

**Anomia, outsiders e identidades no tempo presente através de *Batman: A Piada Mortal***

Thiago Monteiro Bernardo\*

**Resumo:**

Este artigo é um estudo de caso sobre as representações e figurações de identidade e exclusão social na *graphic novel* *Batman: A Piada Mortal*, de Alan Moore e Brian Bolland. Buscamos compreender como essa *graphic novel* interpreta o sentimento de desajuste dos indivíduos frente a desregulamentação e o mal-estar da sociedade pós-moderna e as transformações políticas e culturais nos Estados Unidos e na Inglaterra no curso da década de 1980.

**Palavras-chave:**

Batman; Coringa; Pós-modernidade; Mal-Estar; Histórias em Quadrinhos; Estados Unidos; Inglaterra.

**Abstract:**

This paper is a case study about the representations and figurations of identity and social exclusion in the graphic novel *Batman: The Killing Joke*, of Alan Moore and Brian Bolland. We seek to understand how this graphic novel portrays the feeling of maladjustment of the individuals toward the deregulation and discontents of postmodern society and the political and cultural shifts in the United States and England along the 1980s.

**Key-words:**

Batman; Joker; post-modernity; Discontents; Comic Books; United States; England.

---

\* Professor Substituto de História da América da Universidade Federal do Rio de Janeiro e doutorando do Programa de Pós-Graduação em História Comparada da UFRJ. É autor de diversos trabalhos sobre histórias em Quadrinhos e História, cultura POP e História dos Estados Unidos no Tempo Presente.

**Batman e as possibilidades de uma etnografia do cotidiano:**

Entre as ruas de uma cidade evitada por todos pulsa o coração de uma família assustada. Eles sabem que estão sendo seguidos há alguns minutos, mas seu pavor os furta de olhar para trás. Ainda que ilógico, eles podem jurar que ouvem o arranhar das solas dos calçados de seu perseguidor a cada um de seus passos. Seria ele apenas mais uma alma assustada tentando chegar a sua casa com segurança depois de um extenuante dia? Os passos estão cada vez mais próximos. Não há mais o que fazer a não ser parar e encarar o estranho, confirmando o que era temido. O rosto dele mal pode ser visto, pois a atenção está na arma de fogo que ele segura. Uma palavra que não deveria ter sido dita vibra na atmosfera noturna, que logo a seguir é rasgada seguir pelos tiros. A cidade contabiliza em sangue mais vítimas e com lágrimas mais órfãos. A situação acima, tão facilmente imaginada pelo habitante de qualquer grande cidade contemporânea é em fato a premissa do universo ficcional de *Batman*. O testemunho do assassinato dos pais é o componente central da transformação de *Bruce Wayne* em *Batman*. O abnormal se torna a norma e a familiaridade que temos com seu horror revela o quanto as representações deste universo falam sobre os sentimentos e as ansiedades da sociedade contemporânea.

Surgido nas páginas da revista *Detective Comics* #27, em maio de 1939, *Batman* criado por Bob Kane (1915-1998) e Bill Finger (1914-1974) foi publicado ininterruptamente até presente data<sup>1</sup>. Neste tempo, diferentes concepções narrativas e visuais compuseram esse personagem, tornando suas aventuras super-heróísticas influenciadas por diversos gêneros como o *pulp* detetivesco, a comédia *camp*, a ficção científica e o terror. Tais gêneros marcaram estilos narrativos que em determinados períodos de sua trajetória se tornaram hegemônicos, tornando-o um personagem plural ao longo de sua existência. Não pretendemos aqui fazer uma apresentação de cada uma destas fases, algo que de alguma forma já foi feito por Will Brooker em seu livro "Batman Unmasked: Analysing a cultural Icon" (BROOKER, 2000), ainda inédito no Brasil. Nesse trabalho faremos um estudo de caso sobre as figurações de anomia e identidade na *Graphic Novel Batman: A Piada Mortal* de Alan Moore (1953-) e Brian Bolland (1951-), buscando compreender as representações do medo político no ambiente conservador dos Estados Unidos (EUA) e da Inglaterra no final da década de 1980.

Utilizamos assim a objetividade da análise histórica para tentar o subjetivo. Operar um diagnóstico crítico – utilizando a feliz expressão de Douglas Kellner (KELLNER, 2001) no campo dos Estudos Culturais – para identificar as ansiedades, medos e forças mobilizadoras dentro da cultura midiática e, ao mesmo tempo, popular desses países no tempo presente.

Objetivamos identificar representações do sentimento denominado pelo cientista político Corey Robin como "medo político", que se refere a apreensão de certos grupos sociais sobre prejuízos para seu bem estar coletivo, como a ansiedade acerca da decadência

---

<sup>1</sup> Ainda que nem sempre o personagem *Batman* tenha sido o alter ego de *Bruce Wayne*. Seu manto foi assumido por outros personagens como *Jean Paul Valley*, no arco de histórias A Queda do Morcego (*Knightfall*, 1993-1994), e *Dick Grayson*, o primeiro *Robin*, no arco de histórias *Pródigo* (*Prodigal* 1994-1995), *Renascido* (*Reborn* 2009-2010) e o *Retorno de Bruce Wayne* (*The Return of Bruce Wayne* 2010).

moral da sociedade, o pânico com a escalada de crime e violência e o medo do terrorismo. Medos que diferente de nossas fobias pessoais, como o pânico por viajar de avião ou de falar em público, desencadeiam consequências coletivas influenciando o comportamento político de uma sociedade (ROBIN, 2004, p.2). Empreendemos assim uma etnografia do cotidiano; um exercício de desenvolver um olhar de estranhamento histórico e antropológico sobre os vetores que atravessam o presente compreendendo os medos e suas representações ligadas com a ascensão dos projetos políticos conservadores nos EUA e na Inglaterra, dos governos de Ronald Reagan (1981-1989) e gestão Margareth Thatcher (1979-1990), e da sociedade pós-moderna.

### **Estranhos e outsiders: O Coringa e a busca de um lugar social:**

*Batman: A Piada Mortal* foi lançada em 1988 pela editora de quadrinhos estadunidense *DC Comics* no formato de uma *graphic Novel*, o que a confere algumas especificidades. As *graphic novels* são edições produzidas em formato e papel diferenciados, com histórias mais longas, permitindo uma abordagem mais complexa do que as de uma história de uma edição comum. Suas temáticas são voltadas para um público adulto – o que é sugerido tanto de forma implícita no preço mais elevado, quanto explícita nas advertências impressas nas capas. Fazem parte de seus roteiros questões envolvendo drogas, sexualidade, política, fantasia e literatura. Dadas tais características, as *graphic novels* trazem histórias com um maior caráter autoral, nas quais escritores e desenhistas possuem maior liberdade criativa.

O formato das *graphic novels* ganhou força com a mudança no perfil dos leitores e do mercado de quadrinhos, a partir do final dos anos de 1970. Neste período foi introduzido o conceito de “mercado direto”<sup>2</sup> para incrementar as vendas dessas revistas que se configurava na venda direta e antecipada de revistas, mediante encomenda, para as *comics shops*, as lojas de quadrinhos<sup>3</sup>. Tal estratégia de venda criou uma oposição entre o comprador ocasional e a figura do *fan*, o leitor habitual e fiel, que acompanhava e colecionava cada série e impulsionava as vendas dentro deste mercado. As HQs de super-heróis, especialmente da *Marvel* e *DC Comics*, deixavam de ser um produto voltado exclusivamente para o público infantil, conquistando novos segmentos de consumo. Como nos demonstra o historiador Bradford Wright, este quadro ajudou a criar a noção de “estrelas dos quadrinhos”, no qual escritores e desenhistas populares entre os *fans* obtinham altos salários e autonomia para suas criações (WRIGHT, 2001).

Uma destas estrelas foi o escritor inglês Alan Moore, autor do roteiro de *Piada Mortal*. Dono de uma figura pitoresca, este filho de operários, simpatizante do anarquismo, usuário assumido de drogas alucinógenas e praticante de magia neopagã, o que é em alguma medida revelador de sua própria busca por um lugar de identidade na pós-modernidade, foi o autor de algumas das mais influentes HQs já escritas, como *V de Vingança* (*V for Vendetta*,

---

<sup>2</sup> Ação que nos Estados Unidos denominado de *Direct Marketing*.

<sup>3</sup> Em uma tradução livre para o português brasileiro, as *gibiterias*.

Alan Moore e David Lloyd, 1982-1988) e *Watchmen* (*Wacthman*, Alan Moore e David Gibbons, 1986-1987).

Junto ao texto de Moore, trabalharam em *A Piada Mortal* o desenhista Brian Bolland e o colorista por John Higgins – outros dois artistas ingleses<sup>4</sup>. Conjuga-se, aqui, uma equipe artística britânica com um trabalho editorial norte-americano. Uma relação que transcende o campo artístico e editorial, uma vez que os EUA e a Inglaterra viviam neste momento conjunturas políticas e econômicas muito semelhantes. Os governos conservadores de Reagan e Thatcher promoveram, no curso da década de 1980, profundas reformas neoliberais. Desfazia-se em dez anos a estrutura do Estado do Bem-Estar Social que por quase meio século havia regulamentado as relações entre capital e trabalho criando redes de proteção contra o infortúnio e garantindo algum tipo de segurança as sociedades capitalistas após a II Guerra Mundial. Entendemos esse processo como a dissolução de uma ordem social, o que produziu um sentimento de desencanaixe e mal-estar cujas vozes podem ser ouvidas, lidas e vistas no enredo desta *graphic novel*.

A trama narrativa de *A Piada Mortal* não é centrada em *Batman*, mas sim sobre universo ficcional que circunscreve esse personagem. Explicando de forma mais clara: o protagonista dessa história é o *Coringa*, o mais tradicional e icônico inimigo de *Batman*. Um personagem que no roteiro da *graphic novel* semelha-se como a carta do baralho que o nomeia, a qual por ser totalmente desencaixada de qualquer classificação pode assumir diferentes valores, naipes ou posições, um elemento surpreendente e desestabilizador em jogo de pôquer – uma outra metáfora para a vida pós-moderna<sup>5</sup>. O herói é aqui um personagem quase incidental, aparecendo muito pouco ao longo da narrativa. Isto fica claro já na composição artística da capa da *graphic novel*. Nela vemos o rosto do *Coringa*, em um enquadramento fechado, simulando um retrato fotográfico. Contra um fundo negro, que aumenta a sensação de contraste e vivacidade das demais cores, o *Coringa* olha diretamente para os leitores, enquadrando-os com a objetiva de uma máquina fotográfica e pedindo-os para sorrir. O sorriso deste personagem rasga sua face branca/sem cor<sup>6</sup>, mostrando seus dentes amarelados e pontiagudos, assombrando e fascinando os leitores e fazendo uma referência ao horror sofrido por *Barbara Gordon*<sup>7</sup> no curso dessa trama (ver imagem 1).

O roteiro de Moore é construído de forma detalhista, criando uma razão de existir para cada elemento inserido dentro dos quadros, formando uma narrativa visual rebuscada e polissêmica. Suas páginas iniciais e finais mostram pingos de chuva, demarcando a abertura e o encerramento da história. O tempo cíclico e circular é uma característica de toda *graphic*

---

<sup>4</sup> Advindos da chamada "Invasão Britânica" ao mercado de quadrinhos dos EUA na década de 1980, quando as principais editoras norte-americanas procuravam expandir seu quadro de criação com a contratação de jovens artistas ingleses.

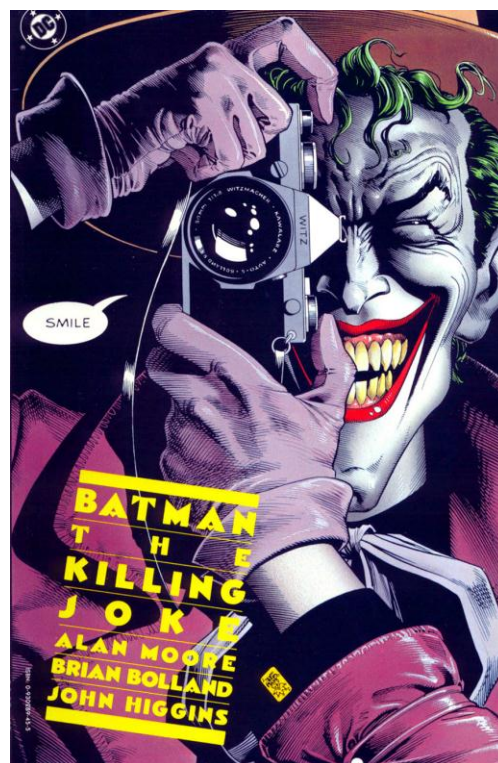
<sup>5</sup> *Joker*, o nome original do Coringa em inglês, reforça essa caracterização pois significa também aquele que faz piadas, ironiza, transformando o estabelecido em ridículo.

<sup>6</sup> Ainda que o branco seja, em verdade a junção de todas as cores do espectro, ele pode ser também definido como a ausência de cor, quando tratamos de cores pigmento, utilizadas em pinturas.

<sup>7</sup> A filha adotiva do comissário de polícia teria o mesmo nome de sua primeira esposa, personagem de *Batman Ano Um: Barbara Gordon*.

novel, com idas e vindas ligando temporalidades. Estas transições se dão através de um recurso narrativo que denominamos aqui como “pontes imagético-temporais”, nas quais um elemento presente na composição da cena no presente dialoga visualmente com outro do passado, ou vice-versa.

Os pingos de chuva formam círculos no asfalto da rua, até serem cortados por dois feixes de luz, que revelam ser os faróis do *batmóvel*. O veículo estaciona em frente ao *Asilo Arkham*, onde estariam internados os criminosos insanos de *Gotham City*. *Batman* deixa o veículo e adentra através dos portões de metal em direção ao prédio, onde encontra o comissário de polícia *James Gordon* acompanhado de um assustado policial. A cena prossegue em silêncio, com *Batman* e o *Gordon* no interior no prédio, orientados por uma secretária visivelmente perturbada com a presença sinistra do herói. Na mesa da secretária, a mensagem banal e cômica de uma placa de mesa de escritório ganha um novo sentido: “Você não tem que ser louco para trabalhar aqui. Mas isso ajuda”(MOORE E BOLLAND, 1988, p.3).



**Imagem 1:** Capa de *Batman: A Piada Mortal*, trazendo o Coringa em primeiro plano, olhando diretamente para os leitores e fotografando-os.

Ambos caminham por corredores repletos de celas, grades e sombras, passando pela cela de *Harvey Dent*, o criminoso conhecido como *Duas Caras*. A inserção deste personagem define a dualidade que presente em toda história. A composição narrativa é feita sempre em um jogo da oposição refletida entre duplos/espelhos: seja entre o *Batman* e o *Coringa* ou mesmo entre presente e passado, montando a série de tragédias que formam a vida do vilão. Finalmente eles chegam a uma porta onde uma placa informa que o nome verdadeiro

daquele interno seria desconhecido, designando-o pelo número 0801. Um policial presta continência para o *Batman* e abre a porta. Ela se fecha atrás da silhueta do herói e o enquadramento se amplia, até vermos o *Coringa* sentado jogando cartas, sozinho numa mesa. Uma luminária garante luz apenas em um pequeno círculo, ao redor dos personagens, sem revelar seus rostos. Nesta mesma cena, temos o início da piada que fechará a história: "Havia dois caras em um asilo para lunáticos" (MOORE E BOLLAND, 1988, p.4) (ver imagens 2 e 3).

Sentado em frente ao *Coringa*, *Batman* diz que está ali para conversar sobre o futuro destrutivo para o qual caminhava a relação entre estes dois antagonistas:

Olá. Eu vim conversar. Estive pensando ultimamente sobre você e eu. Sobre o que vai acontecer conosco no fim. Vamos acabar matando um ao outro, não? Talvez você me mate, talvez eu o mate. Talvez mais cedo, talvez mais tarde. Eu só queria saber que fiz um esforço genuíno de mudar as coisas entre nós. Só uma vez. Você está me ouvindo? É sobre vida e morte que estou falando aqui. Talvez a minha morte... talvez a sua. Nunca entendi completamente porque nosso relacionamento deveria ser tão fatal, mas não quero seu assassinato em minhas... mãos.

A linha de ação proposta por Moore tanto para *Batman*, quanto para o *Coringa* é o diálogo. *Batman* o procura para conversar. Ao mesmo tempo em que toda ação do *Coringa* desenvolvida ao longo da história é uma insana e cruel defesa de seu ego e de seu ponto de vista. Uma luta para não permanecer como um estranho àquela sociedade que necessita da presença de *Batman*, seu inverso/espelho, como um interlocutor para lograr o sucesso nesta empreitada.



**Imagem 2:** O Asilo Arkham e o isolamento dos estranhos. *Batman: A Piada Mortal*, p.3.



**Imagem 3:** Batman tenta dialogar com o Coringa. *Batman: A Piada Mortal*, p.4.

A cena prossegue com o *Coringa* calado, jogando cartas, o que leva *Batman* se exaltar, segurando sua mão direita para alertá-lo. Nesse instante ele percebe que a brancura que cobre a pele do *Coringa* era maquiagem e que aquele homem era um impostor. O verdadeiro *Coringa* havia fugido e estaria preparando sua ambiciosa ação na qual, mais que um crime, ele levaria adiante um hediondo experimento social. Enquanto *Batman* interroga violentamente o impostor, a cena se desloca para um parque de diversões abandonado, onde um homem tenta vendê-lo ao *Coringa*. O cenário do parque em ruínas é uma alegoria para um mundo interno destruído. Por entre brinquedos e suas formas surrealistas – que agora não oferecem lazer, mas sim riscos a quem se aventurar a vagar por entre eles – se pode ver a silhueta dos edifícios da cidade de *Gotham*, posicionada abaixo da mão do *Coringa*. A cidade berço das tragédias que levariam o *Coringa* e o *Batman* até ali. Eles caminham entre cartazes de aberrações circenses discutindo preços, até pararem sobre o cartaz da “mulher gorda”, onde o *Coringa* afirma que dinheiro não é o problema. Ao menos não nesses dias.

O cartaz estabelece uma ponte imagético-temporal – a primeira entre as diversas que surgem ao longo da história – que leva ao passado do *Coringa*, quando vemos um homem adulto e franzino, chegando a um pequeno quarto desolado, cuja janela dá vista para uma parede de tijolos e as roupas secam penduradas em um varal improvisado. Lá uma jovem grávida o espera, perguntando como havia sido o teste como comediante. Desolado com mais uma resposta evasiva sobre uma proposta de emprego, ele responde que os donos do estabelecimento disseram que poderiam chamá-lo. Contudo, ele teria ficado nervoso durante a apresentação e, por isso, perdido o tempo da piada. Uma fala reveladora na qual o “tempo perdido” a que o texto se refere não se encerrou no momento da apresentação cômica fracassada. O tempo do indivíduo, como sujeito e ator social, havia também se esgotado tornando impossível para ele recuperar o riso, a felicidade e as promessas de futuro. Nesta mesma sequência de quadros sua esposa suspira o que o leva ao desespero. Para ele, a pronúncia da pequena interjeição “oh”, significava permanecer desempregado e não ter condições de alimentar o bebê. Chorando ele afirma que tem que conseguir fazê-los rir de seu número. De joelhos, no colo da esposa, ele pede desculpas, pois não queria tê-la feito sofrer por ter se casado com um fracassado.

A jovem, porém, tenta tranquilizá-lo. Diz que a senhoria deixaria que eles atrasassem o aluguel, por piedade da condição em que eles se encontravam. Isso o deixa ainda mais frustrado, pois ele afirma que gostaria de tirá-la daquele lugar que federia a gente velha e a excrementos felinos. A realização de um projeto de vida é frustrada pelo desemprego e pelo insucesso em obter uma nova colocação no mercado de trabalho. Ela ri da situação e responde que ele não deve se preocupar com nada disso. Ela o amaria com emprego ou sem emprego, pois ele sabia como fazê-la rir. Uma nova ponte nos leva de volta ao parque, onde o *Coringa* vê seu reflexo em um “Palhaço risonho” (MOORE E BOLLAND, 1988, p.9) (ver imagens 4 e 5).



**Imagem 4:** A insegurança pós-moderna: Homem que se tornaria o Coringa fracassa em construir seu projeto de vida e perde seu suporte contra o infortúnio. *Batman: A Piada Mortal*, p.8.



**Imagem 5:** *Batman: A Piada Mortal*, p.9.

Podemos perceber aqui como o ambiente de incerteza gerado pela desregulamentação das redes de proteção do Estado do Bem-Estar Social envolve o homem que viria a se tornar o *Coringa*. Seus dons e habilidades não seriam capazes de lhe fornecer qualquer plano seguro de vida nem de mantê-lo em seu emprego anterior. Também não foram suficientes para realizar seu sonho de viver como comediante. Destituído de um nome, de idade ou amigos, ele é apenas um indivíduo empenhado na tentativa de construir sua própria identidade. Contudo, o lastro da incerteza e do infortúnio impede-o de se locomover para um lugar social. Frágil, vendo seu filho prestes a nascer e sem conseguir garantir qualquer garantia material para sua família ele é tomado pelo desespero. Tenta ser comediante em um mundo em crise, um tempo de formas líquidas, em que ele é incapaz de fazer o público rir.

De volta ao parque, o *Coringa* mata o vendedor com seu "soro do riso", enquanto explica que seus assistentes já haviam feito o outro sócio do parque passar a propriedade para seu nome. Despedindo-se do cadáver, que fica montado sobre um elefante de brinquedo cor de rosa, e parte, dá início aos preparativos de seu plano.

Na *batcaverna*, *Batman* observa arquivos sobre o *Coringa*, onde constam como desconhecidos qualquer nome, parentes ou data de nascimento. Diferentes faces do palhaço, projetadas em telas de computadores são as faces de um estranho. Moore e Bolland constroem uma *batcaverna* que amalgama diferentes estilos gráficos que se remetem a diferentes transformações visuais sofridas ao longo das diferentes fases da história de



*Batman* e do *Coringa* desde seus primórdios. Produz-se assim um aumento da tensão entre estes dois personagens. Em uma convivência tão longa, na qual ambos passaram por inúmeras transformações, sua relação nunca deixou de ser a de dois estranhos antagonistas, que se enfrentam em um embate mortal sem nem ao menos se conhecerem. Esse embate e a constante tentativa de superá-lo são os dínamos que põe em movimento a mecânica das ações de ambos os personagens em toda a *graphic novel*. *Batman* põe uma carta coringa do baralho em frente a um porta-retrato, que sustenta uma fotografia da *Família Batman*. Temos aqui outra fusão de temporalidades criada dentro da narrativa. A imagem no porta-retrato é uma reprodução de um conhecido pin-up do ilustrador de quadrinhos Sheldon Moldoff, (DANIEL, 1999, p.92-93) trazendo personagens criados nas décadas de 1950 e 1960, dentre os quais alguns cuja existência havia sido desconsiderada do cânone de *Batman*. São eles: a primeira *Batwoman* (*Kathy Kane*) e *Bat-Girl* (*Betty Kane*), assim como *Ace*, o *bat-cão* e *Bat-Mite*<sup>8</sup>. Em meio a tantos rostos conhecidos e familiares, quem seria o *Coringa*. Não o criminoso conhecido por *Batman*, mas a pessoa anterior ao palhaço (ver imagem 6).



**Imagem 6:** Familiares e estranhos. *Batman: A Piada Mortal*, p.11.

*Alfred* trás um lanche para *Batman* e retira sua capa e sua máscara – que assinala uma transição de identidades –, enquanto *Bruce Wayne* afirma que após todos estes anos ele não conhece o *Coringa* mais do que ele o conhece e se questiona como duas pessoas podem se odiar tanto sendo estranhas uma a outra. Propõe-se uma quebra paradigmática na relação de ódio e exclusão, na qual o alvo desse sentimento não deveria ser o estranho, mas sim o mesmo, aquele cujos os motivos que o levaram a ser odioso seriam conhecidos.

<sup>8</sup> Um duende de outra dimensão com poderes mágicos que, sendo *fan* do *Batman* tentava emular seu uniforme e ações, causando sempre transtornos ao seu ídolo

A palavra ódio leva ao apartamento do comissário *Gordon*, que recorta uma reportagem para o jornal *Gotham Examiner* a cerca da fuga do *Coringa* para por em seu livro de recortes. Sua filha *Barbara Gordon*, que também atuava secretamente como a vigilante *Batgirl* está no apartamento e lhe diz para se acalmar, enquanto serve um chocolate quente. O comissário encontra a primeira reportagem falando sobre o *Coringa* cuja fotografia do jornal que remete a capa da edição de número 27 da revista *Detective Comics* (MOORE E BOLLAND, 1988, p.13), na qual, como visto anteriormente, o personagem *Batman* fez sua primeira aparição. A campainha soa e *Barbara* caminha para atender a porta, enquanto confessa o quanto ficou assustada na primeira vez que seu pai lhe descreveu a face branca e os cabelos verdes do vilão. O ângulo de abertura da porta acompanha o movimento do virar da página realizado pelo leitor e vemos, quando ela é aberta, o *Coringa* trajado como um turista com uma camisa de botões estampada com palmeiras, chapéu e bermudas, com uma câmera fotográfica pendurada ao pescoço e com uma arma em sua mão. Sem dizer qualquer palavra ele alveja *Barbara* no ventre, fazendo com que seu corpo se projete e caia sobre a mesa de vidro no centro da sala (ver imagens 7 e 8).



**Imagem 7:** Ataque do Coringa a Barbara Gordon/Batgirl *Batman: A Piada Mortal*, p.14.



**Imagem 8:** A Piada Mortal, p.15.

*Gordon* tenta socorrê-la, mas é impedido pelo capanga do *Coringa* que o agride, enquanto o vilão profere um discurso alegando que *Barbara* estaria provavelmente aleijada devido ao ferimento na espinha. *Gordon* é carregado e o *Coringa* começa a despir *Barbara*. Quando ela pergunta o motivo de tudo aquilo ele responde que está ali para provar uma tese.

Uma ponte imagético-temporal liga essa cena ao passado do *Coringa*, na qual, em um bar, ele se envolve com uma quadrilha, que planejava um assalto a fábrica de baralhos atravessando a indústria química da qual ele fora demitido. Assustado, ele argumenta que apenas estava se envolvendo naquilo, pois tinha que se provar como marido e como pai e cede a pressão dos assaltantes quando estes lhe perguntam se ele queria ver o filho nascer na miséria. A única condição que ele impõe para participar do assalto é a de que aquele seria seu primeiro e último crime. Por fim eles entregam ao *Coringa* um capuz/elmo vermelho, que outros assaltantes já haviam utilizado anteriormente, para garantir seu anonimato.

O arrancar da perna de um camarão no bar serve como ponte temporal para o quarto de hospital onde *Barbara* está internada. Lá um médico afirma que ela não voltaria a andar e um policial explica ao *Batman* que *Gordon* foi sequestrado e que antes de partir, o *Coringa* haveria tirado algumas fotos de *Barbara* nua e ferida. A expressão do rosto do *Batman* se fecha e ele pede que o policial deixe-o sozinho com *Barbara*, por um instante, enquanto amassa em suas mãos uma carta de baralho do coringa. Ele acaricia o rosto da moça, chamando por seu nome e se apresentando como *Bruce*. Ela acorda assustada e o abraça, dizendo que o *Coringa* havia levado seu pai e que ela se lembrava do que ele fizera. *Batman* tenta confortá-la, dizendo que para ela se acalmar e que tudo estaria bem. Contudo, ela responde chorando que não estava tudo bem. O *Coringa* haveria levado tudo ao limite daquela vez tento comprovar algo e se pergunta, abrindo a capa do *Batman*, deixando o símbolo do morcego de seu peito exposto: o que ele estaria fazendo com o pai dela?

Vemos então *Gordon* tendo suas roupas arrancadas no parque de diversões por vários anões carecas, fantasiados com roupas de fetiches sexuais sadomasoquistas, misturadas a laços de bebês prendendo poucos fios de cabelos loiros e asas douradas de anjos. Suas figuras tomam a forma de representações perversas de uma infância maculada, que instigam o terror, enquanto arrastam sua vítima. *Gordon* tenta resistir, mas é levado por uma coleira e choques, como um animal, pelo parque, passando por personagens grotescos como o faquir, a mulher gorda, as gêmeas siamesas, a mulher barbada e o bebê de duas cabeças, que o faz confundir sonho/pesadelo com realidade. Em desespero ele pergunta o que está fazendo ali, quando é atirado aos pés de uma escada que sobe um pequeno monte de bonecas de bebês nus, no alto do qual está o *Coringa*, sentado em um trono, iluminado por duas cabeças de bonecas em chamas, que lhe responde: "Fazendo? Você está fazendo o que qualquer homem são faria em sua apavorante circunstância. Você está enlouquecendo" (MOORE E BOLLAND, 1988, p.21).

Ao ver o *Coringa*, *Gordon* se lembra do que se passou e abre espaço para o macabro mediante dissertar sobre lembranças, passado, razão e loucura:

**Gordon:** Você. Oh não. Eu... Eu me lembro!

**Coringa:** Lembra? Oh, eu não faria isso! Lembrar é perigoso. Eu vejo o passado como um lugar cheio de ansiedade. O "Pretérito imperfeito" como suponho que você o chamaria. Há, Há, Há. Memórias são traiçoeiras. Num momento você está perdido num carnaval de deleites, com aromas da infância, as luzes de néon da puberdade, todo esse algodão doce sentimental... No seguinte, elas levam você a algum lugar que você não quer ir... onde a escuridão e o frio, preenchidos com a umidade, formas ambíguas de coisas que você esperava esquecer. Memórias podem ser vis, repulsivas, pequenas e brutais. Como as crianças, suponho. HaHa.

**Gordon:** Barbara. Oh não. Oh não...

**Coringa:** Mas podemos viver sem elas? Memórias são a base de nossa razão. Não encará-las é o mesmo que negar a razão.

Porém, por que não? Não estamos presos contratualmente a racionalidade. Não há cláusula de sanidade. (MOORE E BOLLAND, 1988, p.22)

Dito isso o comissário é levado para uma adaptação de um trem fantasma, onde as lembranças do ocorrido com sua filha lhe assombrariam. Antes da porta se fechar, com um sorriso, que remete ao próprio vilão e seu universo mental, ele lembra ao comissário que quando as lembranças se tornarem um lugar insuportável a loucura é a saída de emergência. A insanidade é apresentada assim como sendo a única resposta que pela incoerência se torna coerente ao sentimento de desordem no mundo. A sensação de fluidez e a volatilidade das certezas são de tal magnitude que qualquer tentativa de encaixe e solidez, ancoradas em memórias/identidades do que se foi e em projetos de vida duradouros, parecem se revelar como escolhas perigosas e frágeis, uma vez que o horizonte de eventos é mutante e imprevisível. O esquecer, dito pelo *Coringa* é a desconstrução de lugares fixos de identidade e segurança, num contexto em que, como indica o sociólogo Zygmunt Bauman, "a arte de esquecer é um bem não menos, se não mais, importante do que a arte de memorizar, em que esquecer, mais do que aprender é a condição contínua de adaptação" (BAUMAN, 1998, p.36).

O uso do trem fantasma como o meio para se penetrar na loucura é também uma alegoria para ideia de atmosfera de mal-estar que povoa a sociedade neoliberal e sua política de desregulamentação. No trem fantasma, o indivíduo se encontra em um pequeno vagão, que, em alta velocidade, realiza curvas quase impossíveis em uma viagem na qual inevitavelmente é forçado a seguir, sem o direito de mudar de curso ou desistir, encarando imagens aterradoras. Este sentido é potencializado na narrativa quando não é dada a *Gordon* a oportunidade de fechar os olhos e ignorar o pesadelo ao seu redor. Os anões o forçam a ver todos os horrores que lhe são mostrados e a voz do *Coringa*, seu agressor é uma presença constante e perturbadora.

A tragédia pessoal do *Coringa* chega a seu ápice quando os policiais o chamam do lado de fora do bar para informar da morte de sua esposa, eletrocutada por um curto circuito no aquecedor de mamadeiras. Desorientado ele retorna para dentro do bar onde se senta e avisa que não fará mais o roubo, já que com a esposa morta não haveria mais qualquer necessidade ou motivo. Porém, os dois bandidos o ameaçam e dizem que não há como voltar atrás. Eles saem deixando-o sozinho no bar, sofrendo em frente a uma fotografia dele com sua mulher, observado pelos rostos risonhos de uma mulher gorda e um homem de chapéu.

Uma outra ponte nos trás de volta ao trem fantasma, onde o comissário é forçado, pelos anões, a levantar a cabeça e contemplar o *Coringa* discursando e cantando em várias telas gigantes de TV, sobre como você deve se manter feliz e sorrindo mesmo quando tudo o que você vê ao seu redor é trágico e destrutivo. Até que, em meio a canção, *Gordon* vê as fotos de sua filha nua, agonizando em dor e sangue, levando-o ao desespero. Paralelamente, temos uma ligação narrativa com as portas do trem fantasma se abrindo com a busca de *Batman* pelo *Coringa*, interrogando bandidos por toda cidade. Até que ele é interrompido

pelo *batsinal* que o leva até o telhado da delegacia de polícia, onde lhe é entregue um convite do *Coringa* com um ingresso para o parque de diversões.

A viagem no trem fantasma termina com *Gordon* em choque, sendo atirado em uma jaula sob ordens do *Coringa*, que tem sua imagem refletida em uma poça de água. Este reflexo serve como uma outra ponte ao passado do *Coringa*, quando ele se encontra em frente a fábrica de produtos químicos, prestes a iniciar o assalto junto com os outros dois bandidos. Utilizando o capuz vermelho, que lhe provoca uma visão dupla, filtrada pela cor vermelha – evocando novamente o jogo de espelhamentos – e dificulta sua respiração, eles invadem na fábrica. Tudo sai do controle quando agentes de segurança do local os avistam e iniciam um intenso tiroteio, matando os dois bandidos que acompanhavam o *Coringa*. Ele continua fugindo desesperadamente pela fábrica, até que o tiroteio é finalizado pela presença do *Batman*, que avança sobre ele confundindo-o com os outros bandidos que também utilizaram o capuz/elmo vermelho em assaltos anteriores.

Assustado o *Coringa* avisa para que *Batman* não se aproxime ou ele pularia em um dos tanques de detritos químicos. Ao ver o que sua ameaça foi em vão, o *Coringa* se lança em um dos tanques, sendo tragado pelos esgotos até conseguir finalmente sair no lado externo da fábrica. Sentindo sua pele queimar ele retira o capuz e se depara com sua transformação. Sua pele se tornou branca, suas feições deformadas e seu cabelo esverdeado. O medo inicial cede lugar a uma crescente gargalhada diante da constatação do que ocorrera. O capuz é retirado e somos apresentados ao rosto do *Coringa*. O processo que o transformou, retirou também sua cor e sua identidade. O processo de nascimento do *Coringa* culmina com a perda de tudo o que ele anteriormente fora. O desespero transforma a tragédia em comédia com uma gargalhada que ironicamente dá o tom de sua nova (não)identidade.

Essa ação leva a narrativa de volta ao parque, para dentro da jaula onde *Gordon* está preso, ainda nu e sendo alvo do riso das aberrações circenses. Lá o *Coringa*, tal qual um mestre de cerimônias de um circo, anuncia *Gordon* como uma aberração, “o mais raro e trágico erro da natureza”, o homem médio, comum e ordinário que representa todos os indivíduos de uma sociedade. Uma criatura frágil que diante da irracionalidade e crueldade do mundo atual se quebra, levando um a cada oito destes indivíduos a problemas mentais. E, segundo o *Coringa*, quem pode culpá-los? Em um mundo psicótico como aquele, qualquer outra resposta seria loucura (MOORE E BOLLAND, 1988, p.34). Enquanto o *Coringa* fala, vemos a aproximação de dois pontos de luz ao fundo da cena, que se revelam como sendo os faróis do *batmóvel*. Todos os personagens do parque fogem, exceto o *Coringa*, que ansiava por aquele momento para enfim tentar comprovar sua tese. *Batman* salta do veículo como um fantasma de sombras e a sequência que narra sua luta com o *Coringa*, que procura arrastá-lo para a “Casa da Diversão”<sup>9</sup>, são pontuadas pelo diálogo inicial no Asilo Arkham.

---

<sup>9</sup> No original “House of Fun”, brinquedo muito comum nos parques de diversões dos EUA até a primeira metade do século XX, tendo seu uso decaído nos anos seguintes. O principal objetivo deste brinquedo é criar a diversão nas pessoas que nele adentram através da confusão sensorial, seja pelo uso de espelhos, cores ou formas. No Brasil também foi utilizado com menor frequência em alguns parques e eventos.

Com a fuga do *Coringa*, *Batman* liberta *Gordon*, que apesar de ainda estar em choque, permanece são. Ele pede a *Batman* que não deixe o vilão escapar, prendendo-o com base na lei, como prova que o sistema social e jurídico constituído ainda teria funcionalidade.

*Batman* entra na casa e segue passando por retratos de rostos deformados que expressam emoções tortuosas e desviando-se de armadilhas mortais. No caminho a voz do *Coringa* ressoa por um alto-falante dizendo que está muito feliz com a presença do *Batman*. Sua felicidade seria tão completa que nem mesmo a possibilidade de ser novamente alienado no asilo o incomodava, pois *Gordon* haveria enlouquecido e comprovado sua teoria: a de que não há diferenças entre ele e qualquer outra pessoa. Em um mundo completamente desregulamentado, qualquer parâmetro de segurança ou projeto de vida teriam desaparecido, sendo preciso não mais que **um dia ruim** para reduzir o mais são dos homens a um lunático. Indo mais além, o *Coringa* diz ao *Batman* que ele também deve ter tido um dia ruim. Algo terrível, abrupto e violento deveria ter interrompido sua vida, de modo tão contundente que não lhe restara mais nada que não fosse ser *Batman*. Talvez uma namorada assassinada por uma gangue ou o irmão esquartejado por assaltantes, mas algo ocorreu ou ele não se vestiria como um rato voador. Porém, diferente do *Batman*, o *Coringa* afirma que percebeu que o mundo é a grande piada mortal. Um lugar onde apenas um dia ruim seria o suficiente para despedaçar completamente as vidas dos indivíduos, não oferecendo qualquer anteparo de segurança social.

Porém, mais uma vez a pecha do estigma do fracassado cai sobre ele quando *Batman* lhe avisa que *Gordon* não haveria enlouquecido, a despeito do doentio jogo ao qual fora submetido. Assim talvez pessoas comuns não quebrassem sempre e que, ao fim tudo poderia ser apenas um problema individual. A luta entre os dois segue até que *Batman* o arremessa para fora do brinquedo, fazendo-o cair no chão. Molhado e na lama ele saca um revólver quando *Batman* está prestes a agarrá-lo e aperta o gatilho. Porém o revólver era de brinquedo e dele sai apenas uma bandeira onomatopéica com as palavras "Click, Click, Click", indicando que o tambor da arma estaria descarregado. Representativamente não haveria mais argumentos a serem lançados. O *Coringa* havia lançado mão de todos os seus cartuchos, restando apenas a figura de uma ameaça comicamente patética. Lamentando-se da arma estar vazia ele pergunta ao *Batman* o que ele estaria esperando para prendê-lo, por ter atirado em uma menina indefesa e aterrorizado um homem idoso, e receber a aclamação popular.

*Batman* não o ataca dizendo que não queria machucá-lo e não desejaria que eles se matassem no final. Ambos estariam em um curso suicida que levaria ambos a morte e, talvez, aquela noite fosse a última chance de alterar isso. Ele não sabe o que teria acontecido no passado do *Coringa* e que ele poderia até ter estado lá. Porém ele talvez pudesse ajudar. Eles poderiam trabalhar juntos para reabilitá-lo e assim ele não precisaria mais ficar sozinho. O vilão chora, diz que já é tarde demais para isso, e sorri pedindo desculpas, pois aquela situação teria lhe lembrado uma piada.

Com um quadro panorâmico, que mostra os dois sozinhos no cenário do parque, o *Coringa* começa a contar a piada sobre os dois caras no hospício e que tentaram fugir em uma noite. Eles subiram até o telhado e viram a vizinhança os telhados dos prédios vizinhos

iluminados pelo luar – em um quadro que visualmente mostra a cidade ao fundo, separada do parque por um rio e iluminada pela lua que faz um rastro de luz sobre a água até eles. O primeiro louco pulou para o prédio vizinho sem problemas, mas o segundo ficou com medo de cair. Então, o primeiro disse ter uma lanterna e que poderia fazer um rastro de luz entre os prédios sobre o qual o segundo poderia andar. Mas o segundo cara balançou a cabeça em recusa e perguntou: “você acha que sou louco? Você desligará quando eu estiver no meio do caminho”. O *Coringa* começa a rir, sendo acompanhado pelo *Batman*, até que ambos gargalham, enquanto chegam os carros de polícia e o rastro de luz no farol, fazem uma linha no asfalto molhado pela chuva.

### **Conclusão ou a descoberta que o não-lugar é o lugar dos sem lugar**

Podemos observar, através da análise de *A Piada Mortal* a base da tese defendida pelo *Coringa* funda-se no desejo de eliminar sua condição de *estranho* àquela sociedade. Antes de se tornar um criminoso, ele já era um *outsider*. Um indivíduo anômico que não consegue se estabelecer na sociedade de consumo que o cerca. O ambiente que o cerca traça de forma insistente a linha que divide os mesmos e os estranhos na sociedade pós-moderna, como é representado visualmente pelo muro que encerra seu horizonte, quando ele tenta chegar até janela de seu quarto alugado (MOORE E BOLLAND, 1988, p.9). A tese do *Coringa* oculta um propósito dentro da perversidade: sua comprovação o retiraria da condição de isolamento. Ele não seria diferente de qualquer outra pessoa no mundo. Qualquer indivíduo poderia enlouquecer frente ao infortúnio, especialmente num contexto no qual as redes de proteção do Estado do Bem-Estar Social eram retiradas, e seus destinos eram jogando nas mãos do livre mercado, transformando a incerteza e, por extensão a vida, em piada. Nesta condição ele poderia retornar a ideia de normalidade, ainda que ela nunca pudesse ser de fato alcançada, posto que a sensação de ordem e estabilidade haveriam desaparecido na pós-modernidade. Isto se torna bastante claro quando, *Batman* oferece ajuda ao *Coringa*, prometendo buscar os meios necessários para reabilitá-lo. A recusa da oferta pelo *Coringa* se sustenta em uma percepção clara de que aquilo seria impossível. *Batman* estaria tão perdido quanto ele, com a diferença que sua loucura fora revertida em heroísmo, enquanto a dele, em vilania, muito embora continuem a ser os “dois caras” que fugiram do hospício.

Intencionalmente *A Piada Mortal* não oferece, seja em seu roteiro ou em sua composição iconográfica, uma conclusão definitiva para as questões que ela mesma propõe. Tanto o *Batman* quanto o *Coringa* teriam nascido sob o signo da fragilidade dos indivíduos ruins aos “dias ruins”. Porém, um se tornou um herói e o outro um assassino. Isso indicaria uma determinação moral sobre bem e mal que superariam as condições sociais? Esta pergunta não é respondida diretamente pelo texto. Contudo, alguns indícios presentes nesta narrativa nos ajudam a diferenciar as condições sociais que envolvem *Batman* e o *Coringa*. A cena na *batcaverna*, quando *Batman* cercado de lembranças familiares, que lhe deram suporte, não encontra qualquer filiação do *Coringa* em seus registros marca esta diferença. Um, mesmo louco, encontrou abrigo em amigos, parceiros e em uma fortuna que lhe serviu

de legado. O outro foi tragado pelos esgotos, não encontrando qualquer parapeito para deter sua queda.

Desta maneira, a análise de *A Piada Mortal* nos permite diagnosticar e compreender um profundo mal-estar e uma sensação de anomia, presentes na sociedade pós-industrial, onde operários com vidas arrasadas e os demais estranhos se tornam ameaças violentas e assassinos e a desregulamentação da ordem desestrutura os lugares de identidade.

### Referências bibliográficas:

BAKHTIN, Mikhail. *A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. São Paulo/Brasília: Hucitec/Editora Universidade de Brasília, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. *Mal-Estar da pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1998.

BERNARDO, Thiago Monteiro. **Sob o Manto do Morcego: Uma análise do imaginário da ameaça nos EUA da Era Reagan através do universo ficcional do Batman**. 2009. 170 f. Dissertação (Mestrado em História Comparada)-Instituto de Filosofia e Ciências Sociais, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

COREY, Robin. *Fear: The History of a Political Idea*. New York: Oxford University Press, 2004.

DANIEL, Les. *Batman: the complete history*. San Francisco. Chronicle Books, 1999.

ELIAS, Nobert. *Os Estabelecidos e os Outsiders: sociologia das relações de poder a partir de uma pequena comunidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

GREENBLATT, Stephen. O Novo Historicismo: Ressonância e Encantamento. *Estudos Históricos*, vol.4, n.8. Rio de Janeiro: FGV-CPDOC, 1991. pp.244-261.

KARNAL, Leandro & Outros. *História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI*. São Paulo: Contexto, 2007.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia, Estudos Culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001.

MOORE, Alan e BOLLAND, Brian. *Batman: The killing Joke*. New York: DC Comics, 1988.

PEARSON, Roberta E. & URICCHIO, Willian. *The Many Lives of the Batman: Critical Approaches to a Superhero and his Média*. New York: Routledge: 1991.

WRIGHT. Bradford W. *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.