

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE DESENHO INDUSTRIAL
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM NARRATIVAS VISUAIS**

ROBERTO WAGNER ROCHA JUNIOR

O TRÁGICO E O ABSURDO EM BATMAN ASILO ARKHAM

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

CURITIBA

2018

ROBERTO WAGNER ROCHA JUNIOR

O TRÁGICO E O ABSURDO EM BATMAN ASILO ARKHAM

Monografia de especialização apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Especialista em Narrativas Visuais, do Programa de Pós-Graduação em Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Rogério Caetano de Almeida

CURITIBA

2018



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Câmpus Curitiba
Diretoria de Graduação e Educação Profissional
Departamento Acadêmico de Desenho Industrial



TERMO DE APROVAÇÃO

Monografia de Especialização

O TRÁGICO E O ABSURDO E BATMAN ASILO ARKHAM

por

Roberto Wagner Rocha Junior

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado dia 06 de Agosto de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Narrativas Visuais, pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho Aprovado.

(aprovado, aprovado com restrições, ou reprovado)

Profª. Drª. Simone Landal

(UTFPR)

Prof. José Aguiar

(UTFPR)

Prof. Dr. Rogério Caetano de Almeida

(UTFPR)

Orientador

A Folha de Aprovação assinada encontra-se na Coordenação do Curso.

À minha mãe que, frente ao absurdo, nega a tragédia e sorri.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à Dona Esmeralda e Dona Jurema pelas condições materiais que me proporcionaram chegar até aqui.

Ao professor Dr. Rogério Caetano de Almeida agradeço pela confiança no trabalho, pelas leituras, feitas e indicadas, e, particularmente, pelo exemplo na paixão ao lecionar.

Aos colegas de classe que tornaram os sábados não apenas menos cansativos, sobretudo, mais agradáveis, gostaria de externalizar minha satisfação pela oportunidade de ter aprendido com vocês. Em destaque, Maria Virgínia Gapski e Victor Scaff Moura, pelas conversas filosóficas e existenciais que acrescentaram não apenas em minha formação acadêmica, mas, especialmente, na vida.

À Bruxa e à Cleópatra reconheço que a escrita não seria tão agradável não fossem elas a esquentar meus pés.

“Você está no mundo real agora e os lunáticos tomaram o asilo. Primeiro de abril está chegando...” Coringa (MORRISON, *Grant*; McKEAN, *Dave*, 1990)

RESUMO

ROCHA JR, Roberto Wagner. O trágico e o absurdo em Batman Asilo Arkham. 2018. 60f. Monografia (Especialização em Narrativas Visuais) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

Esta pesquisa apresenta uma análise das representações do Trágico e do Absurdo em *Batman Asilo Arkham: Uma casa séria em um sério mundo*. Para tanto é feito, primeiramente, um histórico da reprodutibilidade técnica das imagens no ocidente, partindo da Europa de Gutemberg até os primeiros quadrinhos de super-heróis nos EUA, já no século XX. São tomados emprestados os conceitos sobre o Trágico, de Nietzsche (1992); o Absurdo, de Camus (2018); além de Salto de fé, de Kierkegaard (1988); e Herói Anti-trágico, Cavaleiro do Absurdo e Ironista, de Diniz (2001). Ao final é feita a análise do quadrinho Batman Asilo Arkham: Uma casa séria em um sério mundo baseado nos conceitos previamente levantados.

Palavras-chave: Trágico, Absurdo, Batman, Herói anti-trágico, Quadrinhos.

ABSTRACT

ROCHA JR, Roberto Wagner. O trágico e o absurdo em Batman Asilo Arkham. 2018. 60f. Monografia (Especialização em Narrativas Visuais) – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Curitiba, 2018.

It presents an analysis of representations of the Tragic and the Absurd in *Batman Arkham Asylum: A serious house in a serious earth*. Therefore it's done a historic of technical reproducibility on West, beginning on Gutemberg's Europe to the first super hero comics in USA on early twenty century. There were taken the ideas about Tragic, from Nietzsche (1992); Absurd, from Camus (2018); Leap of Faith, from Kierkegaard (1988); and Anti-tragic Hero, Knight of Absurd and Ironist from Diniz (2001). At the end it's done an analysis of *Batman Arkham Asylum: A serious house in a serious Earth* according with the ideas previously said.

Keyword: Tragic, Absurd, Batman, Anti-tragic Hero, Graphic Novel.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – extrato da página 15 da obra analisada.....	44
Figura 2 – extrato da página 18 da obra analisada.....	45
Figura 3 – extrato da página 19 da obra analisada.....	46
Figura 4 – extrato da página 20 da obra analisada.....	47
Figura 5 – extrato da página 21 da obra analisada.....	48
Figura 6 – extrato da página 22 da obra analisada.....	49
Figura 7 – extrato da página 23 da obra analisada.....	50
Figura 8 – extrato da página 24 da obra analisada.....	51
Figura 9 – extrato das páginas 64 e 65 da obra analisada.....	52
Figura 10 – extrato da página 47 da obra analisada.....	53
Figura 11 – extrato da página 48 da obra analisada.....	54
Figura 12 – extrato das páginas 37 e 38 da obra analisada.....	55
Figura 13 – Carta de Tarô.....	56
Figura 14 – extrato da página 75 da obra analisada.....	57
Figura 15 – extrato da página 116 da obra analisada.....	58
Figura 16 – extrato da página 38 da obra analisada.....	59
Figura 17 – extrato da página 39 da obra analisada.....	60

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 DE GUTENBERG AO HOMEM-MORCEGO	14
2.1 Menino amarelo e as primeiras histórias em quadrinhos.....	14
2.2 Do divino ao popular.....	16
2.3 O folhetim.....	18
2.4 Os quadrinhos de super-herói.....	20
3 O TRÁGICO E O ABSURDO EM BATMAN	24
3.1 Eu escolhi a vida como minha namorada.....	24
3.2 A loucura como experiência trágica.....	28
3.2.1 <i>As personagens da trama moral</i>	30
3.3 Asilo Arkham, uma casa séria em um sério mundo.....	31
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	40
ANEXOS	44

1 INTRODUÇÃO

A combinação de imagem e texto dos quadrinhos permite aos leitores e leitoras inúmeras conexões e possibilidades de imaginação que diferem às colocadas em textos especificamente literários e/ou imagens do cinema de entretenimento passivo. A lacuna entre um quadro e outro traz, segundo Eduardo Bonzatto (2005) “um vazio pertinaz que deve ser preenchido pelo leitor. Ler um quadrinho é uma experiência de co-autoria.” Imaginamos assim a voz da personagem, seus trejeitos, “controlamos as onomatopéias como um verdadeiro sonoplasta o faria.” (BONZATTO, 2005, p.1)

Se comparados ao cinema, os romances gráficos retiram o fator maquinaria da interação público-artista. Enquanto, no cinema, as aspirações do/a diretor/a só se tornam possíveis por meio da câmera, nas histórias em quadrinhos a história passa pelas mãos do/a artista. “A seqüência de imagens entre as quais o montador exige seu direito de escolha” (BENJAMIN, 1994, p.169) na produção de um filme, nos quadrinhos são cuidadosamente escolhidas pelo/a desenhista. E essas escolhas são preenchidas graças à participação do/a leitor/a. Adicione super-humanos mutantes com superpoderes dispostos a salvar o mundo e teremos, como afirma Morrison (2012, p.14) “tudo mais divertido”.

Mas não apenas porque são divertidos que os quadrinhos de heróis superpoderosos merecem atenção. As histórias em quadrinhos são parentes distantes da possibilidade de reprodutibilidade técnica das imagens e, suas histórias de super-heróis, filhas da cultura de massas consolidada nos EUA pós-revolução industrial. Como produto típico da cultura de massas, as histórias em quadrinhos refletem a sociedade na qual foram produzidas, assim, como produto de consumo em massa, produzem e reproduzem dialogicamente os valores que compõe essa sociedade.

A cultura de massas tem um apelo universal e, para tanto, se apropria do conteúdo imaginário universal, os temas folclóricos e mitológicos. Segundo Carlos Augusto Serbena (1999, p. 1) “A cultura de massa criou um novo folclore em nível mundial, se apropriou dos temas e personagens regionais e adaptou-os ao grande público”. É possível encontrar esses personagens, com algumas variações, nas histórias em quadrinhos.

Os quadrinhos de super-herói, mais especificamente, surgem no contexto do entre-guerras “em resposta ao SOS desesperado de um mundo em crise” (MORRISON, 2012, p.15). O processo de urbanização e industrialização do planeta aos moldes ocidentais trouxe profundas modificações em como a sociedade contemporânea lida com seus mitos e folclores.

Estes, que outrora tinham um importante papel nas sociedades tradicionais, foram gradativamente substituídos pelos produtos da cultura de massas na sociedade moderna.

Portanto as histórias em quadrinhos são frutos da revolução industrial não apenas pelos seus aspectos técnicos. O desenvolvimento da sociedade burguesa cria as condições materiais para o aparecimento das novas mídias, ao mesmo tempo em que seu processo de alienação e individualização do ser humano é um dos principais motivadores à busca por envolvimento catártico nas histórias de super-herói. Segundo Morrison (2012, p.336)

“(...) os super-heróis apontavam para algo de grandioso e inevitável em todos nós. Sempre soubemos que acabaríamos sendo chamados a arreganhar mangas e salvar o mundo, e os super-heróis eram uma tentativa crua, esperançosa, de falar como nos sentiríamos nesse dia de grande poder e responsabilidade”

Porém sua origem remonta a muito antes da consolidação da sociedade do capital industrial no ocidente. Assim como Batman se inspira em no Ornitóptero¹ para voar, as histórias em quadrinhos se inspiram desde as gravuras clericais do século XV e XVI, usadas para ensinar os/as iletrados/as, até os folhetins dos jornais ilustrados nos séculos XVIII e XIX que buscam suprir uma demanda da nova classe social emergente pós-revolução francesa. Asa Briggs e Peter Burke nos alertam que “alguns fenômenos da mídia são mais antigos do que em geral se imagina” (2004, p.14). Portanto faz-se necessário a localização em tempo e espaço que esta pesquisa ocupa.

Este trabalho propõe-se a falar do ocidente e do desenvolvimento da cultura popular à cultura de massas, a partir de meados do século XV na Europa pós-Gutenberg até a consolidação da cultura de massas no ocidente, mais especificamente nos EUA no século XX, tendo os quadrinhos de super-heróis como um de seus representantes. Dito isso, é preciso lembrar também que a impressão já era praticada na China e no Japão desde o século VIII, se não antes (BRIGGS; BURKE, 2004) e a prensa gráfica de tipos moveis apresentada por vários estudiosos como principal inovação que possibilita da reprodução massiva de textos, já existia na Coréia no início do século XV, com “uma quase alucinatória similaridade aqueles de Gutenberg” (MARTIN apud BRIGGS; BURKE, 2004, p.26). Os primeiros quadrinhos japoneses, também conhecidos como *mangá*, datam de 1814 com Katsushika Hokusai e seus manuais de desenho com “trechos nos quais retrata, por exemplo, as lutas marciais podem

¹ Ornitóptero era um esboço de máquina voadora feito por Leonardo da Vinci que tinha design inspirado nas asas de um morcego.

muito bem ser vistos como narrativas visuais” (CAMPOS, 2015, p.10) e merecem um estudo a parte.

Voltando ao desenvolvimento da cultura de massa, se por um lado o progresso no campo ideológico favorece a descoberta de novos métodos, novas técnicas e até novas verdades. Por outro lado as estruturas não acompanham a rapidez do progresso das ideias e permanecem ligadas a ideias e técnicas há muito já superadas pelo ser humano. Essa tensão entre infra e superestrutura é o que determinará a ruptura das antigas estruturas até uma nova superação dessas, *ad infinitum*.

Asilo Arkham, é uma história que lida diretamente com o processo de tensão supracitado, processo de tensão entre as antigas estruturas e novas ideologias. É uma história que fala sobre o manicômio judicial, questionamento da razão, os conceitos de loucura e seus fracos limiares com a “sanidade”. É uma história sobre como os indivíduos lidam com novas formas de enxergar o mundo a partir de estruturas já estabelecidas.

Os super-heróis dos quadrinhos assumem um papel de mito na sociedade moderna, “isto é de uma figura exemplar ou modelo” (SERBENA, 1999, p 03), e, de forma dialógica, a reproduzir e produzir ideologias. Porém não se trata apenas de identificar o caráter axiológico² das HQ de super heróis, a abordagem ultrapassará à análise semiótica e adentrará no reino do símbolo.

² “Axiologia é o padrão dominante de valores e dizer que algo é axiológico significa dizer que algo é fundado em tais valores” (VIANA, 2005, p.43)

2 DE GUTEMBERG AO HOMEM-MORCEGO

2.1 Menino amarelo e as primeiras histórias em quadrinhos.

As histórias em quadrinhos de super-heróis estão diretamente ligadas à segunda geração das *penny press*³ em meados do século XIX nos EUA. As disputas pelo mercado editorial entre os dois magnatas da comunicação, Pulitzer e Hearst, levaram-nos à criação e à deturpação dos fatos - ampliação da cobertura jornalística a tudo que for escandaloso, curioso, bizarro: o *fait divers*⁴; e, o que nos interessa, a publicação semanal de tiras em quadrinhos, tendo sua origem com *Yellow Kid* em 25 de outubro de 1896, com um menino de camisolão amarelo nas páginas do *New York Journal*. Sendo a cor desse último a responsável pelo termo *yellow journalism*⁵, equivalente em inglês de jornalismo marrom.

Porém Campos (2015) nos alerta que o supracitado *Yellow Kid*, além de não ser a primeira história em quadrinhos do mundo, sequer era a primeira HQ de Richard Fenton Outcault. Mickey Dugan, mais conhecido como *Yellow Kid*, aparecera dois anos antes na revista *Truth* já usando seu camisolão, roupa típica das crianças pobres da época (CAMPOS, 2015). E seguindo uma tendência mundial de narrar histórias em tiras sequenciais. A Inglaterra já tinha um gibi próprio desde 1874, o *Funny Folks*. Em 1872, com uma graphic novel intitulada “*Apontamentos de Raphael Bordallo Pinheiro sobre a viagem do Imperador de Rasilb pela Europa*” o português Rafael Bordalo Pinheiro faz uma sátira ao Imperador D. Pedro II. ““Rasilb” é um anagrama para Brasil” (CAMPOS, 2015, p.9). Na Alemanha, apesar de já serem desenhados desde 1865, só ganham fama dois anos depois, os personagens Max e Moritz do alemão Wilhem Busch. Na Inglaterra, também em 1867, desenhado pela francesa Émilie de Tessier sob o pseudônimo Marie Duval, o cachaceiro Ally Sloper se popularizou a ponto de ser o “primeiro personagem de quadrinhos a virar objeto de licenciamento” (CAMPOS, 2015, p.9). Na França o personagem Monsier Réac já fazia sucesso desde 1848, pelas mãos do fotógrafo Félix Nadar nas tiras “*Vie Privée et Publique de Monsier Réac*”

³ A penny press tem origem no jornal ilustrado inglês *Penny Magazin* que aparece em Londres em 1832 como jornal barato dedicado para o consumo das massas. Seu custo, um *penny*, o equivalente a centavos, e seu forte apelo popular inaugurará o que Barbero (1997) chamará de primeira etapa da cultura de massas.

⁴ Termo francês introduzido por Roland Barthes na obra *Essais Critiques*, de 1964, significa fatos diversos. O termo acabou por caracterizar o tipo de cobertura jornalística da mídia sensacionalista popular.

⁵ Tampouco o termo *yellow journalism* teria se originado da tira semanal, visto que “O próprio *New York World* publicava HQ’s em amarelo, sendo a primeira delas em julho de 1895: “*The Only Sure Barometer as Indicated by Farmer Outcake’s Rheumatism*” de Frank Landedorf” (CAMPOS, 2015, p.12). Sendo o termo anterior à publicação de quadrinhos pelo jornal, tendo origem provável em uma campanha publicitária que Hearst fez para o jornal com ciclistas uniformizados dessa cor (CAMPOS, 2015).

gerando até uma versão alemã: Herr Piepmeyer, por Adolf Schrödter. E um ano antes, em 1847, Gustav Doré, publica “Lês Travaux d’Hercule “influenciado pelo Suíço Rudolph Töpffer, que como quase todo mundo concorda, é o inventor das histórias em quadrinhos” (CAMPOS, 2015, p.9).

Töpffer desenhou “*Lês amour de Mr Vieux Bois*” em 1827, mas só a publica dez anos depois. Sua primeira obra publicada é “*Historie de Monsier Jabot*” em 1833, sendo considerada a primeira história em quadrinhos. A primeira obra literária adaptada para HQ no ocidente, segundo Campos (2015), é a adaptação de Robson Crusoe em 1805, adaptada por outro suíço, François Aimé Louis Dumolin. Só não sendo a primeira graphic novel de todos os tempos porque Goya já havia publicado o livro “*Lês Capriches*” em 1799 (CAMPOS, 2015). Töpffer havia se inspirando no inglês William Hogarth que em 1732 já publicara um quadrinho intitulado “*A Harlot’s Progress*”. Campos (2015) cita ainda a historiadora Danièle Alexandre-Bidon que em seu ensaio sobre quadrinhos⁶ argumenta já existir histórias em sequência de imagens com balões e onomatopéias desde o século XIII com as chamadas iluminuras. Segundo a historiadora (apud CAMPOS, 2015, p.10) “são poucas as chamadas técnicas modernas que já não tinham sido descobertas antes por artistas medievais.”. Alguns fenômenos midiáticos são mais antigos do que se imagina, (BRIGGS; BURKE, 2004) assim como as novelas televisivas tem sua origem no rádio e as mesmas são influenciadas pelos *folhetins* impressos, algumas convenções dos quadrinhos como balão de fala já são encontradas em publicações desde o século XVIII, sendo as mesmas “adaptação dos textos em forma de rolo que saíam das bocas das Virgens e outras figuras da arte religiosa medieval (BRIGGS; BURKE, 2004, p14). Briggs e Burke vão ainda mais longe e enxergam no “*Milagre de São Marcos*” de Tintoretto a representação de um Super-homem com “400 anos de antecedência, mergulhando de cabeça do Céu para resgatar um cristão cativo” (2004, p.14).

Esse breve histórico sobre a possível origem das histórias em quadrinhos faz-se necessário frente ao imperialismo estadunidense em relação à origem da cultura de massa/indústria da cultura e consequentemente das histórias em quadrinhos. É importante salientar ainda que a cultura de massas não aparece de repente. Como uma oposição e ruptura com o popular e o erudito. Segundo Barbero (1997, p.169).

O massivo foi gerado lentamente a partir do popular. Só um enorme estrabismo histórico e um potente etnocentrismo de classe que se nega a nomear o popular como cultura pôde ocultar essa relação, a ponto de não enxergar na cultura de massa senão um processo de vulgarização e decadência da cultura culta.

⁶ La bande dessinée avant La banda dessinée: narration figure et procedes d’animation dans lês images Du Moyen âge

2.2 Do divino ao popular

As classes populares sempre tiveram uma relação distinta para com as imagens do que para com os textos. A começar que entre 500 e 1500 grande parte da população mundial não é letrada. A população aprende o que é “necessário” através de imagens. (BRIGGS; BURKE, 2004). Campos (2015) aponta a existência de *bänkelsängers* desde o século XIV no que atualmente seria a Alemanha. Essa espécie de teatro sem atores era composta de “um cantor-narrador, um violinista para fazer a trilha sonora e uma lona pintada com a sequência de imagens que contam uma história” (p.24). O ritual era um importante meio de comunicação medieval. “O que não podia ser anotado devia ser lembrado, e o que devia ser lembrado devia ser apresentado de maneira fácil de se aprender. Rituais elaborados e teatrais” (BRIGGS; BURKE, 2004, p.21)

Com o advento da xilogravura e a possibilidade de reprodução de imagens a partir do século XV, elas começam a adentrar o espaço cotidiano da plebe. Assim, Barbero (1997, p.152) afirma que as imagens foram o “livro dos pobres, o texto em que as massas aprenderam uma história e uma visão do mundo imaginadas em chave cristã”. A grande distribuidora de imagens durante o século XV é a igreja, sendo assim a maioria das imagens produzidas tem um caráter religioso. Briggs e Burke (2004) lembram ainda que a maioria das imagens seculares eram compradas “por indivíduos que as punham em suas casas” (p.46) enquanto o número sem fim de pinturas religiosas eram expostas nas igrejas “onde todos podiam vê-las” (ibdem).

A partir do século XVII há uma transformação na forma de reprodução e distribuição de imagens. A água-forte, em comparação a xilogravura, “permite texturas não só mais nítidas como variadas e um aumento considerável de folhas por prancha” (BARBERO, 1997, p.154). Apesar da produção ainda acontecer de forma artesanal, começa a se especializar em funções específicas: há o desenhista como também o iluminador, o gravador, o impressor (BARBERO, 1997). E a distribuição passa da igreja aos comerciantes que vão de porta em porta por meio de ambulantes vendendo seus álbuns de gravura em almanaques.

A igreja procurará se popularizar sua mensagem por meio de uma iconografia que tentará aproximar a vida dos santos à das pessoas (BARBERO, 1997) em resposta à reforma protestante, que abre caminho para a caricaturização das instituições eclesiásticas. E a nova classe em ascensão, a burguesia, vê nas imagens uma nova possibilidade, educar o povo

cívica e politicamente. Especialmente na França e na Inglaterra nos séculos XVII e XVIII a consciência política popular “foi estimulada pela difusão de impressos satíricos.” (BRIGGS; BURKE, 2004, p.47). Mudam-se os temas também, se antes tínhamos a imaginação religiosa em busca dos céus, agora se tem a mesma ideia de ascensão, porém “o ideal de vida já não é a salvação, mas o êxito social”.

As classes populares disporão, em sua maioria, das gravuras baratas de imagens tradicionais “num desenho tosco” (BARBERO, 1997, p.154). Nasce nesse mesmo período a paixão por imagens raras e busca-se diferenciar e distanciar os gostos a partir da qualidade da imagem. Durante o desenvolvimento das imagens impressas há uma coisa interessante a se explicitar, enquanto a pintura de cavalete abandonará “a representação de imagens em uma temporalidade sequencial” (ibdem) na cultura popular a mesma desenvolver-se-á até chegar às histórias em quadrinhos como se conhece atualmente.

Apesar da narrativa visual em que o leitor lê figuras geralmente da esquerda para direita e de cima para baixo já ser conhecida desde a idade média (BRIGGS; BURKE, 2004) é a partir da possibilidade de reprodução das imagens, primeiro em xilogravura e depois em litografia em 1796 que permitiu “pela primeira vez produzir imagens coloridas a baixo custo” que ela toma forma. Destacam-se então nesse período as chamadas Imagens de Épinal. Desde 1660, Épinal cidade localizada no noroeste da França, se estabelece como “a maior indústria de imagens do seu tempo” (BARBERO, 1997, p.156). A cidade ganha fama a partir das narrativas em imagens feitas pelos irmãos Pellerin, que se estabelecem na cidade a partir de 1740. As narrativas eram chamadas de Imagens de Épinal e consistiam basicamente de contar

(...) histórias em imagens mediante uma folha dividida em 16 quadros ou vinhetas consecutivas, dispostas em 4 fileiras que se lêem da esquerda pra direita e de cima para baixo. Cada vinheta tem debaixo um pequeno texto escrito (BARBERO, 1997, p.156)

Os *pliegos* de cordel na Espanha quase sempre traziam imagens em suas capas. Inicialmente capas tomadas de livros, as imagens se desenvolvem para figuras soltas de personagens tentando criar cenas, e a partir do século XVIII “se fazem gravuras especiais ilustrar os *pliegos*” (BARBERO, 1997, p.157). Na Inglaterra, a partir de 1832 com o *Penny Magazin* aparece o jornal ilustrado que dá origem ao folhetim.

2.3 O folhetim

A partir das novas tecnologias de impressão, e uma demanda popular cada vez maior, cresce a indústria de narrativas a ponto de Barbero (1997) apontá-la como “o espaço de decolagem da produção massiva” (p.170). Ao mesmo tempo o movimento da imprensa, que passa do jornalismo político à empresa comercial, faz surgir “o primeiro tipo de texto escrito no formato popular de massa.” (ibdem), espaço este que possibilita às classes populares alcançar a literatura.

O folhetim originalmente era o rodapé do jornal. Tudo aquilo que não fosse admitido no corpo do jornal poderia “sem impedimentos, ser encontrado no folhetim” (BARBERO, 1997, p.171). A partir de 1836, dois jornais Parisienses – La Press e Le Siècle – começaram a adotar novas políticas editoriais, entre elas publicar novelistas da moda. Procurava-se direcionar os jornais ao grande público barateando os custos a partir da nova tecnologia que aumentava exponencialmente o número de impressões por hora.

Os folhetins passam por três períodos: no primeiro prevalece o romantismo social em que o binarismo de forças será mais proeminente e será sempre resolvido de forma mágico-reformista. “É a época de Soulié, Sue e Dumas, que vai até a Revolução de 1848” (BARBERO, 1997, p. 172). Charles Dickens na Inglaterra publica em formato de folhetim, o clássico *Oliver Twist* nessa mesma época. Na segunda fase, destacam-se os temas de aventura e intriga, ao passo que o folhetim amadurece sua narrativa e seus mecanismos de produção industrial. Nessa etapa, “que vai até 1870, os maiores sucessos são obra de Pierre Alexis Ponsou du Terrail e Paul Féval” (ibdem). Na sua última fase, nos anos seguintes à Comuna de Paris o folhetim assume uma posição claramente reacionária na França.

O interessante aqui não é que Dickens, Balzac ou Dumas tenham publicado em folhetins. Para o público do folhetim, os autores das histórias pouco importavam. Alguns leitores inclusive acreditavam serem os entregadores quem escreviam os romances (BARBERO, 1997). O mais significativo é, em como seu formato de escrita, sobretudo seu formato de leitura pelas massas, vai provocar mudanças na forma de consumir e produzir na literatura.

“No processo de comunicação, tanto o emissor como o receptor são parceiros ativos” (Wolf, 1992, p.62). Quando Robert Seymour contrata Dickens para escrever as narrativas em imagens que havia desenhado - *As Aventuras do Sr.Pickwick* - é porque há uma demanda popular por histórias contadas com imagens. Poder-se-ia sugerir que essa demanda é, em parte, fruto dos folhetins que surgem no jornal *ilustrado*. Após a morte de Seymour, Dickens

publica *The Posthumous Papers of The Pickwick Club*, que vira o primeiro romance do escritor “um romance no qual as ilustrações tem papel fundamental” (CAMPOS, 2015, p.19).

E isso se repete com todos os escritores populares do século XIX. Victor Hugo teve Émile Bayard ilustrando alguns de seus livros mais populares, Tolstói teve Leonild Pasternak, Audrey Bearsdley por sua vez ilustrou para Oscar Wilde e Lewis Carroll Teve tanto o ilustrador John Tenniel, como o quadrinista Arthur B. Frost, como também “o próprio manuscrito de *Alice no País das Maravilhas* já era todo ilustrado, pelo próprio Carroll” (CAMPOS, 2015, p.19)

A importância das ilustrações para os livros no século XIX era tamanha que quando Mark Twain abriu sua própria editora, decidiu a dedo os seus ilustradores. Para o sistema de pré-venda, base para o mercado livreiro do século XIX, a ilustração era essencial, sendo elas quem os/as vendedores/as mostravam quando iam de porta em porta oferecendo os livros e eram as ilustrações que adornavam os pôsteres de próximos lançamentos afixados nas vitrines das livrarias.

Para além do uso comercial, as ilustrações nos romances do século XIX era tamanha que o escritor e editor Georges Bougeaud (apud CAMPOS, 2015, p.20), ao se referir a Julio Verne, escreverá “não é o texto que define a ilustração, mas a ilustração que define o texto e transporta o leitor para além. [...] ela é a catalisadora para o sonho”. Transforma-se assim a relação entre texto e ilustração, escritor/a e ilustrador/a, e principalmente do/a leitor/a que passa se acostumar com a narrativa dual, tanto da imagem quanto do texto.

Porém, a nova possibilidade narrativa não foi bem recebida por todos/as. Alguns escritores e a crítica literária tradicional não viam com bons olhos essa relação entre texto e imagem. Dickens e seus ilustradores longe de terem relações tranquilas, viviam entre brigas, conta-se que o desenhista Seymour tenha se suicidado após uma das brigas.

Balzac satirizou o ilustrador de *Grandville* em *Comédia Humana*. O pintor e crítico literário Frédéric de Mercey vai publicar, sob o pseudônimo de F. de Lagenevais, em 1843, “*La littérature illustrée*” lamentando o estado da literatura em que “três quartos dela são feitos por desenhistas” (apud CAMPOS, 2015, p.21). E ao final do século XX “as ilustrações tinham sido praticamente eliminadas da literatura adulta, mesmo popular” (CAMPOS, 2015, p.21). E assim as narrativas ilustradas encontram um terreno amistoso no mundo dos quadrinhos.

2.4 Os quadrinhos de super-herói

A batalha editorial entre Pulitzer e Hearst que culmina, entre outras coisas, no apelo à publicação semanal de tiras em quadrinhos, gerou frutos. Sobretudo em relação aos quadrinhos. O sucesso comercial dos jornais sensacionalistas de Hearst e Pulitzer alavancou concomitantemente a produção de quadrinhos. Se até 1928 vão predominar os temas cômicos com as tirinhas do *Yellow Kid* ou *Buster Brown*⁷, a partir de 1915, com a popularização, e, sobretudo com a sindicalização dos distribuidores de material desenhado aos jornais, vão aumentar a variedade de temas. Começa nesse período o que Viana (2005) “uma estandardização tanto formal quanto temática das histórias em quadrinhos” com a preocupação em evitar incomodar uma clientela tão heterogênea prefere-se temas de cunho inocente. Predomina nessa época a tira familiar que embora a satirize, a reafirma.

O apogeu das histórias em quadrinhos nos EUA acontece logo após crise de 1929. Nessa época, destacam-se os gêneros policiais e de aventura, que tem como expoentes *Tarzan* de Harold Foster; *Mandrake e Fantasma* de Lee Falk; *Flash Gordon* de Alex Raymond; e o detetive *Dick Tracy*, produzido por Chester Gould para citar alguns. Além da temática, muda-se também o traço. Se antes o traço caricaturesco turbinava a comicidade das tiras simples, agora o ambiente que a aventura acontece e o aumento da complexidade dos personagens e da trama fazem surgir um traço mais realístico, se comparados com o período anterior das tiras de jornal.

Nas tiras de jornal, o espaço para o desenrolar das histórias é muito limitado, as histórias tinham então que ser curtas. O gênero de aventura demanda um espaço maior, e embora, surja ainda dentro dos jornais, já mostra sinais de sua autonomia frente aos jornais e revistas. Como forma de contornar os problemas da limitação de espaço, as histórias seriam então seriadas diariamente como nos folhetins, ou seja, cada dia um novo trecho da história seria publicada.

O gênero de aventura nos quadrinhos é caracterizado por histórias longas realizadas por um herói com uma missão: lutar por justiça. A consolidação da sociedade capitalista exige uma mudança de valoração social, provocando uma apreciação cada vez maior do indivíduo (VIANA, 2005). A crise de 1929 provoca na sociedade uma demanda por um indivíduo resistente e forte frente as adversidade, “um verdadeiro herói” (ibdem). O individualismo é

⁷ “*Buster Brown* foi o primeiro sucesso internacional da HQ norte-americana. No Brasil o personagem foi rebatizado como Chiquinho, passou a ser desenhado por brasileiros e se tornou o grande astro da revista *O Tico-Tico*” (CAMPOS, 2015, p.12) o personagem foi de tanto sucesso no Brasil que continuou sendo publicado mesmo após a morte de Outcault.

uma das características da ideologia dominante, logo, não deixariam de aparecer nas construções fictícias daquele momento.

O maniqueísmo, característica das narrativas de aventura nos quadrinhos, entre o bem e o mal ofusca as relações sociais humanas as reduzindo em produtos de bondade ou maldades inatas (VIANNA, 2015), ocorrendo uma “divinização do herói”. Esse tipo de projeção ocorre quando as classes dominadas, que não enxergam serem os próprios agentes de sua libertação, e por isso a idealiza nos heróis. A ordem e a justiça são características indissolúveis e completam o maniqueísmo das histórias do gênero. Heróis como Zorro, ou Robin Hood, ao contestarem a ordem assim o fazem pela ordem estar em contradição com a justiça. Mas nunca se contesta a ordem do regime de acumulação capitalista, Zorro situa-se na época da colonização espanhola e Robin Hood no despotismo feudal (VIANNA, 2015).

A crise de 1929 faz eclodir também uma nova política exterior estadunidense com aumento da exportação não só de capital financeiro, como do ideal de liberdade, democracia e justiça ao estilo norte-americano. Os heróis assumem a figura do colonizador. Tarzan, uma adaptação do personagem do romance de Edgar Rice Burroughs, de 1912, é um nobre inglês branco que se torna o rei das selvas africanas, promovendo a justiça e a ordem. Flash Gordon tem como antagonista um vilão de aparência asiática chamado Imperador Ming que pretende dominar o planeta. Flash Gordon representa os ideias estadunidense de democracia, liberdade e justiça ao passo que o Imperador Ming representa o despotismo e o poder absoluto.

O aumento da criminalidade e o surgimento do “crime organizado” a partir da quebra da bolsa, concomitante ao surgimento do FBI “promove o aparecimento de uma safra de heróis detetives, policiais e coisas do gênero” (VIANA, 2005, p.32). As aventuras policiais criam um subgênero dentro da aventura e faz-se emergir a figura do herói policial (ibdem). A partir daí outros subgêneros nascem como o herói cômico, o herói fantástico, os heróis cowboy, o herói de ficção científica, entre outros.

Em 1938, segurando um carro sobre a cabeça, com uma capa esvoaçante e cueca por cima da calça, surge o Super-homem, o primeiro super-herói das histórias em quadrinhos. Já independentes das publicações jornalísticas os *comic books* desde 1937 são a plataforma que autonomizam as publicações em quadrinhos na sua fase contemporânea.

Super-homem surge na capa da action comics número 1 em junho de 1938 de forma icônica como “uma reação humanista e audaciosa aos temores do período da Grande Depressão, do avanço científico desregrado e da industrialização sem alma” (MORRISON, 2012, p.22). Além da capa icônica, que nos coloca no meio da ação de uma história que só se

é possível entender lendo-a, super-homem apresenta seu alter-ego, Clark Kent. Se Hércules, Agamenon ou Perseu eram sempre heróis, por trás do super-homem havia um homem de verdade. Um homem com emprego, problemas, chefe e namorada. Clark era o *nerd* a sombra do homem de aço que qualquer um podia se identificar. Segundo Morrison (2012, p.26)

Clark era mais que a fantasia nerd definitiva (...). Nós todos já nos sentimos desajeitados ou incompreendidos, uma ou duas vezes, talvez mais na vida. Assim como todo mundo suspeita da existência de um Superman interior (...) há algo de Clark em todos nós.

Após o sucesso da Action Comics com seu mais novo Herói, o Super-homem, Vin Sullivan, editor da revista Detective Comics, recebeu no fim de 1938 a tarefa de bolar um herói nos mesmos moldes do homem de aço para “tirar proveito dessa moda dos ‘heróis de cueca’” (MORRISSON, 2012, p.35).

Bob Kane e Bill Finger literalmente fizeram um produto adaptado para o consumo das massas (ADORNO, 1987). Batman é uma mistura de elementos da cultura pop “que, reunidos, transcendiam a soma de suas partes” (MORRISSON, 2012, P.35). Obviamente inspirado por um personagem pulp de 1934 chamado Bat, um combatente do crime que usava uma arma de gás contra seus inimigos. Batman pegou emprestado também os esboços de Leonardo da Vinci para uma máquina voadora¹, o alter-ego bestial do protagonista de um filme mudo chamado The Bat Whispers de 1930 e as habilidades dedutivas de Sherlock Holmes (MORRISON, 2012). Mesmo seu principal arqui-inimigo, o Coringa, fora inspirado pelo cinema. A semelhança com o personagem do filme mudo de Paul Leni, The Man Who Laughs, é chamativa.

Batman é fruto da práxis lucrativa às criações espirituais. O homem morcego nasce a partir do princípio da comercialização “e não segundo seu próprio conteúdo e figuração adequada” (ADORNO, 1987, p.288). Eram as referências certas combinadas num clima de romance pulp a fim de aproveitar a onda que surgira após a criação do super-homem⁸. Como então a personificação do fim da autonomia artística pode trazer algo de inovador, ou algum conteúdo relevante em suas obras?

⁸ Batman é uma mistura de elementos da cultura pop “que, reunidos, transcendiam a soma de suas partes” (MORRISSON, 2012, P.35). Obviamente inspirado por um personagem pulp de 1934 chamado Bat, um combatente do crime que usava uma arma de gás contra seus inimigos. Batman pegou emprestado também os esboços de Leonardo da Vinci para uma máquina voadora⁸, o alter-ego bestial do protagonista de um filme mudo chamado The Bat Whispers de 1930 e as habilidades dedutivas de Sherlock Holmes (MORRISON, 2012). Mesmo seu principal arqui-inimigo, o Coringa, fora inspirado pelo cinema. A semelhança com o personagem do filme mudo de Paul Leni, The Man Who Laughs, é gritante.

Mesmo sendo uma inversão proposital de toda a dinâmica do Super-Homem⁹ a essência ainda era a mesma: histórias fáceis, de desenhos simples que pudessem ser reproduzidas em massa. Batman, enquanto o endinheirado Bruce Wayne, é a representação dos desejos capitalista realizados. Um magnata bem-sucedido que a noite sai para combater o crime. O ápice da fúria infantil em algumas páginas. O que para Adorno seria “a idéia de que o mundo quer ser enganado” (1987, p.292) para Benjamin representa a toda à mudança na função social da arte, para o da práxis política (BENJAMIN, 1955).

⁹ “Superman era um alien com poderes incríveis; Batman era um ser humano sem capacidade sobre-humana. O uniforme de Superman tinha cores; o de Batman usava tons de cinza (...) Clark tinha chefe; Batman tinha mordomo. Clark corria atrás de Louis; Bruce passava o rodo nas aristocratas e atrizes. Superman trabalhava sozinho; Batman tinha um parceiro mirim, Robin (...) Superman era do dia; Batman era da noite e das sombras.”

3 O TRÁGICO E O ABSURDO EM BATMAN

3.1 “Eu escolhi a vida como a minha namorada”¹⁰

A imposição da morte a todos os seres vivos e a consciência de sua quase inevitabilidade é o que, para Edgar Morin (1973), será o motor para o surgimento do ser humano. Ao investigar os primeiros túmulos e funerais, datados de mais de 40 mil anos, Morin (1973) percebe que os túmulos indicam o nascimento e a força do mito, enquanto nos funerais é visto o florescer e a força da magia. A fim de enfrentar a morte, o ser humano mobiliza “todo um aparelho mágico-mitológico” (MORIN, 1973, p.95). O ressentimento da perda por meio da morte, apesar de em algum grau também experienciado por animais não-humanos, é o que para Morin (1973) vai moldar o pensamento dos primeiros *homos*.

A percepção da morte, se por um lado gera uma angústia e uma ansiedade, irrompe também uma subjetividade que, ao menos tenta acalmar a angústia da morte como uma certeza quase inevitável. Os primeiros humanos ao se conscientizarem da certeza de seu fim também criam aparatos que os permitiam lidar com ele, criando desde mitos sobre o destino dos mortos a rituais funerários a fim de eternizá-los. Com o aparecimento da ideia de morte, irrompe também no ser humano a ideia de tempo, seu pensamento não está mais condicionado apenas no tempo presente e as necessidades de seu instinto. A ideia de redução ao aniquilamento a qualquer instante leva os primeiros humanos a investirem seu pensamento no futuro, a imaginarem em que a vida transforma-se após a morte. Para Morin (1973, p. 95) “o imaginário irrompe na percepção do real e (...) o mito irrompe na visão do mundo. Daí por diante, o imaginário e o mito passam a ser simultaneamente produtores e co-produtores do destino humano”

Este sentimento de duplo, que já emergia a partir da sombra, do reflexo na água e na imagem da pessoa no sonho, é o que para Morin (1973) conduzirá o recente ser humano à produção de imagens. “Desde então a imagem não é só uma simples imagem, mas contém a presença do duplo do ser representado e permite, por seu intermédio, agir sobre esse ser” (MORIN, 1973, p.98) e assim as imagens ganham um caráter místico e ritualístico. A ideia de duplo desdobra-se por toda a história da humanidade. E, se para Morin (1973), é a partir da ideia de morte que irrompe a magia, o rito, a produção de imagens e, conseqüentemente, a ideia de duplo, para Friedrich Nietzsche (1992) é a partir da compreensão do duplo que

¹⁰ BELCHIOR. Brincando com a vida. **Todos os sentidos**, São Paulo, Warner Bros records, 1978.

surgirá a arte, mais especificamente a arte trágica. Diz Nietzsche (1992), na abertura de seu livro *O Nascimento da Tragédia*:

Teremos ganho muito a favor da ciência estética se chegarmos não apenas à intelecção lógica mas à certeza imediata da intuição de que o contínuo desenvolvimento da arte está ligado à duplicidade do apolíneo e do dionisíaco (NIETZSCHE, 1992, p.27)

Para o filósofo alemão, é na conciliação entre os espíritos antagônicos apolíneos e dionisíacos que reside à origem da tragédia grega. No que se refere ao primeiro, este é ligado a Apolo, símbolo das artes plásticas, da perfeição, dos limites, da contemplação e ao que diz respeito do bom, do justo e do belo. Em contraponto está Dionísio, que nasce “da exigência cosmológica grega antiga, que impelia o mundo ao embate” (KOEHLER; CANDELORO, 2012, p.125). Se o espírito apolíneo se expressa por meio do mundo da imaginação, do sonho, e dar formas e regras, o espírito dionisíaco se manifesta pela embriaguez, desregramento e “tudo que não fosse apolíneo” (ibid, p.126).

Ambos os impulsos, apolíneo e dionisíaco, caminham lado a lado e, por meio dessa dualidade, se constituem as forças que concebem o mundo ontologicamente “a palavra comum "arte" lançava apenas aparentemente a ponte” (NIETZSCHE, 1992, p. 27) entre essas dualidades discordantes. Como forças constituintes da tragédia o primeiro diz respeito às artes figuradas, do lírico e do plástico, o segundo a arte não-figurada da música.

Como divindade ética, exige dos seus a medida e, para poder observá-la, o autoconhecimento. E assim corre, ao lado da necessidade estética da beleza, a exigência do “Conhece-te a ti mesmo” e “Nada em demasia” (NIETZSCHE, 1992, p.40).

Formando contraponto com Dionísio que representa os desregramentos, as forças apolíneas, cabe lembrar aos humanos, é a sacralidade da lei e o dever de não infringi-la. Apolo busca a forma, a representação em uma arte figurativa, é a “esplêndida imagem divina do *principium individuationis*¹¹” (NIEZSCHE, 1992, p. 30) ao dar forma e delimitar as coisas, determina também seu caráter, função e sentido individual.

Ao tentar traçar uma genealogia da tragédia, Nietzsche (1992) percebe que “as raízes da tragédia são puramente religiosas” (SANTOS, 2006, p. 58). O filósofo constata que a origem da tragédia se reside no coro trágico, “originariamente ela era só coro e nada mais que

¹¹ “Conceito extraído da obra *Crítica da razão pura* de Kant, (...) essa categoria diz respeito ao princípio de razão, uma implicação de que todos somos únicos por causa de nossa razão” (KOEHLER; CANDELORO, 2012, p.124)

coro” (NIETZSCHE, 1992, p.51) e em sua origem não há distinção entre o coro e espectadores. Como ritual de exaltação a Dionísio, formava-se um coro de pessoas despidas de suas individualidades transformadas em seres da natureza que “convertiam-se em seguidores intemporais do deus do vinho” (SANTOS, 2006, p. 59). Abolido o *principium individuationis* o indivíduo é desligado do mundo das aparências e formas e conecta-se com o outro e com a natureza. Por meio da embriaguez, o espírito dionisíaco representa a aniquilação do mundo da aparência e realiza um rompimento com a individualização expondo a essência do mundo.

Tanto o apolíneo, quanto o dionisíaco são forças fundamentais à vida humana que, segundo Nietzsche, (1992) irrompem da própria natureza quando não mediados pelo artista humano. Por essa ótica o objetivo da arte trágica é oferecer uma espécie de consolo sobrenatural, uma “ilusão ou a serenidade necessárias para suportar as crueldades, os absurdos e a morte impostos pela Natureza” (ÁVILA apud SANTOS, 2006, p.51). Ou seja, ocultada pela narrativa mítica se encontra um mundo de terror, absurdo, acaso e caos que é perceptível misticamente pelo espírito dionisíaco e eclipsado, embora não negado, pela narrativa apolínea. “Tornar manifesta a coexistência dessa realidade mais fundamental de dor e excesso, em dilacerante contradição consigo mesma e que revela a parte obscura e absurda da existência, é um dos grandes méritos de Nietzsche” (SANTOS, 2006, p.52)

É possível notar o conceito de realidade absurda em outro filósofo, o argelino Albert Camus. Contemporâneo de Nietzsche, Camus (2018) busca em outro mito grego, do castigo de Sísifo, as bases de sua filosofia absurda. Sísifo, por ter enganado a morte duas vezes, fora condenado a um castigo “inútil e sem esperança” (CAMUS, 2018, 121). Os Deuses condenaram-no a empurrar um rochedo até o alto de uma montanha, e, toda vez que estava próximo do cume, uma força descomunal derrubaria a rocha novamente a base da montanha, tendo que repetir o movimento eternamente, sem descanso. Para além da interpretação tradicional da metáfora, em que o castigo de Sísifo pode ser entendido como o trabalho mecanizado e alienante do sistema de produção capitalista pós revolução industrial, “inútil e sem esperança” (ibid) podem ser entendidos como a constatação da falta de sentido inerente no castigo. Levando a Diniz (2001, p.109) a afirmar que “Sísifo pode também ser entendido como o personagem que experimentou mais duradouramente o horror trágico”.

Se antes a filosofia buscava saber se havia algum sentido na vida, Camus (2018) parece propor o contrário, quanto menos sentido tiver, tanto melhor será vivida. A

humanidade para Camus (2018), frente ao irracional, anseia por razão e por felicidade, “o absurdo nasce desse confronto entre o apelo humano e o silêncio irracional do mundo” (CAMUS, 2018, p.39). Ou seja, o abismo entre a expectativa para com a vida, e o que de fato encontra-se nela é no que consiste o conceito de absurdo em Camus. Para o filósofo não há uma ordem, harmonia ou perfeição para ser descoberta, seja no mundo, ou na existência. E, condenado a nunca completar nada, a realidade do ser humano é absurda, portanto sem sentido.

O fenômeno da modernidade anulou fronteiras geopolíticas e socioeconômicas, porém longe de trazer uma coesão à humanidade originou uma unidade paradoxal que “nos despeja a todos num turbilhão permanente de desintegração e mudança, de luta e contradição, de ambigüidade e angústia” (BERMAN, 1986, p.15). No curso de cinco séculos o pensamento moderno rompeu com o pensamento metafísico e desmanchou todas nossas certezas sólidas no ar, para parafrasear Marx (1856). Com o advento do cientificismo, os mitos não são mais a base de explicação da vida; o mundo, que antes era familiar aos animais humanos, agora se torna uma terra estrangeira. Para Camus (2018) “um mundo que se possa explicar, mesmo com poucas razões é um mundo familiar (...) a terra agora é o lar de estrangeiros” (OURIQUE; SANTO, 2015, p.40). Na certeza de uma divindade, que olha pela humanidade, encontrava-se um alento para viver na continuação da vida após a morte. Com a “morte de deus” anunciada por Nietzsche é permitido ao ser humano ser livre de um ser imortal, onisciente e onipresente que julga e condena suas ações. Por outro lado, suas certezas são minadas e essa liberdade traz, intrinsecamente, uma angústia “quando o indivíduo precisa optar dentre as inumeráveis possibilidades de viver” (OURIQUE; SANTO, 2015, p.40).

Para Diniz (2001, p.134) “a morte é uma das melhores representações do indizível do absoluto trágico”. A possibilidade constante do aniquilamento e redução ao nada fará com que o ser humano busque explicações para o mundo, porém diante de um mundo que não há mais um deus que olhe por sua suposta criação, a razão não consegue ocupar o lugar do mito, e o cientificismo desregrado se mostra um erro, qual é, então, o sentido da existência? Ou nas palavras de Camus, “só existe um problema filosófico realmente sério: é o suicídio. Julgar se a vida vale ou não vale a pena ser vivida é responder à questão fundamental da filosofia” (2018, p.19). O absurdo, portanto, é a eterna busca do ser humano por respostas, e, concomitantemente, a incapacidade do mundo em fornecê-la. A angústia diante do irracional e o desejo por clareza. Qual o sentido da morte? Ou por que viver? Dentre todas as coisas

presentes no mundo, qual é a mais preferível ao humano? A resposta de Sileno a pergunta do Rei Midas pode ser estendida à existência humana.

- Estirpe miserável e efêmera, filhos do acaso e do tormento! Por que me obrigas a dizer-te o que seria para ti inteiramente mais salutar não ouvir? O melhor de tudo é pra ti intangível: não ter nascido, não ser, nada ser. Depois disso, porém, o melhor pra ti é logo morrer (NIETZSCHE, 1992, p. 36)

Argumentar-se-ia, portanto que o suicídio configura a opção mais preferível para os seres humanos, visto que o melhor é morrer logo. Mas, tal quais os gregos helênicos, o homem absurdo, ao descobrir que a única verdade é a morte, anseia “por todos os aspectos da condição humana, mesmo os mais problemáticos e terríveis” (ALVES, 1998, p.21). É por meio da sensibilidade absurda que se percebe a realidade humana como trágica e, no reconhecimento da realidade trágica que se percebe o absurdo da existência. “Quando o homem absurdo percebe que estava vinculado a ilusões, ele se solta da trava que o prendia e aí sim é livre para gozar a vida sem esperanças” (SILVA, 2013, p. 52). Logo, viver no absurdo é viver a vida em toda a sua excelência, se decide-se que a vida não é digna de ser vivida, decide-se também por não viver mais no absurdo. Viver o absurdo é viver a vertigem e o abismo, negar a paz da vida, entender os perigos e que a “vida está sempre por um triz” (BELCHIOR, 1978), mas assim mesmo a escolher como namorada e com ela “brincar de amor a noite inteira” (ibdem).

3.2 – A loucura como experiência trágica

Um dia deus disse a Abraão: “Toma agora o teu filho, o teu único filho, Isaque, a quem amas, e vai-te à terra de Moriá, e oferece-o ali em holocausto sobre uma das montanhas, que eu te direi”¹². Abraão temente a deus obedeceu e ao fim do terceiro dia havia chegado ao seu destino, pediu aos seus escravos que aguardassem enquanto ele e Isaac seguiriam em frente, “tomou o fogo e o cutelo na sua mão, e foram ambos juntos.”¹³. Chegando ao local Isaac perguntou ao seu pai onde estaria o Cordeiro para o sacrifício, ao que foi respondido apenas “Deus proverá para si o cordeiro para o holocausto, meu filho”¹⁴. Então,

chegaram ao lugar que Deus lhe dissera, e edificou Abraão ali um altar e pôs em ordem a lenha, e amarrou a Isaque seu filho, e deitou-o sobre o altar em cima da lenha. E estendeu Abraão a sua mão, e tomou o cutelo para imolar o seu filho; Mas o

¹² Bíblia. Português. Bíblia Online. Gênesis. Velho Testamento. 22:2. Disponível em: <<https://www.bibliaonline.com.br/acf/gn/22>> acessado em 9 Abr 2018.

¹³ ibdem, 22:6.

¹⁴ ibdem, 22:8

anjo do Senhor lhe bradou desde os céus, e disse: Abraão, Abraão! E ele disse: Eis-me aqui. Então disse: Não estendas a tua mão sobre o moço, e não lhe faças nada; porquanto agora sei que temes a Deus, e não me negaste o teu filho, o teu único filho.¹⁵

O que diferencia o sacrifício do profeta Abraão de um homicídio vulgar? O que faz o profeta diferente de um assassino comum? Em outras palavras, o que torna o ato de Abraão inimitável ao ser humano comum? Søren Aabye Kierkegaard, filósofo dinamarquês, dirá que é a fé, “pois a fé começa precisamente onde acaba a razão” (KIERKERGAARD, 1988, p.140). Pois analisar Abraão é analisar o absurdo, tentar compreender o indizível e o irracional. Abraão está entre o assassino vulgar e o profeta, oscila entre o que mata e o que sacrifica, entre o criminoso e o santo. Não fosse a fé, Abraão seria julgado pelo simples ato de intencionar assassinar o filho. Lembra-nos Diniz, (2001, p.74) “o que torna Abraão e seu pacto com Deus inimitável não é o seu intencionado ato, mas sua fé. (...) Por meio da fé, Abraão acreditou no absurdo”.

No entanto o salto de fé no absurdo não parece facilmente acessível a todos os seres humanos. Para Kierkegaard (1988) a fé é o paradoxo em que o indivíduo se encontra acima do todo, em relação absoluta com o absoluto, porém é “um paradoxo inacessível ao pensamento” (KIERKERGAARD, 1988, p.142). Abraão, ao dar o salto de fé, aceita o absurdo da exigência imposta e suspende-se da moralidade, tornando-se assim “cavaleiro do absurdo”¹⁶. Para ascender à ordem dos cavaleiros é preciso um salto de fé no absurdo, de aceitar o ato de matar o próprio filho sem se aniquilar pela angústia moral. O salto de fé necessário ao cavaleiro é o que o coloca acima das moralidades, pois somente ao desvencilhar-se do todo que o cavaleiro consegue fugir da aniquilação da angústia moral. “A fé é esse paradoxo, e o Indivíduo não pode de forma alguma se fazer compreender por ninguém” (KIERKERGAARD, 1988, p.152), não há sofrimento possível para Abraão, assim como não há possibilidade de Abraão sofrer por ninguém. Para tornar-se “cavaleiro do absurdo” é preciso estar preparado para “o movimento insano de se decretar livre das moralidades em nome da indefinidade do devir” (DINIZ, 2001, p.84).

O “cavaleiro do absurdo” é, portanto, um personagem que só existe fora do mundo moral, e só há liberdade amoral entre os humanos no caso do “cavaleiro do absurdo”, seja ela

¹⁵ ibdem, 22:9-12.

¹⁶ Kierkegaard utiliza mais a expressão cavaleiro de fé do que cavaleiro do absurdo. Prefere-se aqui, no entanto, o termo absurdo utilizado por Débora Diniz (2001) em sua tese de doutorado, Da impossibilidade do trágico: Conflitos morais e Bioética.

por loucura ou solitária clarividência (DINIZ, 2001). O “cavaleiro do absurdo” não responde pelas regras das moralidades, sendo amoral por excelência. A moralidade, que tem como função a preservação do ser humano do encontro com o trágico, não o afeta, vivenciando assim a ausência de sentido do mundo, a realidade trágica. Não há compromisso coletivo por parte do “cavaleiro do absurdo”, caracterizando-o indiferente às normas. Nada é capaz de atingi-lo, "por mais grotesco que soe à moralidade" (DINIZ, 2001, p. 123), pois para ele nada é real. Nesse sentido, a comparação entre o cavaleiro do absurdo, aqueles que conseguem vivenciar a realidade trágica sem se aniquilar, com a loucura é pertinente, ainda que longa, vale a citação de Clément Rosset(1989) feita por Diniz (2001)

Talvez por isso seja possível comparar o cavaleiro à descrição feita por Rosset da forma como o louco se relaciona com a realidade moral: “Eis porque o louco (e o imbecil pelas mesmas razões) é ao mesmo tempo muito fraco e muito forte. Muito fraco: por ser incapaz de sofrer o real. Mas também muito forte: por conseguir a seu modo, eliminar efetivamente esse real que o aflinge”. (DINIZ, 2001, p.96)

3.2.1 *As personagens da trama moral*

Com exceção do cavaleiro, todos os personagens morais negam a tragédia e o absurdo da realidade. Sendo o único capaz de vivenciar o absurdo sem se aniquilar pela dor da angústia moral, os outros personagens da trama buscam realidades outras, seja na subjetividade, na religiosidade, nos mitos, ou no sobrenatural, etc. que possam explicar o absurdo da existência. Para Diniz (2001) são apenas formas diferentes de lidar com a mesma realidade. A face trágica, representada pelo “cavaleiro do absurdo”, e a face anti-trágica, representada pelas personagens “herói anti-trágico” e “ironista”.

Ao contrário do “cavaleiro do absurdo”, o “herói anti-trágico” tem certeza de suas verdades. Esse personagem é caracterizado por uma crença sacra em suas crenças morais, a ponto de divinizá-las. É o sujeito que, a serviço de ideais coletivos, é dotado de um discurso persuasivo que rejeita a dúvida, a pluralidade e acredita em uma responsabilidade moral única frente ao mundo. Enquanto o “cavaleiro do absurdo” aposta no acaso, o “herói anti-trágico” confia no certo. (DINIZ, 2001, p. 97). Desenvolvendo uma crença profunda na própria moralidade, rejeita o trágico, negando que os sentidos das crenças sejam atribuídos, e aposta na certeza de sua própria moralidade.

A última personagem desse modelo é a “ironista”. A capacidade de distanciar-se das crenças morais é uma característica central dessa personagem. Apesar de se situar no mundo

antitrágico, sendo incapaz de vivenciar a tragédia, e sujeita às amarras morais a qual fora socializada, a “ironista” sonha com o mundo trágico. “O que caracteriza a ironista, afora sua semelhança com os outros personagens antitrágicos, é o exercício permanente da curiosidade. Pela curiosidade, a ironista acredita poder aperfeiçoar sua sensibilidade para a mudança moral...” (DINIZ, 2001, p. 141). A “ironista” tem o dever de auto-superação para abandonar as crenças morais. É a personagem símbolo da dúvida, realizando com frequência a auto-crítica contra seus valores morais. Ao reconhecer a falibilidade de suas crenças morais, refaz um ciclo interminável de nascimento e morte por meio da dúvida e autocrítica às amarras da ilusão moral.

“Herói antitrágico”, “cavaleiro do absurdo” e “ironista” são categorias de um modelo analítico da relação dos seres humanos com a moralidade. Resgatadas por Diniz (2001) em seu livro *Conflitos Morais e Bioética*, essas categorias representam as três possibilidades de expressão moral, sendo o sujeito moral representado pelo “herói anti-trágico”, o sujeito amoral representado pelo “cavaleiro do absurdo” e, por fim, o sujeito imoral tendo sua representação na “ironista”. É preciso deixar claro que as pessoas no mundo real não se comportam exatamente como propõe o modelo, então ele funciona como um instrumento de compreensão da realidade, não uma descrição exata dessa.

3.3 – Asilo Arkham, uma casa séria em um sério mundo.

Batman – Asilo Arkham, foi lançado originalmente em 1989, nos Estados Unidos e em 1990 no Brasil pela editora Abril. Lançado logo depois do filme de Tim Burton, de 1989 e ainda, sob os fortes ecos de *O Cavaleiro das Trevas*¹⁷ e *Piada Mortal*¹⁸, Morrison consegue se destacar por ainda conseguir tirar uma história descente do homem-morcego criado por Bob Kane. Asilo Arkham é uma história sobre a loucura “como o outro da razão” (ROUDINESCO; PLON, 1998, p.478). Sobre os fracos limiares que permeiam a “loucura” e a “sanidade”. Em como as nossas bases de construção do ego “para explicar o real e construir o futuro” são de uma segurança pífia (LA HAYE, 2007).

Após uma rebelião no manicômio judiciário de Gotham City. Os internos mantêm os funcionários e funcionárias do manicômio como reféns fazendo as exigências mais absurdas, até, por fim, pedirem a presença do Batman alegando sua pertencibilidade ao manicômio.

¹⁷ Frank Miller, 1987, Ed. Abril

¹⁸ Alan Moore, 1988, Dc comics

Logo após adentrar ao manicômio, é perseguido pelos vilões que o confrontam com a sua própria loucura.

A história pode ser dividida em três narrativas justapostas que tem por finalidade nos colocar no contexto de loucura da história, mais precisamente entre o fraco limiar da “razão” do Batman e a “loucura” de seus vilões. A primeira narrativa da história, de cunho metafórico, é acompanhada por citações de Alice no país das Maravilhas de Lewis Carroll na introdução da história¹⁹ (ANEXO A). Funciona como um espectro secular da descoberta e do aprofundamento no estranho²⁰. A segunda narrativa conta a história do prédio por meio dos escritos do diário do Dr. Arkhan (FIGURA 8, ANEXO B). E, por fim, a terceira narrativa é a aventura principal do quadrinho, contando a história do Batman entrando no asilo durante a rebelião.

A história quase não tem ação, mas é de uma densidade psicológica permanente. Boa parte proporcionada pela arte de Dave McKean. Logo nas primeiras páginas do quadrinho, é possível notar a dualidade de narrativas que irá se desenrolar por toda a trama (ANEXO B). Após abrir o quadrinho com os escritos do diário do Dr. Arkham, a narrativa volta ao Batman para nos apresentar a trama principal, nesse momento temos duas narrativas justapostas que, por meio do ritmo, formam uma poesia visual na história. Enquanto a narrativa que contém diálogos, e está desenhada em monocromáticos tons de cinza, nos requadros, primeiro nos cantos, depois ao meio da página, há uma antecipação do final da negociação, que acontece na narrativa, nos balões de fala. Em tons essencialmente azulados, os requadros da história com balões de fala, contam visualmente o futuro do desenrolar da discussão ao telefone. Esses requadros, que agora são quadros²¹, nos contam visualmente a história do Batman adentrando o Asilo já na segunda página. Thierry Groensteen (2015) explicita a importância do ritmo nos quadrinhos a fim de construir uma narrativa:

O “texto” dos quadrinhos obedece a um ritmo que lhe é imposto pela sucessão de requadros. É a pulsação básica, que se observa também na música e pode ser desenvolvida, qualificada, coberta por efeitos rítmicos mais sofisticados com base

¹⁹ “Mas eu não quero me encontrar com gente louca”, observou Alice.
 “Você não pode evitar isso”, replicou o Gato.
 “Todos nós aqui somos loucos. Eu sou louco. Você é louca”.
 “Como sabe que sou louca?”, indagou Alice.
 “Deve ser”, disse o gato, “ou não teria vindo aqui”.

²⁰ Review de quadrinhos – asilo arkhan. Texto de Eduardo Nasi, extraído do sítio Universo HQ, disponível em: <http://www.universohq.com/quadrinhos/2003/review_asilo_arkham.cfm> Acesso em: 8 jun. 11

²¹ “Em sua configuração normal, o quadro é apresentado como uma porção do espaço isolada por vazios e delimitado por um requadro que assegura sua integridade.” (GROENSTEEN, 2015, p.36)

em outros “instrumentos” (parâmetros) como a distribuição dos balões de fala, a oposição entre as cores ou ainda com um jogo de formas gráficas. (p. 55)

Em seu trabalho, Dave McKean, abrange pintura, desenho, fotografia, escultura e colagem digital. A colagem é um processo artístico iniciado a partir dos primeiros anos do século XX, segundo Passetti (2007) é possível associar a técnica, que consiste em “unir pedaços de papel liso, estampado, pintado ou impresso (jornais, embalagens), cartão, tecido ou pequenos objetos sobre um suporte geralmente plano” (p.1), com os avanços do progresso através da revolução industrial e das engrenagens das máquinas e seus produtos manufaturados. A colagem tem fortes influências da cultura urbana nascente, com o cotidiano popular, “longe da grandiosidade e da historicidade da produção acadêmica e oficial” (PASSETTI, 2007, p.2).

Os cubistas são inovadores na arte da colagem, recortam os papéis de acordo com o formato do objeto. Mas além da forma do papel, também suas texturas são de suma importância. Como é o caso de “Guitar”²² de 1913, feita por Picasso. Sua combinação de cores, formas e textura nos papéis nos trazem um “violão que vibra, como se tocasse música, mesmo sem ter cordas” (PASSETTI, 2007, p.2). Na narrativa de Morrison, ilustrada por McKean, podemos ver isso na cena em que o Dr Arkham encontra o corpo de sua filha decapitado. (ANEXO C). A textura da renda branca, associada diretamente aos valores de pureza e inocência manchados de vermelho-sangue vibram a intensidade da violência daquela cena. A experiência estética da colagem serve para além de um eufemismo, ou eclipse temporal para retratar a violência sofrida pela filha do Dr. Arkham. Ela aprofunda a experiência de co-autoria dos quadrinhos (BOZZATO, 2005). Ainda que não nos sintamos como o personagem, essa página ressoa uma violência no mínimo incômoda, que nos faz adentrar cada vez mais nos percursos de dor e insanidade dos personagens. Uma tentativa de representação da angústia trágica, do encontro com o irracional e o absurdo de encontrar a cabeça de sua filha em uma casa de bonecas.

Na história de Grant Morrison, temos o choque entre a razão, um personagem anti-trágico, o Batman, com aquele que poderia ser facilmente classificado como um “cavaleiro do absurdo”, o Coringa. Esse choque de realidades se desdobra mais tarde em várias interpretações como a de quem é o louco? Ou melhor, quem não o é? E é excelentemente retratado pelas colagens de Dave McKean, que mesmo sem o auxílio do texto seria passível

²² PICASSO, Pablo Ruiz. *Guitar*. 1913. Original de arte. Colagem. 66.4 cm x 49.6 cm. MoMA, Nova Iorque. Disponível em: < <https://www.moma.org/collection/works/38359> > acesso em: 13 Abr 2018

de interpretações similares graças a sua magnitude e técnicas escolhidas. Como nos indica Passeti (2007) apud Ernest (1974):

a técnica da colagem é a exploração sistemática do encontro casual ou artificialmente provocado de duas ou mais realidades estranhas entre si sobre um plano aparentemente inadequado, e um cintilar de poesia que resulta da aproximação dessas realidades (p. 49)

As escolhas de cores e tipografia na representação do Batman e do Coringa servem para aprofundar o abismo entre a racionalidade versus loucura. Para além da leitura semiótica da obra, as cores merecem ser analisadas separadamente, pois o ser humano está sempre, ainda que inconscientemente, sujeito às influências das mesmas (KAVINSKY apud SANTOS & TOSCANO, 2008, p.3).

No início da narrativa há uma predominância de cores neutras que tentam reforçar a ideia de razão e comedimento diretamente associadas à figura de nosso herói. Até seus balões de fala são representados por balões pretos. Antes de adentrar ao manicômio judiciário, o homem-morcego confessa ao comissário Gordon a dúvida na racionalidade de suas ações (MORRISON; McKEAN, 1990, p.23). Quanto mais a história se aproxima e adentra o Asilo Arkham, temos cada vez mais traços de cores quentes e escuras, quase sempre associadas à imagem do Coringa, que ao contrário do Batman, não tem balões de fala. Suas falas são representadas por uma tipografia disforme, vermelho vivo, quase um rabiscado. Segundo Silveira (2014, p. 43)

Neste aspecto, a ação abrupta da loucura, um dos principais temas da obra, é representada pelo ilustrador através de quatro mecanismos distintos: a intensificação dos tons de vermelho, a perda dos tons de verde iniciais da narrativa, a intensificação das cores nos momentos de maiores transformações modais e a eliminação quase absoluta dos tons claros dentro do Asilo.

Esse contraste de cores fica evidente quando Batman, já dentro do asilo passa por um exercício de associação simples com a psiquiatra refém da rebelião (ANEXO D). Os tons de azul e preto que passam o tom de sobriedade do Batman contrastam com o verde e vermelho que enfatizam a indiferença e violência do Coringa. Reforçando assim as noções de bem e mal, certo e errado, sanidade e loucura, herói e vilão em um primeiro momento. Porém “a colagem não agrupa qualquer resto de papel só porque ele está à disposição para ser colado” (PASSETTI, 2007, p.12). Ela é um processo minucioso, que se hora depende do fortuito achado de objetos perdidos, a justaposição dos mesmos não o é feita meramente ao acaso.

“Para os Dada, a colagem faz parte da negação radical da razão associada à academia, à ciência, à religião e ao Estado” (PASSETTI, 2007, p. 4).

A escolha essencialmente da técnica de colagem em algumas páginas do quadrinho em questão não se dá ao mero acaso. Nesse primeiro momento, a colagem serve não só para nos introduzir ao histórico de dor que serve como motivação para nosso herói²³, o Batman. Mas para mostrar como sua psique está afetada pelo ambiente. Batman não resiste ao primeiro encontro com sua própria loucura e pede para que pare. Ao canto superior direito há uma radiografia de um morcego rasgada. Quase exatamente na altura da conexão da coluna, estrutura de sustentação do corpo humano, com a cabeça, associada diretamente a racionalidade e inteligência. Aqui é colocado diretamente o par razão *versus* absurdo que configurará o conflito principal do super herói.

A história de Morrison pode ser comparada com a crítica de La Haye (2007) e de vários outros teóricos anti-prisão, “como podem nos fazer crer que o isolamento é um fator de inserção social? ” (p.182). E assim começam a criticar o modelo encarcerador do hospital psiquiátrico. Isso fica evidente na página dupla em que Coringa dá início à “Farra dos bobos” (ANEXO E) com a colagem magistral de Dave McKean, há uma negação radical da razão dentro do Asilo Arkham. A farra dos bobos²⁴ é analogia direta à forma como Batman chega ao manicômio judiciário Asilo Arkham, ele é “convidado” pelo coringa após uma rebelião. A farra dos bobos então é mais do que uma fala do Coringa nesse momento, ela é quase o nome da colagem. Ela faz parte da tentativa de representação do manicômio judiciário. Ela nos aprofunda na ideia de que as regras tradicionais do mundo ali não funcionam, nem mesmo a racionalidade. No quadro exatamente anterior, a página dupla que ilustra a farra dos bobos, o coringa anuncia dionisiacamente “Você está no mundo real, e os lunáticos tomaram o asilo” (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 33).

Outra referência que corrobora essa análise é a figura do arcano do tarô, O enforcado, no lustre do manicômio. O enforcado (ANEXO F) é o 12 ° arcano do tarô, representada por um homem pendurado por uma perna com a outra cruzada formando um ângulo reto, com os braços formando um triângulo sobre uma cruz, segundo Crowley (1998, p. 11) “Isto dá o símbolo do triângulo sobreposto por uma cruz, que representa a descida da luz às trevas, de

²³ Temos as pérolas que foram motivo do assalto a mão armada que levou ao assassinato dos pais de Bruce Wayne, alter-ego do Batman.

²⁴ Farra dos bobos é outro nome para o dia da mentira. Dia que além de ser a data em que se passa o quadrinho, tem uma tradição de comemorar através de pegadinhas. Não se sabe ao certo a origem da data, mas estimasse que tenha sido em meados do século XVI, quando o Rei Carlos IX da França mudou a data de comemoração do ano novo, que antes se celebrava no início da primavera, dia 25 de Março até dia 1º de Abril, para o dia 1º de Janeiro. Alguns franceses resistentes se recusavam a aceitar a nova data e insistiam em comemorar na data antiga. Esses franceses eram ridicularizados e alvos de pegadinhas como convites para festas falsas.

modo a redimi-las” O que parece bem apropriado para um manicômio judiciário. Mas a carta em si traz um elemento ambíguo, como uma carta, ela pode ser vista tanto de cabeça para cima quanto de cabeça para baixo. Suscitando a pergunta, quem está de cabeça para baixo, o enforcado ou o mundo? Ou, no caso do quadrinho, quem é o herói ou vilão? Quem é o são e o louco? Crowley (ibdem) nos lembra que o “elemento da água, ao qual a carta é atribuída, é o elemento da ilusão.”. Reforçando a ideia do Asilo como uma casa de espelhos, em que a loucura de fora se reflete ali dentro. E o contrário também. Luiz Carlos de Oliveira Junior (2015) destaca a potência da imagem no espelho como metáfora,

imagem no espelho cria um duplo da representação, um segundo conteúdo figurativo, quiçá uma segunda *força de figuração* que nos obriga a reavaliar o restante do quadro, a vê-lo por outro ângulo, a duvidar de tudo o que ele dá a ver. (p.51)

Os espelhos oferecem uma imagem dúbia, uma representação contrária. Durante todo o quadrinho, do sonho do Dr Arkham (MORRISON, McKEAN, 1990, p.29) ao discurso do chapeleiro louco ao se referir ao asilo como uma casa de espelhos (ibdem p.75) a imagem no espelho é utilizada na história. O espelho fascina, popularmente já foi motor de várias ficções e fantasias, além de carregar intrinsecamente a ideia do duplo. Apesar da referência direta ao personagem de Lewis Carroll no diálogo com o chapeleiro louco (ANEXO G), Heraldo Aparecido Silva (2015) salienta a referência “ao filósofo grego estóico Epiceto que, já na Antiguidade, afirmava que as coisas são o que imaginamos que elas são” (p.49). Poder-se-ia inferir, portanto, que no absurdo do manicômio dionisíaco de *Asilo Arkham- uma casa séria em um mundo sério*, as coisas só serão, e tomarão forma frente ao apolíneo, porém, podem ser o que se imaginar, inclusive um sonho na cabeça.

Mas o grande combate entre a razão e a loucura acontece na única batalha física entre o Batman e os internos que ocorre na história. Batman se encontra com o Homem-lagarto, como sugere o nome é um homem animalesco em pele de réptil. A alusão à história de Miguel contra o Dragão é, não apenas proposital, como resgatada da própria narrativa do quadrinho²⁵ para determinar a bifurcação entre as narrativas do diário do Dr. Arkham e do Batman. O prelúdio do combate se apresenta na página anterior com o Dr. Arkham anunciando, após tomar alguns cogumelos alucinógenos, que os formatos dos peixes estavam nadando conforme o símbolo atribuído ao signo de peixes (MORRISON; McKEAN, 1990, p.85). Sendo esse signo, segundo o doutor, a representação astrológica do XVIII arcano do tarô, a

²⁵ A Estátua do Anjo Miguel apunhalando com uma lança um dragão é descrito nos diários do Dr. Arkham como “uma imagem do trunfo da **RAZÃO** sobre o irracional” *com grifos no original* (MORRISON; McKEAN, 1990, p. 44).

Lua que “representa o estado de horror impuro, de escuridão oculta, através do qual se deve passar para que a luz possa renascer” (CROWLEY, 1998, p.12).

Como personagens anti-trágicos, nem o Batman, nem o Dr. Arkham são capazes de vivenciar o trágico, o absurdo, sem se aniquilar. Ao contrário do cavaleiro do absurdo, no qual vivencia-se o trágico e a ausência de sentido sem ser dilacerado pela angústia moral, aos personagens anti-trágicos é impossível o salto de fé, pois é preciso se agarrar à ilusão moral para eclipsar o horror trágico. As páginas que se sucedem explicitam visualmente o salto de fé no absurdo, com o Batman sendo jogado pela janela. E são complementadas pela narrativa do diário do Dr. Arkham “Não há nada em que me apoiar. Nem âncora (...) não posso nem mesmo rezar. Pois não tenho Deus” (MORRISON; McKEAN, 1990, p.89). Mas se o Batman consegue êxito em sua batalha frente ao homem-lagarto, o mesmo não se pode dizer da batalha do Dr. Arkham frente ao absurdo. Tal qual Édipo, o doutor havia matado a mãe e este tempo inteiro sua memória, ou a falta dela, o protegia. O Dr. Arkham sucumbe à loucura descrente “em relação ao poder da razão frente ao irracional” (SILVA, 2015, p.37). Batman, apesar de vitorioso, não sai incólume dessa batalha. Após triunfar, física e simbolicamente, frente ao dragão absurdo, Batman realiza um ato de confiança no devir e condiciona sua saída do manicômio à moeda do Duas-caras. Num processo simbólico, Batman aceita sua loucura e sai do asilo transformado. Para logo após descobrirmos que o Duas-caras ignorou o resultado (ANEXO H), e com uma referência a Lewis Carrol e *Alice no País das Maravilhas*, Duas-caras diz “Que me importam vocês? Vocês não passam de um baralho de cartas” (MORRISON; McKEAN, 1990, p.117) e assume o absurdo e a falta de sentido inerente ao mundo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em seu texto, Grant Morrison consegue, em conjunto com Dave McKean, um cintilar de poesia e reflexão a cerca da loucura e do hospital psiquiátrico invejáveis. Principalmente porque através dos quadrinhos eles conseguem transpor as barreiras da racionalidade acadêmica, fortemente elitizada e alcança os leitores e leitoras de quadrinhos que permeiam o senso comum. Trazendo consigo subversões culturais de algum relevo (ECO, 1998, p.48), principalmente graças à capacidade dos quadrinhos de serem um grande canal de comunicação.

Grant Morrison mergulha no ambiente inóspito do manicômio judiciário de Gotham City. Conta não só a história dos internos e o confronto heróico do Batman com seus vilões, bem como nos conta a história do prédio. Da mansão da família Arkhan ao Asilo Elisabeth Arkahan para criminosos insanos. De como o manicômio é uma instituição para loucos, ao mesmo tempo em que é uma “máquina-de-fazer” loucos.

Sua crítica sutil às instituições psiquiátricas atravessa todo o quadrinho desde a criação do hospital à ineficácia da reclusão em, por exemplo, tratar o Duas-caras²⁶ que em uma cena faz suas necessidades no meio da sala por não conseguir decidir entre ir ou não ir ao banheiro depois de terem retirado sua moeda. (ANEXO I) Até quando cita Lewis Carrol através do Duas-caras que, após destruir o castelo de cartas que ele mesmo havia construído, diz “Não passam de um baralho de cartas” (ANEXO H). O rompimento do estado onírico que acorda Alice, com o estado de lucidez que o Duas-caras atinge ao ignorar a moeda e destruir o castelo de cartas, lembram o quanto os limiares de loucura e sanidade são tão frágeis quanto as estruturas de um castelo de cartas.

É perceptível também como “somos incapazes de viver sob a certeza da ausência de sentido, do princípio do acaso” (DINIZ, 2001, p.206) como a ausência de sentido no mundo só pode ser vivenciada pelo cavaleiro do absurdo por meio de seu salto de fé. Por outro lado, é o horror trágico a premissa para que os personagens que negam a tragédia e mudam suas crenças, descortinando o absurdo em que as personagens se encontram. Isso se dá com o princípio do acaso e a possibilidade de mudar suas certezas (DINIZ, 2001). Não há projeto de sociedade previsto para o cavaleiro que responde apenas à ordem do indivíduo, portanto, mesmo que desejando o horror trágico há de se triunfar sobre o dragão do absurdo em nome

²⁶ Personagem, que um dia foi aliado de Batman, era conhecido como Promotor Harvey Dent e após ter metade do seu rosto desfigurado em um acidente se torna chefe do crime faz suas escolhas de acordo com o lançamento de uma moeda com um lado riscado e o outro liso.

de um pacto de sociedade possível, a humanidade. A partir da proposição da realidade absurda é possível construir a realidade que assim desejamos.

Neste sentido é imprescindível destacar a crítica de Artur Perussi e Amaro Xavier Braga Junior (2013) acerca da vilania inerente à loucura representada nos personagens de Batman. Segundo os autores, “o que esses quadrinhos fazem é reproduzir uma visão psiquiátrica no qual o indivíduo taxado como louco (estigmatizado socialmente como louco) é portador de uma doença crônica e, portanto, sem cura” (2013, p. 39). É sabido que o salto de fé no absurdo só é reservado à loucura, ou na solitária clarividência (DINIZ, 2001), porém nem todo aquele acometido por um transtorno mental ascende ao status de cavaleiro, tampouco os modelos analíticos são rígidos como propostos no mundo real. Os quadrinhos, sobretudo os de super-herói, têm procurado atualizar suas concepções tradicionais de gênero, raça, sexo, como reflexo do jogo de forças e poder feitos pela sociedade civil organizada que consome este tipo de material. Entretanto a reprodução de estereótipos quanto à loucura continua bastante atrasada.

Poucos são os quadrinhos que, como demonstram Braga Jr e Perussi (2013, p.40), nos apresentam o Batman como um homem rico

portador de um transtorno obsessivo (capturar criminosos), manifestar uma fantasia delirante (vestes-se de morcego e fazer rondas noturnas) e sofrer de uma depressão maníaco-depressiva baseada em culpa (a constata lembrança da morte trágica de seus pais) que provocam severas limitações em sua vida: não constitui família, não tem relacionamento duradouros e vive em constante sofrimento, salvo quando manifesta socialmente seu status principal (Batman);

Assumindo o absurdo da realidade trágica, as verdades construir-se-ão por meio das narrativas apolíneas que serão empenhadas em construir. Essas narrativas, longe de inocentes, ou simplesmente motivadas pelo prazer hedonista da contemplação artística pela arte, têm interesses, alvos, objetivos e consequências que ocorrem independente da intencionalidade dos seus autores. Cabe então a pergunta, que tipo de narrativas se construirá?

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, T. “A Indústria Cultural”. In: *Comunicação e Indústria Cultural* (org. Gabriel Cohn) - São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1987. p. 287 - 295

ALVES, Marcelo. *Camus: entre o sim e o não a Nietzsche*. Dissertação (Mestrado em Literatura) – Faculdade de comunicação e expressão, Universidade Federal de Santa Catarina. Santa Catarina, p.127, 1998.

BARBERO, Jesús Martín. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e Hegemonia*; Tradução de Ronald Polito e Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

BELCHIOR. *Brincando com a vida. Todos os sentidos*, São Paulo, Warner Bros records, 1978.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica.
In: *Magia e Técnica: ensaios sobre literatura e história da cultura*.
Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. p. 165 – 196.

BONZATTO, Eduardo Antonio – *Da liberdade dos quadrinhos aos quadrinhos da liberdade*, Proj. História, São Paulo, (30), p. 391-395, jun. 2005, disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/2276/1369>> Acesso em: 10 Abr. 18

BRAGA JR, Amaro Xavier; PERUSSI, Artur. *Representações da loucura e da vilania em Batman* In 9ª Arte, São Paulo, vol. 2 n. 1, 2013 Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/nonaarte/article/view/136940>> Acesso em: 10 Abr 2018

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. *Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.

CAMPOS, Rogério de. *Imageria: o nascimento das histórias em quadrinhos*/ Rogério de

Campos – São Paulo: Veneta, 2015

CAMUS, Albert. *O mito de sísifo*; Tradução de Ari Roitman. 10ª Ed. ePaulina Watch. Rio de Janeiro: BestBolso, 2018

CROWLEY, Aleister. *O Tarô de Thoth: Interpretação dos Arcanos*. Suíça: AGMüller, 1998
Disponível em: < <http://docslide.com.br/documents/aleister-crowley-o-taro-de-thoth-interpretacao-dos-arcanos.html>> Acesso em: 20 mai 17

DINIZ, Débora. *Conflitos morais e bioética*. Brasília, Coleção Bioética, Ed. Letras Livres, 2001

ECO, Umberto – *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1998.

GROENSTEEN, Thierry. *O sistema dos quadrinhos*; Tradução: Érico Assis. - 1ª Ed. – Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015

KIERKEGAARD, Søren Aabye. *Diário de um sedutor; Temor e tremor; O desespero humano*; Tradução Carlos Grifo, Maria José Marinho, Adolfo Casais Monteiro. – 3ª ed. – São Paulo: Nova Cultural, 1988

KOEHLER, Rafael; CANDELORO, Rosana Jardim. *O problema da origem da tragédia em Nietzsche* in Griot – Revista de Filosofia, Amargosa, Bahia – Brasil, v.6, Dezembro, 2012.
Disponível em < http://www2.ufrb.edu.br/griot/images/vol6-n2/9-O_PROBLEMA_DA_ORIGEM_DA_TRAGEDIA_EM_NIETZSCHE.pdf > Acesso em 04. Abr. 2018

LA HAYE, Jacques Lesage – *A morte do manicômio: a história da antipsiquiatria*. – Tradução: Plínio Augusto Correia, São Paulo. Editora da Universidade Federal do Amazonas, 2007.

MORIN, Edgar. *O Paradigma perdido*. Lisboa: Europa América, 1973.

MORRISON, Grant – *Superdeuses*; Tradução Érico Assis. – São Paulo: Seoman, 2012.

_____; McKEAN, Dave. *Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo*. São Paulo: Abril Jovem, 1990. 170p.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm, 1844-1900. *O nascimento da tragédia, ou Helenismo e pessimismo*/ Friedrich Nietzsche; tradução, notas e posfácio J. Guinsburg. - São Paulo, Companhia das Letras, 1992.

OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos. *Vertigo, a teoria artística de Alfred Hitchcock e seus desdobramentos no cinema moderno* (Doutorado em Meios e processos audiovisuais) – Escola de comunicações e artes da Universidade de São Paulo – ECA – USP, São Paulo, 2015

OURIQUE, João Luís Pereira; SANTO, Marco Vinício Pereira do Espírito. *Sísifo e a percepção da realidade trágica pela sensibilidade absurda*.in Revista Eletrônica Literatura e Autoritarismo: A opressão na ficcionalização da história – ISSN 1679-849X. Disponível em < <https://periodicos.ufsm.br/LA/article/view/20344> > Acesso em 09. Abr. 2018.

PASSETTI, Dorothea Voegeli – *Colagem: Arte e Antropologia* In ponto-e-vírgula, São Paulo, 2007, revista eletrônica semestral do programa de estudos pós-graduados em ciências sociais da PUC-SP, disponível em: <<http://revistas.pucsp.br/index.php/pontoevirgula/article/viewFile/14312/10461>> Acesso em: 15 mai. 17

ROUDINESCO, Elizabeth; PLON, Michel. *Dicionário de psicanálise*. Rio de Janeiro: ZAHAR, 1998.

SANTOS, Adilson dos. *A tragédia grega na visão de Friedrich Nietzsche* em Revista Letras, Curitiba – Brasil, N.68, p. 49-68, Jan./Abr.. 2006. Editora UFPR

SILVEIRA, Leonardo Novak. *O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO EM ASILO ARKHAM: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DA OBRA*. 2014. 83p. Trabalho de Conclusão de Curso – Licenciatura em Letras Português-Inglês. Universidade Tecnológica do Paraná – UTFPR. Curitiba, 2014.

SILVA, Heraldo Aparecido. *Está tudo na sua cabeça: Batman e seus inimigos insanos sob uma perspectiva filosófica* In Imaginário, n.8, Paraíba, junho 2015.

SANTOS, Alexander C. dos; NEVES, Pedro Henrique; TOSCANO Ana Lúcia F. C. *O uso das cores na construção do sentido do texto publicitário*. Disponível em: <http://legacy.unifacef.com.br/rec/ed06/ed06_art01.pdf>. Acesso em: 20 mai. 17.

VIANA, Nildo – *Heróis e super-heróis no mundo dos quadrinhos*. Rio de Janeiro, Ed. Achiamé, 2005.

WOLF, Mauro. *Teorias da Comunicação*. 2.ed. Lisboa: Presença, 1992.

ANEXOS

ANEXO A - Extrato da página 15 da obra analisada

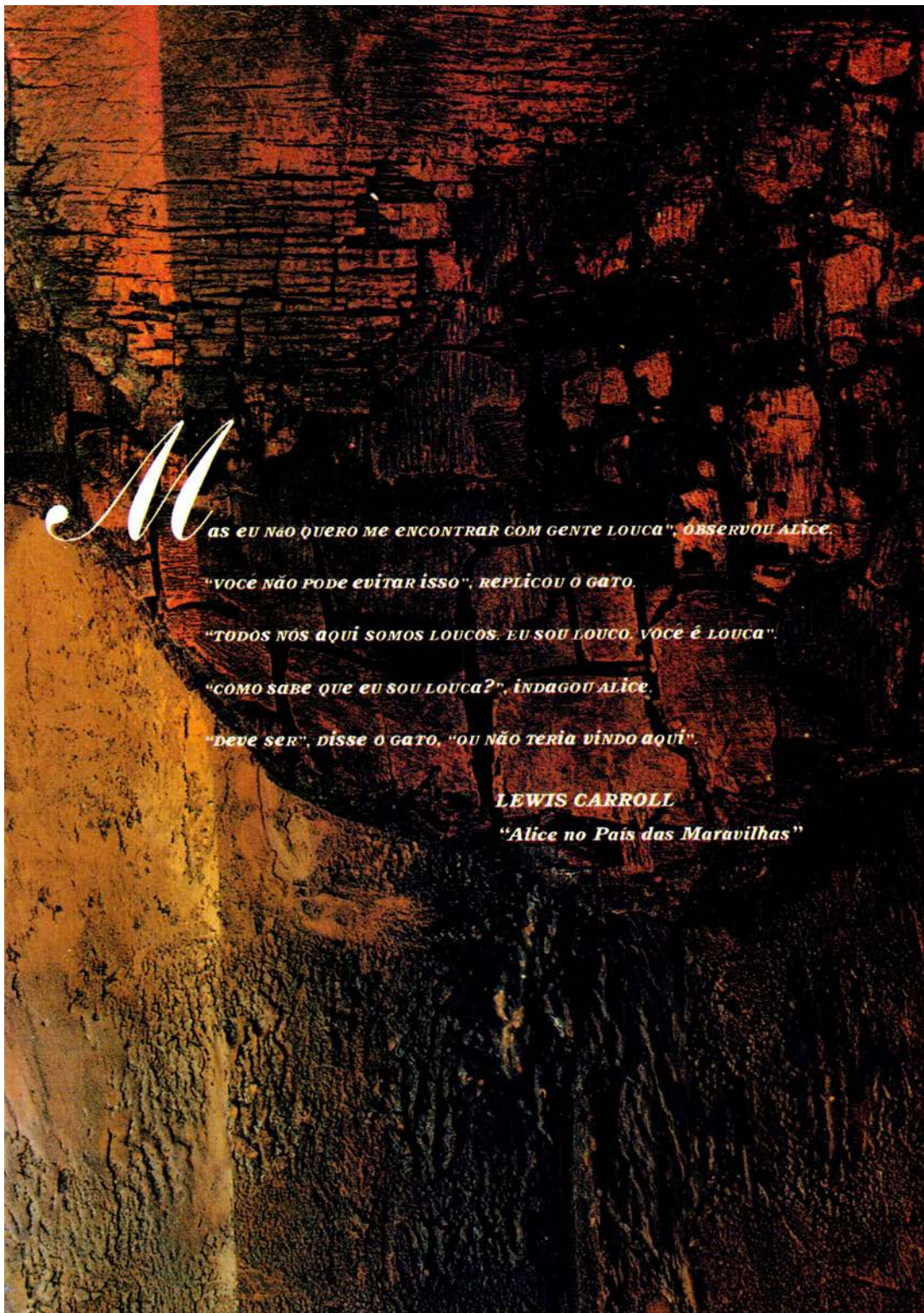


Figura 1 – Extrato da página 15 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

ANEXO B – Extrato das páginas 18 à 24 da obra analisada

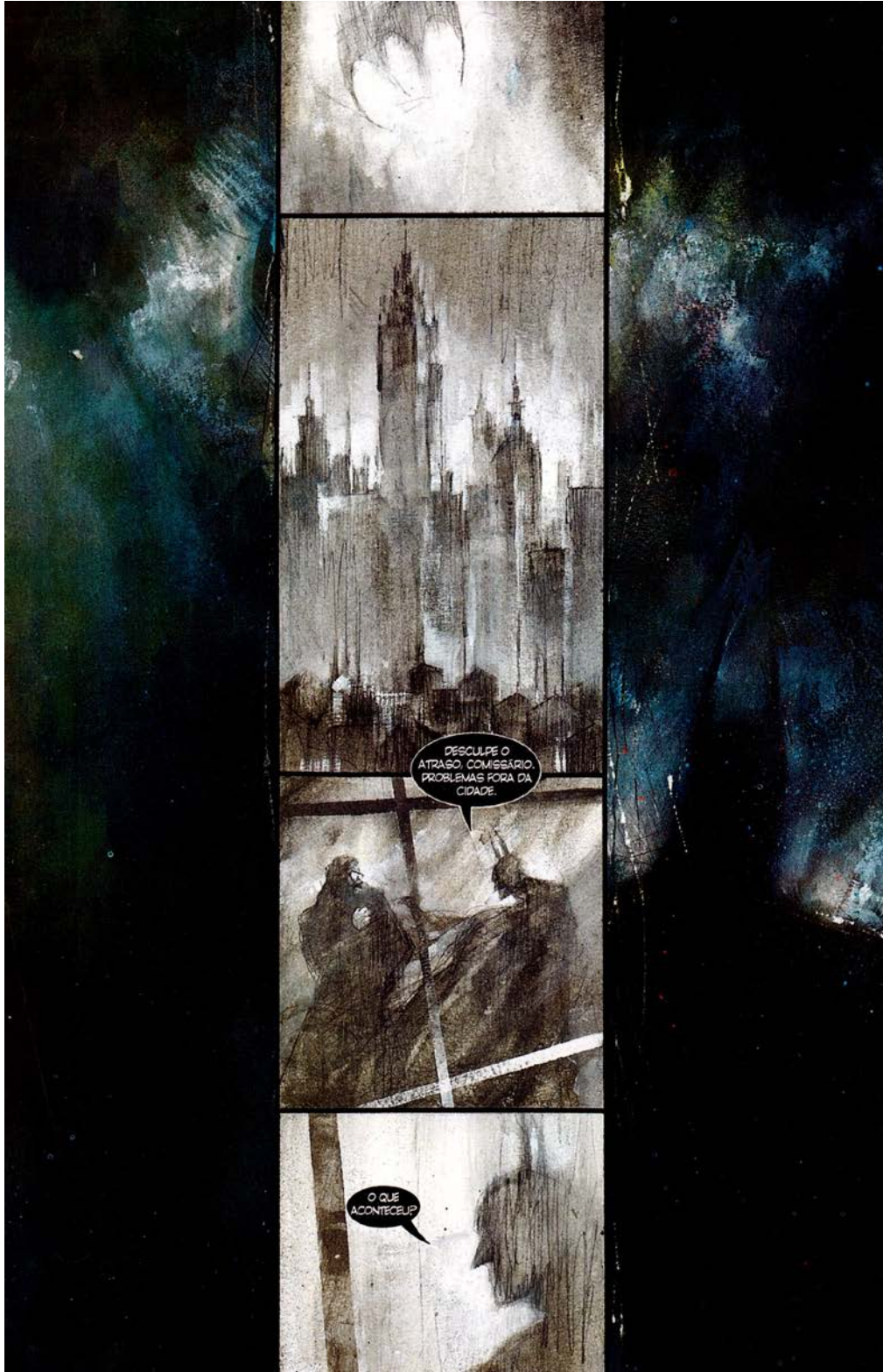


Figura 2 – Extrato da página 18 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)



Figura 3 – Extrato da página 19 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

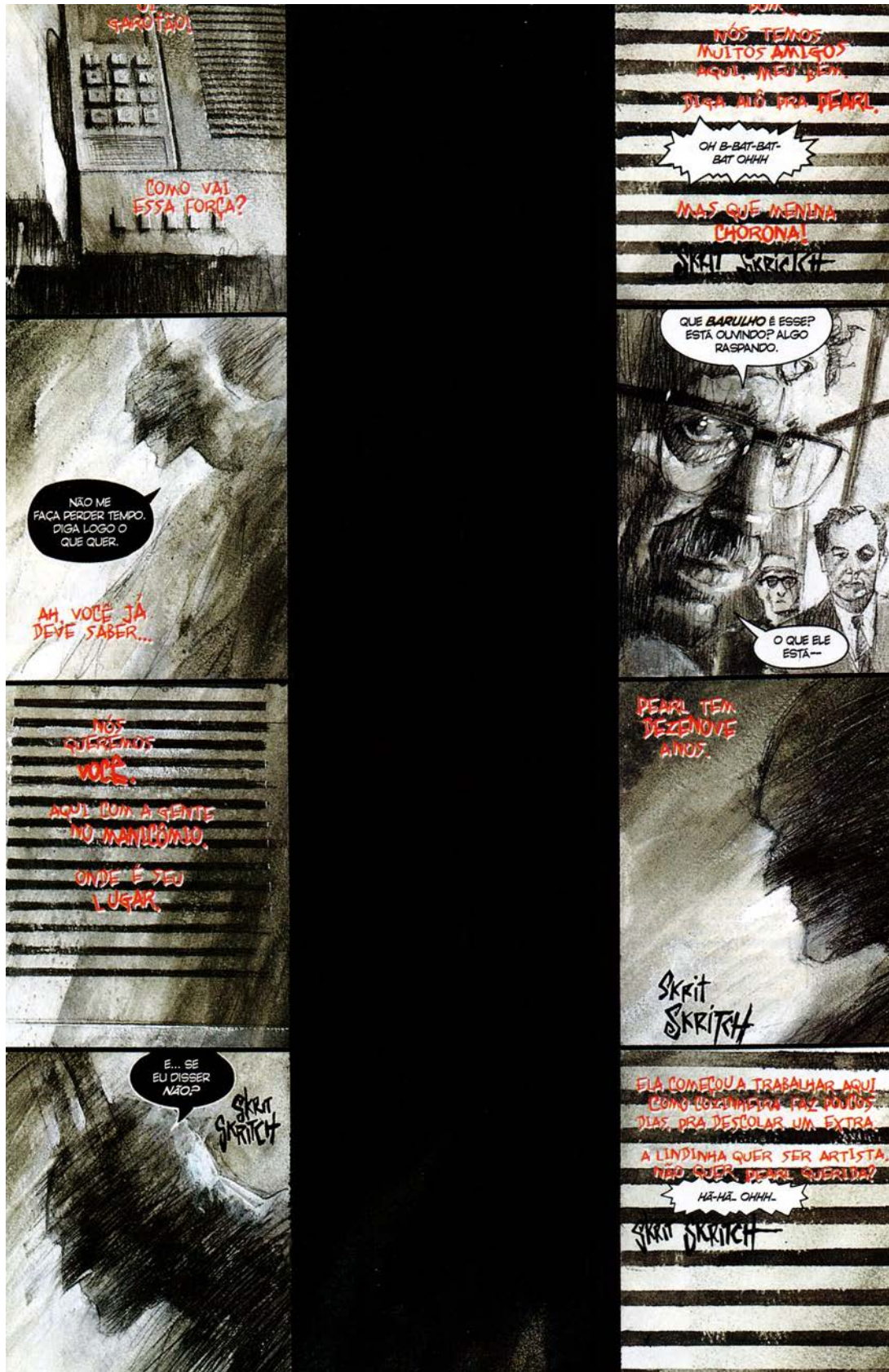


Figura 4 – Extrato da página 20 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

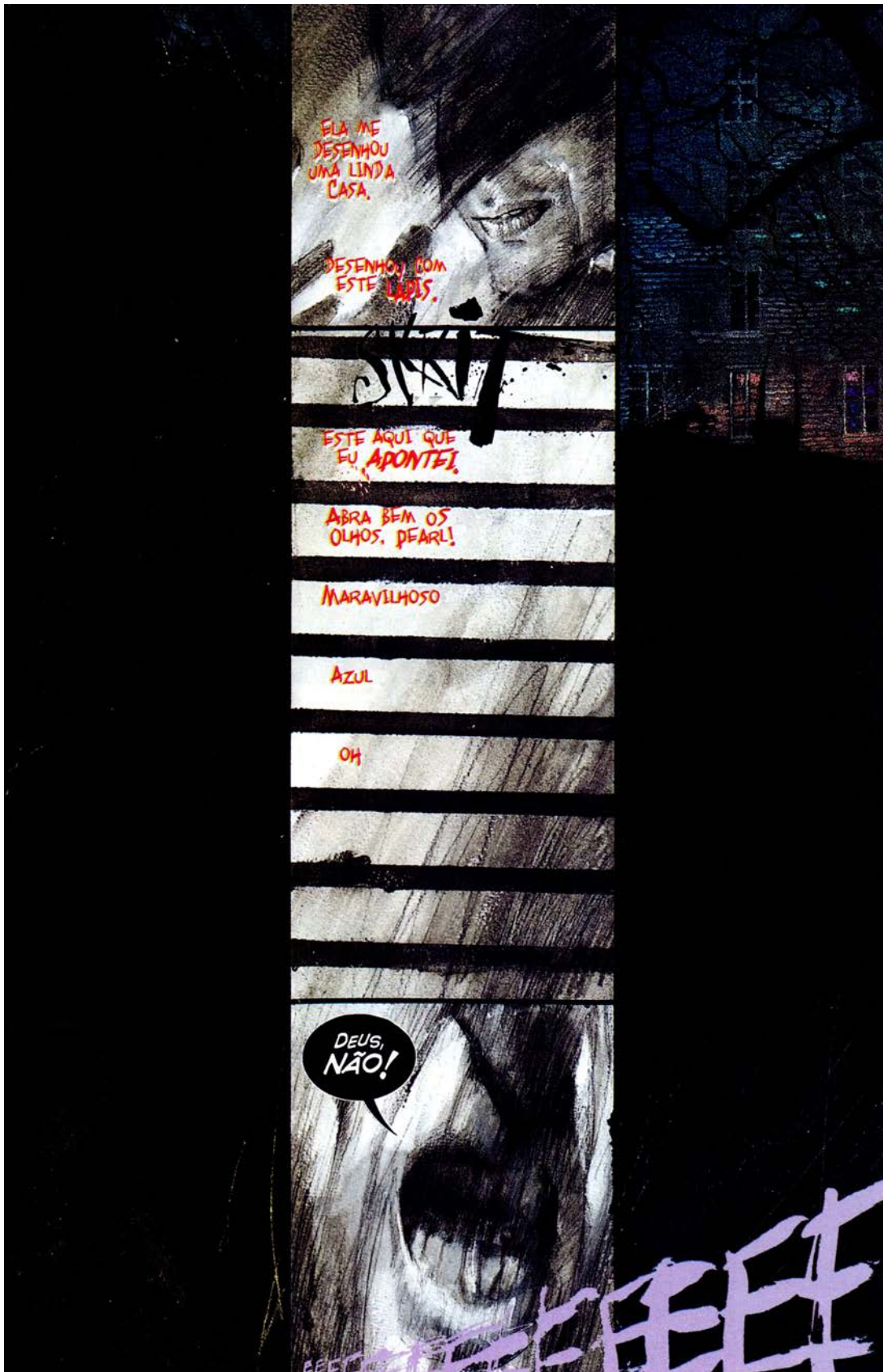


Figura 5 – Extrato da página 21 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

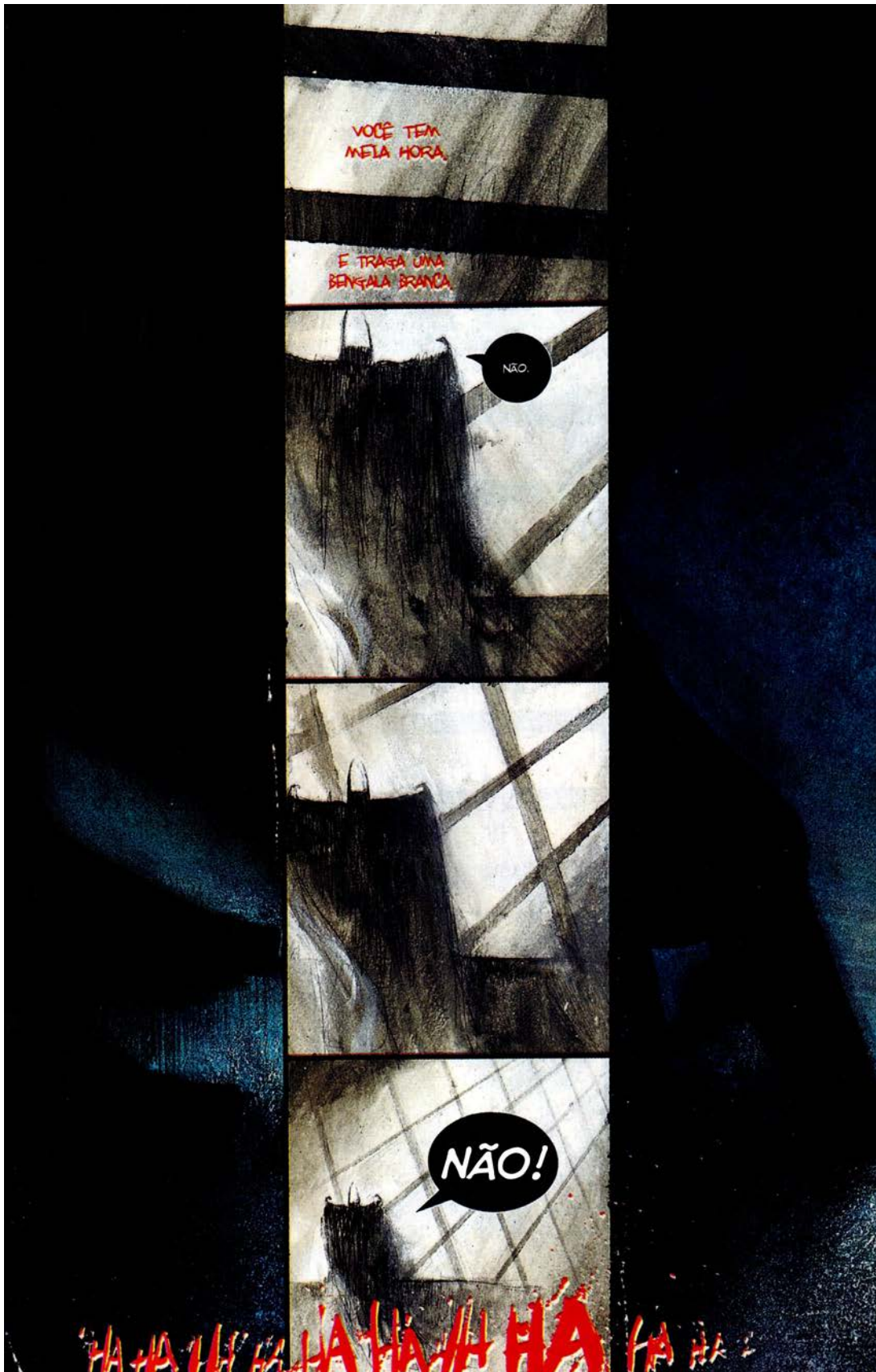


Figura 6 – Extrato da página 22 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)



Figura 7 – Extrato da página 23 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)



Figura 8 – Extrato da página 24 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

ANEXO C – Extrato das páginas 64 e 65 da obra analisada



Figura 9 – Extrato da página 64 e 65 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

ANEXO D – Extrato das páginas 47 e 48 da obra analisada



Figura 10 – Extrato da página 47 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

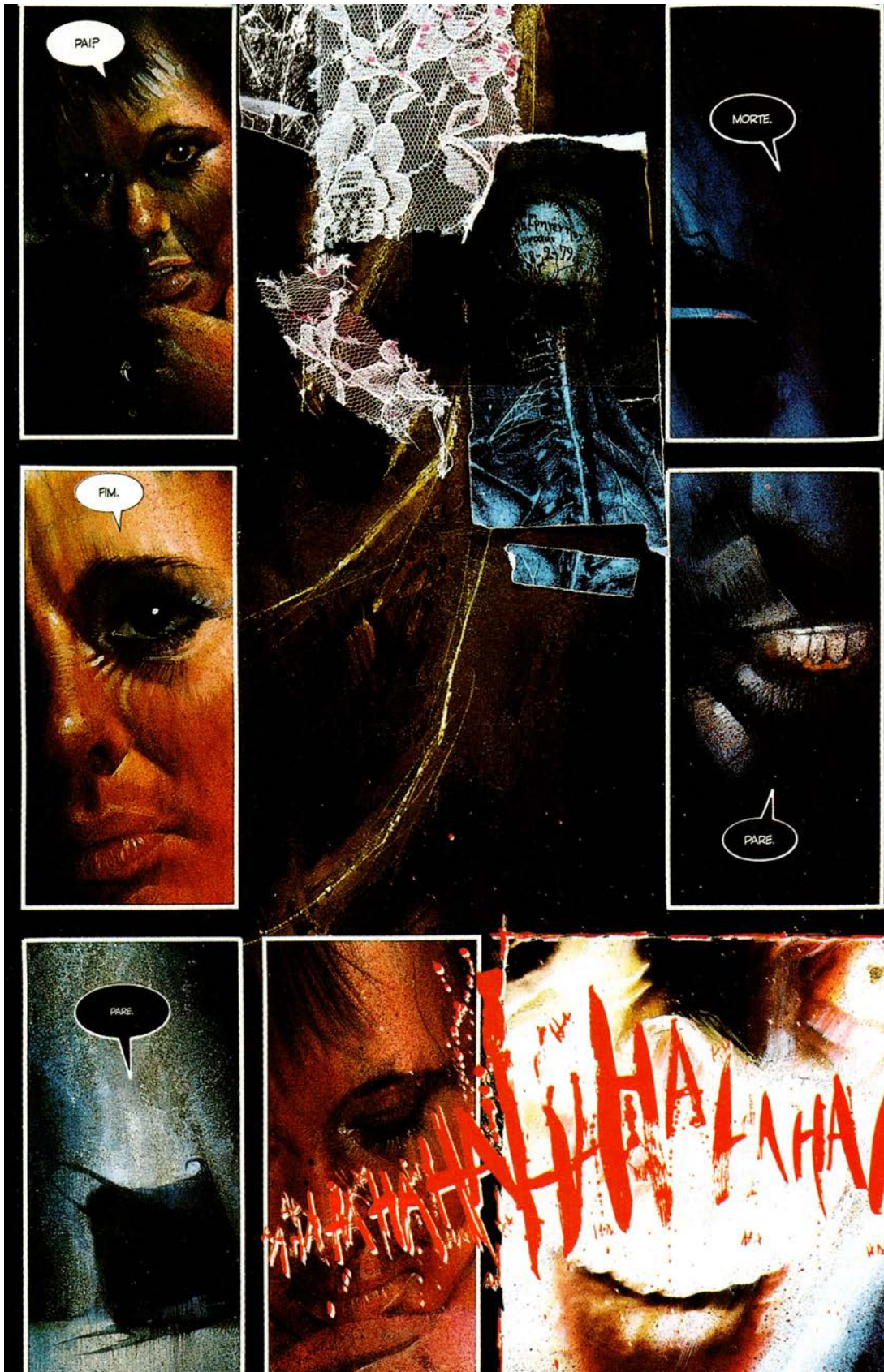


Figura 11 – Extrato da página 48 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

ANEXO E – Extrato das páginas 35 e 36 da obra analisada

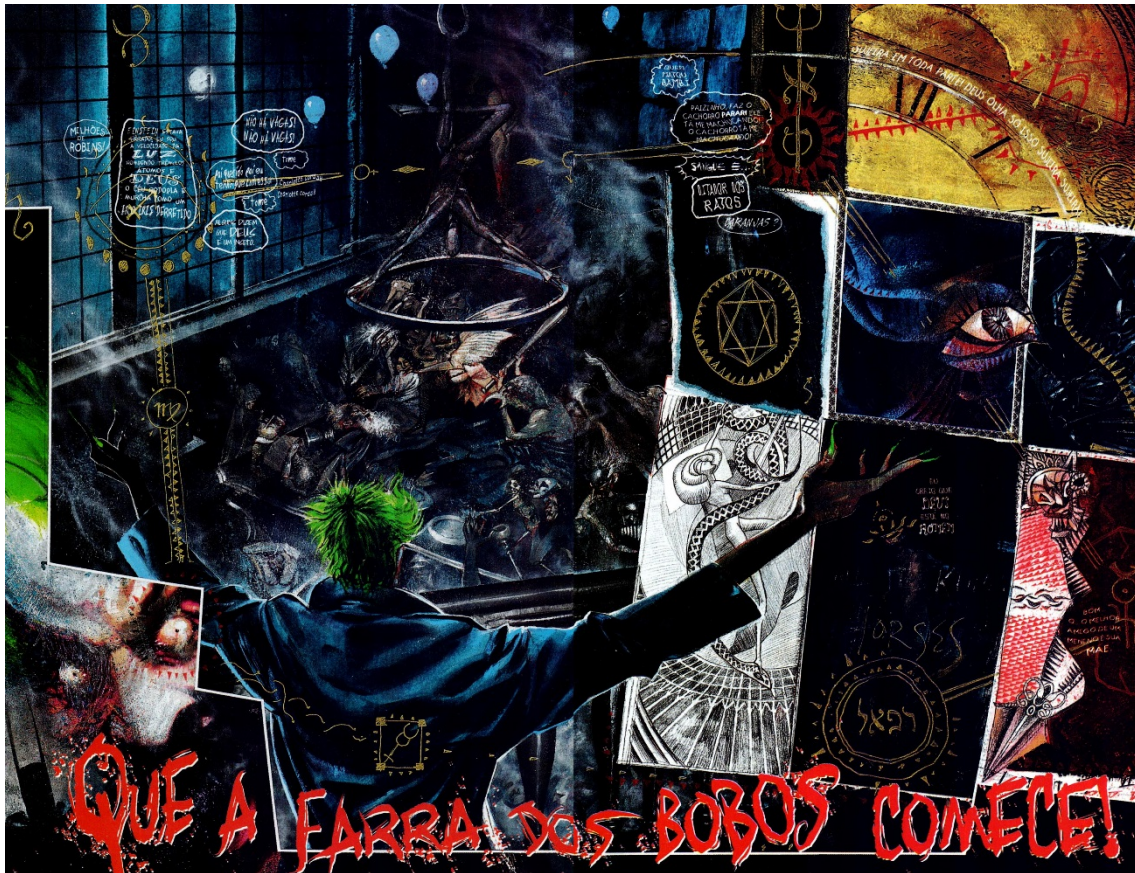


Figura 12 – Extrato das páginas 36 e 37 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

ANEXO F – O enforcado, carta de Tarô

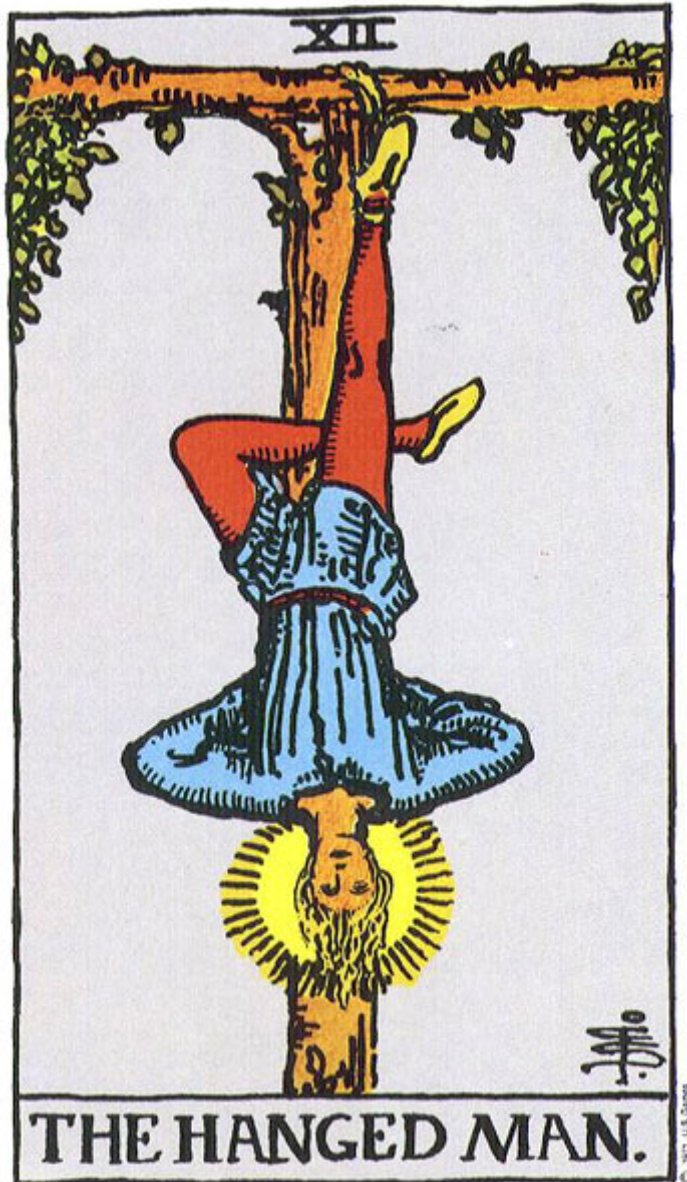


Figura 13 – Carta de tarô, Arcano O enforcado.

Fonte: Internet

ANEXO G – Extrato das páginas 75 da obra analisada



Figura 14 – Extrato da página 75 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

ANEXO H – Extrato da página 116 da obra analisada



Figura 15 – Extrato da página 116 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean

ANEXO I – Extrato das páginas 38 e 39 da obra analisada.

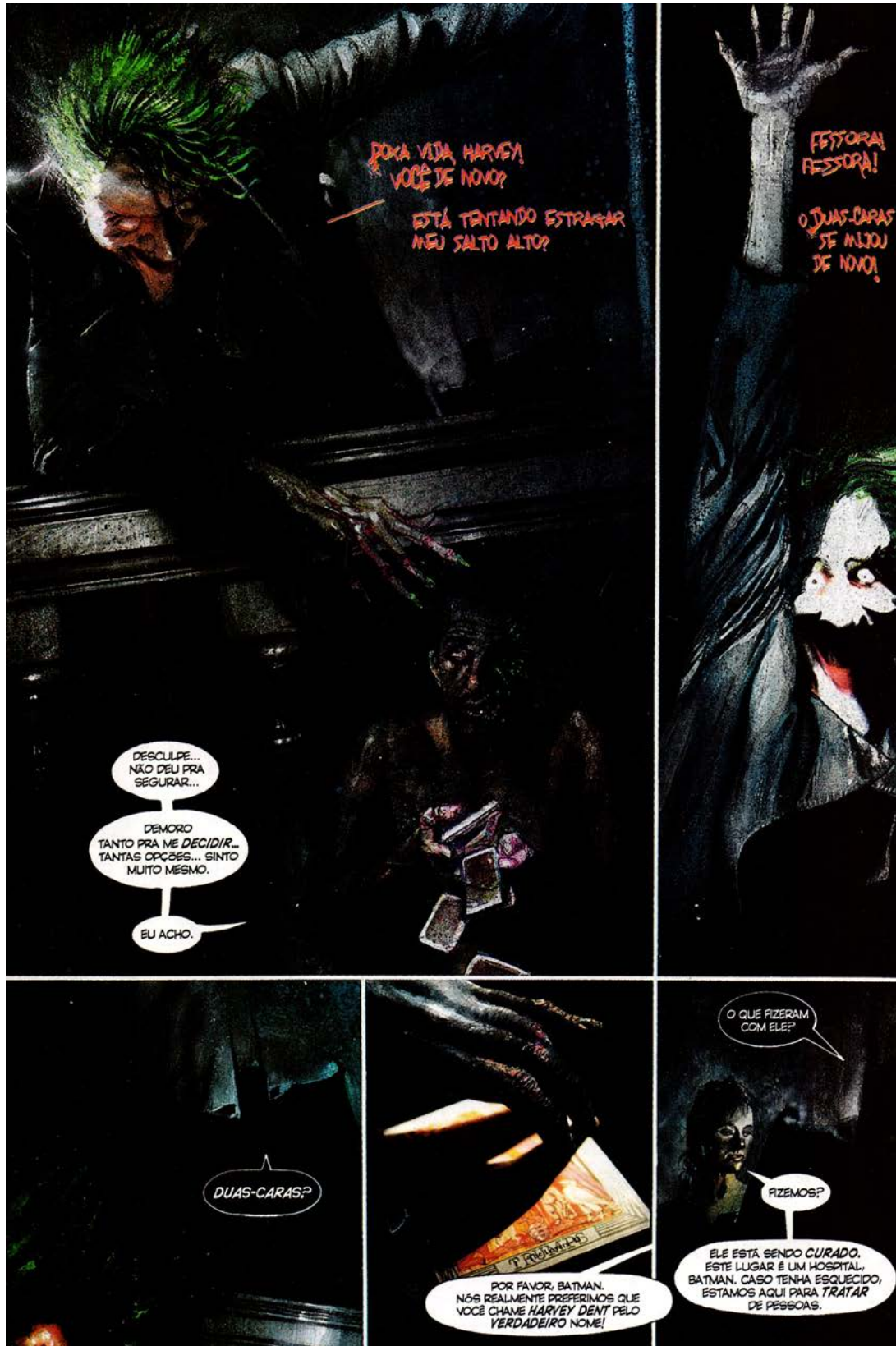


Figura 16 – Extrato da página 38 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

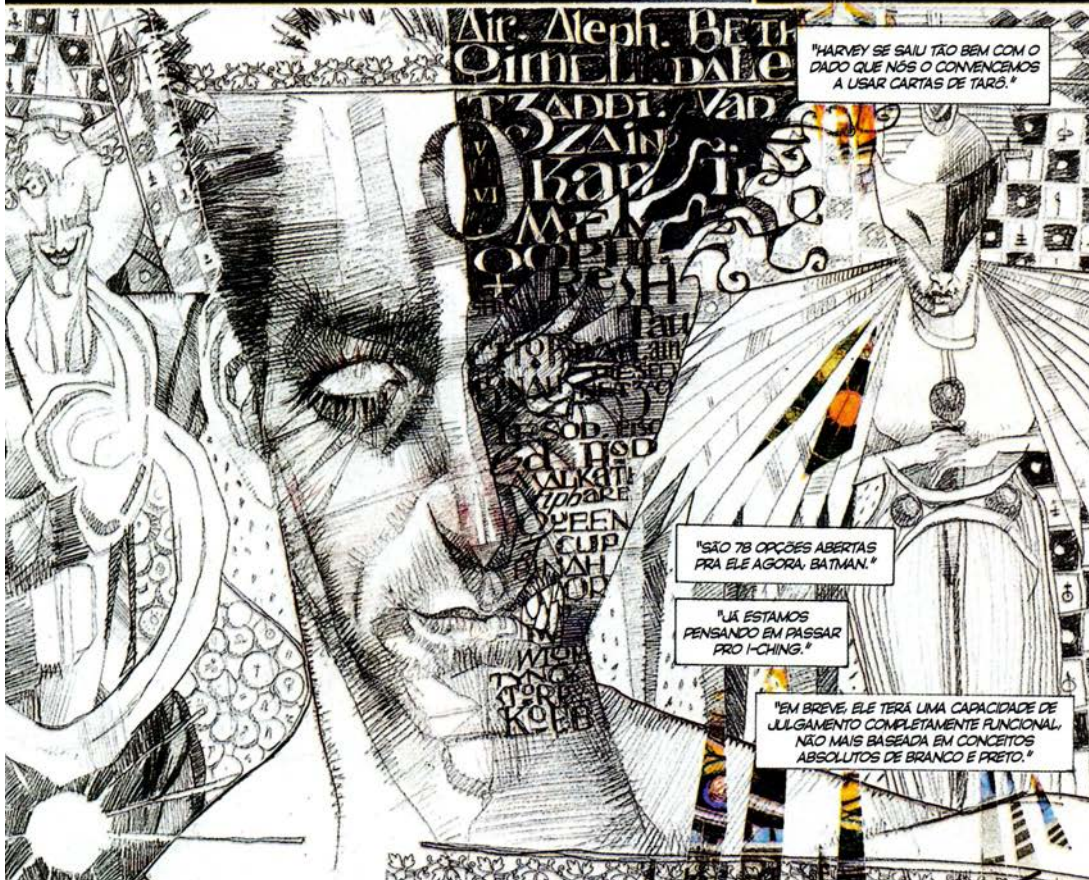


Figura 17 – Extrato da página 39 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)