

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS LITERÁRIOS

EMMANUEL PRADO DE OLIVEIRA

O Coringa em *A piada mortal* de Alan Moore e Brian Bolland

UBERLÂNDIA

2020

EMMANUEL PRADO DE OLIVEIRA

O Coringa em *A piada mortal* de Alan Moore e Brian Bolland

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários, da Universidade Federal de Uberlândia, como parte dos requisitos para obtenção do título de Mestre em Letras – Estudos Literários.

Área de concentração: Estudos Literários

Linha de Pesquisa: 3 Literatura, Outras Artes e Mídias

Orientadora: Profa. Dra. Cynthia Beatrice Costa

UBERLÂNDIA

2020

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

O48
2020

Oliveira, Emmanuel Prado de, 1996-
O Coringa em A Piada Mortal de Alan Moore e Brian
Bolland [recurso eletrônico] / Emmanuel Prado de
Oliveira. - 2020.

Orientadora: Cynthia Beatrice Costa.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de
Uberlândia, Pós-graduação em Estudos Literários.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2021.54>
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Literatura. I. Costa, Cynthia Beatrice, 1980-,
(Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-
graduação em Estudos Literários. III. Título.

CDU: 82

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091

ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Estudos Literários				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado				
Data:	17 de dezembro de 2020	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	16:30
Matrícula do Discente:	11812TLT003				
Nome do Discente:	Emmanuel Prado de Oliveira				
Título do Trabalho:	A construção de Coringa em <i>A piada mortal</i>				
Área de concentração:	Estudos Literários				
Linha de pesquisa:	Linha 3: Literatura, Outras Artes e Mídias				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	O uso de voice-over na adaptação fílmica e a hipótese do "filme-romance"				

Reuniu-se, por videoconferência, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Estudos Literários, composta pelos professores doutores: Cynthia Beatrice Costa da Universidade Federal de Uberlândia / UFU, orientadora do candidato (Presidente); Érico Gonçalves de Assis, pesquisador independente; Ivan Marcos Ribeiro da Universidade Federal de Uberlândia / UFU.

Iniciando os trabalhos a presidente da mesa, Prof.^a Dr.^a Cynthia Beatrice Costa, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato, agradeceu a presença do público, e concedeu ao discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovado.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Estudos Literários.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Dedico este trabalho aos meus pais, irmãos e amigos, que me apoiaram nesta batalha durante tanto tempo.

Agradecimentos

Agradeço pela oportunidade conferida a mim pela Universidade Federal de Uberlândia, à Profa. Dr.^a Cynthia Beatrice Costa, pela gentileza e profundo conhecimento dispendido na orientação deste trabalho, e à Profa. Dr.^a. Camila da Silva Alavarce, pela participação no grupo que possibilitou a inspiração para o início deste trabalho. À minha mãe, Mercedes Torres do Prado, pelo apoio incondicional para que eu investisse meu tempo e conhecimento, a meu pai, Fernando Honorato de Oliveira, pelo sustento para tal, aos meus irmãos e demais professores e alunos do Programa de Pós-Graduação em Estudos Literários da UFU, além da CAPES, pois sem o suporte financeiro não seria possível concluir este trabalho.

“Não encarar as memórias é o mesmo que negar a razão!”

Alan Moore

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo examinar Coringa tal qual construído como personagem no romance gráfico *A piada mortal* (1988), com roteiro de Alan Moore e arte de Brian Bolland, publicado no Brasil pela DC Comics/Panini. Visamos a analisar sua edificação como vilão contemporâneo, a filosofia em que se baseiam as suas ações e as características fundamentais que o tornam único no universo das histórias em quadrinhos e em todo o imaginário que se desdobra a partir dele – como o que é reverberado em filmes e videogames. Partindo de noções de mito e de herói e anti-herói; e de considerações a respeito da personagem literária; e, especificamente, da personagem de quadrinhos, este trabalho examina a hipótese de que Coringa se constitui como personagem literária em *A piada mortal*, o que representa uma virada relevante na trajetória tanto de Coringa como adversário-chave de Batman quanto na da narrativa de super-heróis como produção artística complexa e digna de estudo.

Palavras-chave: Coringa; história em quadrinhos; romance gráfico; personagem

ABSTRACT

The present work aims to examine Joker's conception as a character in the graphic novel *The Killing Joke* (1988), text by Alan Moore, art by Brian Bolland, published in Brazil by DC Comics/ Panini. We analyze the way he is built as a contemporary villain, the philosophy that triggers his actions and the fundamental characteristics that make him unique in the universe of comics and in the imagery that descends from it – which is reverberated in movies and video games. Based on notions of myth and hero and anti-hero and on considerations about the literary character and, specifically, the comic book character, this work addresses *The Killing Joke* as a relevant turning point in the trajectory of both the Joker as Batman's key opponent and the superhero narrative as a complex artistic production worthy of study.

Keywords: Joker; comic books; graphic novel; character

Sumário

Introdução.....	11
2.1 A ascensão da HQ.....	15
2.2 <i>A piada mortal</i>	21
Capítulo 3.....	32
Coringa como personagem: da concepção à piada mortal.....	32
3.1 Breve histórico da personagem Coringa.....	32
3.2 Consolidação do Coringa.....	36
Capítulo 4.....	50
Da piada à filosofia.....	50
4.1 Teoria da personagem.....	50
4.2 Coringa em <i>A piada mortal</i>	55
4.3 A filosofia de Coringa em <i>A piada mortal</i>	83
Referências.....	96

Figuras

Figura 1.....	16
Figura 2.....	24
Figura 3.....	27
Figura 4.....	29
Figura 5.....	33
Figura 6.....	33
Figura 7.....	34
Figura 8.....	34
Figura 9.....	40
Figura 10.....	41
Figura 11.....	42
Figura 12.....	44
Figura 13.....	45
Figura 14.....	46
Figura 15.....	47
Figura 16.....	48
Figura 17.....	57
Figura 18.....	59
Figura 19.....	63
Figura 20.....	65
Figura 21.....	68
Figura 22.....	74
Figura 23.....	76
Figura 24.....	80

Introdução

*Batman: a piada mortal*¹ (*The Killing Joke*, 1988), com roteiro de Alan Moore e arte de Brian Bolland, vem sendo abordado por estudiosos e críticos literários como um romance gráfico relevante para a trajetória das histórias em quadrinhos (HQ) no Ocidente. Considera-se que modificou parâmetros ao aprofundar a construção de Batman, uma vez que expõe alguns de seus conflitos internos, quebrando paradigmas que antes eram tidos como absolutos para a personagem. Apresenta, também, uma história de origem para o Coringa, algo até então nunca visto. Desde a sua publicação, no fim da década de 1980, alguns eventos retratados tornaram-se “canônicos” no universo do herói encapuzado, como a perda do movimento das pernas de Bárbara Gordon.

Como produção visual, *A piada mortal* tornou-se referência para a construção de uma determinada atmosfera nas histórias de Batman, já que possui uma estética sombria e retrata acontecimentos brutais, bem como marca o início de uma onda de ações por parte de Batman que o tornaria um herói muito mais agressivo do que vinha sendo até então. Ao entrevistar o desenhista Bolland, Wellington SrbeK faz referência ao impacto da obra:

A Piada Mortal foi um quadrinho do Batman como nenhum outro antes. Foi também a história de origem do Coringa contada pela primeira vez. Foi realisticamente violenta e insana, sendo em parte responsável pela tendência dos quadrinhos “sombrios e violentos” que predominaram nas revistas de super-heróis no fim dos anos 1980 e início dos 1990. Mas, a despeito de toda a violência e das cenas terríveis, *A Piada Mortal* tem um dos desenhos mais belos e detalhados já feitos para o Batman. Quais são seus sentimentos em relação a essa incrível HQ? (SRBEK, 2018, n/p)

O britânico Bolland é conhecido pelas capas de HQs que desenha e colore, além de ter sido responsável pelas ilustrações da série “Camelot 3000” (1982-85), escrita por Mike W. Barr. À pergunta de SrbeK, Bolland respondeu: “Quando o roteiro [de Moore] chegou, ele de fato continha coisas que não teria se eu o tivesse escrito. Eu pessoalmente jamais contaria uma história de origem do Coringa, por exemplo. Mas, olhando para ela mais tarde, agora vejo que as partes que eu não teria incluído parecem bastante icônicas hoje” (SRBEK, 2018, n/p).

¹ Publicado no Brasil pela DC Comics/Panini, com tradução de Dorival Vitor Lopes (“DVL, Estúdio Art & Comics”). A edição usada neste trabalho é de

Também britânico e autor, ainda, de *V for Vendetta* (1982), “Watchmen” (1986-87) e *Do Inferno (From Hell)*, 1989), Alan Moore em geral é considerado um dos principais autores de HQs da contemporaneidade, mas costuma ser igualmente lembrado pelas polêmicas que causa. Uma delas diz respeito ao seu roteiro de *A piada mortal*, pois ele mesmo viria a criticá-lo:

Na verdade, nunca gostei da minha história em *A piada mortal*. Acho que dei um peso melodramático demais a uma personagem que não foi concebida para carregá-lo. Foi repulsiva demais, fisicamente violenta demais. Havia algumas coisas boas nela, mas, em termos de escrita, não é um dos meus trabalhos preferidos.² (MOORE apud WILBOUR, 2016, n/p)

O presente trabalho é fruto do desejo de investigar, justamente, essas características problematizadas tanto por Bolland quanto por Moore. Parte da hipótese de que o Coringa, embora possa não ter sido concebido para carregar o peso da tragédia pessoal e da violência descritas em *A piada mortal*, acabou se consolidando, ao longo das últimas décadas, como um vilão particularmente complexo e atraente para o público. Assim, parece justificável um exame mais aprofundado de sua história como personagem e, em particular, de sua ascensão como o adversário mais carismático de Batman – não à toa, o recente filme hollywoodiano *Coringa (Joker)*, 2019, de Todd Phillips, reavivou esse interesse e reacendeu a discussão acerca de sua origem e psicologia.

Esta dissertação justifica-se, ainda, pela relativa falta de estudos acadêmicos no Brasil que abordem histórias em quadrinhos de super-heróis como narrativas possivelmente literárias, dotadas de personagens multifacetadas e verossímeis. Personagens essas que se reverberam para além das narrativas, habitando o imaginário da cultura *pop*, entendida aqui como uma possível convergência entre a arte dita “cultura” e a comunicação de massa (CRUZ, 2003). Trata-se, assim, de uma maneira de trazer à academia a análise de um objeto que dispõe de uma vasta esfera de influência no entretenimento contemporâneo e que, por isso, convida a uma reflexão mais aprofundada. À época do lançamento, o impacto de *A piada mortal* foi imediato:

Em seu lançamento, que hoje completa 30 anos, *A piada mortal* foi imediatamente celebrada por críticos como a melhor história de Batman de todos os tempos. Escrita por Alan Moore, a história em quadrinhos ganhou o

² Fiz esta e demais traduções ao longo do trabalho. Texto original: “I’ve never really liked my story in The Killing Joke. I think it put far too much melodramatic weight upon a character that was never designed to carry it. It was too nasty, it was too physically violent. There were some good things about it, but in terms of my writing, it’s not one of my favorite pieces”.

prêmio Eisner em 1989, entrou para a lista dos mais vendidos do *New York Times* uma década após a sua publicação e foi adaptada para um filme proibido para menores. O impacto vem se propagando no mundo dos quadrinhos desde então.³ (BARNETT, 2018, n/p)

Marcado pelo emprego de painéis com ilustrações coloridas e balões com texto, o romance gráfico em questão é facilmente identificável pelo modo artístico singular que caracteriza as HQs. Como tal, apresenta similaridades e diferenças com relação ao texto literário “tradicional”. Uma similaridade – e é nela que se baseia, em grande parte, este trabalho – diz respeito às personagens. No mundo das HQs, a consolidação de personagens que habitam, ao mesmo tempo, múltiplas narrativas permite a expansão de novos modos de contar histórias. A princípio, relacionamos as HQs aos super-heróis e aos seus respectivos oponentes, que vêm se popularizando no imaginário mundial desde a primeira metade do século XX, tornando-se fenômenos culturais além-fronteiras, demonstrados pela grande popularidade comercial de produtos derivados de seu material, como filmes, jogos eletrônicos, seriados de TV, livros e afins.

O suporte gráfico das HQs permite uma fácil identificação de características das personagens, como uniformes, símbolos e poderes sobrenaturais. No Brasil, a sua popularidade tem sido observada desde o início dos anos 1980, quando a Editora Abril adquiriu os direitos de distribuição das marcas da DC Comics e da Marvel, como lembra Fábio Guerra: “Assim, os super-heróis foram publicados pelas extintas Bloch Editores, Ebal e pela RGE (Rio Gráfica Editora, atual Editora Globo), até chegarem à editora Abril em 1979, com alguns personagens da Marvel, mas somente unificada em 1983 e com a aquisição dos direitos da DC em 1984” (GUERRA, 2010, p. 4). Posteriormente, os direitos de publicação e distribuição passariam a ser da editora Panini, que até o momento de finalização deste trabalho é quem distribui as HQs de ambas as editoras norte-americanas.

A devoção gerada por super-heróis, no entanto, não é assim recente nem no Brasil, nem na cultura narrativa da humanidade. Os grandes mitos clássicos caracterizam-se pelo que Joseph Campbell (1997) descreve como “a jornada do herói”, contendo uma série de atributos específicos que caracterizam a narrativa protagonizada por um herói. Em *A piada mortal*, parece haver uma espécie de “jornada do vilão”, ou seja, utiliza-se dessa estrutura bastante

3 “When *The Killing Joke* was published, 30 years ago today, it was instantly hailed by critics as the greatest Batman story ever told. Written by Alan Moore, the comic won an Eisner award in 1989, hit the *New York Times* bestseller list a decade after it first came out, and was adapted into a R-rated film. The ripples have been felt across superhero comics ever since.”

consolidada e comum ao teatro, à literatura e ao cinema, o “monomito” (CAMPBELL, 1997), convertendo-a para a história da origem de Coringa.

A transformação do comediante fracassado em vilão é, de fato, um aspecto narrativo que aproxima esse romance gráfico dos romances tradicionais. Vários elementos e eventos parecem conspirar para que ele se transforme em Coringa e se consolide como tal. Seguindo essa estrutura monomítica, a obra revela as motivações, a partida, os desafios, o confronto, a transformação e o retorno, todos elementos descritos por Campbell (1997) como necessários à narrativa mítica do herói.

Juntamente com *O cavaleiro das trevas (The Dark Knight Returns, 1986)*, de Frank Miller –celebremenente adaptado para o cinema por Christopher Nolan em 2008, com Heath Ledger no papel de Coringa –, *A piada mortal* desempenhou um papel importante para o início de uma nova fase para o Coringa como figura quase tão popular quanto (senão tanto quanto) o próprio Batman. Assim, a possível influência que o romance gráfico abordado teve sobre os desdobramentos relacionados à personagem desde então também é tema desta dissertação.

Não se tem a intenção de esgotar possíveis considerações acerca da personagem Coringa com um todo, nem mesmo em *A piada mortal*, buscando, em vez disso, apresentar algumas leituras possíveis sobre a sua “jornada de vilão” e sua construção como personagem que dialoga com o nosso imaginário.

O trabalho está dividido em mais três capítulos além desta Introdução. No Capítulo 2, aborda-se a ascensão das HQs no século XX e suas principais características (EISNER, 1999; GROENSTEEN, 1999; GUERRA, 2016), além de sua relação com a figura do super-herói, baseando-se nas considerações de Campbell (1997) para entendê-la como constante no imaginário humano. No mesmo capítulo, a segunda seção discute brevemente o romance gráfico como um gênero literário (SANTOS, 1995; BAETENS e FREY, 2015; WEINER, 2017) e, em específico, a obra *A piada mortal* em sua especificidade. No Capítulo 3, foca-se na trajetória da personagem Coringa; e, no Capítulo 4, faz-se a análise da personagem em *A piada mortal*, com ênfase em sua filosofia.

Capítulo 2

A piada mortal como romance gráfico

O presente capítulo discorre sobre as características e origens da HQ enquanto obra de arte. Como se procura demonstrar, seu histórico, sua influência cultural e sua consolidação como gênero artístico permitem abordar *A piada mortal*, objeto de pesquisa desta dissertação, como um romance gráfico. Para tanto, o capítulo está subdividido em dois itens: “A ascensão da HQ” e “*A piada mortal* como romance gráfico”.

2.1 A ascensão da HQ

Conhecida com frequência como a “nona arte” na França (GROENSTEEN, 1999, p. 9), onde é muito difundida entre leitores de todas as idades, a HQ vem sendo estudada desde o século XIX. O *Essai de physiognomie* (“Ensaio de fisiognomia”), publicado pelo quadrinista suíço Rodolphe Töpffer em 1845, costuma ser considerado um marco inicial:

Os trabalhos de pesquisa sobre a origem dos quadrinhos de maior credibilidade atribuem ao ilustrador suíço Rodolphe Töpffer a paternidade desta arte (opinião compartilhada por E. H. Gombrich em seu inspirador *Arte e Ilusão*). Na década de 1820, Töpffer lançou sua primeira história composta por sequências de desenhos com legendas. Nas *histoires en estampes* de Töpffer, os desenhos não servem apenas de ilustrações para o texto escrito, cabendo-lhes uma função narrativa própria. (SRBEK, 2000, p. 5)

O surgimento da HQ tem relação com a facilidade de impressão. As gravuras satíricas e de comentário social, que consistiam de uma única imagem legendada (hoje, conhecida como “charge”), passaram a ser impressas aos lotes. Srbek comenta sobre esse tipo de produção e sua relação com a HQ:

Como produto cultural ou forma de comunicação, os quadrinhos existem a partir de sua reprodução e disseminação, não têm função enquanto “obra única”, e só podem ser pensados como produtos da Modernidade, como veículos de socialização de ideias e imagens; enfim, como forma de arte da “época da reprodutibilidade técnica”, como diria o filósofo alemão Walter Benjamin. (SRBEK, 2000, p. 2)

Assim, diferentemente do que com frequência se acredita, a HQ não é uma evolução direta das artes pré-históricas e das ilustrações medievais, mas mais um fruto da revolução sociocultural provocada pelo avanço dos meios de produção, sendo mais próxima do fim da

Revolução Francesa e do avanço da Revolução Industrial do que de movimentos muito anteriores. Como ainda argumenta Srbek:

Na verdade, essa pretensa “genealogia” apenas nos leva a constatar que há séculos e nas mais variadas sociedades os homens utilizam-se de sequências de desenhos para representar e registrar aspectos de seu cotidiano ou contar histórias. Embora seja possível identificar-se nessas obras alguns dos elementos que formam a linguagem dos quadrinhos, a função que elas exerceram nas sociedades em que surgiram e sua própria existência material afastam-nas das histórias em quadrinhos, cuja origem está ligada ao aperfeiçoamento das técnicas de impressão no Ocidente e ao estabelecimento da sociedade burguesa. (SRBEK, 2000, p. 2)

Também podemos observar os quadrinhos como um reflexo da ascensão social da burguesia após uma série de acontecimentos políticos na Europa. Com o surgimento de uma sociedade pautada em valores burgueses, observamos que a formulação desse tipo de obra facilitava a propagação de pensamentos e, especialmente, de posicionamentos sociopolíticos. Por sua simplicidade, a gravura legendada podia ser entendida rapidamente, causando impacto imediato. Na Revolução Francesa, os jornais desempenharam um papel relevante para a disseminação de novas ideias, como as de Jean-Paul Marat, que expressava pensamentos de diversas maneiras, como em forma de panfletos e gravuras.

Outro ponto relevante é o fortalecimento da imprensa como um elemento que favorecia “a efervescência cultural e intelectual que caracterizou a Europa do início da Era Moderna” (SRBEK, 2000, p. 2) e que permitia a divulgação não apenas por meio de palavras escritas – pois a maior parte da população não sabia ler – está, portanto, intimamente ligado ao surgimento da HQ.

O uso de imagens com legendas foi comum à época napoleônica, na qual os ingleses faziam troça do imperador francês, como é possível observar em uma charge intitulada “The plumb-pudding in danger”, desenhada pelo caricaturista James Gillray, que está disponível na Biblioteca Nacional do Reino Unido, em Londres:



Figura 1: “The plumb-pudding in danger”, 1806⁴

4 Imagem disponível em <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/367748>.

Nota-se, assim, como a imagem conta uma história – ainda que breve – e é acompanhada por uma legenda, mas cuja leitura não é imprescindível para que se entenda a ideia proposta. Foi a partir desse tipo de trabalho que se desenvolveram as tirinhas e, mais tarde, a HQ, que se tornou um “meio de comunicação em massa” de “grande circulação popular no mundo inteiro” (XAVIER, 2018, p. 2).

A HQ é entendida no presente trabalho como uma composição colaborativa de construções verbais e visuais, um texto em que “a relação palavra-imagem – a verbovisualidade – é explorada ao máximo” (XAVIER, 2018, p. 2). Atualmente, o uso de imagens coloridas e balões de diálogo são, em geral, consideradas as principais características desse modo artístico singular. Para Will Eisner, as histórias em quadrinhos são uma “arte sequencial” e, como tal, “um veículo de expressão criativa, uma disciplina distinta, uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1999, p. 5). O que caracteriza a HQ é a combinação de palavra e imagem: “A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais” (EISNER, 1999, p. 8).

A imagem e a palavra escrita em geral são tratadas como dispositivos comunicativos distintos, apesar de compartilharem uma mesma origem histórica, uma vez que as letras são desenhos que representam sons de uma língua. De acordo com Eisner (1999, p. 14), a imagem visual passou a adquirir, com o tempo, aspectos estéticos singulares a partir da caligrafia de quem a desenhasse, algo que seria transportado posteriormente para a HQ, uma vez que certos desenhos representam posturas, expressões faciais e movimentos, entre outros comportamentos e ações.

A HQ trabalha com especificidade o elemento de *timing*, ou seja, a habilidade de expressar o tempo de formas diferentes. Uma sequência de quadrinhos pode demonstrar uma ação que se prolonga para efeito de emoção, ou uma ação que tem efeito imediato. Eisner complementa, ainda: “No cerne do uso sequencial de imagens com o intuito de expressar tempo está a comunidade da sua percepção” (EISNER, 1999, p. 26). Ou seja, a capacidade humana de perceber o tempo é fator imprescindível para a compreensão da HQ, bem como de qualquer sequência de imagens.

O enquadramento sequencial de imagens expressa um conjunto cronológico de acontecimentos, salvo marcações específicas, como no caso do objeto de estudo deste trabalho, *A piada mortal*, que apresenta uma paleta de cores diferente para o passado,

utilizando, assim, uma coloração como marcador temporal. Na HQ, o enquadramento busca imitar os limites da visão humana, utilizando-se de pontos focais nos desenhos, de modo semelhante ao que ocorre no enquadramento do cinema, e, não raramente, o próprio cinema utiliza-se de uma sequência de quadrinhos para elaborar as suas cenas, o que é chamado de *storyboard* ou enquadramento sequencial. Assim como no cinema, também, o painel (os quadros que englobam imagens) apresenta um acontecimento sob uma determinada perspectiva, tal qual um enquadramento de câmera faz.

Há elementos característicos da HQ que também expressam a capacidade artística do quadrinista (ou desenhista), pois as imagens estáticas podem sugerir movimentos e ações conforme a leitura progride, ou seja, as imagens não se movem, porém, o leitor preenche os espaços existentes entre um painel e outro com a própria percepção da realidade, empregada de forma a complementar, ou inferir, que certo movimento ocorre na passagem de um painel a outro. Sobre isso, escreve Eisner:

Não é de surpreender que o limite da visão periférica do olho humano esteja intimamente relacionado ao quadrinho usado pelo artista para capturar ou “congelar” um seguimento daquilo que é, na realidade, um fluxo ininterrupto de ação. É claro que essa segmentação é arbitrária – e é nesse encapsulamento, ou seja, no enquadramento, que entra em jogo a habilidade do artista. A representação de elementos dentro do quadrinho, a disposição das imagens dentro deles e a sua relação e associação com outras imagens da sequência são a “gramática” básica a partir da qual se constrói a narrativa. (EISNER, 1999, p. 38-9)

Portanto, a sequência de imagens é, inequivocamente, um processo narrativo. A narração visual é um dos elementos mais relevantes para a fundação da HQ e, somada à narração verbal, compõe a singularidade desse tipo de “gênero narrativo” – lembrando-se que a literatura escrita (contos, romances etc.) não é a única forma artística de se contar histórias, pois o “gênero narrativo, com seu conjunto de categorias (conflito, diegese, situações, temas, conflitos dramáticos, personagens, etc.) existe em si e pode ser analisado como tal enquanto sistema de pensamento, forma de se apropriar o mundo, exercício de idade imemorable do ser humano” (GROENSTEEN, 1999, p. 16). Nesse sentido, os quadrinhos e o cinema partilham do fato de terem se popularizado como formas narrativas mais recentemente; são muito mais “jovens” quando comparados à literatura oral e escrita, ao drama e à música.

Assim como ocorre com as outras formas narrativas, a HQ também varia muito com relação ao teor (dramático, filosófico, de horror...), ao suporte físico (livros, revistas, páginas de jornal) e à estrutura visual (os quadros, o traço...). Os quadrinhos também apresentam

variações com relação ao público-alvo, ao(s) autor(es) e a diversas outras condições de produção.

No século XX, chegaram às massas publicações avulsas, que se convencionaria chamar nos Estados Unidos de *comics* ou *comic books* e, no Brasil, de gibis. Nos Estados Unidos, surgem empresas como a DC Comics e a Marvel, responsáveis pela popularização dos super-heróis – portanto, da relação quase inconsciente que se faz entre quadrinhos e super-heróis, ainda muito forte no imaginário popular. O lançamento da revista *Famous Funnies*, em 1934, parece ser um dos marcos iniciais dessa nova era para os quadrinhos. Como explica Guerra a respeito da época e da publicação da revista:

Seu tamanho [da revista *Famous Funnies*] se tornou o padrão para as modernas histórias em quadrinhos. Essa época também marcou a fundação da National Publications, em 1935, e a Timely Comics, em 1939, que viriam a se tornar as futuras editoras DC Comics e a Marvel Comics, respectivamente. (GUERRA, 2016, p. 7)

Essas empresas passariam a dominar o mercado de publicações de HQs, marcando um período na história conhecido como a Era de Ouro, que “recebeu esse nome por ser um período de apogeu para os quadrinhos, quando viveu um *boom* de publicações e, principalmente, por surgirem nesse período os chamados super-heróis, que se tornaram símbolo da indústria de *comic books*” (GUERRA, 2016, p. 7). Aquele era um momento oportuno para o otimismo dos super-heróis, cuja popularidade tem relação com as contradições da sociedade americana que vieram à tona no período pós-depressão (DORFMAN e JOFRÉ, 1978).

Os super-heróis, principais protagonistas das mais conhecidas HQs norte-americanas, passaram a integrar, ao longo do século XX, a cultura mundial, sendo utilizados em diversos contextos e transpostos para variados âmbitos artísticos, sobretudo para o cinema – portanto, não se mantendo, exclusivamente, no espaço destinado aos *comic books*, mas tornando-se símbolos da sociedade contemporânea. Mas o que é um super-herói?

Se retornarmos aos modelos humanos vistos em mitologias fundadoras da sociedade ocidental, perceberemos que há certas estruturas e padrões comportamentais e de imaginário que se repetem ao longo da história. Conforme Joseph Campbell explica em *O herói de mil faces*: “O herói é o homem da submissão autoconquistada. Mas submissão a quê? Eis precisamente o enigma que hoje temos de colocar diante de nós mesmos” (CAMPBELL, 1997, p. 12). Podemos interpretar essa submissão autoconquistada como o controle sobre os

próprios impulsos, como o poder sobre a maldade interior que habita a psique humana. Continua Campbell:

O herói, por conseguinte, é o homem ou mulher que conseguiu vencer suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou formas normalmente válidas, humanas. As visões, ideias e inspirações dessas pessoas vêm diretamente das fontes primárias da vida e do pensamento humanos. (CAMPBELL, 1997, p. 13)

Uma das possibilidades de leitura para o ressurgimento de figuras sobre-humanas por meio dos quadrinhos é a necessidade de representar características que humanamente não são possíveis, mas que seriam desejáveis. Não à toa, o primeiro super-herói a ser retratado em revistas em quadrinhos parece incorporar em sua persona tais características transcendentais de limitações tipicamente humanas, pois é, de fato, um homem além dos limites da força física, das leis da gravidade e até mesmo da própria lógica, pois nem sequer humano é. Esse primeiro super-herói a receber notoriedade em todo o mundo foi o Super-Homem (*Superman*, no original em inglês), publicado pela primeira vez pela Action Comics em 1938, de acordo com Guerra:

Os *comic books* americanos, como eles são conhecidos hoje, começaram a tomar forma em 1934 e ganharam força ao longo da década de 1930. Contudo, foi em 1938 que eles se tornaram verdadeiramente populares, com a primeira aparição do primeiro dos super-heróis: o Super-Homem (*Superman*), de Jerry Siegel e Joe Shuster, nas páginas de Action Comics, revista da editora National Comics, atual DC Comics. (GUERRA, 2016, p. 54)

O Super-Homem é um modelo moral e físico de um homem perfeito, sem falhas de caráter ou vulnerabilidades caracteristicamente humanas. Trata-se de um arquétipo de herói que pode ser interpretado, ainda, como uma expressão do patriotismo estadunidense, explícito nas cores de seu uniforme.

A construção do herói dos quadrinhos representa um retorno aos mitos do herói clássico, sendo este um homem fisicamente imponente, astuto, bondoso, e cujo código moral não se curva perante nada. Podemos estabelecer na figura do primeiro super-herói dos quadrinhos paralelos com narrativas que vão de heróis gregos, como o semideus Herácles, com feitos de força física, às imagens de Cristo, por sua conduta moral, e às de Moisés, com sua busca pela liberdade e paz para o seu povo, por exemplo.

Campbell nos apresenta também a unidade da formação de um mito heroico como “uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-

retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito” (CAMPBELL, 1997, p. 19). Podemos perceber essa unidade na forma como o mito heroico emerge no mundo antigo e retorna na constituição da mitologia dos heróis dos quadrinhos. Ainda sobre essa “unidade nuclear”, Campbell afirma que a tríade pode ser interpretada como “um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida” (CAMPBELL, 1997, p. 20).

Há, certamente, semelhanças entre as personagens heroicas da história mundial e as personagens centrais dos quadrinhos, não necessariamente com relação às suas especificidades, mas, sobretudo, com relação à estrutura que é empregada para contar as suas histórias. Como se verá na próxima seção, essa estrutura pode ser empregada na narrativa não apenas do herói, como também do seu opositor, o vilão.

2.2 A piada mortal

Entre o início da produção de quadrinhos e a contemporaneidade, houve marcos importantes na história do gênero, e a publicação de *A piada mortal*, em 1988, pode ser considerado um deles. A obra marca a ascensão de um vilão – Coringa – que extrapola o universo da HQ.

A piada mortal é um romance gráfico (*graphic novel*, em inglês) publicado pela DC Comics sob a marca da personagem Batman. Embora o conceito seja flexível, em geral considera-se que o romance gráfico se diferencia dos *comic books* “comuns” por contar uma história inteira, do começo ao fim, em um só livro ou revista (WEINER, 2017, p. 41); também se diz que romances gráficos costumam ser voltados a um público mais maduro do que as revistinhas tradicionais (BAETENS e FREY, 2015, p. 4), além de possuírem uma estrutura mais complexa. No romance gráfico, a presença de um narrador ou mais narradores também seria mais preponderante (BAETENS e FREY, 2015, p. 10).

O formato popularizou-se a partir da década de 1970 nos Estados Unidos, atraindo novos leitores para o gênero e conquistando, inclusive, prestigiosos prêmios literários (WEINER, 2017, p. 41). Sobre as características desse tipo de HQ, comenta Roberto Elísio dos Santos:

Alternativa às HQs de linha, os romances gráficos incorporam os elementos e ideias típicos dos anos 80. Contemporâneos dos vídeo-clips, da computação gráfica e do controle remoto (zap), estes quadrinhos de autor, com “temática adulta”, investem na multiplicação dos focos narrativos, na densidade psicológica dos personagens (que aumentam de número), na

ruptura da linguagem tradicional da HQ, na velocidade em que os fatos ocorrem e na quantidade de informações (visuais e verbais) transmitidas ao leitor, contando com personagens conhecidos (Batman, Homem-Aranha, Wolverine, Homem de Ferro, entre outros), ou criando novos. (SANTOS, 1995, p. 54)

Há, sem sombra de dúvida, portanto, um refinamento estético no romance gráfico (com relação às HQs seriadas). O emprego de elementos da cultura *pop* do fim do século XX tem grande impacto e, além disso, promoveu-se uma ruptura com a estética das HQs, que já não precisava se restringir ao modelo que perdurava havia muitos anos – assim, o romance gráfico ganhou traços pós-modernos. O aprofundamento das técnicas narrativas passou a proporcionar, ainda, uma leitura diferente. Santos continua:

De maneira diferente das HQs tradicionais, cuja trama se assemelha ao conto (com uma forma de narração normalmente objetiva; personagens com países definidos; e uma situação básica resolvida no final), a *graphic novel* apresenta muitos *plots* e diferentes narradores. Em *Batman - O Cavaleiro das Trevas*, por exemplo, os fatos são narrados, às vezes até simultaneamente, pelo próprio Homem-Morcego, o comissário Gordon, o mordomo Alfred, a nova Robin (agora uma adolescente), os âncoras de TV ou qualquer habitante de Gotham City. Há, em poucos momentos, a narração referencial. Esta HQ ousada se passa em um futuro alternativo. (SANTOS, 1995, p. 54)

A escolha da personagem, ou grupo de personagens, é muito relevante para a composição de um romance gráfico. Como lembra Santos na declaração acima, houve, nos anos 1980, uma predominância de histórias com Batman, como é o caso de *A piada mortal*. Este roteiro de Moore, no entanto, costuma destacar-se por sua complexidade no que diz respeito à construção das personagens e da relação entre Coringa e Batman:

Embora muitos críticos, leitores e profissionais de quadrinhos aplaudam *A piada mortal*, o próprio Moore o considera uma de suas obras mais fracas. [...] No entanto, *A piada mortal* ainda se mostra bem-sucedida como uma história de super-herói complexa e inteligente, que continua a definir o Coringa e sua relação com o Batman. Além disso, o romance gráfico é bem concebido por Moore e lindamente desenhado por Bolland. A história influenciou não apenas os profissionais dos quadrinhos, mas também artistas que trabalharam com Batman em outras mídias.⁵ (AYRES, 2010, p. 346)

⁵ “Although many critics, readers, and comics professionals hail *The Killing Joke*, Moore himself considers it to be one of his weaker works. [...] Nevertheless, *The Killing Joke* still succeeds as a complex and intelligent superhero story that continues to define the Joker and his relationship to Batman. Moreover, the graphic novel is well crafted by Moore and beautifully rendered by Bolland. The story has influenced not only comic professionals, but also artists working on Batman in other media.”

Batman, publicado pela primeira vez em maio de 1939 na revista *Detective Comics* #27, é um homem que usa uma fantasia de morcego e diversos apetrechos para combater o crime na cidade fictícia de Gotham. Ao longo dos anos, as suas histórias foram cunhando uma personalidade, que passaria por diversas transformações ao longo do tempo, especialmente a partir os anos 1954, com a promulgação, pelas próprias editoras de quadrinhos, do Comics Code Authority (CCA), conforme Guerra:

A chamada Era do Código representou o quarto período dos quadrinhos iniciado em 1954. Seu nome era derivado do Comics Code Authority (CCA) criado em 1954 pelas empresas de quadrinhos que se uniram para a criação de um sistema de controle interno. Sua implantação foi consequência do livro *A Sedução do Inocente (Seduction of the Innocent)* do psiquiatra Frederic Wertham. Nesse livro, Wertham considerou subversivas as revistas em quadrinhos, acusando-as de corromper os jovens, levando-os à delinquência. Marcado pelo conservadorismo, o período foi muito influenciado pelo Comics Code, que tinha o objetivo de impor uma autocensura nos *comic books* antes que eles fossem para o público. (GUERRA, 2017, p. 7)

O período de 1954 a 1971, em que o CCA ficou ativo, modificou drasticamente a forma como a personagem Batman era representada. Em sua primeira publicação solo, na revista *Batman* #1, publicada em 1940, o herói aparecia realizando diversos tipos de atos de extrema violência, algo que passaria a constituir parte de seu mito como parte fundamental de sua constituição como criação artística. Sua violência e uso de tecnologias fariam, assim, uma primeira aparição impactante.

Batman aparece utilizando-se de armas de fogo de alto calibre e linguagem agressiva, além de apresentar seu icônico uniforme de modo mais próximo ao que concebemos atualmente. Como se pode observar na figura a seguir:

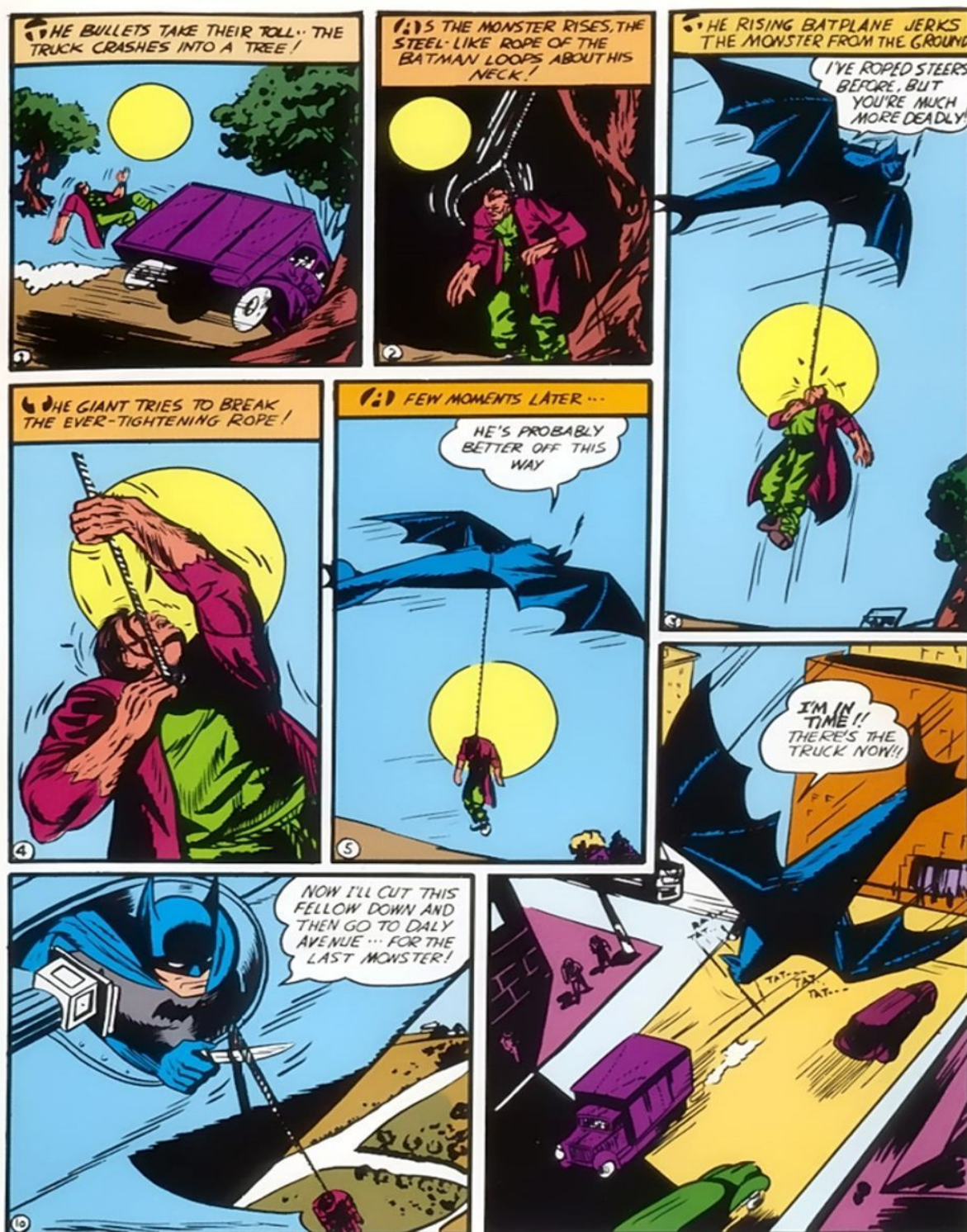


Figura 2: Batman #1 /DC Comics (1940)⁶

⁶Imagem disponível em: <https://readcomiconline.to/>.

Quando o CCA entrou em vigor, esses atos de violência não puderam mais ser retratados nas HQs da personagem, o que geraria uma transformação na forma como Batman e, conseqüentemente, seus vilões eram representados. A popularidade da personagem não pareceu diminuir, porém a sua imagem desassociou-se do impulso original, de um herói encapuzado que utiliza as trevas da noite para combater o crime.

A série *Batman*, estrelada por Adam West e veiculada pelo canal americano ABC (subdivisão da Walt Disney) nos anos 1960, também marcou um período no qual as editoras de quadrinhos passariam a expandir os seus universos para outras mídias. Nos anos 1970 e 1980, o primeiro super-herói publicado, o Super-Homem, passou a ser retratado em filmes protagonizados por Christopher Reeve. Tal esforço popularizaria ainda mais as personagens dos quadrinhos, pois a ideia seria alcançar um público maior. É um fenômeno que parece ter retornado com o *boom* recente de filmes da Marvel.

Em 1971, o CCA foi revisto com a publicação de *Snowbirds Don't Fly*, história na qual o herói Lanterna Verde protagoniza um tema adulto: o conflito com o mundo das drogas. Guerra (2017) argumenta que esse evento foi o principal motivador para o abandono das regras até então estabelecidas para a publicação de *comic books*, o que possibilitou o retorno dos grandes nomes da DC, como Batman, às suas raízes mais adultas:

A Era do Real começou quando a Marvel publicou uma narrativa sobre o consumo de drogas, tema que não era abordado nas HQs por força do código de autocensura. A revista foi publicada sem o selo de aprovação do código na capa, sendo a primeira em que isso aconteceu. Meses depois, a DC Comics publicou uma história com a mesma temática em que um dos heróis é retratado como viciado em heroína. A revista foi premiada e o Comics Code foi revisto e logo ocorreu uma alusão cada vez maior a temas então banidos pelo código, como os quadrinhos de terror, por exemplo. (GUERRA, 2017, p. 8)

Desse modo, a publicação de materiais com conteúdo adulto tornou-se possível e cada vez mais frequente, e a isso somou-se o avanço das técnicas de desenho e de escrita. Esse conjunto de fatores permitiu o desenvolvimento de temas mais profundos, distanciando o material do puro entretenimento até então atribuído às HQs.

Em meados da década de 1980, a empresa responsável pela publicação das histórias de Batman passou a dedicar-se ao retorno de sua identidade para as suas raízes mais adultas, e, assim, criadores de renome foram responsáveis por publicar histórias cruciais na trajetória do herói, ambas publicadas sem o selo do CCA, como *O cavaleiro das trevas* (1986), de Frank Miller, e *A piada mortal* (1988), cujo roteiro é de Alan Moore.

Na contemporaneidade, Batman é percebido muito mais como um anti-herói do que como um herói propriamente dito, embora siga a regra de não matar. Há, em sua mitologia, fatos e aspectos que passaram a integrar o cânone da personagem, a começar por suas origens como herói. O que o motivou a se tornar um justiceiro? A história da origem do herói está na *Detective Comics* #33, de novembro de 1939. Nessa revista em quadrinhos, Bruce Wayne testemunha o assassinato de seus pais, no qual ambos são alvejados por armas de fogo. Tal história é reproduzida em *Batman* #1.

O conflito do herói de usar ou não armas, bem como de não matar, passou, com o tempo, a ser retratado de modo mais profundo, em especial nas histórias dos anos 1980, em especial nas duas obras citadas, *O cavaleiro das trevas* e *A piada mortal*. Na primeira, Batman é retratado como um homem mais velho, em torno dos seus 50 anos, com um tom sombrio e desesperançoso. Nesse romance gráfico, o herói utiliza-se de métodos extremamente agressivos, como quebrar membros de bandidos, torturá-los durante interrogatórios, fazer ameaças, chegando a atirar em um vilão (no ombro), porém, sempre evitando danos fatais. Já em *A piada mortal*, Batman vivencia um dilema: ou ele mata o Coringa, ou o Coringa o matará. Batman reflete seriamente sobre esse dilema, uma vez que não há solução óbvia para o conflito que enfrenta com Coringa.

Ambas as obras nos apresentam um homem com notáveis conflitos internos, algo que se tornaria canônico nas aparições da personagem após a introdução desses romances gráficos. Logo, o público passa a perceber o herói como possuidor de características que o distinguem do típico herói clássico apresentado pelas HQs de outras personagens, como as de Super-Homem. A tendência contemporânea de representar falhas humanas no protagonista tem sido utilizada em romances gráficos como recurso de aprofundamento psicológico; Batman, hoje, é relacionado a atributos muito específicos. Sua psique é fragmentada após os eventos traumáticos da sua infância, algo que o modifica profundamente. As suas falhas são acentuadas por intermédio de outros vilões, como é o caso do Coringa.

A ideia de Batman como anti-herói é relevante, uma vez que o típico herói clássico teria a ideia de ser “um modelo a partir do momento em que se torna um referencial e sua conduta é inspiradora”, como afirma Thiago Mendes Cardoso (2017, p.12). Batman certamente não é o “homem ideal dotado de altos valores e atitudes, concebidos no contexto de uma conduta irrepreensível, reta, honrada e moralmente aceita” (CARDOSO, 2017, p. 13). Pode-se observar que ele possui, sim, alguns atributos heroicos, como o impulso de auxiliar as pessoas e combater o crime, por exemplo. Porém, é em outras características que o contraponto anti-heroico da personagem se destaca, uma vez que sua conduta é

frequentemente repreendida pelas autoridades de Gotham e por outros heróis, como o próprio Super-Homem, bem como as escolhas morais de Bruce Wayne em sua vida pessoal. Tomando-se, por exemplo, o painel da Figura 3 de *O cavaleiro das trevas* (1986):



Figura 3: *O cavaleiro das trevas* (1986), DC Comics/Panini.

Um herói típico não suspenderia um vilão dessa forma, nem cogitaria combater um criminoso com o intuito de aleijá-lo. Desse modo, ao utilizar-se de recursos repreensíveis do ponto de vista da moralidade comumente aceita, Batman coloca-se em um plano distinto dos outros heróis de seu universo, já que emprega com frequência e eficiência recursos moralmente dúbios, especialmente a tortura e a grande agressividade demonstrada pela personagem em diversas de suas aparições.

Ainda de acordo com Cardoso,

o “anti-herói” mantém uma relação paradoxal com a figura do herói, pois pressupõe uma subversão deliberada do modelo literário. Essa subversão do modelo, ou seja, da figura mesmo do herói, consiste no aspecto básico que caracteriza o anti-herói, como um “contramodelo” que, em decorrência de sua rebeldia espontânea, reage às opiniões aceitas [...] (CARDOSO, 2017, p. 42)

A representação de Batman como anti-herói, sobretudo no que diz respeito ao seu aspecto violento, também parece possibilitar que seus vilões apresentem conflitos ideológicos profundos contra ele. A gama de vilões das histórias de Batman também se popularizou com o tempo, tendo como maior expoente o Coringa. Assim, torna-se necessário mencionar outras personagens que cercam a mitologia de Batman, bem como evidenciar o porquê da escolha de Coringa como objeto de análise dentro deste trabalho.

Cronologicamente, o Coringa é o primeiro vilão a entrar em conflito com Batman em uma HQ própria, aparecendo também na revista *Batman #1*, de abril de 1940. Nela, a Mulher-Gato também é apresentada. O Coringa foi considerado, portanto, como vilão suficientemente importante para se tornar antagonista de Batman já em sua primeira publicação exclusiva.

Nas diversas publicações de Batman, há vilões dos mais variados tipos, sendo alguns dos mais popularmente reconhecidos: Pinguim, Duas-Caras, Hera Venenosa, Charada, Espantalho, Exterminador, Bane, Arlequina e Crocodilo, entre muitos outros. É esperado, assim, que se procure compreender, em meio a essa vasta galeria de antagonistas, por que o Coringa se destaca quando comparado aos outros. Observa-se que, ao longo do tempo, a sua figura sempre foi proeminente, seja pelo paletó roxo, seja pela personalidade excêntrica.

Os vilões que desafiam Batman, de modo geral, não são detentores de superpoderes como aqueles que antagonizam outros heróis dos quadrinhos. Pinguim, por exemplo. A sua primeira aparição se dá na *Detective Comics #58*, HQ publicada em dezembro de 1941. Ele é apresentado como um mafioso responsável por tráficos dos mais variados tipos na cidade de

Gotham. As suas características mais marcantes são a baixa estatura, o nariz alongado e o guarda-chuva que carrega.

Como se pode perceber na figura a seguir, o Pinguim aparece negociando com os chefes do crime de Gotham, algo que se tornaria prática comum da personagem ao longo dos anos. Batman apenas é desafiado por ele no que diz respeito às suas artimanhas e ao método empregado para executá-las, já que Pinguim é extremamente inapto no conflito físico e, em geral, acaba facilmente desarmado por Batman.

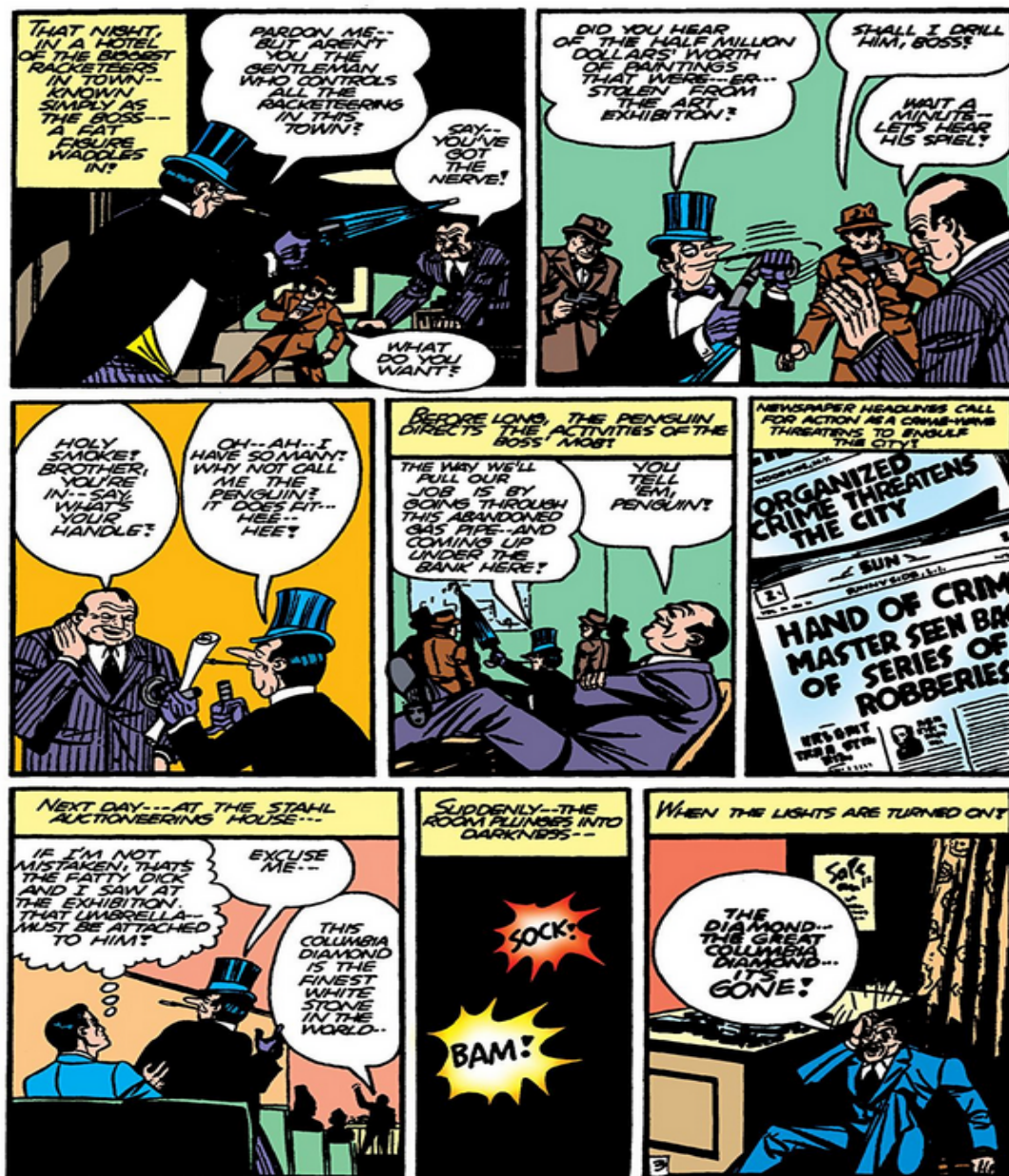


Figura 4: Detective Comics #58 (1941), DC Comics.⁷

7 Imagem disponível em: <https://readcomiconline.to/>.

O Pinguim, bem como Duas-Caras, Charada, Espantalho, Arlequina e o próprio Coringa, são vilões análogos ao Batman no que diz respeito a não apresentarem, assim como o protagonista, nenhum atributo sobre-humano. Há, de modo geral, uma tendência específica para cada vilão de Batman. O Pinguim, como se pode notar, desafia Batman no que diz respeito a esquemas financeiros, já que é uma espécie de organizador do crime de Gotham, e Batman teria de resolver todos os assaltos, falsificações, tráfico, enfim, todas essas ilegalidades relacionadas às suas artimanhas.

Cada vilão, de certa forma, coloca em xeque uma faceta diferente de Batman. O Charada desafia o seu intelecto; a Mulher-Gato é uma ladra pela qual o herói se apaixona; Bane é fisicamente mais forte do que o protagonista; Duas-Caras questiona o apreço pela justiça de Batman, e assim por diante. Porém, nenhum deles parece ter tido um impacto tão profundo, tanto do ponto de vista dos incrementos narrativos quanto do ponto de vista da recepção, como o Coringa.

Coringa é um desafio moral, psicológico, intelectual e também físico a Batman. Apesar de não ser proficiente no combate corpo a corpo como o herói, a sua perspicácia psicológica e moral é algo que afeta Batman em diversos níveis. No romance gráfico escolhido, o conflito interno proeminente no herói é matar ou não o Coringa.

Em *A piada mortal*, Batman é o justiceiro de Gotham, prendendo bandidos e vilões que causam sérios problemas para a população. Batman é, na verdade, Bruce Wayne, um bilionário que, após o assassinato de seus pais, decide treinar arduamente para combater o crime, tornando-se, assim, um herói na metrópole sombria. É contada, nesse romance gráfico, a origem do antagonista de Coringa, que, após fugir do asilo Arkham, atira em Bárbara Gordon e sequestra seu pai, o comissário de polícia da cidade, Jim Gordon, para torturá-lo e deixá-lo louco. Cabe a Batman, então, impedir o vilão e salvar o comissário.

A maneira como costura o passado de Coringa é um dos principais méritos – ainda que controverso, como já mencionado na Introdução deste trabalho – de *A piada mortal*. É narrada a morte de sua esposa e mostrado o acidente que o desfigurou. Molda-se, assim, a figura – ricamente apresentada nas ilustrações – de um palhaço insano e violento, que, como resultado dos traumas pessoais que enfrenta, passa a ridicularizar as ordens socialmente estabelecidas.

Como já foi salientado, o roteiro de *A piada mortal* foi escrito por Alan Moore, escritor britânico nascido em 18 de novembro de 1953. Moore tornou-se notório como roteirista após a publicação de *Watchmen*, entre 1986 e 1987, série publicada pela DC Comics, editora também de Batman. Moore também é romancista, tendo publicado os livros *A voz do fogo* e *Jerusalém*. Já a arte de *A piada mortal* foi produzida por Brian Bolland,

ilustrador britânico nascido em 26 de março de 1951. Atualmente, ele é responsável pelas publicações do selo “Vertigo”, de quadrinhos adultos, da DC Comics. Também foi roteirista da série “Camelot 3000”, publicada também pela DC entre 1982-1985.

Em entrevista, Moore apresentou o descontentamento atual com suas decisões narrativas em *A piada mortal*, dizendo que não acredita que o “mundo precise de tantos vingadores psicopatas”⁸ (MOORE apud WILBOUR 2016, n/p). Tendo em vista as declarações, percebe-se que o autor não possui apreço pela obra criada, sobretudo devido à violência que concebeu para a personagem Coringa. Em algumas de suas outras declarações, Moore também parece recusar-se a aceitar a tendência de publicações que passaram a circular a partir daquele período. O autor, no entanto, é considerado uma figura excêntrica no cenário dos quadrinhos, de modo que suas opiniões não impedem críticos de abordarem *A piada mortal* como uma obra singular no espectro dos romances gráficos, especialmente pelo impacto cultural que teve (BARNETT, 2018, n/p).

Bolland, por outro lado, às vezes demonstra apreciação pelas ilustrações que criou para a obra, incluindo as nuances narrativas apresentadas, sendo a mais impactante o final, na ambiguidade se há ou não a morte de Coringa. Em suas palavras: “A verdade é que não há uma palavra sobre a morte de alguém no roteiro. Mas vou dizer o seguinte: se você acha que nessa cena o Coringa morre, ele morre. Mesmo que o escritor e o artista não tenham previsto isso”⁹ (BOLLAND, 2015, n/p).

Nas 64 páginas de *A piada mortal*, a estética empregada no traçado colabora para a construção de uma atmosfera soturna, que se aproxima do gótico literário.¹⁰ Essa atmosfera é composta tanto pelo roteiro quanto pelos elementos visuais, como o parque de diversões que Coringa “compra”, a composição da bat-caverna, a paleta de cores e as cenas de violência explícita e implícita.

O próximo capítulo focará no desenvolvimento da personagem Coringa em *A piada mortal*, do ponto de vista tanto dos diálogos quanto da narrativa visual que caracteriza sua atmosfera sombria e violenta.

8 “I don’t think that the world needs that many brooding psychopathic avengers.”

9 “The truth is that there is not a word about someone dying in the script. But I will say this, if you think in this scene that the Joker dies, then he does. Even if the writer and the artist did not anticipate that.”

10 Entendido aqui como o gênero narrativo de fazer “coalhar o sangue”, envolvendo violência física e psicológica e, por vezes, traços sobrenaturais (CUDDON, 1998, p. 381-82).

Capítulo 3

Coringa como personagem: da concepção à piada mortal

Neste capítulo, é abordada a trajetória da personagem Coringa antes do romance gráfico de Moore e Bolland e, a seguir, o processo de consolidação que se seguiu ao seu lançamento.

O objetivo é traçar um panorama breve da personagem, ressaltando os estágios marcantes de sua história e as mudanças que levaram à sua concepção na obra escolhida. Para tanto, este capítulo divide-se em: “3.1 Histórico da personagem Coringa”, em que se delinea o panorama da personagem, de sua primeira aparição até a maneira como é concebida em *A piada mortal*; e “3.2 Consolidação de Coringa”, em que se fala sobre sua aparição em *O cavaleiro das trevas* (1986) e em outras mídias, além de no romance gráfico selecionado como objeto de estudo desta dissertação.

3.1 Breve histórico da personagem Coringa

Como já foi mencionado no Capítulo 2, o Coringa apareceu primeiramente em *Batman #1*, a primeira HQ exclusiva de Batman, publicada em abril de 1940. A sua criação é atribuída a Jerry Robinson, Bill Finger e Bob Kane, este último também criador de Batman. A figura de Coringa tem passado por diversas reformulações ao longo de sua trajetória nos quadrinhos, mas sua origem foi marcada por alguns elementos que, de uma forma ou de outra, permanecem relacionados à personagem.

Em entrevista durante a Comic Con 2009, Jerry Robinson discorreu vastamente sobre a criação de Coringa. Ele disse: “Meu primeiro pensamento foi o de criar um vilão que seria extravagante, extraordinário, um vilão que seria digno do Batman” (ROBINSON, 2009, n/p). Robinson relatou, ainda, que Finger e Kane o haviam convidado para escrever uma história de Batman, e assim ele passou a procurar um vilão que se destacasse o suficiente para enfrentar o herói. Há, porém, conflitos com relação à origem da personagem, uma vez que Kane afirma que Robinson não participou da criação – em entrevista à *Entertainment Weekly*, Kane disse que Finger e ele haviam sido os únicos responsáveis (KANE, 1994, n/p).

De toda forma, a criação da personagem foi baseada, ao menos em parte, em Lorde Gwynplaine, de *O homem que ri* (1869), romance de Vitor Hugo, e na sua adaptação cinematográfica. A personagem foi interpretada por Conrad Veidt no filme homônimo

lançado em 1928, dirigido pelo expressionista alemão Paul Leni. A estética de Coringa, especialmente seu riso, parecem ter sido retirados diretamente da representação cinematográfica, uma vez que, no filme, Gwynplaine é retratado como muito pálido, com um sorriso desconcertante congelado no rosto. *O homem que ri* aproxima-se de outra obra de Victor Hugo, *O corcunda de Notre-Dame* (1831), já que trata de um homem relativamente bondoso, que se traumatiza em virtude de uma anomalia física. Porém, Gwynplaine é um nobre inglês que tem seu rosto desfigurado em uma cirurgia e fica condenado a rir eternamente. A representação visual da personagem costuma ser relacionada à proposta estética do filme mudo de Leni, que interpretou a trama mais como um conto de terror do que como um drama. A expressão facial de Coringa e seu traje formal foram inspirados no figurino usado pelo ator Conrad Veidt. A palidez da pele, o sorriso, além de trejeitos da personagem, bastante performáticos, são influências do filme de 1928, de acordo com entrevistas concedidas por Kane, Finger e Robinson (NEWBY, 2019, n/p). Como se vê nas imagens:



Figura 05: Universal Pictures¹¹



Figura 06: Universal Pictures¹²

11 Imagem disponível em: <https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-the-man-who-laughs-1928>.

12 Imagem disponível em: <https://www.visithull.org/whatson/yorkshire-silents-the-man-who-laughed/>.

É perceptível, portanto, a inspiração da caracterização de Coringa na aparência e na interpretação de Conrad Veidt no filme de Leni. No entanto, assim como aconteceu com Batman, Coringa nem sempre adotou a mesma estética, tendo sofrido diversas mudanças de estilo e de personalidade ao longo dos anos, sobretudo devido à promulgação do CCA. A princípio, em sua primeira aparição, Coringa foi retratado como uma espécie de psicopata gênio do crime. Já na década de 1950, Coringa apareceu alterado, passando a ser retratado como um “palhaço do crime”. Passou a se portar como um ladrão de personalidade humorística, o que foi reforçado pela série de TV *Batman*, dos anos 1960, na qual era interpretado por Cesar Romero.

Para ilustrar essas diferenças, basta observar a primeira aparição de Coringa em *Batman #1*, de 1940 e contrastá-la com a sua representação na série de TV:

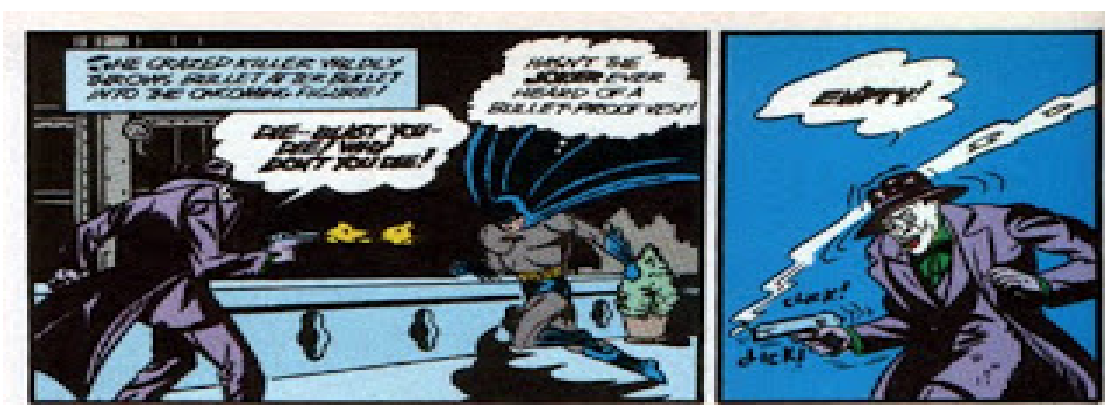


Figura 7: *Batman #1*, 1940 – DC Comics¹³



Figura 8: *Batman* – episódio *The Joker Goes to School* [“O Coringa vai à escola”], 1966 – Walt Disney Television¹⁴

13 Imagem disponível em: <https://readcomiconline.to/>.

Na série televisiva, que foi transmitida primeiramente pelo canal ABC entre 1966 e 1968, mas vem sendo reprisada desde então por canais por assinatura. No Brasil, já foi transmitida por diversos canais e, atualmente, é reprisada pela Rede Brasil de Televisão. Nela, o vilão aparece, na maior parte do tempo, pregando peças e usando trocadilhos para se comunicar. Raramente aparece portando armas e seu plano maligno, no episódio da imagem acima (“O Coringa vai à escola”), é abrir buracos em banheiros. Há, portanto, uma clara distinção entre a sua maldade dos anos 1940 e a sua representação na década de 1960.

Havendo passado por essas transformações no decorrer de sua trajetória como personagem, o Coringa retornaria às raízes mais perversas e violentas a partir da década de 1970, com a flexibilização das leis que regulamentavam as revistas em quadrinhos e a consequente publicação de histórias com teor cada vez mais adulto.

As características atualmente relacionadas ao Coringa – como a maquiagem borrada, o humor ácido, a loucura – parecem ser um compêndio das muitas transformações sofridas pela personagem ao longo do tempo. Em mídias populares, como o cinema e a televisão, o Coringa já foi retratado de modos múltiplos, mas, ainda assim, mantendo elementos primordiais à sua personalidade, como afirma Weiner (2015, p. 22): “Como personagem ao longo de décadas de existência, o Coringa exibiu, ao mesmo tempo, grande consistência e significativas alterações”.¹⁵

Algumas das alterações mais significativas observadas pela crítica deram-se, justamente, na interpretação do seriado de 1960 acima mencionado. No entanto, isso não é necessariamente mal visto, já que o tom leve de comédia o tornou um sucesso à época e, ainda hoje, continua habitando o imaginário *pop*:

Esqueça *Gotham* e *O cavaleiro das trevas*: este é o Cruzado Encapuzado definitivo; o único Batman da tela a reconhecer a loucura inerente a um homem que escolhe lutar contra o crime vestindo-se como um morcego. No universo extravagante e delirante do produtor William Dozier, Batman era um homem de 38 anos com o físico de um motorista de ônibus, que enfrentava o mal com falas como: “Só um criminoso se disfarçaria como um guarda devidamente licenciado – e, ainda assim, estacionaria insensivelmente em frente a um hidrante!”¹⁶ (BASS, 2014, n/p)

14 Imagem disponível em: <https://firebreathingdimetrodon.wordpress.com/2015/06/30/batman-1-15-the-joker-goes-to-school/>.

15 “The Joker as a character has exhibited through the decades of his existence both great consistency and significant alteration.”

16 “Forget *Gotham* and *The Dark Knight*: this is the definitive Caped Crusader; the only screen Batman to fully appreciate the inherent zaniness of a man choosing to fight crime by dressing up as a bat. In the garish, delirious universe of producer William Dozier, Batman was a 38-year-old man with the physique of a bus driver, who stamped on evil with lines like: “Only a criminal would disguise himself as a licensed, bonded guard – yet callously park in front of a fire hydrant!”

Além de defenderem o seriado por sua ousadia de não levar o Homem-Morcego a sério, como exposto por Bass em seu comentário irreverente, jornalistas e críticos com frequência elogiam atuação de Romero como Coringa, por ter colaborado com a atmosfera divertida da série, como lembra Weiner: “Muitos créditos são dados a Adam West e Burt Ward pela representação exagerada de Batman e Robin, responsável pelo sucesso do programa de TV de 1960, porém, certamente, a representação de Romero do Coringa também contribuiu para o sucesso do seriado”¹⁷ (WEINER, 2015, p. 21).

A representação exagerada do vilão de fato parece adequada, uma vez que tudo em sua personalidade é, de certo modo, exagero. Das cores berrantes, como o roxo do terno e o verde dos cabelos, ao seu desconfortável sorriso, Coringa nunca parece ter sido abordado como uma personagem sutil. A presença desses elementos é retratada com algum grau de constância ao longo das décadas, uma vez que, apesar de mudanças de tom, especialmente no caso do Coringa de Heath Ledger no filme *Batman: O cavaleiro das trevas* (2008), ainda assim a vestimenta chamativa e o sorriso são mantidos – nesse caso, na forma de uma cicatriz no rosto.

Em outra mídia muito popular, a animação para televisão, o Coringa popularizou-se entre a geração *millennial*, os nascidos ao fim do século XX. Durante os anos 1990, foi veiculada a série *Batman: The Animated Series*, distribuída pela Warner Bros., também responsável pela animação *Liga da Justiça*, de sucesso no Brasil. Em ambas as séries, o dublador do Coringa na versão norte-americana é Mark Hamill, famoso pelo papel como Luke Skywalker na série “Star Wars”. Já na versão brasileira, ficaram conhecidas como a voz do Coringa o dublador Darcy Pedrosa, responsável pela dublagem das séries animadas da década de 1990, e Márcio Simões, dublador de Heath Ledger no filme de 2008 e na série de jogos eletrônicos *Batman Arkham*.

3.2 Consolidação do Coringa

Com base no que foi exposto até aqui, é interessante observar que a multiplicidade de mídias em que Coringa é retratado favorece o crescimento de sua popularidade e a consequente consolidação de traços do personagem, em maneirismos empregados pelos

17 “Much credit is given to Adam West and Burt Ward’s deadpan “campy” depiction of Batman and Robin for the success of the 1960s Batman television program, but certainly Romero’s representation of the Joker also contributed to the success of the show.”

atores e nas vozes tão caricatas dos dubladores. Esses traços parecem colaborar para a existência da personagem para além das várias narrativas das quais participa. Afirmar Weiner (2015, p. 22): “O Coringa é reconhecível por pessoas de qualquer idade, de crianças pequenas a idosos”¹⁸.

Evidentemente, o apelo comercial tem de ser levado em consideração, já que há um esforço por parte da DC Comics e da Warner Bros., entre outras empresas responsáveis pelo universo de Batman, para disseminar seus produtos – relacionados a personagens – o máximo possível. Na esfera comercial dos quadrinhos de super-heróis, nota-se um esforço constante de “transmediatismo” – um trânsito entre mídias –, como comentam Costa e Petry:

Mesmo dentro do próprio suporte revista, a expansão apresenta-se de forma contínua. Por exemplo: uma história da personagem *Batman* começa na revista *Batman*, continua em *Red Robin*, estende-se por *Detective Comics* e *Batgirl*, tudo no seu mesmo sub-universo. Mas, como se trata de um mesmo universo compartilhado, nada impede que a mesma história continue, por exemplo, em *Action Comics* – revista do sub-universo de *Superman*. A ação deste movimento de continuidade da narrativa referente a uma personagem é derivada da ação do movimento transmidiático que impulsiona as estruturas e conteúdos da narrativa ligada ao super-herói em direção e em diálogo com as narrativas dos demais membros da franquia. Os fãs não somente caminham junto com este movimento, mas interagem com ele produzindo transformações, seja por meio dos fóruns ou do contato direto com os produtores nas seções de correspondência, recentemente incorporadas às revistas. (COSTA e PETRY, 2011, p. 7)

Logo, esse meio “transmidiático” colaborou para que Coringa se tornasse um ícone popular, que transita por outras mídias além dos quadrinhos, sobretudo a televisão, o cinema e os *games*. No entanto, parte-se do princípio, na presente discussão, de que há algo peculiar no fenômeno de Coringa; algo que o distingue, como personagem, de outras tantas figuras icônicas do mundo dos super-heróis.

Um fato curioso em sua trajetória midiática é encontrado no cinema: dois atores ganharam o Oscar por interpretarem o Coringa, ocorrências bastante isoladas em se tratando do reconhecimento em geral dado a papéis oriundos dos quadrinhos de super-heróis. Em 2009, Heath Ledger foi premiado postumamente com a estatueta de melhor ator coadjuvante da Academia de Artes e Ciências Cinematográficas por sua atuação em *Batman: O cavaleiro das trevas*, do diretor Christopher Nolan. Neste ano de 2020, foi a vez de Joaquin Phoenix

18 “The Joker is recognizable to all ages, from the smallest children to those in their senior years.”

ganhar o Oscar pelo papel-título do filme *Coringa*, de Todd Phillips. Antes deles, Jack Nicholson já havia causado impacto com a sua interpretação caricatural no filme *Batman*, de 1989, dirigido por Tim Burton e inspirado na estética de *A piada mortal* (AYRES, 2010, p. 346).

Dada a falta de premiações à grande quantidade de atores que trabalha em filmes de super-heróis – estes são reconhecidos pelo Oscar, com frequência, por seus efeitos visuais¹⁹ –, talvez seja possível especular que *Coringa* possibilita aos seus intérpretes uma variedade de emoções e expressões, permitindo-lhes demonstrar sua capacidade dramática. A crítica jornalística costuma comentar, ainda que superficialmente, a coincidência de dois atores hollywoodianos consagrarem-se no papel de *Coringa*: “Ledger e Phoenix mergulharam no sadismo maníaco da personagem, oferecendo performances particularmente enervantes”²⁰ (CAVNA, 2020, n/p).

Além de sua forte presença na televisão e no cinema, *Coringa* tem representações relevantes nos jogos eletrônicos. Na série de grande sucesso comercial “*Batman: Arkham*” (2009-19), do designer Ian Ball, a morte acidental de *Coringa* abre espaço para que outros vilões, como o Espantalho, possam se tornar uma ameaça para a cidade de Gotham. Publicada recentemente, a matéria “Como os games de ‘*Batman: Arkham*’ revolucionaram ao finalmente acertar uma adaptação das HQs para os videogames – e influenciaram até o cinema”, de Felipe Grutter (*Rolling Stones*, 2020) mostra como os jogos têm um papel importante na trajetória do super-herói encapuzado – e, conseqüentemente, dos vilões que o cercam.

Focando, porém, no impacto que *A piada mortal* teve para a consolidação da personagem “transmidiática” nas últimas décadas, é preciso enfatizar, primeiramente, sua proximidade histórica com *O cavaleiro das trevas* (1986), de Frank Miller. Este ganhara notoriedade como roteirista após a publicação de “*Ronin*” (1983-84) e teve a oportunidade de roteirizar e desenhar uma minissérie de quatro edições de *Batman* para a DC Comics após sua saída da Marvel anos antes, onde trabalhava como desenhista de *Demolidor*. De acordo com Peter Suderman:

A série de quatro edições redefiniu a personagem *Batman*, e é, talvez, responsável por transformá-lo no ícone da cultura pop que é hoje. O *Batman* atual, do austero Cavaleiro das Trevas de Christopher Nolan ao herói gótico

19 A lista de filmes premiados ou indicados à premiação está disponível em: <https://www.insider.com/all-the-best-comic-book-movies-nominated-for-awards-2020-1>.

20 “Ledger and Phoenix delved into the character’s manic sadism to deliver particularly unnerving performances.”

de Scott Synder nos quadrinhos, é inseparável da versão de Miller, e em alguma medida, do próprio Miller.²¹ (SUDERMAN, 2016, n/p)

Como anterior ao trabalho de Moore e Bolland em *A piada mortal*, é importante salientar que foi *O cavaleiro das trevas* que deu início à mudança de tom nas histórias de Batman, tornando-as mais sérias e sombrias, distantes da comédia descompromissada da série televisiva dos anos 1960. Como se observa no painel a seguir:

21“*The four-issue comic permanently redefined the character of Batman, and is arguably responsible for making him the pop culture sensation he is today. Today’s Batman, from Christopher Nolan’s austere Dark Knight to the gothic hero of Scott Snyder’s contemporary Batman comics, is inseparable from Miller’s vision of Batman and, in some sense, from Miller himself.*”



Figura 09: DC Comics/Panini (2011, p.18)

A sequência claramente inspirou uma cena do filme *Batman V Superman*, dirigido por Zack Snyder em 2016:



Figura 10: *Batman V Superman*, imagens de divulgação

É possível constatar, assim, a direta influência que os quadrinhos tiveram sobre o atual ideário formado em torno de Batman. Cenas do embate entre os heróis Batman e Superman no filme de Snyder também parecem ser referências quase que diretas aos quadrinhos de Miller.

Sequências como as do seguinte painel de *O cavaleiro das trevas*, de Miller, revelam como Batman é retratado como brutal, contribuindo ainda para a visão anti-heroica que ele possui atualmente:



Figura 11: DC Comics/ Panini (2011, p. 32)

No painel acima, é possível observar a maneira como Batman combate dois capangas armados. O primeiro é empurrado contra o piso rapidamente, pelas pernas. O segundo, desesperado, atira em vão buscando acertar Batman. Após um breve momento, é puxado por uma corda ao redor de seu pescoço de forma brusca, atravessando o piso.

O tom que Miller confere à série, posteriormente vendida em edição de volume único, é, claramente, mais adulto, violento, brutal e sério. O enredo gira em torno de um Bruce Wayne envelhecido, próximo de seus 60 anos, que teria se aposentado como Batman após o governo norte-americano exigir um controle sobre as ações de super-heróis. Nesse futuro distante, Superman é tratado como um funcionário do governo, o que posteriormente leva ao conflito entre os dois heróis e que hoje é popularmente retratado em animações, como a adaptação em animação da série de Miller, além de jogos eletrônicos como a série “Injustice: Gods Among Us” (2013), dirigida por Ed Boon, e filmes *live-action*, como o já mencionado *Batman V Superman*, de Zack Snyder.

Trata-se, no universo de Miller, de uma Gotham dominada pelo crime, onde a maioria dos vilões da época de Batman está contida e uma gangue chamada Mutantes toma conta da cidade. O cruzado encapuzado volta à ação quando criminosos como o Duas-Caras e o próprio Coringa voltam a aterrorizar a metrópole, levando a uma série de embates. Uma das cenas mais emblemáticas da série de Miller dá-se quando Coringa é considerado reabilitado e tem autorização do asilo Arkham para uma visita ao estúdio de TV. Coringa finge sanidade para receber a alta, como é revelado posteriormente. No painel em que aparece preso, Coringa possui uma aparência cansada e inofensiva, quase arrependida:



Figura 12: DC Comics/Panini, (2011, p. 32)

Por meio da análise dos painéis, é possível compreender que Coringa foi capaz de instigar empatia nos médicos responsáveis por seu tratamento, algo que servirá de tema para a origem de uma das personagens mais populares do universo Batman, a Arlequina, uma psiquiatra que acaba se apaixonando por Coringa e que surge pela primeira vez na série animada, em 1992, no episódio “Joker’s Favor”, e volta a ser retratada nos quadrinhos em 1993, em *The Batman Adventures #12*.

A respeito do fingimento de Coringa em *O cavaleiro das trevas*, Ewald afirma que “apesar de ser possível defender o potencial do Coringa para fingir transtornos mentais, uma vez que sua encarnação de loucura é condizente com a percepção pública, não se pode defender que ele seja, na verdade, são”²² (EWALD, 2017, p. 70). Um elemento de destaque na forma como Coringa é retratado na obra de Miller é, justamente, a recepção e o interesse que a população tem por sua persona. O convite que o estúdio de TV faz a Coringa é indicativo de que sua participação em um programa de auditório atrairá muita audiência. Interessantemente, esse também é o caso para uma das cenas mais marcantes do filme *Coringa* de 2019. Trata-se do atentado perpetrado por Coringa na gravação de um programa

22 “While the Joker’s potential for being a malingerer can be argued due to his seemingly tailor-made embodiment of the public’s perception of madness, the case against him being sane is quite strong.”

de televisão. Tanto na minissérie de Miller como no filme de Phillips, Coringa comete um crime que choca a cidade ao vivo.

No painel a seguir vemos a cena do romance gráfico:

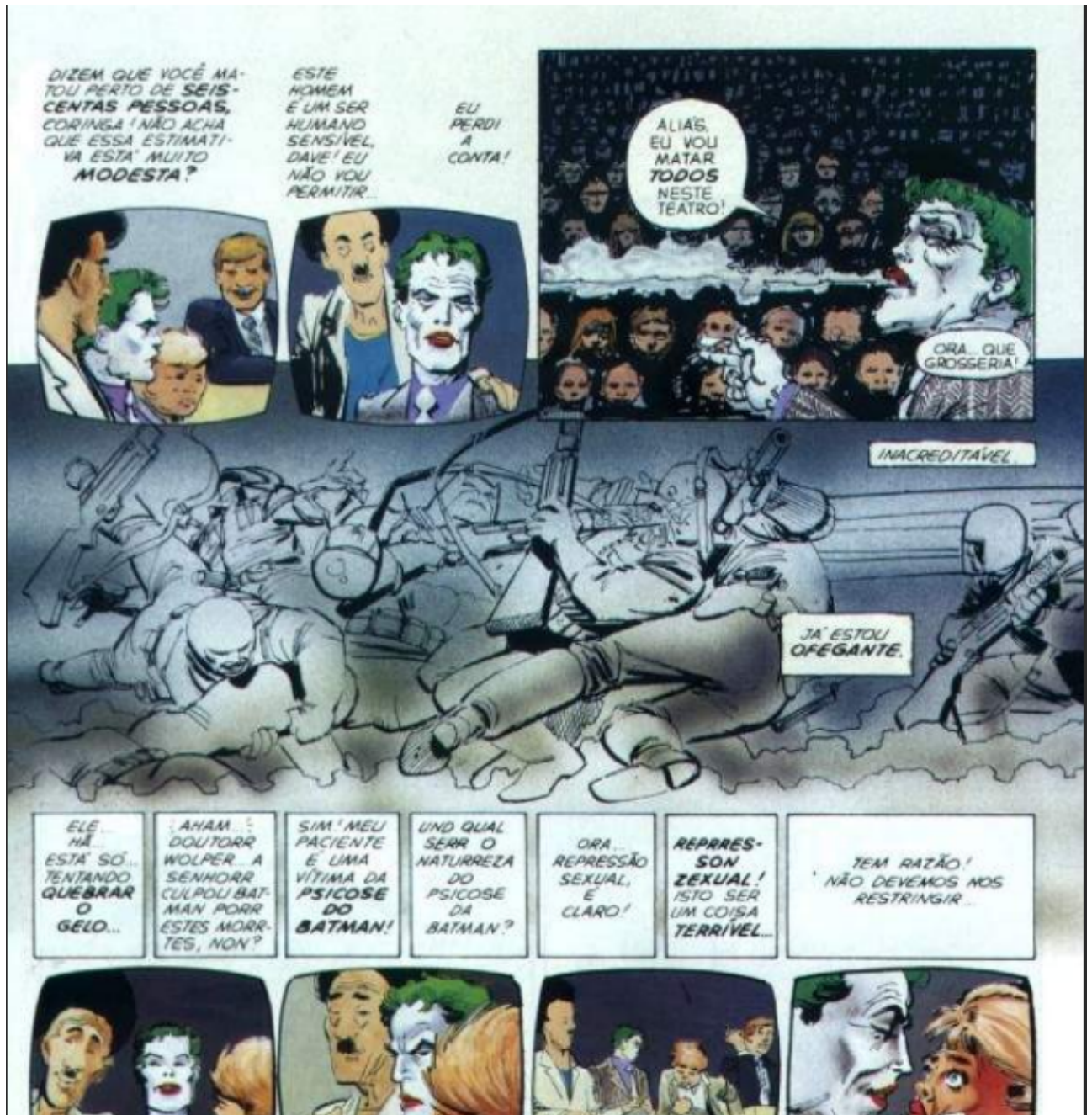


Figura 13: DC Comics/Panini (2011, p. 24)

Coringa chega ao estúdio, onde é defendido pelo psiquiatra. No entanto, suas intenções são claras desde o momento em que se anuncia, ao afirmar: “Aliás, eu vou matar todos neste teatro” (MILLER, 2011, p. 24). Há, aqui, elementos que são incorporados pelas

obras posteriores, como *A piada mortal*, especialmente ao retratar a suposta insanidade do Coringa. A atribuição do distúrbio à existência e às ações de Batman fazem também um paralelo com o acidente que dará origem ao Coringa na obra de Moore, dois anos depois.

Além disso, o cinema incorporaria traços desse painel ao realizar a participação de Arthur Fleck (interpretado por Joaquin Phoenix) no programa de Murray (interpretado por Robert DeNiro), como é possível observar no *frame*:



Figura 14: Captura de tela de *Coringa* (2019)²³

Além das palpáveis semelhanças, é possível observar a influência que a obra de Miller teve em representações posteriores da personagem de Coringa. Ao analisarmos *A piada mortal* – como será feito com mais profundidade no Capítulo 4 –, vemos que esta retoma a relação entre Coringa e Batman já presente na obra de Miller.

Moore, ao retratar a conturbada tentativa de Batman de evitar a morte dos dois homens, apresenta semelhanças com o confronto que acontece após a fuga de Coringa do auditório em *O cavaleiro das trevas*, no qual Coringa também foge após espancar Selina Kyle (a Mulher-Gato), sequestrar uma garota e forçá-la a atacar o governador. Depois, segue para um parque de diversões – cenário também retomado em *A piada mortal*. Os paralelos entre as duas histórias são muitos, uma vez que Batman se pergunta quantas vidas mais serão necessárias antes de ele capturar Coringa, como é possível observar no painel a seguir:

²³ Imagem disponível em: <https://mur-raay.tumblr.com/post/189899119991/todd-phillips-commentary-on-joker-act-iii>.



Figura 15: DC Comics/Panini (2011, p. 34)

Ainda assim, é possível perceber a ambiguidade da cena ao analisarmos a narração que Batman faz ao afirmar: “O que havia nele parece uivar quando parte” (MILLER, 2011, p. 49).

Esses elementos – a possível morte de Coringa, a brutalidade de Batman – podem ser observados, ainda que de maneira transformada, no romance gráfico de Moore e Bolland. Apesar disso, a obra da dupla britânica ainda pode ser considerada inovadora porque, ao mesmo tempo em que retoma parte da atmosfera, dos temas e da maneira de ser das personagens de *O cavaleiro das trevas*, também abre outros caminhos – sobretudo relacionados à origem do Coringa – não explorados anteriormente. No próximo capítulo, será analisada com mais afinco a construção de Coringa em *A piada mortal*.

Capítulo 4

Da piada à filosofia

Neste capítulo, é analisado o desenvolvimento da personagem Coringa na narrativa *A piada mortal*. Para tanto, o capítulo está dividido em três seções: 4.1 “Teoria da personagem”, em que se propõe uma breve consideração teórica a respeito da personagem de ficção, que serve de base para as reflexões que virão na sequência; 4.2 “Coringa em *A piada mortal*”, que foca na construção da personagem no romance gráfico; e 4.3 “A filosofia de Coringa em *A piada mortal*”, que reflete sobre o modo de Coringa de pensar, enxergar e agir no mundo no contexto desse romance gráfico.

4.1 Teoria da personagem

Para que possamos analisar a figura de Coringa, é preciso, primeiramente, compreender o que caracteriza uma personagem de ficção. Nesta seção, abordamos algumas proposições fundamentais de teóricos da literatura, como uma maneira de investigar a hipótese de que Coringa se constitui em *A piada mortal* como personagem literária. Também se parte de considerações específicas a respeito da personagem de ficção em romances gráficos.

Em *A piada mortal*, o enredo confunde-se, na verdade, com o próprio desenvolvimento da personagem Coringa como homem comum que se perde ao se tornar criminoso. Pode-se argumentar que esse é um dos motivos para considerar a obra de Moore e Bolland um “romance” gráfico – já que, conforme Antonio Candido, o romance baseia-se “antes de mais nada, num certo tipo de relação entre o ser vivo e o ser fictício, manifestada através da personagem, que é a concretização deste” (CANDIDO, 2007, p. 55).

Há “lógica” (CANDIDO, 2007, p. 59) na trajetória de Coringa tal como retratada em *A piada mortal*: ele existe em um determinado tempo e espaço e é afetado por esses elementos ao mesmo tempo em que também os afeta. Nota-se o elemento “humano” em sua construção. Anatol Rosenfeld afirma que:

A narração — mesmo a não-fictícia —, para não se tornar em mera descrição ou em relato, exige, portanto, que não haja ausências demasiado prolongadas do elemento humano (este, naturalmente, pode ser substituído por outros seres, quando antropomorfizados) porque o homem é o único ente

que não se situa somente “no” tempo, mas que “é” essencialmente tempo.
(ROSENFELD, 1974, p. 20)

Desse modo, percebemos que a constituição da personagem enquanto elemento literário está arraigada na conexão com o indivíduo humano – há uma relação direta entre narrativa e personagem, pois uma depende da outra. Pode-se ter animais antropomorfizados como personagens, pois, em seu aspecto comportamental, agem como humanos. Com frequência, o processo de desenvolvimento da personagem é o que constrói narrativa.

O modo como percebemos a personagem em um texto narrativo parece derivar-se de modos de expressão exercidos por ela, uma vez que, quando escritas, as personagens ganham ação e fala “próprias”, na medida em que interagem diretamente no texto, conforme Rosenfeld: “as próprias personagens [manifestam-se] diretamente através do diálogo, de modo que mesmo o mais ocasional ‘disse ele’, ‘respondeu ela’ do narrador se torna supérfluo” (ROSENFELD, 1974, p. 20), ou seja, a ação literária da personagem define-a como ser humanizado.

A definição de uma identidade para a personagem torna-se fator decisivo para que a sua existência no texto literário seja possível, uma vez que cada ação realizada revela traços de sua personalidade. Eis aqui a importância do termo “personalidade”, derivado do latim “persona”, ou seja, máscara ou faceta (CUNHA, 2010, p. 49), o que permite atribuir faces conhecidas a personagens, facilitando a constituição de uma existência literária, pois se apreende quem é a personagem por aquilo que é demonstrado no texto.

A narrativa é, de acordo com Rosenfeld, parte fundamental para a personagem, já que: “em todas as artes literárias e nas que exprimem, narram ou representam um estado ou estória, a personagem realmente ‘constitui’ a ficção” (1974, p. 23). Percebemos, portanto, que a existência da personagem torna possível a percepção de uma ficção verossímil – a personagem é o elemento mais atuante da narrativa. Afinal, narra-se sobre as personagens, suas ações, aspirações, desejos, mudanças e realizações. Ainda assim, não se deve confundir a personagem com a ficção em si, uma vez que um conjunto de elementos constitui a ficção. A personagem, é, indubitavelmente, o que mais se destaca, por seu traço humano (ROSENFELD, 1974, p. 40).

A personagem do romance gráfico, como a que estudamos no presente trabalho, possui particularidades. Diferentemente da personagem romanesca tradicional, Coringa tem uma constituição singular, já que incorpora elementos visuais, algo que colabora para o que Rosenfeld chama de “presença existencial” (1974, p. 25), o que corrobora ainda mais seu

impacto como habitante de um imaginário coletivo, sendo muitas vezes reconhecido por poucos traços (que representam as suas características físicas, sua existência “corpórea”, como o terno roxo, o cabelo verde e até os maneirismos).

Esse traço de percepção por imagem é algo que Rosenfeld aponta sobre as personagens na arte dramática, algo que pode ser também transposto para a literatura infantil ilustrada e para as HQs. O romance gráfico possui esse traço diferencial para a constituição de suas personagens, uma vez que a presença de uma arte com cores e enquadramentos facilita a percepção da personagem como um elemento que de fato existe, gerando a percepção não só por palavras, mas também por imagem.

No que diz respeito à própria definição do que seria uma HQ, com frequência a permanência de “ao menos uma personagem identificável” ao longo dos quadros é considerada um critério central (GROENSTEEN, 1999, p. 24). Em uma narrativa constituída grandemente por imagens e textos em balões, pode-se falar de um binômio “balão-personagem”, pois um elemento influencia diretamente o outro. Diferentemente do que ocorre na leitura de ficção não ilustrada, na leitura de quadrinhos lê-se o que a personagem fala logo depois de se ver a sua atitude física: “Como elemento desenhado e como elemento geralmente privilegiado na composição da página, a sua percepção é quase instantânea; a presença da personagem é a informação saliente que o leitor registra no instante em que sua atenção recai sobre o quadro” (GROENSTEEN, 1999, p. 84). Assim, a personagem primeiramente é vista, só depois lida, mesmo quando o balão está posicionado antes dela.

Para Groensteen, isso não significa que o texto não influencie o olhar que temos sobre a personagem – o texto impacta a maneira como percebemos os seus atributos:

Em muitos casos, aliás, o texto ajuda a reduzir a polissemia intrínseca a um gesto, uma atitude, uma expressão. Em outros termos, se a personagem interpreta o texto, é igualmente válido dizer que o texto, por sua vez, interpreta a personagem. Entre os dois termos do binômio realiza-se um ajuste recíproco, uma filtragem de diversas leituras possíveis. Esse vai e vem é essencial à produção de sentido. (GROENSTEEN, 1999, p. 84)

Por outro lado, ainda que seja preciso levar em consideração essa peculiaridade da personagem de quadrinhos, há aspectos das personagens de ficção que se mantêm nos diferentes meios narrativos, sendo a verossimilhança o mais importante desses aspectos. A ficção refaz o mistério do ser humano por meio da personagem, reconstituindo “em certa medida, a opacidade da pessoa real” (ROSENFELD, 1974, p. 27).

A ilusão construída para gerar essa opacidade, que espelha aquela de um indivíduo real, é bastante percebida ao examinarmos a execução das personagens na literatura e em outras artes, em que centenas de características e modos de expressão podem ser utilizados para construir a personagem complexa, sem, contudo, deixá-la totalmente acessível, imitando, assim, a obtusidade da nossa capacidade de percepção do outro, um indivíduo humano como nós. Nesse sentido, a arte narrativa utiliza a nossa própria incapacidade de interpretação do outro para criar um ente ficcional que nos parece existir de fato – isso é, sem dúvida, obra de grande esforço intelectual, criativo e artístico, uma vez que simular de modo concebível um ser multifacetado, independente e singular demanda uma sensibilidade para reproduzir como, na vida real, nós percebemos (ou não percebemos) o outro.

Rosenfeld lembra também que “há ficção de baixo nível estético, de grande pobreza imaginativa (clichês), com personagens sem vida e situações sem significado profundo, tudo isso relacionado com a inexpressividade completa” (ROSENFELD, 1974, p. 28). Ou seja, a constituição de uma boa personagem está relacionada à constituição de uma boa obra ficcional.

A personagem de ficção enfrenta conflitos e, no confronto com as outras personagens ao seu redor, demonstra a interposição de valores, apresentando, com frequência, “a necessidade de decidir-se em face da colisão de valores” e passando “por terríveis conflitos” ao enfrentar “situações-limite em que se revelam aspectos essenciais da vida humana: aspectos trágicos, sublimes, demoníacos, grotescos ou luminosos.” (ROSENFELD, 1974, p. 35).

Esses aspectos da vida humana podem ser percebidos pelas interações entre as personagens em seu mundo ficcional, na maneira como percebem e encarnam valores sociais. A obra ficcional abordada neste trabalho, *A piada mortal*, revela-se como veículo de questionamentos sobre valores já enraizados em uma sociedade (que espelha a nossa) e pode ser percebida como questionadora de elementos como a própria noção de justiça, por exemplo. Hudson (2010, p. 47) argumenta que “*A piada mortal* não é apenas um diálogo entre duas personagens; é também a tentativa dessas personagens [Batman e Coringa] de estabelecer um diálogo”.²⁴

Por meio da personagem, é possível experimentar perspectivas da identificação ou aversão que se sente em relação às personagens, já que elas, mais claramente, incorporam valores e características humanas com os quais nos confrontamos diariamente, mas que, por

24 “Killing Joke is not only a dialogue between two characters; it is also about the characters attempting to establish a dialogue.”

uma razão ou outra, alcançam-nos de modo diferente ao serem construídas pela sensibilidade artística.

Assim, percebemos que a narrativa, em especial o romance, revela que as personagens são parte integral de sua existência, uma vez que:

É uma impressão praticamente indissolúvel: quando pensamos no enredo, pensamos simultaneamente nas personagens; quando pensamos nestas, pensamos simultaneamente na vida que vivemos, nos problemas em que se enredam, na linha do seu destino — traçada conforme uma certa duração temporal, referida a determinadas condições de ambiente. O enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo. Enredo e personagem exprimem, ligados, os intuídos do romance, a visão da vida que decorre dele, os significados e valores que o animam. (ROSENFELD, 1974, p. 39)

Percebemos que essas mesmas características são fundamentais para o romance gráfico, uma vez que suas personagens se incorporam de modo semelhante ao mundo ficcional constituído nessas obras, e pensar nessas obras é também pensar nas personagens. Tão logo essa semelhança é percebida, mais ainda se reforça a noção de que Coringa é constituído como uma personagem fundadora de um elemento do imaginário contemporâneo. É difícil pensar em Batman sem pensar em Coringa, e este também é um dos primeiros a serem lembrados ao se falar em vilania na ficção contemporânea. Sua oposição ao herói é também constituinte de um imaginário das obras em quadrinhos.

“A personagem vive o enredo e as ideias, e os torna vivos”, afirma Rosenfeld (1974, p. 39). Não é aleatório, portanto, que as personagens sejam o que há de mais ressoante no romance, bem como no romance gráfico, uma vez que “nós perdoamos os mais graves defeitos de enredo e de ideia aos grandes criadores de personagens” (ROSENFELD, 1974, p. 40).

A verossimilhança da personagem parece estar atrelada, ainda, a um conceito de psique. Em outras palavras, personagens poderiam incorporar e/ou expressar traços psicológicos humanos. Esse tipo de análise tornou-se possível com os avanços de pesquisadores dos séculos XIX e XX nos campos da psicanálise e da psicologia, já que estes, como Freud, Jung e afins, postularam a existência de algo que seria inerentemente humano, nossa psique, nossos atributos psicológicos.

Coringa, sob a ótica da presente análise, parece caracterizar-se por um processo descrito por Candido: “Personagens transpostas de modelos anteriores, que o escritor reconstitui indiretamente, — por documentação ou testemunho, sobre os quais a imaginação

trabalha” (CANDIDO, 1974, p. 54). A personagem escolhida, é, de portanto, passível de ser percebida como um amálgama de elementos conhecidos por seus autores, que se baseiam em características oriundas de diversas fontes.

4.2 Coringa em *A piada mortal*

Como mencionado no capítulo anterior, não é tarefa fácil estabelecer uma genealogia da personagem Coringa, tanto graças à multiplicidade de narrativas em que ele aparece quanto às variadas identidades assumidas pela personagem ao longo do tempo e em diferentes mídias. Spanjers comenta sobre essa dificuldade:

O objetivo de uma genealogia é afirmar a absoluta multiplicidade do passado e do presente contra os erros de identidade, continuidade e verdade. Os objetivos de Coringa são similares – tanto em *A piada mortal*, como em *O cavaleiro das trevas*, o Coringa frustra tentativas de uma unidade histórica para si mesmo, ao lembrar histórias contraditórias sobre seu passado, por exemplo – mas o Coringa utiliza um método diferente, ele intervém diretamente ao subverter atos, em vez de uma análise crítica da história. Além disso, o Coringa, ao não representar um corpo de valores com grande passado, faz com que uma busca genealógica pela “Herkunft” (não origem) de sua personagem dos quadrinhos e de críticas temáticas que são associadas a ele não sejam efetivas.²⁵ (SPANJERS, 2010, p. 6)

No entanto, o romance gráfico *A piada mortal* não deixa de ser uma narrativa possível do nascimento de Coringa como vilão – e talvez a mais canônica nesse sentido.

Em *A piada mortal*, Coringa é, originalmente, um comediante fracassado da cidade de Gotham, com uma esposa grávida e graves problemas financeiros. Devido à sua infelicidade e incapacidade de fazer com que as pessoas riam de suas piadas, Coringa se vê forçado a concordar com um plano criminoso de invasão a uma indústria química e, para isso, ele deve se disfarçar de Capuz Vermelho, que é procurado por Batman, uma vez que tal figura parece estar envolvida em todo tipo de crime na cidade.

No momento em que se reúne com os bandidos para acertar os detalhes do ataque naquela noite, Coringa recebe a notícia de que sua esposa e filho faleceram e, em meio à dor causada pela tragédia, ele procura escapar do compromisso firmado com os assaltantes.

25 “The goal of genealogy is to affirm the absolute multiplicity of the present and past against the mistakes of identity, continuity and truth. The Joker’s goals are similar – in both *The Killing Joke* and *The Dark Knight* the Joker frustrates attempts to form a unified history of him by recollecting conflicting stories about his past, for example – but the Joker’s method is different; he intervenes directly by way of subversive acts, instead of a critical historical analysis. Moreover, as the Joker does not represent a body of values with a large past, a genealogical search for the “Herkunft” (not origin) of the comic book character and the critical themes that are associated with him would not be very effective.”

Porém, vê-se coagido a participar da invasão de qualquer forma, uma vez que a sua vida é ameaçada pelos criminosos.

Nesse ponto da narrativa, percebemos o caráter de Coringa antes de sua transformação. Trata-se de um homem melancólico, com uma trajetória de sofrimento. As suas motivações eram, *a priori*, cuidar de sua família e procurar reestabelecer-se economicamente, como é possível perceber pela fala “É verdade... Não consigo nem sustentar você! Oh, Jeannie...” (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 11), porém, já começamos a perceber uma mudança em sua percepção do mundo quando da revelação da morte de seus entes queridos. Coringa torna-se, nesse momento, desmotivado e até mesmo suicida. O seu comportamento, que já era apático antes da notícia, torna-se ainda mais desanimado, como é possível observar no seguinte painel:



Figura 17: DC Comics/Panini. (2016, p. 26)

No entanto, durante o ataque à indústria química, Coringa e os dois bandidos que o levaram ao assalto são confrontados por Batman. Na fuga apavorada de Coringa, ele se depara com o herói de Gotham e, em um momento de desespero ocasionado pelo fato de a máscara de Capuz Vermelho o impedir de se comunicar, de modo que pudesse explicar que era um homem inocente obrigado a participar de um ato criminoso, ele decide pular em um tanque de produtos tóxicos, o que causa uma deformação permanente em seu rosto.

Após esse evento, o comediante torna-se o criminoso Coringa. No romance gráfico, é insinuada uma passagem tempo entre o incidente e o início da vida criminosa de Coringa, que, no decorrer dos eventos do enredo, parece agir já há algum tempo. Assim, depois desse intervalo implícito, Coringa aparece preso no asilo Arkham, mas foge. Atira na filha do comissário Gordon, Bárbara, e o sequestra. Cabe, então, a Batman resgatá-lo e prender o criminoso.

Iniciamos nossa análise da obra nos debruçando sobre os primeiros painéis apresentados ao abrirmos o romance gráfico. Neles é possível perceber a constituição de uma relação entre Batman e Coringa, que será explorada ao longo de toda a obra. A construção dessa relação é fundamental para compreendermos a figura de Coringa no contexto de *A piada mortal*, bem como os desdobramentos que contribuíram para a reverberação dessa personagem no imaginário popular a partir desse romance gráfico.

A primeira cena a que somos apresentados é um diálogo entre Batman e Coringa, conforme painel a seguir:

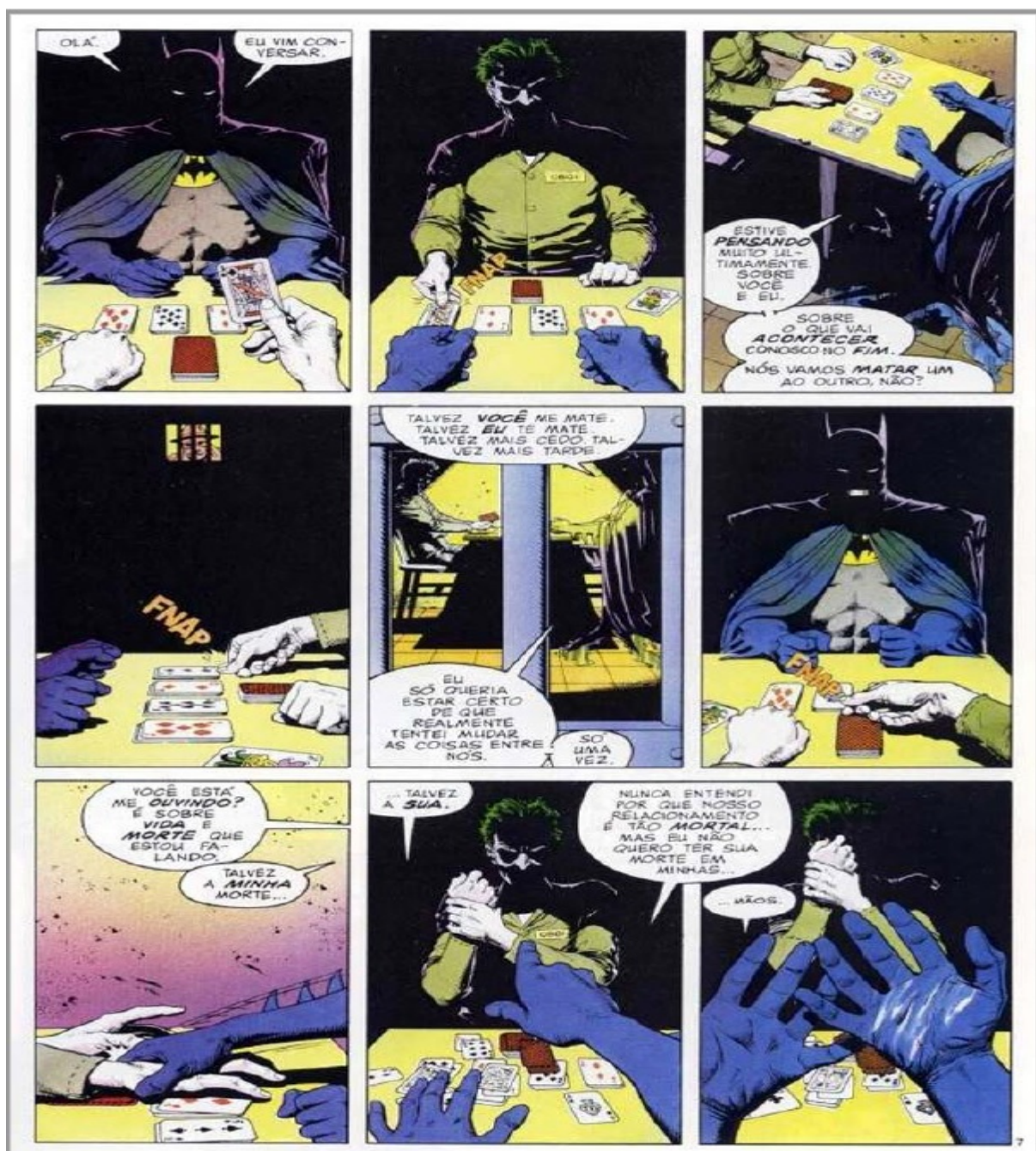


Figura 18: DC Comics/ Panini (2016, p. 7).

A execução do diálogo no início da HQ revela-se por meio do uso de sombras e cores, bem como de um espaço confinado e de um jogo de cartas. A princípio, enquanto um homem realiza um monólogo que revela o seu íntimo, outro joga cartas como se nada estivesse ocorrendo. O diálogo demonstra a insatisfação de Batman com a impossibilidade de diálogo entre os dois. Para Batman, o conflito entre os dois levará à morte. A culpa que Batman não

quer carregar por esse fim inevitável busca demonstrar ao leitor que ele é de fato um herói. Coringa, por outro lado, permanece em silêncio, distribuindo suas cartas sobre a mesa.

A coloração desse painel, em especial da figura de Coringa, ofusca a visão de sua fisionomia, algo que é espelhado no primeiro desenho de Batman no diálogo, envolto em sombras. A sensação de dualidade estabelecida no painel reforça a ideia de que ambos se complementam como opostos. O comportamento monótono de Coringa ao colocar cartas sobre a mesa é algo que incomoda Batman, que, ao tocá-lo, percebe que não é Coringa de fato. O vilão havia escapado do asilo.

A fuga de Coringa torna-se mais um impedimento na tentativa de Batman de estabelecer um diálogo. Sua tentativa de criar algum laço para impedir que mais violência se propague é um dos traços mais ressaltados ao longo do romance gráfico. Somente ao fim da narrativa Batman conseguirá expor seu pensamento, algo que, ainda assim, é rechaçado no final.

Com frequência, o romance gráfico *A piada mortal* é considerado o retrato de Coringa mais digno de empatia na trajetória das HQs, embora se possa argumentar que o leitor não necessariamente precise se posicionar com Batman ou com Coringa, mas apenas testemunhar o conflito entre eles (HUDSON, 2010, p. 47). A riqueza de detalhes em sua construção como personagem parte de elementos como sua origem social, sua situação familiar, sua carreira fracassada, suas perspectivas. Internamente, conhecemos também seu conflito ao participar de um crime – este terminando de maneira trágica e o transformando para sempre. Tudo isso torna-o verossímil.

Coringa possui uma organização narrativa que permite e justifica-o como uma possibilidade realista, apesar de seus traços relativamente irreais. Para Candido (1974, p. 60), “um traço irreal pode tornar-se verossímil, conforme a ordenação da matéria e os valores que a norteiam, sobretudo o sistema de convenções adotado pelo escritor”. Logo, a maneira como sua trajetória é estruturada por Moore faz sentido para os leitores e o eleva como personagem – não mais se trata de apenas um vilão caricato, mas de uma personagem que provoca reflexões e remete à experiência humana.

No contexto de composição da personagem de Coringa no romance gráfico de Moore, observamos que seus traços impraticáveis no mundo tangível constituem parte de sua existência, mas não o tornam um ser inverossímil, especialmente se levarmos em conta o fato de que, nos quadrinhos, o espaço para o irreal torna-se facilmente aceitável, tal qual o exemplo da obra analisada. A verossimilhança também é observável ao percebermos a construção das ideias de Coringa em consonância com os eventos narrados, pois suas

concepções e seus comportamentos nesse romance gráfico são elementos vivamente caracterizados – Coringa mostra-se multidimensional, com características que o humanizam, apesar das maldades que comete.

A noção de mundo de Coringa contrasta diretamente com a de Batman, e isso também faz com que Batman se torne uma personagem mais verossímil no âmbito da narrativa. A presença de um conflito existencial entre os dois reforça a sua existência como personagens.

Ewald lembra que o vilão pode até mesmo se sobrepor ao próprio herói, uma vez que “personagens como o Coringa, Darth Vader e Freddy Krueger tendem a ser ícones mais populares do que suas contrapartidas heroicas”²⁶ (2017, p.13). O que leva personagens tão malignas a se tornarem tão populares?

Por ser um vilão, nem sempre a identificação é o caminho que leva Coringa a ser extremamente popular. Ewald (2017, p. 16) afirma ainda que, ao elaborar o romance gráfico, “Moore desafia a noção preconcebida do leitor ao mostrar os dois [Batman e Coringa] como indivíduos fraturados, mas que, juntos, são interdependentes, incapazes de existirem um sem o outro”. Logo, a contrapartida que Coringa representa a Batman, em uma espécie de simbiose necessária para a existência dos dois, reforça ainda mais a sua capacidade de estabelecer-se como uma figura popular, uma vez que “isso ressalta o conceito de que o herói precisa de um vilão para completá-lo como um ícone popular”²⁷ (EWALD, 2017, p.16).

Tal relação estabelece-se nas bases das construções ficcionais de nossa sociedade ocidental, uma vez que a coexistência de bem e mal é uma das grandes bases para a sua fundação. Ewald explica ainda que:

Nossa cultura promove interesse em vilões baseada na interdependência entre heróis e vilões. Nós reconhecemos o mal perpetrado pelos vilões como relevante e necessário para a manutenção da sociedade. Sem o mal presente para comparação, nós não saberíamos efetivamente o que é de fato bom. Para ilustrar esse binarismo, vilões são interpretados como um espelho para o herói. O interesse em espelhar dá-se para que o leitor veja o herói como representante de bondade e luz, daquilo que é moralmente aceito, enquanto sua contrapartida é aquela de escuridão e maldade, o moralmente corrupto.²⁸ (EWALD, 2017, p. 16)

26 “Yet characters such as the Joker, Darth Vader, and Freddy Krueger, tend to be more popular icons than their heroic counterparts.”

27 “Moore challenges reader’s preconceived notions of the two characters by showing that as individuals they are fractured, but together they are interdependent, unable to exist one without the other. This reinforces the concept that the hero needs the villain to complete him as a popular icon.”

28 “Our culture promotes interest in villains based on this interdependency between heroes and villains. We recognize the evil perpetrated by villains as important and required for the maintenance of society. Without evil present for comparison, we would not effectively know what it was to be good. To illustrate this binary, villains are interpreted as a mirror to the hero. The intent of mirroring is for the reader to see the hero as representing

Ao analisar a dualidade apresentada por Coringa e Batman, é possível estabelecer, com base nas considerações de Ewald, uma arbitrária e contraditória leitura das personagens, já que, ao mesmo tempo em que estabelecemos uma conexão empática pelos questionamentos de Coringa, vemos que sua existência é totalmente absurda. Nas palavras de Ewald, “se Batman encarna a realidade, Coringa é obscenamente oposto, tanto que pode ser considerado real pelos leitores. Ainda assim, ele existe como uma ameaça ao ‘status quo’ representado por Batman”²⁹ (EWALD, 2017, p. 17).

Logo, o Coringa, em sua absurda caracterização e performance, torna-se ainda mais real como personagem. Seu exagero, é, contra intuitivamente, um dos maiores elementos de interesse pelo vilão. Sua face pálida, os cabelos verdes e o sorriso são elementos que aproximam ainda mais o vilão de uma existência concreta.

Mais do que isso, Coringa também resgata elementos de mitos antigos, encarnando uma forma de caos. Ao observarmos os mitos antigos, percebemos que muitas vezes o “dragão do caos” surge do mar revolto. Tais exemplos aparecem em várias mitologias, como a babilônica, em que Tiamate, a serpente do mar, surge para enfrentar os deuses babilônicos, ou o próprio Leviatã, da Bíblia hebraico-cristã. Escreve Ewald:

O agente do caos é geralmente um monstro, frequentemente representado como uma criatura reptiliana tal qual o dragão. Em vez de surgir da terra, tal criatura ergue-se da água para ameaçar a sociedade. O herói/Deus, representando o céu e as tempestades, batalha e derrota a criatura, que é então banida sob as ondas até o dia em que retornará novamente para ameaçar a civilização.³⁰ (EWALD, 2017, p. 20)

Assim, Coringa encarna não somente elementos questionadores de uma sociedade contemporânea, mas também elementos arquetípicos de mitologias que aparecem nas histórias reproduzidas na contemporaneidade.

Logo, na visão apresentada na página 33 do romance gráfico, percebemos o nascimento do Coringa em um ambiente próximo ao dos mitos citados anteriormente. Seu nascimento se dá por meio do salto em um tonel de substâncias químicas, para preservar a

goodness and light, that which is morally acceptable, while his counterpart is one of darkness and evil, the morally corrupt.”

29 “If Batman closely embodies reality, the Joker is so obscenely opposite that he cannot be considered real by readers. Yet he still exists as a threat to society's status quo represented by Batman.”

30 “The agent of chaos is generally a monster, often represented as a reptilian creature such as a dragon. Rather than coming from the earth, this creature rises from the water to threaten society. The hero/God, representing the sky and storms, battles and defeats the monster which is then banished beneath the waves until the day he returns to once again threaten society.”

própria vida de um Batman que viria a prendê-lo. Sua saída do tonel é retratada no seguinte painel:



Figura 19: DC Comics/ Panini (2016, p. 33).

O ressurgimento do homem como Coringa é equivalente ao surgimento do monstro mitológico. Coringa sai de um grande tonel de líquido em um estado que alteraria para sempre o funcionamento da cidade de Gotham, da qual passa a ser o maior antagonista. Uma grave ameaça à lei e à ordem até então existentes. Coringa, ao apresentar sua perspectiva da realidade, torna-se o grande monstro destruidor da sociedade.

O estopim da história é a fuga de Coringa do asilo Arkham e seu consequente atentado contra Bárbara Gordon, filha do comissário de polícia Jim Gordon. Coringa invade a casa de Jim, atira em sua filha e o sequestra. Mais tarde, descobrimos que o Coringa fotografou a moça nua e utiliza-se disso para torturar Jim Gordon.

O horror também pode ser percebido pelo espaço escolhido pelo vilão, que leva o comissário a um parque de diversões abandonado. Coringa “compra” o parque e transforma uma de suas atrações em um passeio digno dos piores filmes de terror. O brinquedo parecia ser, antes da “aquisição”, um passeio de carrinho pelo chamado “Túnel do Amor”, cujo propósito é agora enlouquecer o comissário Gordon. Trata-se de um ato de subversão dos elementos comuns em direção à esfera do horripilante, do extremo, da violência. É possível ver no painel abaixo o que Coringa pretende fazer com Jim Gordon:



Figura 20: DC Comics, Panini (2016, p. 24).

Claramente, a perspectiva que Coringa apresenta no decorrer dos eventos sobre seus atos contra o comissário e, especialmente, contra Bárbara Gordon, é a de que suas ações são justificáveis, e ainda mais, não são passíveis de punição.

Especificamente no caso de Bárbara Gordon, há uma perspectiva importante para analisarmos, uma vez que a manipulação do corpo da mulher nua e incapacitada caracteriza um abuso sexual por si só. De acordo com Christopher Maverick, Bárbara Gordon seria “uma conveniente vítima para iniciar a história” (2015, p. 2). Ao refletirmos sobre esse aspecto da narrativa, porém, percebemos como o ato criminoso de Coringa é mais profundo e macabro do que aparenta. Maverick argumenta algo que é conhecido no histórico do roteirista, Moore, afirmando que:

Certamente não é incomum a Moore o uso de estupro como um elemento de enredo. Ele já havia tratado o tópico de maneira assertiva tanto em *Watchmen* como em *Miracleman*, dois anos antes [da publicação de *A piada mortal*] e continuaria a fazer algo semelhante em muitos outros quadrinhos no decorrer de sua carreira. Alguns apontaram para a ausência de estupro explícito em *A piada mortal* como evidência da assexualidade do Coringa, dizendo que, se o Coringa houvesse estuprado Barbara, Moore certamente teria apresentado isso. (MAVERICK, 2015, p. 5)³¹

Logo, se observamos a obra de Moore como um todo, veremos que não haveria, para o autor, dificuldade em representar o atentado de Coringa contra Bárbara como um exemplo de violência sexual. No entanto, a ausência de um estupro explicitamente informado também pode ser explicada pelas regras de publicação que atuavam sobre os quadrinhos à época, pois tal tema podia levar à censura, já que Batman é uma das maiores marcas da DC Comics.

Em *A piada mortal*, Coringa era casado, como apontado na narrativa, e seria pai. Logo, uma possível percepção da personagem como assexuada não nos parece válida, e isso se reforça posteriormente, em outras narrativas, com a introdução de outras personagens, como Arlequina. Isso não significa, entretanto, que ele seja um estuprador – mas também não significa que não possa ser, pois seu comportamento é, indubitavelmente, violento. Maverick reforça esse ponto de vista ao afirmar que:

Explicitamente demonstrar que a personagem [Bárbara Gordon] foi estuprada poderia ter removido qualquer ambiguidade da história, mas teria forçado o problema a ser tratado em quadrinhos posteriores que referenciassem os eventos, algo que o *Comics Code* especificamente proíbe. A solução para o estupro sob as regras do CCA era simples: apenas finja que ele não existe.³² (MAVERICK, 2015, p. 6)

31 “Moore is certainly no stranger to the use of rape as plot element. He addressed the subject unambiguously in both *Watchmen* and *Miracleman* in the two years prior and would continue to do so in many other comics throughout his career. Some have pointed to the lack of explicit rape in *The Killing Joke* as evidence to Joker’s asexuality, saying that if Joker had raped Barbara then Moore certainly would have shown it.”

32 “To specifically depict the character being raped may have removed any ambiguity from the story, but would have forced the issue to be addressed in later comics that reference the event, something that the *Comics Code* specifically prohibited. The solution to rape under the CCA was simple: just pretend it did not exist.”

A marca de Batman, comercialmente bem-sucedida, poderia ter encontrado severos problemas caso esse tipo de crime tivesse sido explicitamente referenciado ou cometido em uma de suas histórias, algo que, com certeza, corrobora a ideia de que a sugestão do crime e sua não afirmação seria um modo de burlar o CCA e de facilitar a circulação de uma das HQs de maior valor para a editora DC Comics. Vale lembrar também, que ainda assim, o romance gráfico foi publicado sem o selo de autorização do CCA.

Logo, a sugestão da violência permanece no romance gráfico, porém, sua interpretação torna-se turva e ambígua para alguns, já que não há menção verbal do acontecimento dentro da história e nem mesmo nas histórias subsequentes de Batman. A paraplegia de Bárbara provocada pelo tiro de Coringa, essa sim, é reverberada como um acontecimento definitivo, transformando-a na personagem Oráculo.

No mundo interno de *A piada mortal*, a violência cometida contra Bárbara parece servir apenas para atingir o comissário Gordon e, conseqüentemente, Batman. Hoje, isso parece tornar a agressão ainda maior: “Coringa claramente atira nela. Ele definitivamente despe-a, manipula seu corpo indefeso e a fotografa nua e contra sua vontade. A vulnerabilidade dela e sua violação são certezas”³³ (MAVERICK, 2015, p. 7).

Pontuamos que tais ações contra a jovem, em especial a de despi-la e fotografá-la nua, caracterizam um crime de violência sexual. Essa violência, no entanto, parece ser jogada para debaixo do tapete da narrativa, sendo apenas utilizada como forma de tortura psicológica contra Jim Gordon, como se o sofrimento de sua filha fosse apenas um meio para fazê-lo sofrer. A personagem de Bárbara é relegada a um papel de indefensibilidade, fragilidade e tristeza, uma vez que seu trauma é ignorado não só pela narrativa, mas pelas histórias que surgiram depois e a partir dela.

³³“The Joker clearly shoots her. He definitely strips her, manipulates her defenseless body, and photographs her nude and against her will. Her vulnerability and violation are unambiguous.”



Figura 21: "Oracle: Year One" / DC Comics [Google Imagens].

Ao observarmos o painel acima, parte do episódio "Oracle: Year One" (1996), com roteiro de Kim Yale, é possível perceber que o diálogo entre Bárbara e Batman revela o ponto de vista defendido aqui, no qual a falta de valor delegada à personagem de Bárbara é discutida entre os dois. O evento traumático sofrido, porém, não é comentado para além do que foi retratado em *A piada mortal*.

Para continuar nosso olhar sobre o acontecimento que acomete Bárbara, concordamos com Maverick quando ele afirma que o romance gráfico pressupõe um olhar masculino:

Assim, quando o Coringa apresenta as imagens do ataque, nós somos posicionados a focarmos no trauma de Jim em vez do de Barbara. O olhar do leitor, presumidamente masculino, não pode se associar com a vulnerabilidade feminina, então ele utiliza a perspectiva de Jim como filtro. Nós somos levados a experimentar não o estupro da vítima, mas o trauma que ele tem em seu pai, forçado ao incesto por tabela. (MAVERICK, 2015, p. 7-8)³⁴

Desse modo, percebemos que a imagem de Bárbara é reduzida, e o sofrimento destacado é o de Jim Gordon, na sessão de tortura promovida por Coringa no parque de diversões. Podemos perceber a escolha narrativa de ignorar o sofrimento de Bárbara, salientando o embate entre Gordon e Coringa.

Por parte de Coringa, o ataque e suas consequências traumáticas parecem ter o objetivo de enlouquecer Jim Gordon, tornando-o alguém como ele. O principal argumento usado pelo vilão em relação ao sequestro do comissário se dá quando ele diz a Batman: “Demonstrarei que não há diferença entre mim e outro qualquer! Só é preciso um dia ruim para reduzir o mais são dos homens a um lunático” (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 41). A intenção é clara. Ao traumatizar o comissário de polícia da cidade, Coringa busca torná-lo alguém como ele, assim provando, inversamente, que ele também é um homem comum. Na visão do vilão, a única coisa que separa um homem são de um lunático é um dia ruim – uma maneira irônica de se referir a um trauma severo o suficiente para transformar alguém.

No entanto, a violência psicológica não é a única realizada contra o comissário. Gordon também é agredido fisicamente, despido e enjaulado, para ser exposto como uma atração de circo. Maverick discute a experiência de agressão vivida pela personagem:

Apesar de toda a controvérsia do livro, muito raramente os leitores percebem o assédio sexual sofrido por Jim. Ele é deixado nu, encoleirado, acorrentado e cutucado com objetos fállicos usados em gado. O Coringa ordena seus capangas a aprisionarem Jim depois de ele ver as fotos do ataque à Barbara. Quando nós vemos Jim novamente, ele é um homem arrasado, abraçando seu corpo nu em uma frágil posição fetal. Nesse momento, Bolland adiciona o sutil, mas distinto detalhe de um olho roxo, que não estava lá antes, para sugerir que mais abusos foram cometidos “*off pannel*”. Assim como muito do abuso de Barbara deve ser preenchido por nós, podemos fazer o mesmo aqui. O objetivo de Coringa é arruinar Jim Gordon – dar-lhe o péssimo dia

³⁴Thus, when the Joker presents the assault images, we are positioned to focus on Jim’s trauma rather than Barbara’s. The presumed male gaze of the reader cannot be asked to associate with feminine helplessness, so it uses Jim’s perspective as a filter. We are led to experience not the rape of the victim, but instead the trauma it has on her father, forced into incest by proxy.

de sua vida – para convencer Batman de que “não há diferença entre mim e outro qualquer! Só é preciso um dia ruim para reduzir o mais são dos homens a um lunático”. Se nós somos levados a acreditar que o Coringa estuprou Barbara simplesmente para provar seu ponto de vista, ele provavelmente estuprou Jim também.³⁵ (MAVERICK, 2015, p. 9)

As ações de Coringa contra o comissário e sua filha também revelam sua indiferença quanto ao corpo humano. O extremismo de suas atitudes também apresenta uma vilania raramente representada nos quadrinhos.

Como explica Maverick, Coringa pode ou não ter cometido estupro contra Bárbara ou Gordon, mas seus ataques são de natureza sexual. A manipulação, exposição e indiferença para com esse aspecto da individualidade da família Gordon revela que Coringa não possui filtros com relação ao que seria aceitável socialmente no que diz respeito ao corpo, à sexualidade e à privacidade.

O Coringa de *A piada mortal* não respeita nenhuma convenção social, e tudo aquilo que servir para atingir seus objetivos contra Batman é válido, aceitável e deve ser utilizado. Suas ações revelam uma faceta maléfica às vezes pouco considerada pelos leitores, que é muito destoante da tentativa de abordá-lo como uma personagem relativamente empática, ao demonstrar os eventos traumáticos que levaram o comediante a se tornar Coringa.

Em *A piada mortal*, a imagem do Coringa é representada de maneira caricatural, com traços de perversidade em suas feições e na postura. A sua paleta de cores é chamativa, com elementos como o terno roxo, a gravata, o cabelo e as luvas verdes, o rosto branco extremamente pálido e dentes fortemente amarelados, compondo uma figura grotesca, como a de um gângster alterado.

Por meio da observação da fortuna crítica disponível acerca do romance gráfico, podemos estabelecer características centrais de Coringa como personagem. Um ponto relevante é que, nessa narrativa, Coringa assume uma posição de protagonista – suas ações geram ramificações dentro da história e fora dela, ao serem perpetuadas por outras adaptações, como já foi comentado nos capítulos anteriores.

35 “For all the book’s controversy, very infrequently do readers acknowledge Jim’s sexual assault. He is stripped naked, forced into a bondage collar, chained and poked with phallic cattle prods (Moore and Bolland 24). The Joker orders his minions to cage Jim after he has seen the pictures of Barbara’s assault (33). When next we see Jim, he is a broken man, clutching his naked body in a vulnerable fetal embrace (42). At this point, Bolland adds the subtle but distinctive detail of a black eye that was not there before to provide a cue that further abuse has occurred off panel. Much as we are asked to fill in the gaps of Barbara’s molestation, we must do the same here. The Joker’s stated goal is to break Jim Gordon — to give him the worst day of his life — to convince Batman that “there’s no difference between me and everyone else! All it takes is one bad day to reduce the sanest man alive to lunacy” (43). If we are led to believe that Joker has raped Barbara simply to prove this point, then he likely raped Jim as well.”

A partir da maneira como Coringa é retratado na obra, novos traços de sua personalidade foram incorporados a outras mídias, como filmes e jogos de videogame. O palhaço do crime passou, assim, a ter parte de sua identidade atrelada à obra produzida por Moore e Bolland.

É preciso ressaltar, ainda, que o Coringa de *A piada mortal* é, com frequência, considerado não só um marco, mas uma personagem canônica: “Apesar dos protestos de Alan Moore, [*A piada mortal*] é bastante canônico e retrata, especificamente, o Coringa antes de se tornar Coringa, dando-nos uma etiologia”³⁶ (WEST, 2020, p. 49).

A risada de Coringa é também elemento constituinte de sua identidade, logo “a risada aqui não é uma mera simbolização; em vez disso, é um ato de afirmação”³⁷ (BRIE, 2010, p. 21). Sua risada é uma afirmação de que Coringa não aceita as lógicas impostas pela sociedade, pelo comissário e por Batman. A ironia criada ao contrapor as ideias a seus defensores é o que ocasiona um riso tão significativo e importante para a construção dessa personagem.

A risada, com frequência, é o elemento de partida das análises sobre o Coringa. Seu riso é, afinal, uma de suas assinaturas como personagem. Diz Spanjers:

Os atos do Coringa são quase sempre acompanhados de risos, portanto, talvez seja sua risada o ponto de partida para a análise. Mesmo que uma análise de sua risada seja diferente do método genealógico, ela permanece próxima a isso em espírito, pois busca mostrar novos modos de criticar noções frustradas e quebradas de uma unidade de moral e identidade.³⁸ (SPANJERS, 2010, p. 6)

Desse modo, observamos que a risada é um elemento crucial de sua identidade, ainda que esta seja fragmentária. O que a risada é para a personagem de Coringa? Em severo contraste a Batman, que ri rarissimamente, Coringa é visto quase sempre rindo. Seu senso de humor está em completo desacordo com a perspectiva de realidade de Batman, o que cria uma dinâmica na relação dos dois para além do conflito físico.

A risada de Coringa demonstra um elemento fatalmente ideológico, uma vez que sua perspectiva da realidade é demonstrada por meio de atos, entre os quais a risada. O ato de gargalhar de diversas coisas que para um homem comum não fazem sentido, revela o quão

36 “despite Alan Moore’s protests, it is mostly canonical and specifically depicts the Joker prior to his becoming the Joker and it gives us an etiology”.

37 “Laughter here is not a mere symbolization; rather, it is an act of affirmation.”

38 “Joker acts, and his actions are almost always accompanied by laughter; it might be that the Joker’s laughter is the starting point for analysis. Even though an analysis of the Joker’s laughter diverges from the method of genealogy, it remains close to it in spirit as it attempts to show new ways to critique, frustrate and shatter the notions of unity, identity and morality.”

distante Coringa está da racionalidade tão valorizada pela sociedade ao seu redor. Seu humor, bem como seu pensamento a respeito da realidade, parece operar como uma sátira, como comenta Johan Nilsson a respeito das ações de Coringa:

[...] sátira pode ser definida como a forma que oferece modos de resistir a uma ideologia dominante ao ridicularizar poder e autoridade. Além disso, sua ridicularização é comumente constituída por elementos como a ironia e a paródia.³⁹ (NILSSON, 2015, p.166)

Ao relacionar Coringa e sátira, observamos que o comportamento dele é, como já defendido anteriormente, o contraponto ao comumente observável na realidade social do mundo de Gotham. O Coringa é empregado como figura que representa um elemento crítico ao senso comum. Nilsson continua:

O Coringa, eu afirmo, é uma figura fundamentalmente irônica. Ele é contraditório, tanto quanto a figura de um sábio tolo – “na qual sabedoria e tolice confrontam-se”, permitindo assim ironia constante. Isso significa que ironia é particularmente relevante, pois o Coringa é uma trágica (apesar de uma identificação empática diferir entre várias representações) e violenta figura em um nível psicológico, mas ele veste a face da comédia. É nessa dialética entre esses dois traços, o psicológico e o superficial, que encontramos o potencial de Coringa para a sátira.⁴⁰ (NILSSON, 2015, p.168)

Coringa, ao se utilizar de uma face que destoa muito de sua constituição interna, apresenta-nos uma personagem destoante em si mesma, reforçando ainda mais sua argumentação contra a racionalidade, os padrões e o comum. Ao encarnar a figura de um palhaço, demonstra sua relação conflituosa com a realidade na qual está inserido.

Assim, talvez o elemento mais relevante desse aspecto irrefreável da personagem seja que sua risada, em si mesma, parece ser um ato de liberdade. Rir do inadequado, para Coringa, revela apenas o quanto sua perspectiva de mundo é condizente com suas ações. Sua perspectiva de libertar-se das rédeas de uma moralidade frágil, injusta, faz com que a sua risada seja um ato libertador, tanto quanto seu desprezo pelas leis.

A risada de Coringa também parece ser um elemento de performance. Ela encarna de modo satisfatório o posicionamento do vilão perante as coisas. Seu nascimento como vilão

39 “Still, satire can be defined as a form that offers ways of resisting dominant ideology by ridiculing power and authority. Further, its ridicule is usually constructed by devices such as irony and parody.”

40 “The Joker, I argue, is a fundamentally ironic figure. He is contradictory, much like the figure of the wise fool—in which “wisdom and folly confront each other,” thus allowing for sustained irony. This means that irony takes on particular significance because the Joker is a very tragic (although sympathetic identification differs between various representations) and violent figure at a psychological level, but he wears the face of comedy. It is in this dialectic between these two traits, the psychological and the superficial, that we find the Joker’s potential as a vehicle for satire.”

dá-se, inclusive, com uma risada. Ao remover o disfarce de Capuz Vermelho e vislumbrar sua própria aparência, o Coringa desfere uma risada que seria eternizada pela arte de Bolland, no painel já apresentado na Figura 19. Seu riso está também atrelado a quem ele próprio é. Ou, ao menos, como o próprio vilão se percebe. As contingências de sua existência parecem ser tão intensas que a única resposta possível é o riso.

Muito disso revela-se ao tomarmos como perspectiva o fim de *A piada mortal*, que gera diversas interpretações possíveis, uma vez que vários elementos da trama se concentram nas páginas finais. O principal conflito da obra desenrola-se nas reações de Coringa com relação a Batman. A princípio, Coringa apresenta-se derrotado, de joelhos, em uma posição submissa. Porém, é nesse momento que percebemos mais profundamente a visão de mundo encarnada pela personagem:



Figura 22: DC Comics/ Panini (2016, p. 47)

Seu conflito com Batman está muito além das trocas de socos e ofensas típicas dos quadrinhos até então. Batman representa um construto social de moralidade, justiça, civilidade, ordem e lei, já que seu código de honra, apesar de distorcido, ainda possui um laço

com o que é preestabelecido pela sociedade. Batman não mata e anuncia isso a Coringa: “Não quero que nenhum de nós mate o outro no fim” (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 47).

Coringa, no entanto, revela-se apático. Sua principal e mais relevante reação é a que percebemos em seguida, quando Batman fala sobre não ser necessário matarem um ao outro. Coringa cobre o rosto com as mãos, como que consciente do quão inadequado é sua risada permanente, embora não deixe de falar: “Ah! Ah! Ah! Sabe... É engraçado... Essa situação me lembrou uma piada...” (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 47). O vilão então encarna novamente sua persona performática para apresentar a piada que lhe ocorreu.

Ao observar a posição em que Batman e Coringa são representados nos painéis, percebe-se que há o estabelecimento de uma estrutura de dominância de uma personagem para com a outra. Batman é, claramente, fisicamente superior. É um lutador mais habilidoso e capaz de subjugar Coringa pela força. Como aponta Brie, no entanto, “Coringa conta sua verdade em uma situação na qual primeiramente ele parece completamente impotente. Ele conta a sua verdade para aquele que controla a situação e, ao contar sua verdade, a relação de poder é invertida”⁴¹(BRIE, 2010, p. 48).

A ação escolhida por Coringa para reverter a situação ressalta sua construção como personagem subversiva e imprevisível, uma vez que não há violência em sua ação, algo tão contrário ao que comumente vinha acontecendo no decorrer do romance gráfico. Coringa escolhe contar uma piada, como se vê no painel:

41 “The Joker tells his truth in a situation where at first he seems to be completely powerless. He tells his truth to the one who controls the situation, and by telling this truth, the power relation is reversed.”



Figura 23: DC Comics/ Panini (2016, p. 48)

É justamente a essa piada que faz referência o título da obra, *A piada mortal*. É interessante observarmos, porém, que o título original, *The Killing Joke*, o verbo matar (*to kill*, em seu gerúndio *killing*) faz as vezes de adjetivo: “a piada que mata” é, de fato, a ação de Coringa por toda a sua trajetória. Além disso, para Coringa, todo o posicionamento heroico de Batman também não passa de uma grande piada. Pode-se interpretar o que a piada representa nesse trecho final do romance gráfico. Escreve Spanjers:

[...] a piada contada ao fim de *A piada mortal* representa a relação entre Batman e o Coringa, bem como a resistência de Coringa, por isso apenas produz uma certa simbolização. A risada que segue a piada, porém, é resistência, e é, conseqüentemente, capaz de mudar a relação entre Batman e Coringa. Ademais, a risada ao fim estiliza a identidade de Batman e de Coringa, e é, portanto, uma forma de resistência contra a identidade.⁴² (SPANJERS, 2010, p. 10)

Ao levarmos esse modo de interpretação em conta, percebemos que a realidade da piada contada ao fim da história revela-se com um amálgama da relação herói-vilão. Coringa, em sua ação, firmemente nega a perspectiva que Batman apresenta, pois recusa a possibilidade de surgir paz entre os dois. Coringa é, de fato, um grande motor para a quebra na identidade de Batman e em sua própria.

Para Coringa, o que houve no decorrer da trama é apenas mais uma demonstração de como o mundo é injusto, inequivocamente caótico. O caos que ele expressa em sua figura exagerada e errante é o caos que ele enxerga ao seu redor. As ações de Coringa, de acordo com Nilsson, revelam-nos que:

Há pouco, se não nenhum, humor em suas ações, mas porque ele veste o Coringa como face cômica de um discurso satírico enquanto performa terríveis atos terroristas que são construídos para formar dilemas morais para outras personagens, assim a premissa de sátira é construída. Inferimos isso pela irônica inversão que subverte normas sociais. O Coringa instiga violência e um carnaval caótico no qual ele brinca com os medos e as normas morais das pessoas, tudo em nome de sua caótica forma de diversão.⁴³ (NILSSON, 2015, p. 174-175)

42 “[...] the joke that is told at the end of *The Killing Joke* signifies the relationship between Batman and the Joker, as well as, the Joker’s resistance, and as such only produces a certain symbolization. The laughter that follows the joke, however, is resistance, and is therefore capable of changing Batman and the Joker’s relationship. Moreover, the laughter at the end of *The Killing Joke* shatters the identity of Batman and of the Joker and is thus a form of resistance against identity.”

43 “There is little, if any, humor in his actions, but because he wears the The Joker as Satirical Discourse face of comedy while performing heinous terrorist acts that are designed to pose moral dilemmas for other characters, the premise of satire is constructed. We infer it from the ironic shift that turns social norms on its head. The Joker instigates a violent and chaotic carnival where he plays with people’s fears and moral norms, all in the name of his chaotic brand of fun.”

O fato de Coringa levar o comissário Gordon ao parque abandonado e utilizar-se dos brinquedos e elementos presentes naquele local nos indicam que há, de fato, um contraste, uma execução contra intuitiva de uma espécie de humor. Para Coringa, a loucura tornou-se divertida, portanto, ao contar uma piada sobre dois loucos, Coringa reforça seu pensamento satírico sobre a realidade.

No entanto, a reação de Batman parece ser ainda mais grave. O herói carrancudo, fechado, envolto pelas sombras da noite, primeiramente reage com um grunhido. Gradativamente, a sua risada ecoa, mais e mais alto. A identidade de Batman está quebrada. Sua risada ecoa até que a risada de Coringa não seja mais “audível”. O riso do herói suplanta o do vilão. Coringa vence.

O Coringa parece acreditar que, de alguma forma, a piada simboliza o que acabara de acontecer. A piada pode ser dividida em três segmentos: os dois loucos, o objetivo de libertar-se do asilo e o medo pelo salto/desconfiança na habilidade do outro de ajudar. Cada um desses segmentos simboliza um segmento específico do romance e, portanto, também simboliza um aspecto da relação de Coringa e Batman e/ou a resistência de Coringa.⁴⁴ (SPANJERS, 2010, p. 12)

Adotando essa perspectiva, percebemos que a relação de Batman e Coringa possui traços que revelam as naturezas equivalentemente opostas dos dois. Para o vilão, ambos são loucos. Ambos buscam um modo de modificar o contexto em que vivem, de provar suas visões da realidade – daí a ideia contida na piada de dois loucos libertarem-se do asilo. Por fim, ambos parecem, em seu objetivo final, distanciar-se – o salto e a desconfiança – em suas loucuras. O primeiro louco é capaz de saltar. O segundo, não.

É preciso, então, observar qual dos homens é, de fato, louco. A princípio, conforme ressalta Spanjers (2010, p.12), “parece mais fácil provar que o Coringa é louco. A evidência vai contra ele, ainda mais porque ele próprio se considera louco e fala abertamente que a loucura é o único caminho razoável para se viver neste mundo”.⁴⁵

Em *A piada mortal*, Coringa parece ser retratado como um elemento do caos. Sua função como contraponto ao Batman estabelece uma dicotomia de idealismos que fundamenta uma das características mais marcantes do vilão. Sua visão diametralmente oposta à do herói

44 “The Joker must believe that in some way, the joke symbolizes what has just taken place. The joke can be divided into three segments: the two madmen, the goal of breaking free from the lunatic asylum and the fear for the jump/the distrust in the others ability to help. Each of these segments symbolize a particular part of the novel and thus also symbolize an aspect of the Joker and Batman’s relationship and/or the Joker’s resistance.”

45 “It seems easiest to prove that the Joker is mad. The evidence seems to be stacked against him and moreover, he regards himself as mad and openly states that madness is the only reasonable way to live in this world.”

faz com que ele se destaque muito dentro da enorme gama de vilões existentes no universo de Batman. Por outro lado, há coincidências incontornáveis entre eles:

Batman e Coringa nasceram, ambos, da violência, cada um deles produto de uma pessoa comum fundamentalmente transformada em ‘um dia ruim’. A estranha intimidade entre eles é a loucura de que partilham dois anjos da morte que debatem as condições necessárias para a liberdade humana⁴⁶ (NOVY, 2008, p. 175).

As coincidências entre as duas personagens são reforçadas nos diálogos. Coringa, enquanto conta sua piada, confronta o herói e revela-se cada vez mais próximo de Batman. “E você? Você não é nenhum burro. Não é imbecil! Só precisa ver a realidade... [...] Então por que você não vê o lado engraçado?” (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 42). Sua crítica parece ressaltar as características fundamentais do cruzado encapuzado. Tanto suas qualidades, sua obstinação em perseguir seus objetivos, quanto suas falhas, como sua incapacidade de perceber a “realidade” tal qual postulada pelo vilão.

O que nos parece chamar ainda mais atenção sobre esse ponto de vista de Coringa e seu confronto profundo contra Batman é o que acontece ao fim do romance gráfico, como aponta Brie:

Enquanto ri, Batman agarra o Coringa. O romance gráfico não mostra o que ocorre depois. É possível imaginar diversos fins para a história, mas parece ser mais provável que Batman esteja a ponto de matar o Coringa. A risada não só abre a possibilidade de diversas interpretações, mas também quebra e expõe o senso fixo de moralidade de Batman. A risada do Coringa produz a risada de Batman, e esta última produz a reconstrução de si, uma abertura para possibilidades que não são limitadas nem por identidade nem por moralidade. Uma afirmação da natureza caótica e mutável da vida por meio da risada.⁴⁷ (BRIE, 2010, p. 22)

Assim, o fim do romance gráfico constitui-se pelo seguinte painel:

46 “Batman and the Joker were each born in violence, each the product of an ordinary person who was fundamentally transformed on ‘one bad day’. Their strange intimacy is the madness shared by two angels of death debating conditions necessary to human freedom.”

47 “While laughing, Batman grabs hold of the Joker. The graphic novel does not show what happens next. One can imagine many endings to the story but it seems most likely that Batman is about to kill the Joker. The laughter does not only open up possible interpretations, it also breaks open Batman’s fixed sense of morality. The Joker’s laughter produces Batman’s laughter and Batman’s laughter produces a reconstitution of the self, an opening up of possibilities that is neither limited by identity nor by morality. An affirmation of life’s chaotic, ever changing nature through laughter.”

Para interpretarmos os acontecimentos deste painel, que representa o ápice do conflito entre Coringa e Batman no âmbito dessa narrativa, observemos, ainda, o que Brie escreve:

Pela primeira vez em *A piada mortal*, Batman ri. Sua risada logo se torna tão maníaca quanto a do Coringa. Em todo o percurso do romance gráfico, o Coringa busca mudar Batman. Sua violenta ação de levar o comissário de polícia Gordon à loucura, por exemplo, é uma tentativa de mostrar a Batman a verdadeira natureza da vida. (BRIE, 2010, p. 21)

Desse modo, vemos que, ao rir, Batman tem sua identidade como herói carrancudo, mal-humorado, destrocada. A risada maníaca de Batman serve como espelho para a risada de Coringa. Aqui, é possível interpretar que, caso Batman não tivesse se transformado na persona do super-herói sombrio, talvez fosse possível ter se tornado algo muito semelhante ao Coringa. Essa possibilidade parece permear a narrativa, uma vez que a sua regra moral de não matar é o que é colocado em xeque nesse painel.

O rosto de Batman aproximando-se, o pequeno sorriso que se forma, a tentativa de Coringa de ocultar sua risada, as silhuetas, Batman agarrando Coringa – a ambiguidade forma-se quando o painel não mostra o intuito do gesto, ou seu desdobramento. Não é possível saber se ele agarra o pescoço ou os ombros do vilão devido ao posterior afastamento da cena, para revelar apenas as poças d'água no chão.

A risada de Batman é a única a permanecer. Haveria então a possibilidade de Coringa ter sido morto? Sim, esta é uma das mais frequentes interpretações da história entre os leitores. Porém, não há consenso. A única coisa que realmente fica clara é que Batman tem sua identidade desconstruída nessa ação. A risada de Batman representa também sua morte como herói. Ao sucumbir ao humor de Coringa, Batman falha.

Demonstrar o herói como um homem falho é algo que Moore e Miller, este segundo em *O cavaleiro das trevas*, conseguiram fazer. Por isso, a marca que deixaram na história da personagem é inegável.

Ainda de acordo com Brie, percebemos que esse marco é significativo para a interpretação da narrativa, uma vez que a construção de um final tão ambíguo se revela como uma das maiores qualidades da obra. Brie afirma que:

A risada de Batman corta. Em todas as histórias sobre Batman, especialmente depois de *A piada mortal*, Batman nunca ri. Às vezes ele grunhe e ocasionalmente sorri, mas ele nunca gargalha, com exceção do fim de *A piada mortal*. Graças ao seu senso de novidade, a risada quebra nossas concepções sobre Batman. Mais importante, a risada fragmenta a

preconcepção de Batman sobre si mesmo. Sua identidade é despedaçada por essa risada.⁴⁸ (BRIE, 2010, p. 22)

A história termina sem uma conclusão definitiva, permitindo que a criatividade do leitor preencha as lacunas intencionalmente colocadas nesse ponto da narrativa. Questionamentos a respeito da possibilidade de matar Coringa ecoam por todo o universo do cavaleiro das trevas. O impacto dessa questão marcaria obras subsequentes, como, por exemplo, *Batman: Sob o capuz (Batman: Under the Red Hood)*, com roteiro de Judd Winick, publicado em 2006.

Motivação para eliminar o Coringa parece não ser um problema para Batman. No entanto, ao considerar a opção de matá-lo em obras subsequentes, fica implícito que Batman considera a ação incorreta, falha, e até mesmo perigosa. Uma das marcas registradas do herói é rompida ou não, dependendo da interpretação que se tem do fim de *A piada mortal*.

Um dos desdobramentos mais interessantes desse questionamento se dá em *Sob o capuz*, história em que um Robin, Jason Todd, tido como assassinado por Coringa, retorna em busca de vingança contra o vilão. Ao questionar Batman, Jason pergunta: “Por que, em nome de Deus, ele está vivo?” (WINICK, 2006, p. 11), apontando para Coringa. A resposta de Batman é “Seria fácil demais. [...] Por anos tudo que quis foi matá-lo. [...] Mas, se o fizer, se eu me permitir fazer isso, descerei a um lugar do qual não serei capaz de voltar” (WINICK, 2006, p. 15).

O conflito filosófico construído acerca do valor da vida humana postula um questionamento constantemente presente na trajetória de Batman. Até mesmo um criminoso tão perverso quanto Coringa deve ser mantido vivo? Qual o valor da vida humana? O que levaria um homem a considerar justo eliminar outro? Ao abordarem questionamentos tão profundos, é possível perceber a qualidade literária dessas obras, especialmente pela maneira como os argumentos são construídos por meio das personagens.

Esses questionamentos reforçam o crescente argumento de que as HQs e os romances gráficos, especificamente, abordam temas humanos, maduros e profundos, afastando-os do caráter tipicamente “infantil” com o qual são comumente relacionados. Na próxima seção deste trabalho, procura-se aprofundar o aspecto filosófico de Coringa no contexto de *A piada mortal*, de modo a investigar sua complexidade como personagem de ficção.

48 “Batman’s laughter cuts. In all of the stories about Batman, especially after The Killing Joke, Batman never laughs. Sometimes he grins, and there is the occasional smile, but he never laughs out loud except at the end of The Killing Joke. Because of its novelty, the laughter shatters our preconceptions about Batman. More importantly, the laughter fragments Batman’s preconception of his self. Batman’s identity is cut into pieces by his laughter.”

4.3 A filosofia de Coringa em *A piada mortal*

Em *A piada mortal*, o Asilo Arkham, para onde os criminosos presos por Batman são enviados, falha severamente no tratamento e na reabilitação de Coringa. A incapacidade de a estrutura social fazer com que Coringa possa ser reintroduzido na sociedade reforça ainda mais o ponto de vista do vilão. Spanjers observa:

No universo que é Gotham City, o Coringa também não tem lugar. Todas as vezes que Batman captura o Coringa, ele é confinado no asilo Arkham, um local para os criminalmente insanos. Lá também é onde Batman vai encontrar Coringa no início de *A piada mortal*, mas descobre que ele já havia escapado. Concomitantemente, a personagem Coringa também ecoa um mar de murmúrios, ou o abismo dos eventos que já ocorreram, de modo desordenado. Coringa não consegue recordar sua história; ele não é capaz de distinguir a si mesmo da caótica série de acontecimentos que pode ter se passado: “Algo [terrível] como o que houve comigo, você sabe. Eu...Eu não tenho certeza do que foi. Às vezes lembro disso de um jeito, outras vezes de outro”.⁴⁹ (SPANJERS, 2010, p. 14)

A cidade de Gotham, em sua ordem social estabelecida, mesmo que pervertida pela ausência da moralidade comumente estabelecida como ideal, não sabe lidar com a existência de alguém como Coringa. Mesmo entre os criminosos, sua identidade e ideologia são temidas.

No decorrer de *A piada mortal*, Coringa busca a todo custo provar seu ponto de vista para Batman. Para ele, ambos são lados diferentes da mesma moeda. Batman, em sua perspectiva inflexível de realidade, aproxima-se do bizarro que existe em Coringa. Os dois podem ser vistos como complementares. As duas personagens são “inversões uma da outra, e ambas têm muito em comum”⁵⁰ (HUDSON, 2010, p. 47). Esse argumento também é defendido por Spanjers:

Batman é louco porque acredita na razão e na ordem, falhando assim ao perceber que a razão e a ordem são tolices – meros construtos ilusórios, colocados sobre o caos abissal que, para Coringa, são a verdade do mundo. A insanidade de Coringa ecoa a verdade sobre o mundo – uma verdade que profundamente incomoda as crenças “razoáveis” de Batman, e ele ainda

49 “In the order that is Gotham city, the Joker also has no place. Whenever Batman captures the Joker he is confined to Arkham Asylum, a place for the criminally insane. This is also where Batman goes to find the Joker at the beginning of *The Killing Joke*, only to find that he has already escaped. At the same time, the character of the Joker also echoes the sea of murmurs or the abyss of all events that have taken place, unordered. The Joker cannot really recall his history; he cannot distinguish himself from the chaotic series of events that might have happened: “Something [awful] like that happened to me, you know. I...I’m not exactly sure what it was. Sometimes I remember it one way, sometimes another.”

50 “inversions of each other, and they both have much in common”.

assim acredita nelas. A crítica de Coringa ao Batman é a crítica da loucura à razão.⁵¹ (SPANJERS, 2010, p.15)

Nota-se que a verdade que Coringa defende é pautada em uma reflexão sobre os conceitos de justiça, moralidade, razão e ordem. Coringa avalia esses conceitos como inferiores ou descartáveis. A interpretação que Coringa parece fazer da realidade nos dá a possibilidade de abordá-lo como uma personagem intelectualmente capaz de abstrações profundas. Ao entrar em conflito com Batman pela liberdade de Gordon, Coringa diz ao herói: “Você teve um dia ruim uma vez, não é? Eu sei como é. A gente tem um dia ruim e tudo muda. Senão, por que você se vestiria como um rato voador?” (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 41). Ao comparar as suas experiências de vida, de modo lógico, Coringa demonstra haver uma razão que o leva a pensar e a agir desse modo, quase como uma lógica dentro da própria loucura.

Pode-se argumentar, por outro lado, que, mesmo que Coringa seja intelectualmente capaz dessas abstrações, elas são realizadas à luz da loucura, não da sanidade. Em seu ensaio a respeito da responsabilidade moral que Coringa teria (ou não teria) sobre os seus atos, Robichaud ressalta que, em geral, não responsabilizamos pessoas loucas por seus pensamentos e ações e que, por isso, talvez não devamos responsabilizar Coringa pelo que ele pensa e faz (ROBICHAUD, 2008, p. 71). Em defesa da loucura perturbadora da personagem, temos em *A piada mortal* a maneira com que Coringa trata Bárbara Gordon – que Robichaud classifica como uma “atitude classicamente psicótica”⁵² (ROBICHAUD, 2008, p. 73).

É interessante observar, porém, que Coringa por vezes se refere a um tempo em que ele fora um homem comum – o tempo antes do “dia ruim”. Enquanto detém o comissário Gordon refém, Coringa discorre longamente sobre sua percepção do homem comum e da sociedade:

Senhoras e senhores! Vocês já o conhecem pelas manchetes dos jornais! Agora tremam ao ver com seus próprios olhos o mais raro e trágico dos mistérios da natureza! Apresento... o *ho-mem co-muum*! Fisicamente ridículo, ele possui, por outro lado, uma deturpada visão de valores. Observar o seu repugnante senso de humanidade, a disforme consciência social e o asqueroso otimismo. É mesmo de dar náuseas, não? O mais repulsivo de tudo são suas frágeis e inúteis noções de ordem e sanidade. Se for submetido a muita pressão... ele quebra! Então como fazer para viver?

51 “Batman is mad because he believes in reason and order, thereby failing to see that reason and order are follies – mere illusionary constructs, placed upon the abyssal chaos that for the Joker is the truth of the world. The Joker’s madness echoes a truth about the world – a truth that deeply unsettles Batman’s ‘reasonable’ and yet faulty beliefs. Joker’s critique of Batman is a critique of madness on reason.”

52 “classic psychotic attitude”.

Como esse pobre e patético espécime sobrevive ao mundo cruel e irracional de hoje? A triste resposta é... “não muito bem!” Frente ao inegável fato de que a existência humana é louca, casual e sem finalidade, um em cada oito deles fica piradinho! E quem pode culpá-los? Num mundo psicótico como este... qualquer outra reação seria loucura! (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 36)

Ao apresentar essa sua percepção da realidade, Coringa demonstra como o homem comum, sujeito às regras impostas pela sociedade, é constantemente submetido a péssimas condições de existência. Parece haver, para Coringa, uma ligação direta entre a ausência de propósito da existência humana e a aparente inevitabilidade da tragédia na vida. Sujeitar-se a pagar contas, a viver num mundo violento, às regras de convivência, leva, segundo o vilão, ao inevitável caminho da insanidade.

Logo, como já foi dito, a loucura de Coringa prova ser o veículo ideal para a sua existência. Coringa demonstra que a realidade não pode ser percebida pela racionalidade, por uma iluminação racional do mundo. Sua percepção da existência pauta-se sobre o que ele considera ser a essência da realidade: a fragmentação, a desordem, a ausência de propósito – um “mundo cruel e irracional” (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 36). Sua resistência à submissão às leis impostas pela sociedade o caracteriza não apenas como vilão, mas como uma personagem dotada de uma ideologia ou, como se sugere neste trabalho, de uma filosofia – entendida aqui como um conjunto de questionamentos provocado direta ou indiretamente por Coringa, à maneira como os estadunidenses Mark D. White, professor de filosofia, e Robert Arp, filósofo, abordam o termo “filosofia” (*philosophy*) na coletânea de ensaios que organizaram, *Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul* (algo como “Batman e Filosofia: o cavaleiro das trevas da alma”), de 2008. Assim como os autores consideram a complexidade de Batman ao levantar questões filosóficas nos dilemas que enfrenta como um super-herói sem poderes sobrenaturais, a presente discussão considera Coringa também como um vilão desencadeador de questionamentos acerca da existência e da vida em sociedade.

A cidade de Gotham, que encarna as leis desprezadas por Coringa, parece ser uma representação das grandes metrópoles inseguras da contemporaneidade. Sua estrutura inchada e mal guardada reflete graves problemas enfrentados por aqueles que estão distantes da realidade do milionário Bruce Wayne, o Batman. Seu alter ego justiceiro vigia as partes menos favorecidas da metrópole. De acordo com seu criador, Bill Finger, Gotham originariamente se chamaria “Civic City” (algo como “Cidade Cívica”), porém, ao folhear uma lista telefônica, ele se deparou com “Gotham Jewelers” e escolheu dar esse nome à

cidade. Finger relata: “Não a chamamos de Nova York porque queríamos que qualquer um, de qualquer cidade, se identificasse com ela. É claro que Gotham é outro nome para Nova York”⁵³ (STERANKO, 1975, p. 45).

Para compreendermos a distância existente entre herói e vilão, é importante também compreender que Coringa surge de um ambiente completamente oposto ao de Batman. O comediante é, claramente, pobre. Não possui condições de arcar com a moradia de sua família. Já Bruce Wayne, de origem rica, tem seus pais assassinados durante um roubo como o início de sua jornada como justiceiro, conforme apresentado na sua história de origem em *Batman #1*. De modo análogo, a tragédia acometida sobre Coringa só é possível em um ambiente como o de Gotham, uma representação da frequente falha da sociedade em estabelecer uma situação digna para todas as pessoas.

Assim, Gotham também faz com que Coringa, em sua perversidade, também não seja aceito em quaisquer de suas esferas. O palhaço do crime frequentemente está associado ao que mais choca a cidade. Apesar das máfias, dos tráficos e roubos, Coringa destaca-se como um dos principais destruidores da ordem e da lei que fragilmente sobrevive na cidade – e, por esse motivo, destaca-se também como adversário de Batman. Parece querer provar que os valores que Batman defende são superficiais. Com sua trajetória em *A piada mortal* e a maneira trágica como nasce a sua vilania, Coringa parece apontar que a humanidade – especificamente, a sociedade urbana contemporânea representada por Gotham – falha grotescamente ao não se dar conta das inconsistências dos valores que pautam sua suposta civilidade.

No diálogo final do romance gráfico, o vilão desconfia veementemente de Batman, pois o considera alguém que não é capaz de sustentar-se em sua própria razão. Batman, ao vestir-se como um morcego gigante e enfrentar os males da cidade de Gotham desarmado, arriscando sua própria vida, bem como ao demonstrar desprezo pelas instituições oficiais que deveriam proteger a cidade, como a polícia, também aponta para um desequilíbrio na realidade. Bruce Wayne considera essas instituições incompetentes e incapazes de realizar seu dever, o que justifica suas ações como Batman e revelam que Batman pode ser tão pouco razoável quanto Coringa.

Logo, Brie argumenta:

O Coringa não só desconfia de Batman, ele sabe que Batman não pode ser razoável, porque para o Coringa não existe tal coisa como ser razoável.

53 “We didn’t call it New York because we wanted anybody in any city to identify with it. Of course, Gotham is another name for New York.”

Como o Coringa, Batman é louco e como pode um louco reabilitar outro? Ademais, um louco tentar usar uma coisa tão frágil quanto a razão para “ajudar” outro louco é em si mesmo uma piada para o Coringa. (BRIE, 2010, p. 17)⁵⁴

Desse modo, a loucura de Batman assemelha-se à de Coringa. A justificativa de Batman para suas ações é artificial, fabricada para facilitar seu julgamento de si mesmo. As ações que Bruce Wayne constrói para si mesmo, bem como seus conceitos de justiça, são o ponto principal da crítica que Coringa faz contra o cruzado encapuzado.

Para Coringa, toda a fundamentação moral de Batman não passa de uma grande piada. Batman lhe parece completamente insano por se justificar por meio de um conceito abstrato, artificial, baseado em ideias que não são demonstráveis no mundo concreto.

Coringa expressa grande desconforto ao ter de lidar com alguém como Batman, como aponta Spanjers:

O caso de Batman é especialmente enfadonho para Coringa. É incompreensível a Coringa que Batman possa ter um senso de moralidade tão fixo, especialmente quando Batman é alguém que já demonstra um entendimento de que não há um senso fixo de identidade, por construir um alter-ego para si mesmo. Percebendo que a identidade é construída, Batman deveria chegar à conclusão de que também não há verdadeira moralidade, já que toda moralidade é uma tentativa de construir ordem e justiça em um mundo que é caótico e governado pelo acaso.⁵⁵ (SPANJERS, 2010, p. 15)

Para Coringa, assim, a inabilidade demonstrada por Batman de perceber as suas contradições é o que torna sua relação com o herói tão distinta. Quando observamos suas atitudes contra Batman em *A piada mortal*, percebemos que em nenhum momento Coringa busca feri-lo ou derrotá-lo fisicamente, exceto quando o herói o ataca, forçando Coringa a se defender. Seu conflito contra o herói dá-se essencialmente para convencer Batman de que suas ideias são frágeis e vãs. Enquanto busca demonstrar sua realidade para o cavaleiro das trevas, Coringa assume uma postura de resistência.

Sobre essa sua construção filosófica como personagem, Spanjers comenta, ainda:

54 “The Joker does not just distrust Batman, he knows that Batman cannot be a reasonable being because for the Joker there is no such thing as a reasonable being. Like the Joker, Batman is mad and how can one madman rehabilitate another? Furthermore, a madman attempting to use such a frail thing as reason to ‘help’ another madman is already a joke for the Joker.”

55 “The case of Batman is especially vexing for the Joker. It is incomprehensible to the Joker that Batman could have such a fixed sense of morality, especially when Batman is somebody who already demonstrates an understanding of there being no fixed sense of identity by constituting an alter ego for himself. Having seen that identity is but a construct, Batman should have come to the conclusion that there is also no such thing as a true morality since all moralities are attempts to construct order and justice in a world that is chaotic and ruled by chance.”

O Coringa encarna a crítica ao Iluminismo de Foucault. Em *A piada mortal*, Coringa critica o homem comum por seu “senso inflado de importância humanitária” e sua “consciência social”, bem como sua “inútil noção de ordem e sanidade”.⁵⁶ (SPANJERS, 2010, p. 5)

A noção de realidade de Coringa parece escancarar fraquezas presentes na fundação do homem comum contemporâneo – representado pelo cidadão de Gotham. Em contraponto a esse homem comum, Coringa apresenta-se como subversivo, sobretudo porque não demonstra somente uma postura agressiva diante das regras pré-estabelecidas, mas porque realiza ações severamente violentas, com total desprezo pelo que parece moralmente valioso à sociedade e aceito por ela. Assim, em sua crítica à razão, Coringa distancia-se de um pensador para tornar-se um criminoso.

Spanjers (2010, p. 5) lembra, ainda, que “Coringa critica qualquer tentativa de criar ordem no mundo por meio da aplicação de regras e de moralidade”.⁵⁷ E complementa:

As escolhas que foram feitas e as regras que foram estabelecidas podem ser diferentes das da mitologia, mas ambos Iluminismo e mitologia fundam-se em uma mesma necessidade básica: controlar por meio do conhecimento. O Iluminismo necessita tomar a crítica à mitologia – que é meramente um construto que dá ilusão de controle – para si mesmo. O caos pelo qual Coringa advoga e representa é, então, originário de ambos, Iluminismo e mito. E, na ausência de uma crítica racional interna, Coringa toma a crítica do Iluminismo sobre si mesmo para si.⁵⁸ (SPANJERS, 2010, p. 5)

Essa perspectiva sobre a personagem facilita, de certo modo, entender por que o leitor pode sentir empatia por ela. Sua fundamentação ideológica parece estar próxima às frustrações muito comuns que possuímos em relação ao corpo social de modo geral. O que nos diferencia do vilão, em muitos aspectos, é a sua capacidade de ação. Enquanto muito da crítica social ferrenha observável na contemporaneidade é feita por meio de expressões verbais, Coringa vale-se da ação. Para ele, a ordem e a sanidade do homem comum não merecem ser preservadas.

56 “The Joker embodies Foucault’s critique of Enlightenment. In *The Killing Joke* he critiques the average man for his ‘bloated sense of humanity’s importance’ his ‘social conscience’ and his “useless notions of order and sanity.”

57 “the Joker critiques any attempt to create order in the world by applying rules and a morality to it”.

58 “The choices that were made and the rules that were set might be different from mythology but both Enlightenment and mythology arose from the same basic need: to control by way of knowledge. Enlightenment must take its critique on mythology – that it is merely a construct that gives the illusion of control – to itself. The chaos the Joker advocates and represents is thus the origin of both Enlightenment and myth. And in the absence of a self-critical Enlightenment the Joker takes Enlightenment’s critique to itself.”

Em *A piada mortal*, a personagem Coringa é construída como um indivíduo que está submetido a forças caóticas sobre as quais não tem controle. Sua origem, no romance gráfico, nada mais demonstra que seu nascimento como vilão foi desencadeado por contingências que a realidade impõe sobre o homem inserido na sociedade. Como alguns críticos – como Spanjers (2010), Brie (2010) e West (2020) – mostram, a noção de que Coringa não passa de uma antítese a Batman, que existe apenas para que ele tenha um arqui-inimigo, é limitada. A origem de Coringa, tal como apresentada no romance gráfico, é uma maneira de demonstrar que o caótico do mundo exerce muito mais peso do que as crenças individuais. Sua construção complexa como personagem aproxima-o do indivíduo traumatizado:

O Coringa sofreu traumas tanto físicos como emocionais, tanto em termos de sua vida familiar (sua esposa e filho por nascer morreram em um acidente) quanto em seu próprio corpo (quando sua pele é desbotada, seus cabelos ficam permanentemente tingidos de verde e seus lábios ficam torcidos e de um vermelho brilhante e grotesco permanente).⁵⁹ (WEST, 2020, p. 50)

West lembra, assim, que o início de sua trajetória, tal qual retratado em *A piada mortal*, é trágico em mais de um sentido. Ao ser vista como vítima de traumas, a personagem conquista uma esfera de existência que acabaria a levando para além das páginas – como é demonstrado pelo recente filme *Coringa*, de Phillips, que também retrata a experiência traumática e dolorosa da personagem.

A constituição da identidade de Coringa nas últimas quatro décadas está associada, especialmente, ao que *A piada mortal* apresentou como motor de sua atitude de vilão. É uma obra pioneira no universo de Batman ao tomar o Coringa como personagem relativamente digna de empatia. Ao nos mostrar um passado para Coringa, a jornada que leva até sua instituição como vilão, a narrativa abre novas vias de interpretação para o seu comportamento e modo de ser. Coringa, enquanto personagem, permite-nos experimentar um tipo de visão de mundo, convidando-nos a refletir sobre o caos da existência.

Como reflete Spanjers:

É apenas no caos ou no acaso que o Coringa vê uma chance honesta de viver. Aliás, sem qualquer ordem, moralidade ou razão, não haveria obstrução para a liberdade, exceto pelo acaso, e para o Coringa, o acaso, ao menos, é justo. Tomadas as diferenças de objetivo que estes dois loucos buscam, é de se esperar que apenas um deles seja bem-sucedido. As noções

59 “The Joker suffered both emotional and physical trauma, both in terms of his immediate family life (his wife and unborn child died in an accident) and his own body (when his skin is bleached, his hair was permanently dyed green and his lips became twisted into a permanent grotesque, bright red rictus”.

de liberdade de Batman e Coringa não podem coexistir. A vitória de um implica a completa aniquilação do outro.⁶⁰ (SPANJERS, 2010, p.16)

A aniquilação do outro é a possibilidade de sagrar-se como um modo de existência válido. Mas, como não há solução definitiva para a existência – daí os questionamentos filosóficos –, resta aos dois viverem em perpétuo conflito.

Brie ressalta que Coringa encarna, ainda que com exuberância, questões existenciais relevantes, já que

em *Batman: A piada mortal*, ele articula a divisão que sente existir entre si mesmo e o resto da humanidade; em uma de suas marcas registradas de polêmica, questiona a sanidade do “homem comum”, que, ele afirma, trabalha para um “conjunto deformado de valores”, dentro do que ele denomina uma coletiva “distorcida consciência social.” O Coringa vê o conceito de aderir à moralidade convencional como nada além de uma obediência cega a um costume.⁶¹ (BRIE, 2010, p. 213)

O apelo de Coringa junto ao público – com sua natureza “transmidiática”, como já mencionado nos capítulos anteriores desta dissertação – talvez possa ser explicado por seu questionamento da racionalidade do homem comum. O vilão serve como uma espécie de lente ampliadora para um determinado estado de coisas – a violência urbana, sobretudo – ou para uma possível leitura desse estado.

Ao levantar questões a respeito da lei, da ordem, do valor da vida e de outros elementos que consideramos intrínsecos à sociedade contemporânea, dizendo “Só que você não admite... prefere ficar *fingindo* que a vida faz sentido... que vale a pena todo esse esforço!”(MOORE e BOLLAND, 2016, p. 41), o Coringa pode despertar, em alguma medida, uma identificação por parte leitor/espectador, o que favorece grandemente seu apelo como vilão. De que valem os esforços para manter-se vivo? De que serve esse esforço se, no fim, a morte chegará de toda forma? Ou, ainda, para que se esforçar, se a tragédia se apossará de todos em um momento, como “um dia ruim”?

A identificação que o leitor pode estabelecer é fruto do modo como a narrativa é construída e de como o Coringa é retratado no decorrer dela. Ewald afirma que:

60 “It is only in chaos or chance that the Joker sees an honest way to live. Moreover, without order, morality and reason, there would be no obstructions to freedom save chance, and for the Joker, at least chance is fair. Given the different goals these two madmen strive towards, it can be expected that only one of them will be able to succeed. Batman and the Joker’s respective notions of freedom cannot coexist. The victory of one of them means the complete annihilation of the other”

61 “In *Batman: The Killing Joke* he articulates the divide which he feels exists between himself and the rest of humanity; in one of his trademark polemics he questions the sanity of the ‘average man’ who, he claims, works to “a deformed set of values” within what he terms a collective ‘cub-footed social conscience.’ The Joker sees the concept of adherence to conventional morality as nothing more than a blind collective obedience to custom.”

Apesar do fato de que não deveríamos, nós podemos nos identificar com os vilões em algum nível. Quer tal identificação venha de sentimentos de perda pessoal, tragédia, quer venha da noção de impotência, o interlocutor é capaz de encontrar algo dentro da construção do vilão que lhe interessa. Por exemplo, em *A piada mortal*, antes de se tornar o Coringa, o comediante é impotente perante uma perda pessoal. Enquanto Coringa, ele possui o poder e a confiança para desafiar aspectos da sociedade a que ele atribui a causa de sua passada encarnação frágil. Poder, e a capacidade de exercê-lo, pode ser o aspecto que mais é atraente para os leitores do Coringa.⁶² (EWALD, 2017, p.14)

Desse modo, ao perceber que Coringa é capaz de exercer tais questionamentos e também de agir com base neles, o leitor pode ser provocado. Seria possível fazer o mesmo? Seria correto? Por que ele é considerado louco?

Em *A piada mortal*, as características ideológicas de Coringa apresentam-se de modo enfático. O tempo que a obra dedica à exploração de seu pensamento, especialmente ao conferir longas falas ao vilão, reforça o que viemos destacando ao longo deste trabalho:

Queria saber qual é a sua... o que fez você se arriscar desse jeito? Namorada estuprada por viciados, talvez? Irmão esquartejado por assaltantes? Aposto que foi alguma coisa assim... do gênero. Foi assim que aconteceu comigo, sabe... Bem, eu não tenho certeza absoluta... Alguma vez me lembro de um jeito. Outras vezes, de outro... se eu vou ter um passado, prefiro que seja de *múltipla escolha!* Ah ah ah! Mas meu ponto é... meu ponto é... eu fiquei *louco*. Quando vi a piada de mau gosto que era este mundo, preferi ficar louco. Eu admito! [...] Por que você não está rindo? (MOORE e BOLLAND, 2016, p. 41)

O fragmento acima serve como uma síntese da ideologia de Coringa, que, ao rir constantemente da “piada de mau gosto” que é o mundo, expõe de diversos modos ao longo da narrativa uma irreverência não sem razão de ser, mas fincada em sua trajetória pessoal e, em última análise, nas injustiças da sociedade em que vive. Ao retratar sua origem, Moore abriu caminhos para singularizar e, ao mesmo tempo, universalizar ainda mais a personagem Coringa – de modo que se tornasse facilmente reconhecida por sua aparência e seus maneirismos e, ao mesmo tempo, convidasse a questionamentos filosóficos comuns na vida do homem contemporâneo. A decisão de tomá-la como protagonista de parcial – senão total –

62 “Despite the fact that we are not supposed to, we can relate to villains on some level. Whether that relatability comes from feelings of personal loss, tragedy, or a notion of powerlessness, the audience manages to find something within the villain's background that appeals to them. For example, in *The Killing Joke*, before he becomes the Joker the comedian is powerless after a personal loss. As the Joker, he has the power and confidence to challenge aspects of society that he attributes to causing his previously weak incarnation. Power, and the ability to exercise it, may be the aspect of the Joker that appeals to some his readers.”

da narrativa permitiu vislumbrar facetas da personagem que colaboram para a profundidade artística da obra.

Assim, é possível compreender como o Coringa de *A piada mortal* impactou o desenvolvimento da personagem através de diversas narrativas transmidiáticas desde então, consolidando-se como fenômeno cultural.

Considerações finais

Ao longo deste trabalho, procurou-se elucidar e demonstrar a relevância cultural e qualidade artística de um romance gráfico, *A piada mortal* (1988), de Alan Moore e Brian Bolland, por meio da análise da personagem Coringa.

Lembramos também que não tivemos por objetivo esgotar as interpretações da HQ, uma vez que uma análise pelos mecanismos proporcionados pela teoria literária não alcançam todos os elementos presentes nos quadrinho, haja vista a existência de características não consideradas pela literatura, sendo a mais proeminente o desenho, além disso, há também, como demonstrado ao longo do texto, a presença de diversos autores trabalhando sobre a mesma personagem em diferentes épocas.

Reforçamos também a distinção entre quadrinho e literatura, pois são artes distintas, e apesar das similaridades apontadas no estudo que propiciaram a análise pelo caminho escolhido, ressaltamos que são artes diferentes, cujas interpretações são ainda mais variáveis do que as apresentadas aqui, o que reforça o caráter artístico das HQs e a necessidade de estudá-la.

Primeiramente, buscou-se apresentar as origens das HQs, bem como sua constituição como obra de arte, suas características principais e seus desdobramentos ao longo da história, com o objetivo de traçar um panorama que incluísse o papel desempenhado pela editora responsável pela publicação das histórias de Batman, a DC Comics. Tendo surgido no início do século XX, a empresa tornou-se uma das maiores responsáveis pela disseminação dos quadrinhos no planeta, o que possibilitaria que diversas histórias a respeito de seus heróis, e consequentemente, vilões, pudessem multiplicar-se por meio de diversos tipos de mídia.

Com a expansão das HQs em meados dos anos 1900, e com sua popularidade na década de 1980, foi possível o início de um outro modo de se fazer quadrinhos. A noção de romance gráfico é um dos elementos importantes para a compreensão do objeto de estudo selecionado para esta dissertação. Ao estudar o romance gráfico, é possível perceber a inegável influência que esse gênero teve para o cultivo de um imaginário popular acerca dos heróis da contemporaneidade.

Inegavelmente, a repercussão da obra de Frank Miller, *O cavaleiro das trevas* (1986), possibilitou a abertura para um modo diferente de se ler a personagem de Batman, influenciando ou até mesmo inspirando adaptações cinematográficas, animações, jogos eletrônicos e também outros romances gráficos, como *A piada mortal*. Partindo do que fora cultivado por Miller, Moore e Bolland canonizariam uma personagem de forte apelo no

imaginário popular contemporâneo – Coringa. Na obra, este ganha um passado e, com isso, uma explicação para a sua loucura e violência. Em vez de fechar a questão, entretanto, essa explicação serviria de ponto de partida para um sem-número de aparições da personagem nos quadrinhos, no cinema, nas animações televisivas e nos jogos eletrônicos.

Este trabalho procurou demonstrar, com base em teorias tradicionais acerca da personagem de ficção, que é possível analisar a personagem de um romance gráfico como criação literária verossímil, dotada do fator humano fundamental para que seja constituída como tal. Além disso, na última parte da discussão, enfatizou-se a perspectiva filosófica de Coringa enquanto personagem complexa.

Com este estudo acerca de características fundamentais da personagem, constatou-se que sua construção verossímil, mesmo que com traços fantasiosos, possibilitou a Moore costurar uma narrativa que aborda temáticas relevantes no mundo contemporâneo, com críticas ao modo de funcionamento do mundo, das leis, da sociedade, da racionalidade.

Coringa, na obra de Moore, encarna uma ávida e inteligente crítica ao ordinário, à vida do homem comum submetido às regras de uma sociedade injusta. O vilão, é, também, veículo para que se possa perceber a realidade sob uma ótica diferente, ainda que deturpada, de modo a refletir a respeito dos limites de nossa existência, da convivência e da inserção social.

Ao representar por meio de Coringa a violência, o horror, a contradição e os questionamentos a respeito do valor da vida, da lei, da razão, bem como dos caminhos que podem levar os homens à perdição, o romance gráfico mostra como um texto relativamente curto, acompanhado de desenhos vívidos, pode constituir-se como objeto literário provocador. Perceber a criação de Moore e Bolland dessa maneira permite-nos vislumbrar o quão relevante este tipo de produto cultural é para a contemporaneidade, eternizando mitos do nosso tempo.

Este trabalho não teve o intuito de esgotar as interpretações possíveis a respeito do romance gráfico, da personagem, nem tampouco de sua visão de mundo, uma vez que diversos estudiosos se debruçam sobre esses tópicos. Buscou-se, em vez disso, colaborar para esse campo de estudo, abrindo espaço para outros estudos a respeito da personagem Coringa e/ou de outros elementos desse universo. A investigação apresentada também pode servir como incentivo para que mais pesquisadores busquem aproximar a academia do *pop*, uma vez que, em todas as esferas culturais, há caminhos para que questões humanas fundamentais se manifestem.

Por fim, cabe ressaltar que a presença de Coringa enquanto personagem verossímil é acentuada ao analisarmos a sua ascensão e consolidação ao longo do tempo, observando os

impactos que gerou no universo da criação artística contemporânea. Coringa é parte integrante da história dos quadrinhos, da televisão e do cinema, e, por isso, pode ser considerada uma das personagens mais relevantes da contemporaneidade.

Referências

AYRES, Jackson. Killing Joke, The. In **BOOKER**, M. Keith (ed.). Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels, Volume 1: A-L. Santa Barbara (CA): Greenwood, 2010. p. 344-346.

BARNETT, David. The Killing Joke at 30: what is the legacy of Alan Moore's shocking Batman comic?. **The Guardian**, 14/03/2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2018/mar/14/the-killing-joke-at-30-what-is-the-legacy-of-alan-moore-shocking-batman-comic>. Acesso em 18/11/2020.

BASS, George. Batman box set review – make no mistake: this 60s cult classic is one of the most enjoyable TV shows of all time. **The Guardian**, 09/10/2014. Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2014/oct/09/batman-box-set-review-60s-cultclassic>. Acesso em 18/11/2020.

Batman #1. DC Comics, 1940.

Batman #251. DC Comics, 1973.

BATMAN V SUPERMAN: Dawn of Justice. Direção de Zack Snyder. Warner Bros. Pictures, 2016. 151 min.

BAETENS, Jan; FREY, Hugo. **The Graphic Novel: An Introduction**. Nova York: Cambridge University Press, 2015. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139177849>

BRIE, Steve. Spandex Parables: Justice, Criminality and the Ethics of Vigilantism in Frank Miller's Batman: The Dark Knight Returns and Alan Moore's The Killing Joke. In: BRIE, Steve. ROSSITER, William T. **Literature and Ethics: from the Green Knight to the Dark Knight**. Newcastle, Reino Unido. Cambridge Scholars, 2010.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1997.

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In _____ et al. **A personagem de ficção**. 11ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007. p. 51-80.

CARDOSO, Thiago Mendes. **O anti-herói: da literatura à educação**. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Goiás, 2017.

CAVNA, Michael. 'Joker', explained: How the movie went from divisive to Oscars darling. **The Washington Post**, 13/01/2020. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/artsentertainment/2020/01/13/joker-oscar-nominations-joaquin-phoenix/>. Acesso em 30/10/2020.

COSTA, Thiago Sanches; PETRY, Luís Carlos. **Super-heróis:** quadrinhos, transmidiatismo e games. Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia, Universidade Feevale (Novo Hamburgo, RS), 2011. Disponível em: <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46742.pdf>. Acesso em 18/11/2020.

CORINGA. Direção de Todd Phillips. Warner Bros. Pictures, 2019. 122 min.

CUDDON, John Anthony Bowden. Gothic. In _____. **The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory.** Londres: Penguin, 1998.

CUNHA, Antônio Geraldo da. **Dicionário etimológico da língua portuguesa.** 4ª edição revista e atualizada. Rio de Janeiro: Lexikon, 2010.

CRUZ, Décio Torres. **O pop:** literatura, mídia e outras artes. Salvador: Editora Quarteto, 2003.

DORFMAN, Ariel; JOFRÉ, Manuel. **Super-homem e seus amigos do peito.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** Trad, Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

EWALD, Jay. **The Joker:** A Character Study of a Modern Madman. Tese. Universidade do Texas. Arlington, Estados Unidos da América, 2017.

GROENSTEEN, Thierry. **Sistema da banda desenhada.** Tradução de Érico Gonçalves de Assis. Nova Iguaçu, Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

GRUTTER, Felipe. Como os games de ‘Batman: Arkham’ revolucionaram ao finalmente acertar uma adaptação das HQs para os videogames – e influenciaram até o cinema. **Rolling Stones**, 14/08/2020. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/noticia/como-os-gamesbatman-arkham-revolucionaram-ao-finalmente-acertar-uma-adaptacao-das-hqs-para-osvideogames-e-influenciaram-ate-o-cinema/>. Acesso em 30/10/2020.

GUERRA, Fábio Vieira. **A crônica dos quadrinhos:** Marvel Comics e a História Recente dos EUA (1980-2015). Tese de Doutorado. Universidade Federal Fluminense, 2016. **O homem que ri.** Dirigido por Paul Leni. Universal Pictures, 1928. 110min.

HUDSON, Rick. **The Derelict Fairground: A Bakhtinian Analysis of the Graphic Novel Medium.** CEA Critic, v. 72, n. 3, 2010, pp. 35–49.

HUGO, Victor. **O homem que ri.** Trad. Ivone Benedetti. São Paulo: Estação Liberdade, 2014.

MAVERICK, Christopher. **Oracle of the Invisible:** Rape in the Killing Joke. Duquesne University, Pittsburgh, Pennsylvania, Estados Unidos da América, 2017.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **A piada mortal**. Trad. DVL Art & Comics. Barueri: Panini, 2016.

MILLER, Frank. **O cavaleiro das trevas**. Trad. Barueri, Panini, 2013.

NEWBY, Richard. ‘Joker’, ‘The Man Who Laughs’ and the Birth of a Villain. **Hollywood Reporter**, 03/10/2019. Disponível em: <https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/joker-man-who-laughs-birth-a-villain-1245195>. Acesso em: 18/11/2020.

NILSSON, Johan. Joker Theory In **The Joker**: A serious study of the clown prince of crime.

PEASLEE, Robert Moses e WEINER, Robert G. University of Mississippi, 2015.

NOVY, Ron. “What is it like to be a Batman?” In WHITE, Mark D.; ARP, Robert. **Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul**. Hoboken (NJ): Wiley, 2008. p. 167-182.
ROBICHAUD, Christopher. “The Joker’s Wild: can we hold the clown prince morally responsible?”. In WHITE, Mark D.; ARP, Robert. **Batman and Philosophy: The Dark Knight of the Soul**. Hoboken (NJ): Wiley, 2008. p. 70-84.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e Personagem In **A personagem de ficção**. 11ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007. p. 9-50.

SANTOS, Roberto Elísio. **O caos dos quadrinhos modernos**. Comunicação e Sociedade, n.2, jan./abr. 1995, p. 53-58. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-9125.v0i2p53-58>

SPANJERS, Rik. **The Killing Joke: The Joker’s Laughter and Resistance**. Dissertação de Mestrado. Universidade de Amsterdã. Amsterdã, Holanda, 2010.

SRBEK, Wellington. **A origem histórica dos quadrinhos (de hoje)**. XXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1999.

_____. Uma entrevista com Brian Bolland. In _____. **Mais quadrinhos: entrevistas, resenhas e artigos sobre o mundo das HQs**. São Paulo: Balão Editorial, 2018.

STERANKO, James. **History of Comics: Volume 1**. Reading Pennsylvania, Estados Unidos da América: Supergraphics, 1970.

SUDERMAN, Peter. Frank Miller gave us the best Batman – and the worst. **Vox**, 29/03/2016. Disponível em: <https://www.vox.com/2016/3/29/11323132/frank-miller-best-batman>. Acesso em: 22/10/2020.

XAVIER, Glayci Kelli Reis da Silva. **Historias em Quadrinhos: panorama histórico, características e verbo-visualidade**. Juiz de Fora, MG: Revista Darandina, 2018. <https://doi.org/10.34019/1983-8379.2017.v10.28128>

WEST, Joel. **The Sign of Joker:** The Clown Prince of Crime as a Sign. Leiden, Holanda: Kinklijke Brill NV, 2020. <https://doi.org/10.1163/9789004408685>

WEINER, Stephen. **The development of the American graphic novel:** from Will Eisner to the present. In TABACHNICK, Stephen E. The Cambridge Companion to the Graphic Novel Cambridge: Cambridge University Press, 2017. p. 41-57. <https://doi.org/10.1017/9781316258316.005>

WILBOUR, Brock. Alan Moore has a lot to say about 'The Killing Joke'. **Inverse.com**, 28/04/2016. Disponível em: <https://www.inverse.com/article/14967-alan-moore-nowbelieves-the-killing-joke-was-melodramatic-not-interesting>. Acesso em 18/11/2020.

WINICK, Judd. **Under the Red Hood**. Burbank (CA): DC Comics, 2006.

YALE, Kim, OSTRANDER, John, STELFREEZE, Brian. **Oracle:** Year One. DC Comics, 1996.