

Histórias em quadrinhos como fonte de pesquisa: uma análise sócio-histórica acerca do graphic novel “Batman: a piada mortal”

Ailton da Costa Silva Júnior¹

Resumo: Este trabalho propõe uma discussão acerca da utilização de histórias em quadrinhos (HQs) como fontes de pesquisa sócio-histórica. Tal debate promoverá uma análise sobre alguns aspectos referentes à criação do graphic novel *Batman: A Piada Mortal* de Alan Moore como ponto de referência. A criação, e sua estética e ainda uma reflexão sobre alguns personagens principais da trama exposta nesta história em quadrinhos permitirão uma observação mais detalhada da relevância existente em sua narrativa, e sua importância como fonte documental. Para este fim, será realizada uma investigação sobre a arte sequencial mediante um estudo nos campos científicos da história, com Chartier e da semiologia, com Barthes, com o objetivo de demonstrar como os aspectos visuais e “não visuais” (escrita) interligam-se na construção de diferentes sentidos.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos; Fontes de Pesquisa; Graphic Novel; Batman: a piada mortal; Pesquisa Sócio-histórica.

Comic books as a source of research: a socio-historical analysis about the graphic novel “Batman: the killing joke”

Abstract: This paper proposes a discussion about the use of comic books (comics) as sources of socio-historical research. This debate will promote an analysis of some aspects of the creation of the graphic novel *Batman: The Killing Joke* by Alan Moore as a reference point. The creation and its aesthetic and even a reflection on some main characters of the plot exposed in this comic will allow a more detailed observation of the existing significance in his narrative, and its importance as a documentary source. To this end, an investigation will be carried out on sequential art through a study in scientific fields of history, with Chartier and semiotics, with Barthes, in order to demonstrate how visual and “non-visual” aspects (writing) are interconnected in construction of different ways.

Keywords: Comic Books; Search Sources; Graphic Novel; Batman: the killing joke; Socio-historical Research.

Introdução

Este artigo tem como objetivo desenvolver uma discussão em torno da utilização de histórias em quadrinhos como fonte documental relevante em pesquisas sócio-históricas. Evidenciam-se modernamente diferentes aspectos que permitiram inserir os HQs e graphic novels em posição privilegiada, como fonte de pesquisa, entre diferentes pesquisadores em diversas áreas do conhecimento, tendo em vista que as histórias em quadrinhos ocupam uma esfera particular do entretenimento. Interessa-nos compreender

¹ Mestre em Sociologia pela Universidade Federal de Alagoas (UFAL), especialista em Docência do Ensino Superior pela Faculdade Educacional de Araucária (FACEAR) e graduado em História pela Universidade Estadual de Alagoas (UNEAL), é docente no Centro de Estudos Superiores de Maceió (CESMAC). E-mail: ailton_romero@yahoo.com.br

neste ponto que potencialidade é esta que emana desse objeto, e de que forma ele passou a transcender as barreiras do simples lugar de entretenimento chegando a ocupar um espaço acadêmico, notadamente como fonte documental.

Para tanto, partirei de um estudo de caso sobre o graphic novel *Batman: A Piada Mortal*, de 1988, escrita por Alan Moore e ilustrada por Brian Bolland. Considerado por diferentes críticos como um marco das histórias em quadrinhos, sua trama está focada no passado do vilão Coringa (Joker), apresentando diálogos fortes e uma narrativa visual cheia de sombras que envolvem os personagens, repetindo o sucesso da HQ *Watchmen* lançada entre 1986 e 1987. Mediante uma análise interligada ao conceito de representação definido por Roger Chartier, que fornece uma caracterização de mundo social:

A noção de “representação colectiva”, entendida no sentido que lhe atribuíam, permite, conciliar as imagens mentais claras — aquilo que Lucien Febvre designava por «os materiais de ideias» — com os esquemas interiorizados, as categorias incorporadas, que as gerem e estruturam. Aquela noção obriga igualmente a remeter a modelação destes esquemas e categorias, não para processos psicológicos, sejam eles singulares ou partilhados, mas para as próprias divisões do mundo social. (CHARTIER, 2002, p. 19)

Temas complexos referentes à política, guerra, conflitos étnicos e problemas sociais passaram a compor as temáticas de diferentes histórias em quadrinhos, rompendo com o padrão convencional infanto-juvenil e inaugurando um perfil adulto extremamente crítico, e, em alguns sentidos, existencial e pessimista.

As diferentes perspectivas que surgem da Sociologia e da História nos permitiram alcançar diferentes paradigmas de análise que possibilitam a inserção do universo proveniente das histórias em quadrinhos em meio aos estudos e discussões presentes no campo da historiografia. Peculiaridades sociais e históricas associadas a personagens controversos foram criados por diferentes escritores, diálogos extremamente singulares e atuais inseriram-se em pequenos quadrinhos gráficos, exibindo a própria complexidade humana em um tipo de arte convencional que inundava as bancas de revistas, que no entanto apresentavam em sua síntese todo um rebuscar de criação que permanecia passível de análise científica.

Assim, a partir de uma pesquisa bibliográfica consistente, na qual será utilizado como documento de análise o graphic novel *Batman: A Piada Mortal*, este artigo pretende basear sua estruturação sobre diferentes conceitos referentes a arte sequencial, aspectos visuais e temática expressa nesta famosa história em quadrinhos, e a possibilidade de utilização de tais aspectos em pesquisas de cunho sócio-histórico.

A linguagem quadrinística

As raízes do que viríamos a batizar, modernamente, de histórias em quadrinhos surgem ainda nas primitivas pinturas rupestres feitas por nossos ancestrais no interior de cavernas. Um interesse quase místico de “aprisionar” animais por meio de um desenho na rocha pareceu atrativo em um dado momento de nossa evolução, os rumos que tais adornos de traços, muitas vezes criados a partir do carvão de fogueiras, sangue, lama e tantos outros materiais presentes na natureza, despertaram uma consciência inventiva na mente humana. Contar histórias por meio de desenhos foi a primeira forma de externalizar uma memória, através de uma imagem do cotidiano ou mesmo um sonho.

A evolução das representações pictóricas seguiu do período pré-histórico, chegando até a Idade Média com as tapeçarias que traziam diferentes gravuras de cenas do cotidiano, e até conflitos militares de diferentes povos. No século XX, muitos artistas produziam imagens sacras no interior de igrejas, formando quadros onde o texto ficava fora da ação. Os caminhos percorridos pela arte sequencial até a atualidade são

vastos, este trabalho realizará um recorte temporal que diz respeito às primeiras publicações de histórias em quadrinhos no século XIX, com pequenas referências aos primeiros artistas, até o século XX, com a publicação de *Batman: A Piada Mortal*, de Alan Moore em 1988.

Um dos pioneiros das histórias em quadrinhos foi o suíço Rudolph Töpffer (1799-1846). A grande maioria de seus desenhos apresentam uma ou duas linhas de texto, expressando uma emoção pela representação gráfica e não pela narrativa. Entre suas obras mais conhecidas estão: *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, de 1837, publicado no Brasil com o título de *Os amores do senhor Jacarandá*, e *La Bibliothèque de Mon Oncle* que é uma narrativa em texto comum. Segundo Álvaro Moya: “Töpffer, com uma lógica demente, encadeia em desenhos as causas e os efeitos, o que dá ao seu trabalho um ritmo sôfrego, mecânico e impiedoso, que reduz os personagens a nada mais do que bonecos na vida cotidiana diante dos problemas comuns.” (MOYA, 1986, p. 13)

As primeiras publicações de quadrinhos (comics) tiveram seu início em 1895 com a publicação do cartum *At the Circus in Hogan's Alley*, de Richard F. Outcault, publicado mensalmente na revista *Truth*, entre os anos de 1894 e 1895, até ter sua estreia no jornal *New York World*.

Exatamente no dia 5 de maio de 1895, um domingo, no jornal *World*, de Nova Iorque, surgiu o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos e, ao mesmo tempo, ao termo “jornalismo amarelo” para a imprensa sensacionalista, por causa do camisolão do Menino Amarelo. (MOYA, 1986, p. 23)

O quadrinho de Outcault apresenta um grupo de crianças numa favela, em meio a elas se destaca um garoto dentuço, que tem a cabeça e as orelhas grandes, usando um camisolão sujo, aparentando ter seis ou sete anos de idade, com falas repletas de gírias típicas dos guetos. No ano seguinte as cores das gravuras são mudadas pelo técnico de cores, e o garoto da tirinha acaba ganhando um camisolão amarelo. O público passa a chamá-lo de *The Yellow Kid*. A utilização de balões apresentando as falas dos personagens tem seu início neste quadrinho. As pequenas histórias do “garoto amarelo” seriam hoje comparadas às tirinhas que são publicadas em diferentes jornais na atualidade, elementos de crítica social passaram a inundar os pequenos balões, a trama desenvolvida nas “tirinhas” tem sua gênese neste que foi o precursor das histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos tornam-se um gênero discursivo no século XX. Os debates acerca da imagem ocupam lugar de destaque em diferentes meios acadêmicos, o cinema, surgido em 1895 na França, assemelha-se diretamente ao desenvolvimento das primeiras tirinhas antes mencionadas, a diferença em termos de linguagem, evidenciada nas gravuras com pequenos balões de diálogos entre os personagens é que esta última apoia-se na imagética e na construção textual para imprimir um significado sensato à trama, um discurso – embora existam muitos quadrinhos apenas com imagens, sem textos.

Todo e qualquer nível narracional implica uma realidade sintagmática que constitui o suporte estruturalizante de determinados modelos estéticos. O discurso assume, então, a sua concretude significativa. Ou seja, o discurso se impõe como uma narração articulada por uma dada linguagem. O objeto produzido (filme, romance, novela, conto, estória quadrinizada) é o resultado concreto de uma particular prática criativa, isto é, de uma prática semiológica. (CIRNE, 1975, p. 17)

O discurso existente nos quadrinhos contribuiu para a formação do imaginário social do século XX. As tramas desenvolvem-se em um universo particular que combina diferentes símbolos que nos oferecem uma comunicação distinta, de acordo com Will Eisner: os balões, nos quais são inseridos os diálogos; o rabinho, que é o indicador que parte do balão para o personagem; o quadrinho e o requadro, sendo, nesta ordem, o quadro da cena e o seu contorno; as calhas, que são os espaços entre os quadros de cenas e as

tiras, que por sua vez são as filas de quadrinhos, da esquerda para a direita. Juntando-se a esses elementos são mescladas também diferentes onomatopeias para representar sons durante o conto. (EISNER, 2001)

A substância visual confirma suas significações quando é repetida em uma mensagem linguística, como no caso do cinema, da publicidade e nas histórias em quadrinhos, ao passo que pelo menos uma parte da mensagem icônica está numa relação estrutural diretamente associada ao sistema da língua, enquanto os conjuntos de objetos (vestuário, alimentos), só alcançam o estatuto de sistemas quando passam por uma mediação da língua, dando-lhes significado (nomenclaturas). (BARTHES, 1975, p. 12)

A Semiologia apresentada por Roland Barthes interessa aqui no sentido de traduzir, por meio da linguística, as grandes unidades significantes do discurso. As histórias em quadrinhos passaram a compor o universo acadêmico em diferentes campos do conhecimento porque a sua essência artística oferece uma linguagem social extremamente reveladora.

A discussão aqui apresentada acerca da utilização das histórias em quadrinhos como fonte de pesquisa aparece também inserida na área dos estudos culturais históricos contemporâneos, destacando-se o objeto central de sua análise que são as representações.

Uma das dificuldades observadas no decorrer desse estudo diz respeito ao levantamento de dados bibliográficos e pesquisas publicadas que se destinaram a estudar o universo das histórias em quadrinhos. É apenas nas décadas de 1960 e 1970 que surgiram algumas obras voltadas para tal estudo, como a obra de Ariel Dorfman e Armand Mattelart intitulada *Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo*. De teor político e influência marxista esta obra pretendeu refletir o tipo de construção ideológica existente nas histórias em quadrinhos produzidas pela Disney. A doçura e gentileza típica de diferentes personagens revelariam uma essência doutrinadora, com o intuito de construir valores da sociedade burguesa. (DORFMAN; MATTELART, 1980)

Autores dos mais diferentes campos de pesquisa passam a refletir sobre o universo dos quadrinhos de forma extremamente crítica, mesclando arcabouços teóricos e metodológicos dos mais diferentes campos de análise científica. No Brasil tivemos as a publicação das importantes obras de Moacyr Cyrne que foram *A explosão criativa dos quadrinhos*, de 1970 e *Uma introdução política aos quadrinhos*, de 1984, com o objetivo de apresentar e traduzir a linguística e o teor existente nas HQs, bem como a relevância documental presente na *banda desenhada* (arte sequencial, termo criado pelo desenhista Will Eisner).

Em 1964, Umberto Eco publica *Apocalípticos e integrados*, realizando uma análise semiológica da cultura de massa, demonstrando a inserção das histórias em quadrinhos na sociedade contemporânea. Outro trabalho na linha das pesquisas de cunho cultural, mais recentemente publicado em 2001, é a obra do britânico Will Brooker, *Batman unmasked: analyzing a cultural icon* que investiga a figura do cavaleiro das trevas e a utilização de sua imagem em diferentes meios de comunicação em contextos sociais e históricos. Em termos de linguagem, a obra *Quadrinhos e a arte sequencial*, de Will Eisner, apresenta a linguagem existente nos quadrinhos como um veículo de extrema singularidade que utiliza as imagens e textos com o intuito de expressar uma ideia. Há ainda o trabalho do francês Jaques Marny, *Sociologia das histórias aos quadrinhos*, de 1970, para compreender a evolução dos quadrinhos na América e na Europa.

O graphic novel *Batman: A piada mortal*, de Alan Moore, oferece um ambiente particular criado pelos seus autores que reflete suas próprias definições pessoais de mundo e sociedade. Analisando tais aspectos sobre o conceito de representação definido pelo historiador francês Roger Chartier:

Desta forma, pode pensar-se uma história cultural do social que tome por objecto a compreensão das formas e dos motivos — ou, por outras palavras, das representações do mundo social — que, à revelia dos actores sociais, traduzem as suas posições e interesses

objetivamente confrontados e que, paralelamente, descrevem a sociedade tal como pensam que ela é, ou como gostariam que fosse. (CHARTIER, 2002, p. 19)

A subjetividade que acompanha a criação das histórias em quadrinhos nos fornece uma representação que constrói o próprio mundo social. Chartier estabelece uma análise da sociedade a partir de diferentes conceitos, a representação de mundo que vemos na leitura quadrinística diz respeito a um conjunto de interpretações que antes foram absorvidas em uma comunidade e adquiridas do contato social e suas tantas características cotidianas, como vertentes políticas, religiosas, de grupos sociais distintos e instituições, tais fatores adquirem uma linguagem que passou a nos fornecer interpretações de mundo distintas, nos fornecendo uma interpretação que construiu novos sentidos.

A utilização das histórias em quadrinhos na construção de trabalhos acadêmicos denota um sentido de amplitude do campo historiográfico da História Cultural, restando agora enveredar por dentro das histórias em quadrinhos propriamente ditas e observar até que ponto o princípio de representação da realidade, bem como a construção social de cada personagem inserido numa história, é capaz de nos fornecer sentidos de definição do mundo social.

O universo particular de Alan Moore

O autor de origem britânica Alan Moore nasceu na cidade industrial de Northampton, no ano de 1953. Segundo o próprio escritor “É a área mais antiga de Northampton e a mais pobre. Era onde acabavam as famílias rurais que eram contratadas nas cidades para trabalhar com correias de transmissão na Revolução Industrial, e essa é uma área monocromática, cinzenta e completamente desolada”. (THE MIND SCAPE, 2003, filme)

Proveniente de uma família pobre, filho do operário de cervejaria Ernest Moore e da tipógrafa Sylvia Doreen, o futuro escritor consagrado havia sido expulso de uma escola conservadora, fato que acabou impedindo seu ingresso em outras instituições de ensino. Durante a década de 1970, ele permaneceu vagando por diferentes ruas da capital Londres à procura de trabalho, o contato com diferentes grupos sociais marginalizados, mendigos, prostitutas e alcoólatras, desenvolveu um censo crítico e mórbido que acabou sendo transmitido para os personagens de seus contos. Suas primeiras histórias são publicadas por um grupo de amigos no periódico *Embryo*, e seus trabalhos como cartunista vêm a público em 1979 com a revista semanal de música *Sounds*, onde escrevia e desenhava uma história de detetives intitulada *Roscoe Moscow*. As ilustrações de Moore foram consideradas por ele mesmo como fracas, o que fez com que ele só se detivesse a escrever as histórias e criar os diálogos. Neste período de transição, são elaboradas as contribuições para a revista *Doctor Who Weekly* e a ficção científica *2000 A.D.*, na qual eram publicadas diversas séries, como *A Balada de Halo Jones*, *SKIZZ* e *D. R. & Quinch*. (MAIA, 2015)

Sua consagração veio a ocorrer com as publicações *Marvelman* (*Miracleman* nos Estados Unidos) e *V de Vingança*, ambos títulos publicados pela revista britânica *Warrior*, e que lhe renderam o *British Eagle Award* de melhor escritor de quadrinhos em 1982 e 1983. A partir desses prêmios, o leque de possibilidades com escritor de diferentes editoras culminou com a saga do *Monstro do Pântano*, uma série americana. Outros títulos da DC também carregam sua assinatura como histórias do Batman e Superman. Mas foi com *Watchmen*, também de sua autoria, que o universo dos quadrinhos passaria a adotar um complexo refinamento que envolvia diversos temas políticos e sociais, um universo muito realista no qual surgem super-heróis com identidades extremamente complexas que são afetados por diferentes problemas do cotidiano em que vivem.

O personagem Batman foi criado por Bill Finger e Bob Kane, e teve sua primeira aparição na edição de nº 33 da revista *Detective Comics*, de novembro de 1939. O mundialmente conhecido “Cavaleiro das Trevas” é uma mescla de diferentes personagens lidos por Bob Kane desde sua infância: a representação sombria e mascarada é uma alusão aos contos de vampiros antigos; já as suas técnicas dedutivas voltam-se para o detetive Sherlock Holmes, de Sir Conan Doyle, e também para a figura do justiceiro encapuzado Zorro (*The Mask of Zorro*, 1920), criado pelo americano Johnston McCulley em 1919, que apresenta como personagem central um membro da aristocracia californiana do século XIX, Don Diego De La Vega que utiliza como disfarce roupas pretas, capa e uma máscara, munindo-se de espada, e montado em seu corcel negro (Tornado), destaca-se em confrontos armados por ser um exímio esgrimista, com o propósito de defender a população da opressão infligida pela Coroa Espanhola. (BUSCH, 2008, p. 4)

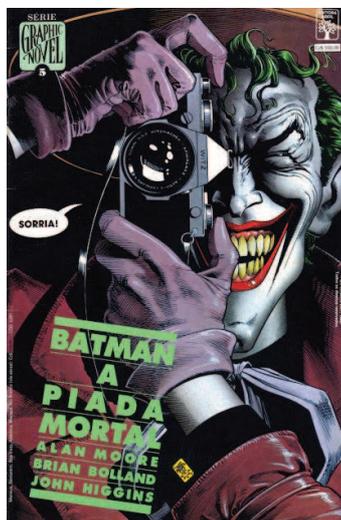
O personagem Coringa foi uma criação dos desenhistas estadunidenses Jerry Robinson, Bill Finger e Bob Kane, e sua primeira aparição foi em *Batman* nº 1, em abril de 1940. Alguns traços de sua personalidade foram inspiradas no personagem Gwynplaine, do romance *L’homme que rit* (*O Homem Que Ri*, 1869) de Victor Hugo, que tem a face desfigurada, fazendo-o parecer que está sempre sorrindo.

Gwynplaine tinha os cabelos amarelos. Esta pintura de cabelos, aparentemente corrosiva, os deixara lanudos e ásperos ao tato. Tal eriçamento bravio, antes crina que cabeleira, cobria e escondia um crânio profundo feito para conter muito pensamento. A presumida operação, que havia tirado toda a harmonia do rosto e posto aquela carne toda em desordem, não bulira na caixa craniana. O ângulo facial de Gwynplaine era poderoso e surpreendente. (HUGO, 2002, p. 534)

O texto apresenta uma narrativa e composição de diálogos extremamente pessimista e sarcástica, tais aspectos viriam a fundamentar a personalidade do protagonista de Alan Moore em *A Piada Mortal*. A representação presente neste graphic novel diz respeito a um mundo de sombras, pois a trajetória do *Príncipe Palhaço do Crime* é perturbadora e condiciona uma reflexão acerca de diferentes valores sociais.

Batman: A Piada Mortal (MOORE, 1988) sempre foi referenciado por muitos apreciadores e colecionadores de revistas em quadrinhos como sendo um clássico entre os graphic novels. A narrativa criada por Alan Moore e publicada em 1988 pela DC Comics, nos transporta para um universo pessimista, de sombras e crimes no qual os personagens encontram-se em profundo confronto com suas personalidades nocivas. Este romance gráfico de *one-shot* (histórias de volume único) apresenta O Coringa como seu protagonista, nos conduzindo por uma trilha trágica e reveladora.

Figura 1: Capa de *Batman: A Piada Mortal*



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*, 1988.

A sociedade sombria apresentada em *Batman: A Piada Mortal*: uma reflexão acerca de seus personagens

A evolução quadrinística de Alan Moore seguiu seu rumo até a publicação de *Batman: A Piada Mortal*, de 1988, que teve a arte do quadrinista britânico Brian Bolland, tendo vencido o prêmio Eisner de melhor álbum gráfico em 1989. Em 2014, A Imagine Games Network (IGN) colocou-o na terceira posição em sua lista de 25 Melhores Romances Gráficos de Batman, tendo sido também uma das revistas em quadrinhos mais vendidas do *The New York Times* em maio de 2009. A crítica internacional passou a chamá-la de “a história definitiva do Joker”. O universo ao qual pertencem os personagens de Alan Moore é repleto de características simbólicas extremamente relevantes para a compreensão das personalidades de seus heróis e vilões. A construção social que vemos página após página estabelece uma conexão forte com a realidade.

A introdução da história é obscura, gotas de chuva caem sobre um piso encharcado, é uma noite de tempestade. O silêncio é quebrado pelo som do motor de um carro que aparece entre as sombras dispersas pela luz amarelada do farol de um carro.

Figura 2: Introdução das gotas de chuva.



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*, 1988, p. 4.

Batman surge em meio às sombras e os portões de entrada do Asilo Arkham, passando a ser conduzido pelo comissário Gordon pelos corredores do hospício. Ao chegar até a cela do Palhaço do Crime, tem início um pequeno diálogo entre os dois personagens, até que Batman percebe que esta falando com um impostor que usa maquiagem, fazendo-se passar pelo Coringa. A mescla de imagens em quadrinhos apresenta uma coloração sombria, o pessimismo típico dos personagens de Alan Moore neste conto adquire um potencial superior. A composição de símbolos nos permite refletir sobre os dois universos, o do Cavaleiro das Trevas, que luta pela honra, em defesa da sociedade e seus códigos de ética, e o do Palhaço, que externaliza uma paródia da mesma sociedade defendida pelo primeiro. A linguagem quadrinística fornece um sistema de símbolos que são associados por nós à sociedade e suas nuances significacionais.

Batman descobre que o Coringa havia fugido do hospício, ficando no lugar dele um impostor a mando do Palhaço do Crime.

Figura 3: Batman descobre o impostor.



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*, 1988, p. 8.

O principal objetivo do Coringa após sua fuga do Asilo Arkham é unicamente o de se vingar do comissário Jim Gordon, atingindo dessa forma seu arqui-inimigo Batman. Uma das seqüências em quadinhos mais violentas, consideradas pela crítica, é o momento em que vemos o Coringa indo até a casa do comissário para sequestrá-lo e dispara uma arma de fogo contra sua filha Barbara Gordon.

As imagens dessa seqüência dispensaram textos, segundo o ilustrador Brian Bolland. A interpretação foi muito clara, a posição de quadros de imagens de forma sequencial traduz a emoção de cena. Como expressa Will Eisner “O corpo humano, a estilização de sua forma, a codificação dos seus gestos de origem emocional e das suas posturas expressivas são acumulados e armazenados na memória, formando um vocabulário não-verbal de gestos.” (EISNER, 2001, p. 100)

Figura 4: O tiro em Barbara Gordon.



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. **Batman: A Piada Mortal**, 1988, p. 16.

Uma estrutura de sentimentos que liga diferentes pessoas passa a ser afetada tragicamente pelo Palhaço do Crime: Barbara Gordon fica paraplégica depois do atentado contra sua vida; Jim Gordon é sequestrado para fazer parte de um dos espetáculos bizarros do Coringa. À medida que a história avança mostrando de forma violenta e cruel um sociopata que se esconde por trás da figura alegre de um palhaço circense, Alan Moore vai nos mostrando em pequenos *flashes* a origem de todo o ódio que existe em sua figura, lampejos de humanidade que foram aos poucos se perdendo num processo de afastamento do social e do convívio comum.

O tema principal em *A Piada Mortal* são os motivos que construíram o arqui-inimigo de Batman.

A primeira aparição do comediante fracassado que viria a se tornar no criminoso Coringa se deu no ano de 1951 na *Detective Comics* #168, na história “The Man Behind a Red Hood” (Capuz Vermelho) escrita por Bill Finger. Seu sorriso doentio transformou-se numa paródia da sociedade contemporânea, que, revestida de uma maquiagem de falso moralismo e decência banalizou a virtude e a honradez. O palhaço é um produto desse meio afetado por diferentes problemas da sociedade, como as más gestões políticas, a incongruente distribuição de renda, o desemprego, o desmembramento da instituição familiar, as drogas que invadem as casas, enfim, os desequilíbrios sociais afetando diretamente o homem comum.

Figura 5: Diálogo entre o futuro criminoso Coringa e sua esposa.



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*, 1988, p. 11.

A Piada Mortal mostra o nascimento de um criminoso que se dá em grande parte devido ao estado de miséria no qual ele vive com sua esposa grávida. E essa pequena história nos é apresentada através de *flashes*, que podem ser interpretados como memórias que interligam-se à história principal. O Coringa nada mais é do que um humorista que enfrenta diferentes problemas financeiros, caindo em profunda depressão por não conseguir sustentar sua esposa e futuro filho.

Um sentido de representação aparece inserido aqui nos caminhos que construíram a ótica do palhaço do crime sobre a sociedade. A escolha de um mundo sombrio e distante da lei, e conjuntos de regras de conduta pode, em alguns diferentes pontos, ser facilmente comparada aos elementos sociais que criaram a figura do Batman, o mesmo impacto da vida numa metrópole do crime, representada em Gotham City, retirou a vida de seus pais, pelas mãos de um ladrão das ruas, um produto do desemprego, da má distribuição de renda, de tantos fatores de cunho social que o impulsionaram até o *Beco do Crime*, na noite fatídica que tirou a vida de Thomas e Martha Wayne, pais do jovem Bruce e futuro justiceiro das sombras.

Figura 6: O comediante fracassado aceita um trabalho sujo.



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*, 1988, p. 18.

Os problemas que vão aos poucos gerando as personalidades dos personagens em *A Piada Mortal*, relacionam-se com o crime e a violência de uma sociedade comum, com problemas comuns. O trato feito com os criminosos é o passo inicial da entrada no mundo da ausência de leis, abraçando inocentemente um trabalho, que em seu ponto de vista pode trazer conforto à sua família. É durante o contrato que é firmado com os criminosos no bar que o comediante recebe a notícia de que sua esposa havia morrido num acidente doméstico. Desconsolado, ele tenta explicar ao grupo que sua esposa acabara de falecer e que não tem condições de prosseguir com o plano, mas é ameaçado, as ordens devem ser cumpridas na mesma noite da morte de sua esposa e filho.

Depois de ser perseguido dentro da fábrica de baralhos pelo Batman, em um momento de desespero o comediante fracassado acaba pulando de uma plataforma, caindo dentro de uma tanque de lixo industrial, que causa uma série de deformações em sua pele.

Figura 7: O Coringa surge.



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*, 1988, p. 35.

A mutação sofrida torna-se sua marca registrada, seu codinome transfigura sua loucura, um criminoso nasce não devido ao banho nos resíduos químicos, mas da pressão sofrida em um meio tão destrutivo. Alan Moore cria em *A Piada Mortal* uma crítica moderna a diferentes problemas sociais existentes na atualidade. A sua visão histórica de mundo, bem como os problemas desde cedo enfrentados na sua comunidade natal em Northampton, proporcionaram uma capacidade analítica do social de extremo pessimismo. Não é um comediante fracassado que abraça o crime e cai no tanque da indústria, é a humanidade, que, em dado momento de seu percurso histórico, passou a mergulhar num obscurantismo que tratou de deturpar os valores morais em detrimento dos bens materiais, e o pai de família que abraça o crime tenta a todo custo sobreviver em um mundo reduzido ao caos social.

Outro ponto forte da história situa-se na necessidade vingativa do Coringa. Depois de sequestrar Jim Gordon, e deixar sua filha parapléica, o comissário é jogado em um parque de diversões, numa espécie de montanha russa de dor e agonia, onde o palhaço do crime apresenta diversas fotografias de sua filha ferida ao chão e sem roupas.

Figura 8: O pesadelo de Jim Gordon.



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*, 1988, p. 28.

Em muitos aspectos a tragédia social que atinge a vida do comediante fracassado acaba recriando sua personalidade, o parque de horrores que é assistido pelo comissário não passa de uma tentativa de mostrar um pouco da sua tragédia pessoal. A violência existente nesta parte da história nos transporta para um pesadelo pessoal, assistido, no qual um ente querido tem as vestes arrancadas enquanto agoniza de dor. Essa violência assistida foi alvo de muitas críticas por parte de leitores especializados em todo o mundo, mas o autor tentou traduzir o universo de sombras do Coringa, com o propósito de nos permitir compreender os males que o afetaram para sempre o homem comum que perde tudo, inclusive sua sanidade.

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-MUM*. Fisicamente ridículo ele possui, por outro lado uma deturpada visão de valores. É mesmo de dar náuseas, não? Observem o seu repugnante senso de humanidade, a disforme consciência social e o asqueroso otimismo. O mais repulsivo de tudo são suas frágeis e inúteis noções de ordem e sanidade, se for submetido a muita pressão... Então, como ele faz pra viver? Como esse pobre e patético espécime sobrevive

ao mundo cruel e irracional de hoje? A triste resposta é... “Não muito bem!” (MOORE, 1988, p. 36).

Batman segue a pista do Coringa que o leva até um parque de diversões abandonado. Após libertar o comissário Gordon do tormento da montanha russa sádica, o Cavaleiro das Trevas segue em meio aos labirintos do parque à procura do vilão. Depois da luta intensa entre os dois, o Palhaço do Crime acaba vencido, e ao término dá história passamos a compreender a mensagem do autor da obra, a partir de informações que são dadas aos leitores desde a introdução do conto. Restando fazer sua última piada, que acaba sendo a mesma dita no início da obra, mencionada pelo seu capanga disfarçado de Coringa, quando ele diz na introdução do quadrinho:

Figura 9: A piada da introdução



Fonte: MOORE, Alan, BOLLAND, Brian. *Batman: A Piada Mortal*, 1988, p. 6.

A piada mencionada na introdução acaba agindo também ao término da obra de Alan Moore, inserida ironicamente. A luz que é apresentada pelo Coringa em sua estranha piada representa, em muitos aspectos definidores, a razão, algo que ele havia perdido, ou que haviam arrancado dele mesmo, na sociedade doente.

Ah! Ah Ah! Sabe... é engraçado... essa situação me lembrou uma piada... escute só... Tinha dois caras num hospício. Uma Noite, eles decidiram que não queriam mais viver lá e resolveram escapar pra nunca mais voltar. Aí foram até a cobertura do Asilo e viram, ao lado, o telhado de um outro prédio apontando pra lua. Apontando pra liberdade. Então, um dos sujeitos saltou sem problemas pro outro lado do telhado, mas seu amigo se acovardou. É ele tinha medo de cair. Aí, o primeiro cara teve uma idéia. Ele disse “Ei! Estou com minha lanterna aqui. Vou acendê-la sobre o vão dos prédios, e você atravessa pelo fecho de luz!” Mas o outro sacudiu a cabeça e disse: “O que acha que eu sou? LOUCO! E se você apagar a luz quando eu estiver no meio do caminho?” (MOORE, 1988, p. 48)

Esse fato torna a história ainda mais trágica e digna de reflexão mais profunda, porque se diante da pressão social no decorrer da história o próprio Cavaleiro das Trevas, que tem sua vida baseada em um código de honra e moralidade, acabou por ceder ao seu ódio, pondo fim à figura de seu arqui-inimigo, o que podem fazer os tantos comediantes fracassados, que representam o “homem comum” em meio à sociedade e seu caos vigente? A história pessimista de *Batman: A Piada Mortal* parece encerrar-se com o mesmo silêncio das gotas de chuva que traduziram seu início.

Considerações finais

Batman: A Piada Mortal, lançado em 1988 pela *DC Comics*, representa um marco na arte quadrinística, a linguagem desenvolvida por Alan Moore, juntamente com os desenhos de Brian Bolland, nos permitiu assumir uma postura crítica sobre a sociedade, a reflexão feita sobre os problemas que afetam o *homem comum*, em sua marcha evolutiva, podem ser analisados por diferentes pontos de vista. A reflexão expressa neste trabalho forneceu algumas informações pertinentes ao recente campo de análise das histórias em quadrinhos. Aspectos interdisciplinares dos campos da sociologia e historiografia, auxiliaram na busca de uma análise mais bem conceituada do universo da arte sequencial.

O campo da análise sequencial ainda permanece pouco aprofundado, restando ainda um amadurecimento através de diferentes fatores, as publicações ainda são poucas, a relutância na dinamização de tais reflexões é resultado do pouco aprofundamento nesta arte. Procurei apresentar alguns argumentos que tornassem mais objetiva a busca por uma definição qualitativa e metodológica, que mantivesse forte ligação com o conceito de representação de Roger Chartier.

A divisão do trabalho foi feita em capítulos que separaram uma análise da arte sequencial e seus primeiros exploradores, no qual também observei o nascimento histórico de tais conceitos e sem seguida me debrucei sobre as características do *graphic novel* *A Piada Mortal*, procurando definir, sobretudo a origem da temática principal e de seus principais personagens, com o objetivo de compreender a riqueza de um universo que diz tanto sobre a sociedade, e que aos poucos passa a incorporar as análises acadêmicas atuais.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, R. **Elementos de Semiologia**. 4. ed. São Paulo. Cultrix, 1975.
- BUSCH, F. A. F.; VOGELMAN, L. G. **A Evolução do Design do Personagem Batman nas Histórias em Quadrinhos**. VI Fórum de Pesquisa e Extensão da ULBRA. Carazinho: ULBRA, 2008.
- CHARTIER, R. **A história cultural: entre práticas e representações**. 2ª ed. Trad. Maria Manuela Galhardo. Alges – Portugal: Difel, 2002.
- CIRNE, M. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. 2. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1975.
- EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- HUGO, V. **Actes et Paroles III. O Euvres complètes**. Politique. Paris: Robert Laffont, 2002.
- MAIA, M. **Alan Moore**. Disponível em <http://www.devir.com.br/hqs/moore.php>. Acesso em 30 de agosto de 2015.
- MOORE, A.; BOLLAND, B. **Batman: A Piada Mortal**. São Paulo: Abril editora, 1988.
- MOYA, Á. **História da História em Quadrinhos**. São Paulo: L&PM. 1986.
- THE MINDSCAPE of Alan Moore. Direção: Dez Vylen. Escrito por: Dez Vylenz, Moritz Winkler. Distribuição: Shadowsnake Films. Duração: 78 min. 2003.