assim, a imagem é suporte de um logro que diz respeito também ao personagem do Coringa, pois seus crimes envolvem disfarces, planos e truques empregados para desestabilizar Batman de modos diversos. Vamos, então, examinar algumas das narrativas do Coringa quanto ao que mostram das figurações de sua crueldade.

Em sua história em quadrinhos de estreia, o Coringa é apresentado no recordatório como o “Mestre do Crime”; portanto, na condição de mestre, ele tem um saber sobre o crime que, inclusive, lhe dá notoriedade. Ao longo da narrativa, o Coringa anuncia no rádio suas vítimas, matando, então, dois milionários, um bandido e um juiz, sendo que estes já tinham sido afetados de alguma forma por ele, desde que ouviram o anúncio, porque o vilão marcou data e hora para estes crimes acontecerem. As vítimas refugiam-se em casa, protegidas pela polícia, ou, no caso do bandido, pelos asseclas; todavia, como mestre da impostura, o Coringa consegue burlar a segurança e consumir seu ato exatamente na hora determinada por ele. Observa-se que, para além dos alvos explicitados pelo facínora, há um anúncio para um público muito mais amplo,

formado pelos ouvintes do rádio, inclusive retratados na primeira prancha (Figura 6, p. 24), mais os policiais, asseclas e, claro, Batman e Robin.

Este anúncio vai se repetir em outras histórias, sempre atingindo um grande número de pessoas e, em alguns casos, os crimes se darão em espaços públicos. Isto parece indicar um traço de exibicionismo no modo de agir do Coringa, traço entendido como o movimento de mostrar um objeto para fazer surgir um olhar numa cena pública. Esta cena pública, que o Coringa dirige como mestre do crime, constitui um lugar privilegiado para analisar sua crueldade, pois mesmo que ele mate num recinto fechado e com hora marcada, o crime começa antes do ato propriamente dito e se estende para depois da morte infligida: ele anuncia, mata e deixa pistas inconfundíveis para Batman persegui-lo. Em suma, a crueldade do vilão tem tempos distintos, envolvendo saber, cena (espaço, roteiro e tempo) e audiência, bem como tem um traço de exibicionismo dirigido a Batman, pois o herói é convocado a investigar a cena do crime em busca de indícios. Retiramos tais figurações da crueldade do Coringa da primeira história e as utilizaremos depois na análise da história em quadrinhos *Batman: A Piada Mortal*, que constitui o foco desta pesquisa.

Prosseguindo na cronologia, os títulos das aventuras seguintes do Coringa dos anos 1940 e 1950 eram: *O Caso do Circo do Crime do Coringa* (*The Case of The Joker's Crime Circus*, 1941), *Um Crime por dia* (*A Crime a Day*, 1943), *Os Disfarces do Coringa para o Crime* (*The Joker's Crime Costumes*, 1951), *O Palhaço Louco do Crime* (*The Crazy Crime Clown*, 1952), *Os Crimes do Batman* (*The Crimes of Batman*, 1952), *Batman – Palhaço do Crime* (*Batman – Clown of Crime*, 1954), *O Clube do Crime-do-Mês* (*Crime-of-the-Month Club*, 1957), dentre outros títulos que mencionavam a palavra “crime”; e, no decorrer destas publicações, o Coringa passou sistematicamente a ser nomeado como: Palhaço-Assassino, Bufão do Crime ou Palhaço do Crime.

A capa da narrativa *The Joker's Crime Costumes* (figura 9) mostra os inúmeros disfarces de que o Coringa lança mão para consumir o homicídio, pois sendo carta que ocupa qualquer posição no baralho, ele se revela múltiplo, enganador e traiçoeiro. Enquanto Bruce Wayne precisa vestir uma fantasia com máscara para se transformar em Batman, o Coringa porta um disfarce permanente quando comete assassinatos, disfarce que ele duplica em alguns momentos, trajando por cima outras fantasias e máscaras, e, no entanto, o vilão não pode jamais retirar este primeiro disfarce que o constituiu. Com este pano de fundo, a questão da identidade do Coringa está posta desde a concepção artística do personagem.



Estes títulos das histórias e epítetos que falam dos atos criminosos do Coringa consolidaram um renome, termo que Colette Soler tratou como a nova designação social conquistada pela pessoa pelas obras por ela realizadas; é o nome que vem junto com a fama advinda de seus feitos espetaculares como nos casos de Zorro, o Justiceiro; Jack, o Estripador ou M, o Vampiro de Dusseldorf. Este renome é, segundo Soler (2009, p. 174), o “verdadeiro nome de identidade, pois nomeia a partir de uma e apenas uma singularidade”, suprimindo a falha do nome próprio, que apenas indica o impensável e indizível que há em todas as pessoas, e, assim, para identificar alguém é preciso um traço a mais que garanta que ele é único em sua singularidade. Soler afirma ainda que:

Isto me conduz à renomada, a palavra que se usa para dizer a celebridade. O fato de ser famoso (fama) reenvia a uma segunda operação de nomeação, ao “fazer-se um nome”, quando já se tem um. O nome de renome consegue aquilo em que o primeiro [o nome próprio] fracassa, ou seja, indexar juntos uma existência e seus traços de unicidade, enodando o patronímico à singularidade distinta (SOLER, 2009, p. 174).

Neste sentido, Coringa, o Palhaço-Assassino, torna-se único e singular ao se fazer um renome, pois se sabe pouco de sua história pregressa. Ele não se confunde nem mesmo com outros vilões de Batman, já que, apesar de se assemelhar ao Charada, por ambos deixarem pistas e enigmas para Batman solucionar, falta ao Charada a parte homicida do Coringa; e, se esse for colocado ao lado do Duas-Caras, veremos que os dois se parecem, quanto a matar dezenas de pessoas, mas ao Duas-Caras faltam as *gags* e truques típicos do humor doentio do palhaço Coringa, tais como flores na lapela que espirram ácido, charutos explosivos e aperto de mãos com agulha na luva, a fim de injetar toxina nos incautos; em suma, o personagem Coringa é uma soma complexa destes outros dois vilões, pois quem mais no mundo de Batman mata alguém às gargalhadas?

O renome de Palhaço-Assassino direcionava o roteiro das histórias de Batman, pois o Coringa tinha que cometer crimes rindo e usando seus truques de palhaço para fazer jus a este nome, por assim dizer, sob pena do leitor mais aficionado se indignar e exclamar que “este não é o Coringa”, se o personagem não fosse retratado como esperado por este fã. O crime, enfim, vincula-se tão intensamente ao Coringa, que passa a fazer parte de seu nome como traço de distinção do personagem: o Coringa é célebre por matar com requintes de crueldade. Além do nome advindo da fama, veremos no capítulo 4, sobre o traço unário, que há um elemento visual que identifica o Coringa – elemento intimamente vinculado com a crueldade –, que é a sua boca vermelha e grotesca que ele replica nas vítimas de sua toxina hilariante.

Contudo, o personagem sofre uma modificação, pois na história em quadrinhos *O Homem do Capuz Vermelho* (1951) Batman ministra um curso sobre criminologia para jovens e atribui uma origem ao Coringa, que depois é retomada e desenvolvida na *Piada Mortal*: o Coringa foi um ladrão que utilizava como disfarce um capuz vermelho (Figura 10) e, acuado por Batman, ele se atira num tonel de resíduos industriais que o deixa enlouquecido e com a face branca, a boca vermelha deformada por um sorriso grotesco e os cabelos verdes. Batman, que era o destemido combatente do crime, surge nesses quadrinhos como um pacato professor respeitável e admirado por jovens e, no mesmo passo, o vilão deixa de ser um homicida brutal para ser retratado como um ladrão; e a valentia de Batman e a crueldade do Coringa resultam amenizadas sob a ação de uma censura aos quadrinhos que começa a ganhar força nos Estados Unidos da América, nos anos 1950.

Nesta época, o psiquiatra Fredric Wertham, autor do livro *Sedução do Inocentes* (1954), liderou uma campanha nacional contra as histórias em quadrinhos, por acreditar que elas induziam os jovens à delinquência, ao desvio sexual e à preguiça mental. Ele fez palestras em escolas e convenceu pais e professores de que os quadrinhos tornavam violento o leitor adolescente, e o resultado foi que as editoras estabeleceram um código de autocensura e, também, criaram um selo a ser colocado na capa para atestar que a narrativa era condizente com as regras deste código. O advento do Código de Censura dos Quadrinhos, como ficou conhecido, atingiu diretamente o personagem Coringa.





Figura 10: O Homem do Capuz Vermelho.

Fonte: FINGER, B., SCHATZ, L. S. *The Man behind the Red Hood*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.

O forte vínculo do Coringa com a criminalidade, vínculo explícito em sua alcunha de Palhaço-Assassino, fez com que o personagem perdesse importância nos quadrinhos de Batman do final dos anos 1950 até metade dos anos 1970. As narrativas evitaram qualquer menção ao mundo do crime urbano ao qual pertencia o violento Coringa original, enveredaram pelo fantástico e pela ficção científica, ambientavam-se na selva, em outros planetas ou no tempo futuro, como na história em quadrinhos *The Batman of Tomorrow* (1955) (Figura 11), e Batman passou a enfrentar belas vilãs, monstros, feras selvagens, robôs enlouquecidos e criaturas alienígenas, tudo isto com o objetivo de obedecer aos ditames do código de censura e conseguir o tão almejado selo de aprovação na capa da revista, assegurando ao público em geral que a leitura não seria nociva aos jovens.

García relata algumas restrições da censura que interferiam, inclusive, nos títulos, o que obrigou a DC a não mais publicar as aventuras do Coringa com conteúdos relacionados ao crime e muito menos com esta palavra na capa da revista que era exibida aos meninos nas bancas de jornais. Diz García (*Op. cit.*, p. 156):

O *Comics Code*, código de ética dos quadrinhos inspirado no Código Hays que velava pela limpeza das produções de Hollywood, impunha restrições não somente à representação de crimes e atos de violência, mas também ao tom com que estes podiam ser mostrados. [...] Do mesmo modo, limitava-se o uso da palavra “crime” nas capas e eram proibidas diretamente as palavras “horror” ou “terror” nos títulos, entre muitas outras diretrizes.





Figura 11: Batman de amanhã.

Fonte: HAMILTON, E., SPRANG, D. *The Batman of Tomorrow*. In: *Batman: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014

O seriado televisivo do Batman surgiu marcado por este ambiente de censura, ainda predominante nos anos 60, e num tom bem distante do clima original de horror e mistério das histórias de detetive de Batman, que mostravam um Coringa sinistro e amedrontador. O mote do produtor Bill Dozier para os episódios era: “Jamais quis recheiar a telinha com um herói amargurado. Batman tinha que ser carismático para as crianças, engraçado para os jovens e

digno para os adultos...” (VENTURA, 2006, p. 41). A série foi concebida, assim, num formato muito bem-comportado para a família do norte-americano médio.

Na TV, as aventuras de Batman ganham um estilo claramente *camp* e cheio de referências à arte plástica de Roy Lichtenstein (Figura 12), representada por pinturas expostas em galerias, com personagens icônicos das histórias em quadrinhos, como o Mickey e o Pato Donald, e uso de paleta de cores berrantes, balões de diálogos e onomatopeias. Eram os tempos da *Pop Art*, da experimentação de Andy Warhol com suas imagens seriadas de Marilyn Monroe e da sopa em lata Campbell, ambas de 1962, quatro anos antes do lançamento do seriado de Batman, em 1966, que teve três temporadas de muito sucesso.



Figura 12: Look Mickey!

Fonte: HENDRICKSON, J. Roy Lichtenstein. Köln: Taschen, 2001.

A arte deixa de ser sisuda, incorpora objetos do cotidiano e, com humor, vai para o ambiente formal das galerias. Na mesma sintonia, debochava-se na TV do herói vestido na praia com calção de banho sobre seu uniforme, que espantava tubarões com repelente em spray, fingia subir paredes com o pupilo Robin e dava socos nos vilões – fazendo barulhos como *POW!!* e *SOCK!!*. E o seriado é citado na capa de uma revista em quadrinhos de Batman:

... os *comics* procuravam divulgar o programa, como na inesquecível capa da revista 183, em que o próprio Batman chama a atenção dos leitores, negando-se a sair da *batcaverna* para uma missão, porque estava assistindo a si mesmo na TV. O herói aparecia, tranquilamente, sentado com os pés sobre a mesa, bem servido de pipocas e refrigerante. Este tipo de deboche era bem o clichê dos quadrinhos de Batman naqueles anos. E, para uma década revolucionária, qualquer que fosse o clichê, virava arte. Muitos críticos chegaram a afirmar que a *Pop Art* era o “gibi” tamanho família (VENTURA, 2006, p.26).

Em paralelo ao escracho com o herói, havia a bizarrice de um Coringa histriônico, nada ameaçador, rindo maniacamente com um bigode mal disfarçado pela maquiagem, bigode que o ator Cesar Romero se recusou a tirar. O tom era de comédia escrachada dirigida à família e o Coringa surfa com prancha, cabelo e calção na cor verde-limão, sendo que o traje de banho é vestido por cima do fraque roxo, causando risos pelo ridículo da cena (Figura 13). Vale dizer que Batman segue este mote debochado, vestindo calção amarelo sobre seu uniforme, num torneio de surf com o Coringa. Há que se pensar que os corpos do herói e do vilão foram exageradamente cobertos e dessexualizados, pois usavam traje completo e até sapatos na praia, numa demonstração de evidente pudor, envolvendo dois atores com fama de galãs: Romero compunha o tipo latino no cinema e Adam West exibia músculos em peças publicitárias.



Figura 13: O Coringa surfa.

Fonte: disponível em <<http://lomographicsociety.tumblr.com/post/75068584825/cesar-romero-as-the-joker-stands-beside-a-green>>, acessado em 26/06/2016.

Não obstante, o tom educativo dirigido aos jovens nos episódios estava assegurado nas cenas em que Batman dava lições de moral e de comportamento ao seu pupilo Robin, lições sempre reforçadas pela tia Harriet. Personagem que não existia nos quadrinhos, tia Harriet foi concebida como uma resposta ao ataque do psiquiatra Wertham, de que Batman e Robin era um casal homossexual, pois era um homem mais velho solteiro convivendo com um jovem. A tia Harriet parecia uma senhora simpática, que dava ares de respeitabilidade à Mansão Wayne, e sua presença ali indicava uma ideia de família com a qual o público podia mais facilmente se identificar, por que, afinal, quem não tem uma tia que ajuda a criar os sobrinhos?

As figuras do super-herói e do vilão dos quadrinhos sofreram tais transformações ao sabor do espírito da época, porque este gênero de quadrinhos esteve muito a reboque das grandes editoras e distribuidoras norte-americanas que, para auferir lucro, precisavam agradar a maioria do público leitor. As editoras estavam atentas ao fato de que o público que começou a ler quadrinhos na meninice estava agora mais velho, interessado em temas mais adultos e ansioso por novidades e, assim, as aventuras dos super-heróis em geral foram reformuladas.

As vendas das revistas da franquia Batman despencavam na primeira metade dos anos 60, a ponto de se pensar em cancelamento do título, e o editor Julius Schwartz, da DC Comics, quis reverter este quadro, determinando mudanças no desenho do Batman, que foram realizadas pelo artista Carmine Infantino: um corpo atlético e esguio, orelhas da máscara compridas e cabeça mais alongada, numa representação mais realista e menos cartunesca do herói. Não se trata mais de um Batman desenhado para meninos; surgiu a elipse amarela do símbolo no peito do herói, que se tornou a sua logomarca, e houve clara intenção de desvincular os quadrinhos de Batman da série *camp* da TV. A história em quadrinhos que anunciou este *new look* na capa foi a *Detective Comics # 327*, de maio de 1964, intitulada *The mystery of the menacing mask* (Figura 14).





Figura 14: New look de Batman.

Fonte: BROOME, J., INFANTINO, C. *The mystery of the menacing mask*. In: *Batman: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014

Isto abriu perspectiva para a volta do Coringa brutal e funesto da década de 40, quando Dennis O' Neil e Neal Adams criaram a história em quadrinhos *A vingança quántupla do Coringa* (1973), num evidente teste ao código de censura, pelos conteúdos de violência que esta narrativa veiculou. Nesses quadrinhos, depois de duas décadas em que esteve bem longe da sua concepção original, o vilão volta a matar com requintes de crueldade, perseguindo seus cinco comparsas, porque desconfia que um deles o delatou e que isso motivou sua prisão. A retomada do Coringa original foi um passo fundamental em direção ao personagem que vemos retratado na *Piada Mortal*: um vilão capaz de aleijar, estuprar e torturar com o objetivo de atingir Batman.



Estes homicídios são brutais e envolvem sofrimento intenso dos comparsas, dada a forma com que foram concretizados: os dois primeiros comparsas foram mortos por envenenamento com a toxina do riso; os seguintes, por explosão de um charuto com nitroglicerina e por enforcamento; e, o último, por afogamento e/ou uma bizarra devoração por um tubarão, que sugere humor e *non-sense* dentro de uma história que se pretende realista e com pouco apelo ao fantástico, em comparação aos quadrinhos de Batman dos anos 1950 e 1960 já abordados aqui. É provável que, mesmo se contrapondo ao Batman do seriado televisivo *camp* dos anos 1960, os autores fizeram uma citação visual e temática, trazendo para esta narrativa o tubarão presente na abertura do filme inspirado no seriado. Este momento de humor consiste num átimo de descontração ao final do horror destas mortes, que implicam em flagelo e ultraje do corpo dos comparsas, com membros despedaçados na explosão, boca deformada pela toxina, pescoço quebrado no estrangulamento e o afogamento, que é angustiante, na medida em que falta o ar e a pessoa se desespera para respirar. Em especial, a toxina obriga ao riso doloroso de quem sabe que vai morrer, ainda mais que os comparsas presenciaram muitos crimes desta natureza. Estas figurações da crueldade do Coringa, no que diz respeito a infligir dor e sofrimento extremos às vítimas, são retomadas no capítulo 5, em que abordamos a cena sádica do Coringa com apoio da figura literária do libertino sadeano.

Logo após enforcar um dos comparsas, o Coringa ataca de surpresa Batman, fazendo-o desmaiar. Com uma técnica acurada, o desenhista Adams dá ilusão de movimento nos golpes desferidos pelo vilão que, por um triz, não quebra o pescoço de Batman (Figura 15). Nesta prancha, é evidente também a importação de um recurso do cinema para o dispositivo da história em quadrinhos: com o herói desmaiado no chão, é como se a “câmera” olhasse de baixo para cima em direção a um Coringa tornado bem maior do que realmente é. A figura dominante do vilão extravasa e invade outros quadros, representando todo o poder que o Coringa apresenta neste momento, de acabar com a vida do herói que está indefeso no chão, bastando que ele pise no Batman.

Todavia, o Coringa não quer vencer Batman por um golpe isolado de sorte, preferindo derrotar os métodos do detetive encapuzado com sua loucura, que considera maniacamente como um presente dos deuses. Desta forma, não interessa ao vilão a morte de Batman, mas, sim, um longo embate vencido pela sagacidade e não pelos dotes físicos. Lembremos aqui que o Coringa é um químico que produz toxina do riso, constrói bombas e artefatos para matar, enquanto o herói analisa dados obtidos pelo computador.



Figura 15: O Coringa poupa Batman.

Fonte: O'NEIL, D., ADAMS, N. *The Joker's five-way revenge*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.

Se havia alguma dúvida de que o Coringa fosse insano, isto foi descartado na história em quadrinhos *The Laughing Fish* (1978), na qual ele envenena com sua toxina os peixes da Baía de Gotham, deixando-os com um sorriso grotesco idêntico ao seu, visando cobrar *royalties* sobre eles e sobre todos os produtos derivados deles (Figura 16). Numa passagem de *non-sense* bastante hilária, ele se dirige ao escritório de patentes para exigir a patente do peixe sorridente a um pacato funcionário público, que, por sua vez, tenta lhe explicar que o pedido não pode ser atendido porque os peixes são um produto natural.

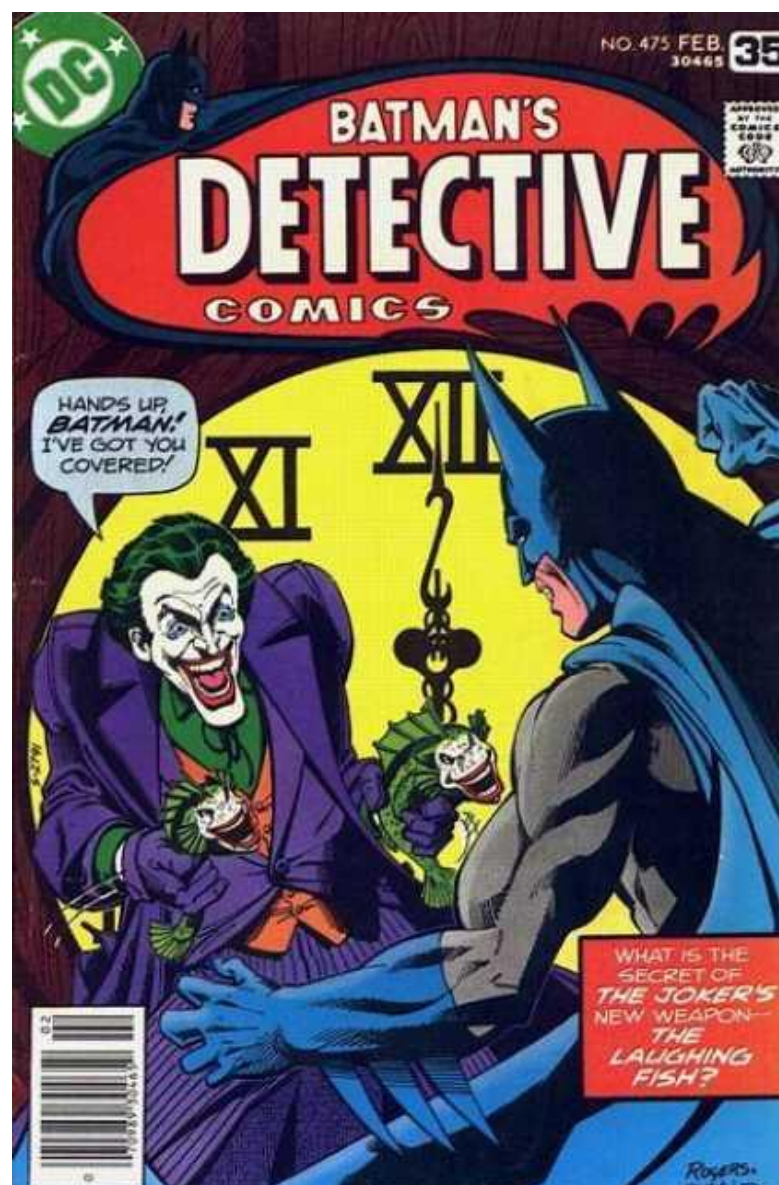


Figura 16: Peixes sorridentes.

Fonte: ENGLEHART, S., ROGERS, M. *The Laughing Fish*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.



Foi nesta mesma época que o roteirista O' Neil concebeu o Asilo Arkham para a história *Batman # 258: The Threat of the Two-Headed Coin* (1974), com arte de Irv Novick e Dick Giordano. Arkham é um lugar destinado a criminosos insanos, como o Duas-Caras e o Coringa, lugar para o qual são enviados toda vez que são recapturados pelo Batman. Algo bem diverso acontecia nas histórias em quadrinhos dos anos 1940 a 1960, pois o Coringa chega a ser condenado à cadeira elétrica por seus crimes, na história *The Joker walks the last mile* (1942), e nas narrativas seguintes a sua pena será em penitenciária comum. Há aqui uma clara inflexão do crime moral para a doença psiquiátrica, pela via da inimizabilidade legal: o Coringa passa a não ser responsável por seus atos perante a Justiça e, por isso, é preso, ao invés de receber a pena de morte, apesar de ter matado centenas de pessoas. A questão da loucura acabou sendo a forma encontrada para o prosseguimento das aventuras com a participação do Coringa, sem que isto significasse que ele ficou impune pelos homicídios.

Arkham é um nome oriundo do universo de H. P. Lovecraft, que designa uma cidade imaginária de alguns de seus contos de terror fantástico. Segundo o próprio Lovecraft, o tema das construções ancestrais mal-assombradas faz parte do imaginário europeu, bem como da literatura de contos de horror norte-americana. A casa gótica, tão comum na obra de Edgar Allan Poe e de Nathaniel Hawthorne, ajuda a criar o clima de horror sobrenatural. Lovecraft (2008, p 75 e 76) escreve:

Essa construção, com suas pontas espectrais, chaminés enfeitadas, segundo andar saliente, mísulas de canto grotescas e janelas protegidas por gelosias em forma de losangos é, de fato, um objeto bem calculado para evocar reflexões sombrias, tipificando, como faz, a sombria era puritana de horror oculto e murmúrios sobre bruxaria que precedeu a beleza, racionalidade e amplidão do século XVIII. Hawthorne viu muitas delas em sua mocidade e conhecia as histórias de horror que lhes atribuíam. Ele ouvira, também, os rumores sobre uma maldição que pesava sobre sua própria linhagem devido à severidade de seu bisavô nos julgamentos de bruxas em 1692.

O imaginário de horror e o clima funesto de Lovecraft vieram junto com o nome Arkham para as histórias do Batman. Arkham consiste num lugar sobrenatural e amaldiçoado, que tem vida própria e atormenta as pessoas que ali vivem. Estes elementos provenientes do folclore britânico e do gótico norte-americano ajudaram a compor a atmosfera sombria, tanto do Asilo Arkham como da cidade de Gotham, locais que foram transformados em personagens, imbuídos de intenção ou loucura, e que podem enlouquecer seus habitantes.

Historicamente, o termo *asilo* designa um espaço para recolher ou isolar doentes mentais, sem que haja a finalidade de lhes oferecer tratamento moral ou psiquiátrico. Conforme

Isaias Pessotti, asilo foi a forma mais antiga de instituições para loucos, sendo que no século XII fala-se da necessidade de providenciar um lugar especial para acolher insanos, pois:

A reclusão de loucos, ou a chamada “institucionalização”, teve, no curso da história, várias modalidades. A mais antiga era a prática de recolher os loucos, junto com outras minorias sociais, em edifícios mantidos pelo poder público ou por grupos religiosos. Frequentemente tais edifícios eram os antigos leprosários, antes usados para segregar o leproso em defesa da saúde pública, agora, para abrigar e dar alguma assistência aos marginalizados em especial (PESSOTTI, 2001, p. 151).

Depois disto, surgiu outro tipo de instituição mantida por religiosos para abrigar doentes, em geral necessitados, com fins filantrópicos, e a ala destinado aos insanos era chamada de hospício. Já o médico especializado em atender loucos apenas apareceu no século XIX, quando construíram espaços fechados para tratamento, que se denominaram manicômio.

As histórias em quadrinhos do Coringa mostram Arkham como um lugar mais parecido com o antigo asilo no sentido de ser uma contenção para o Palhaço do Crime, porque, ainda que haja narrativas nas quais há um corpo médico trabalhando neste lugar, o clima sinistro e a ausência de tratamentos para o Coringa imperam na maioria delas. Na *Piada Mortal*, observamos que na recepção de Arkham há uma tabuleta em cima da mesa com os dizeres: “Não é preciso ser louco para trabalhar aqui, mas ajuda”; indicando que funcionários loucos terão mais facilidade em lidar com os pacientes do que aqueles que não o são, por compreenderem, a partir de si mesmos, como a mente de um louco funciona. Além disso, os internos são mencionados como prisioneiros e estão trancafiados em celas que lembram mais prisões do que lugares de tratamento e, como se não bastasse, há um policial a postos, com quepe e distintivo, junto à porta da cela do Coringa (Figura 17).



Figura 17: Asilo Arkham.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



A história em quadrinhos *Asilo Arkham: Uma séria casa em um sério mundo* (1989) explora esta ideia do asilo como uma casa ocupada por loucos, ao narrar a história do médico que comandava Arkham, que foi internado ali como paciente depois que se vingou do paciente criminoso que havia assassinado sua esposa e filha. Com imagens borradas e assustadoras num caleidoscópio, estilo rebuscado e clima onírico, que faz referências à *Alice no País das Maravilhas*, dentre outras obras, tudo se passa como se o Asilo Arkham ganhasse vida própria e, longe de curar, fosse capaz de enlouquecer tanto seus internos como o corpo médico que ali trabalha. A certa altura, Batman admite que seu medo é entrar neste lugar e nunca mais sair e, justamente, este é o motivo do Coringa insuflar uma rebelião e exigir a presença do herói, ameaçando cegar uma moça: o vilão pretende que Batman reconheça que é tão louco quanto ele, ao percorrer os aposentos de Arkham e descobrir que pertence a este lugar maldito. A tentativa do Coringa é abalar a convicção do herói de que ele é sua antítese e levar Batman a admitir que ambos são loucos.

Em suma, o Coringa não recebe tratamentos de nenhuma espécie no Asilo Arkham, que constitui para ele apenas um espaço de contenção provisória até sua próxima fuga. Tudo indica que a prisão ali, do Coringa e do Duas-Caras (ou Harvey Dent) – que ocupa uma cela vizinha ao Palhaço-Assassino (Figura 17) –, serve para proteger a sociedade destes facínoras perigosos, mesmo que de forma precária. Há que se pensar que nem todo vilão do universo Batman é aprisionado em Arkham: a Mulher-Gato é apenas uma ladra que não costuma oferecer perigo de vida aos cidadãos de Gotham, ao contrário daqueles dois transtornados.

Retomando o trabalho da dupla O' Neil e Adams, os quadrinhos *A vingança quántupla do Coringa* (1973), de autoria deles, abriram o terreno para o Batman anti-herói amargurado e o Coringa ultraviolento da história *O Cavaleiro das Trevas* (1986), de Frank Miller, e sem todo este percurso das histórias em quadrinhos não seria possível o ataque do Coringa à Bárbara, em *Piada Mortal* (1988). Depois de duas décadas de censura, era necessário preparar a sensibilidade do leitor em relação aos novos temas mais adultos, com conteúdo pesado – como assassinato em massa e estupro.

A dupla trabalhou com o título *Lanterna Verde*, na década de 1970, trazendo assuntos do dia-a-dia do leitor das cidades grandes, como, por exemplo, a questão do preconceito contra os negros e o uso de drogas pelos jovens. Frente a estas questões, o herói se envergonha de não ajudar mais os desvalidos, enfurece-se porque um protegido voltou a consumir drogas; além disso, ele expressa dúvidas quanto a estar tomando a decisão certa. O herói não é mais dono de certezas.

Mazur e Danner contam que o desenhista Adams tinha a experiência anterior de sua tira de jornal, quando veio para os quadrinhos em 1962. Consideram também que:

... a representação que Adams fazia de seus personagens cria uma sensação de emoção e maturidade que era novidade nos quadrinhos. A primeira série importante de Adams, *Deadman (Desafiador)*, da DC, a história de um fantasma tentando vingar seu assassinato, foi elaborada em um modo sombrio, mórbido, captando a angústia de seu protagonista sobrenatural. As histórias de Adams parecem ocorrer no “mundo real”, muito mais do que as de qualquer outro artista de HQ comercial na época [...] A capacidade de Adams para criar heróis inseguros, com dúvidas plausíveis e sérias, apesar da musculatura idealizada e das roupas coladas no corpo, foi um passo importante na evolução do gênero, especialmente quando aplicada à venerável franquia Batman (MAZUR, DANNER, 2014, p. 45 e 46).

Ainda sobre o resgate de Adams da sensibilidade gótica original das histórias em quadrinhos de Batman, o roteirista Morrison (2012., p. 174) escreve:

Quando o roteiro pedia que Batman fosse mostrado em ação por Gotham City durante o dia, Adams simplesmente fazia as cenas à noite. Ele alongava a capa e as orelhas do “Detetive das Trevas” deixando-as mais próximas dos chifres diabólicos do original da Era de Ouro. Ele resgatou a sensibilidade sombria, pesada e gótica dos anos 1930, que fechava bem com o *pulp* insano de O’ Neil cheio de aristocratas imorais, shows de horrores e ex-nazistas, assim como o Coringa devolvido às suas raízes psicopatas e homicidas.

Resumindo, após 20 anos de censura, a dupla O’ Neil e Adams recuperou o Coringa cruel e homicida da década de 1940 e o inseriu em histórias com temas adultos da década de 1970, criando o Asilo Arkham para conter criminosos insanos como ele, num mundo mais realista, habitado também por um herói noturno mais humanizado, em crise e violento, com formas remodeladas para evocar suas origens sombrias de homem-morcego.

Na década seguinte, Frank Miller retratou, em *O Cavaleiro das Trevas* (1986), um futuro distópico, com a aposentadoria de Batman numa Gotham dominada por gangues violentas. Envelhecido, amargurado e recluso em casa, o herói volta à cena pública após dez anos, o que faz com que o Coringa saia do estado catatônico em que estava em Arkham. O psicólogo do asilo ficou encantado com a aparente recuperação do Coringa e decide levá-lo sob custódia a um show de auditório; contudo, o Palhaço-Assassino tem outros planos para esta exibição, que ele põe em prática ao beijar a doutora com batom envenenado e ao jogar o gás hilariante no auditório, matando centenas de pessoas e deixando-as desfiguradas com o sorriso sinistro na face. Antes de fazê-lo, ele anuncia que matará todos que estão ali (Figura 18).

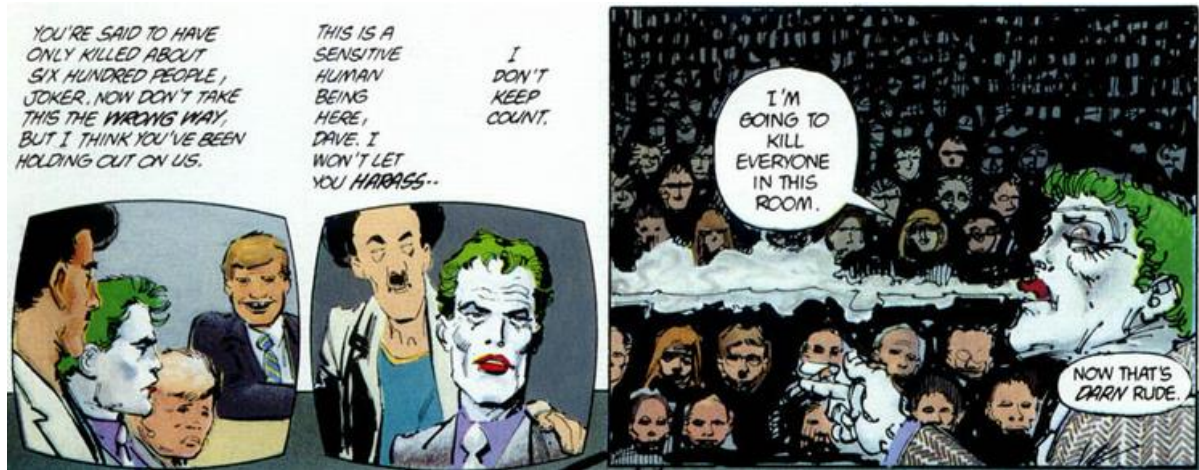


Figura 18: O show do Coringa.

Fonte: MILLER, F. *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 2002.

O Coringa foge e visita Selina, a Mulher-Gato reduzida a uma cafetina envelhecida. Obrigando uma prostituta a usar um batom envenenado, ele intoxica um político, depois fabrica bombas e atrai Batman para um parque de diversões lotado; enquanto isso, os especialistas discutem na mídia televisiva se o herói tem responsabilidade pelos crimes dos vilões que declararam guerra a ele, referindo-se tanto ao retorno do Coringa como à Gangue dos Mutantes que aterroriza Gotham.

Assim como na história original, em que alardeou pela rádio a hora em que iria matar milionários, o Coringa anuncia neste show seus crimes, antes de cometê-los, e quer liquidar outras centenas de pessoas no parque, utilizando os meios de comunicação para afetar tanto as vítimas como um público mais amplo, e apresentando novamente um traço de exibicionismo em cenas públicas. Diz Lacan que o exibicionista se esforça para se constituir como objeto para criar um olhar, daí a necessidade de um público para a cena perversa, e faz as seguintes considerações:

Mas qualquer um também sabe que não existe verdadeiro exibicionista em privado – exceto por algum requinte suplementar, é claro. Para que haja prazer, é preciso que isto se passe num local público. [...] A satisfação do desejo dito exibicionista exige que se dê uma comunicação eletiva com o Outro. É preciso que a exibição, como manifestação do ser e do real, se inscreva no quadro simbólico como tal. É precisamente isso que cria a necessidade do local público: para que se esteja bem certo de estar no quadro simbólico (LACAN, 2016, p. 447).

Batman ocupa um lugar privilegiado para o Coringa, pois este o convoca e monta para ele uma cena exibicionista: é para o olhar do herói que o Coringa oferece uma imagem enganadora e fascinante. Tudo isto se passa num local público “para que se esteja bem certo de estar no quadro simbólico”, porque a cena perversa começa na enunciação de um discurso, isto é, a crueldade do Coringa inicia no momento em que ele anuncia no rádio e na TV os homicídios que colocará em prática. Voltaremos a isto no próximo capítulo, acerca da boca vermelha como marca da crueldade do Coringa.

Prosseguindo na história *O Cavaleiro das Trevas*, o Coringa é personagem de uma narrativa hiper-realista que trata da ameaça nuclear, questiona a mídia, o poder público e as ciências da saúde mental e não poupa da crítica nem os super-heróis. Não é de se admirar que, ao final, o Coringa mate-se, torcendo o próprio pescoço, pois neste mundo apocalíptico das trevas não há escapatória nem para o herói, muito menos para um vilão como ele (Figura 19).



Figura 19: Suicídio do Coringa.

Fonte: MILLER, F. *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. Barueri: Panini, 2011.



No ano seguinte, Miller narra a história em quadrinhos *Batman: Ano Um* (*Batman: Year One*, 1987), em que o jovem Bruce Wayne retorna a Gotham, após anos de estudos e treinamento na Europa, e Gordon veio transferido pelo departamento de polícia. A DC Comics queria organizar a cronologia de seus heróis, em seguida a um período em que os universos paralelos nos quadrinhos tinham gerado confusão ao dificultar o acompanhamento das narrativas pelos fãs. Na década de 1980, o leitor segue o arco das aventuras de seu personagem preferido e espera cada vez mais que sejam respeitadas a continuidade e a cronologia oficial das histórias em quadrinhos.

Mazur e Danner (2014, p. 175) enfatizam o clima de violência e criminalidade destas duas histórias em quadrinhos de Batman escritas por Miller, que parecem, na opinião deles, ter empurrado, num crescendo, o herói em direção à insanidade, ao desequilíbrio e à morbidez. O Coringa acompanhou este movimento de Batman em direção à extrema loucura, com graus de intensidade bem acima do herói.

Silva (2011, p. 172) observa que o cinema norte-americano influenciou a história em quadrinhos *Batman: Ano Um* (1987). Os mafiosos do filme *O Poderoso Chefão* (*The Godfather*, 1972) e as cenas de rua de *Taxi Driver* (*Taxi Driver*, 1976) estariam presentes na narrativa gráfica de Miller, segundo o pesquisador. Acrescente-se a estes dois filmes o retrato da derrocada do caubói – o grande herói do cinema americano –, que vai prostituir-se na sordidez das ruas nova-iorquinas, em *Perdidos na Noite* (*Midnight Cowboy*, 1969), e a inspiração está dada para a ambientação sórdida e urbana em *Batman: Ano Um*. Antes de se vestir como um morcego, Bruce Wayne caminha pelo submundo das drogas e prostituição, para “conhecer o inimigo” (Figura 20).



Figura 20: Bruce no submundo de Gotham.

Fonte: MILLER, F., MAZZUCHELLI, D. *Batman: Year One*. New York: DC Comics, 2013.

Tal influência do cinema nesta narrativa faz também com que a cidade de Gotham deixe de ser simples cenário para se tornar um personagem importante para a trama. Chove muito nesta cidade, embora não o bastante para limpar a sujeira, a maldade e a impunidade que se entranham em todas as esferas administrativas da cidade; em especial, a chuva não consegue limpar a corrupção na polícia. Grande parte da ação se passa de madrugada, nas ruas e telhados de Gotham, como as perseguições, lutas e acidentes com carro que transcorrem a céu aberto, pois não há refúgio e nem como se esconder neste lugar. A cidade de Gotham pulsa, vive e participa dos embates com suas formas cinzentas e frias, e Batman jurou defendê-la de vilões como o Coringa. A ligação do Coringa com Gotham passa por este juramento do Batman, pois se o herói fosse para outros lugares, com certeza o Coringa o seguiria, como em aventuras com

a participação do Super-Homem, nas quais Batman vai para Metrópolis e, atrás dele, segue o Coringa, que, por sua vez, se alia ao cientista Lex Luthor contra estes super-heróis.

Na última prancha de *Ano Um*, mais especificamente nos dois últimos quadros, Gordon espera Batman no telhado, porque alguém denominado Joker ameaça envenenar o reservatório de Gotham. Este gancho narrativo vai ser aproveitado na história em quadrinhos *Batman: O Homem que ri* (2003), em uma nova versão da primeira narrativa do Coringa de 1940, só que desta vez o vilão anuncia na TV que vai matar Bruce Wayne.

Façamos na sequência uma tabela da cronologia destas histórias aqui comentadas, para melhor visualizarmos como se desenvolveu a questão da crueldade do Coringa, da primeira história de 1940 até chegar à *Piada Mortal* de 1988, compreendendo, portanto, um longo período de 48 anos:

|                    | Batman                                                  | Coringa                                                                   |
|--------------------|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Anos 40            | Batman detetive                                         | Coringa homicida e cruel                                                  |
| Início dos anos 50 | Batman como professor                                   | Coringa como um ladrão                                                    |
| Anos 50 e 60       | Histórias fantásticas ou de ficção científica de Batman | Coringa ausente, por estar associado ao crime, algo proibido pela censura |
| Meados dos anos 60 | Seriado <i>camp</i> da TV                               | Coringa histriônico e inofensivo                                          |
| Anos 70            | Batman retratado num estilo mais realista               | Retorno ao Coringa homicida e cruel da origem                             |
| Anos 80            | Batman como um anti-herói num estilo hiper-realista     | Coringa hiperviolento e extremamente cruel                                |
| Fim dos anos 80    | <i>A Piada Mortal</i>                                   | Um tratado sobre a crueldade do Coringa                                   |

Tabela 1: As figurações da crueldade do Coringa.

Na Tabela 1, notamos que o personagem Coringa fez um percurso lado a lado com Batman, sendo que uma mudança no herói necessariamente conduziu a uma inflexão do vilão. Mestre do Crime e dos disfarces, diretor de cenas públicas estereotipadas com a impostura típica de um perverso, o Coringa é um personagem multifacetado que foi um gângster homicida assustador bem no início dos anos 1940; ausentou-se em seguida por mais de uma década dos quadrinhos, por causa da censura; depois foi um bizarro vilão *camp* na televisão, ainda sob a vigência do Código de Censura, nos anos 1960; retornou às origens de matador impiedoso que não poupa nem seus comparsas, nos anos 1970; e, enfim, se tornou um sociopata hiperviolento nos anos 1980. Depois disso tudo, chegamos enfim à *Piada Mortal*. Vamos a um breve resumo da história.

Batman propõe ao Coringa um pacto de paz, sem saber que está falando com um impostor, pois o Coringa já havia fugido do Asilo Arkham. Ele atira em Bárbara e sequestra o pai dela, o Comissário Gordon, levando-o para um parque de diversões. O vilão tortura Gordon com as imagens da filha nua e aleijada pelo tiro, querendo provar que basta um dia complicado para alguém enlouquecer, e envia um ingresso do parque para Batman. O herói luta com o vilão, consegue rendê-lo e recoloca o pacto de paz do início, ao que o Coringa responde contando a piada mortal. Ambos dão gargalhadas e o final fica em aberto, com a aproximação da viatura da polícia.

A prancha de abertura da *Piada Mortal* é muda (Figura 21). Não há narração ou onomatopeia; mas, numa noite chuvosa, uma placa no portão indica que o *batmóvel* está chegando em Arkham, o asilo para os criminosos insanos. Dentro da propriedade e sob a tempestade, o Comissário Gordon aguarda ao lado de um policial o Batman, bebendo um copo de café fumegante. O café sugere que deve estar fazendo frio, e o herói passa por eles sem cumprimentar, porque não há tempo para recepções calorosas. A primeira prancha mostra desta forma a movimentação do Batman em direção a Arkham, emprestando à narrativa uma atmosfera lúgubre que faz arrepiar o leitor, que os autores convidam a entrar em Arkham, acompanhado de Batman e de Gordon.





Figura 21: A chegada de Batman em Arkham.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



Chove, está escuro e frio, as cores da primeira prancha são cinzentas, e o uniforme azul escuro de Batman parece preto. Entra-se num lugar sinistro que abriga criminosos loucos, mas se adia o encontro com o Coringa, que demora a surgir de fato, com o objetivo de criar o suspense característico de histórias de detetive. Aliás, Batman e o Coringa não são nomeados nem uma vez durante toda a narrativa; não há necessidade disto, já que leitores têm familiaridade com eles, pois a *Piada Mortal* é endereçada a iniciados, a fãs que leram muitos quadrinhos do Batman, principalmente as narrativas que acabamos de comentar, e estes aficionados sabem que o Coringa passa a maior parte do tempo em Arkham, o lugar de contenção dos criminosos insanos.

## CAPÍTULO 2: A BOCA VERMELHA DO CORINGA

A versão original da história em quadrinhos *Batman: A Piada Mortal*, de 1988, foi desenhada por Brian Bolland e colorizada por John Higgins, que optou por uma profusão de cores chamativas. Na reedição da história, vinte anos depois, o próprio Bolland fez uma versão diferente que, na opinião do artista Tim Sale expressada na introdução, utilizou cores mais frias e lavadas, a fim de enfatizar a atmosfera melancólica da história e contrastar com os tons de vermelho cada vez mais intensos, remetendo à cor do personagem Capuz Vermelho, dos anos 50, para estabelecer uma origem do Coringa. Podemos notar que o resultado do trabalho de Bolland consistiu em ressaltar, pela cor, alguns elementos visuais em detrimento de outros, alterando bastante o processo de leitura da narrativa, que não é mais a mesma narrativa da versão original. Na nova versão de Bolland, cinza e branco tomam lugar dos tons berrantes de verde-limão, roxo e amarelo no fundo do quadro e alguns elementos da prancha são tingidos de vermelho progressivamente, à medida em que avançamos na história. Batman quer saber quem é o Coringa e este surge na carta e na tela do computador com uma boca vermelha escancarada em forma de ricto (Figura 22).

Sobre este manejo da cor pelo artista, o pintor Henri Matisse (*Apud* PEDROSA, 2014, p. 144) propõe que a combinação de cores no quadro deve se curvar à expressão, no seguinte sentido:

Mas estes diferentes tons [uma certa combinação entre vermelho, verde, amarelo e branco] diminuem-se mutuamente. É preciso que os diversos tons que utilizo fiquem equilibrados de tal forma que não se destruam uns aos outros. (...). Uma nova combinação de cores sucederá à primeira e dará a tonalidade da minha representação. Sou obrigado a transpor e é por isso que se afigura que meu quadro mudou totalmente quando, após modificações sucessivas, o vermelho substituiu o verde como cor dominante.

As cores de uma prancha não são meros detalhes e pode-se dizer, inclusive, que a recolorização de Bolland criou uma nova narrativa que, por sua vez, provoca uma leitura distinta daquela advinda da história em quadrinhos original, porque a cor é algo fundamental para o dispositivo dos quadrinhos: ela compõe o ambiente e apela para conteúdos da memória afetiva do leitor, enriquecendo a história com novas significações. Vejamos agora por quais vias a cor consegue ter este poder de transformar uma narrativa.



Figura 22: Versão original à esquerda e versão recolorizada à direita.

Fonte: disponível em <<http://www.statuemarkets.com/showthread.php?t=29867>>, acessado em 18/08/2016.

No início do século XIX, Johann Wolfgang Goethe (*Apud* PEDROSA, 2014, p. 72) considerou como a cor produz efeitos na psique humana, sendo nesses termos um elemento fundamental da arte, pois

Uma vez que a cor ocupa lugar tão destacado entre os fenômenos naturais primários, enchendo com intensa variedade o campo que lhe está destinado, não surpreenderá o fato de que em suas manifestações elementares mais gerais, sem nenhuma relação com a natureza ou configuração do corpo em cuja superfície a percebemos, produza sobre o sentido da vista, ao qual pertence, e, por seu intermédio, sobre a alma humana individual, um efeito específico e, em combinação, um efeito por vezes harmonioso, característico, e às vezes não harmonioso, porém sempre definido e significativo, que se radica intimamente na esfera moral. É por isto que a cor, considerada como elemento de arte, pode colocar-se a serviço dos mais altos fins estéticos.

A cor afeta a alma do indivíduo, cria significações e serve a fins estéticos e, nos quadrinhos, ela ajuda a situar o leitor na história que se pretende contar. A cor atrai a atenção para algumas partes da prancha e provoca a imaginação do leitor, ampliando a participação dele na narrativa, ao convocar outras imagens por associação, estimulando outros sentidos e causando sensações próprias, que enriquecem bastante a leitura, tornando-a única e particular a cada um que frui dos quadrinhos.

Com relação à função da cor nos quadrinhos, Cris Peter (2014, p. 135) afirma que ela colabora para narrar a história:

Nos quadrinhos, o trabalho de contar uma história através das imagens é fundamental. Alguns autores defendem que um bom artista de quadrinhos consegue fazer o leitor entender o que está acontecendo mesmo sem qualquer fala. Já as cores, nesse mesmo cenário, têm uma função extremamente importante. Ela não preenche só os traços do desenho, ela também deve ajudar a contar a história, e a maneira de fazer isso é justamente através de ambientação, foco e profundidade. Através de combinações de cores variando matizes, saturação, luminosidade e valores, os coloristas ajudam o roteirista e o desenhista de uma HQ a transmitir suas mensagens. Seja ambientando os personagens em uma hora do dia ou em locais diferentes, ou direcionando o olhar do leitor para um elemento importante, ou dando a ideia de dimensão dos cenários que estão sendo representados. A cor ajuda a guiar o olhar do espectador.

Em termos visuais, a cor é essencial para a narrativa, pois auxilia a ambientação da história e dá um tom afetivo ao que se está vendo nas pranchas. A cor direciona o olhar e é índice de leitura, como se constata nas duas pranchas mencionadas da *Piada Mortal*, com predomínio de tons cinzentos, em que se usa o vermelho para ressaltar um elemento da história, fazendo com isto surgir novos sentidos, modificando o rumo da narrativa a partir do que bem poderia ter passado despercebido pelo leitor.

Batman é um detetive, e suas histórias se movem por pistas recolhidas aqui e ali, algo que Alan Moore explorou bem nesta narrativa. A carta curinga – com predomínio do vermelho – aparece com ênfase ao longo de todos os quadrinhos, em especial, quando se trata do herói tentar identificar quem é o homem por detrás do Coringa, pois Batman observa ao mordomo Alfred que não sabe quem é este vilão, mas que ambos se odeiam sem sequer se conhecerem (Figuras 22 e 23).





Figura 23: Desconhecidos.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



A narrativa destas duas pranchas é conduzida quase inteiramente pelas imagens do Coringa que se repetem ao lado da palavra “desconhecido”, a qual funciona para suturar o vazio entre os quadros que estão em páginas frente e verso. Esta função de *sutura* da palavra serve, segundo Groensteen (2015, p. 139), para estabelecer uma ponte entre quadros visualmente desconectados, estabelecendo uma significação unívoca para estas imagens. Aqui se quer que o leitor vire a página, mas mantenha a ideia de que há um mistério envolvendo o Coringa que está sendo investigado por Batman, mistério do tipo “como o Coringa veio a ser como é”. Daí, vemos mais uma função da linguagem escrita nas histórias em quadrinhos, que é a de *ancoragem*, conceituada pelo autor como:

Sendo toda imagem polissêmica, a mensagem linguística ajuda a identificar e interpretar a cena representada, ela “dirige o leitor pelos significados da imagem e leva-o a considerar alguns deles e a deixar de lado outros: essa é a função da ancoragem [...] A coesão sintagmática, que permite que a narração se desenrole sem obstáculos, fica garantida através da cooperação entre a sequência icônica e a sequência linguística (GROENSTEEN, 2015, p. 137 e 139).

Assim, palavra e imagem cooperam para que o leitor leve consigo um fio de Ariadne, quando ele percorre o labirinto dos quadros da *Piada Mortal*, e o sorriso do Coringa desempenha este papel de ser o fio condutor da história, sendo até dispensável que se mencione o nome do vilão ou que se mostre sua imagem, pois o sorriso vermelho já é indício de sua presença nas pranchas, trazendo o todo da figura do Coringa por uma de suas partes., conforme examinaremos no capítulo 4.

No início da narrativa, Batman vai ao Asilo Arkham para criminosos insanos, a fim de propor ao vilão um acordo de paz; todavia, descobre que há outro prisioneiro disfarçado no lugar dele e que o verdadeiro Coringa fugiu. Há suspense na figura 24, com o prisioneiro na penumbra jogando baralho, que deixa os curingas de lado, tem as mãos brancas e os cabelos verdes, e o leitor, que já conhece o personagem, é por isto enganado pelas cores do vilão, assim como o herói. Só depois o leitor saberá que o detalhe das cartas de lado indica que há dois Coringas: um impostor visível e outro em lugar desconhecido. O par de curingas indica ou sinaliza, portanto, um “fora do quadro”, que embaralha todas as demais cartas desta partida inicial, criando novos rumos para a trama. Aliás, Batman descobre que está falando com um impostor, pelas manchas brancas em suas luvas feitas quando agarrou as mãos do prisioneiro para chamar-lhe a atenção, já que este estava tão calado. Assim, a cor branca revela ao herói a farsa montada pelo vilão.

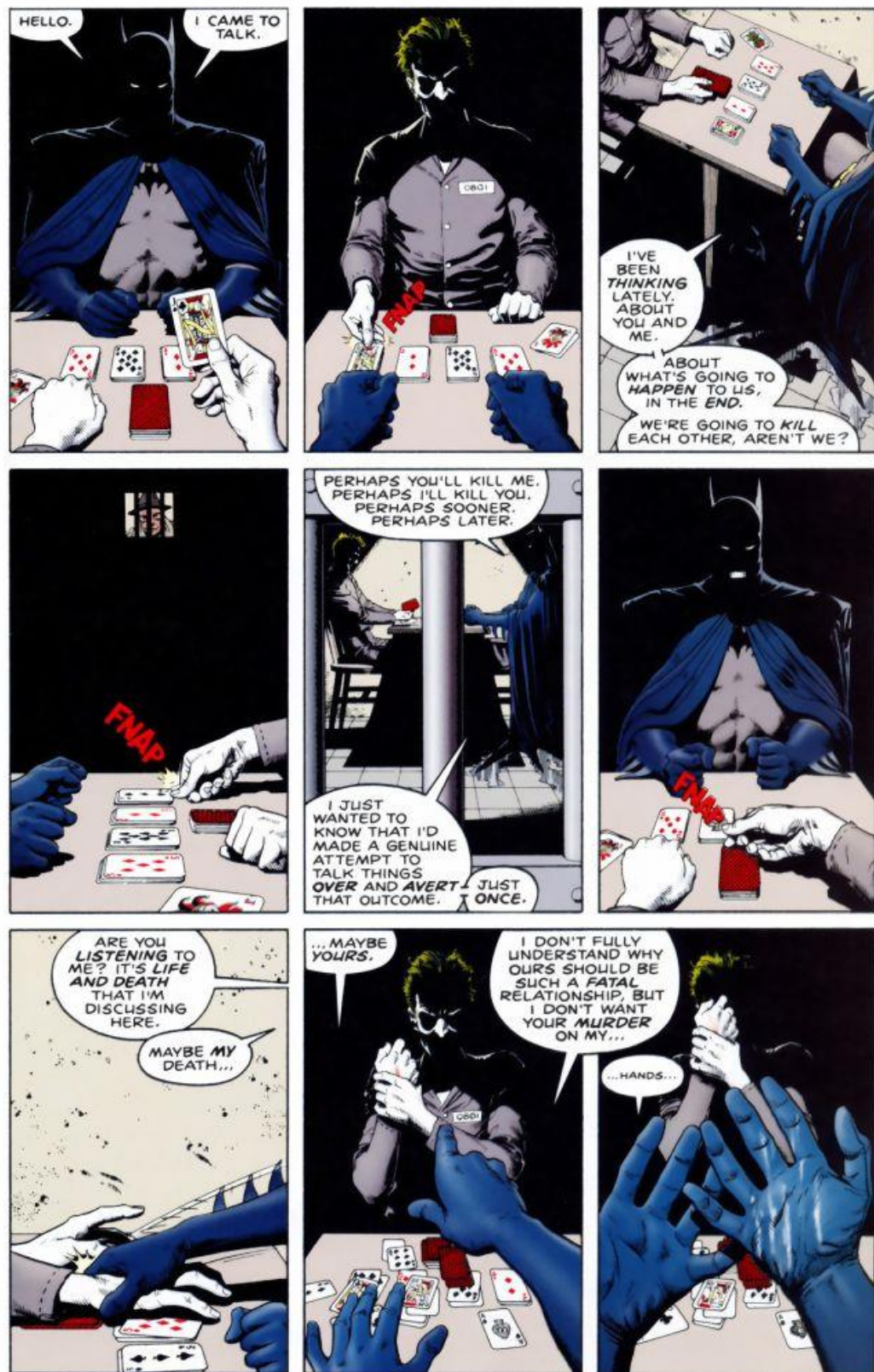


Figura 24: O jogo de cartas.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

O Coringa é um impostor, veste trajes e disfarces para enganar, finge a toda hora ser outro, como se encerrasse em si toda a ambiguidade que cerca o seu nome que não diz quem ele é. Polícia e Batman não conseguem identificá-lo, não há antecedentes nos computadores e esta é a porta de entrada para a *Piada Mortal* estabelecer uma origem para o personagem e tentar nomear o impensável da identidade, referido por Colette Soler, por um dos seus renomes: Coringa, o Mestre do Crime.

A *Piada Mortal* explora muito bem o que não é visível, mas é sugerido por alguns pequenos detalhes, exigindo do leitor muita atenção, e que volte algumas páginas para reconstruir a significação anterior. O contrato com o leitor da *Piada Mortal* é complexo, pois implica que este faça releituras, havendo o risco de ele abandonar em definitivo a história em quadrinhos que tem em mãos, se não conseguir compreender a narrativa. A onomatopeia *FNAP* repetida na cor vermelha atrai o olhar para o baralho e reforça a ideia de que se trata de um jogo para o qual o leitor é convidado a participar, sendo que as cartas serão mostradas aos poucos (Figura 24). Com relação à onomatopeia, Antonio Luiz Cagnin (2014, p. 155) escreve:

Por definição, é a palavra cuja pronúncia imita os sons e ruídos da coisa significada, como murmúrio, sussurro, cicio, chiado, mugir, pum, reco-reco, tique-taque. Os sons imitativos das onomatopeias, que nos quadrinhos são representados pela escrita, apareceram nos *comics strips* americanos onde, pode-se dizer, foram criadas. São na maioria oriundos da língua inglesa, adotadas por todos os países invadidos pela maciça produção de *comics* americanos, sem atentar muito para o significado delas. O que importa é o som do grafema ou da palavra representada.

Há uma brincadeira dos artistas com a identidade do Coringa e sua fuga, já que a carta joker substitui qualquer outra do baralho e assim ocupa qualquer lugar. Enganador e mestre dos disfarces, o Coringa costuma ludibriar todo mundo se fazendo passar por outros, desde a história em quadrinhos de estreia, quando ele finge que é o policial de plantão para se aproximar e matar o juiz que havia ameaçado pelo rádio. Contudo, na *Piada Mortal*, é outra pessoa que ocupa o lugar do Coringa em Arkham.

Tais ambiguidade e plasticidade do Coringa são enfocadas na presente pesquisa, porque a principal figuração de sua crueldade reside em deixar uma marca no local do crime, seja por meio de uma carta do baralho, com destaque para sua boca vermelha, seja em envenenar a vítima com a toxina por ele inventada, que mata de tanto rir, e deixar nela um sorriso grotesco estampado na cara, como se fosse uma assinatura do crime impressa no cadáver. Esta marca de identificação macabra do Coringa é um sinal inequívoco que faz com que Gordon chame Batman e este siga no encalço do vilão.

No ataque brutal do Coringa à Bárbara (Figura 25), as cores amarela e vermelha atraem, pelo contraste com as demais cores, o olhar do leitor para a figura de Bárbara, para o sangue e para a presença de Gordon, bem como ressaltam a violência da cena do ataque do vilão, pois vemos em destaque o sangue jorrar do ventre da moça, o movimento dela em câmera lenta sendo arremessada para trás com seus cabelos ruivos e camisa amarela e estilhaçando a mesa de vidro; e Gordon, com o colete vermelho, ao fundo, observando toda esta sequência. Uma nova composição de cores concebida por Bolland modificou o conjunto de forma a contar a história em outros termos emocionais, pois se trata de uma sequência muda, sem recordatório, balões de fala, nem onomatopeias; e as cores que foram realçadas convidam a imaginar o espanto, a dor e o sofrimento mudos de Bárbara e de seu pai. Este ataque do Coringa fragmenta-se em vários quadros, diminuindo a velocidade da leitura desta sequência, e o som imaginado do vidro partido ecoa a quebra da espinha da moça com o tiro disparado. Bárbara e a mesa são quebradas diante do silêncio impotente do comissário.





Figura 25: Ataque do Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



Como o mutismo desta prancha tão violenta evoca outros sentidos? Ao pensar o retrato como uma imagem privada de expressão verbal, que mesmo assim comunica uma verdade com sua falta de fala, Jean-Luc Nancy afirma que:

Quando se diz de um retrato que ele só falta falar, se evoca sua privação da expressão verbal. [...]. De fato, o retrato fala, ele já está prestes a falar a partir da sua privação de fala. O retrato nos faz ouvir um falar antes ou depois da fala, o falar da falta de fala. E nós o compreendemos, ele nos comunica esse dizer, seu sentido e sua verdade. [...] Cada uma das artes constitui a invenção ou a intensificação de um registro de sentido por exclusão dos outros registros: o registro privilegiado desencadeia, em sua ordem, uma evocação dos outros, segundo o que se poderia nomear uma proximidade contrastada: a imagem faz ressoar nela uma sonoridade do mutismo (NANCY, in ALLOA, 2015, p. 55 e 56).

Desta maneira, um registro de sentido tem o poder de evocar outros registros nos quadrinhos e, na figura 25, a explosão do vermelho, laranja e amarelo das roupas das vítimas fala em nome delas, grita de dor e desespero em nome de Bárbara e de Gordon, em contraposição às cores gélidas das vestes do Coringa. O vilão usa roupas de turista havaiano, indicando que sua intenção é se divertir enquanto comete crimes, já que para ele o homicídio é algo banal e praticado sem compaixão pela vítima. As cores afirmam, portanto, a frieza do Coringa e evocam estes sons que não ouvimos da dor de Bárbara, redobrando a brutalidade do ataque a ela, pois ao mutismo dela se opõe a zombaria do Coringa, que diz que as bibliotecárias como ela são mesmo silenciosas.

O herói segue as pistas deixadas pelo Coringa, da mesma forma que o leitor acompanha os elementos que os artistas da *Piada Mortal* coloreem em tons de vermelho progressivamente na narrativa: a boca vermelha do Coringa na carta e na tela do computador de Batman (Figuras 22 e 23), o ataque do Coringa à Bárbara (Figura 25), camarões na prancha do planejamento do assalto à fábrica que levam o olhar do leitor até o capuz vermelho, disfarce que o comediante será obrigado a vestir no assalto (Figura 26) e, enfim, o assalto malsucedido. No passado de comediante, o Coringa usou um primeiro disfarce na cor vermelha para cometer o crime de assalto (Figura 27); em resumo, a cor vermelha na *Piada Mortal* liga-se à marca de identidade, violência, sangue, disfarce e crime e tudo se passa como se a cor pudesse em grande parte narrar o passado do Coringa e dizer quem ele é pela história dos crimes que cometeu, a começar pelo crime original como o Capuz Vermelho.



Figura 26: A cor vermelha dos camarões e do capuz.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



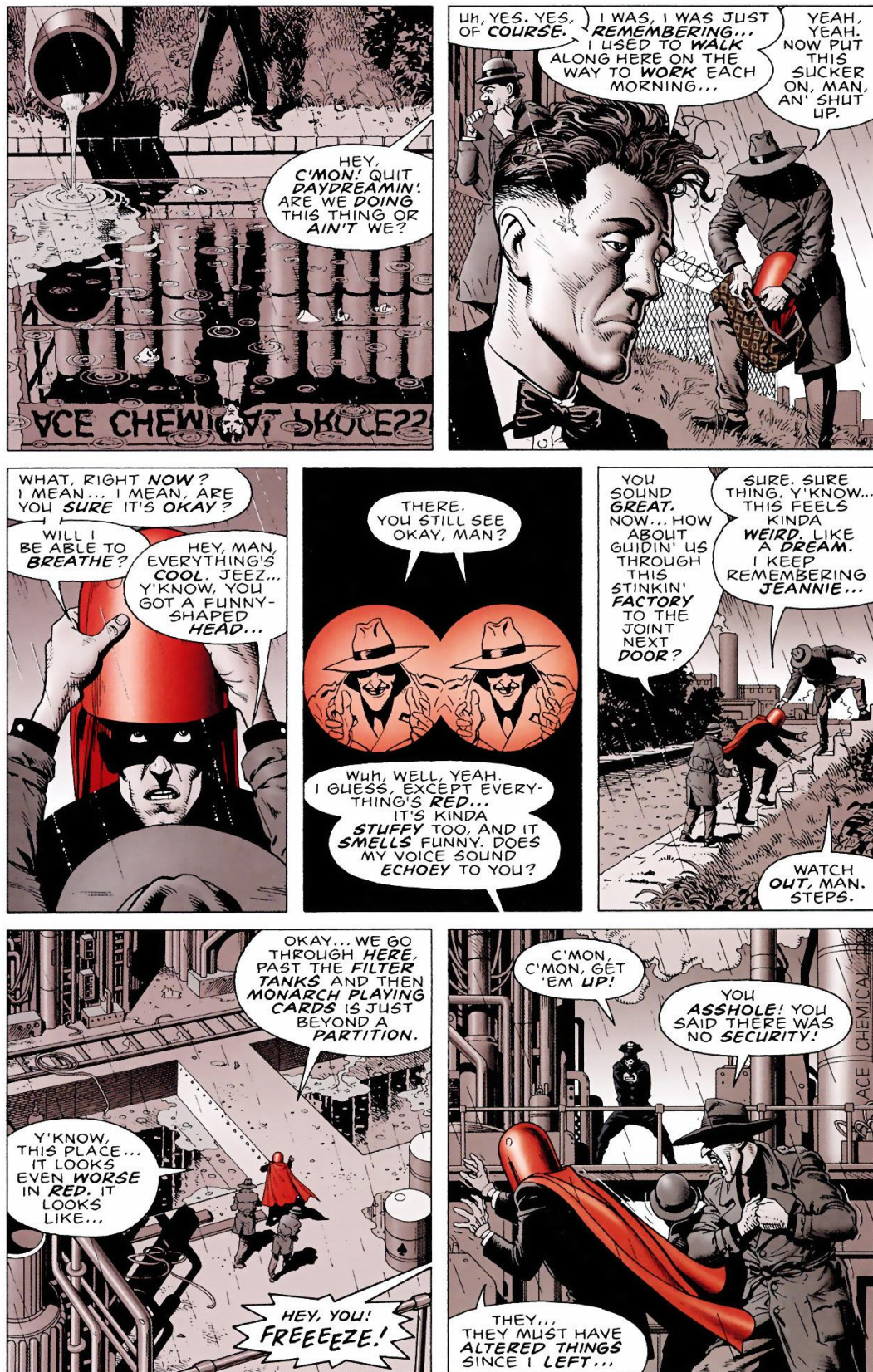


Figura 27: O crime original em vermelho.

Fonte: MOORE, A, BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

O vermelho na *Piada Mortal* remete ao crime original do Coringa, pois os artistas trazem para esses quadrinhos a antiga história *O Homem do Capuz Vermelho* (1951), referida no capítulo anterior, e desta maneira o vilão é qualificado no tempo presente da narrativa como um criminoso cruel e enlouquecido de quem se sabe bem pouco, pois também não se diz qual era o nome do comediante frustrado quando se mostrou o passado do vilão. Com os renomes mencionados, mas sem nome de registro algum, ele passa de ladrão ao homicida brutal que derrama sangue, e a cor expressa e pavimenta este caminho percorrido pelo personagem na narrativa. A cor vermelha do crime original vem no lugar do nome do Coringa que permanece desconhecido, conforme veremos no capítulo 4, quando examinarmos o traço unário de identificação desse personagem.

A esta vinculação entre vermelho e os crimes do Coringa, produzida pela imagem, vem se somar as origens etimológicas da palavra crueldade, pois neste estudo ela é entendida como sendo a qualidade do que é cruel, ação cruel, banalidade, desumanidade, ato rigoroso; cruel, por sua vez, significa que tem gosto em fazer mal, que se compraz em ver ou causar tormento, rigoroso, severo, tirânico, pungente, insuportável, doloroso, insensível, duro, intratável, sangrento e sanguinolento (CALDAS AULETE, 1974, p. 907). A cor vermelha, nos quadrinhos da *Piada Mortal*, está relacionada ao crime de sangue, bem como à crueldade com que o Coringa realiza os seus atos criminosos. O vermelho faz parte do estilo do Coringa e da estética de sua crueldade.

O termo crueldade é proveniente do latim: *cruor* é carne em sangue, carne crua; força vital, vida; sangue derramado, ferida em sangue; carnificina, morticínio; *crudus* quer dizer sangrento, ensanguentado; cru, não processado; não digerido, que digere mal; que faz sangrar, violento, cruel, áspero; vigoroso, impiedoso; novo, recente, imaturo, inexperiente; *crudelis* significa que gosta de fazer correr o sangue; duro, cruel, insensível, desumano. Sobre estes múltiplos sentidos da palavra crueldade que compreendem carnificina sangrenta, Jacques Derrida (2001, p. 6) afirma:

Quer assinalando a palavra crueldade em sua ascendência latina, isto é, a uma necessária história de sangue derramado (*cruor*, *crudus*, *crudelitas*), de crime de sangue, dos laços de sangue, quer situando-a em outras línguas e outras semânticas (*Grausamkeit*, por exemplo, é a palavra de Freud) sem ligação com derramamento de sangue, no caso, mas para designar o desejo de fazer ou se fazer sofrer, mesmo de torturar ou de matar, de se matar ou de se torturar por torturar ou por matar, para sentir um prazer psíquico no mal pelo mal, mesmo para gozar do mal radical, em todos esses casos a crueldade seria difícil de determinar ou de delimitar.

Desta maneira, a crueldade engloba tanto crime de sangue como desejo de causar tormento a si ou a outros, e ocorre nos crimes do Coringa cometidos na *Piada Mortal*, mas, no entanto, a crueldade não constitui algo a princípio fácil de delimitar, pois não é algo dado a ver como a violência que é expressa num comportamento. Ninguém discute que matar uma pessoa com uma facada é algo violento; porém, passa a ser discutível precisar quando é que este crime violento começa a ter requintes de crueldade. A crueldade precisa ser inferida das situações específicas em que se supõe que ela ocorreu e, para tal, recortaremos cenas do Coringa na qual a crueldade se insere e que incluem a enunciação do próprio crime pelo vilão. Serge André diferencia os neuróticos dos perversos justamente pelo estilo da enunciação de sua fantasia, afirmando que:

Não se pode deixar de experimentar, ao ouvir o perverso falar, uma impressão de indecência; sempre nos sentimos um pouco violados por seu discurso. A que se prende isso? Se devemos sustentar, com Freud (cf. *Uma criança é espancada*), que não existe fantasia própria do perverso – no sentido de que as fantasias dos neuróticos não são diferentes dos cenários perversos –, não creio, por outro lado, poder contentar-me em definir o perverso como sendo aquele que faz uma atuação, aquele que realiza sua fantasia no palco do mundo. Nem todos os perversos atuam, e alguns neuróticos não conseguem impedir-se de fazê-lo. Ao contrário, estou convencido de que existe uma maneira perversa de *enunciar* a fantasia, sobre a qual Sade, que evoquei anteriormente, nos dá indicações preciosas. A perversão, em suma, é uma questão de estilo. Com isto quero dizer que *é em sua própria fala que o perverso começa a atuar* (ANDRÉ, 1995, p. 43, grifo do autor).

André propõe que a perversão também seja uma questão de estilo porque, ao enunciar a sua fantasia, o perverso provoca e desafia o parceiro-ouvinte a participar da cena a contragosto, submetendo-o a uma iniciação, como se o corrompesse. O neurótico, ao contrário, confessa envergonhado e culpado sua fantasia, revelando estar submetido a ela, enquanto o perverso se vangloria, falando sem pudor e com pormenores a um público, para melhor exhibir seu saber sobre o gozo e para que nada reste fora deste dito. No dizer de sua fantasia, o perverso atua, coloca em ato uma fala que submete o parceiro ao seu desejo, e é nesse sentido que este se sente violado e corrompido pelas palavras do perverso. O Coringa, entendido como perverso, também assumirá seu estilo ao anunciar seus crimes.

Na *Piada Mortal*, o Coringa somente se revela na prancha 6 (Figura 28), na qual vemos, no primeiro quadro incrustado, a mão com a luva roxa e, depois, no quadro de fundo, alguém de costas, vestido com sobretudo e chapéu roxos, examinando um velho parque de diversões, e, finalmente, o Coringa (recordando que o prisioneiro com que Batman conversa no início era, na verdade, um impostor). Desta prancha 6 até a prancha final 46, ele está presente em todas as



pranchas, com exceção de três delas, sendo que tal recorrência aponta para o fato de que a *Piada Mortal* é uma história sobre o Coringa. O Palhaço do Crime é o protagonista desta aventura.

A *incrustação* – entendida como um ou mais quadros inseridos num quadro de fundo – serve aqui para introduzir visualmente o personagem num parque de diversões decadente, trazendo as ideias do palhaço, do dinheiro e do passado para a narrativa da origem do Coringa. A partir desta prancha, que subverte com as incrustações todo o *layout* regular até então, o presente é intercalado com o passado de comediante frustrado e miserável do Coringa, sempre com quadros finais das pranchas do passado ligando-se aos quadros iniciais do presente e vice-versa. A ligação entre as pranchas se dá com o apoio da palavra ou semelhança de elementos visuais do quadro, sinalizando ao leitor que o habitual vazio entre quadros será maior, o que o ajuda a transpor tal espaço destinado à sua imaginação. Isto contribui para manter o leitor atento e para evitar que fique confuso com os saltos frequentes desta história em quadrinhos no tempo.



Figura 28: Aparição do Coringa na *Piada Mortal*.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Na figura 28, a imagem do Coringa subverte o padrão visual da narrativa por meio do *close* e do tamanho maior, extrapolando os requadros (linha que delimita o quadro) e invadindo os outros quadros, e isto traduz muito deste personagem: o Palhaço-Assassino é o agente do caos que transgride todos os limites e que não se submete à nenhuma regra; aliás, pelo contrário, o Coringa quer impor suas próprias regras aos outros. Desta maneira, pela via das imagens uma ideia é passada ao leitor, que é a apresentação visual de um personagem que irá conturbar uma narrativa que começou, lembremos, com uma proposta de paz de Batman ao vilão. Tal qual um mestre sadiano que comanda uma iniciação ao exercício da crueldade, o Coringa movimenta a *Piada Mortal* para demonstrar um saber que é dele, sobre o crime e a validade de sua tese sobre a loucura, pois afinal ele é consagrado como Mestre do Crime.

Na mesma prancha, o Coringa fala que está comprando o parque por uma pechincha, na tradução para o português, mas isto acaba com o jogo de palavras feito no original que é “*I’m making a killing*”, estou fazendo um negócio de matar, um negócio muito bom e, também, querendo dizer um negócio que vai realmente matar o dono logo após esta fala, bem como as crianças que morrerão nos brinquedos deteriorados. Voltaremos ao jogo com os sentidos de *killing* no início do capítulo a seguir, jogo de palavras que compõe também o estilo do Coringa, quando ele está disposto a se mostrar cruel na cena do crime.

Na violação de Bárbara (Figura 29), o Coringa debocha do sofrimento silencioso da bibliotecária, enquanto Gordon é espancado e levado dali; e o vilão desabotoa a blusa amarela de Bárbara, sendo que esta cor serve para chamar a atenção para o gesto do Coringa. A cena do crime do Coringa começa no que ele diz a ela antes de despi-la: “Sabe, é uma pena você perder a estreia de seu pai, Senhorita Gordon. Infelizmente, não temos acesso para inválidos. Mas vou tirar algumas fotos suas para ele lembrar de você”. Nesta fala debochada, o vilão revela que vai fotografá-la nua para mostrar ao pai e, antes de mais nada, a violação de Bárbara já começa nesse discurso insidioso do Coringa, que faz sofrer a moça na antevisão do que virá a acontecer com ela e seu pai. Vemos configurado aqui um esboço de seu estilo, que é debochar da vítima e anunciar o que fará com ela.



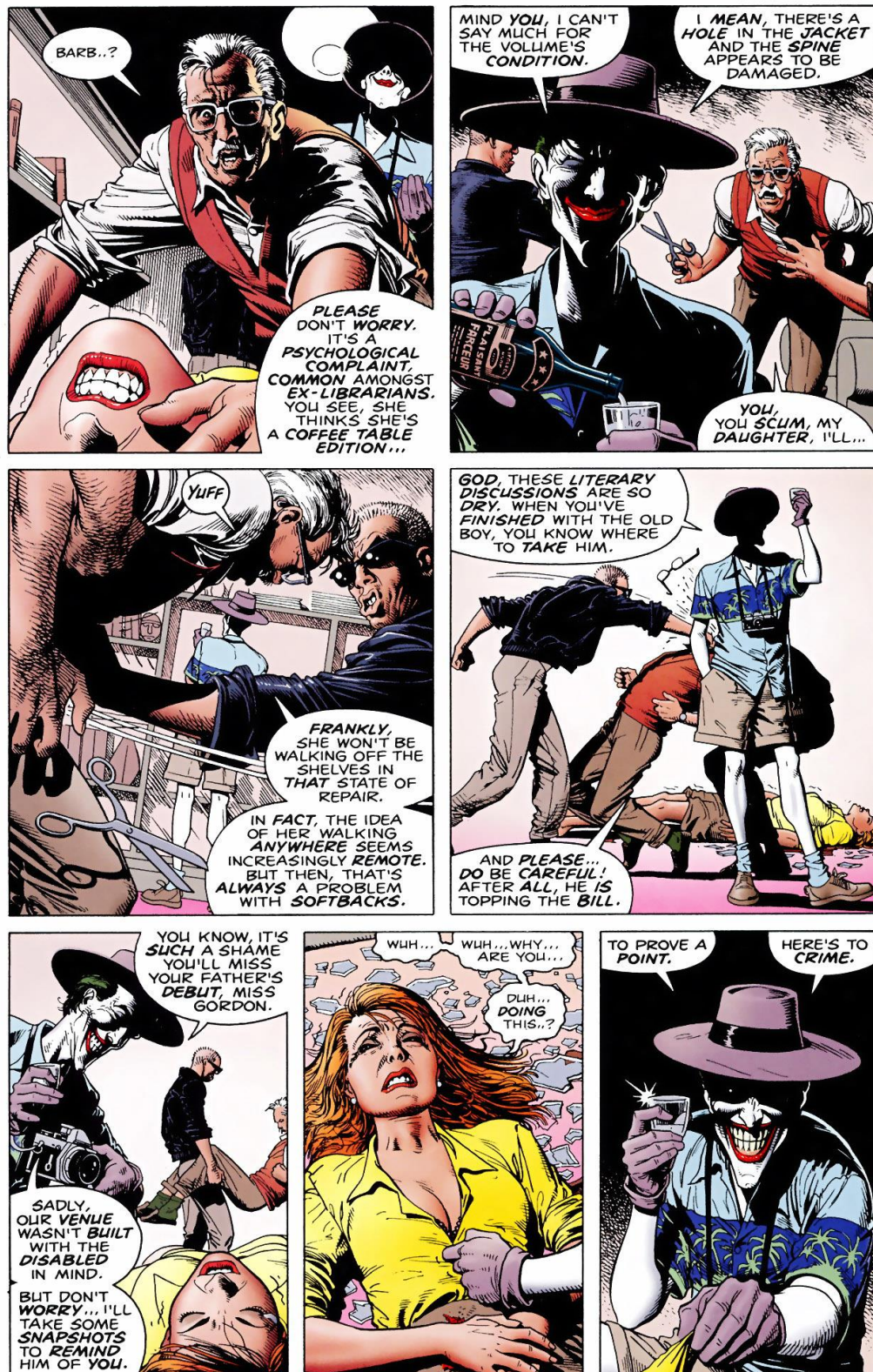


Figura 29: A violação de Bárbara.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



O Coringa também pratica um homicídio na *Piada Mortal* com sua toxina do riso, injetada no dono do parque, num aperto de mãos, por uma agulha escondida na palma da luva, enquanto zomba dele ao garantir que ficará sem fala pelo resto da vida. O Coringa afirma que dinheiro não é empecilho para comprar o parque, que este já foi transferido para ele porque o sócio foi convencido a assinar papéis; então resta perguntar: qual o motivo do assassinato? Por que matar o pobre homem se o parque já era dele? Todo este discurso indica que sua intenção não se esgota em adquirir o parque sem ter que pagar.

O cadáver do dono é deixado ali mesmo na entrada do parque até o fim da narrativa, em cima do elefante rosa, com um fio de sangue a escorrer do medonho sorriso (Figuras 30, 31 e 32), como se estivesse demarcando a entrada do território do Coringa. Esta boca a escorrer sangue por entre os dentes consiste numa imagem terrível, que corresponde a uma fantasia infantil muito recorrente de devoramento pela mãe, pois, na busca do amor da mãe, toda criança coloca a si mesma a questão de como poderá satisfazer o desejo materno, que é imaginado como insaciável. Diz Lacan (1995, p. 199):

Esta mãe insaciável, insatisfeita, em torno de quem se constrói toda a escalada da criança no caminho do narcisismo, é alguém real, ela está ali e, como todos os seres insaciados, ela procura o que devorar, *quaerens quem devoret*. O que a própria criança encontrou outrora para anular sua insaciedade simbólica, vai reencontrar possivelmente diante de si como *uma boca escancarada* [grifo nosso]. A imagem projetada da situação oral, vamos reencontrá-la também no nível da satisfação sexual imaginária. O furo aberto da *cabeça de Medusa* [grifo nosso] é uma figura devoradora que a criança encontra como saída possível em sua busca da satisfação da mãe.

A boca escancarada, mencionada por Lacan nesse trecho, constitui uma imagem perturbadora, porque é uma expressão da angústia infantil frente ao desejo insaciável da mãe, desejo que pode fazer com que esta devore a criança. Treze anos mais tarde, Lacan volta a esta questão do desejo materno, afirmando que:

O desejo da mãe não é algo que se possa suportar assim, que lhes seja indiferente. Carreia sempre estragos. Um grande crocodilo em cuja boca vocês estão – a mãe é isso. Não se sabe o que lhe pode dar na telha, de estalo fechar sua *bocarra* [grifo nosso]. O desejo da mãe é isso. [...] Há um rolo, de pedra, é claro, que lá está em potência, no nível da bocarra, e isso retém, isso emperra. É o que se chama falo. É o rolo que os põe a salvo se, de repente, aquilo se fecha (LACAN, 1992, p. 105).

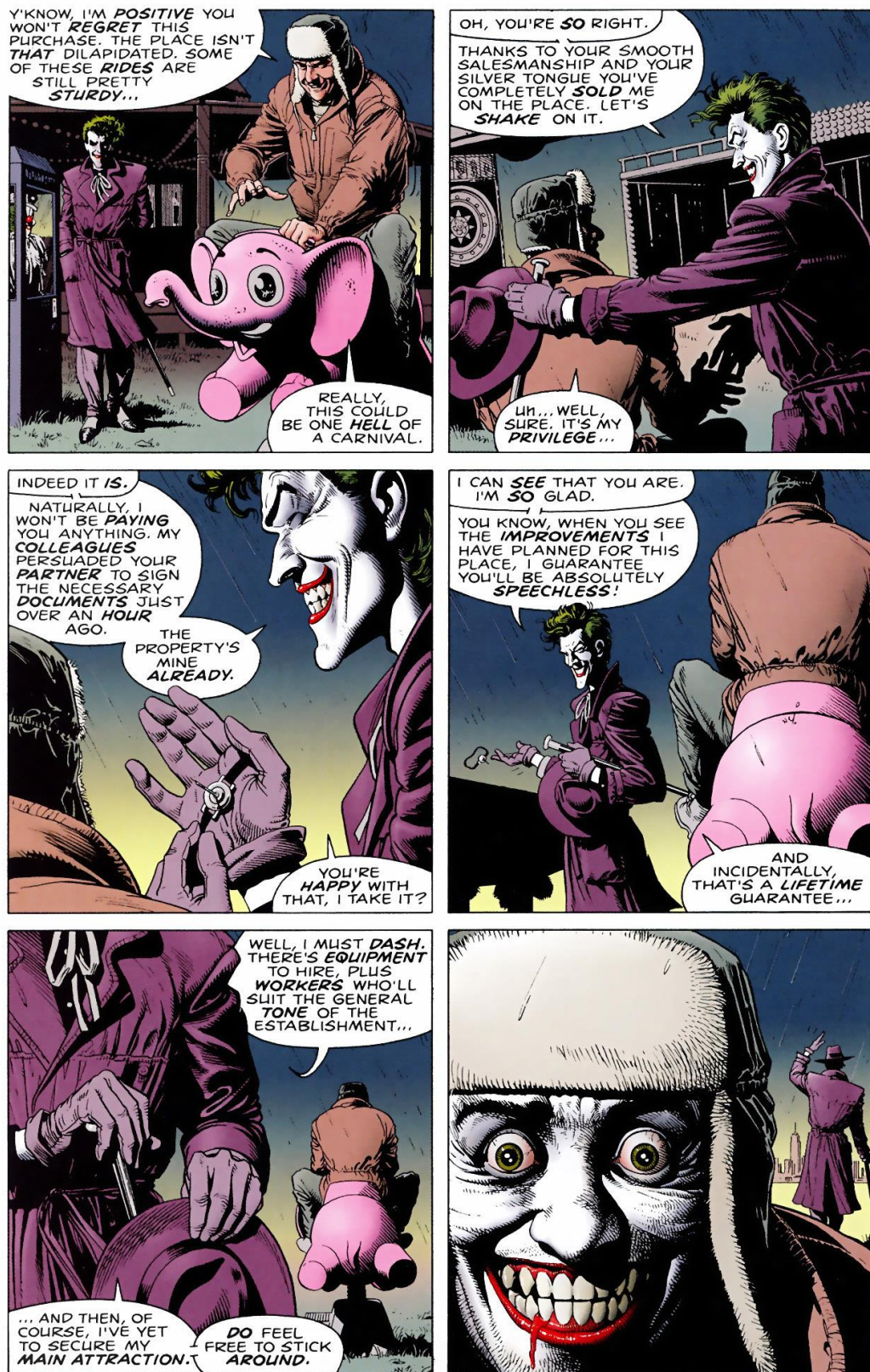


Figura 30: O sorriso medonho do cadáver.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



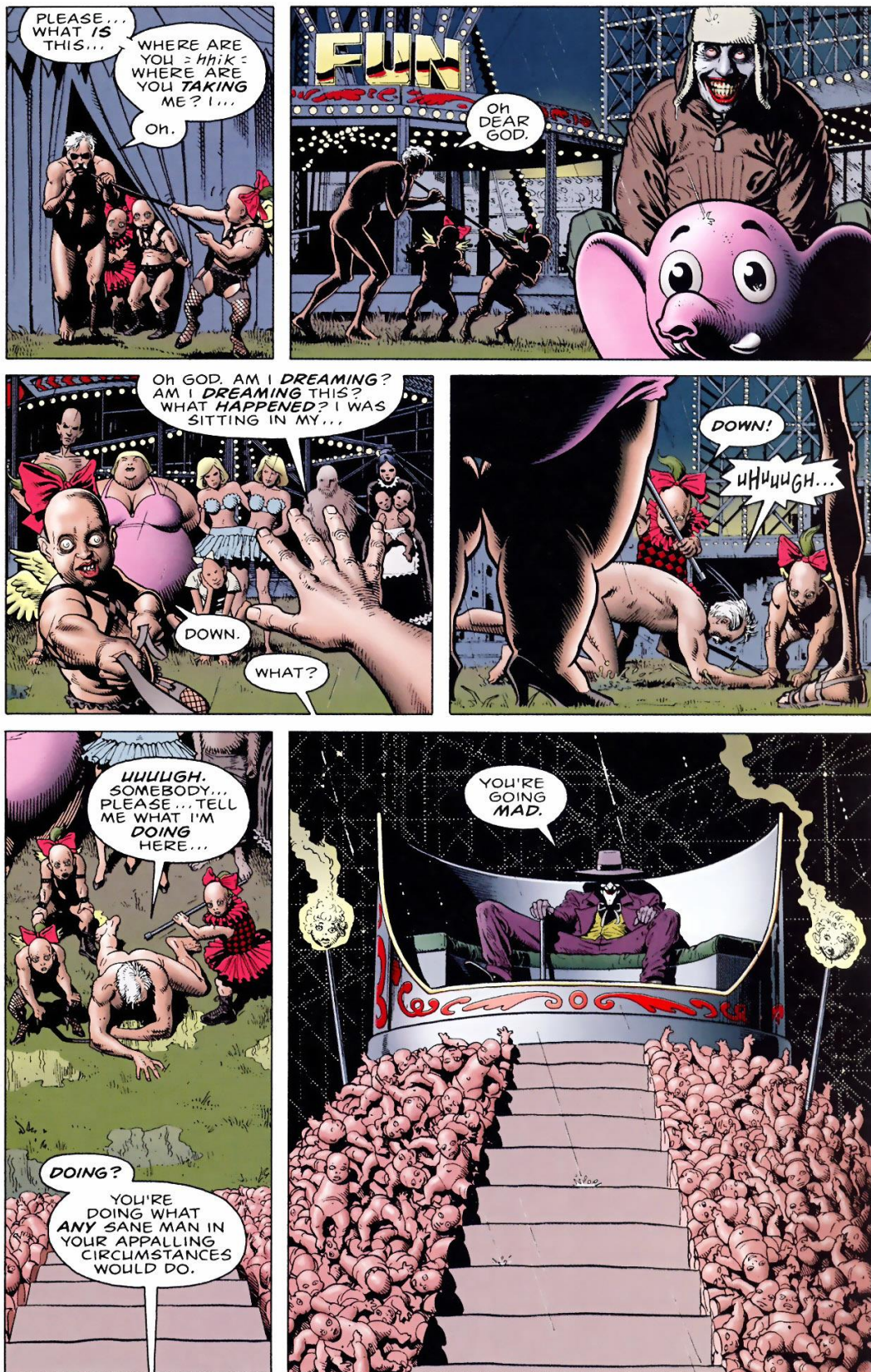


Figura 31: O cadáver na entrada do parque.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.





Figura 32: O cadáver à espera de Batman.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



Assim, a visão de uma boca escancarada desperta uma angústia primordial de ser devorado, engolido e tragado pelo desejo da mãe e, para ilustrar esse desejo, Lacan traz a imagem de um grande crocodilo que pode fechar a boca sobre o indivíduo, encerrando-o dentro dela, sendo que o que poderia protegê-lo seria um rolo ou o falo, que impediria tal fechamento. Mas, por que justamente é o órgão corporal da boca que é escolhido imaginariamente para encarnar tamanha angústia? E qual a relação da boca com a cabeça de Medusa e com o falo, que foram referidos por Lacan?

A angústia surge da visão da bocarra, porque evoca a visão do órgão sexual feminino – que causou tanto horror no passado de todo indivíduo. Não há representação para a vagina no inconsciente, então a boca assume preferencialmente o lugar dela, pois há uma estreita correlação entre elas: ambas são orifícios erotizados do corpo, bem como elas têm lábios que formam uma borda ou zona erógena. Segundo Lacan, o órgão sexual feminino é o objeto de angústia por excelência, e o Coringa utiliza a imagem da boca escancarada, que evoca a vagina, para desafiar e provocar Batman, esforçando-se para desestabilizar o herói com um objeto perturbador, que é a sua própria boca deformada duplicada no dono do parque por meio da toxina. Criar réplicas morbidamente risonhas é uma figuração da crueldade do Coringa, recorrente em suas histórias, o que examinaremos no capítulo 4, sobre o traço unário de identificação; todavia, recapitulemos todas essas noções, para entender que efeitos que a visão do ricto estampado nas vítimas do Coringa podem ter para Batman, que serão de grande valia quando tratarmos, logo em seguida, neste mesmo capítulo, do exibicionismo deste personagem direcionado ao herói.

Extraímos a estreita correlação imaginária da boca com a vagina, da análise que Lacan faz de um sonho. Trata-se do sonho de Freud, com uma injeção dada à paciente chamada Irma, em que o psicanalista examina a garganta da moça. Lacan (2010, p. 223 e 224) diz que:

A fenomenologia do sonho da injeção de Irma nos levou a distinguir duas partes. A primeira vai dar no surgimento da imagem aterradora, angustiante, nesta verdadeira *cabeça de Medusa* [grifo nosso], na revelação deste algo inominável, propriamente falando, o fundo desta garganta, cuja forma complexa, insituável, faz dela tanto o objeto primitivo por excelência, o *abismo do órgão feminino* [grifo nosso], de onde sai toda vida, quanto o vórtice da boca, onde tudo é tragado, como ainda a imagem da morte onde tudo vem-se acabar [...]. [Eis o] aparecimento angustiante de uma imagem que resume o que podemos chamar de revelação do real naquilo que tem de menos penetrável, do real sem nenhuma mediação possível, do real derradeiro, do objeto essencial que não é mais um objeto, porém este algo diante do qual todas as palavras estacam e todas as categorias fracassam, o objeto de angústia por excelência.

O órgão sexual feminino constitui o real sem mediação possível, diante do qual faltam palavras para dizer da angústia que a visão dele suscita; é um objeto primitivo e aterrorizante que é marcado pela vertigem à beira de um abismo; e o que nos interessa, aqui nesta pesquisa, é o efeito que o vilão consegue obter no herói, ao impor a visão perturbadora de um objeto: a boca que simboliza a vagina e é replicada no cadáver da vítima – ao herói. Por que isto seria perturbador? De que maneira o Coringa serve-se desta duplicação no corpo da vítima para atingir Batman?

Examinemos o motivo para a visão da vagina ser algo que cause transtorno e, também, depois a referência à cabeça da Medusa que é útil para se pensar a crueldade do Coringa na sua relação com Batman. Sigmund Freud afirma, no texto *Organização Genital Infantil* (1923), que a descoberta do órgão sexual feminino é fruto das pesquisas empreendidas pelo menino, motivadas pela curiosidade e pelo interesse em seu próprio pênis, pois:

Sem dúvida, o garoto pequeno se dá conta de que homens e mulheres são diferentes, mas inicialmente ele não tem motivo para relacionar isso com uma diferença entre os genitais de ambos. Para ele é natural supor que todos os outros seres vivos, tanto pessoas como animais, possuem um órgão semelhante ao seu [...]. Ele gostaria de ver também o das outras pessoas, a fim de compará-lo o seu, ele age como se suspeitasse que esse membro poderia e deveria ser maior [...]. No curso dessas pesquisas o menino descobre que o pênis não é um bem comum a todos os seres semelhantes a ele. A visão casual dos genitais de uma irmãzinha ou companheira de brinquedos fornece a oportunidade para essa descoberta. Aqueles mais perspicazes, observando as meninas a urinar, já desconfiaram de alguma coisa diferente, devido à outra postura que elas têm e ao outro ruído que fazem, e então procuraram repetir essas observações de modo esclarecedor. Sabe-se como reagem às primeiras impressões da ausência de pênis. Eles *recusam* [grifo nosso] essa ausência, acreditam ver um membro, atenuam a contradição entre o que viram e o que esperavam, mediante a evasiva de que ele é pequeno e crescerá, e aos poucos chegam à conclusão emocionalmente significativa de que no mínimo ele estava presente e depois foi retirado. A ausência de pênis é vista como resultado de uma castração... (FREUD, 2011c, p. 171 a 173).

Nesse sentido, Freud diz que a visão da vagina causa horror para o menino pela ausência de pênis, porque o menino supõe que houve antes um pênis, que depois foi retirado; e a vagina passa a ser a imagem da castração. Entende-se, desta maneira, que a boca do Coringa replicada em sua vítima seja tão perturbadora, pois ela é substituta da vagina e, por isso, se torna a imagem da castração; e, considerando que há sangue escorrendo da boca da vítima do Coringa, o nexo é ainda maior, pela ideia de que o pênis foi imaginariamente cortado e dali escorreu sangue e, por consequência, o horror da visão da boca é redobrado diante de mais uma evidência da castração.

Trata-se da estética do horror no agir do Coringa. O vilão afeta Batman com esta imagem, mostrando ao herói que ele detém o objeto capaz de revelar a castração em suas vítimas, bem como utilizando o horror que ela tem o poder de suscitar. Freud prossegue na análise da descoberta da ausência de pênis, afirmando que “Ferenczi ligou, de modo inteiramente correto, o símbolo mitológico do horror, a cabeça de Medusa, à impressão produzida pelo genital feminino sem pênis” (FREUD, 2011c, p. 173 e 174); e retoma esta ligação no artigo sobre a cabeça de Medusa, nos seguintes termos:

Decapitar = castrar. O horror à Medusa é, portanto, horror à castração, ligado à visão de algo. De muitas análises conhecemos o ensejo para isso; ele se dá quando o garoto, que até então não queria crer na ameaça de castração, enxerga um genital feminino. Provavelmente de uma mulher adulta, rodeada de pelos; o da mãe, no fundo. Se os cabelos da Medusa são muitas vezes retratados nas obras de arte como serpentes, estas procedem também do complexo de castração, e, curiosamente, por mais terríveis que sejam elas próprias, contribuem de fato para mitigar o horror, pois substituem o pênis, cuja falta é a causa do horror. É a confirmação da regra técnica segundo a qual a multiplicação do pênis significa castração (FREUD, 2011b, p. 327).

Em face ao horror da falta do pênis na mãe, afirma Freud, multiplicam-se elementos como pelo, cabelo, serpente e pênis, para amenizar essa imagem terrível e medonha; pois, assim, o indivíduo reafirma que tem o pênis. No mito, a visão da Medusa transforma o indivíduo em pedra, tornando-o rígido como um pênis em ereção – e Freud conclui que essa rigidez nada mais é que ele se reassegurando que tem um pênis, diante do risco de perdê-lo.

A boca do Coringa – replicada na carta do baralho ou no dono do parque – opera como uma cabeça de Medusa, a imagem da castração e, como tal, produz horror aos que com ela se deparam; contudo, diante desta imagem, Batman ou o herói mitológico Perseu não recuam, pelo contrário, aceitam o desafio de subjugar-la, dominá-la, cortando a cabeça sem olhar para ela diretamente como os demais, que viraram pedra por olhar o que não pode ser visto: o sexo da mãe. Batman resiste à fascinação de olhar de frente e a se deixar enredar no último instante pelo Coringa; prefere prendê-lo em Arkham, mesmo sabendo que o vilão conseguirá mais uma vez fugir para prosseguir nos seus crimes.

É preciso introduzir, neste ponto, a estrutura da perversão para Lacan, que é derivada de um mecanismo observado por Freud nas crianças do sexo masculino. O termo alemão que Freud usou para designar a recusa da castração foi *Verleugnung*, também com o sentido de desmentido: o menino viu, porém se recusa a admitir que viu: “eu não vi o que vi”, e consiste num mecanismo mais geral, presente para todos os meninos. Este termo foi retomado por Lacan

como algo não mais geral, mas próprio e fundante da perversão – e com a diferença de que o perverso seria aquele que, na vida adulta, permanece fixado no momento da recusa infantil da ausência de pênis da mãe, criando mecanismos para manter a ambiguidade destas duas afirmações contraditórias entre si, como se fosse ao mesmo tempo: “eu vi e não vi o pênis da mãe”.

No âmbito deste estudo, retomando o fetichismo como sendo o paradigma da perversão, tal qual o abordamos no primeiro capítulo, entende-se perversão como uma estrutura em que o indivíduo recusa reiteradamente as decorrências da percepção infantil de que a mãe é castrada, denegando na vida adulta que todos são castrados, por meio da montagem de uma determinada cena, em que a ausência de falo aparece em algum lugar e, ao mesmo tempo, esta ausência é preenchida pelo perverso com um objeto que simboliza o falo - no caso da cabeça de Medusa, os cabelos são substitutos multiplicados do pênis imaginado da mãe. O perverso, em suma, evidencia uma falta, para se colocar como aquele que sabe obturar esta falta com um objeto privilegiado, que opera como um falo, graças ao ritual que ele encena com seu parceiro em ato e discurso. Lacan (2008b, p. 283) fala acerca disto nos seguintes termos:

A perversão é a estrutura do sujeito para quem a referência da castração, isto é, o fato de a mulher se distinguir por não ter o falo, é tamponada, mascarada, preenchida pela operação misteriosa do objeto a. Trata-se de uma maneira de evitar a hiância radical, na ordem do significante, representada pela castração. A base e o princípio da estrutura perversa estão em evitar isso, provendo esse Outro [a mãe], como assexuado, de alguma coisa que substitua a falta fálica.

A boca da vítima do Coringa, que este vilão deu forma ao inocular sua toxina do riso, com o sangue escorrendo entre os dentes, é esta imagem terrível da vagina sem pênis da mãe, que o Coringa oferece para o olhar de Batman para desestabilizá-lo, pois o vilão pretende ser aquele que pode castrar. O cadáver do dono é exibido na entrada do parque para ser a primeira coisa que Batman encontrará quando ali chegar, a fim de provocar a ira do herói. O Coringa mostra este ricto funesto da vítima para levar Batman a reagir furiosamente, infringindo a lei; bem como para mostrar a todos que o Cavaleiro das Trevas não é este herói que imaginam, daí a necessidade da cena do crime ser pública, como aludimos no capítulo anterior.

Não obstante, Batman visita Bárbara no hospital e o investigador de polícia lhe conta que a moça foi achada nua, junto com a carta *joker* e que o Coringa tirou fotos dela, acrescentando que isto lhe pareceu doentio, o que sugere que ela foi estuprada e que o vilão registrou imagens disso. A reação de Batman é esmagar esta carta (Figura 33) e todas as suas



ações, a partir daí, são direcionadas a encontrar o Coringa e salvar Gordon. Qual o significado desta carta do baralho que mobiliza tanto o herói?

A carta que o Coringa envia tem Batman como destinatário, ela carrega a mensagem sobre a castração, fazendo o herói ver que não é perfeito, pois a vingança consiste no seu ponto fraco, que ele não é normal como se imagina, e que basta um empurrão para que Batman ultrapasse a linha entre crime e justiça e entre loucura e sanidade. Tal qual um exibicionista, o Coringa quer mostrar seu poder para confrontar Batman com a própria vulnerabilidade, e isto na presença de outras pessoas, pois o Coringa quer que seu parceiro se veja e se sinta visto por outros como alguém sem falo diante do Mestre do Crime, numa verdadeira pedagogia da devassidão e das coisas à margem da lei.



Figura 33: A carta do Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Sobre a dialética do ver e do ser visto no exibicionismo, Lacan (1995, p. 276) propõe que isto se desdobra, num nível mais complexo, para aquilo que o perverso quer causar em seu parceiro, porque isto não se resume a uma interação entre dois num “confronto visual recíproco”. Há, segundo ele, duas questões a considerar: a surpresa e a vergonha. Surpresa refere-se a “eu o peguei de surpresa” e também a “eu me surpreendi” com minha descoberta sexual; e, quanto à vergonha, pensamos que Lacan a considera na dupla face de se surpreender e se espantar, bem como ser surpreendido e sentir vergonha devido a terceiros que estão presentes de alguma forma, pois

O que é visado na relação em jogo é algo que está ali na medida em que permanece velado, e deve-se sustentar o engodo para manter alguma coisa [o falo] que está ali e não está. O drama imaginário tende para uma situação fundamental [...] a situação de surpresa. [...] É assim que, num grau superior ao ver e ser visto, a dialética imaginária resulta num dar-a-ver e ser surpreendido pelo desvelamento. Esta dialética é a única que nos permite compreender o sentido fundamental do ato de ver. Ela é essencial na própria gênese da perversão. Ela é mais evidente no exibicionismo. A técnica do ato de exhibir consiste, para o sujeito, em mostrar o que ele tem, precisamente na medida em que o outro não tem. Como sobressai de suas declarações, o exibicionista procura, por este desvelamento, capturar o outro no que está longe de ser uma simples captura na fascinação visual, e que lhe dá o prazer de revelar ao outro aquilo que este é suposto não ter, para mergulhá-lo ao mesmo tempo na vergonha daquilo que lhe falta (LACAN, 1995, p. 277).

O Coringa não se cansa de querer que Batman encare suas próprias fraquezas, de ansiar que ele se reconheça vulnerável e se rebaixe envergonhado ao nível do ser humano mais comum, com o fim de tirar-lhe a condição de herói, fazedor de proezas e de pilar confiável da lei e da ordem; todavia, Batman resiste a isto, não sem antes fraquejar, hesitar e ameaçar acabar com a vida do vilão e encerrar a sequência de crimes orquestrados por este. O Coringa pretende humilhar Batman, mas o resultado é que ele acaba por criar condições para que o Cavaleiro das Trevas se reafirme como um herói, nem que seja no último instante. Isto abre um extenso leque de desafios que o vilão lança a ele e muitas variações de enredo para os embates entre os dois.

Tanto o sorriso da carta do Coringa como o da vítima envenenada com a toxina do riso têm a mesma função de afetar o herói, sendo a prova irrefutável de sua crueldade em relação ao dono do parque, a Bárbara e a Gordon, bem como funcionam na condição de objetos do exibicionismo perverso do vilão, o modo pelo qual ele quer mostrar seu poder. O Coringa recusa a castração por meio de algo que é uma imagem: a boca grotesca e vermelha é sua marca de identificação na carta do baralho e também a marca que imprime nas suas vítimas; a boca consiste neste objeto-orifício oferecido ao olhar de Batman em busca de cumplicidade ou de

autenticação enquanto prova de crime. Neste sentido, a boca em forma de ricto do Coringa é uma espécie de fetiche macabro<sup>4</sup> ou de fetiche às avessas, que convoca, fascina e causa angústia, desafiando o herói a se deixar arrastar pela devassidão trazida pelo Coringa. Lembramos que Batman é movido por um sentimento de vingança pela morte dos pais, que o fez dedicar sua vida ao combate ao crime; todavia, isso o coloca na berlinda de querer vingar-se, também, de todo o sofrimento que o Coringa impôs a Gordon e sua filha, matando o vilão. Tudo o que o Coringa quer é arrancar Batman do seu quadro de ordenamento moral e de respeitabilidade, provocando-o com seus crimes para vê-lo macular seu juramento e a grande missão de sua vida. O Coringa quer corromper Batman.

Recapitulando, a cor vermelha e as imagens da boca do Coringa ajudam a contar a *Piada Mortal* em cooperação e sinergia com o enredo, ligando pontos diferentes da narrativa - tal qual uma costura que mantém as folhas de um livro reunidas em série - e convidando a leituras mais complexas com a simbologia da cor e da boca, da qual vimos alguns exemplos; e começamos neste capítulo a circunscrever as cenas do crime do Coringa que são montadas para Batman, sendo a primeira delas uma cena exibicionista perversa.

A imagem tem este poder de trazer para a história em quadrinhos uma densidade que, no presente caso, depende em grande parte das conexões sugeridas pelos artistas entre a *Piada Mortal* e *O Homem do Capuz Vermelho*, conexões que pretendem fazer com que esta versão da história do Coringa seja tornada oficial na cronologia da DC Comics – e reiteramos que esta aventura desse vilão que estudamos é dirigida a um público muito bem familiarizado com as histórias de Batman. Tudo se passa como se Alan Moore estivesse preenchendo uma lacuna no desenvolvimento do personagem, mas ao mesmo tempo se preocupasse em preservar certo mistério, porque no final o vilão diz preferir ter múltiplos passados. Vejamos como a imagem opera para narrar.

Pensando sobre a narratividade das imagens no cinema, Christian Metz alude ao fato de que a fotografia, que é parente do cinema,

nunca teve o projeto de contar histórias. Quando o faz, é que ela imita cinema: esparrama no espaço a sucessividade que o filme teria desenvolvido no tempo, e na página da fotonovela o olhar soletra na ordem desejada os fotogramas que, na mesma ordem, teriam desfilado na tela. A fotonovela é frequentemente usada para contar o enredo de um filme pré-existente: consequência de uma semelhança mais íntima, que decorre de uma dessemelhança fundamental: a foto é tão inapta a narrar que quando ela quer narrar, ela se torna cinema. A fotonovela não é um derivado da foto, mas sim do cinema. Uma foto isolada nada pode narrar; evidentemente! Mas por que será que, devido a um estranho

---

<sup>4</sup> Retomaremos o tema do fetiche macabro no capítulo 5, quando tratarmos do sadismo do Coringa.



corolário, duas fotos justapostas sejam obrigadas a narrar alguma coisa? Passar de uma imagem a duas imagens é passar da imagem à linguagem (METZ, 2010, p. 62 e 63).

O que vai decidir se as imagens sucessivas da *Piada Mortal* contam uma história – e que camadas de significação serão construídas – diz respeito à participação do leitor, se este aderiu ou não ao contrato no momento em que começou a folhear a história em quadrinhos, e na disposição que teve em avançar e retroceder ao longo das pranchas, para acompanhar os fatos do passado do Coringa e entender as razões de seu enlouquecimento. A *Piada Mortal* consolida uma identidade para esse vilão, fornecendo-lhe passado e uma explicação sobre como o personagem se tornou o que é. O Coringa é um palhaço criminoso que vive trancafiado no Asilo Arkham, de onde consegue fugir para cometer crimes, ser capturado pelo Batman e tudo recomeçar.

Nesta narrativa, os autores Moore e Bolland contam sobre a desdita de um comediante frustrado que se encontra na miséria, com a esposa grávida e o aluguel atrasado, e cujo nome não é mencionado na narrativa. Desesperado e premido pelo nascimento iminente do filho, ele decide participar de um assalto, fazendo-se passar por outro criminoso que costumava se disfarçar com um capuz vermelho. No dia planejado para o assalto, a esposa morre num acidente, mas mesmo assim o combinado será feito, por ameaça dos comparsas. O bando é surpreendido pelos vigias e encurralado pelo Batman; o comediante joga-se num lago com resíduos tóxicos e emerge dali enlouquecido, com os cabelos verdes, a pele branca e a boca vermelha num sorriso fixo, que é a sua marca característica. O Coringa surge deste acidente dando gargalhadas sem motivo, como um louco (Figura 34), e isto dá mais pistas do que será seu estilo: longe de ser algo sadio, o riso do Coringa vem da sua louca crueldade. Além disso, apesar de ter sido contado o passado do personagem, continuamos sem saber quem ele é, pois desconhecemos seu nome de registro.

Moore queria explicar com a *Piada Mortal* como foi que o Coringa enlouqueceu, segundo seu biógrafo Millidge, pois apenas ficar com o cabelo verde e a cara branca não seria motivo suficiente para torná-lo louco. Comenta Moore: “Aquilo não me soava provável. Uma pessoa sã iria sair, fazer um bom corte de cabelo, um bom tratamento de pele e, provavelmente, pareceria ok novamente” (MILLIDGE, 2012, p. 137).



Figura 34: O riso louco do Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Na *Piada Mortal*, além do suposto estupro de Bárbara, sugere-se, por meio das imagens de Gordon nu, que este também possa ter sido abusado sexualmente pelo Coringa. Considerando que estes quadrinhos foram publicados por uma editora *mainstream* como a DC Comics, cujo contrato com o público não é o de afronta aos valores morais estabelecidos, como seria no caso do debochado Robert Crumb; considerando isto, os autores da *Piada Mortal* foram bastante ousados para a época. Basta dizer que essa narrativa data do final da década de 80; e, como comemoração aos 75 anos de Batman, várias histórias em quadrinhos foram republicadas com capas variantes –, e a que foi destinada à Batgirl, feita pelo brasileiro Rafael Albuquerque, teve de ser cancelada. A imagem mostra o Coringa ameaçando Bárbara, a Batgirl, que apresenta sofrimento intenso e um sorriso semelhante ao do Coringa, evocando o episódio do estupro (Figura 35). Note-se, nessa imagem, a recorrência do sorriso ensanguentado em uma vítima do Coringa, que revela o quanto esta imagem expressa o cerne da *Piada Mortal*.

Parte dos fãs reagiu mal a esta imagem nas redes sociais, por entender que ela fazia apologia do estupro sugerido na *Piada Mortal*, e o autor acabou por pedir o cancelamento da capa, desculpando-se publicamente por ter ferido a sensibilidade de alguns, mesmo não tendo sido sua intenção. Transcorridos 30 anos de sua publicação, a *Piada Mortal* causa polêmica muito mais pelo que sugeriu do que pelo que mostrou efetivamente em suas pranchas.



Figura 35: A *Piada Mortal* evocada.

Fonte: ALBUQUERQUE, R., disponível em <<http://womenwriteaboutcomics.com/2015/04/27/marcy-cook-batgirl-wonder-woman-etc/>>, acessado em 04/07/2016.

Ora, a história em quadrinhos é um dispositivo montado com base em cortes que criam lacunas para o leitor preencher com suas próprias imagens, cujo campo não se confunde com o campo do cinema, porque não há quadrinhos sem a sarjeta para separar uma imagem da outra, ela é condição para a narrativa. Aliás, pode-se prescindir do requadro, mas não se pode dispensar da sarjeta que emerge de um movimento de corte, e com estas premissas Moacy Cirne constrói uma definição de história em quadrinhos nos seguintes termos:



Mais que o cinema, os quadrinhos serão a arte dos cortes (entre as imagens que os constituem). No cinema, os cortes, em número muitíssimo mais reduzido – e não estamos aqui pensando apenas em *Festim Diabólico*, de Hitchcock –, não têm a mesma dimensão semiótica, apesar de toda a sua importância, inclusive estética (como esquecer, na história do cinema, o corte que, no início do filme, vai da pré-história ao futuro em *2001: uma odisseia no espaço*, de Kubrick?) Nos *comics*, a importância dos cortes será exclusivamente semiótica: o corte será o lugar do impulso/agenciamento narrativo. Sem cortes, não teríamos quadrinhos, simplesmente. Digamos que no cinema o corte, antes de qualquer coisa, é uma possibilidade estética; nos quadrinhos, aparece como uma exigência semiótica (CIRNE, 2001, p.137).

Groensteen também compara o corte no cinema e nos quadrinhos, pois nestes o requadro fecha os quadros, circunscreve desenhos e enunciados verbais; contudo, nos quadrinhos, o corte não remove nada como no caso dos cortes no cinema, que definem o que permanece e o que fica de fora do filme, pois:

Ao desenhista interessa essencialmente o que ele deseja colocar na imagem (ou seja, no seu requadro), não o que ele deverá excluir. Quando muito, para efeito de descentramento ou corte arbitrário sobre um desenho, ou ainda para inclusão de uma voz em *off*, o desenhista o faz de forma que o leitor seja conduzido a pressupor a existência de um elemento dado como invisível, fora do requadro, e esse não-representado jamais deixará de fazer parte da existência física nesse instante da narrativa (como o que fica fora de tela ou *off-screen* cinematográfico ou profílmico no momento da captação): Continuará sendo uma construção pura do espírito, uma virtualidade (GROENSTEEN, 2015, p. 50 e 51).

Tal virtualidade situa-se na sarjeta, calha ou espaço vazio entre quadros, local de ancoragem para a atividade do leitor, que vê muito mais do que as imagens da prancha lhe mostram. O leitor interessado demora-se numa determinada imagem, revê outras, volta páginas e, com alguns novos conteúdos, preenche de outras formas a sarjeta a cada leitura que faz da história, mas nunca poderá completá-la totalmente. A sarjeta existe, também, para lembrar que as narrativas nunca terminam definitivamente, porque há sempre a possibilidade de reler.

Retomando a definição de Cirne para os quadrinhos como arte dos cortes que convocam a imaginação do leitor:

Ousamos dizer: o corte – que é, por essência crítica, um corte gráfico – será uma das marcas registradas da especificidade quadrinhística, naquilo que, semioticamente, constitui a sua narrativa. Isto é, nos quadrinhos, o espaço narracional se demarca pelo lugar do corte. Um não-dito que pode ser preenchido pela imaginação do leitor a cada momento, a cada impulso, a cada vazio – o vazio que antecede a nova imagem (CIRNE. 2001, p. 137).

Sendo a arte dos cortes, e, portanto, arte dos espaços vazios que tais cortes fazem aparecer, a história em quadrinhos é um meio que predispõe o leitor a fazer falar o entre-imagens e que toca muito a sensibilidade, pois o que surge no entre-imagens, calha ou sarjeta, diz respeito a toda bagagem cultural, afetiva e intelectual do próprio leitor. A sarjeta faz o leitor imaginar, com seu repertório, algo além do que é visível nas pranchas do ataque à Bárbara, daí que se pode sugerir o abuso sexual, sem necessidade de mostrá-lo visualmente ou mencioná-lo com palavras.

Por outro lado, Wil Eisner propõe que é a habilidade do artista que permite que o leitor preencha a sarjeta e componha, com isto, uma história, afirmando que:

O artista sequencial “vê” pelo leitor porque é inerente à arte narrativa exigir do espectador reconhecimento, mais do que análise. A tarefa então é dispor a sequência dos eventos (ou figuras) de tal modo que as lacunas da ação sejam preenchidas. Conhecida a sequência, o leitor pode fornecer os eventos intermediários, a partir de sua vivência. O sucesso surge aqui da habilidade do artista (geralmente mais visceral que intelectual) para aferir o que é comum à experiência do leitor (EISNER, 2010, p. 39).

Neste sentido, na *Piada Mortal*, o gesto do Coringa de desabotoar a blusa de Bárbara (Figura 29, p. 83) não prossegue depois de virada a página, porque, na sequência, há um salto para o passado do vilão, deixando assim um vazio que convida o leitor a criar uma continuação para esse gesto. Neste exato folhear de página, o leitor é propositalmente levado pelo artista a pensar no estupro da moça pelo Coringa, completando com sua imaginação a cena que foi interrompida no último quadro da prancha. O artista espera que o leitor coopere com seus próprios conteúdos para preencher esse vazio entre pranchas, o que pode tornar esse estupro imaginado muito mais terrível do que se tivesse sido mostrado nos quadrinhos, a depender das peculiaridades de cada leitor. Veremos, no capítulo 5, que o mesmo convite ao leitor acontece quando Gordon vê as imagens do suplício de Bárbara projetadas pelo Coringa.

Segundo Eisner, há dificuldades neste contrato do artista com o leitor, pois:

Na arte sequencial, o artista tem, desde o início, de prender a atenção do leitor e ditar a sequência que ele seguirá na narrativa. [...] O obstáculo mais importante a ser superado é a tendência do olhar do leitor se desviar. Em qualquer página, por exemplo, não existe modo algum pelo qual o artista possa impedir a leitura do último quadrinho antes da leitura do primeiro. [...] o artista sequencial precisa se valer de um acordo tácito de cooperação com o leitor. Esse acordo se vale das convenções de leitura (da esquerda para a direita, de cima para baixo, etc.) e das capacidades cognitivas comuns. *Essa cooperação voluntária, tão peculiar dos quadrinhos, é o que sustenta o pacto entre artista e leitor* (EISNER, 2010, p. 40 e 41, grifo do autor).

Eisner (2010, p. 42) acrescenta que, na prática, pode acontecer que o leitor dirija o olhar a princípio para o último quadrinho, porém ele volta obrigatoriamente ao modo convencional de leitura. Diríamos, sobre isso, que, se o leitor não retornar ao que foi pactuado, e persistir numa leitura fora de ordem dos quadros, a inteligibilidade da história em quadrinhos poderá ficar comprometida, porque o artista supôs a regra convencional para narrar graficamente sua história. No caso da *Piada Mortal*, então, em que há saltos no tempo em ambas as direções, o leitor pode folhear a história em quadrinhos fora da sequência das pranchas, mas terá de voltar em algum momento para retomar o fio condutor da narrativa que foi fornecido pelo quadrinhista.

Nestes termos, a boca vermelha do Coringa é o fio condutor da narrativa, por trazer a todo momento a presença do vilão para a prancha e por ser a imagem extremamente perturbadora da castração a sintetizar as figurações de sua crueldade, que ele tem de replicar infinitamente no corpo das vítimas para compor uma cena com o herói, em que o vilão teria o poder de estabelecer uma nova lei e Batman restaria, por assim dizer, castrado, rebaixado e despojado da sua condição de herói e defensor da justiça, pois o Coringa deseja a superioridade em relação a Batman.

A vítima é, nisto tudo, apenas uma coisa que pode ser substituída facilmente por outra, desde que nesta cena seja coadjuvante, mesmo a contragosto, daí a apatia ou falta de paixão do vilão em relação à vítima, tema que retomaremos no capítulo 5, sobre o discurso sadeano do Coringa; e Batman permanece o destinatário último das ações do vilão. Se nos quadrinhos de *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, o Coringa ficou catatônico por 10 anos no Asilo Arkham, é porque Bruce Wayne aposentou os trajes de Batman por igual período e, assim, a vida de crimes perdeu o sentido para o vilão, que somente se recuperou quando o herói voltou a fim de combater uma gangue que assolava a cidade de Gotham. Assim, não basta ao Coringa ser cruel, pois há o seu afã apaixonado em dirigir a vilania para Batman, o que estabelece um vínculo de servidão do vilão em relação ao herói. O Coringa sacrifica vítimas em louvor e em homenagem a Batman.

### CAPÍTULO 3: OS QUADRINHOS DA *PIADA MORTAL*

Nos capítulos anteriores, examinamos algumas figurações da crueldade do Coringa, tais como o traço de exibicionismo na cena perversa que o personagem monta para cometer crimes e atingir Batman; os renomes de Palhaço-Assassino e de Mestre do Crime, que tentam definir este vilão tão misterioso; a boca em forma de sorriso grotesco, como sua marca no cadáver de suas vítimas; e, ainda, a origem como Capuz Vermelho, para mostrar o crime original do Coringa em que ele surge rindo maniacamente da própria deformação. A relação entre morte e riso aparece, portanto, de várias maneiras, e a reencontramos no título da história em quadrinhos enfocada neste estudo.

O título *The Killing Joke* no original também poderia ser traduzido como piada tão engraçada (*killing* ou *funny* na língua inglesa) que mata de tanto rir, diferente do que seria em português, piada para morrer de rir. Há um jogo de palavras típico do Coringa, pois ele não está utilizando apenas o sentido figurado da expressão, já que matou realmente o proprietário do parque, depois de lhe dizer que, com a compra do parque de diversões, ele fazia uma pechincha, *I'm making a killing* ou um negócio de matar (Figura 28, p. 81), anunciando assim, com sarcasmo, o homicídio prestes a acontecer; ou se referindo também às crianças que mataria se reformasse o parque do modo como planejava. Analogamente, a piada mortal ou mortífera contada pelo Coringa a Batman, no desfecho da história, pode indicar que um dos dois pode morrer, acontecendo deste modo algo que o herói não só previu como queria evitar, ao propor um pacto com o vilão, pois diz Batman que se trata de uma luta que apenas terminará com a morte de um deles.

O Coringa usa a toxina do riso para matar (Figura 36) desde os quadrinhos de estreia, em 1940; envenena com ela os peixes da Baía de Gotham, em *The Laughing Fish*; extermina com gás do riso todas as pessoas num auditório, em *O Cavaleiro das Trevas*; e, como vimos no capítulo anterior, mata o dono do parque com uma agulha envenenada na luva, na *Piada Mortal*; o Coringa tenta fazer o mesmo com Batman, mas este desenvolveu um antídoto para a toxina do riso e consegue se safar mais uma vez. E qual seria o motivo para o Coringa criar duplicatas de si?





Figura 36: O primeiro homicídio com a toxina do riso.

Fonte: FINGER, B., KANE, B. *Batman # 1*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.

Na *Piada Mortal*, o Coringa instala-se num parque de diversões, rodeado de *freaks* ou aberrações de circo como ele: a mulher gorda, anões, gêmeas xifópagas, o homem-lobo; são todos seres grotescos e párias da sociedade que servem ao Coringa numa condição subalterna; e o vilão parece querer recriar um mundo para si, com suas próprias leis e com um povo a ser liderado, o território já demarcado pelo dono do parque em cima do elefante cor-de-rosa e, principalmente, com a tese de que se o mundo é absurdo, só resta enlouquecer. Neste mundo recriado, o Coringa precisa de tais aberrações para comprovar seu poder de Ser-supremo-em-crueldade – parafraseando Sade, quando substitui Deus pelo seu equivalente em maldade – ou de Mestre do Crime. Do lugar de mestre, o Coringa não se contenta com a morte da vítima, ele quer ir além e atingir uma segunda morte, profanando o cadáver, ao lhe instalar na face um sorriso grotesco após a agonia em vida de rir sem ter a vontade de rir.

Planejamento e intenção são a tônica das ações do Coringa na *Piada Mortal*, pois nada ali é feito por acaso: ele foge de Arkham, compra o parque, ataca Bárbara, sequestra Gordon, para o enlouquecer com as fotos das sevícias com a filha, e convida Batman para ver o resultado disto. Este planejamento e organização separam a fria crueldade do Coringa de um crime passional ou de uma explosão de violência, que eclode sob a ação de uma emoção intensa e, com frequência, às custas do pensamento e da razão. Georges Bataille escreve sobre a crueldade como violência organizada na situação da guerra:

Diferente da violência animal, a guerra desenvolveu uma crueldade de que os animais são incapazes. Em particular o combate, muitas vezes seguido pelo massacre dos adversários, era apenas um prelúdio para os suplícios dos prisioneiros. Esta crueldade é o aspecto especificamente humano da guerra. [...]. A violência, que em si mesmo não é cruel, torna-se na transgressão produto de um ser que a *organiza*. A crueldade é uma forma de violência organizada. Não é forçosamente erótica, mas pode derivar para outras formas de violência que a transgressão organiza. Tal como a crueldade, o erotismo é organizado. A crueldade e o erotismo ordenam-se no *espírito* que possui a resolução de passar para lá dos limites do proibido [...]. Mas o regresso à animalidade, o esquecimento definitivo dos limites, é inconcebível na guerra. Subsiste sempre uma reserva que afirma o caráter humano numa violência, sempre mais ou menos refreada. Sequioso de sangue, os guerreiros em delírio não se matam entre si. Essa regra que organiza o furor na sua base é intangível (BATAILLE, 1988, p. 67 a 69, grifos do autor).

Bataille parece se referir à mesma preservação que os libertinos sadeanos praticam ao não estender a alguém da classe deles o homicídio, sendo dirigidos aos demais todo tipo de suplício ou de morte dolorosa; porém, o Coringa não poupa seus capangas de sua crueldade, tal qual é narrado nos quadrinhos *A vingança quántupla do Coringa*, de que tratamos no capítulo

1, porque ele não segue nem mesmo a ética dos bandidos, tendo a sua própria lei como a única válida para ele e que almeja impor a Batman.

Uma questão se impõe aqui, no que tange à recepção de conteúdos tão pesados como violência extrema, abuso sexual e tortura, presentes nesta narrativa, pois afinal, se a sociedade norte-americana é puritana, com formação protestante rígida, principalmente no tocante ao sexo, cabe perguntar, então: como se deu o sucesso da *Piada Mortal*? Pelo visto, até este ponto, não seria de esperar que um público que viveu os desdobramentos de uma censura aos quadrinhos – que vigorou plenamente por cerca de duas décadas – rejeitasse uma história tão brutal como esta?

Fatores socioculturais e de mercado propiciaram o investimento das editoras *mainstream* em narrativas mais complexas e prepararam a sensibilidade do público para uma história tão brutal, ressaltando-se que, nos quadrinhos, a participação ativa do leitor é fundamental para que a narração aconteça: reiteramos que o leitor de quadrinhos reconta a história para si mesmo. Vamos a estes outros fatores.

Alan Moore e Brian Bolland, autores da *Piada Mortal*, são artistas britânicos que, como outros de sua geração, formaram-se num tempo de fanzines autorais, convenções de quadrinhos e publicações de ficção científica independentes, tudo isto imerso no caldo da contracultura dos anos 1960 a 1970. Quando eles chegaram aos Estados Unidos para trabalhar na DC Comics, encontraram o gênero super-herói numa fase de crise e à espera de novidades, como a reformulação de personagens. Acompanhemos esta chegada dos autores da *Piada Mortal* ao país dos quadrinhos dos super-heróis.

Houve, nos anos 70, o que ficou conhecido como a “invasão britânica” nas histórias em quadrinhos norte-americanas, pois o gênero super-heróis estava aparentemente esgotado, as vendas caíam e era preciso renovar as narrativas. Uma figura central deste período de renovação da Era de Prata – com maior valorização dos artistas que passaram a receber *royalties* por seus trabalhos –, foi a editora Karen Berg, que criou o selo Vertigo na DC Comics para quadrinhos dirigidos ao público adulto.

Allan Moore tinha conquistado fama com seu trabalho na revista *2000 AD*, bem como nas séries de Marvelman e de *V de Vingança* (*V for Vendetta*) para a revista *Warrior*, e Karen Berg sugeriu o nome dele para revitalizar as histórias do *Monstro do Pântano* (*Swamp Thing*). Estas histórias em quadrinhos foram criadas em 1972, por Bernie Wrightson e o então roteirista Len Wein, e alcançaram grande sucesso por 10 edições. Na década de 1980, depois do retorno de Wein como editor da série, foi necessário encontrar um substituto para o roteirista que tinha saído. Aqui entra Moore, que remodelou totalmente o personagem Monstro do Pântano,

contando, na famosa história em quadrinhos *A Lição de Anatomia* (1984), que o cientista Alec Holland morreu na explosão do laboratório e o Monstro, que pensava ser Holland, era na verdade uma planta que, por sua vez, fora modificada pela fórmula biorrestauradora em que o cientista trabalhava (Figura 37). Isto gerou um rico filão narrativo e propiciou um novo período de sucesso para o título, alavancando a carreira de Moore e de Karen Berg, a qual passou a ser a interlocutora privilegiada da DC Comics junto aos artistas britânicos.

Morrison, roteirista da história em quadrinhos *Asilo Arkham* (1989), comenta sobre a invasão britânica nos seguintes termos:

Nós chegamos, a maioria das Ilhas Britânicas, da Irlanda, da Escócia, da Inglaterra, de Gales, sonhando em fugir da garoa irritante da Grã-Bretanha dos anos 1970, o épico paranoico, assombrado pela guerra, dos anos Thatcher. A América consistia nos carros turbinados, os homens do espaço, as estrelas de cinema, e a América nos queria. Os super-heróis americanos nos recepcionaram e deitaram-se na mesa de cirurgia, enquanto levávamos os bisturis a seus corpos decaídos. Fizemos uma transfusão salvadora de humor niilista e louca criatividade, e restabelecemos um estilo narrativo decididamente sério e poético, que podia guinar sem esforço entre os excessos dos prodígios da gramática e a concisão e perspicácia genuínas dos compositores *pop* e poetas *beat* amados por tantos da *New Wave* britânica (MORRISON, 2012, p. 218 e 219).



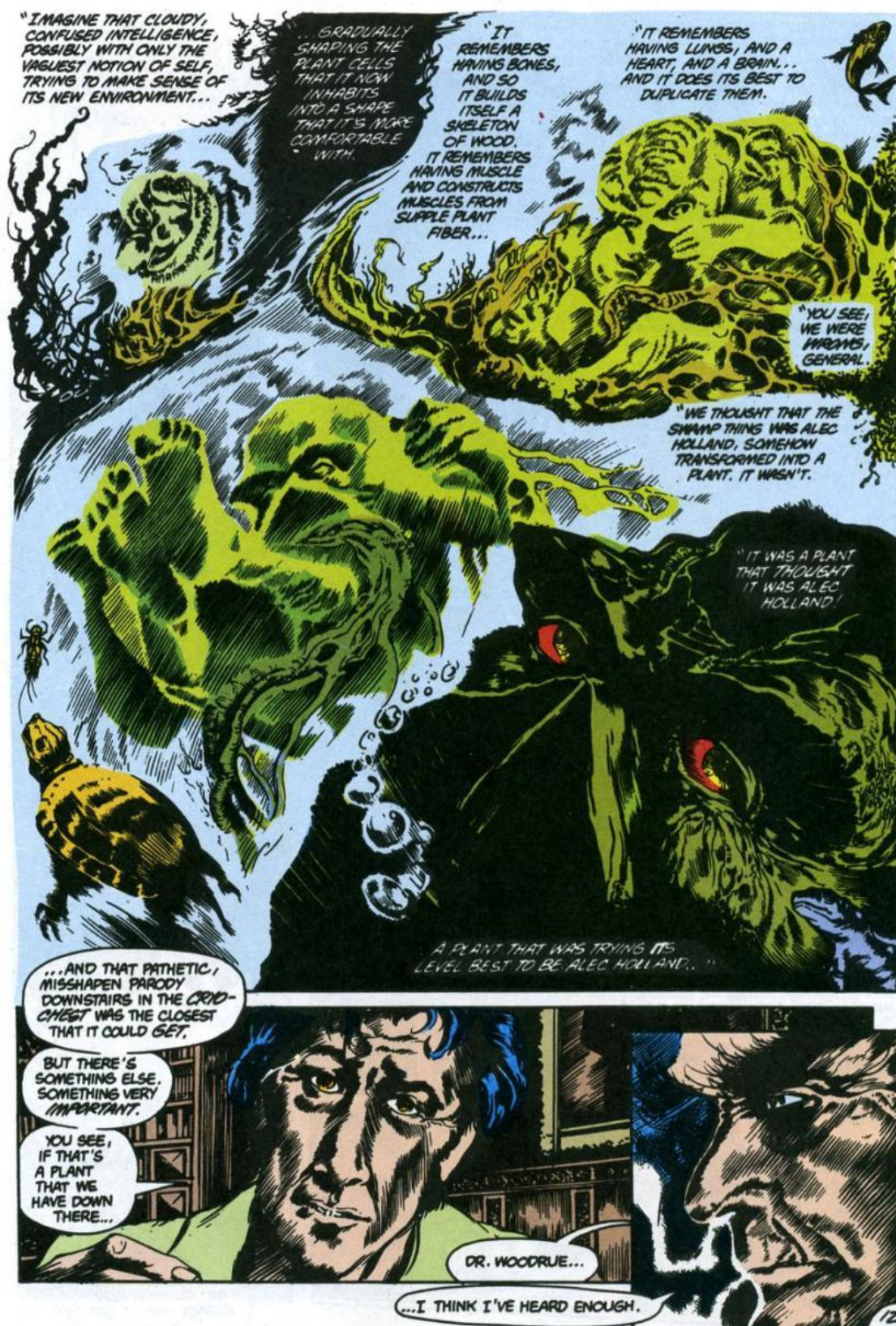


Figura 37: O Monstro do Pântano.

Fonte: MOORE, A., BISSETTE, S, TOTLEBEN, J. *The Anatomy Lesson*. In: *Saga of the Swamp Thing*, vol 1. New York: DC Comics, 2012.

Havia, segundo Morrison (2012, p. 219), um antagonismo entre os britânicos e a figura do super-herói americano, estimulado pelo fato de que existiam mísseis norte-americanos no território britânico, no contexto da Guerra Fria, onde o fim do mundo causado pela detonação de bombas atômicas era algo que podia mesmo acontecer. Ou seja, temia-se o poderio da América expansionista por bons motivos e isto resultou numa crítica feroz ao super-herói, como representante deste poderio americano. Por outro lado, diz o autor, aquela geração britânica cresceu admirando o super-herói como a encarnação de um ideal de justiça e, assim, talvez fosse uma honra remodelar os deuses da América.

Ambos britânicos, os artistas da *Piada Mortal*, Alan Moore e Brian Bolland, foram convidados em 1988 a trabalhar juntos na norte-americana DC Comics, dentro do movimento de revitalização da franquia Batman, iniciada por Frank Miller em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (1986). Eles trouxeram influências da terra natal para sua nova editora, como o título da *Piada Mortal*, pois *Killing Joke* é também o nome de uma banda londrina de rock pós-punk, formada em 1978 e em atividade até hoje. Foi acordado com a editora que o grupo poderia utilizar imagens com direitos autorais da DC Comics em seus álbuns, em troca do título *The Killing Joke* para a história em quadrinhos.

Como já dito aqui, Moore era reconhecidamente um roteirista capaz de renovar personagens combalidos de um filão esgotado como o *Monstro do Pântano*, ou inovar as aventuras de um personagem tão estabelecido como o Super-Homem. Na história em quadrinhos *Para o homem que tem tudo* (*For the man who has everything*, 1985), roteirizada por Moore, a Mulher-Maravilha, Batman e Robin levam um presente de aniversário para o Super-Homem, mas o encontram parasitado por uma estranha planta, que faz o hospedeiro imaginariamente viver uma história feliz alternativa (Figura 38). Super-Homem “sonha” que tem ainda os pais vivos, seu planeta Krypton não foi destruído e, como adulto, constituiu uma família. Tudo isto é contado ao trio de heróis visitantes pelo gigante Mongul, que trouxe a planta e a quem devem combater. A história segue dessa forma com duas narrativas paralelas, uma em Krypton e outra na casa do Super-Homem, cujo título bem poderia ser *Para o homem sobre o qual já se falou tudo*, na medida em que somente quadrinhos com estrutura mais complexa podem mostrar alguma novidade e veremos que uma história em vários planos - como esta da planta que faz sonhar - consiste numa técnica intrincada de Moore, empregada também em *Watchmen* e na *Piada Mortal*.



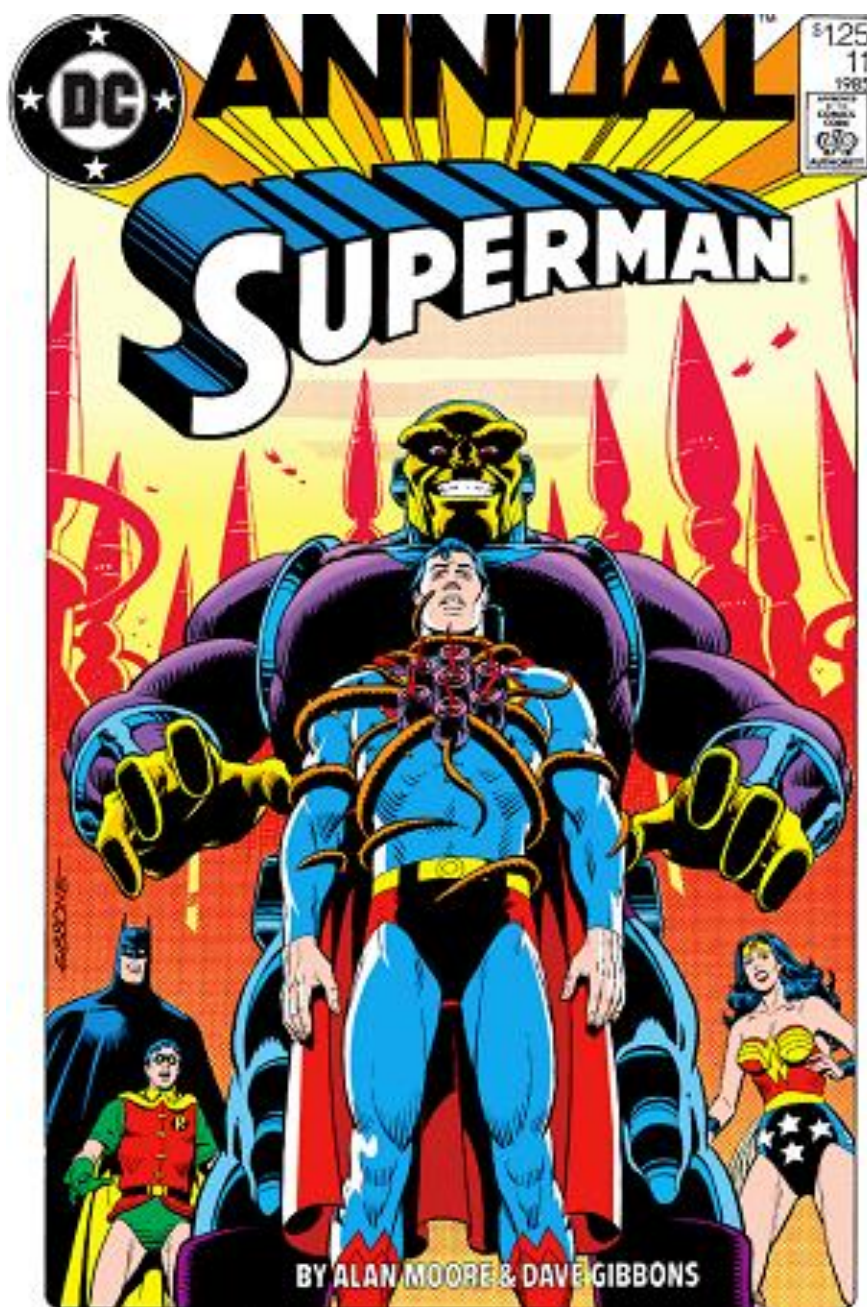


Figura 38: *For the man who has everything.*

Fonte: MOORE, A., GIBBONS, D. Disponível em  
 <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/ComicBook/ForTheManWhoHasEverything>>, acessado em  
 08/07/2016.

Bolland era mais conhecido pelas capas que fez para a revista *2000 AD*, na qual ficou célebre o Juiz Dredd (Figura 39), personagem que depois ganhou publicação própria de mesmo nome nos anos 1980 e continuou sendo retratado por Bolland com grande sucesso (Figura 40). Observamos que, antes da *Piada Mortal*, tanto Bolland como Alan Moore – que colaborou nas aventuras do Juiz Dredd na *2000 AD* – tinham familiaridade com o tema de vigilantes e justiceiros hiperviolentos, já que se trata de um juiz “linha dura” do futuro que acumula as funções de prender, julgar e executar, se necessário, os bandidos no local do crime, uma verdadeira máquina de matar que inspirou, inclusive, o filme *Robocop, o Policial do Futuro* (*Robocop*, 1987). Nas figuras 39 e 40, a irreverência britânica quanto ao tratamento dado ao policial, personagem tão caro aos norte-americanos, salta aos olhos, e Moore e Bolland utilizaram esta mesma irreverência na maneira como Batman e Coringa são apresentados ao leitor na *Piada Mortal*. Vamos à análise do pequeno tratado gráfico sobre a crueldade do Coringa em sua relação com Batman.





Figura 39: Capa de Bolland para a revista 2000 AD.

Fonte: BOLLAND, B. Disponível em <<http://www.creativebloq.com/comics/art-judge-dredd-20-killer-2000-ad-covers-912680>>, acessado em 08/07/2016.





Figura 40: Capa de Bolland para a revista *Judge Dredd*.

Fonte: BOLLAND, B. Disponível em <[http://brianbolland.blogspot.com.br/2012/11/blog-post\\_11.html](http://brianbolland.blogspot.com.br/2012/11/blog-post_11.html)>, acessado em 08/07/2016.

Na capa da *Piada Mortal*, o Coringa manda o leitor sorrir. O desenhista Bolland tirou uma foto de si mesmo no espelho e, a partir desta imagem, criou a capa da história em quadrinhos (Figura 41). Sinistros são os espelhos que refletem uma imagem invertida: o botão que dispara a foto é apertado pelo polegar da mão esquerda de Bolland, enquanto o Coringa tira a foto com a direita. O Coringa é a contramão da imagem idealizada do super-herói, ele é o avesso do Batman e de sua imagem no espelho. A narrativa toda se baseia na premissa de que um é reflexo invertido – e também deformado – do outro, num espelho de um parque de diversões que distorce as imagens. Enfatizamos que não se trata de um espelho plano, porque a relação entre vilão e herói não é de mera reflexão invertida, configurando algo muito mais complexo, que examinaremos no capítulo 5.

O Coringa ordena que o leitor sorria enquanto ele tira a foto, numa antecipação e também numa forte alusão ao que ele fará depois ao fotografar Bárbara nua, ferida e supostamente abusada sexualmente por ele. Terá ele dado a mesma ordem para a filha do Comissário Gordon? Não seria surpreendente que o vilão debochasse assim da moça, pois o riso dele se faz a qualquer preço, ou melhor, ele justamente ocorre de modo a aumentar o sofrimento de Bárbara. Além disso, nesta imagem do Coringa, a marca da câmera fotográfica é Witz, que significa chiste em alemão; a abotoadura no punho traz a carta do baralho que funciona como seu cartão de visitas; e os cabelos verdes, a face branca, a boca vermelha e o terno roxo completam os elementos para apresentar o personagem e a narrativa da *Piada Mortal* logo na capa.



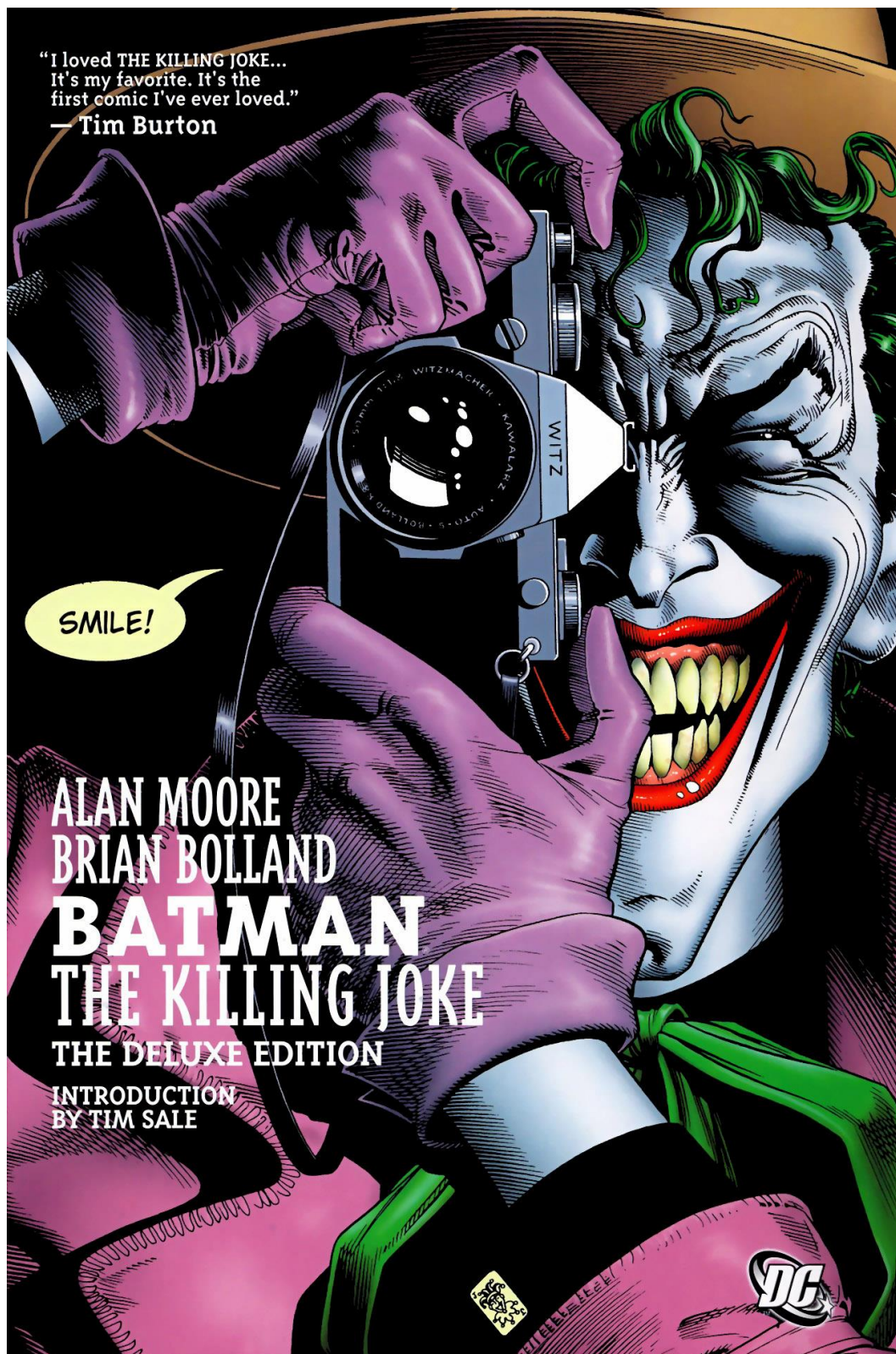


Figura 41: A capa de Bolland para a *Piada Mortal*.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



Prosseguindo na análise do *layout* e no gerenciamento dos espaços na *Piada Mortal*, as histórias em quadrinhos nos Estados Unidos originaram-se das tiras horizontais dos jornais, porém, na Europa, elas eram reunidas em revistas periódicas, com episódios seriados de várias histórias diferentes e, assim, a subdivisão do espaço na história em quadrinhos para os artistas europeus tende a ser por prancha e não por quadro ou tira. Britânicos, Moore e Bolland conceberam a *Piada Mortal* explorando esteticamente ao máximo a prancha como unidade, com proveito intenso das quebras de página que afetam o ritmo de leitura, sejam elas pranchas duplas, que ficam frente-a-frente, sejam em frente-e-verso. O olhar do leitor pode passear por uma prancha rapidamente, até subvertendo a ordem dos quadros; porém, com a quebra de página necessariamente há um lapso maior, um vazio maior a ser preenchido pela imaginação do leitor, alterando a leitura que ele faz da história.

Groensteen enfatiza a importância da imagem para a linguagem específica dos quadrinhos, considerando que a história em quadrinhos se define como uma série de imagens solidárias que constroem uma narrativa. Ele ressalta as mudanças no ritmo a que o autor convida o olhar do leitor a percorrer a história, segundo o modo como é utilizado o espaço pelo artista, tal como a divisão da prancha em quadros uniformes ou irregulares e a mudança desta organização espacial ao longo da história. Groensteen (*Op. cit.*, p. 55) aborda a questão do ritmo, dizendo que:

Decupar um texto é pontuá-lo. O “texto” dos quadrinhos obedece a um ritmo que lhe é imposto pela sucessão de requadros. É a pulsação básica, que se observa também na música e pode ser desenvolvida, qualificada, coberta por efeitos rítmicos mais sofisticados com base em outros “instrumentos” (parâmetros) como a distribuição dos balões de fala, a oposição entre as cores ou ainda com um jogo de formas gráficas. [...] [Os quadrinhos convidam a] uma leitura cadenciada, uma operação ritmada pelo cruzamento de quadros. Seu discurso tem a particularidade de ser descontínuo, elíptico, agitado. Cada novo quadro precipita a narrativa e, simultaneamente, a contém. O requadro [a linha que delimita o quadro] é o agente dessa dupla manobra de progressão/regressão.

O ritmo de leitura depende, portanto, de como são dispostos os quadros na página, depende dos tamanhos e formatos dos quadros que levam o leitor a percorrê-los mais rápido, ou a se deter em alguns deles, quando lê uma página. Alan Moore utilizou muito bem esta propriedade dos quadrinhos na *Piada Mortal*. É notório que ele costuma ser bastante preciso e detalhista em seus roteiros, talvez porque tenha sido desenhista no início de sua carreira, e não teria sido diferente nesta história. Dennis O’ Neil (*Apud* BROOKER, 2001, p. 269), roteirista alçado a editor da DC Comics, conta que a descrição de Moore para o primeiro quadro da *Piada*

*Mortal* ocupou duas páginas e meia com espaço simples, sendo que este primeiro quadro era apenas um nono da prancha inicial. O’ Neil acrescenta que levou um dia para ler o roteiro todo de Moore, tais eram as minúcias contidas nele.

Histórias em quadrinhos publicadas em volumes seriados exigem não só que o artista se assegure que o leitor queira acompanhar a aventura até o seu desfecho no último volume, mas também que trabalhe a narrativa de modo a produzir um ritmo para o olhar se deslocar ao longo do espaço dos quadros, pranchas e volumes. Mesmo que o leitor se desvie daquilo que o artista teve intenção de narrar, é preciso que a inteligibilidade da história como um todo não se perca e que o interesse pelos rumos dela mantenha-se. Segundo Baetens (2016, p. 15), uma das técnicas muito comuns para assegurar interesse e ritmo quanto à leitura de volumes seriados reside no gancho ou *cliffhanger*, “ou seja, a construção do suspense no final de cada seção (e, concomitantemente, a produção de um ponto de virada de tipo surpreendente no início da seção seguinte)”. Exemplificando, no seriado televisivo dos anos 1960, cada aventura de Batman era dividida em duas partes e a primeira, em geral, terminava com Batman e Robin amarrados pelo vilão, numa situação de perigo e com o narrador perguntando: “Conseguirão Batman e o Menino Prodígio escapar da armadilha do vilão? Não percam o próximo capítulo”. Já a segunda parte mostrava a mesma cena e dizia que no último capítulo a dupla dinâmica estava em apuros, para, a seguir, resolver a situação com os heróis invariavelmente escapando da armadilha para iniciar novas peripécias. Desta maneira, a cena que se repete e a narração funcionam em conjunto como gancho entre as duas partes da narrativa, bem como num acordo tácito com o telespectador que sabe que os heróis vão se safar do perigo; mesmo assim, ele quer ver a dupla triunfar na segunda parte.

Todavia, mesmo não sendo uma história seriada, no caso de uma novela gráfica poderá haver também o uso de ganchos narrativos colocados em outros locais da prancha para tornar a narrativa mais densa e rica de significados, como Alan Moore e Dave Gibbons empregaram em *Watchmen* e, depois, na *Piada Mortal*, e que vamos analisar no Capítulo 4. O que importa aqui é dizer que, além do gancho, Baetens (2016, p. 16) refere-se ainda ao uso no dispositivo dos quadrinhos da chamada “grade clássica subjacente” da prancha. Subjacente, o autor explica, porque embora a grade não esteja desenhada nas pranchas, a narrativa foi imaginada, em sua concepção, como ocupando pranchas dividida em quadros. O autor não diz no artigo, supondo que se saiba de antemão, mas a prancha clássica contém 3 x 3 quadros, perfazendo no total 9 quadros de mesmo tamanho retangular, que mantêm a proporção entre os lados da prancha.

Baetens analisa no artigo uma aventura do personagem Tintim na América e aproveitamos algumas considerações deste autor quanto ao ritmo dessa narrativa de Tintim para

esta pesquisa, lembrando que a *Piada Mortal* foi criada para ser publicada completa, enquanto as histórias em quadrinhos de Tintim eram publicadas, cada uma, primeiro em fascículos seriados e depois reimpressas em forma de álbum único, a partir de 1930<sup>5</sup>, dando maior liberdade a Hergé de experimentar outras formas de contar as viagens de seu personagem pelo mundo, por já saber da recompilação dos fascículos que viria. Diz Baetens (2016, p.16) que outros artistas franco-belgas só tiveram o privilégio da publicação em álbum único nos anos 1950; bem depois, portanto, de Hergé.

Continuando, além de tratar do gancho, Baetens afirma o que segue, sobre a grade dos quadrinhos:

Na mesma linha, a tabularidade dos quadrinhos, mesmo naqueles casos que aspiram a permanecer numa completa linearidade, convida o artista a não esquecer a estrutura visual das tirinhas e das páginas como um todo. Esta estrutura global, como demonstrada na maioria das formas quadrinísticas, é profundamente determinada por uma grade implícita ou é, explicitamente falando, uma das características mais essenciais do meio. A sequência de arranha-céus é um bom exemplo da forma como Hergé combina linearidade e tabularidade. Por um lado, a grade é temática e ficticiamente abordada em primeiro plano, se não literalmente traduzida na estrutura do edifício (seguindo uma tradição bem estabelecida no meio, que estabelece uma forte semelhança entre a página e a secção transversal de uma casa de vários andares, ver LABIO, 2015). Por outro lado, a própria história está sendo contada, Tintin movendo-se de uma janela para outra, sendo ela também uma reinterpretação fictícia do caminho em que o olho do leitor – e talvez sua própria mão, que atravessa ou explora a página. Linearidade e tabularidade tendem, portanto, a convergir e até mesmo a se fundir, e esse movimento participa na construção da poética da linha clara (BAETENS, 2016, p. 16).

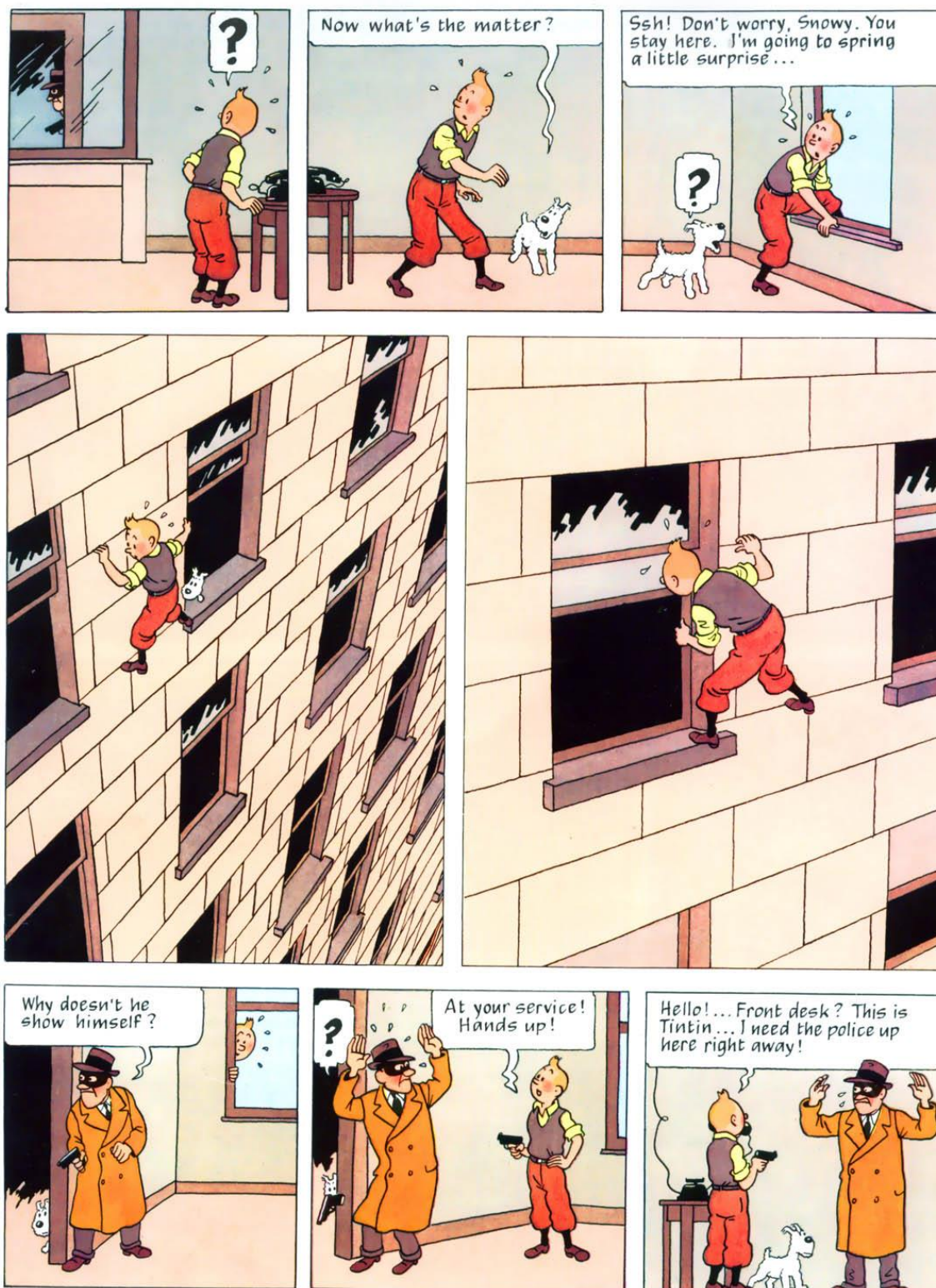
Diz o autor que a grade é traduzida na estrutura do edifício, referindo-se a uma determinada prancha, a qual bem pode suscitar vertigem à primeira vista, se o leitor acompanhar o movimento que Tintim faz de passar de uma janela para outra (Figura 42). Nesta passagem do personagem entre uma janela e outra, reproduz-se aquilo que se faz ao passar entre um quadro e outro da prancha, e acrescentamos que percorrer o vazio entre quadros também causaria vertigem, não fosse o leitor pavimentar este caminho com sua imaginação. Se Baetens fala em poesia, pensamos que a referência à grade subjacente dos quadrinhos consiste numa metáfora que envolve o olhar, a linguagem dos quadrinhos e as pequenas viagens que Tintim faz no decorrer da viagem maior para o país que ele visitou, pois em cada lugar haverá janelas a serem visitadas e breves histórias a serem contadas.

---

<sup>5</sup> Conforme publicação disponível em <<http://www.universohq.com/materias/tintim-completa-80-anos-de-aventuras/>>, acessado em 17/10/2016.

Esta poesia encontramos, também, nos trabalhos de Alan Moore, que sempre conta histórias dentro de histórias, revelando então, de forma poética, como o dispositivo dos quadrinhos utiliza vários planos dentro de uma só narrativa, e que as rimas operam no sentido de conduzir a história como um todo. Tintim não despenca do edifício porque há aonde ele se segurar na passagem entre janelas, do mesmo modo que o leitor não se perde porque há pontos de apoio fornecidos pelo artista para ancorar o olhar, que são as tais rimas. A mão do leitor desliza na prancha, assim como Tintim arrasta mãos e pés nos interstícios dos tijolos na fachada do edifício, numa composição poética que atravessa prancha e fachada e envolve até o sentido do tato: a superfície do tijolo e da página oferecem texturas para o usufruto do leitor. Tanto Hergé como Moore tinham liberdade junto aos editores para ousar nas formas de contar uma história em quadrinhos e, dessa maneira, criaram obras de grande complexidade e alto grau de inovação, explorando as possibilidades desse dispositivo e introduzindo novas técnicas. Veremos adiante que Moore imprime dinamismo à *Piada Mortal* - tanto quanto Hergé faz Tintim viajar pelas janelas do mundo -, graças às peculiaridades do Coringa, em sua apaixonada movimentação em direção a Batman.





10

Figura 42: O movimento de Tintim.

Fonte: HERGÉ. *Tintin in America*. Boston: Little Brown, 2011.

A maior parte das pranchas da *Piada Mortal* são divididas em 9 ou 6 quadros de tamanhos iguais, com uma grade regular dos quadrinhos que, portanto, lembra um edifício com suas janelas, conforme acabamos de examinar na aventura de Tintim. A janela, tal qual o requadro de uma narrativa gráfica, tem a capacidade de recortar o espaço para mostrar uma cena e, na *Piada Mortal*, os personagens são mostrados bem de perto, muitas vezes de frente para o leitor, como se estivessem postados à janela e olhando para fora. Que efeitos busca essa estratégia enunciativa?

Pensemos na situação na qual se observa o edifício de fora, como no filme *Janela Indiscreta* (*Rear Window*, 1954), em que o protagonista, vivido por James Stewart, imobilizado por um gesso na perna e entediado, resolve espiar com binóculos as janelas do prédio em frente. Ele acompanha o cotidiano de seus vizinhos - *sem* que estes saibam que estão sendo observados -, até que, num dia, ele desconfia que um homem matou sua esposa. Em sua ânsia para descobrir o mistério, sua amiga resolve ir até o apartamento do dito homem e, no curso dos acontecimentos, o presumido assassino tem um estalo e dirige o olhar para o protagonista-espião que está olhando, como se dissesse: “eu sei que você está aí me olhando”, causando surpresa, medo, desespero no protagonista, pois olhar sendo olhado é bem diferente de um olhar descompromissado com o que se olha.

Ora, tudo se passa como se os personagens da *Piada Mortal* se dirigissem diretamente para o leitor, dizendo também “eu sei que você está aí me olhando”, trazendo o leitor para mais perto da cena em termos emocionais e fazendo dele um cúmplice da ação que se passa na prancha. Nesses quadrinhos, o leitor é levado a participar da história, capturado pelo olhar do personagem que atravessa a janela e que o compromete com a narrativa. Examinemos a seguir os efeitos dessa estratégia enunciativa na prancha em que o Coringa se volta para Batman e para o leitor com um revólver na mão.

Em alguns momentos a grade regular da *Piada Mortal* desestabiliza-se e sofre variações, para dar ênfase a momentos de maior emoção, como o tiroteio na fábrica durante o assalto, a transformação do Coringa ou quando a arma dele falha ao disparar (Figura 43). Isto porque, quando um quadro diverge em tamanho em relação aos demais, o leitor é obrigado a ler mais devagar a prancha irregular do que se todos os quadros fossem iguais entre si, e imaginamos o Coringa se levantar lentamente e apontar a arma para Batman – contudo, o vilão também aponta para o leitor, incluindo-o neste movimento. Aqui, além do disparo da arma estar num quadro mais largo que os demais, há uma onomatopeia *Click Click Click* que, conforme vimos no capítulo anterior, indica nos quadrinhos som ou ruído e chama a atenção para algum ponto da prancha. Ouvimos a arma do Coringa falhar, pois ela está vazia, não serve para matar, e ele

pergunta a Batman porque este não o mata, ao que o herói responde que segue o Livro da lei e também porque não quer fazê-lo - assim como o leitor certamente não quer que o Coringa morra, e torce para que o herói poupe sua vida. Lembremos que desde o início da *Piada Mortal* Batman quer que o Coringa aceite fazer um pacto.

Decupar um texto é pontuá-lo, conforme vimos com Groensteen, é dar pausas no texto para que o leitor emerja, respire e imagine, antes de mergulhar novamente na página seguinte e, também, consiste em fazer poesia visual, construindo significações novas, porque o manejo do tempo e do ritmo são fundamentais no dispositivo dos quadrinhos. O artista Bolland poderia ter desenhado a sequência do tiro (Figura 43) em dois ou três quadros, porém, a ação nessa prancha – na qual o Coringa tenta atirar em Batman - precisa ser mais lenta para intensificar o momento em que o herói sente que está para ser alvejado e, mesmo assim, logo após, ele não quer a morte do vilão. Bolland oferece deste modo mais tempo, para que o leitor possa experimentar sensações a partir dessa lenta sequência do tiro que falhou, que foi dividida em vários quadros e ocupa quase toda a prancha. Quanto ao herói, seria muito simples considerar que ele não mata o seu oponente porque segue o Livro da lei, mas há outro motivo: Batman não quer ver o Coringa morto, mas recuperado. Voltaremos a isto mais à frente.





Figura 43: *Click Click Click*.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



Groensteen refere-se ao *layout* das pranchas, comparando o ritmo e as pausas da leitura das histórias em quadrinhos com a música e a respiração, pois nas ocasiões em que o layout é regular e com quadros de mesmo tamanho, o dispositivo parece desaparecer em favor do conteúdo. Caso contrário, escreve ele:

Quando o *layout* é irregular, essa respiração é prejudicada, torna-se anárquica ou, quem sabe, desaparece por completo como fenômeno de condução de leitura. Se a página pode, com isto, ganhar em expressividade, imagina-se que, de forma correspondente, algo se perde no poder de fascínio hipnótico exercido pela ficção desenhada. Aliás, produzem-se simultaneamente dois efeitos que têm o mesmo sentido. A transformação do *layout* em performance ostensiva (em vez de um dispositivo aparentemente neutro, que assim tenda à transparência) que desvia, a favor dos parâmetros formais, uma parcela de atenção que, de outra forma, voltar-se-ia inteiramente para o conteúdo narrativo; e ao mesmo tempo desfaz essa captura do leitor pelo ritmo, sobre a qual apoia-se, mesmo que ingenuamente, a maior parte das HQs tidas como clássicas (GROENSTEEN, 2015, p. 69 e 70).

Neste sentido, Moore trouxe da história em quadrinhos *Watchmen* o uso do *layout* regular para a *Piada Mortal*, com alternância para o caótico ou para a imagem que vaza o quadro para ressaltar momentos-chave da narrativa, como ilustrado na primeira aparição do Coringa (Figura 28, p. 81), momento da narrativa em que a figura do vilão vaza do quadro a que pertence, chegando até a invadir os quadros vizinhos. O Coringa é esta força incontrollável que não pode ser contida pelo requadro e, assim, a imagem coopera para dizer da crueldade dele que não tem limites e que domina a prancha como um todo, porque ele está prestes a matar o dono do parque neste momento.

Na *Piada Mortal*, a quebra de página é utilizada para indicar mudança no tempo, como na passagem da prancha 6 à prancha 7, que se colocam em frente-e-verso. Há um primeiro *flashback*, volta-se ao passado antes da transformação do Coringa, as cores praticamente se restringem às tonalidades de preto e branco e o elemento de ligação entre estas pranchas é uma mulher gorda/grávida sentada em frente ao vilão, que segura o chapéu de costas para o leitor (Figura 44). Assim, quando o leitor virar a página, ele depara-se com uma imagem visualmente parecida com aquela que acabou de deixar na prancha anterior, mas o lugar, o tempo e os personagens são bem diferentes, pois até o Coringa era outra pessoa no passado.



Figura 44: Transição entre pranchas com a mulher e com o Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

O Coringa diz que agora dinheiro não é mais problema; porém, no passado, ele era um comediante fracassado chamado Jack, que tinha uma mulher grávida, ambos vivendo em situação de extrema penúria. Ao invés de utilizar um recordatório explicando em palavras que a narrativa voltou atrás no tempo, os autores optaram por indicar isto por meio da imagem, utilizando mudança de cor e quebra de página; em compensação, foram usados elementos visuais de ligação para assegurar a continuidade da narrativa frente ao salto no tempo e à virada de página nesse ponto.

Na *Piada Mortal*, a técnica da transição é empregada ao menos oito vezes. Em outro exemplo, o Coringa desabotoa a blusa de Bárbara para abusar sexualmente dela, com transição para os camarões que ele come no bar (Figura 45). Aqui, acentua-se a crueldade, porque está sugerido que ele interage como se Bárbara fosse uma coisa – ou camarão – e que o importante seria a tese que ele quer provar. Ela não é nada para o Coringa nesta situação, uma coisa que ele pode destruir friamente e sem hesitação para alcançar seu objetivo.



Figura 45: Transição entre pranchas com o Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Estes saltos no tempo foram trazidos para a *Piada Mortal* pelo roteirista Alan Moore de seus trabalhos anteriores, como na história em quadrinhos *Watchmen* (1986), concebida em parceria com o desenhista, também britânico, Dave Gibbons, quando o personagem Manhattan vive o presente, passado e futuro simultaneamente, e o leitor é convidado a fazer o mesmo. Todavia, para evitar que o leitor fique confuso e desorientado, ou mesmo nauseado como a namorada de Manhattan, quando ele a teletransporta, a fim de evitar tudo isto é preciso construir uma transição entre um quadro e outro, de modo a facilitar a leitura e assegurar a compreensão. Sobre estes recursos gráficos, Millidge (2012, p. 127) descreve:

O transcendente Dr. Manhattan percebe o tempo cronológico como um estado fixo, capaz de experimentar passado, presente e futuro simultaneamente. De igual forma, o leitor é encorajado a saltar para frente e para trás pela narrativa, e apreciar as conexões escondidas que jazem em seu interior. Assim como *V de Vingança*, *Watchmen* ignorou convenções de balões de pensamento, efeitos sonoros e narração em terceira pessoa. Engenhosos recursos foram utilizados para ajudar nas transições de cena para cena, usando diálogo e trocadilhos visuais para ligar uma cena à seguinte.

Um exemplo no manejo da transição entre quadros com tempos distintos (Figura 46) ocorre quando o Dr. Manhattan se lembra de quando estava no Vietnã com o Comediante e este matou a moça que estava grávida dele e, depois, volta ao presente no enterro dele, no qual se pede em oração para que a alma do amigo seja perdoada. A mesma pose do Dr. Manhattan – estar em pé e segurando pensativo o queixo – repete-se nos dois quadros; a pose une os dois tempos da narrativa e a amarração resultante reforça a ideia que o pedido de perdão feito a Deus, no enterro do Comediante, refere-se ao homicídio praticado por este no Vietnã. Desta maneira, vários elementos fazem a transição e direcionam o sentido a ser construído pelo leitor.

Sendo o Comediante um dos heróis da história em quadrinhos *Watchmen* (1986), observa-se que, ao retratá-lo como alguém que mata uma mulher grávida dele, os autores propõem um anti-herói cínico, violento, vingativo e amoral. O Comediante livra-se desta mulher vietnamita, que seria um estorvo ao querer acompanhá-lo de volta aos EUA, logo após ela ter ferido sua face com uma garrafa de vidro. Ele seria um correlato dos personagens violentos de Charles Bronson ou Clint Eastwood no cinema norte-americano – ou do policial Popeye, do filme *Operação França* (1971) – não havendo limites morais ou éticos para as ações de um profissional a serviço da lei.

Em 1986, mesmo retratando a decadência dos super-heróis numa espécie de desconstrução do gênero, o sucesso de vendas de *Watchmen* e do *Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller consolidou, contraditoriamente, a figura do super-herói atormentado em profundo desacordo consigo mesmo, bem como a nova forma de apresentar as histórias em quadrinhos: a novela gráfica, entendida aqui como história em quadrinhos mais longa, em edição luxuosa de capa dura, que narra uma aventura completa direcionada a um público adulto exigente.





Figura 46: A transição entre quadros com tempos distintos.

Fonte: MOORE, A., GIBBONS, D. *Watchmen*. New York: DC Comics, 2011.

Diversamente destas histórias em quadrinhos citadas, que foram compilações luxuosas de fascículos seriados, a *Piada Mortal* foi pensada desde o início como uma história em quadrinhos que seria publicada em edição única, em forma de novela gráfica composta de 46 pranchas, com introdução de Tim Sale e posfácio de Bolland, onde este escreve texto, apresenta uma história em quadrinhos sobre o Batman, de sua autoria, e mostra seu *sketch book* para a *Piada Mortal*. Neste formato de luxo e com extras, ela pode atrair colecionadores que não possuem esta versão recolorizada da história feita por Bolland – muito diferente da versão original com as cores feitas por John Higgins, como vimos no capítulo 2 –, ampliando bastante o público-alvo.

García diz que o termo *graphic novel*, ou novela gráfica, foi resultado de uma busca por reconhecimento da história em quadrinhos como forma de arte, em contraposição à ideia de que seria um mero produto de consumo de massa juvenil, descartável, barato e regido por interesses só comerciais, afirmando que:

Como sabemos, nos anos 60 os tempos estavam mudando, e foi precisamente na segunda metade da década que foram produzidas as rupturas dos quadrinhos *underground*, que teriam um efeito libertador nos quadrinhos convencionais. Assim, desde o final da década começaram a ficar mais frequentes as tentativas de produzir quadrinhos dirigidos a um público adulto, ou pelo menos *mais adulto* do que o que lia habitualmente *Batman*<sup>6</sup>, *Archie* e *Pato Donald*. Todas estas tentativas [de produzir quadrinhos para adultos], embora continuem fortemente ancoradas nos paradigmas do gênero (especialmente o thriller de ação ou policial, a ficção científica e a fantasia heroica), reclamam um novo nome que liberte os quadrinhos do estigma de “*comic*”, e em vários deles, a partir de 1976, começa a aparecer o termo “*graphic novel*” com mais frequência (GARCÍA, 2012, p. 32).

Nesta trajetória dos *comics* para as narrativas destinadas aos adultos, encontramos o trabalho inovador de Robert Crumb, o expoente máximo do movimento *underground* dos quadrinhos norte-americanos, com suas figuras grotescas, temática sexual, pornografia, oposição à moral e transgressão aos poderes constituídos, violência explícita e traço “sujo”, borrado e grosseiro, tudo isto temperado com um humor negro, ácido, escrachado e sem limites (Figura 47). Os quadrinhos de Crumb caíram no gosto da geração *hippie*, que desejava romper com os padrões vigentes, experimentou o amor livre e variadas drogas, foi para Woodstock e realizou passeatas pelo fim da Guerra do Vietnã.

Havia a experimentação artística típica dos anos 60, somada à procura de liberdade e independência em relação às grandes editoras, pois os quadrinhistas queriam se manter longe do *mainstream* e encontraram espaço em revistas de faculdades, jornais *undergrounds* e outras publicações que eram vendidas em lojas voltadas para usuários de drogas ou fãs de rock. Em suma, vigorava o famoso bordão: “era proibido proibir”. Mazur e Danner (2014, p. 23) afirmam que:

Depois de uma década ou mais, em que a autocensura da indústria de quadrinhos havia consolidado a ideia das HQs como mídia para crianças, os artistas *underground* resgataram os prazeres infantis da leitura de quadrinhos para um público adulto. Quebrando tabus, seus desenhos colocaram em primeiro plano nudez e sexo, violência extrema, humor irreverente e política radical, mas também ampliaram os limites convencionais dos quadrinhos como forma de arte. A estética *underground* era um olhar áspero e espontâneo, que se arriscava a pecar por excesso de desordem, até mesmo de ilegibilidade, em vez de parecer uma publicação sofisticada ou comercial.

---

<sup>6</sup> As histórias em quadrinhos de *Batman* estavam, na década de 60, bastante atreladas ao seriado televisivo escrachado e *camp*, muito como resultado da campanha moralizante de censura aos quadrinhos.

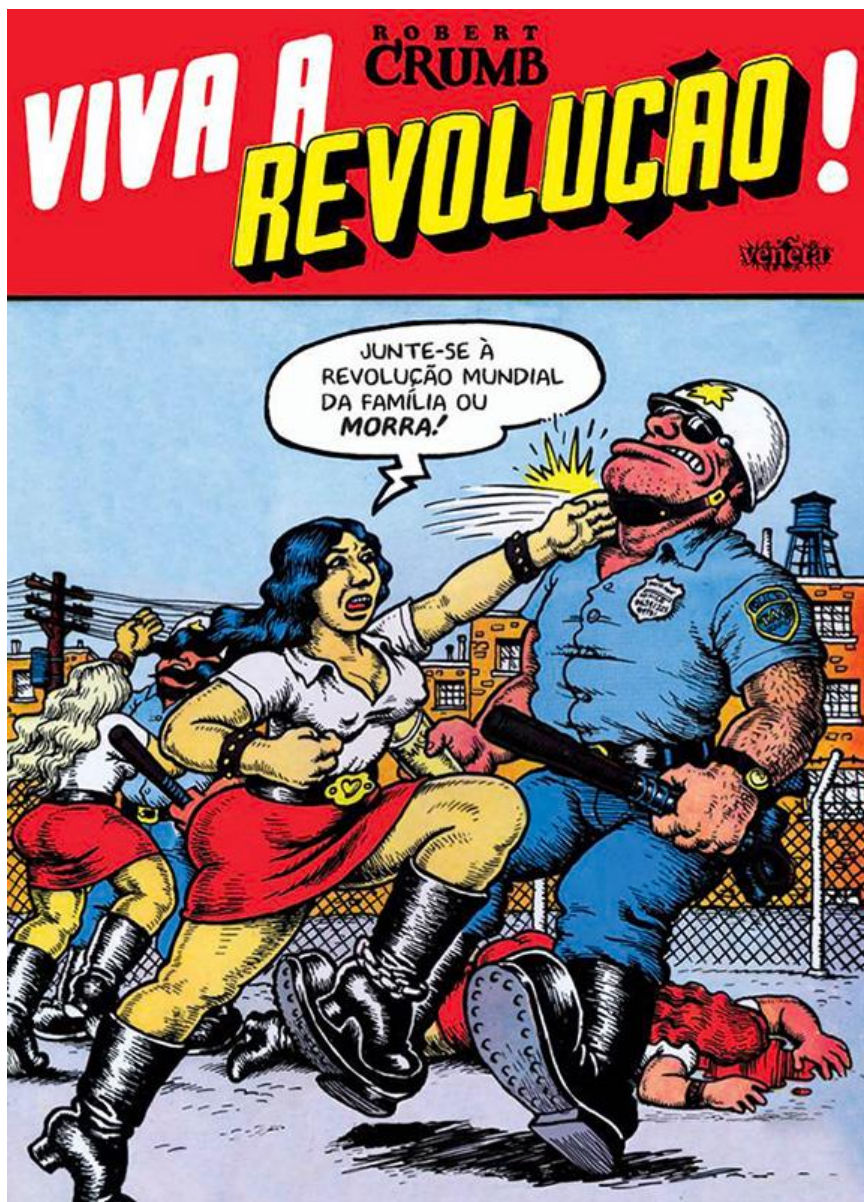


Figura 47: A revolução gráfica de Crumb.

Fonte: CRUMB, R. *Viva a Revolução*. São Paulo: Veneta, 2015.

Foi assim que se abriu caminho para um novo formato de história em quadrinhos e para temáticas mais condizentes com um público consumidor que estava mais velho e ansiava por novidades. Em 1986, começa a ser publicada a série *Maus*, de autoria de Art Spiegelman, apresentando uma autobiografia em quadrinhos, com personagens em forma de animais, narrando o horror dos campos de concentração da Segunda Grande Guerra, vivido pelo pai do autor, que era um judeu prisioneiro. Certamente essa temática do holocausto demonstra que quadrinhos não são destinados só para crianças e que podem apresentar conteúdos adultos e

pesados como esse. Há que se ressaltar aqui que, na *Piada Mortal* há também momentos de horror, como o estupro de Bárbara que, se não fosse o tratamento que receberam, poderiam impactar e desagradar o leitor. O estupro foi apenas sugerido nas imagens e falas da *Piada Mortal* e, em momento algum, foi explicitado.

Não haveria, nos quadrinhos dos anos 70, um Batman sombrio e cheio de dúvidas – e muito menos o retorno do Coringa homicida, violento ao extremo, irreverente, sarcástico e avesso a qualquer norma; tudo isto seria inadmissível à sensibilidade do leitor de história em quadrinhos, se não houvesse o movimento *underground* a romper com duas décadas de vigência do Código de censura aos quadrinhos, abrindo a possibilidade de que *Maus* pudesse ser um grande sucesso, pois, como vimos anteriormente, a censura vetava até a palavra horror na capa de uma história em quadrinhos. A ruptura dos padrões estéticos e artísticos promovida pelos quadrinhos *underground* repercutiu desta maneira na indústria *mainstream*, que acabou por incorporar as mudanças para a renovação periódica necessária a toda arte muito atrelada ao consumo de massa, notadamente ao que diz respeito ao gênero super-heróis. A indústria *mainstream* caminhou para incentivar algumas obras mais autorais, com maior liberdade de criação e feitas por artistas de renome.

Antes dos quadrinhos da *Piada Mortal*, Alan Moore havia roteirizado, em *Watchmen*, uma tentativa inequívoca de estupro de Sally Júpiter pelo Comediante (Figura 48), que é mostrada visualmente e declarada depois, em palavras, por Espectral, a filha de Júpiter, para que não restem dúvidas quanto ao que foi visto na prancha. Contudo, ressalte-se que os heróis e heroínas de *Watchmen* foram criados para esta história e não eram como a personagem Bárbara Gordon, a Batgirl, que contava com inúmeros fãs, desde a década de 1960. O impacto deve ter sido muito maior em ver que a Batgirl ficou parálitica, bem como em pensar que ela foi estuprada pelo Coringa, do que acompanhar uma tentativa de estupro de Júpiter, que não carregava consigo um imaginário formado ao longo de décadas. A editora *mainstream* DC Comics já havia, portanto, testado o público leitor dos quadrinhos de Batman para esta temática de violência sexual, ainda que com personagens mais “neutros”.





Figura 48: Comediante ataca Júpiter.

Fonte: MOORE, A, GIBBONS, D. *Watchmen*. New York: DC Comics, 2011.

O apogeu destas inovações no âmbito das histórias em quadrinhos norte-americanas é a *Piada Mortal*, na medida em que é uma novela gráfica que ousa sugerir abuso sexual e exhibe sequestro, tortura, homicídio, praticados pelo Coringa, apenas com o prosaico motivo dele provar uma tese: que basta um dia ruim para enlouquecer. Com isto, o personagem quer provar que o tão equilibrado Gordon pode se tornar insano e que, afinal, não há muita distância entre Coringa e Batman, já que ambos sofreram eventos traumáticos que mudaram seus destinos de forma radical e irreversível: o herói jurou vingança porque presenciou a morte dos pais num assalto, enquanto o vilão surgiu quando perdeu a esposa grávida e, no mesmo dia, ficou desfigurado após uma queda num tonel de rejeitos químicos; e, deste modo, são traçados dois destinos diametralmente opostos a partir de eventos traumáticos.

Lembremos que a *Piada Mortal* é produto de uma cultura anglo-saxã protestante, na qual o livre arbítrio e a responsabilidade individual são valores morais preponderantes. Batman e Coringa escolheram lados opostos em relação à lei e é isto que Gordon cobra do herói, ao dizer que ele deve capturar o vilão *by the book*, segundo o regulamento e não se igualando aos modos do Coringa (Figura 49).



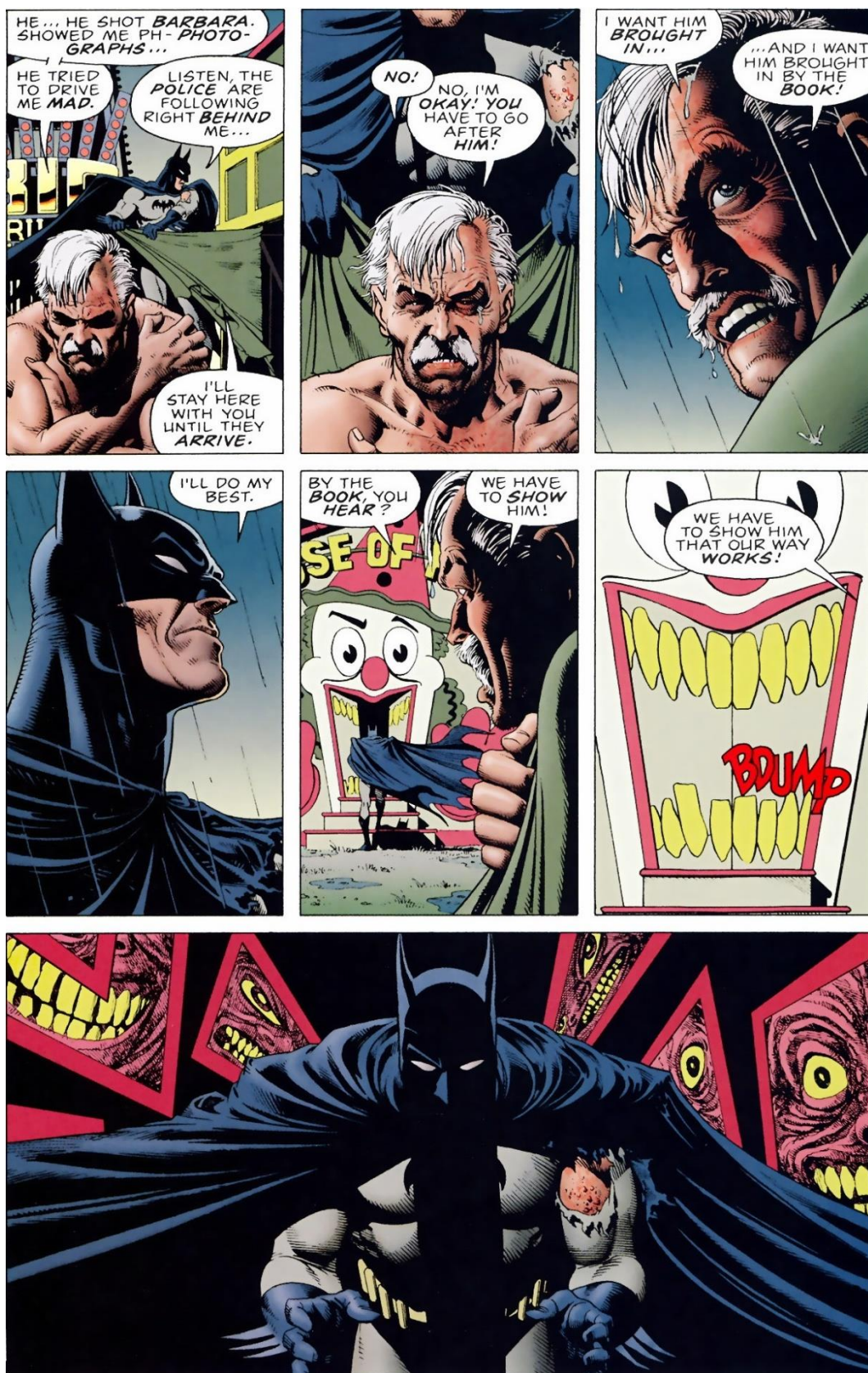


Figura 49: *By the book!*

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Sobre a vinculação entre a figura do super-herói com a cultura anglo-saxã, Waldomiro Vergueiro discorre que:

O “modo de vida americano”, no caso, caracteriza-se pela ênfase no papel do indivíduo e no esforço pessoal como caminho para o sucesso. [...] Essa visão implantou suas raízes e se intensificou à época da conquista do Oeste, quando da chamada geral para os potenciais desbravadores de territórios inóspitos, aqueles que deveriam partir em busca da ampliação das fronteiras do país. Desta forma, firmou-se o mito do herói americano, eternizado nos faroestes de John Ford (1894-1973) e Howard Hawks (1896-1977), molde da cultura branca, anglo-saxã e protestante. O aparecimento e a difusão da figura do super-herói são certamente facilitados por essa característica cultural (VERGUEIRO, *in* VIANA, REBLIN, 2011, p. 147).

O imaginário que cerca o super-herói dos quadrinhos é, portanto, tributário deste modo de vida norte-americano e, neste sentido, Batman reafirma o mito do mocinho dos filmes de faroeste. Nos filmes, o mocinho enfrenta corajosamente todos os bandidos de uma localidade, mata-os um a um e, ao final, parte sozinho no seu cavalo em busca de novas aventuras. Batman trabalha a maior parte do tempo sozinho e encara a polícia como um estorvo, pois eles estragam as evidências no local do crime; assim como o Coringa faz-se acompanhar de asseclas, mas quase sempre os elimina por diversão, tal como na história em quadrinhos *A vingança quántupla do Coringa*, em que ele mata seus antigos comparsas com métodos excêntricos. Herói e vilão são individualistas ao extremo, por assim dizer, algo bastante condizente com uma cultura que valoriza ao máximo a iniciativa pessoal para resolução dos problemas.

Numa cultura assim individualista, o Livro da lei, sempre lembrado por Gordon, torna-se fundamental para regular a complicada equação entre liberdade do indivíduo e interesse da sociedade; contudo, o Livro da lei, seguido por Batman, confronta-se com o discurso sadeano do Coringa, que examinaremos no capítulo 5; todavia, antes disso, é preciso tratar da questão da boca, enquanto síntese das figurações da crueldade do Coringa em sua relação com Batman.



## CAPÍTULO 4: O TRAÇO DE IDENTIFICAÇÃO DO CORINGA

O Coringa foi desenhado por inúmeros artistas que trabalharam nas histórias em quadrinhos do Batman, na versão realista, hiper-realista ou mais estilizada, como um cartum. São múltiplas as versões, seja por imposição de editores, seja pelo estilo próprio de cada desenhista; contudo, um traço manteve-se em todas estas versões, como que para certificar que se trata do mesmo vilão de sempre: a boca vermelha e grotesca em forma de ricto.

Basta um traço para fazer alusão ao personagem no dispositivo dos quadrinhos, e o leitor saberá que é o Coringa que ali se encontra, porque um personagem apenas esboçado, como num cartum, abre espaço no quadro para que o leitor possa acrescentar conteúdos próprios ao personagem; diferentemente do que ocorreria se houvesse um detalhamento exaustivo da figura dele, numa versão mais realista. Assim, não apenas no vazio da sarjeta – ou do espaço entre quadros – é que o leitor comparece com sua imaginação para fazer uma ponte entre os quadros e construir uma narrativa que faça sentido para ele, pois há um lugar dentro do quadro para que ele veja ali muito mais do que está desenhado – que é o personagem que funciona enquanto índice para o olhar. Ao Coringa são dadas muitas falas na *Piada Mortal*, para que os balões façam a leitura seguir uma ordem, porque cada balão exige que o olhar se detenha nele. Ressaltamos que, neste dispositivo, mesmo que o leitor mire um só dos quadros, os outros também serão percebidos, então passado, presente e futuro coexistem a um só tempo, favorecendo a sinergia entre o quadro mirado e aqueles que são vizinhos a ele na prancha, o que requer que haja âncoras bem estabelecidas para o olhar, a fim de evitar a dispersão na leitura da história como um todo.

Pensando em outro exemplo, quadrinhos de super-heróis são repletos de ação, movimentos e reviravoltas – bem mais se for o caso de histórias de detetive – e interessa à narrativa que, já na capa, o leitor veja Batman espantado e pregado na carta empunhada por um Coringa gigante, o qual paira ameaçador, com seu riso infernal, sobre a cidade de Gotham (Figura 50). Há, nesta imagem da capa da história em quadrinhos *A vingança quántupla do Coringa*, um convite para que o leitor adentre à história em meio a um clima de suspense, medo e ameaça, protagonizado pelo vilão.



Figura 50: O riso infernal.

Fonte: O'NEIL, D., ADAMS, N. *The Joker's five-way revenge*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.

A boca do Coringa é este traço que o identifica para o leitor, mas que significações ela carrega consigo? Ora, a boca tem esta característica de ser uma das partes mais expressivas do corpo e, nos quadrinhos, é dela que sai o balão das falas e muito do que se quer expressar a respeito do estado emocional do personagem – como na figura 50 acima, em que o Coringa escancara a boca para rir, enquanto Batman está aprisionado na carta e tenta se desvencilhar – e, na sequência, vemos que as risadas em cores quentes, que saem da boca do Palhaço-Assassino, transbordam o segundo quadro e estão na iminência de invadir a cidade de Gotham, desenhada no quadro anterior. Lembremos da ausência de entonação nas falas dos personagens das histórias em quadrinhos e, então, as formas da boca, somadas à onomatopeia *HAHAHA*, fazem o leitor “ouvir” as risadas sinistras do Coringa, suprindo, em suma, a falta de sons no dispositivo por meio do desenho, do manejo do espaço na prancha, da palavra e, ainda, da cor.

O Coringa é um palhaço e os palhaços de circo usam maquiagem exagerada, a fim de chamar atenção sobre ela porque, sem a boca, não é possível fazer caretas: a boca apoia a expressão do rosto para construir sentidos muito rapidamente, pois, quando alguém fala no circo ou nos quadrinhos, é para o rosto desse alguém que olhamos. Na pressa das performances e dos esquetes de circo, após uma piada ou *gag*, uma careta é muitas vezes o que pontua a fala e chama o riso. Mário Fernando Bolognesi (2011, p. 182) analisa o papel da boca para os palhaços de circo da seguinte maneira:

A boca centraliza a expressão facial. Na maioria das vezes escancarada, arrastada à hipérbole, ela é veículo de ligação entre o interior e o exterior, que se efetiva nas falas e no silêncio do gesto congelado. Utilizada recorrentemente na interpretação, ela é ferramenta imprescindível, tanto na eficácia verbal, quando o palhaço salienta sua “presença de espírito”, com piadas, *gags* e demais demonstrações do raciocínio [...], como, no silêncio, participante do conjunto da expressão corporal...

Assim, a maquiagem do palhaço exagera o tamanho da boca, com a finalidade de destacar o que dela sai verbalmente de engraçado, que são as piadas; e lembremos aqui que estudamos uma narrativa em que o Coringa conta uma piada a Batman e que muito da história da *Piada Mortal* gira em torno desta boca vermelha, conforme a vimos, no capítulo 2, ser ressaltada na história como uma parte do corpo que o identifica; ou, quando o palhaço de circo se cala, a boca compõe suas caretas por meio de uma imagem erotizada de maneira grotesca e acompanha a deformidade de seu corpo: pés enormes, barriga rotunda e nariz vermelho, sendo todas estas extremidades aumentadas para evocar a sexualidade. A boca do palhaço é um resquício das formas grotescas do carnaval examinadas por Mikhail Bakhtin, pois, para ele:

... a boca é a porta aberta que conduz ao baixo, aos infernos corporais. A imagem da absorção e da deglutição, imagem ambivalente muito antiga da morte e da destruição, está ligada à grande boca escancarada. Além disso, numerosas imagens de banquete ligam-se simultaneamente à grande boca escancarada (garganta e dentes). A grande boca escancarada (garganta e dentes) é uma das imagens centrais, cruciais, do sistema da festa popular. Não é por acaso que um grande exagero da boca é um dos meios tradicionais mais empregados para desenhar uma fisionomia cômica: máscaras, espantalhos alegres de toda espécie (por exemplo o Maschecroûte do carnaval de Lyon), os demônios das diabruras e até mesmo Lúcifer (BAKHTIN, 2010, p. 284).

A boca deformada do Coringa é um elemento visual que se destaca na prancha e ajuda a caracterizá-lo como um vilão, um Palhaço-Assassino, um representante do mal, pela desarmonia de seus traços, que sugerem o baixo, o feio e o infernal. Como orifício do corpo, a

boca remete à sexualidade mais originária, que é a oralidade, já que engolimos, sugamos e mamamos, bem antes de falar, e é pela boca que estabelecemos nossa primeira relação com o mundo na imagem mãe-seio-boca, em que estes três elementos são um só; todavia, no caso do Coringa, este orifício está deformado, rasgado, petrificado num tempo passado traumático quando teve um dia ruim, sugerindo mais a morte da boca enrijecida num esgar, do que o início da vida na forma da relação amorosa e libidinosa com a mãe.

Ainda a respeito da obra de Victor Hugo, Bakhtin (2010, p. 35 a 38) diz que nela predomina a deformidade, a loucura surge em tons sombrios, há um enfraquecimento do poder regenerador do riso, que se torna sombrio e maligno, e, por isso, o mundo do grotesco romântico é noturno e melancólico; e a máscara, como motivo, que significava antes alegria, movimento e vida, assume no romantismo um tom sinistro, tentando recobrir um vazio angustiante. Diabólica é a máscara mortuária que engana, petrifica e espanta e, com isto, nos aproximamos da boca enquanto figuração da crueldade do Coringa. Bakhtin escreve também que:

No grotesco romântico, a máscara, arrancada da unidade da visão popular e carnavalesca do mundo, empobrece-se e adquire várias outras significações alheias à sua natureza original; a máscara dissimula, encobre, engana, etc. (...) No Romantismo, a máscara perde quase completamente seu aspecto regenerador e renovador e adquire um tom lúgubre. Muitas vezes ela dissimula um vazio horroroso, o “nada”... (BAKHTIN, 2010, p.35).

Tal estética romântica do disforme grotesco em Hugo marca o personagem Coringa, desde a sua concepção em 1940, pelos traços assustadores condizentes com um vilão, a presença do maligno e diabólico em sua caracterização e, em especial, o rosto que lembra máscara de um sinistro *clown*, com a face pálida e a boca repuxada e contraída. O Coringa porta uma máscara grotesca e risível de forma permanente por ter sido desfigurado e, neste ponto, diferencia-se do palhaço mais comum de circo por não poder retirar a maquiagem ao final do espetáculo. O Coringa é uma máscara mortuária permanente.

Em 2003, foram publicados quadrinhos cuja imagem da capa e cujo roteiro retomam estes grotescos traços originais, com o nome de *Batman: O Homem que Ri* (Figura 51). Alude-se aqui a uma das fontes de inspiração para o personagem, que foi criado longinquamente por Bill Finger e Jerry Robinson, e a narrativa começa com Gordon sendo chamado no meio da madrugada a uma fábrica abandonada, com cadáveres em decomposição que exibiam dentes num sorriso sinistro (Figura 52). Enfatizando o caráter funesto da cena, Gordon conta que o mendigo que encontrou os corpos correu apavorado e gritando, e mesmo policiais e paramédicos experientes não aguentaram olhar e vomitaram, interrompendo, por isso, o serviço



de retirada dos corpos das vítimas que riram até morrer. O exibicionismo do Coringa oferta um objeto-boca petrificado causando horror, nojo e asco, desestabilizando quem olha para estes corpos em decomposição.

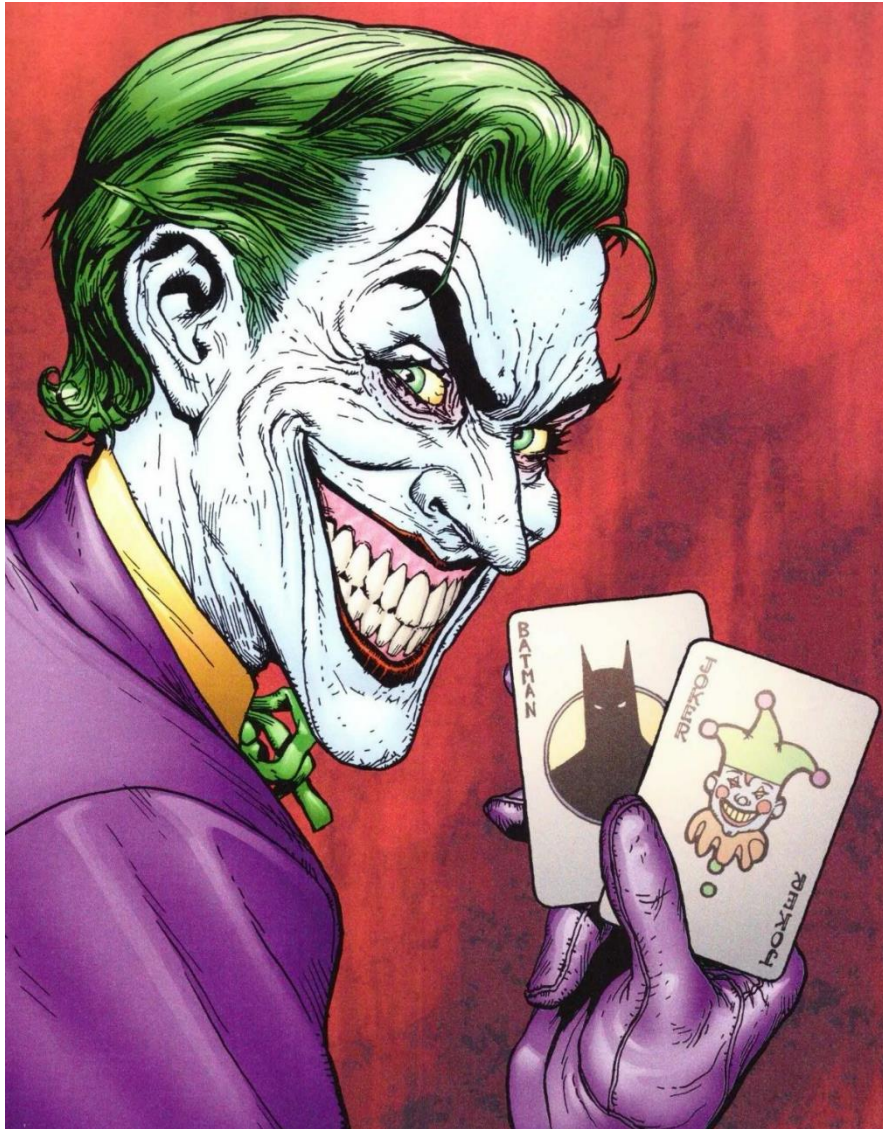


Figura 51: O sorriso grotesco do Coringa.

Fonte: BRUBAKER, E., MAHNKE, D.. *Batman: The Man Who Laughs*. New York: DC Comics, 2012.





Figura 52: Cadáveres sorridentes.

Fonte: BRUBAKER, E., MAHNKE, D. *Batman: The Man Who Laughs*. New York: DC Comics, 2012.

A boca escancarada - mostrando os dentes num sorriso estático - é o elo de ligação entre o cômico e a morte. Rimos da morte para afastar a angústia da finitude e das incertezas, rimos do vazio e da falta de sentido, e assim é que o riso do Coringa remete a uma queda do alto, denuncia a derrocada da superioridade humana frente ao inevitável da morte. Toda vez que o Coringa mata ou corre o risco de morrer é quando ele mais ri; tanto cego de um olho e com o pescoço quase partido em *O Cavaleiro das Trevas*, como pendurado de cabeça para baixo, no final dos filmes de Burton e Nolan, o Coringa debocha da morte iminente. Diz Charles Baudelaire (2011, p. 38 e 39) sobre o riso:

Todos os ímpios de melodrama, malditos, danados, fatalmente marcados por um ricto que chega até as orelhas, estão na ortodoxia pura do riso. [...] O riso é satânico, é, portanto, profundamente humano. Ele é no homem a consequência da ideia de sua própria superioridade; e, com efeito, como o riso é essencialmente humano, é essencialmente contraditório, quer dizer, é ao mesmo tempo sinal de uma grandeza infinita e de uma miséria infinita, miséria infinita em relação ao Ser Absoluto do qual ele possui a concepção, grandeza infinita em relação aos animais. É do choque perpétuo desses dois infinitos que o riso se libera.

Sendo porta para o baixo corporal – definido como tudo do corpo que é considerado inferior, vergonhoso e objeto do pudor e do recato, como os genitais e os órgão excretórios – e também imagem antiga da morte, a boca tem algo de demoníaco e faz lembrar Lúcifer, o anjo decaído por ter ousado saber demais. Em suas primeiras aventuras, era comum o Coringa cair do alto de uma torre no mar, no quadro final, deixando Batman e o leitor em dúvida se o vilão sobreviveu, já que não foi achado o corpo na água; porém, na *Piada Mortal*, o Coringa nasce de uma queda originária. Um comediante medroso cai num reservatório de dejetos químicos e emerge dali metamorfoseado como um Lúcifer enlouquecido. Morre o comediante fracassado, que não conseguia fazer o público rir, e nasce um palhaço que ri de seus crimes e zomba de todos.

O historiador Georges Minois (2003, p. 542) considera o caráter demoníaco do riso no romance de Hugo:

“O Homem que ri” é uma parábola sobre a ambiguidade satânica do riso. O pequeno lorde Gwynplaine, raptado de sua família, foi desfigurado: as bochechas foram cortadas, prolongando a boca, e seu rosto passou a ostentar um riso imóvel, monstruoso, assustador. Assim, o riso é uma deformação odiosa do rosto, e somente seu caráter efêmero o torna suportável; em um clarão aparece a face do diabo, que desaparece assim que é percebida. O riso congelado é a fealdade, a máscara da morte e de Satã “a sombria máscara morta da comédia antiga fixada num homem vivo... a cabeça de uma hilaridade infernal”, escreve Hugo. Desfigurado pelo riso, o pobre lorde é exposto ao riso impiedoso dos outros, tanto do populacho como dos lordes. Depois de muitas peripécias, ele recupera sua categoria [seu título de lorde], mas o amor lhe é proibido. Ele se vinga da sociedade suicidando-se. O riso conduz à destruição e à morte.

Desta maneira, o riso tem algo de monstruoso e infernal que foi bem representado no romance de Hugo e também nas histórias em quadrinhos do Coringa. Não obstante, encontramos esta hilaridade infernal nas origens mais remotas do palhaço moderno, que é a figura do *clown*, primeiramente encarnada pelo inglês Joseph Grimaldi (Figura 53) no teatro de variedades do final do século XVIII e começo do XIX. Segundo Bolognesi, Grimaldi nasceu numa família de artistas, herdou toda a tradição das feiras, da *commedia dell'arte* e do teatro da pantomima, e

... provocou a fusão da máscara branca e plácida de Pierrô com a agressividade avermelhada e pontiaguda de Arlequim. [...] Grimaldi não era um acrobata e toda sua expressividade cênica dava-se por meio de gestos. Sua personalidade original não era nada simpática. Ao contrário, era cruel, desumana, “sem coração e incapaz de dizer a verdade” (BOLOGNESI, 2011, p. 63 e 64).





Figura 53: O *clown* Joseph Grimaldi.

Fonte: Disponível em <[https://en.wikipedia.org/wiki/Joseph\\_Grimaldi](https://en.wikipedia.org/wiki/Joseph_Grimaldi)>, acessado em 13/07/2016.

Peça fundamental do personagem Coringa, a boca é um elemento do que Umberto Eco (2011, p. 144 e 145) denomina como a *semântica* dos quadrinhos:

Poderíamos citar, por exemplo, vários processos de visualização da metáfora ou do símile, como os que aparecem nas estorinhas humorísticas: ver estrelas, ter o coração em festa, sentir a cabeça rodar, roncar como uma serra, são outras tantas expressões, que, na estória em quadrinhos, se realizam com o recurso constante a uma simbologia figurativa elementar, imediatamente compreendida

pelo leitor. À mesma categoria pertencem as gotinhas de saliva que exprimem concupiscência, a lampadinha acesa que significa “tive uma ideia” etc. Mas, na realidade, esses elementos iconográficos compõem-se numa trama de convenções mais ampla, que passa a constituir um verdadeiro repertório simbólico, e de tal forma que se pode falar numa semântica da estória em quadrinhos.

Neste sentido, a boca vermelha paralisada num sorriso grotesco caracteriza todas as representações do Coringa, pertencendo então, diríamos, a uma espécie de semântica particular relativa às histórias em quadrinhos deste personagem, semântica que os fãs da franquia Batman construíram ao longo do tempo. Com a repetição da boca, ela torna-se uma convenção e índice do personagem, entrando para o repertório do leitor: basta que este veja a boca grotesca numa história do Batman para que a figura do Coringa apareça em sua imaginação.

Enriquecendo a semântica deste personagem, outra forma de abordar a marca do Coringa, que é a boca vermelha com um sorriso de *rigor mortis*, dá-se a partir do conceito lacaniano de *traço unário*, entendido como o traço do Coringa, que garante que ele seja o mesmo e não outro, e que também permite que ele faça das vítimas as réplicas dele próprio aos olhos de todos. Este traço de identificação é o seu rastro deixado na cena do crime tanto para Batman como para o leitor, porque este espera a chegada daquele para o desenvolvimento de mais uma história de detetive.

Na narrativa *A marca do Coringa (The sign of the Joker, 1978)*, o artista Marshall Rogers retrata o envenenamento com gás hilariante de uma vítima do Coringa em 10 quadros, mostrando em câmera lenta que os músculos de sua face vão progressivamente se contraindo para formar um ricto (Figura 54). Funcionário de repartição pública, que ousou dizer ao Coringa que ele não podia patentear os peixes sorridentes produzidos com sua toxina, o pobre homem sufoca-se e se contorce ao som e na cadência das 12 batidas do relógio *BONG BONG BONG...*, na exata hora anunciada pelo vilão para que o funcionário morra assassinado por tê-lo contrariado. A subdivisão das duas tiras horizontais em tantos quadros estica o tempo da ação, convidando o leitor a acompanhar a agonia da vítima, e o recordatório da segunda tira enfatiza o surgimento do sorriso horripilante na vítima, em redundância com a sequência das imagens em que a boca se escancara, num crescendo até o clímax com a marca que identifica o Coringa como o autor desse crime.

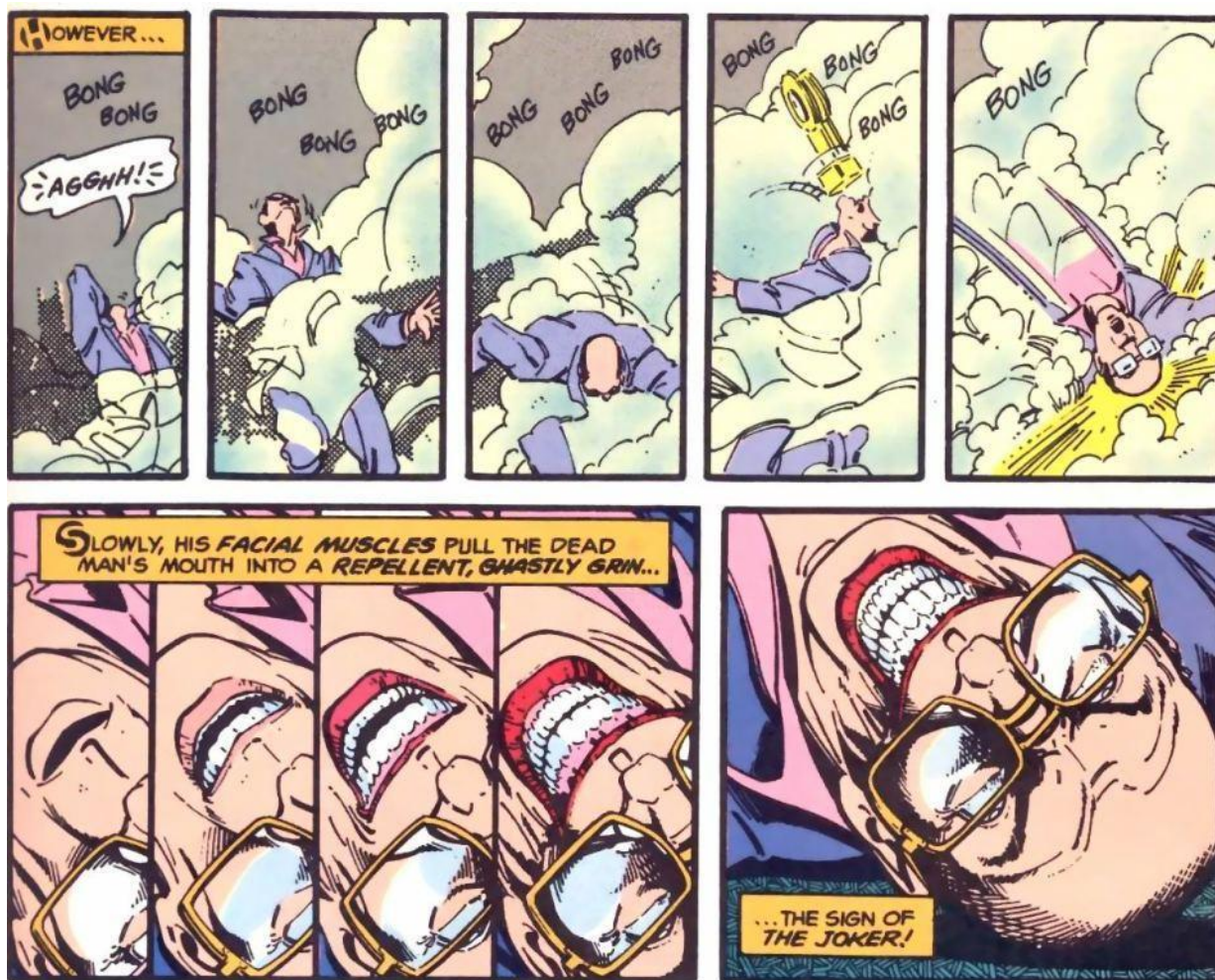


Figura 54: A marca do Coringa.

Fonte: ENGLEHART, S., ROGERS, M. *The sign of the Joker*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.

Lacan constrói o conceito de traço unário no Seminário 9, sobre a identificação, a partir de dois textos de Freud: *Psicologia das Massas e Análise do Eu* (1921), no qual Freud fala do segundo tipo de identificação (FREUD, 2011a, p. 63), que ocorre quando o sujeito toma para si características do objeto perdido, identificando-se assim com um traço deste objeto; e *O Mal-estar na Cultura* (1930), no qual o *narcisismo das pequenas diferenças* (FREUD, 2014, p. 128 e 129) é aquilo que está presente no fenômeno tão comum da hostilidade e da zombaria entre povos assemelhados e vizinhos que, por se parecerem muito, precisam achar uma pequena diferença ou um traço que lhes garanta a identificação como povos distintos um do outro.

O traço unário é esta pequena diferença, uma marca que faz com que o sujeito seja *um*, no sentido da unidade, e *único*, querendo dizer que ele se distingue dos demais. Lacan afirma



que a identificação é significativa e “é a partir dessa pequena diferença, enquanto é a mesma coisa que o grande I, o Ideal do eu, que se pode acomodar todo o propósito narcísico; o sujeito se constitui ou não como portador deste traço unário” (LACAN, 2003, p. 171). O mundo dos homens para o Coringa se divide entre aqueles que carregam ou não sua marca no rosto. O vilão tem a boca grotesca e horrenda como traço unário de identificação e faz dele a assinatura de seus homicídios: não importa qual pessoa seja, é sempre mais uma vítima na extensa conta dos mortos pelo Palhaço do Crime, que, apenas num show de auditório, matou mais de 200 pessoas nos quadrinhos do *Cavaleiro das Trevas* com toxina no batom e com gás hilariante (Figuras 55 e 56). Depois de 10 anos de inatividade em Arkham, o Coringa precisa de um auditório todo feito com réplicas suas para servir de chamariz ao herói recém-saído de uma longa aposentadoria. Neste show em que ele dirige e atua, o Coringa quer ampliar a repercussão da sua volta triunfal ao crime a fim de atrair a atenção de Batman, compensando tanto tempo de ausência com um número significativamente grande de vítimas.



Figura 55: Batom com toxina do riso.

Fonte: MILLER, F. *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 2002.



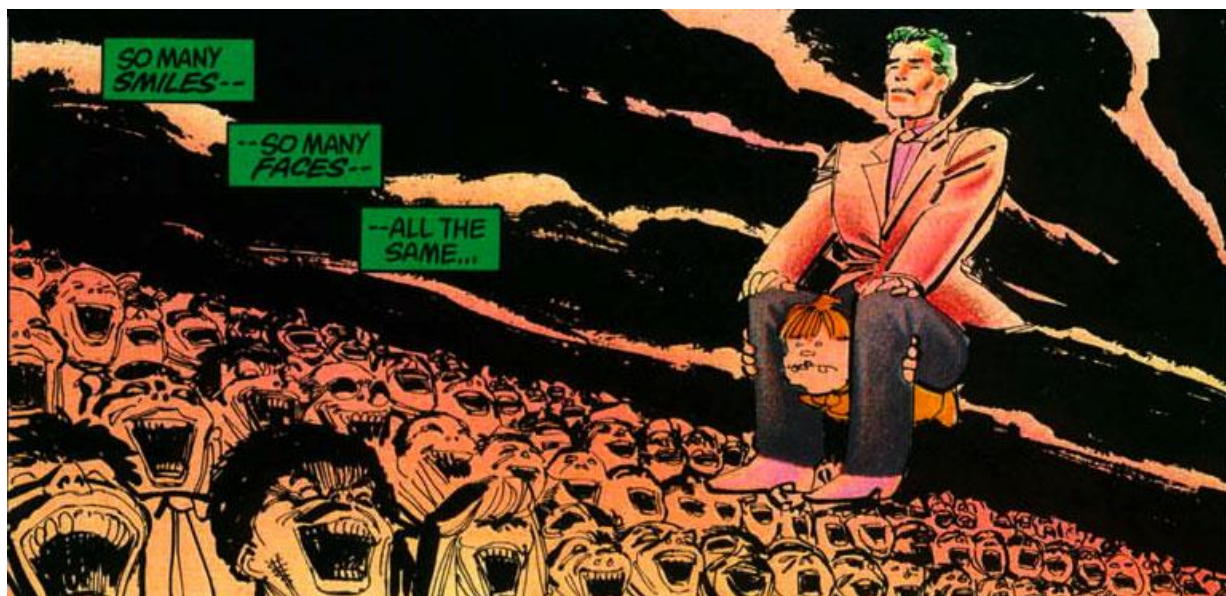


Figura 56: Réplicas feitas com gás hilariante.

Fonte: MILLER, F. *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 2002.

No seminário 10, sobre a angústia, Lacan retoma esta questão do traço unário da seguinte forma:

... só há aparecimento concebível de um sujeito como tal a partir da introdução primária de um significante, e do significante mais simples, aquele que é chamado de *traço unário* [grifo nosso]. O traço unário é anterior ao sujeito. *No princípio era o verbo* quer dizer *No princípio é o traço unário*. Tudo que é passível de ser ensinado deve conservar a marca desse *initium* ultra simples. Essa é a única coisa que justifica, a nosso ver, o ideal de simplicidade. *Simplex*, singularidade do traço, é isso que introduzimos no real, queira o real ou não. Uma coisa é certa: é que isso entra, e que já se entrou nisso antes de nós. Já é por esse caminho que todos esses sujeitos que dialogam há alguns séculos, afinal, têm que se arranjar como podem com uma certa condição: a de que, justamente, entre eles e o real, existe o campo do significante, porque foi a partir desse aparelho do traço unário que eles se constituíram como sujeitos (LACAN, 2005b, p. 31, grifos do autor).

Mas, será que o traço unário como marca de um personagem, esse traço de identificação simples e primordial, é algo que só diz respeito ao Coringa? Não, porque o dispositivo da história em quadrinhos utiliza bastante a repetição de elementos visuais para construir um personagem, porém, ao mesmo tempo, enfrenta o desafio de ter que se renovar constantemente. Eco (2011, p. 249) afirma que o personagem das histórias em quadrinhos nasceu no contexto de uma “civilização do romance”, na qual o leitor está interessado em novidade e quer que o

enredo da narrativa seja imprevisível, pois a história se desenrola enquanto é lida por ele. Além disso, segundo Eco:

A personagem mitológica da estória em quadrinhos encontra-se, pois, nesta singular situação: ela tem que ser um arquétipo, a soma de determinadas aspirações coletivas, e, portanto, deve, necessariamente, imobilizar-se numa fixidez emblemática que a torne facilmente reconhecível (e é o que acontece com a figura do Superman); mas é comerciada no âmbito de uma produção “romanesca” para um público que consome “romances”, deve se submeter aquele desenvolvimento característico, como vimos da personagem do romance (ECO, 2011, p. 250).

Na *Piada Mortal*, o que se repete é a boca grotesca em forma de ricto, a qual qualificamos como o traço unário de identificação do Coringa, que faz com que ele seja sempre o mesmo, na medida em que traz em seu corpo esta pequena diferença que o distingue dos outros vilões nas narrativas de Batman. Gordon está aprisionado num carrinho no trem-fantasma, que ameaça bater em portas ornadas com figuras medonhas de olhos arregalados, com boca escancarada e dentes afiados à mostra (Figura 57) e, ao lado, temos o cartaz de procurado do Coringa, repetindo, no segundo quadro, a boca grotesca do quadro anterior, convidando o leitor a relacionar essa figura terrível ao Coringa, pela disposição espacial e por esse traço unário que identifica o Palhaço-Assassino. Batman procura o vilão, enquanto o carrinho desliza com Gordon, e fica defronte da imagem terrível; no último instante, o carrinho freia, desvia, evita o choque com a porta e emite o som *BDUMP*.

O artista cria uma rima visual com as figuras medonhas nesta prancha e na seguinte (Figuras 57 e 58), de forma análoga à rima na poesia, mas usando imagens ao invés de palavras. Sobre a rima, Groensteen (2015, p. 41) escreve:

É comum nas histórias em quadrinhos que os quadros se encontrem “automaticamente reforçados pelo simples fato que ocupam um dos lugares da página que gozem de privilégio natural, seja no campo superior esquerdo, o centro geométrico ou o canto inferior direito – também, em menor grau, nos cantos superior direito e inferior esquerdo. Muitos artistas assimilaram este recurso e, de forma mais ou menos sistemática, fazem coincidir os momentos-chaves da narrativa com as posições inicial, central e final, ou fazem “rimar” [grifo nosso] o primeiro e o último quadro da prancha, estabelecendo um circuito no qual reconheceremos, mais à frente, o efeito de entrelaçamento.





Figuras 57: Figuras medonhas evocam o Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.





Figura 58: Os sorrisos evocam o Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



A boca funciona, nessas duas pranchas (Figuras 57 e 58), como elemento de uma rima visual entre as figuras horrendas, que ocupam o primeiro quadro de cada uma das três tiras e que, junto com a onomatopeia *BDUMP*, *BDUMP*, *BDUMP*, ditam um ritmo cadenciado para a leitura das pranchas, pois, a cada mudança de tira, a imagem terrível que acabou de ser vista ainda ressoa, trazendo o leitor para este carrinho que desliza e impulsiona a narrativa. Recapitulando, temos assim as duas pranchas divididas em 9 quadros e com a seguinte estrutura, em que A= imagem medonha, e as demais letras formam a sequência de Batman em busca do Coringa:

|       |       |
|-------|-------|
| A B C | A H I |
| A D E | A J K |
| A F G | A L M |

-----  
Diagrama 1: rima visual com a imagem medonha.

O carrinho sai do trem-fantasma e leva Gordon até o Coringa, *BDUMP* (Figura 59). São três sorrisos sobrepostos – da imagem medonha, do Coringa e da figura ao fundo – para fechar este verdadeiro poema visual com rima, ritmo e métrica. A crueldade do Coringa é construída com estilo e poesia, mesmo que seja uma sequência de tortura, pois o *BDUMP* está no lugar do grito de horror que Gordon deixa de emitir, compondo uma genuína estética do horror. Ele sai do trem-fantasma alquebrado, não havendo palavras para o que viu, pois como se não bastasse as fotos da filha, o comissário foi insistentemente confrontado com uma imagem medonha – que se faz necessário examinar mais a fundo, a fim de entender o que ela causa no espectador.

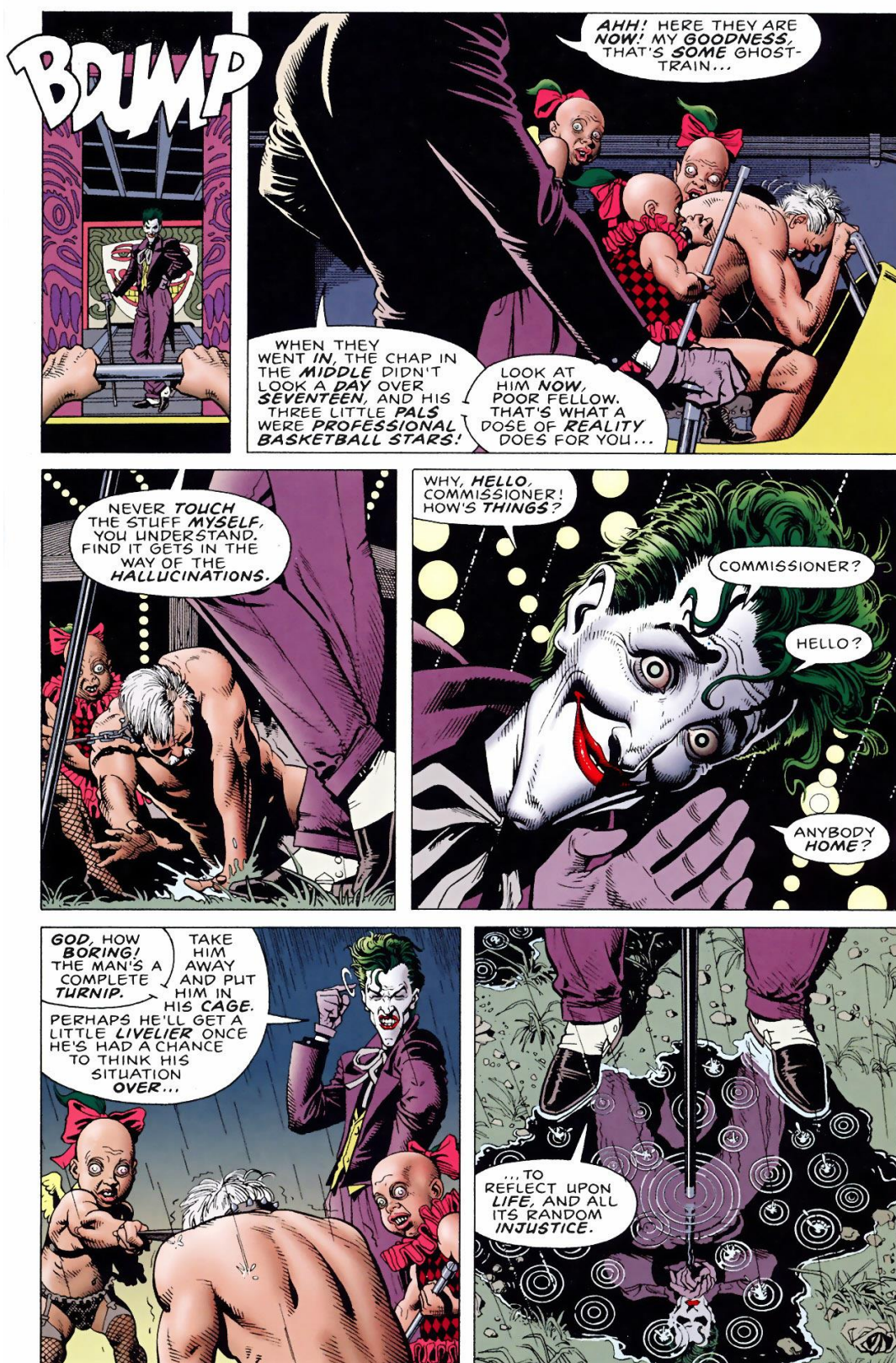


Figura 59: Gordon ao final da tortura.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

No capítulo 2, tratamos da boca do Coringa como um objeto que funciona como uma cabeça de Medusa que ele replica nas vítimas e que provém do imaginário de um tempo remoto. Jean-Pierre Vernant observa que, na Grécia antiga, era frequente encontrar imagens da Medusa ou Górgona em vasos, no frontão dos templos, em residências, nos fornos e até em moedas, sempre com o rosto olhando de frente para o espectador e da seguinte maneira “monstruosa” (Figura 60):

A cabeça, ampliada, arredondada, evoca uma face leonina, os olhos são arregalados, o olhar, fixo e penetrante; a cabeleira é tratada como juba animal ou guarnecida de serpentes, as orelhas são aumentadas, deformadas, às vezes semelhantes às do boi; o crânio pode apresentar chifres, *a boca, aberta num ricto, estira-se a ponto de cortar toda a largura do rosto, revelando as fileiras de dentes* [grifo nosso], com caninos de fera ou presas de javali; a língua, projetada para a frente, salta fora da boca, o queixo é peludo ou barbudo, a pele, por vezes sulcada por rugas profundas. Esta face apresenta-se menos como um rosto do que como uma careta. Nesta desfiguração dos traços que compõem a figura humana, ela exprime, mediante efeito de inquietante estranheza, uma monstruosidade que oscila entre dois polos: o horror do que é terrificante, o risível do grotesco (VERNANT, 1988, p. 38 a 40).

A boca da Medusa - aberta num ricto e com os dentes à mostra - ajuda a compor uma careta que tem efeito de inquietante estranheza, é a porta para o inferno corporal e a imagem da morte e da destruição, comunicando a crueldade do Coringa por toda a *Piada Mortal*: na carta do baralho, no rosto do dono do parque e nas imagens assustadoras do trem-fantasma. No jogo entre o horror e o riso, o vilão quer destruir o corpo e a mente de Bárbara, enlouquecer Gordon com fotos da filha, trazer Batman para junto de si no riso cúmplice de uma piada para matar de rir. Mestre do logro e enganador, o Coringa maneja habilmente imagens para afetar os outros, sempre para proveito próprio, explorando o registro do visível ao máximo e estimulando a vítima a imaginar horrores impensáveis.





Figura 60: Górgon ou Medusa em jarro de água, Atenas, 490 d. C.

Fonte: disponível em <<http://corpoesociedade.blogspot.com.br/2015/03/mascaras-gregos-e-romanos-entre-deuses.html>>, acessado em 07/09/16.

Vernant recorre ao mito de Baubó para esclarecer o que a face da Medusa causa no espectador, enquanto “a representação mais crua e brutal do sexo feminino”, nas palavras do autor. A velha Baubó, espécie de ogra, quer animar a deusa Deméter – que estava enlutada pela morte da filha – e para isso a velha levanta a saia e mostra para a deusa o seu baixo ventre. Deméter olha e solta uma gargalhada, porque Baubó exhibe seu sexo e nele se observa a face sorridente do menino Íaco a se mexer; e, sobre isto, Vernant diz:



O confronto dos textos, que relatam este episódio, com as estatuetas de Priene representando um personagem feminino reduzido a um rosto, que é ao mesmo tempo um baixo ventre, confere um significado inequívoco ao gesto de Baubó levantando o vestido para exibir sua intimidade: o que Baubó mostra a Deméter é um sexo [feminino] disfarçado de rosto, um rosto em forma de sexo; poderíamos dizer: *o sexo feito máscara* [grifo nosso]. Fazendo caretas, esta figura do sexo faz-se gargalhada, uma gargalhada à qual responde o riso da deusa, assim como à careta de horror que rasga o rosto de Gorgó responde o terror de quem observa (VERNANT, 1988, p. 41 e 42).

O Coringa arma-se com uma máscara feito sexo e Batman tem seus veículos, armas e computador, tal qual Perseu, que combateu a Medusa com o capacete da invisibilidade, escudo para refletir a imagem da Medusa, sapato alado, espada e com uma caixa para levar a cabeça decepada; Batman costuma, enfim, lançar mão de apetrechos para enfrentar o vilão. A boca-fenda do Coringa é cheia de dentes, consiste num buraco com múltiplos falos – pois, reiteramos, a multiplicação de um elemento indica que ali houve castração; e este conjunto medonho, que remete à castração, pode tanto ter um efeito aterrorizante como de um riso que leva à morte, pois o riso do Coringa não é aquele riso terapêutico de Deméter que alivia o luto. O Coringa mostra a castração por meio do orifício da boca e, ao mesmo tempo – o que vai obturar a falta advinda da castração –, os múltiplos dentes-falos, tudo para autenticar sua impostura, pois o Coringa quer se exibir como se ele também não fosse castrado como todos. O vilão coloca-se como o Mestre do Crime, aquele que sabe cometer seus crimes com a máxima crueldade, detentor de uma cabeça de Medusa que aterroriza ou mata de tanto rir, bastando que se exiba essa face medonha para tornar pedra o espectador.

Os sorrisos redundantes do Coringa, de suas vítimas ou das cartas do baralho, atuam ao longo da narrativa também no sentido de firmar o sintagma *sorriso-morte* que vai culminar com a piada mortal ou mortífera, referida no título da história em quadrinhos. É o que Groensteen define como *entrelaçamento*: a ressurgência de um padrão icônico em quadros com páginas geralmente bem distantes entre si, gerando rimas visuais, citações e produção de níveis de significação na narrativa, por meio de simbolismo. Sobre este mecanismo em *Watchmen*, cujo roteirista também foi Alan Moore, Groensteen (2015, p. 160 a 162) escreve que esta história em quadrinhos

faz uso intensivo de todos os procedimentos do entrelaçamento. Ela é notavelmente estruturada por uma declinação à figura do círculo, por vezes utilizado como padrão geométrico recorrente que se presta a rimas plásticas, e por vezes em suas conotações simbólicas (a perfeição, o eterno retorno etc.). Uma das ocorrências do círculo que contribui a esses significados é o *bottom* sorridente do *new beat*, designado comumente como *smiley* [...]. Assim que um padrão gráfico se espalha pelo conjunto da rede que compõe uma história em

quadrinhos, ele pode evocar diversas séries diferenciadas por tema ou plasticidade. O entrelaçamento torna-se assim dimensão essencial do projeto narrativo, enervando o conjunto da rede que, vendo-se em efervescência, incita leituras translineares ou plurivetoriais.

Em *Watchmen*, o entrelaçamento dá-se pela ênfase nas formas circulares, a começar pelo relógio da capa, o *smiley* no quadro de abertura, e pela redundância do planeta redondo, enquanto o Dr. Manhattan conversa com Ozymandias, justamente sobre a salvação da humanidade e sobre o destino da civilização; e conclui que nada termina, para espanto do seu interlocutor (Figuras 61 e 62). Acrescente-se que um círculo não tem começo e nem fim e eis que se exemplifica o entrelaçamento - espécie de costura de elementos com mesmo padrão icônico, que se ligam também ao conteúdo desse diálogo entre os heróis de *Watchmen* -, como produtor de sentidos próprio ao dispositivo da história em quadrinhos.

O entrelaçamento permite conjugar quadros distantes entre si, subvertendo a leitura vetorial quadro a quadro contíguo, página a página seguinte e o resultado é que a narrativa ganha em complexidade, pois, para acompanhar as citações e rimas, o leitor é convidado a ir e vir, através das páginas e, a cada ciclo, pode reinterpretar e ressignificar a narrativa, enriquecendo-a com novas significações. No exemplo que acabamos de ver, imagens de círculos juntam-se à fala do Dr. Manhattan para criar uma torrente de sentidos: o círculo, o globo terrestre e o mundo são formas perfeitas e acabadas, e Ozymandias não pode mudar isso, apesar de todo o dinheiro que possui, porque o destino de todos já está traçado desde o início.



Figura 61: Entrelaçamento do smiley com os círculos da Figura 62.

Fonte: MOORE, A., GIBBONS, D.. *Watchmen*. Barueri: Panini, 2011.



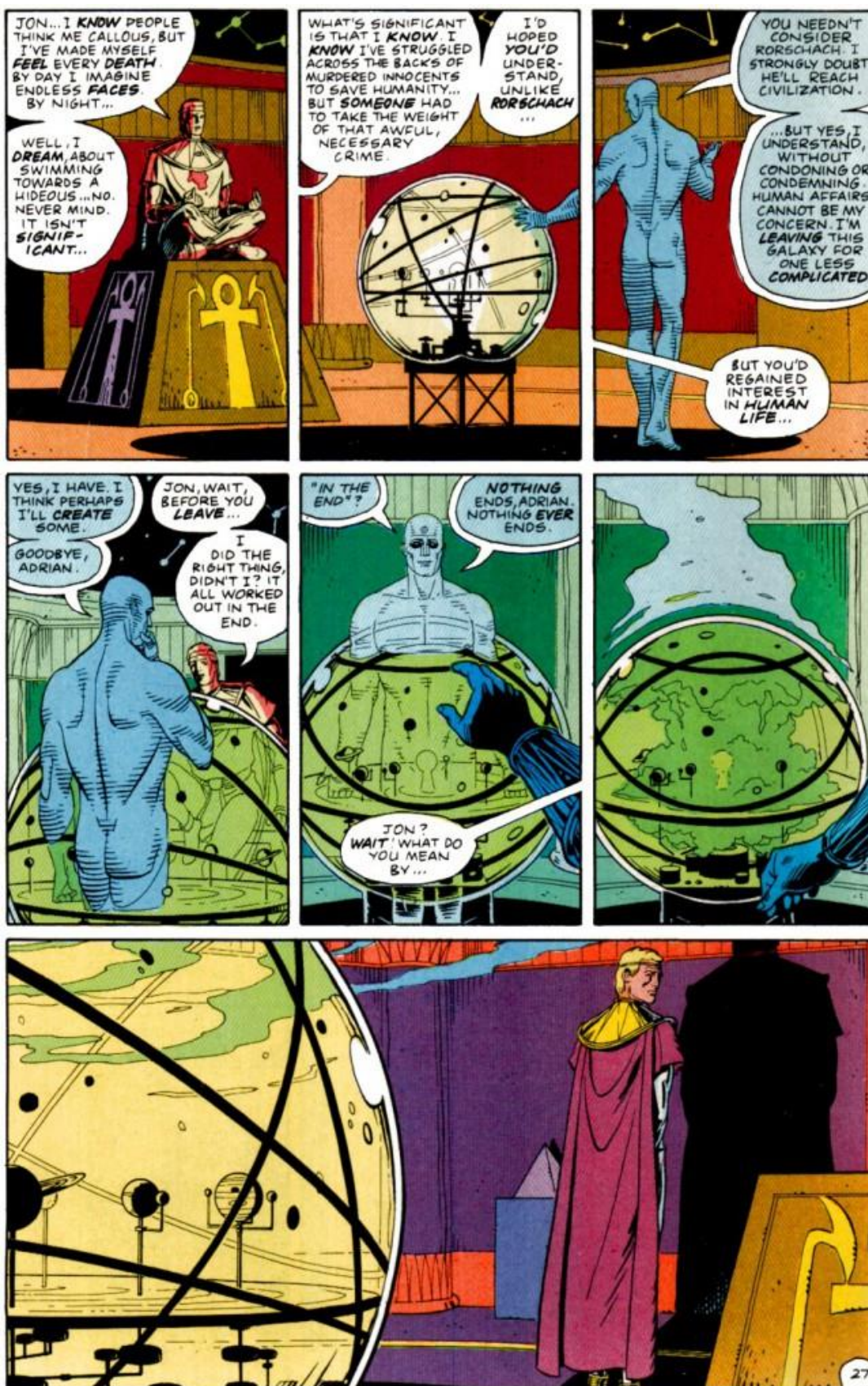


Figura 62: Entrelaçamento dos círculos com o smiley da Figura 61.

Fonte: MOORE, A., GIBBONS, D. *Watchmen*. Barueri: Panini, 2011.



Alan Moore traz alguns elementos da trama intrincada de *Watchmen* – que contém pequenas narrativas que seguem dentro da narrativa maior – para os quadrinhos da *Piada Mortal*, tais como técnicas de transição entre uma página e a seguinte, que examinamos no capítulo anterior, narrativas que correm em paralelo ao longo da história, para contar o passado e o presente do Coringa e o mecanismo do entrelaçamento muito empregado para ligar tempos diferentes dentro da *Piada Mortal*. Lembremos que Tintim era obrigado a se agarrar aos tijolos para se deslocar de uma janela para outra, levando consigo a mão do leitor que deslizou pela prancha, bem como o seu olhar, que se ancoraram no personagem para segui-lo em sua movimentação, conforme vimos no capítulo 3. Ou seja, toda narrativa mais densa precisa de um fio condutor que garanta a coesão, que entrelace momentos distintos da história e, ao mesmo tempo, permita dinamismo e convide a novas significações.

Essa operação de entrelaçamento na *Piada Mortal* é feita pelo sorriso do Coringa em suas múltiplas referências ao longo da história em quadrinhos: a carta Coringa, como cartão de visitas; o sorriso de *rigor mortis* do dono do parque; o sorriso do palhaço pintado na máquina; o riso que o comediante fracassado não consegue despertar nos outros; o sorriso amoroso da esposa do comediante; o riso de loucura na transformação do comediante no Coringa; as figuras risonhas e assustadoras no trem-fantasma; o riso cruel do Coringa, ao matar o dono do parque, atacar Bárbara, torturar Gordon e ao desafiar Batman; e, por fim, o riso apoteótico e compartilhado entre Batman e Coringa, decorrente da piada mortal. Em suma, o riso que emana da boca do Coringa é um dos fios condutores da narrativa em termos visuais e temáticos, é o elemento que entrelaça a crueldade do Palhaço-Assassino aos seus atos na trama desta história em quadrinhos, evocando o Coringa por um traço unário que o identifica, e trazendo para a prancha todo o horror que mencionamos a respeito da boca como imagem perturbadora.

A boca grotesca e infernal do *Homem que ri*, de Vitor Hugo, que inspirou o personagem em 1940, apresenta-se novamente na *Piada Mortal* como um lembrete de que o Coringa consiste, antes de tudo, numa aberração de circo; mas, eis que ele toma para si um parque com a finalidade de se divertir ao seu modo cruel, desvirtuando sua origem de comediante. Diz ele a Gordon que, quando se percebe que o mundo não tem sentido, a única coisa que resta é sorrir e enlouquecer e, nesta insistência, o Coringa quer empurrar o comissário para a insanidade.

O Coringa conta com os renomes advindos de suas obras, bem como com a boca vermelha e grotesca para o identificar, não restando a ele conflito identificatório algum. Não o vemos se interrogar com angústia sobre quem é; pelo contrário, o Coringa brinca nos quadrinhos da *Piada Mortal* que, se é para ter um passado, ele prefere que seja uma múltipla escolha; bem como não ocorre que ele fique repisando o momento em que se transforma em

Coringa, lembrando que ele não nasceu assim. Algo bem diferente acontece a Batman, que, movido por um sentimento de vingança, sempre rememora a morte dos pais, seu juramento de combater o crime em Gotham e a escolha do morcego como um disfarce para causar medo nos vilões. O Coringa, como detentor do saber sobre o crime, sempre empurra a dúvida para Batman, que por sua vez sempre será instado pelo vilão a dizer se é uma aberração, como a criatura que ele mesmo fabricou. Quem é Batman, este personagem que tem que manter sua identidade “civil” de Bruce Wayne escondida, que vive uma mentira constante e que não cede às exigências do Coringa para que se revele?

Prosseguindo em nossas aproximações do personagem Coringa a um perverso, diz Piera Aulagnier que:

O perverso é aquele que eliminou o conflito identificatório. [...] O perverso não tem e não é o falo: ele é esse objeto ambíguo, que serve a um desejo que não é o seu; ele só pode tirar seu gozo dessa situação estranha, em que a única identificação que lhe é possível é a que o faz identificar-se não com o Outro, nem com o falo, mas com esse objeto cuja atividade propicia o gozo a um falo cuja pertença ele ignora, em absoluto. Poder-se-ia dizer que o desejo do perverso é responder à demanda fálica. Para tomar um exemplo banal, direi que o gozo do sádico precisa, para aparecer, de um Outro para quem, fazendo-se chicote, surja o prazer. Se falei de demanda fálica, o que é um trocadilho, é que, para o perverso, o outro só tem existência enquanto suporte quase anônimo de um falo para o qual o perverso cumpre seus ritos sacrificiais. A resposta perversa traz sempre em si uma negação do outro enquanto sujeito; a identificação perversa se faz sempre em função do objeto fonte de gozo, para um falo tão poderoso quanto fantasmático (AULAGNIER, *in* LACAN, 2003, lição de 02 de maio de 1962, p. 286).

Na cena perversa, há sempre um objeto ambíguo a funcionar como um fetiche, como já dissemos, que afirma duas coisas contraditórias ao mesmo tempo: que há o falo, enquanto pênis imaginado na mãe; e também que não há o falo, mas o perverso sabe como suprir essa falta. O falo, enquanto o objeto valorizado, completa imaginariamente o parceiro, fazendo surgir um gozo sem limites, consistindo, assim, numa ilusão que vem apaziguar o horror da castração. O perverso responde à demanda fálica fazendo o parceiro crer que essa ilusão é possível de ser realizada numa cena sempre repetitiva, em que o mestre da cerimônia consiste justamente no próprio perverso, daí inclusive a sua obediência a uma lei do gozo desenfreado. O parceiro só interessa a ele se tomar lugar nesse roteiro imutável, que reassegura ao perverso o domínio sobre o objeto-fetiche e, conseqüentemente, sobre o gozo.

Basta ao Coringa, enquanto perverso, o renome de Mestre do Crime, a carta do baralho e o traço que deixa nas vítimas para sustentar sua identidade, deixando a divisão subjetiva para Batman, que se equilibra desconfortavelmente e o tempo todo numa dupla identidade: como

Bruce Wayne, ele tem que fingir ser um *playboy* inconsequente, mimado e fútil; e, vestido de Cavaleiro das Trevas, ele nunca poderá ter uma vida de cidadão comum, com expediente de trabalho, esposa e família, conforme foi muito bem retratado humoristicamente no filme de Tim Burton, quando Bruce vai à casa de Vicky Vale para revelar seu segredo e, hesitante, ele pergunta: “Sabe quando um homem acorda, toma café, sai para trabalhar e tem uma vida dupla?”. E Vicky responde, aflita: “Não me diga que você é *gay*...”.

Aulagnier diferencia o neurótico do perverso, utilizando a importância que a surra pode assumir na relação com o outro, mas com significações bem distintas em cada uma destas estruturas, quanto ao que se procura com a surra. O neurótico obsessivo pode ser agressivo com a pessoa amada, numa dinâmica de possuir ou ser possuído e, se para ele a surra que levou do pai foi significada como prova de amor desse pai, a procura do obsessivo neste exemplo será sempre por uma pessoa que se disponha a dar ou a receber a surra como sinal de amor. Algo bem distinto acontece na perversão, pois, segundo esta autora,

O sadismo torna-se uma perversão, quando a surra não é mais buscada ou dada como sinal de amor, mas quando é, enquanto tal, assimilada pelo sujeito à única possibilidade existente de fazer gozar um falo; e a visão desse gozo torna-se o único caminho oferecido ao perverso para seu próprio gozo. [...] O perverso, é apenas através de um gozo estrangeiro que ele busca o seu [gozo]. A perversão é justamente isto: esse caminhar em ziguezague, esse desvio que faz com que seu eu esteja sempre, por mais que ele [o perverso] faça, a serviço de uma potência fálica anônima. Pouco lhe importa quem é o objeto, bastar-lhe-á que ele seja capaz de gozar, que ele possa fazer disso o suporte desse falo diante do qual ele se identificará, e somente com o objeto presumido capaz de lhe propiciar o gozo. É por isso que, contrariamente ao que se vê na neurose, a identificação perversa, com seu tipo de relação de objeto, é algo cuja unidade, cuja estabilidade é o que mais surpreende (AULAGNIER, *in* LACAN, 2003, p. 288).

A potência fálica anônima referida por Aulagnier explica-se pelo anonimato do gozo: não existe alguém de carne e osso que goza, não há efetivamente sujeito que tenha o poder sobre o gozo; todavia, imagina-se que há quem fuja à regra e tenha escapado à castração. Assim, o perverso realiza uma cerimônia ou ritual para fazer gozar esse alguém imaginário não-castrado e, por esta via estrangeira, persegue certo gozo para si, simulando que sabe como gozar e de que modo fazer alguém mais gozar. Se um sádico chicoteia a vítima, ele o faz a serviço do gozo dessa potência fálica, desse que Lacan chama de Grande Outro. O gozo do perverso, então, é o gozo estrangeiro dessa potência fálica, reside no gozo do Grande Outro. Em especial, no caso do Coringa, Batman ocupa o lugar dessa potência fálica, o herói é o Grande Outro a quem o vilão rende homenagem, serve vítimas em sacrifício e a quem ele quer fazer crer que sabe

como obter um gozo sem limites. Todavia, esse gozo sem limites oferecido pelo Coringa a Batman é um gozo fora da lei, que o herói não pode aceitar em hipótese alguma, por causa de seu juramento de defender Gotham dos criminosos para vingar a morte dos pais.

Como tratamos no capítulo 1, o Coringa aniquila friamente seus comparsas na história em quadrinhos *A vingança quántupla do Coringa*, das maneiras mais cruéis que se pode imaginar: enforcamento, explosão, afogamento e, por duas vezes, o vilão usou a toxina que faz rir até morrer e deforma a boca num sorriso grotesco. Todas estas maneiras causam extrema dor ou sofrimento e ainda contorcem, dividem ou estraçalham o cadáver da vítima, profanando a integridade dos despojos do morto; todavia, não reside aí o interesse do Coringa porque, na verdade, ele se oferece nas cinco mortes dos comparsas como um devoto a serviço do Grande Outro, o lugar simbólico dos significantes e da lei. Nessas mortes, o vilão é a toxina que mata de rir, a corda para enforçar, o charuto que explode, a cadeira de rodas que vai afundar na água e afogar a vítima que está presa a ela; dessa maneira, o Coringa faz-se instrumento, o objeto-fetice para sacrificar os comparsas em uma homenagem macabra a Batman. Cada vez que o Coringa mata, ele reafirma a necessidade de existir a lei – e os representantes desta lei, ou seja, o Comissário Gordon e Batman, na cidade de Gotham. As vítimas do Coringa são uma homenagem a Batman, a quem o vilão reserva apenas a posição de cúmplice ou a de verdugo, não havendo lugar de outra natureza para Batman na cena do Coringa.

Na *Piada Mortal*, o Coringa aleija, estupra e fotografa Bárbara, com o objetivo premeditado de torturar Gordon com estas imagens, como uma maneira sádica e invariável de se colocar a serviço de uma lei própria do gozo contra a lei dos cidadãos de Gotham. Enunciar em detalhes o seu crime, seu discurso dentro do trem-fantasma sobre a loucura, e reduzir a fala da vítima a um grito são figurações da sua crueldade (Figura 63). Gordon é despido, humilhado, arrastado por um enforcador em sua garganta e obrigado a andar feito um cão, solta grunhidos e grita, ao ver em uma tela gigante a filha ensanguentada, nua e sofrendo dor. Aqui se sugere que o Coringa registrou imagens enquanto a estuprava, bem como que Gordon pode ter sido também violentado por ele, porque Gordon é deixado nu e isto não é explicado em momento algum.



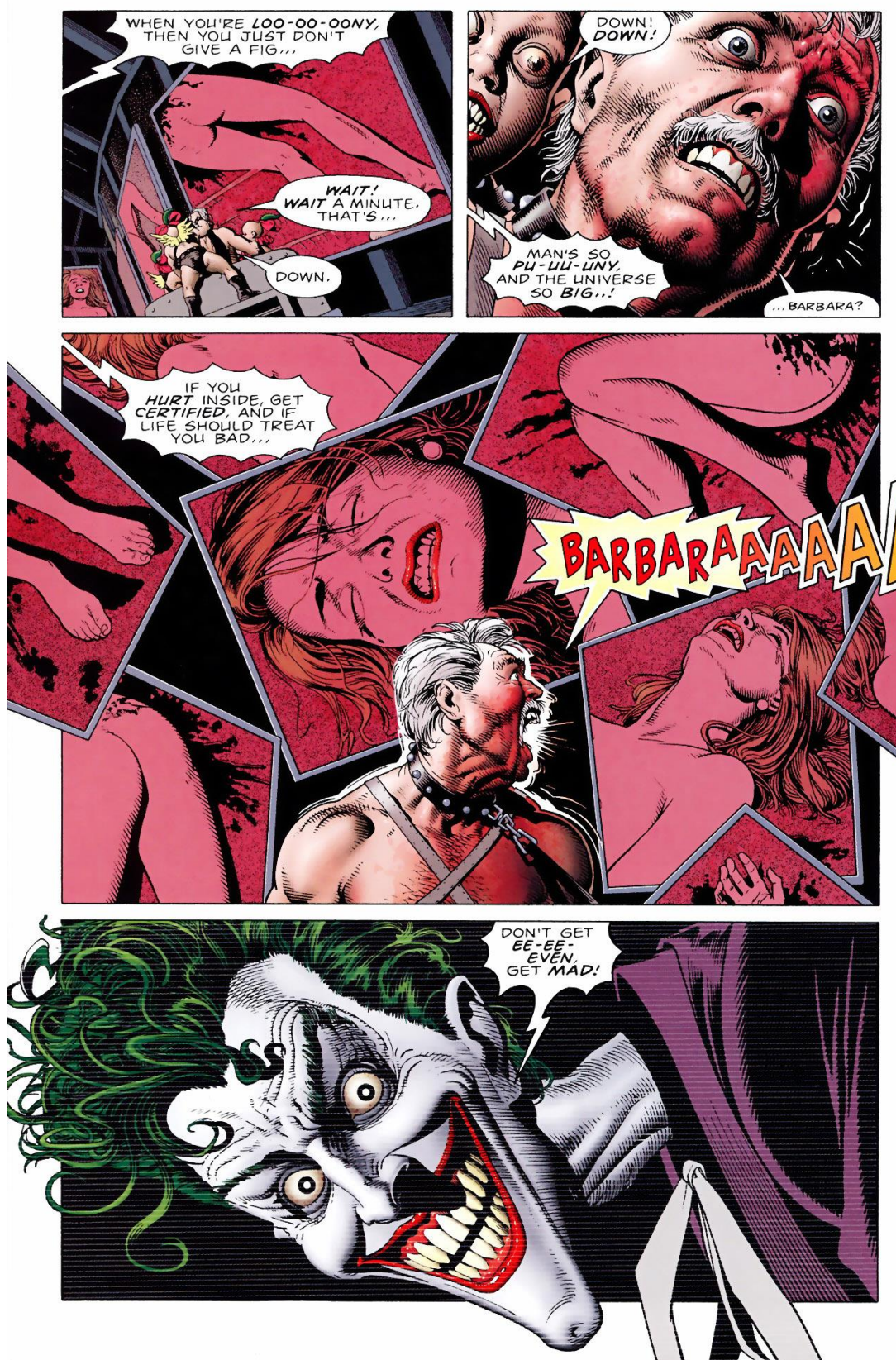


Figura 63: Gordon reduzido a um grito.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

O pacto que Batman propõe ao Coringa não pode ser aceito por este, porque há um outro contrato estereotipado a que o Mestre do Crime está preso: ele tem que encenar suas obras – ou os assassinatos – para garantir que tem o saber sobre o gozo e para isto nada pode estar fora do lugar. A cena é a garantia do gozo do Grande Outro. Aulagnier afirma que o perverso estabelece um contrato com seu parceiro, que assegura que o acaso não vai interferir no roteiro tão minuciosamente planejado por ele, pois:

A leitura dos contratos remete de maneira surpreendente à ideia de um roteiro: só se trata da organização de uma “encenação” na acepção mais ortodoxa do termo. O menor detalhe da roupa, o menor movimento postural, o detalhe mais ínfimo do agir erótico, tudo se encontra ali, mas tudo é aí definido da maneira mais exata. No agir erótico, na cena que vai se desenrolar, nada deve ser deixado ao acaso, esta me parece ser a função *princeps*, a causa do contrato. Se, para retomar uma frase de Lacan, “o real é aquilo que responde ao acaso”, o perverso apresenta-se como aquele para quem a atitude erótica exige o estabelecimento de uma *cena* de onde o acaso é banido. É preciso que o perverso esteja certo da possibilidade de coincidência entre um fragmento de “real” e aquilo que constituirá a “cena” em que acontecerá seu fantasma. Mas essa coincidência – e aí está o ponto em que se toca no específico da estrutura perversa – deve ser garantida por uma *Lei*, a lei que rege essa espécie de ato registrado em cartório que é o contrato e que poderíamos chamar de *Lei do gozo* (AULAGNIER, in CLAVREUL, 1990, p. 149, grifos da autora).

É este contrato estereotipado, regido por uma Lei do gozo, que impede o Coringa de renunciar à crueldade e de aceitar o pacto oferecido por Batman. Na cena montada pelo vilão, não pode haver acaso ou surpresas: o dono do parque como monumento ao gozo é instalado na entrada, Batman é convidado ao local para ver o que foi feito de Gordon, o Coringa profere um discurso sobre seus crimes; entretanto, seu verdadeiro objetivo reside em corromper Batman, provocar seu descontrole e tentar fazer com que ele rasgue o Livro da lei, matando-o. A crueldade do Coringa tem Batman como seu alvo, pois ele convida o herói a cometer um crime, no preciso momento em que usará uma piada para mostrar que um pacto entre eles é impossível.

Vejamos o que a psicanálise propõe quanto ao efeito do discurso do perverso sobre quem o escuta. Diz Serge André que o neurótico só entrega sua fantasia como se fosse uma confissão, com vergonha, culpa e precauções, porque ele se coloca à mercê das censuras do Grande Outro; contudo, este não seria o caso do perverso, pois ele

manifesta, ao contrário, uma tendência a exhibir suas fantasias, muitas vezes à maneira de uma provocação. De fato, é o Outro, o ouvinte, que o perverso procura culpabilizar, submeter ao erro. Como descobriu J. Lacan, a fantasia realmente comporta, essencialmente, uma redução do Outro ao objeto causa do desejo. Em outras palavras, a fantasia anula a subjetividade do Outro, a começar

por sua fala, para fazer dele uma marionete inanimada que só ganha vida ao sabor da onipotência do desejo do sujeito. O enunciado da fantasia sempre se sustenta, pois, além da pulsão sexual, na pulsão de morte que se volta para o Outro. Essa visada mortífera, que não é outra coisa senão a realidade escandalosa do desejo, o neurótico a carrega como uma falha: ao confessar sua fantasia, ele nos diz, de uma maneira ou de outra, “eu te mato”, e pede para ser perdoado. Já o perverso não ignora essa pontada mortal da fantasia, mas dá um jeito de que a fala recaia sobre seu ouvinte. Ao nos enunciar sua fantasia, ele nos diz menos “eu te mato” do que “você me mata”. Nesse aspecto, a maneira do perverso de enunciar sua fantasia sempre tem, em relação ao ouvinte e, especialmente, ao analista, uma função de iniciação ou corrupção. Quando Sade, por exemplo, inscreve como cabeçalho em sua *Filosofia na alcova* que “a mãe recomendará sua leitura à filha”, ele nos convida ao crime (ANDRÉ, 1995, p. 43 e 44).

O Coringa quer corromper Batman com seu discurso e pretende, com a exibição nua e crua de suas fantasias, iniciar o herói na devassidão do crime, tal qual Sade, professor do gozo na *Filosofia na alcova*, profere a pedagogia da destruição. Essa semelhança entre o Coringa e o libertino de Sade será o mote do próximo capítulo, bem como lá examinaremos o que esta semelhança ilumina da crueldade do Coringa em sua relação com Batman. A crueldade do Coringa tem estilo, estética e discurso, e é acompanhada de um riso doentio, compondo uma filosofia do crime e da destruição a que Batman é convidado a partilhar com o vilão.

O riso do Coringa contagia, num crescendo, o sisudo Batman, situação da *Piada Mortal* em que eles se apoiam um no outro para não rolar de rir, e a sirene e o farol do carro da polícia vão se interpondo entre os dois até sobrepujarem as gargalhadas. Feito porcos-espinhos com frio, mal o herói e o vilão se aproximam, eles são obrigados a se afastar, devido a suas próprias naturezas. A chegada da polícia mostra que a lei os coloca em campos opostos, a despeito da recente comunhão pelo riso. A história em quadrinhos termina muda e no escuro, retomando o primeiro quadro, com a diferença de que na abertura há a luz do *batmóvel* indo para Arkham, enquanto que, no final, o homem que ri volta ao silêncio e à solidão do asilo (Figura 64).





Figura 64: A risada e o silêncio.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011

Os círculos formados pelos pingos de chuva, círculos tão caros ao roteirista Alan Moore, encontram-se no primeiro e último quadros a indicar que tudo recomeça. O quadro repetido lembra *Mil e uma noites*, em que o quadro é o *um a mais* que evita arredondar ou fechar a conta de mil, e sinaliza que outras narrativas do Coringa se seguirão a esta, sempre com a presença do riso cruel do Palhaço-Assassino, porque ele não pode renunciar a sua loucura – e mil e uma narrativas de sua luta contra Batman se seguirão. Nada tem fim, como diria o Dr. Manhattan, se ele estivesse na *Piada Mortal*.



## CAPÍTULO 5: A CRUELDADE DO CORINGA NA *PIADA MORTAL*

Após um início “mudo”, a *Piada Mortal* dá lugar, aos poucos, a um Coringa tagarela, que negocia a compra do parque, tortura o Comissário Gordon, canta e discursa para o Batman no trem-fantasma, desafiando-o todo o tempo quanto a ser tão louco quanto ele e, ao final, o Coringa conta a piada mortal. Qual o motivo de tanta verborragia? Um primeiro ponto consiste no fato de que o Coringa é chamado pelo narrador de “bufão do riso” (*The Grim Jester*), na sua imagem de estreia em 1940 (Figura 6, p. 24), e mantém sua alcunha ao longo dos anos. O bufão é um ser de discurso, pode dizer verdades que a ninguém é permitido, fala em alto e bom som aquilo que todos têm de calar, já que profere as verdades de forma a provocar o riso de sua plateia.

Toda verdade universal que não coincidia com algum estado ou profissão determinado etc., com um certo direito, era eliminada, desconsiderada, menosprezada e levada à fogueira à menor suspeita; só era admitida quando se apresentava sob uma forma anódina, quando fazia rir e não pretendia desempenhar nenhum papel no plano sério da vida. Foi assim que se definiu a importância social do bufão (VESSELOVSKI, *apud* BAKHTIN, 2010, p 80).

Na *Piada Mortal*, a plateia do Coringa é composta por aberrações de circo, como a Mulher Gorda, as Irmãs Xifópagas, o Homem-Lobo e outras monstruosidades, que se portam como seus súditos, obedecem às suas ordens e riem de suas piadas (Figura 65). O parque de diversões deteriorado é o reino do bufão Coringa, no qual ele quer demonstrar pelo discurso que, frente ao “mundo cruel, irracional e sem-sentido”, o homem comum, representado por Gordon, reage enlouquecendo; daí, em parte, a sua tagarelice de bufão: a demonstração da tese do Coringa é feita com o apoio essencial da palavra. A crueldade do Coringa organiza a violência impregnada em suas falas, de forma a ampliar a violência física mais crua e imediata e, assim, na tortura e no estupro, o discurso do Coringa visa atingir o ser da vítima, humilhando-a e retirando dela a dignidade – até mesmo de vestir roupas. Nu, Gordon fica mais vulnerável e sem a proteção, por exemplo, do uniforme de comissário, que lhe asseguraria *status*, prestígio e a autoridade de alguém que faz cumprir a lei.



Figura 65: A plateia do Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

O Coringa quer, também, despir a vítima de suas referências morais, pois o mundo dele é virado do avesso e as noções de ordem, consciência social e de sanidade dão-lhe náuseas e causam repulsa, como ele mesmo diz. O vilão reina num universo de ponta-cabeça, em que todas as regras cotidianas são suspensas, e exerce uma crueldade que começa a se realizar na fala devassa e zombeteira que faz apologia ao crime. O Coringa zomba de Bárbara e de Gordon, ri do sofrimento que produz ao anunciar seus atos violentos e faz jogos de palavras como “você nem vai conseguir falar”, para o cadáver do dono do parque; diz para Bárbara que bibliotecárias são silenciosas, logo após atacá-la; e utiliza um enforcador em Gordon, para que este permaneça mudo, enquanto ele discursa sobre sanidade e loucura, conforme já vimos.

Há um discurso da crueldade do Coringa, algo nela que precisa ser enunciado, pois ela não é visível como a violência – que é um comportamento ou ação que prescinde de palavras –, e, por esta razão, a crueldade necessita ser inferida ou demonstrada na e pela linguagem. A crueldade é uma violência organizada, lembrando da afirmação de Bataille, e acrescentamos que essa organização acontece, antes de mais nada, na fala do vilão, antes do ato cruel e do crime propriamente dito.

Neste sentido, aproximando o Coringa a um libertino de Sade, abre-se mais uma via para pensar a verborragia ou falação deste vilão, no que tange à crueldade na relação com Batman. Vejamos como esta aproximação pode ser feita. No século XVIII, libertinos eram os livres-pensadores e os que se rebelavam contra a moral, por meio de práticas subversivas aos bons costumes, sempre tentando alcançar o máximo de prazer. Dentre eles, Sade foi quem sintetizou tudo isto ao propor uma filosofia da alcova, isto é um sistema de pensamento a partir de condutas eróticas; e, a respeito disso, Eliane Robert Moraes (2011, p. 101) afirma que:

Porém, se aos romancistas libertinos do século XVIII cabe o mérito de reunir a libertinagem erudita e o deboche de conduta, ao marquês cabe uma glória, ainda maior: a de deduzir, dessa síntese, tal ordem de consequências até então jamais concebida e, sobretudo de propor, a partir daí, seu próprio sistema filosófico. Ao transpor a filosofia para a alcova, Sade não só coloca em prática as teorias do primado das sensações no homem, tão em voga entre os simpatizantes do materialismo na época, como também demonstra que a *experiência da crueldade* [grifo nosso] é a única consequência lógica a ser tirada dessas teorias. E, assim, funda um sistema em que pensamento e corpo unem-se para realizar a experiência soberana do mal, tendo como força motriz a relação entre prazer e dor. A isso seus libertinos dão no nome de “filosofia lúbrica”.

Segundo Contador Borges (*in SADE*, 2014, p. 226), os libertinos sadianos são seres apáticos, insensíveis e gastos pela experiência que somente reencontram com mais força as paixões pela via da crueldade praticada contra o outro, pela negação absoluta do outro, pois

Apáticos, os libertinos compensam a insensibilidade com “uma extrema sensibilidade nos nervos”, efeito da “irritabilidade no sangue”, fruto de “uma alma estoica”. É bom repetir que esta mecânica só entra em funcionamento no corpo-máquina do libertino mediante a prática de ações cruéis. A apatia sadiana é uma forma de negação do outro. O libertino, concentrado em si mesmo e indiferente ao mundo, só reage ao outro de modo destrutivo. A *crueidade* [grifo nosso] é o único modo de converter a apatia em energia, e esse mecanismo fundamenta o imperialismo do gozo em Sade (BORGES, *in* SADE, 2014, p. 227).

Esta negação absoluta do outro acontece na linguagem, porque o libertino é dono da palavra e tem total controle do sentido do que é falado; enquanto que só resta o silêncio para a vítima, a quem não é permitido falar, expressar dor ou mesmo se queixar, pois a vítima é reduzida a uma coisa, a um objeto desprovido de linguagem que não tem a mínima chance de manifestar vontade e, muito menos, de se insurgir contra o libertino. Assim, ficam destituídas de fala as vítimas do Coringa, rebaixadas à condição de lixo, rebotalho e de resto, porque o vilão comanda a cena pelo total controle do discurso.

Roland Barthes trata, também, da função da fala para os libertinos sadeanos, que não a cedem jamais para a vítima, controlando o sentido do discurso desde a abertura da cena sexual.

Afora o assassinio, só há um traço que os libertinos possuem como próprio e não repartem nunca, seja sob que forma for: é a palavra. O senhor é aquele que fala, que dispõe da linguagem por inteiro; o objeto é aquele que se cala, fica separado, por uma mutilação mais absoluta do que todos os suplícios eróticos, de qualquer acesso ao discurso. [...] O agente não é fundamentalmente aquele que tem o poder ou o prazer, é aquele que detém a direção da cena e da frase (sabemos que toda cena sadiana é a frase de uma outra língua), ou ainda: a direção do sentido (BARTHES, 2005, p. 23 e 24).

Nessa verdadeira pedagogia do mal e filosofia do crime que fundam o discurso libertino, o Coringa tenta enredar Batman em suas palavras, transformá-lo em mais uma de suas vítimas. Na casa dos espelhos, o vilão fala sobre a insensatez dos valores que Batman defende, assim como tinha feito antes com Gordon: “É tudo uma piada! Tudo pelo que as pessoas lutam e dão valor não passa de uma monstruosa e insensata anedota! Então, por que você não vê o lado engraçado? Por que não está rindo?”; e, neste momento, Batman quebra o espelho que esconde o vilão (Figura 66), esfacela essa ilusão de poder que o Coringa quer manter e diz, categórico, que não acha nada engraçado.





Figura 66: Espelho quebrado na *Piada Mortal*.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

O herói combate o vilão primeiro com as palavras, não se submete à direção da cena perversa que o Coringa quer impor a ele, reafirmando-se como sujeito falante e autônomo, recusando o papel de vítima silenciosa da crueldade. Batman reage ao discurso libertino do vilão que estava destinado a corrompê-lo e a iniciá-lo na devassidão do crime, luta como o herói Perseu contra a ameaça do Coringa com sua boca escancarada, que lembra o horror da Medusa, enfrentando a crueldade do Palhaço do Crime.

O libertino precisa de um espaço e da palavra para montar a cena sadéana. Seja no salão do romance *120 dias de Sodoma* ou na antessala de *A filosofia na alcova*, um lugar geográfico precisa ser delimitado e uma abertura anunciada para que se comece a lição. Diz o marquês aos libertinos:

Voluptuosos de todas as idades e de todos os sexos, a vós somente ofereço esta obra; nutri-vos de seus princípios, eles favorecem vossas paixões; e essas paixões, com que estúpidos e frios moralistas tentam vos horrorizar, são apenas os meios que a natureza emprega para fazer o homem atingir as metas que traçou para ele. Não ouvi senão essas paixões deliciosas: sua voz é a única que pode vos conduzir à felicidade. [...] E vós, amáveis devassos, que, desde a juventude, não tendes outros freios que vossos desejos e outras leis que vossos caprichos, que o cínico Dolmancé [o libertino] vos sirva de exemplo (SADE, 2014, p. 11).

Sade torna o leitor seu cúmplice já no início de seu romance, colocando-o no lugar de aprendiz de seus ensinamentos sobre como utilizar as paixões para chegar à felicidade e, ao mesmo tempo, colocando-se na cena como o mestre da volúpia. Analogamente, o Coringa tem um destinatário último nas suas transmissões radiofônicas, nas manchetes de jornal ou nas apresentações ao vivo na TV que falam do seu desafio à lei. Na *Piada Mortal*, o próprio corpo martirizado, violado e semiparalisado de Bárbara, junto com a carta do baralho, compõem o convite ao mundo do crime endereçado pelo Coringa a Batman. O convite é feito para o herói dirigir-se ao parque e ali adentrar, em vários sentidos, no mundo do crime em que o vilão é rei.

Barthes considera que, em Sade, a cena é discurso e que a erótica está na ordem retórica, concluindo, para nosso interesse aqui, que o crime sadiano é construído pela palavra. Não basta, portanto, praticar o crime, mas é preciso que o libertino o enuncie:

Dir-se-á que o crime sadiano só existe na proporção da quantidade de linguagem que nele se investe, de modo nenhum por ele ser sonhado ou contado, mas porque só a linguagem pode construí-lo. Sade enuncia em dado momento: “Para reunir o incesto, o adultério, a sodomia e o sacrilégio, ele enraba a sua filha casada com uma hóstia”. É a nomenclatura que permite a concisão parental: do enunciado simplesmente verificativo projeta-se a árvore do crime (BARTHES, 2005, p. 25).

Enquanto Batman avança até o Coringa, o palhaço estava com o microfone na mão, de posse de um discurso insidioso e no comando do sentido. Suas palavras ressoam no sistema de som, sem que o herói consiga retrucar e, então, é preciso ir de encontro ao Coringa para pôr fim ao seu crime, começando por estancar o jorro dessa fala maldita, corruptora e devassa. Nos quadrinhos do *Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller (Figura 67), repete-se o tema da casa dos espelhos, como um lugar de embate entre o herói e vilão, reforçando a ideia de que na relação deles predomina o narcisismo em seu estado mais cru, com tudo que isto comporta de paixão, engodo e rivalidade mortífera entre eles: só pode restar um.

Rivais entre si, o Coringa quer ser o vilão que derrotou Batman em definitivo, enquanto que a proposta do herói é, desde o início da *Piada Mortal*, que eles se reconciliem e que não seja necessária a morte de um dos dois. Não por acaso, o herói atravessa o espelho, tanto na obra de Frank Miller como na de Alan Moore (Figuras 66 e 67), pois ele avoca para si a responsabilidade de conter o caos promovido pelo Coringa e, para tal, precisa penetrar nesse outro mundo desordenado do parque de diversão deteriorado e, de lá, arrancar o vilão para trancafiá-lo novamente no Asilo Arkham. Com esse movimento, Batman aproxima-se do mal que tenta combater com todas as suas armas, não sem hesitação e sem tropeços, equilibrando-se apenas com o apoio sempre muito firme de Gordon e Alfred. Examinemos de que modo acontece que o herói fique a um passo de transgredir a lei, justo como quer o Coringa.





Figura 67: Espelho quebrado no *Cavaleiro das Trevas*.

Fonte: MILLER, F. *Batman: The Dark Knight Returns*. New York: DC Comics, 2002.



Na *Piada Mortal*, ao estilhaçar o espelho, o herói ultrapassa um limiar e entra no campo do Coringa, nesse mundo onírico, caótico e marginal dos *freaks* em que o vilão reina. Aberração, tão monstruoso quanto seu antagonista, Batman escolheu um animal assustador, a fim de compor seu disfarce, tomou-lhe o nome *bat* – morcego, em inglês – e imitou seus hábitos: buscou uma caverna escura para se abrigar, sai à noite para caçar criminosos e fabricou utilidades como sensor, corda, gancho e capa em forma de asas, para simular os movimentos desse animal noturno capaz de voar e se pendurar em lugares altos. Metade morcego e metade homem, precisa de conselheiros, como o comissário Gordon e o mordomo Alfred, para conseguir conter sua animalidade e se manter na racionalidade que se espera de um defensor da justiça; contudo, o que desequilibra esta equação é o sentimento de vingança. Feroz e furioso, o herói ingressa no parque deteriorado do vilão disposto a massacrá-lo e Gordon lhe diz “*by the book*”, siga o livro da lei. A palavra da lei dita por Gordon contém a fúria de Batman, transformando a ferocidade do herói em sublime ideal de justiça.

Palhaço-Assassino, o Coringa exibe seu estilo ao contar piadas, debochar da dor, filosofar sobre o sem-sentido dos valores do homem comum; porém, Batman está acima disso, pois dedica sua vida a ser o herói de Gotham. Certamente, há pranchas de luta corporal entre eles (Figuras 68 e 69), algo imprescindível para o deleite dos fãs de quadrinhos de super-heróis, trazendo para primeiro plano a arte de Bolland, a fim de apresentar toda a movimentação dos arqui-inimigos: os golpes baixos do Coringa – tais como enfiar os dedos nos olhos do adversário, bater com uma ripa de madeira e tentar apunhalá-lo quando o herói não pode reagir – contra a habilidade física de Batman, conquistada a duras penas em seus anos de treinamento no exterior; as armas do vilão versus as técnicas de luta ‘limpa’ do herói. Além de construída no discurso, a crueldade do Coringa também consiste em força bruta e ataques traiçoeiros.

O Coringa é esta força destruidora que deseja corromper Batman, arrastá-lo para o mundo do crime, fazer a vingança apaixonada do herói voltar-se contra si mesmo. Pergunta o palhaço: por que você não me mata? Trata-se de um convite para que o herói ingresse nesse mundo desordenado pela destruição do Coringa, um lugar estranho que invadiu a vida do pequeno Bruce Wayne e lhe arrancou os pais num beco escuro de Gotham, e que, portanto, é bastante familiar a Batman.



Figura 68: Cena de luta, parte 1.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.





Figura 69: Cena de luta, parte 2.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Lacan diz que o crime sadeco almeja a segunda morte e lê, em seu Seminário 7 sobre a ética da psicanálise, um trecho de Juliette escrito pelo marquês, do qual destacamos uma passagem sobre o crime:

O crime é, portanto, necessário ao mundo. Porém, os mais úteis, certamente, são os que perturbam mais, tais como a recusa da propagação ou a destruição; [...]. Um filósofo antigo chamava a guerra de *a mãe de todas as coisas*. A existência de assassinos é tão necessária quanto esse flagelo; sem eles tudo estaria perturbado no universo, (...) essa dissolução é útil à natureza, pois é dessas partes destruídas que ela recompõe. [...] Seria preciso, para ainda melhor servi-la, poder opor-se à regeneração resultante do cadáver que enterramos. O assassinato só tira a primeira vida ao indivíduo que abatemos; seria preciso poder arrancar-lhe a segunda, para ser mais útil à natureza; pois ela quer o aniquilamento: está fora de nosso alcance dar a nossos assassinos a extensão que ela deseja (SADE, *apud* LACAN, 2008a, p. 252 e 253, grifo do autor).

Os assassinatos praticados pelo Coringa parecem obedecer a esta lógica sadeca, mediada pela leitura de Lacan, pois, como vimos no capítulo 1, nos quadrinhos *A vingança quántupla do Coringa* todos os crimes do vilão implicaram no ultraje do corpo, numa violência que vai muito além do que o necessário para eliminar seus comparsas: desmembramento do corpo pela explosão do charuto, deformação da boca com a toxina, pescoço quebrado no enforcamento e corpo contorcido pelo afogamento; em outras palavras, o crime do Coringa persegue a segunda morte da vítima na profanação da unidade de seu corpo, bem como serve à destruição completa que ele busca. Estamos novamente no plano da estética do horror nos crimes do Coringa: o cadáver, figura macabra já difícil de ser olhada, sofre um novo ataque, para melhor causar repulsa e abjeção no herói. O Coringa quer expor sua vítima para o olhar de Batman.

Lacan afirma que o sádico busca levar sua vítima até um limite intolerável, mas desconhece a quem isto está endereçado, em nome de quem isso é feito, pois

O desejo sádico, com tudo o que comporta de enigmático, só é articulável a partir da esquizofrenia, da dissociação que ele almeja introduzir no sujeito, no outro, impondo-lhe, até certo limite, o que não poderia ser tolerado – até o limite exato em que aparece no sujeito uma divisão, uma hiância entre sua existência de sujeito e o que ele sofre, aquilo que pode padecer em seu corpo. Não é tanto o sofrimento do outro que é buscado na intenção sádica, mas sua angústia. [...] O traço novo que pretendo introduzir é este, que caracteriza o desejo sádico. Na realização de seu ato, de seu rito – pois trata-se propriamente do tipo de ação humana em que encontramos todas as estruturas do rito –, o que o agente do desejo sádico não sabe é o que procura, e o que ele procura é fazer-se aparecer, ele mesmo, como puro objeto, fetiche macabro – *diante de quem* [grifo nosso], se, na totalidade dos casos, essa revelação só pode permanecer obtusa para ele próprio? É nisso que se resume, em última instância, a manifestação do desejo



sádico, na medida em que aquele que é seu agente caminha para uma realização (LACAN, 2005b, p. 117 e 118).

Nessa passagem, Lacan retoma a tese do seminário 7, sobre a ética, de que o desejo recorta o corpo do outro e, especificamente sobre o desejo sádico, ele diz que este almeja levar a vítima a um ponto extremo e quase intolerável em que ela se divida no sofrimento infligido a seu corpo e a angústia apareça; e introduz algo novo, que é perguntar diante de quem o sádico se faz objeto, fetiche macabro ou ainda instrumento que causa angústia à vítima. Mais à frente, Lacan responde a esta pergunta com o Grande Outro – como uma instância terceira ou lei moral – e é diante desse terceiro que o sádico se faz instrumento da tortura do outro, nos seguintes termos:

O que busca o sádico no Outro? [...] O Outro é absolutamente essencial, e foi exatamente isso que eu quis articular por ocasião do meu Seminário sobre a ética, ao aproximar Sade de Kant e lhes mostrar que o questionamento essencial do Outro por Sade chega até a simular, e não por acaso, as exigências da lei moral, que estão aí justamente para nos mostrar que a referência ao Outro como tal faz parte de sua meta. O que procura ele? [...] A operação do agente tem o caráter de um trabalho relacionado com Deus. *Deus é exibido por toda parte no texto de Sade* [grifo nosso]. Este não consegue dar um passo na referência ao Ser de Suprema Maldade sem que se evidencie – e isso é tão claro para ele quanto para este que lhes fala – que é de Deus que se trata. O sádico tem uma trabalhadeira louca, considerável, desgastante, a ponto de fracassar em sua meta, para realizar o que – graças a Deus, convém dizer – Sade nos poupa de termos que reconstituir, uma vez que ele mesmo o articula como tal, ou seja, para realizar o gozo de Deus (LACAN, 2005b, p. 183 e 184).

O Coringa tem como meta fazer-se instrumento da glória do herói vingador, que prometeu diante dos pais assassinados combater os criminosos, e que, a cada vez que prende o vilão, cumpre uma parte da missão de sua vida. Há um ideal como meta na crueldade do Coringa: um ideal moral no culto a esse Ser-supremo-em-maldade, muitas vezes chamado por Sade de natureza, a quem o libertino deve contentar destruindo e cometendo crimes, Ser que é a outra face de Deus, pois, como disse Lacan no trecho acima, o sádico faz tudo para realizar o gozo de Deus. Vejamos como isto se dá com o Coringa.

Tim Burton dirigiu uma sequência no filme *Batman* em que o Coringa invade o Museu de Gotham e destrói todas as obras de arte, com uma única exceção: um quadro de Francis Bacon é preservado. Esse filme foi baseado nos quadrinhos da *Piada Mortal*, e aqui cabe perguntar o motivo do vilão ter poupado justamente essa obra, pois nos parece que isto revela, em parte, o que vem a ser o estilo do Coringa e o seu senso estético. O quadro em questão é *Figura com carne* (1954), inspirado no retrato do Papa Inocêncio X, de Diego Velásquez, em

que sua santidade se encontra sentada e ladeada por duas carcaças de costelas penduradas atrás dele (Figura 70).

O Papa está com a boca aberta como se gritasse; suas mãos estão tensas e crispadas, indicando dor ou terror; e não se sabe se a cadeira é um trono, uma cadeira de rodas ou mesmo uma cadeira elétrica; e as carcaças lembram carnes de açougue à espera de mais cortes feitos pelo cutelo; numa apresentação grotesca e indecente dessa figura máxima do catolicismo, que parece ter a intenção de rebaixar e conspurcar a santidade do pontífice, bem como remetem às tentações da carne e à fragilidade do corpo humano.

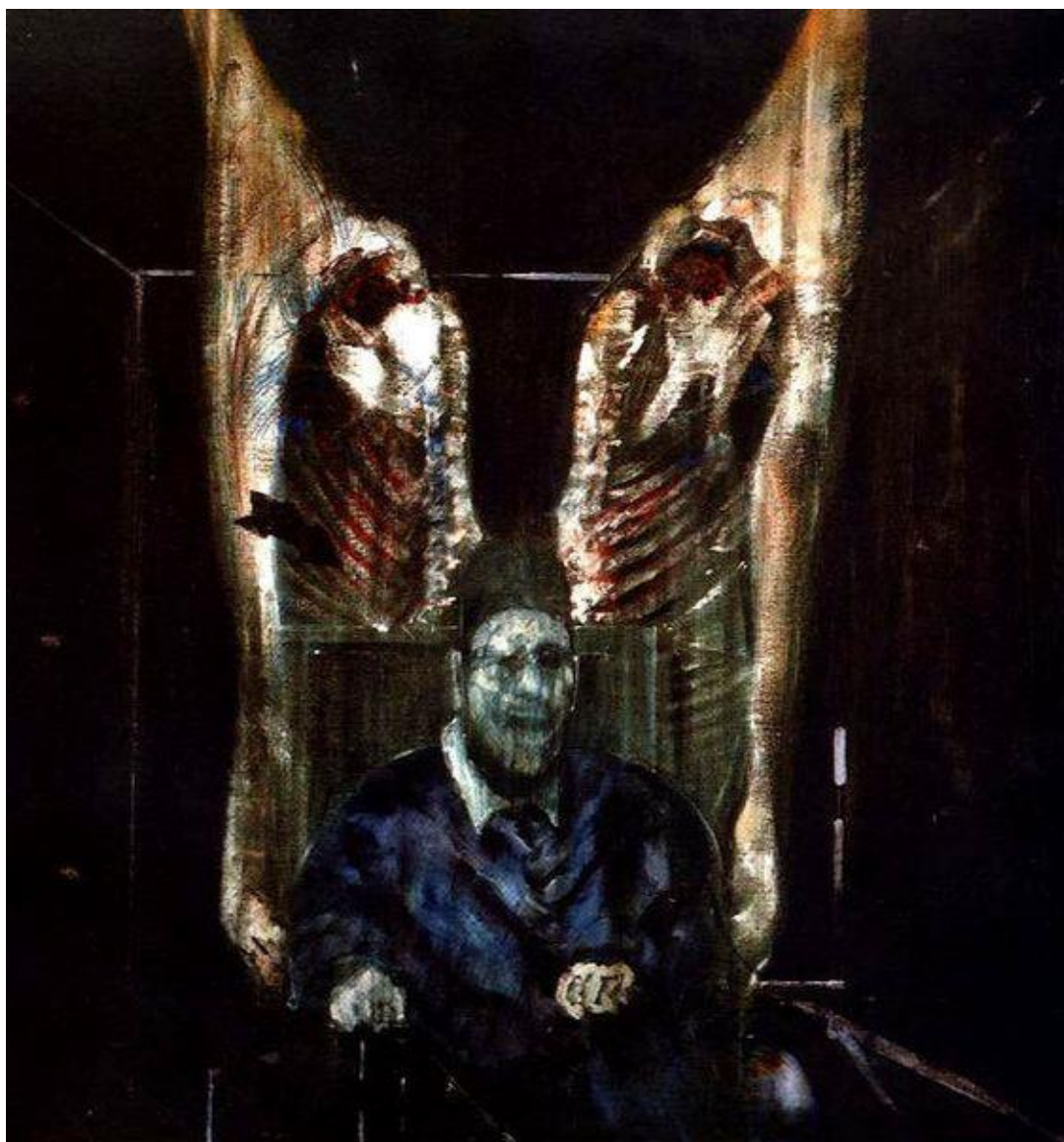


Figura 70: *Figura com carne* (1954), Francis Bacon.

Fonte: Disponível em <<https://br.pinterest.com/pin/443393525785280834/>>, acessado em 03/09/2016.

No filme de Burton, o Coringa poupou este quadro, porque este mostra uma destruição que agrada a ele – e que também agradaria a um Ser-supremo-em-maldade contemplar o aniquilamento dos valores do homem comum, a zombaria de uma autoridade religiosa e santa, e a imagem macabra, abjeta e repugnante da carne do abatedouro. O vilão não vê necessidade de manchar o quadro com mais tinta, porque nele já se exibem os borrões da destruição, da blasfêmia e da heresia, em cores escuras e em formas quase indistintas. Não se distinguem as feições do Papa, pois o retrato foi tão deformado que, se não fosse o nome Inocêncio, ou a referência a Velásquez, não haveria como reconhecê-lo. Um Inocêncio – ou um inocente sagrado – foi ultrajado, espoliado de sua santidade e descarnado até se metamorfosear em carcaça, rebaixado, enfim, a ser um resto com um grito de horror preso na garganta. O quadro do papa desfigurado, conspurcado e humilhado é uma oferenda do Coringa ao Grande Outro, isto é, para a realização do gozo de um Deus Maligno.

A crueldade do Coringa apresenta, então, estética e estilo definidos, envolve ideais e um tipo muito estranho de religião (que veremos mais à frente), pois o vilão não se contenta com o ato de matar pura e simplesmente; todavia, o que é matar com crueldade? O Direito considera a paixão como atenuante do homicídio, isto é, se no momento do crime a pessoa encontrava-se sob tal emoção que se descontrolou, perdeu a noção do que fazia e cometeu o delito, daí a denominação *crime passionnal*. Analogamente, a falta de paixão ou apatia será um agravante da pena, quando o crime for cometido com requintes de crueldade, de maneira fria, planejada e sem compaixão pela vítima. Esta falta de paixão e frieza a que se refere a lei aproxima-se, aqui, da apatia sadiana.

Neste sentido, no âmbito jurídico penal, Nucci (2005, p. 563) define o meio cruel do crime contra a pessoa como

... gerador de sofrimento desnecessário à vítima, representado tanto por algumas espécies de veneno, que matam de modo agônico, como pelo fogo, gerador de queimaduras bastante doloridas, além da tortura (suplício extremo, que poderíamos visualizar como a forma *pura* da crueldade) e da asfixia (supressão da respiração por qualquer meio), constituindo sofrimento atroz; ...

O Coringa costuma usar a toxina, que inventou para matar de rir suas vítimas e tem também especial apreço por bombas, charutos explosivos e fogo; gosta também de torturar as pessoas, anunciando a hora da morte delas no rádio ou TV; de aplicar choques com um aperto de mão; espirrar ácido com a flor na lapela; e, na *Piada Mortal*, o vilão exhibe ao Comissário Gordon cenas em tela gigante do estupro de sua filha. O Coringa, portanto, utiliza vários meios

cruéis em seus crimes, sempre em louvor ao herói, reconduzindo Batman ao topo de um altar de sacrifícios, em que mais uma vítima é deixada com a marca do vilão estampada na face.

Retomando a questão da falação do Coringa, é preciso considerar que ele não é, a rigor, um libertino sadiano, na medida em que as práticas do Coringa não são eróticas; contudo, emprestamos da figura do libertino o fato da crueldade ser expressa na linguagem e, assim, a crueldade é construída no seu discurso. O Coringa discursa em pranchas inteiras na *Piada Mortal*, enquanto o herói é pura ação – e o motivo disto é que a crueldade depende da palavra.

Gilles Deleuze (2009, p. 14) diz que existiria um “ponto literário”, a partir do qual se denominaram o sadismo e o masoquismo e que não seria ao acaso que estas formas de crueldade ganharam o nome de dois escritores. Há, segundo ele, um *prazer de demonstração* no discurso dos libertinos, pois

...Sade, pelo menos nunca mostrou o vício sob a forma agradável nem alegre: mostrou-o apático. Sem dúvida, dessa apatia decorre um prazer intenso, [...], o prazer de negar a natureza em mim e fora de mim, e até mesmo de negar o próprio eu. Em poucas palavras, é um *prazer de demonstração* [grifo nosso]. Se consideramos os meios de que o sádico dispõe para fazer sua demonstração, veremos que a função demonstrativa está subordinada à função descritiva, acelera-a e a condensa friamente, mas não pode de forma alguma abster-se dela. Deve haver uma descrição quantitativa e qualitativa minuciosa. Tal precisão incide em dois pontos: os atos cruéis e os atos repugnantes que o sangue-frio do libertino torna fontes de prazer (DELEUZE, 2009, p. 30 e 31).

É preciso, portanto, enunciar um discurso detalhado sobre a crueldade a ser praticada para se obter um tipo especial de satisfação. Na *Piada Mortal*, depois de encontrar o Comissário Gordon no parque de diversões, Batman entra na Casa dos Espelhos, onde o Coringa discursa, faz gracejos e canta ao microfone nas pranchas 38 e 39 (Figuras 71 e 72). A prancha 38 tem quadros de tamanhos irregulares, como que para indicar o caos desta sequência, na qual Batman escapa de uma armadilha com muita pressa para chegar até o Coringa, enquanto imagens distorcidas do vilão são mostradas em telões. A irregularidade dos quadros opera em favor da emoção, em favor de um percurso passional caótico, no qual Batman cai numa armadilha cheia de estacas, mas consegue, com muito esforço, sair dela.





Figura 71: Um dia ruim.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.





Figura 72: Uma piada de mau gosto.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

A boca do Coringa em forma de esgar profere o discurso libertino da crueldade, e é neste ricto funesto que é visível o gozo que, aqui, chamamos de sadiano, pois a boca vem em auxílio do quadrinhista para representar por imagens algo tão impessoal e imponderável como o gozo. O gozo, por assim dizer, não tem dono e, nos quadrinhos da *Piada Mortal*, o gozo surge na trama da falação do Coringa, que é vista saindo da sua boca grotesca em balões que se multiplicam e se encadeiam nas pranchas. O gozo é *jouissance*, em francês, e Lacan (2007, p. 71) explora a homofonia com essa palavra dizendo *j'ouis sens* (eu ouço sentido) e *je jouis sens* (eu gozo do sentido), pois “o inconsciente, é que o ser, falando, goze e, acrescento, não queira saber de mais nada” (LACAN, 1985, p. 143). Há gozo implicado na própria falação do Coringa, gozo que surge em toda fala quando algo faz sentido, e que nasce, então, logo no anúncio de seus crimes para suas vítimas.

Sobre o prazer da boca libertina, Moraes (2015, p. 185 e 186) escreve:

“A boca fala e a boca come” – diz Noëlle Châtelet, observando que, em Sade, nutrição e palavra são ambas afrodisíacas. Assim, “quanto mais picantes e abundantes forem os alimentos servido à mesa, mais picantes e abundantes serão os argumentos criminosos que justificam a libertinagem”. Os prazeres da boca libertina não se reduzem à ingestão de iguaria: estendem-se aos discursos, proferidos com a mesma voluptuosidade e o mesmo apuro dos banquetes. Há um delicado equilíbrio entre o que entra e sai da boca do devasso; uma energia única circula nessa passagem, garantindo a produção incessante do deboche. [...] A mesa do deboche, repleta de iguarias e de dissertações filosóficas, tem longínquos antecedentes. “Uma ligação eterna uniu sempre a palavra e o banquete”, diz Mikhail Bakhtin comentando as relações entre o banquete de Rabelais e o de Platão. Vale ampliar tais relações para o simpósio sadiano, lembrando que estas são fontes às quais Sade teve acesso.

A boca fala e a boca come – e estamos na dimensão dos excessos do libertino; são infundáveis os pratos servidos no banquete sadeano, os discursos proferidos e os crimes que ocorrerão quando passarem da mesa a outros aposentos do castelo. Há o excesso, porém, não impera o caos, porque tudo se encontra minuciosamente previsto e planejado pelo libertino, que enuncia regulamentos e estimula orgias com uma narração prévia que inicia a pedagogia do crime. Analogamente, a boca do Coringa fala e a boca devora, porque o vilão quer fazer de seus discursos uma iniciação de Batman à crueldade – e a sua boca grotesca insaciável escancara-se para rir, zombar e causar horror às vítimas.

O Coringa revelou que, ao perceber que o mundo era uma piada de mau gosto (Figura 72), ele enlouqueceu e que não há outra saída além dessa. Toda a ação tinha como objetivo provar sua tese e, mais uma vez, ele e Batman confrontam-se: o Coringa quer mostrar que o

mesmo aconteceu com o herói, em outras palavras, que Batman é tão louco quanto ele e, para provar isso, o vilão atrai o herói ao parque de diversões com a notícia das atrocidades que cometeu. O Coringa não matou Bárbara porque quis que ela mesma contasse do suplício dela ao herói: a moça fala para Batman do olhar assustador do vilão ao atacá-la, bem como fala do mal que ele anunciou que faria ao pai dela. Não foi o bastante aleijar e estuprar a Batgirl, era preciso mais: que ela tivesse que reviver sua agonia, para transmitir a Batman esta mensagem perversa do Coringa, sempre com o fito de atingir o herói. Em suma, ela sobrevive para testemunhar sobre os crimes do Coringa.

Com relação ao tipo de prazer almejado pelo libertino, Moraes (2011, p.73) afirma:

Sade: não só o discurso excessivo, exaustivo, rigoroso *sobre a crueldade* [grifo nosso], mas, acima de tudo, a apologia daquilo que confere ao crime seu caráter mais particular, mais individual: o gosto. Não há libertinagem que não reivindique o prazer, absolutamente pessoal, da crueldade. Os libertinos sadianos serão radicais na classificação de seus gostos e não poupam esforços para realizá-los. Em Roma, Juliette e seus amigos reúnem-se para executar um plano de destruição, pelo fogo, de vinte e oito hospitais e nove casas de caridade: o incêndio dura oito dias e, a exemplo de Nero, os devassos deleitam-se em assistir aos espetáculos dos terraços de um palácio localizado no alto de uma colina romana. Calculam em mais de vinte mil o número de mortos. Se os massacres em massa inflamam a volúpia libertina, haverá lugar também para a lubricidade das “torturas de gabinete”, onde se encontram os imprescindíveis objetos de suplício: agulhas, punhais, alicates, manivelas, chicotes, ferros em brasa, correntes, pistolas. Aí o que interessa é a morte lenta o suplício, a agonia.

Desta maneira, o discurso sobre a crueldade em Sade enumera as vítimas, descreve os objetos feitos para causar dor e detalha as práticas, porque o gozo se dá neste desfile de significantes encadeados, depende dele e está nesta metonímia incessante. O gozo é todo este excesso, que faz com que Sade amplie cada vez os infortúnios de Justine, a vítima virtuosa, desde 1787 até que o livro alcance quatro volumes, em 1795. Sobre este excesso no discurso sadeano sobre a crueldade a engendrar o gozo, Georges Bataille (1989, p. 104) comenta:

Ao se excluir da humanidade, Sade teve em sua longa vida apenas uma ocupação, que decididamente o atraiu, a de enumerar até o esgotamento as possibilidades de destruir seres humanos, de destruí-los e gozar ao pensamento de sua morte e de seu sofrimento. Fosse a mais bela, uma descrição exemplar teria tido pouco sentido para ele. Só a enumeração interminável, enfadonha, tinha a virtude de estender diante dele o vazio, o deserto, ao qual aspirava seu furor (e que seus livros estendem ainda diante daqueles que os abrem). O tédio se desprende da monstruosidade da obra de Sade, mas este próprio tédio é o seu sentido. Como o diz o cristão Klossowski, seus intermináveis romances, mais do que os livros que nos divertem, se assemelham aos livros de devoção.



O sádico coloca-se na cena perversa como o instrumento, tal como o chicote, o punhal e as correntes, a serviço de uma grande causa, em nome da qual é sacrificada uma vítima; e Batman é essa grande causa a que se consagra o Coringa nos quadros da *Piada Mortal*, ao produzir uma série de vítimas para o horror do herói, buscando, com isto, desestabilizá-lo. Lacan (2005b, p.118) qualifica esse instrumento como um *fetichismo macabro*, que pretende calar a vítima e fazer dela um resto que, na *Piada Mortal*, consiste no dono do parque, petrificado; em Bárbara, paralisada, muda e violada; e em Gordon, reduzido a um grito para as fotos da filha supliciada pelo vilão.

Estas imagens gigantes de Bárbara, quebradas e desorganizadas (Figura 73), reforçam na sua disposição espacial o sofrimento que se estampa no rosto e no corpo aviltado dela. As quebras remetem à violência que partiu sua coluna vertebral e conspurcou sua carne, sua boca está retorcida em dor e lágrimas, e o sangue preto com fundo rosa-choque fala da extrema crueldade que atingiu Bárbara, porque faltam palavras para tanto horror. Aqui novamente o artista convida o leitor a imaginar o que se passou, assim como foi quando o Coringa desabotoou a blusa da moça, e este gesto não foi completado, conforme vimos no capítulo 2. Um dos efeitos dessa estratégia narrativa pode bem ser o de ampliar o horror da violação de Bárbara, bem como da tortura de Gordon, por meio da cooperação ativa do leitor com o desenrolar da história.

Retomando, sem meios de se defender, a bibliotecária Bárbara continua muda nas fotos e seu pai berra seu nome, como se essas imagens pudessem atender ao chamado dele, pois Gordon procura a filha nesse corpo dividido, ensanguentado e feito em pedaços nas imagens produzidas e projetadas pelo Coringa. O comissário está a um passo de enlouquecer, como quer o Palhaço-Assassino que canta e ri, enquanto pratica crimes com crueldade, atravessado por um gozo perverso que consome, divide e quebra o objeto destinado ao herói. O Coringa quer oferecer a Batman um restolho depauperado, destruído pelo deslizamento do carrinho entre imagens terríveis e medonhas que rimam entre si e pelos trilhos do trem-fantasma *BDUMP BDUMP BDUMP*, numa verdadeira poética do horror.

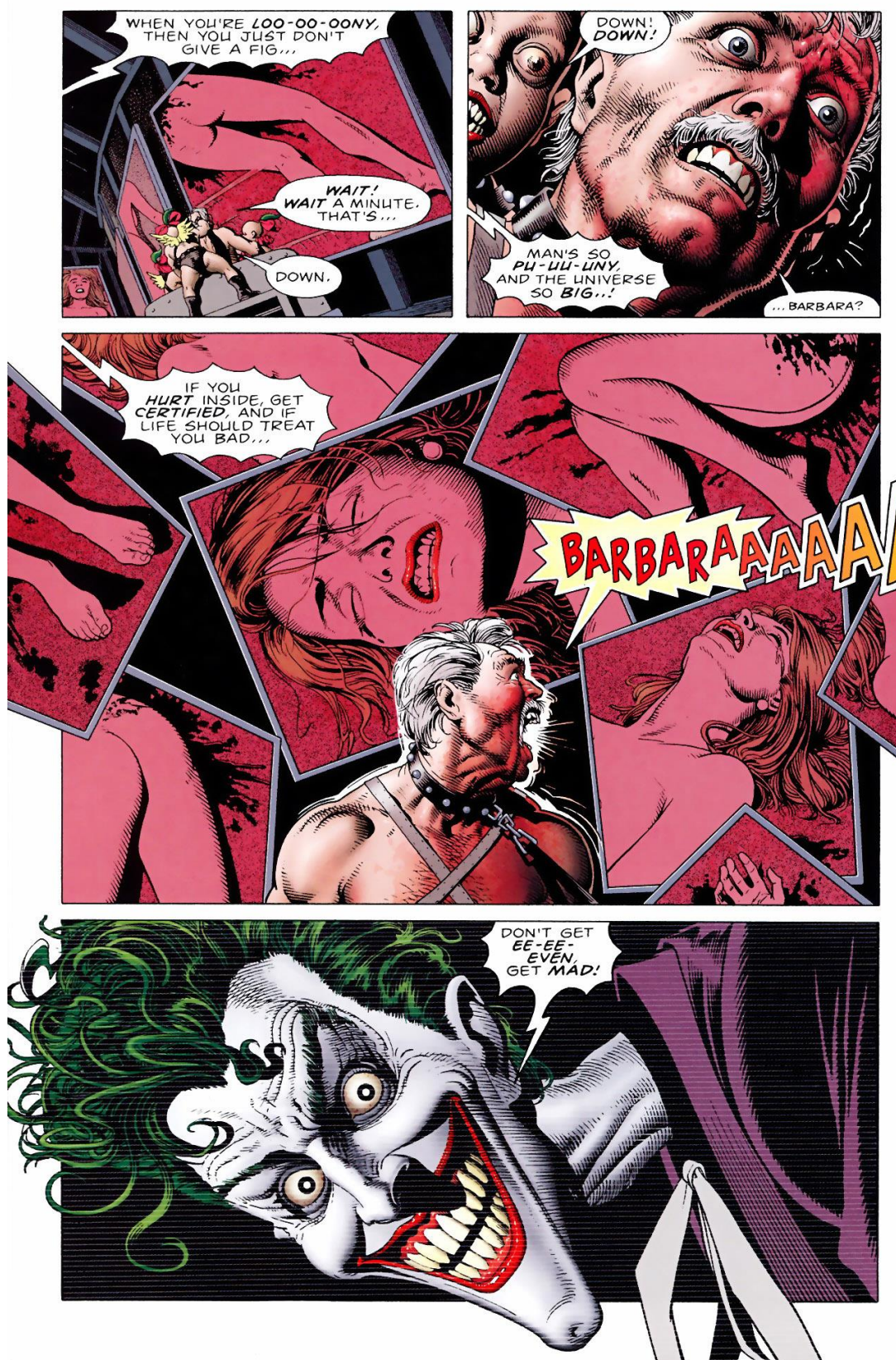


Figura 73: Imagens quebradas de Bárbara.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Com os crimes praticados em homenagem a Batman, o Coringa acaba por referendá-lo como agente da lei e da ordem, a despeito do herói ser um combatente do crime com métodos próprios de trabalho, que diferem daqueles empregados pela polícia. O Coringa quer tirar vantagem justamente da ambiguidade com que Batman procede quanto à lei. O fetiche macabro em que se transforma o sádico é assim chamado por Lacan (2005b, p. 118), conforme dissemos há pouco, porque opera às avessas: ao invés de operar como todo fetiche, fascinando e encantando pela beleza ou brilho, o fetiche macabro funciona como meio de tortura que vem consumir a vítima para que dela só reste o grito. Na cena sádica ou sadeana da *Piada Mortal*, tudo se passa como se o vilão fosse a toxina, o revólver e o enforcador (Figura 74) que funcionam na condição de instrumentos da crueldade em louvor ao herói. Em suma, o Coringa se faz instrumento da crueldade.

O Coringa devota sua vida a Batman nessa estranha paixão religiosa, prestando homenagens a Batman, a fim de que o herói tire proveito disso na forma de um gozo indizível e desconhecido para ele mesmo e, deste modo, a destruição produzida pelo vilão quer agradar a Batman, à natureza com a qual Sade almejava colaborar com inúmeros assassinatos seguidos da tentativa de destruir os despojos dos mortos, tal qual designamos neste capítulo como sendo a segunda morte da vítima do Coringa, seja simbolizada no ricto ou em alguma outra profanação da unidade do corpo.



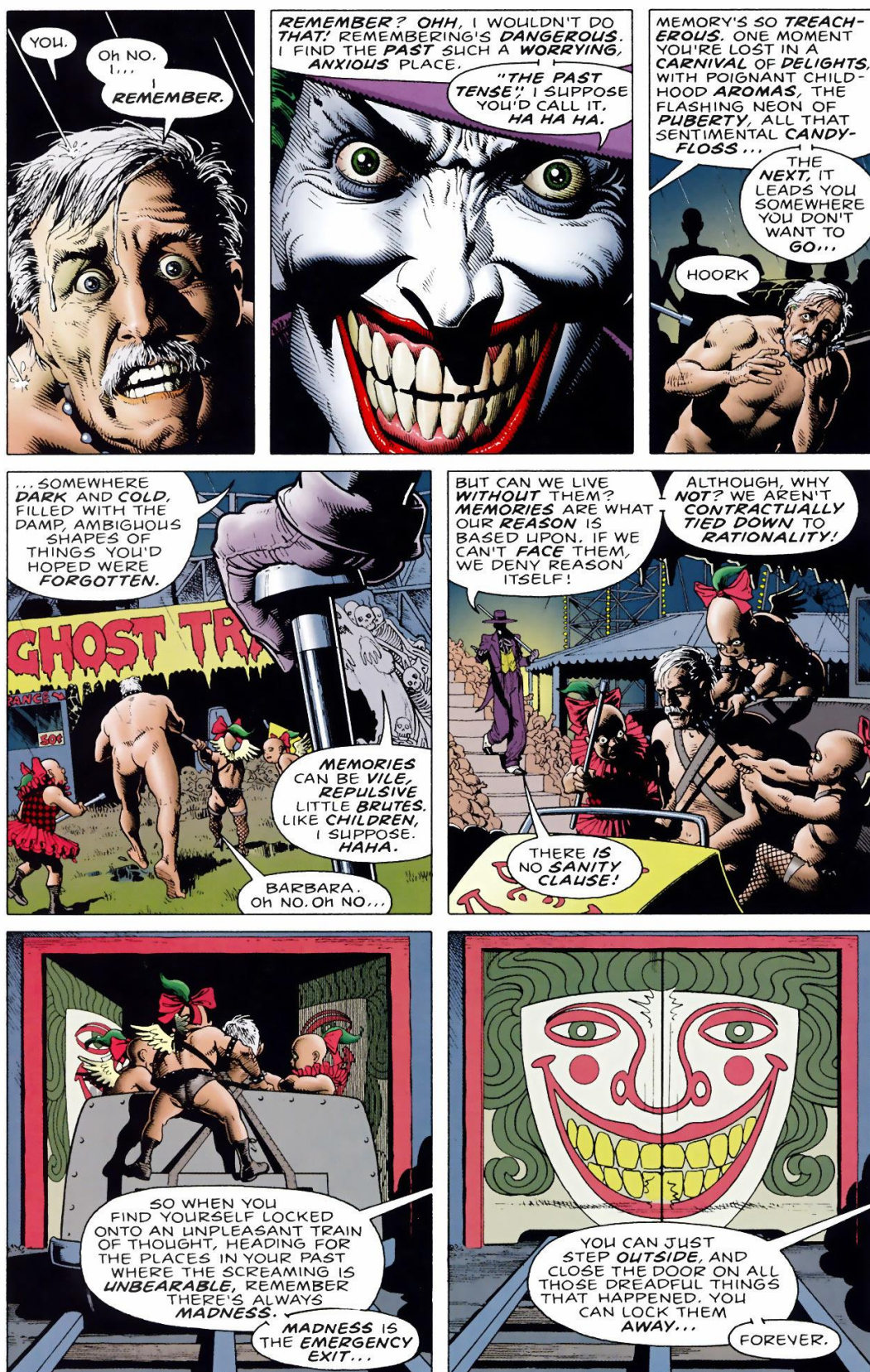


Figura 74: Enforcador em Gordon.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



Diz Lacan (2008b, p. 247 e 248) que o perverso é um cruzado ou defensor da fé no Grande Outro, jogando com a homofonia, em francês, das palavras *croisé* (cruzado), *croire* (crer) e *croix* (cruz), que começam todas com o som de “cruá”. O Coringa faz-se boca grotesca, como um estandarte na cruzada em nome de Batman, fabricando vítimas após vítimas, depositadas num altar para o vingador de Gotham. Se Batman defende a lei, o vilão defende a crença no mito do herói e é por essa razão que, nos quadrinhos do *Cavaleiro das Trevas*, o Coringa mergulha na catatonia por 10 anos, acompanhando a aposentadoria de Batman, que sumiu da cena pública por igual tempo, e, na mesma sintonia, quando o retorno do herói foi veiculado na televisão, o Coringa recobra imediatamente a consciência em Asilo Arkham, dizendo “Batman, querido”.

Nos quadrinhos da *Piada Mortal*, a paixão do Coringa por Batman guarda mais semelhanças com o louvor religioso do que com o apelo sensual mais carnal, que o “querido” proferido pelo Coringa, em se tratando do herói, poderia erroneamente sugerir. A paixão do Coringa por Batman não é de natureza homossexual. Além disso, o vilão não deseja destroçar o corpo do herói, como fez com Bárbara, e muito menos acabar com sua mente, como tentou fazer com Gordon, mas, sim, quer atingir a alma de Batman ou o mais íntimo do seu ser, a fim de arrancar do herói um gesto que o leve para o crime definitivo e irreversível do homicídio, para a heresia de matar o vilão, ao invés de prendê-lo. O Coringa quer alçar o herói para o posto de uma divindade suprema, o lugar de um Grande Outro maligno ou, ainda, o Ser-supremo-em maldade a que se refere Sade.

Jacques Lacan (2008a, p. 231 a 243) propõe, no seminário sobre a ética, que recuamos diante do gozo e do mandamento de amar meu próximo como a mim mesmo, porque há no horizonte disto uma *crueidade intolerável*, que nos faz despedaçar o corpo do próximo, na medida em que amamos o outro como objeto parcial, nunca como objeto total. Ocorre que o outro que é aí destruído é o mesmo a partir do qual sou formado. O eu é um outro. Lacan pergunta, então:

E o que me é mais próximo do que esse âmagô em mim mesmo que é o de meu gozo, do que não ousou me aproximar? Pois assim que me aproximo – é esse o sentido do *Mal-estar na civilização* – surge essa insondável agressividade diante da qual eu recuo, que retorno contra mim, e que vem, no lugar mesmo da Lei esvanecida, dar seu peso ao que me impede de transpor uma certa fronteira no limite da Coisa (LACAN, 2008a, p. 223).

O prazer implica numa barreira ao gozo, é o preço que a cultura impõe ao homem, é o que está além do princípio do prazer. Se o estranho se aproxima com seus modos e gostos

peculiares, ele despertará, certamente, a agressividade a que alude Lacan, pois há uma tensão constante entre precisar do outro e repeli-lo, ilustrada pela fábula de Schopenhauer dos porcos-espinhos, que Freud comenta. Um grupo de porcos-espinhos treme de frio e se junta para obter calor, porém, ao fazê-lo, eles espetam-se e se afastam, ficam com frio de novo e se aproximam, recomeçando tudo. Haveria, aí então, uma distância ideal entre o homem e o próximo, distância que é regulada pelo gozo.

O movimento incessante do porcos-espinhos está diretamente relacionado com o Estádio do Espelho, momento lógico para Lacan no qual o sujeito se torna um para o olhar do outro, tomando para si aquilo que o outro lhe endereça como um ideal. O traço unário é a marca de toda esta operação, é a boca grotesca que identifica o Coringa, o sinal inequívoco de que o vilão foi criado por Batman, pois foi por ter sido encurralado pelo herói que o comediante pulou no lago de resíduos industriais e ressurgiu transformado em vilão. Batman fabricou o Coringa.

A criatura precisa do criador, pois está assujeitada e alienada no Grande Outro que lhe forneceu o traço que tomou para si mesma, traço que veio pelo ato do criador e que o encerrou numa primeira identificação, à qual criatura tentará corresponder: a boca grotesca do Coringa é a imagem-síntese de sua crueldade, ricto e crueldade que nascem do primeiro encontro com Batman. Se a criatura procurou o Dr. Frankenstein, ou o androide interpelou o cientista que o projetou em *Blade Runner*, é porque ambos se rebelam contra a condição de monstros, ou melhor, contra a própria criação, e anseiam libertarem-se do traço com que o criador os fundou.

Todavia, não há escapatória, porque o traço de identificação vem por decreto ou sentença do Grande Outro e, nesse sentido, Lacan diz também, a respeito do traço unário:

Assim, é de outro lugar que não o da Realidade concernida pela Verdade que esta extrai sua garantia; é da Fala. Como é também desta que ela recebe a marca que a institui numa estrutura de ficção. O dito primeiro decreta, legifera, sentencia, é oráculo, confere ao Outro real sua obscura autoridade. Tomem apenas um significante como insígnia dessa onipotência, desse nascimento da possibilidade, e vocês terão *o traço unário* [grifo nosso], que, por preencher a marca invisível que o sujeito recebe do significante, aliena esse sujeito na identificação primeira que forma o ideal do eu (LACAN, 1998a, p. 822).

O dito primeiro, a que se refere Lacan, vem do criador e define a criatura, que se esforçará para corresponder e se conformar a este dito da autoridade, porque o traço unário de identificação funciona como um significante para designar uma pessoa. O Coringa procede, nesse sentido de ser uma criatura, justamente como Batman espera que ele faça: ser um vilão previsível nas suas artimanhas cruéis, no seu estilo de se exhibir, enganar, discursar; tudo isto acompanhado de um riso inconfundível, de uma carta do baralho e de uma boca medonha em

forma de ricto replicada na vítima. O herói-detetive pode, deste modo, antecipar o comportamento ou desvendar os enigmas do vilão, na medida em que o Coringa nasceu por um decreto de Batman, mesmo que o herói lamente não conhecer o passado do vilão, porque não há registros ou antecedentes do Coringa no computador.

Sobre este decreto primeiro que institui o homem, que é lançado no desamparo da vida com um traço, diz Lacan (2005a, p.74):

Sou por São João e o seu “No começo era o Verbo”, mas esse é um começo enigmático. Isso quer dizer o seguinte: para esse ser carnal, esse personagem repugnante que é um homem mediano, o drama só começa quando o Verbo está na jogada, quando ele se encarna – como diz a religião, a verdadeira. É quando o Verbo se encarna que a coisa começa a ir muito mal. Ele não é mais feliz de forma alguma, não se parece mais em nada com um cachorrinho que balança o rabo, tampouco com um valente macaco que se masturba. Não se parece com mais nada. Está devastado pelo Verbo.

Lacan trata da tomada do homem pelo Verbo ou pela linguagem, tomada vivenciada como uma devastação que o diferencia dos animais, bem como encerra o homem nesta tarefa de portar o traço unário como uma missão irrecusável. Ao Coringa resta portar sua boca deformada e multiplicá-la em cadáveres, a serviço de um gozo estrangeiro a ele mesmo, num ritual tenebroso dedicado a Batman, em que o acaso é banido para garantia deste gozo do Grande Outro.

Com a ideia de que o gozo implica num despedaçamento do outro, tido como objeto parcial – gozo diante do qual recuamos com horror, já que eu é um outro –, Lacan lê Sade, mais especificamente aqui *Juliette*, destacando o trecho do marquês: “Emprestai-me a parte de vosso corpo que possa satisfazer-me um instante, e gozai, se isto vos agrada, da parte do meu que pode ser-vos agradável” (LACAN, 2008a, p. 242). Na tortura a Gordon, o Coringa exhibe fotos dos pedaços do corpo de Bárbara, mostrando, da forma mais crua, que ali um corpo foi emprestado para ser consumido no gozo da crueldade.

O despedaçamento acontece porque o gozo é a satisfação da pulsão, que pela via significante recorta o corpo, contornando os buracos e formando bordas erógenas. Se há, por exemplo, imagos de devoração ou vampirismo é que a boca – enquanto orifício erotizado – é uma figuração primordial da crueldade. Gozar em termos orais, portanto, significa destruir e anular o próximo na medida em que se toma o outro como um objeto parcial, devorando ou sugando, em nosso exemplo, e, assim, em última instância, gozar comporta paradoxalmente o mal do próximo. A crueldade implicada no gozo está em tomar o outro como objeto, seja no

discurso ou na prática sexual, retirando do outro o estatuto e a autonomia de sujeito, o qual fica reduzido a uma coisa. Diz Lacan (1998b, p. 786 e 787):

Veremos que há uma estática da fantasia pela qual o ponto de afânise, suposto em \$ [sujeito barrado], deve ser, na imaginação, infinitamente adiado. Daí a sobrevivência pouco crível de que Sade dota as vítimas das sevícias e tribulações que lhes inflige *em sua fábula* [grifo nosso]. Nesta, o momento da morte delas só parece motivado pela necessidade de substituí-las numa combinatória, a única que exige sua multiplicidade. Única (Justine) ou múltipla, a vítima tem a monotonia da relação do sujeito com o significante, na qual, a confiarmos em nosso grafo, ela consiste.

Batman propõe um pacto entre os dois, enfatizando que, se não fizerem uma trégua, um dos dois morrerá; contudo, o Coringa não renuncia à crueldade, pois não teme a morte e, também, como diz no filme de Nolan, a sua vida perderia a graça sem o Cavaleiro das Trevas. O Palhaço do Crime tem várias oportunidades para eliminar Batman; porém, não o faz, porque quer continuar a demonstrar a crueldade indefinidamente, sendo que toda a sua ação se destina a convocar Batman para atingir e destruir o que este herói representa, que é um ideal de Justiça. Na *Piada Mortal*, a despeito do sofrimento que o vilão lhe impôs, o Comissário Gordon exige que o Batman prenda o Coringa “*by the book*”, ou seja, seguindo o livro da lei e respeitando o regulamento. Em última instância, o Coringa almeja que o herói destrua seus próprios valores morais, em nome dos quais Batman jurou vingar a morte dos pais.

A piada que mata de rir é contada na penúltima prancha da história. O Batman retoma a proposta de um pacto com o vilão – pacto que era a razão do herói ter ido ao asilo Arkham, no princípio da narrativa, fechando-se assim um diálogo em círculo proposto por Batman – e, em resposta, o Coringa lembra-se de uma piada. Ele conta que dois loucos estão em fuga do hospício pelo telhado, um deles pulou o vão entre os prédios, mas o outro fica com medo. O primeiro, então, sugere que o medroso ande sobre o facho de luz da lanterna dele; contudo, este último indaga se ele é louco, porque o que acontecerá se ele desligar o facho, quando ele estiver no meio do caminho? O Coringa parece responder que um pacto entre os dois não vai funcionar, porque simplesmente os loucos não renunciam à sua loucura.

Na última prancha, o Coringa ri de sua própria piada (Figura 75) - o que é muito comum no caso dele – e, inesperadamente, este riso contagia aos poucos o sisudo Batman. Ele se apoia no ombro do oponente para não cair e rolar de tanto rir, num gesto fraterno e cúmplice, típico de camaradas. A *Piada Mortal* mostra que não há tanta diferença entre herói e vilão, trata-se de uma loucura compartilhada, na qual ambos habitam o mesmo hospício evocado na piada;



contudo, eles não podem fazer um pacto, por estarem presos cada um a seu próprio juramento em relação à Justiça. Batman jurou defendê-la e, o Coringa, destruí-la.

O Coringa bem que poderia chamar Batman, neste momento, de “meu semelhante” ou “Batman, meu próximo”, e teríamos a impressão equivocada de que, feita a comunhão entre os dois quando o vilão conta a piada, que isto significaria que chegaram a um acordo no final da narrativa. Na verdade, esta questão é bem mais complexa: o próximo é, ao mesmo tempo, estrangeiro e íntimo, no sentido de *unheimlich*, o sinistro ou o inquietante, a que Freud (2010, p. 328 a 376) dedicou um texto. O Coringa tinha contado outras piadas para Batman, mas é *the killing joke*, a piada para matar de rir, que traz o herói para perto dele, que o torna um semelhante e o próximo do vilão. Com respeito ao tema do amor ao próximo, Lacan (2005a, p. 51 e 52) afirma que:

Freud tem razão ao parar neste ponto, perturbado com sua invocação, porque a experiência mostra – e a análise articula como um momento decisivo de sua descoberta – a ambivalência pela qual o ódio segue como sombra todo o amor por este próximo que é, de nós, também o que é mais estrangeiro. Como, a partir disso, não o assediar com provas que dele façam brotar o único grito que poderá no-lo dar a conhecer? Como Kant não vê contra o que choca sua razão prática, toda burguesa, por se erigir em regar universal? A debilidade das provas por ele apresentadas só tem a seu favor a fraqueza humana, em que se sustenta o corpo nu que um Sade pode lhe atribuir, do gozo sem freio e para todos. Para tal seria preciso mais que sadismo – um amor absoluto, isto é, impossível.



Figura 75: A piada que mata de rir.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Neste trecho, Lacan alude ao grito do Projeto freudiano, grito proferido no primeiro contato mítico da criança com o estranho, e indagamos aqui se é um grito de dor, de surpresa, alegria ou de angústia, ao perceber um-que-está-fora, que num momento está colado ao sujeito e, em seguida, vai embora, abrindo um abismo ali onde ele deveria permanecer. Neste vai e vem dos porcos-espinhos, como próximos ou inimigos numa alteridade radical, o Coringa e o Batman podem protagonizar narrativas sem fim, pois é dessa tensão e distensão entre eles que se criam roteiros, imagens, crimes e reviravoltas.

Batman, tal como a polícia, prende criminosos como o Coringa. Todavia, o herói encapuzado sempre chega antes da polícia ao local do crime, reclamando que seus agentes estragam as evidências deixadas ali. A polícia ora recorre a Batman, chamando-o com um sinal luminoso, o *batsinal*, ora condena seus métodos à margem da lei, como o uso excessivo de força bruta. Na *Piada Mortal*, as ressalvas ao comportamento dele estão muito bem ilustradas quando Gordon irrompe na cela do Coringa, ao escutar os gritos do impostor que está sendo pressionado por Batman para revelar onde está o verdadeiro Coringa (Figura 76). A relação entre o herói e a polícia, representada por Gordon, é então bastante ambígua e complicada. Examinemos a seguir como isso se dá.



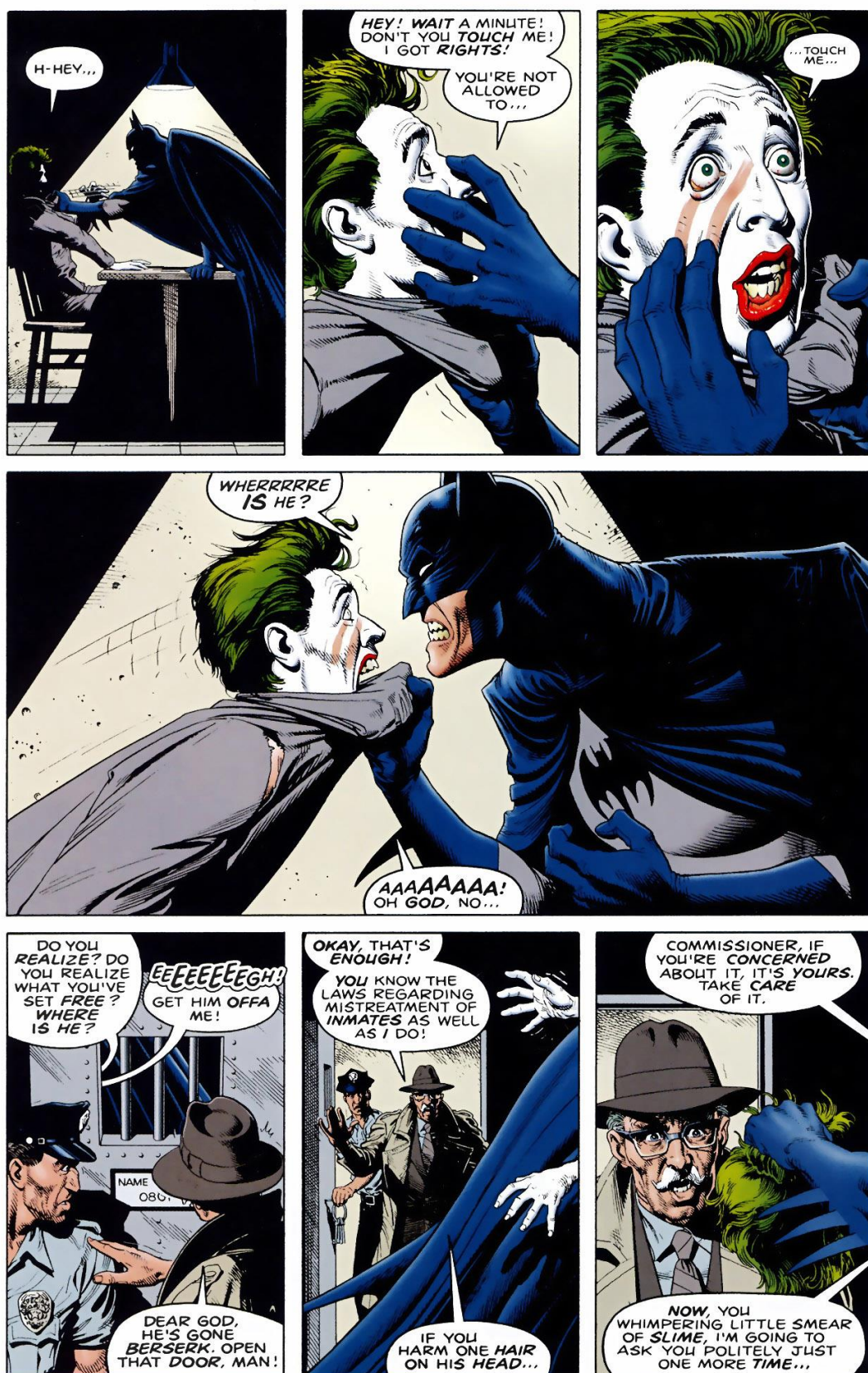


Figura 76: Gordon acode o impostor.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.



Slavoj Žižek (2015, p. 231) trata da relação de Batman com a lei nos filmes de Christopher Nolan, nos seguintes termos:

... em *Batman Begins*, o herói é simplesmente um clássico justiceiro urbano que pune os criminosos quando a polícia não o consegue. O problema é que a polícia, a agência oficial de imposição da lei, tem uma reação ambígua à ajuda de Batman: embora admitindo sua eficiência, o percebe como uma ameaça ao seu monopólio do uso da força e uma testemunha da sua própria ineficiência. A transgressão de Batman, contudo, é aqui puramente formal. Reside em agir a favor da lei sem ter legitimidade para tal: em seus atos, ele nunca transgredir a lei. *O Cavaleiro das Trevas* muda essas coordenadas: o verdadeiro rival de Batman não é o Coringa, seu oponente, mas Harvey Dent, o “cavaleiro branco”, o novo e agressivo procurador distrital, uma espécie de justiceiro oficial cujo fanatismo na luta contra o crime o leva a assassinar pessoas inocentes e à sua destruição. É como se Dent fosse a resposta da ordem jurídica à ameaça que Batman representa: contra a luta deste como justiceiro, o sistema gera sua própria exorbitância jurídica, seu próprio justiceiro, que – muito mais violento do que Batman – transgredir diretamente a lei.

Nos quadrinhos, mais do que admitir a eficiência de Batman e se sentir ameaçada por ele, a polícia costuma convocar o herói nos momentos em que seus métodos esbarram no limite da lei, acionando o holofote com o *batsinal* que, ressaltamos, é de uso exclusivo dos policiais, mais comumente, de Gordon. O *batsinal*, portanto, indica o fracasso dos meios legais para resolver o crime, principalmente quando se trata do Coringa, pois, como mencionamos nesta pesquisa, a carta do Coringa deixada no local do crime já faz com que se projete o dito sinal luminoso, chamando Batman. Assim, a própria polícia convoca com urgência o herói para solucionar o crime e, depois da tarefa cumprida, ela o persegue como um infrator.

Neste ponto de ambiguidade de Batman com a lei surge a possibilidade, em alguns momentos, do herói propor um trato com o Coringa. Na história em quadrinhos *A morte ri por último* (1974), Batman contrata pichadores para espalhar mensagens ao vilão nos muros de Gotham, porque um criminoso denominado Slade matou uma família e incriminou o Coringa, e Batman quer o auxílio do Palhaço do Crime para capturar Slade (Figura 77). Tudo isto logo depois de Gordon repreender o herói, lembrando-o que há “um jeito correto e dentro da lei” para se fazer justiça. Espalhada a mensagem, dezessete pessoas ligam para o Departamento dizendo ser o Coringa e, ao ouvir a risada de uma delas, Batman reconhece-a como sendo a risada inconfundível do vilão, enquanto um aparelho utilizado pelo comissário confirma que se trata da voz dele.



Figura 77: O trato de Batman com o Coringa.

Fonte: HANEY, B., APARO, J. *Death has the last laugh*. In: *The greatest Joker stories ever told*. New York: DC Comics, 1988.

Tendo havido pactos como este, anteriormente, o leitor pode aceitar com mais facilidade que a *Piada Mortal* inicie com Batman propondo paz ao Coringa e que, ao final, isto seja retomado, acrescido do fato de que ambos gargalham juntos com uma estranha cumplicidade. Eles funcionam como porcos-espinhos que, por um breve instante, podem se aproximar, graças à ambiguidade de Batman, herói e anti-herói.

Por outro lado, é precisamente a partir desse ponto vulnerável da ambiguidade que o vilão quer corromper o herói, iniciá-lo na devassidão e no gozo da crueldade no crime. Lacan conta que o Marquês de Sade, engajado que estava na aventura do desejo, “marcava na cabeceira de seu leito, dizem, com pequenos traços, cada um dos seus orgasmos (*coups*)...” (Lacan, 2003, p. 61), afirmando que essas marcas são exemplos do traço unário de identificação, são as realizações sexuais de Sade numa sucessão. Se o Coringa também realiza uma sucessão de mortes assinadas com seu traço – a boca grotesca em forma de ricto - em louvor a Batman, é que o vilão quer que o herói se torne um homicida como ele, que o detenha definitivamente na vida do crime, matando-o. O Coringa deseja que na boca do Batman surja o mesmo ricto, que o herói não morra, mas sobreviva, como ele, enlouquecido e deformado por este traço.

Na *Piada Mortal*, o próprio Coringa lembra Batman das atrocidades que cometeu: “Eu atirei numa garota indefesa... Aterrorizei um velho... Por que não me manda para o inferno de uma vez por todas e ganha uma ovação da galera?”. Eis o desafio perverso do Coringa, o objetivo de toda sua ação desde a fuga do Asilo Arkham, a prova máxima de resistência imposta ao herói pelo vilão: “por que não me mata? ”. Há quem pense, como o roteirista Morrison<sup>7</sup>, que Batman matou o Coringa no final da história, que aproveitou o momento de comunhão em que estava apoiado no ombro do vilão e rindo às gargalhadas com ele, e o estrangulou, daí o estranho silêncio dos dois últimos quadros (Figura 75, p. 197), depois que se supõe que a viatura policial chegou até eles.

Muitos desfechos para a *Piada Mortal* são possíveis, menos, com certeza, que o vilão tenha matado o herói, porque Batman é a razão do Coringa para fabricar vítimas-duplicatas dele mesmo, cometer crimes e para agir com a máxima crueldade; Batman é a verdadeira razão de viver do Coringa, a paixão aprisionadora da qual o Palhaço-Assassino não poderá jamais escapar.

---

<sup>7</sup> Conforme noticiado em <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/piada-mortal-e-obvio-que-batman-mata-o-coringa-diz-grant-morrison/>>, acessado em 29/09/2016.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos esta pesquisa com uma pergunta, enunciada na introdução, sobre as figurações da crueldade do Coringa nos quadrinhos da *Piada Mortal*, buscando encontrar o que faz esse personagem ser o vilão por excelência de Batman. A hipótese era de que haveria um núcleo imponderável da crueldade a dinamizar a relação entre vilão e herói, num jogo de conflito e trégua, ou de tensão e distensão. Depois de um breve resumo das origens dos quadrinhos norte-americanos do gênero super-herói, nosso estudo partiu das fontes de inspiração do personagem Coringa e de alguns elementos que o caracterizam, tais como as cores e a boca em forma de ricto.

Na introdução, vimos também que o personagem Coringa descende do louco andarilho da Idade Média, simbolizado no antigo Tarô, e se apresenta como um estranho desgarrado que pode surgir inesperadamente em qualquer lugar, despertando medo nas pessoas e à revelia de qualquer ordenamento social. Ele é uma força maligna a extravasar o quadro e a invadir a sarjeta e as imagens vizinhas, trazendo o caos, em termos visuais e temáticos, para a prancha. Sua aparição, que ocorre apenas na prancha 6 da *Piada Mortal*, subverte a comportada grade clássica dos quadrinhos que se via até então, preparando o leitor para uma guinada na narrativa, pois o vilão assume a direção dos acontecimentos que estão por vir, na medida em que a história passa a girar em torno dos crimes cometidos por ele.

Examinamos, ainda na introdução, que os fãs de Batman reconhecem o Coringa pelo traje roxo que lembra um gângster da década de 1930, pelos cabelos verdes, a face branca e, também, pela boca escancarada vermelha, que é o traço de identificação e a imagem-síntese da crueldade do Coringa, expressando o horror de seus atos criminosos nas pranchas da *Piada Mortal*. O nome do Coringa não foi mencionado nem uma vez na história, mas isso não era necessário porque, além da capa com a imagem do personagem muito conhecida pelo leitor, havia esses outros elementos da estética do personagem a identificá-lo: a boca grotesca em forma de ricto, que surge no quadro no lugar do vilão, fazendo poesia com rimas visuais e evocando todo o mal que o Coringa é capaz de fazer, bem como os detalhes da prancha ressaltados em vermelho, como o sangue de Bárbara ao ser alvejada com um tiro, pelo Coringa, ou o colete vermelho de Gordon, que assiste a esse ataque do vilão à sua filha sem que possa reagir, como estudamos no capítulo 2 e 4.

A cor vermelha na *Piada Mortal* remete ao crime original do Coringa, que estava vestido com a fantasia do Capuz Vermelho, quando houve o primeiro encontro traumático com Batman, em que o comediante frustrado e marido preocupado com o sustento da casa transforma-se num



criminoso cruel e impiedoso, que porta uma máscara permanente, como vimos no capítulo 2. O capuz vermelho, que faz o personagem enxergar tudo nessa cor – e que não o deixa ouvir direito –, isola o personagem do mundo e restringe sua percepção das coisas e, mesmo que depois ele retire o capuz para descobrir que sua face foi deformada, seu comportamento torna-se estereotipado, repetitivo e excêntrico: ele ri, ao ver pela primeira vez a aberração em que se transformou, e continua rindo toda vez que mata. Seu riso não alivia e muito menos é lúdico; ao contrário, ele expressa um grave transtorno mental.

Conforme estudamos no capítulo 1, Palhaço-Assassino, Mestre do Crime e outros renomes atribuídos ao Coringa, no decorrer dos anos, tentam abarcar o mistério e a complexidade do personagem que, encomendado no início para ser um dos vilões de Batman, cresce em importância nas histórias e rouba a cena na presença do herói-protagonista. Nem a censura aos quadrinhos conseguiu abater o personagem, porque, de certa forma, ele refugiou-se por algum tempo no seriado televisivo dos anos 60, mesmo que tenha assumido, junto com Batman, uma estética *camp* risível, pelo ridículo e pelo absurdo das situações em que eles aparecem. Retomada, nos anos de 1970, a sua origem sombria e violenta nos quadrinhos, o Coringa voltou a ser o homem que ri dos próprios atos cruéis, faz discursos sobre o absurdo da vida do homem comum, debocha da vítima e quer, com seus crimes, desestabilizar Batman até que este quase o mate; entretanto, Gordon é o esteio moral que exige do herói o cumprimento severo da lei – e este jurou vingar a morte dos pais, combatendo os criminosos da cidade de Gotham – e, por isso, Batman não se rende aos apelos sedutores do Coringa.

Vimos, ainda no capítulo 1, que nessa trajetória do período da censura dos quadrinhos até a cena em que se sugere que Bárbara foi violentada pelo Coringa, foi preciso que, antes, Batman assumisse feições mais realistas, desde o seu corpo com músculos evidenciados, passando pelo aumento da violência de seus atos, até chegar às dúvidas dele quanto à sua responsabilidade no combate contra o crime, em aventuras destinadas a um público mais adulto. Neste contexto, o Coringa tornou-se bem mais violento, entre as décadas de 1970 e 1990, acompanhando tanto o herói como o recrudescimento do crime nas grandes cidades norte-americanas, que foi retratado em tantos filmes do mesmo período.

O Coringa funciona como índice para o olhar, atraindo a atenção do leitor para seus deslocamentos na prancha, bem como as técnicas de transição e de entrelaçamento – preconizadas por Thierry Groensteen – asseguram que os saltos para o passado e o presente do personagem não farão o leitor perder o fio condutor da narrativa, conforme estudamos nos capítulos 3 e 4. A boca vermelha e grotesca do Coringa é o elemento que entrelaça quadros de pranchas distantes entre si, substituindo visualmente o personagem na sua ausência, ou seja, a

parte pelo todo, bem como dando coesão a essa narrativa, ao trazer para a prancha o horror causado pela boca em forma de ricto, enquanto a imagem-síntese da crueldade do Coringa.

No capítulo 3, analisamos a trajetória dos autores estrangeiros da *Piada Mortal*, pois, com o objetivo de renovar os quadrinhos do gênero super-heróis que estavam com as vendas em baixa, a DC Comics contratou artistas britânicos renomados em sua terra natal, que trouxeram para as histórias em quadrinhos norte-americanas muitas novidades, tais como: um enredo mais denso, com uso de saltos no tempo; a experimentação no gerenciamento do espaço da prancha por meio de técnicas de transição; entrelaçamento de narrativas dentro da narrativa principal. Dentre estes britânicos, estavam os autores da *Piada Mortal*, Alan Moore e Brian Bolland, que eram famosos pelo estilo peculiar com que produziram quadrinhos para a revista inglesa *2000 AD* e, por isto, tiveram o privilégio de publicar um trabalho mais autoral como esse, que saiu em edição única e não como uma compilação de fascículos de uma série, como *Watchmen* ou *Cavaleiro das Trevas*.

Houve nos EUA, conforme vimos também no capítulo 3, o movimento alternativo dos quadrinhos independentes dos anos 70 – na esteira do movimento hippie, das convenções de quadrinhos e de espaços especializados de venda de quadrinhos –, cujo artista de maior expressão foi Robert Crumb, que contribuiu para o desenvolvimento da arte dos quadrinhos com um traço grosseiro e sujo, em desenhos pornográficos, com críticas ácidas e contundentes ao poder e à moral instituída e que, principalmente, buscava maior liberdade de criação e independência das grandes editoras, abrindo o caminho para que outros artistas pudessem usufruir também disso. O trabalho desbravador de Crumb foi decisivo para que, no final da década seguinte, a *Piada Mortal* pudesse ousar no conteúdo envolvendo violência e sexo, numa sociedade tão puritana como a norte-americana, que havia vivido cerca de 20 anos de censura aos quadrinhos com esta temática.

Estudamos, no capítulo 2, a crueldade do Coringa em sua relação com Batman, trazendo conceitos psicanalíticos como a perversão, a começar pelo exibicionismo, porque a cena do crime montada pelo vilão lembra o ritual a que se dedica o perverso. Paradoxalmente, na *Piada Mortal*, o herói fabricou seu próprio vilão – e este último passa a carregar na face o estigma desse mau encontro original: a crueldade do Coringa está entalhada na carne, nessa boca que anuncia o crime e conta piadas para matar de rir, verdadeira cabeça de Medusa, a suscitar horror e estranheza no incauto espectador, como vimos nos capítulos 2 e 4. Batman possui inteligência, armas e meios para enfrentar o Coringa, a começar pelo antídoto que desenvolve para a toxina do riso, impedindo, assim, que o vilão o transforme numa de suas duplicatas. Outro conceito emprestado da psicanálise foi o de traço unário de identificação, que foi estudado no capítulo

4, pois o ricto impresso no cadáver do dono do parque funciona como traço unário para o Coringa, que é o rastro macabro deixado por ele para o olhar do herói, colocado na entrada do parque de diversões para mostrar que ali começa o lugar do gozo a que se dedica o Palhaço-Assassino. Trem-fantasma, armadilha com estacas e casa dos espelhos são lugares para assustar, enganar e divertir, bem ao modo da impostura perversa do Coringa que precisa do palco para encenar os seus crimes, a serviço de um gozo misterioso de um Ser-supremo-em-maldade, lugar que ele deseja que Batman ocupe.

No seu parque de diversões, o Coringa vangloria-se dos seus crimes, faz questão de falar sobre as atrocidades que praticou diante de uma plateia de aberrações de circo, toma o microfone, canta, conta piadas, montando um funesto espetáculo para torturar Gordon com imagens de sua filha aviltada e tornada inválida pelo vilão. O Coringa, enquanto um perverso, anuncia e exhibe seus feitos, exerce sua crueldade ao levar a vítima até o extremo da dor e do sofrimento, reduzindo-a a um grito ou até ao silêncio; tudo isto feito sempre ao modo de um ritual muito semelhante àqueles preconizados pelos libertinos do Marquês de Sade. No capítulo 5, examinamos, assim, com fundamento na teoria psicanalítica sobre o sadismo, a fala devassa e libertina do Coringa, que tenta envolver Batman em suas ignomínias, que quer violar sua alma e aproveitar da ambiguidade do herói em relação à polícia – comportando-se ora como aliado dela, ora como um vigilante ou contraventor que rivaliza com ela no combate ao crime –, com o objetivo de fazer com que Batman ultrapasse a linha tênue que existe entre a justiça e a vingança. Enquanto a justiça opera para tentar recuperar um equilíbrio perdido entre os direitos das pessoas, a vingança trabalha em sentido contrário e é esse ponto em Batman que o Coringa quer atingir e explorar.

Batman quer saber quem é o vilão e quer desvendar seus segredos, porém os únicos dados disponíveis são a carta do baralho e a imagem grotesca do Coringa no computador. O Coringa é um desconhecido para o herói-detetive e também para o leitor. Apesar da *Piada Mortal* ter estabelecido uma origem para o vilão, que foi incorporado na cronologia oficial das histórias de Batman, o Coringa diz que, a cada vez, lembra-se de algo diferente quanto ao que o fez enlouquecer e que, se é para ter um passado, ele prefere que seja uma múltipla escolha (Figura 72, p. 185), levantando a seguinte questão: o que é a história que lemos sobre o comediante fracassado que se vestiu com um capuz vermelho para um assalto? Terá sido apenas um pesadelo do Coringa? Ou fruto da imaginação ou das conjecturas de Batman que quer, a todo custo, descobrir quem é, afinal, o Coringa? O roteirista Moore construiu a *Piada Mortal* de maneira a convidar o leitor a desvendar este mistério sobre a identidade do Coringa e, apesar de termos analisado nesta pesquisa os vários elementos que se somam para dizer quem é esse

personagem, o suspense continua: o vilão era o tempo todo o Capuz Vermelho, como indica a aventura publicada em 1951 com este nome; ou o personagem era um mafioso cruel; ou, ainda, a versão que é mostrada na *Piada Mortal*, que, no passado, ele era um químico que tentou ser comediante e, depois, tornou-se um assaltante, porque a esposa estava grávida e estavam na miséria.

Criador e criatura têm os destinos entrelaçados, pois o Coringa tortura, sequestra, violenta e mata para homenagear Batman e mantê-lo na posição de defensor da lei. O vilão é a prova mais cabal da necessidade de existir uma aberração monstruosa, meio homem e meio morcego, a quem a polícia chama com o *batsinal* logo que encontra uma vítima com um ricto estampado no rosto. A criatura sempre volta para desafiar o criador, por meio de uma cena do crime destinada ao olhar perscrutador do detetive e tudo recomeça num circuito sem fim: crime, perseguição, luta e prisão num manicômio judiciário; porém, a cela do Asilo Arkham não é capaz de conter a crueldade do Coringa e dali ele foge todas as vezes que é capturado por Batman.

Após esse caminho percorrido na pesquisa, chegamos à paixão do Coringa, que consiste em tentar trazer Batman para o mundo do crime e, longe de querer subjugá-lo num combate físico, o vilão deseja corromper o herói e desviá-lo de sua missão, produzindo, para ele, cadáveres com seu traço unário de identificação, que é a boca em forma de rasgo na face. Cada réplica do Coringa produzida a partir desse traço aumenta a soma de suas vítimas e atormenta Batman: se tivesse matado o vilão quando teve oportunidade, essas pessoas estariam vivas. Na *Piada Mortal*, o vilão violenta friamente Bárbara e tortura Gordon zombando deles, pois, para o Coringa, eles não passam de objetos a destruir e corpos a profanar, porque o verdadeiro destinatário de seus atos é Batman – é ele que o Coringa pretende afetar.

Mostramos, nessa pesquisa, que a crueldade do Coringa tem estilo na sua fala insidiosa e libertina, havendo uma estética e uma poesia do horror na imagem-síntese da boca paralisada num ricto, com um enredo em que se montam rituais de exibicionismo e sadismo e no qual as vítimas do Coringa são oferecidas em louvor a Batman; a crueldade é a paixão religiosa do vilão que quer fazer do herói um Deus Maligno, compondo o núcleo daquilo que existe de imponderável na relação ambígua, tensa e sinistra entre o Coringa e Batman, imponderável que fica fora dos quadros da narrativa. O surpreendente é que, diante de todo este jogo de forças, eles riem juntos como cúmplices no final da *Piada Mortal*.

Impostor, hábil nos disfarces, o vilão recusa o pacto proposto por Batman, porque seu mundo é feito de ilusão. Nesse outro mundo, a palavra libertina do Coringa se faz lei e convida o herói a atravessar o espelho para ensinar a ele, como ocorreu com a menina Alice, personagem



de Lewis Carroll, que a pequena chave da lógica dos adultos não serve para abrir todas as portas da loucura, pois sobra um tanto de desrazão que soma laranjas e tomates, manda cortar todas as cabeças e exhibe “o sorriso sem gato”. Batman gargalha porque percebeu, num estalo, que essa desrazão também opera nele e o assemelha ao Coringa; descobriu que é tão transtornado quanto o vilão. Analogamente ao País das Maravilhas, resta na *Piada Mortal* “uma risada sem Coringa”, quase no desfecho da história e, depois, silêncio e chuva.

Retomando a questão da pesquisa sobre as figurações da crueldade do Coringa em sua relação com Batman, encontramos que as vítimas da crueldade do Coringa constituem o rastro deixado por ele para ser seguido por Batman. Bárbara, Gordon e o dono do parque são reduzidos ao silêncio, sob o comando violento da fala do vilão, que assume o sentido do discurso e ainda debocha deles, fazendo jogos de palavras: bibliotecárias são silenciosas, você ficará mudo para o resto de sua vida, faço um negócio de matar. A piada mortal, ou melhor, a piada para matar de tanto rir, fala de dois loucos que decidem fugir do hospício, mas um deles tem medo de altura e sabe que não pode contar que o outro mantenha um facho de luz aceso para ele atravessar o vão entre os prédios, pois ambos acreditam na louca suposição de que podem andar sobre a luz.

Nos últimos quadros da *Piada Mortal*, o que se vê é um facho de luz emitido pelos faróis da viatura policial, que se aproxima com a sirene ligada, e os sapatos de Batman e do Coringa encontram-se frente a frente no chão molhado. A dupla parou de rir, uma poça de água aumenta gradativamente com a chuva e, em seguida, notamos que um facho de luz incide de forma entrecortada sobre a poça e depois se apaga. Não há como fugir da loucura que atinge cada um a seu modo: o Coringa persiste em seu trabalho sempre frustrado de cooptar Batman para o mundo do crime, enquanto o herói não desiste de tentar recuperar o vilão. No horizonte de Batman, aliás, há sempre uma esperança vã, de que uma nova estada do Coringa em Asilo Arkham poderia curá-lo; porém, como vimos no capítulo 1, esta instituição para criminosos insanos serve apenas para conter e não para tratar seus internos.

Concluimos, nessa pesquisa, que os quadrinhos da *Piada Mortal* convidam a examinar essa relação tão estranha entre o Coringa e Batman, na qual a crueldade opera para atrair-los, separá-los e para que um seja o destino inexorável do outro; e o mote dessa pesquisa foi a vontade de conhecer mais a fundo este vilão tão instigante e singular na sua fisionomia, no comportamento extravagante e no seu modo de ser. Joker é a carta que substitui todas as outras, o louco que pode se tornar qualquer um, com toda a irresponsabilidade e irreverência que resulta desse poder de se transformar, o personagem que nos fascina e nos inquieta, falando a alguma coisa dentro de todos nós. O Coringa consegue fazer o sisudo Batman rir de si mesmo porque ele fala de loucura, caos e de viver obcecado por algo impossível, coisa que o herói compreende

ao seu modo, num estalo, que ele também tem uma paixão louca que é erradicar o crime em Gotham; contudo, para isso, seria necessário ter acabado com a crueldade de vilões como o Coringa, o que por sua vez é um completo absurdo, daí sua gargalhada no final da história.

Encontramos, desta maneira, o riso proveniente deste *insight* do herói; em contraposição ao riso infernal do vilão, conforme vimos nos capítulos 3, 4 e 5, riso grotesco que vem do baixo corporal e do sarcasmo sempre tão presente nos atos criminosos do Coringa, que debocha de suas vítimas para lhes intensificar o suplício, sempre como oferenda ao gozo de Batman. O herói, por sua vez, não aceita essa oferenda, porque fez o juramento de combater o crime para vingar a morte dos pais, estando ele, na narrativa, apoiado então no lugar do código e da lei, com o auxílio constante de Gordon.

Camaleão, o Coringa faz-se passar por toxina, instrumento para torturas e por imagem perturbadora, todavia o seu segredo está fora dos quadros da *Piada Mortal*, encontra-se na sarjeta, no espaço vazio entre quadros, como o lugar em que o leitor reconta para si mais essa história de combate entre o vilão e Batman. Espaço convidativo da imaginação, a sarjeta serve muito bem ao modo de ser do Coringa, ao lhe permitir vazar para outros quadros, em um movimento anárquico que não respeita a ordem usual de leitura dos quadrinhos. O vazio cai bem ao redor do Coringa, pois está no horror suscitado por sua boca vermelha grotesca, na ausência de uma única história de vida e no silêncio de suas vítimas; em contraste com o histrionismo de sua falação, da movimentação que ele produz na narrativa e dos saltos que ele dá no tempo e no espaço das pranchas: o Coringa é o barulho ensurdecedor na prancha muda e o louco andarilho que pula, dá cambalhotas no tempo e mata.

A sarjeta fica à margem da calçada e da rua, este é o lugar para onde escorrem as águas da chuva para depois se despejarem nos esgotos. O Coringa nasceu de um esgoto de uma fábrica, deformado e tingido pela química que era sua profissão e, assim, ele mantém-se sempre como um marginal, pária ou monstro, a colocar em xeque a norma tão respeitada por Batman. Dessa metamorfose química, psicológica e moral, ele surge rindo às gargalhadas (Figura 78); todavia, elas não têm o mesmo sentido que as do herói, são uma expressão da crueldade no caso do Mestre do Crime, que a partir dessa transformação fez da sua gargalhada um ricto a ser colocado na vítima, que o identifica e marca um entalhe na carne, em que o gozo perverso se conta com mais um. Conforme examinamos no capítulo 5, o Marquês de Sade contava seus orgasmos com ranhuras na madeira e o Coringa soma mais um ricto numa vítima à espera da chegada do herói, ambos, marquês e vilão, numa contagem infundável; enquanto isso, Batman faz outra operação mental cheia de culpa toda vez que encontra um cadáver com um ricto: se houvesse matado o Coringa, ele teria acabado com a série dos homicídios praticados pelo vilão.



Figura 78: A metamorfose do Coringa.

Fonte: MOORE, A., BOLLAND, B. *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.

Ao término dessa pesquisa, delimitamos o imponderável da crueldade do Coringa, que gera tantas aventuras com estes protagonistas e faz do Coringa um personagem ímpar, o vilão por excelência de Batman, conforme queríamos demonstrar desde o início. Nesse sentido, o desfecho em aberto na *Piada Mortal* mantém, a nosso ver, o segredo deste vilão, que é múltiplo em seus disfarces e único na sua crueldade em louvor ao herói. O Coringa tem esta paixão por Batman, que se revela imutável, embora seja preso por ele a cada empreitada criminosa e tenha que fugir de Arkham para tudo recomeçar.

Por fim, a crueldade do Coringa está na ranhura do gozo perverso inscrita na face, que se repete em cada homicídio e que nenhuma palavra vai abarcar totalmente; a crueldade espalha-se no discurso que antecede o crime, enche de horror as vítimas deixadas para Batman e pinta de vermelho os quadros da *Piada Mortal*; ela é o ricto sinistro que o Coringa deseja pregar no rosto de Batman, mas não consegue. Em suma, para concluir numa palavra, a crueldade do Coringa conta uma piada mortal a Batman, que, por ser um autêntico herói, não mata e nem morre de rir.



## REFERÊNCIAS

- ANDRÉ, S. *A impostura perversa*. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- ANDRAUS, G. *Existe o quadrinho no vazio entre dois quadrinhos? (ou: O Koan nas Histórias em Quadrinhos Autorais Adultas)*, Dissertação de Mestrado em Artes Visuais. UNESP, São Paulo, 1999.
- BAETENS, J. *Tintin na America, ou Como descrever um lugar no qual você jamais esteve. Uma Análise Mediática*. Ciberlegenda, Niterói, n. 34, 2016, disponível em <<http://www.ciberlegenda.uff.br/index.php/revista/issue/view/41/showToc>>, acessado em 10/07/2016.
- BAKHTIN, M. *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo: Hucitec, 7ª edição, 2010.
- BARTHES, R. *Sade, Fourier, Loyola*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BATAILLE, G. *O erotismo*. Lisboa: Antígona, 1988.
- \_\_\_\_\_. *A literatura e o mal*. Porto Alegre: L&PM, 1989.
- BAUDELAIRE, C. *Da essência do riso*. In: *Escritos sobre a arte*. São Paulo: Hedra, 2011.
- BOLOGNESI, M. F. *Palhaços*. São Paulo: UNESP, 2011.
- BROERING, P. F. *Incidente em Tunguska*. Dissertação de Mestrado em Artes Visuais, Florianópolis, CEART/UDESC, 2015.
- BROOKER, W. *Batman unmasked: analyzing a cultural icon*. New York / London: Bloomsbury, 2001.
- CAGNIN, A. L. *Os quadrinhos: um estudo abrangente da arte sequencial: linguagem e semiótica*. São Paulo: Criativo, 2014.
- CALDAS AULETE. *Dicionário Contemporâneo da Língua Portuguesa*. Rio de Janeiro: Delta, 3ª edição, 1974.
- CARNEIRO, L. M. B. *O mosaico narrativo de Watchmen: processos intertextuais, intersemióticos e bakhtinianos de construção de sentidos*. Dissertação de Mestrado em Comunicação e Semiótica, PUC-SP, São Paulo, 2009.
- CAVALCANTI, C. M. de H. *O reencantamento do mundo em quadrinhos: uma análise de Promethea, de Alan Moore e J. H. Williams III*. Tese de Doutorado em Artes Visuais, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2013, disponível em <<https://hollandaarts.wordpress.com/tese-de-doutorado/>>, acessado em 17/01/15.
- CIRNE, M. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2001.
- CLAVREUL, J. et al. *O desejo e a perversão*. Campinas: Papirus, 1990.
- COSTA, T. S. *O salto transmidiático dos super-heróis: HQ-Filme-Game*. Dissertação de Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, PUC-SP, São Paulo, 2012.
- DELEUZE, G. *Sacher-Masoch: o frio e o cruel*. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- DERRIDA, J. *Estados-da-alma da psicanálise. O impossível para além da soberana crueldade*. São Paulo: Escuta, 2001.
- ECO, U. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 7ª edição, 2011.
- EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial: princípios e práticas do lendário cartunista*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 4ª edição, 2010.
- FREUD, S. (1919). *O inquietante*. In: *Obras Completas, volume 14*. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.
- \_\_\_\_\_. (1921). *Psicologia das Massas e Análise do Eu*. In: *Obras Completas, volume 15*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011a.
- \_\_\_\_\_. (1922). *A cabeça de Medusa*. In: *Obras Completas, volume 15*. São Paulo: Companhia das Letras, 2011b.
- \_\_\_\_\_. (1923). *A organização genital infantil*. In: *Obras Completas, volume 16*, São Paulo: Companhia das Letras, 2011c.

- \_\_\_\_\_ (1930). *O mal-estar na cultura* – Porto Alegre: L&PM, 2014.
- GARCÍA, S. *A novela gráfica*. São Paulo: Martins Fontes, 2012.
- HENDRICKSON, J. *Roy Lichtenstein*. Köln: Taschen, 2001.
- HUGO, V. *O homem que ri*. São Paulo: Estação Liberdade, 2014.
- GROENSTEEN, T. *O Sistema dos Quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.
- JONES, G. *Homens do Amanhã*. São Paulo: Conrad, 2006.
- LACAN, J. (1948). *A agressividade em psicanálise*. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998a.
- \_\_\_\_\_ (1954-1955). *Seminário 2: O eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- \_\_\_\_\_ (1956-1957). *Seminário 4: A relação de objeto*. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- \_\_\_\_\_ (1958-1959). *Seminário 6: O desejo e sua interpretação*. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.
- \_\_\_\_\_ (1959 - 1960). *Seminário 7: A ética da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 2ª edição, 2008a.
- \_\_\_\_\_ (1960/1974). *O triunfo da religião*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005a.
- \_\_\_\_\_ (1960). *Subversão do sujeito e dialética do desejo no inconsciente freudiano*. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998b.
- \_\_\_\_\_ (1961-1962). *Seminário 9: A Identificação*. Recife: Centro de Estudos Freudianos do Recife, publicação não comercial exclusiva para os membros, 2003.
- \_\_\_\_\_ (1962-1963). *Seminário 10: A angústia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2005b.
- \_\_\_\_\_ (1963). *Kant com Sade*. In: *Escritos*. Rio de Janeiro: Zahar, 1998c.
- \_\_\_\_\_ (1968-1969). *Seminário 16: De um Outro ao outro*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008b.
- \_\_\_\_\_ (1969-1970). *Seminário 17: O avesso da psicanálise*. Rio de Janeiro: Zahar, 1992.
- \_\_\_\_\_ (1972-1973). *Seminário 20: Mais, ainda*. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.
- \_\_\_\_\_ (1975-1976). *Seminário 23: O sinthoma*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- LOVECRAFT, H. P. *O Horror Sobrenatural em Literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2008.
- MAZUR, D., DANNER, A. *Quadrinhos: História moderna de uma arte global*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.
- MCCLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. M. Books: São Paulo, 2005.
- METZ, C. *A significação no cinema*. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- MILLIDGE, G. S. *Alan Moore: O mago das histórias*. São Paulo: Mythos, 2012.
- MINOIS, G. *História do riso e do escárnio*. São Paulo: UNESP, 2003.
- MORAES, E. R. *Sade: a felicidade libertina*. São Paulo: Iluminuras, 2ª edição, 2015.
- \_\_\_\_\_ *Lições de Sade: ensaios sobre a imaginação libertina*. São Paulo: Iluminuras, 2011.
- MORRISON, G. *Superdeuses*. São Paulo: Seoman, 2012.
- MOYA, A. de. *História da história em quadrinhos*. São Paulo: Brasiliense, 2ª edição, 1996.
- NANCY, J.-L. *Imagem, mimesis & méthexis*. In: ALLOA, E. (org). *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica, 2015.
- NUCCI, G. de S. *Manual de Direito penal: parte geral: parte especial*. São Paulo: Revista dos Tribunais, 2005.
- PEDROSA, I. *Da cor à cor inexistente*. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2014.
- PESSOTTI, I. *O século dos manicômios*. São Paulo: Ed. 34, 2001.
- PETER, C. *O uso das cores*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2014.
- SADE, M. de. *A filosofia na alcova, ou, Os preceptores imorais*. São Paulo: Iluminuras, 2014.
- SILVA, A. de C. R. da. *Cenas narrativas em Batman – Ano um: descontinuidades e continuidades na caracterização do super-herói*. Dissertação de Mestrado em História, Instituto de Ciências Humanas, Universidade de Brasília, Brasília, 2011.

- SOLER, C. *Os nomes da identidade*. Trivium, Rio de Janeiro, ano 1, ed. 1, 2009, disponível em <<http://www.uva.br/trivium/edicao1/conferencia/os-nomes-da-identidade.pdf>>, acessado em 26/06/2016.
- TROULA, R. *Storytelling nas Histórias em Quadrinhos: O design do novo formato gráfico e o Cavaleiro das Trevas*. Dissertação de Mestrado em Design, São Paulo, Universidade Anhembi-Morumbi, 2008.
- VENTURA, J. *Sock! Pow! Crash! – 40 anos da série Batman da TV*. Vinhedo: Editoractiva Produções Artísticas, 2006.
- VERGUEIRO, W. *Super-heróis e cultura americana*. In: VIANA, N., REBLIN, I. A. (orgs.). *Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida: Ideias & Letras, 2011.
- VERGUEIRO, W., SANTOS, R. E. (orgs.). *A linguagem dos quadrinhos*. São Paulo: Criativo, 2015.
- VERNANT, J.-P. *A morte nos olhos – Figurações do Outro na Grécia Antiga: Ártemis, Gorgó*. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.
- ŽIŽEK, S. *Problemas no paraíso: do fim da história ao fim do capitalismo*. Rio de Janeiro: Zahar, 2015.

## HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

- BROOME, J., INFANTINO, C. (1964). *Detective Comics # 327: The mystery of the menacing mask* (1964). In: *Batman: A Celebration of 75 years*, New York: DC Comics, 2014.
- BRUBAKER, E., MAHNKE, D. (2003). *Batman: The Man Who Laughs*. New York: DC Comics, 2012.
- ENGLEHART, S., ROGERS, M. (1978). *The laughing fish/The sign of the Joker*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*. New York: DC Comics, 2014.
- FINGER, B., KANE, B. (1940). *Batman # 1*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*, New York: DC Comics, 2014.
- \_\_\_\_\_ (1940). *Batman # 1: The legend of the Batman – Who he is and how he come to be* (1940). In: *Batman: A Celebration of 75 Years*, New York: DC Comics, 2014.
- \_\_\_\_\_ (1942). *Detective Comics # 64: The Joker walks the last mile* (1942). In: *The Joker: A Celebration of 75 years*, New York: DC Comics, 2014.
- FINGER, B., SCHWARTZ, L. S. (1951). *Detective Comics # 168: The man behind the red hood*. In: *The Joker: A Celebration of 75 years*, New York: DC Comics, 2014.
- GIBBONS, D., MOORE, A. (1986.) *Watchmen*. Barueri: Panini, 2ª edição, 2011.
- HANEY, B., APARO, J. (1974). *The Brave and the Bold # 111: A morte ri por último*. In: *Lendas do Cavaleiro das Trevas: Jim Aparo, volume 2*, Barueri: Panini, 2014.
- MILLER, F. (1986). *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. Barueri: Panini, 2ª edição definitiva, 2011.
- MILLER, F., MAZZUCHELLI, D. (1986). *Batman: Year One*. New York: DC Comics, 2013.
- MOORE, A., BISSETE, S., TOTLEBEN, J. (1984). *A saga do Monstro do Pântano # 21: A Lição de Anatomia*. Barueri: Panini, 2014.
- MOORE, A., BOLLAND, B. (1988). *Batman: The Killing Joke*. New York: DC Comics, 2011.
- MORRISON, G., McKean, D. (1989). *Arkham Asylum: A serious house on serious earth*. New York: DC Comics, 2004.
- MOORE, A., BOLLAND, B. (2011). *Batman: A Piada Mortal*. Edição de Luxo. São Paulo: Panini, 2014.
- O'NEIL, D., ADAMS, N. (1973). *Batman # 251: The Joker's five-way revenge*. In: *The Joker: a Celebration of 75 years*, New York: DC Comics, 2014.

## FILMES

*O homem que ri (The man who laughs)* – EUA, 1928.

Diretor: Paul Leni; Duração: 110 min; Gênero: Drama; Roteiro: Charles E. Witthaker, Marion Ward, Victor Hugo; Fotografia: Gilbert Warrenton; Direção de Arte: Charles D. Hall, Thomas F. O'Neill, Joseph C. Wright; Música: Walter Hirsch, Pollack Lew, e Rapee Erno; Elenco: Conrad Veidt, Mary Philbin, Olga Baclanova, Josephine Crowell, George Siegman, Cesare Gravina; Produtor: Paul Kohner; Produtora e Distribuidora: Universal Pictures.

*Monstros (Freaks)* – EUA, 1932.

Diretor: Tod Browning; Duração: 62 min; Gênero: Drama, Terror; Roteiro: Willis Goldbeck, Leon Gordon; Fotografia: Merritt B. Gerstad; Direção de Arte: Cedric Gibbons, Merrill Pye; Música: G.A. Burns, Douglas Shearer; Elenco: Wallace Ford, Leila Hyams, Olga Baclanova, Rosco Ates, Produtor: Tod Browning; Distribuidor: MGM; Produtora: Amazing Production.

*Batman (Batman)* - EUA, Inglaterra, 1989.

Diretor: Tim Burton; Duração: 126 min; Gênero: ação, aventura, crime; Roteiro: Bob Kane, Sam Hamm, Warren Skaaren; Fotografia: Roger Pratt; Direção de arte: Terry Auckland-Snow, Niger Phelps, Les Tomkins; Música: Danny Elfman, Prince; Elenco: Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger, Robert Wuhl, Pat Hingle, Billy Dee Williams, Michael Gough, Jack Palance, Jerry Hall, Tracey Walter, Lee Wallace, William Hootkins, Richard Strange, Carl Chase, Mac Macdonald, Produtores: Peter Guber, Barbara Kalish, Chris Kenny, Benjamin Melniker, Jon Peters, Michael E. Uslan; Distribuidora: Warner Home Vídeo; Produtoras: Warner Bros. Pictures, The Guber-Peters Company, PolyGram Filmed Entertainment.

*O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight)* – EUA, 2008.

Diretor: Christopher Nolan; Duração: 152 min; Gênero: ação, crime, drama; Roteiro: Jonathan Nolan, Christopher Nolan, David S. Goyer, Bob Kane; Fotografia: Wally Pfister; Direção de Arte: Mark Bartholomew, James Hambidge, Craig Jackson, Kevin Kavanaugh, Simon Lamont, Steven Lawrence, Naaman Marshall; Música: James Newton Howard, Hans Zimmer; Elenco: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckhart, Michael Caine, Maggie Gyllenhaal, Gary Oldman, Morgan Freeman, Monique Curnen, Ron Dean, Cillian Murphy, Chin Han, Nestor Carbonell, Eric Roberts, Ritchie Coster, Anthony Michael Hall; Produtores: Kevin de la Noy, Jordan Goldberg, Philip Lee, Karl McMillan, Benjamin Melniker, Christopher Nolan, Charles Roven, Emma Thomas, Thomas Tull, Michael E. Uslan; Distribuidora: Warner Bros.; Produtoras: Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, DC Comics, Syncopy.