



Entre o herói e o vilão: uma análise de Coringa e Batman¹

Débora Antunes²

Universidade Federal de Viçosa, Viçosa, MG

RESUMO

Utilizando os modos de organização do discurso narrativo e descrito, os sujeitos da linguagem e a situação de produção postulados pela Teoria Semiolinguística de Patrick Charaudeau, procura-se realizar uma análise dos personagens Coringa e Batman, tais como apresentados na história em quadrinhos “A piada mortal”. O objetivo desta análise é identificar os possíveis efeitos de interpretação causados pelos personagens e também estabelecer semelhanças e diferenças entre os dois.

PALAVRAS-CHAVE: quadrinhos; análise do discurso; herói; vilão.

INTRODUÇÃO

Muitas vezes vista como um subproduto da indústria cultural, as histórias em quadrinhos foram, durante muito tempo, menosprezadas pelos acadêmicos. No entanto, este preconceito vem sendo quebrado e a análise dos quadrinhos tem demonstrado que eles têm valor, não só pela profundidade de alguns, mas pela utilização de recursos próprios que possuem uma forte significação dentro de seu contexto de produção.

As origens dos quadrinhos remontam aos desenhos rupestres do período neolítico e dos painéis do antigo Egito, no entanto, a forma tal qual a conhecemos teve sua primeira representação em 1894, com a história *The Yellow Kid*, de Richard F. Outcault.

O início dos quadrinhos nos Estados Unidos deveu-se a influência do capitalismo, pois “o cenário norte-americano da época serviu como palco para o surgimento dos quadrinhos, que foram utilizados como instrumento de aumento de vendagem por parte dos jornais, servindo como mecanismo da economia capitalista.” (CIRNE *apud* RAMA, 2006, p. 38)

Os quadrinhos do Batman também foram pautados pelo capitalismo, o que pode ser observado até mesmo na figura do milionário Bruce Wayne (Batman livre de sua fantasia de herói), no entanto sua lógica de produção não seguia mais as apresentações em jornais e sim revistas próprias. A história surgiu nos Estados Unidos na década de 30 e retrata as aventuras de um herói, idealizado por Bob Kane e Bill Finger, protegendo

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática de Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de graduação do curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Universidade Federal de Viçosa.



sua cidade. Dentro deste roteiro encontram-se diversos vilões, entre eles o Coringa, criação de Jerry Robinson, um dos mais importantes da série e cuja primeira aparição se deu no ano 1940, em *Batman #1*.

Mas é somente em 1988 que o personagem recebe sua gênese através da revista “A piada mortal”, escrita por Alan Moore e ilustrada por Brian Bolland. Devido à formação do par Batman e Coringa dentro desta revista, ela é considerada por Cirne (1996) como uma cristalizadora dos personagens dentro da literatura, apesar de que, para esta consolidação, os leitores devem se livrar de preconceitos inerentes aos quadrinhos, como afirma o próprio autor:

“Ver com olhos livres, antropofagicamente, sem preconceitos. Como em Oswald de Andrade. Só assim não nos escandalizaremos com a inclusão do par *Batman/Coringa* ao lado de outros grandes personagens da história da literatura e do cinema.” (CIRNE, 1996, p. 5)

Também é esta caracterização marcante do par herói e vilão que motivou a escolha deste objeto para análise. Além disso, a revista em questão permite que se trace um perfil dos personagens Coringa e Batman, observando-se os recursos empregados para a construção da história, seu modo de organização e a sua situação e contexto de produção.

DISCURSO E QUADRINHOS

A teoria semiolinguística proposta por Patrick Charaudeau (2008) busca compreender as produções da linguagem dentro de seu contexto, colocando como termos-chaves o conceito de instância de produção e de recepção e a interação entre eles. Segundo este teórico, o ato de linguagem é definido como uma encenação que envolve os espaços linguísticos, sócias e seus respectivos sujeitos. Além disso, este ato é provido de uma intencionalidade que pode ser identificada através de uma análise não só do linguístico em si, mas também do contexto em que a obra foi produzida, de quem a produziu e quais os leitores imaginados durante este processo.

Estabelece-se também que todo ato de linguagem é regido por um contrato que norteia o que pode ou não fazer parte do meio em questão. No caso dos quadrinhos, o contrato de comunicação é marcado pela presença associada de imagens e textos, balões, divisão em quadros e utilização de recortes da ação. Além disso, alguns mecanismos são utilizados para insinuar uma maior expressividade, como



onomatopéias, tamanhos variados de letras, tipos de balões, extrapolação de quadros e jogos de cores.

Tem-se também a forma de publicação, mais comumente as revistas, para este quesito Silva (2001) destaca:

“1) as revistas em quadrinhos aparecem em intervalos regulares; 2) elas contem personagens que se repetem dentro de uma gama relativamente previsível de comportamento; 3) as personagens aparecem dentro de gêneros distintos entre outros personagens do mesmo tipo, envolvido em formas similares de ações e eventos; 4) quadrinhos tem acumulado um grande numero de convenções que permitem os painéis representarem uma enorme gama de convenções para expressar fala, movimento, emoções, relações de causa e efeito, o envolvimento do leitor e a natureza fictícia de seus personagens.”
(SILVA, 2001, p.6)

Ramos (2008) também enumera alguns elementos necessários para a leitura dos quadrinhos, o autor trata, além dos outros recursos já citados, da utilização dos planos de imagem. Dentre os planos enumerados pelo autor, merece desta o primeiro plano e o de pormenor, ambos constituem-se de imagens próximas as expressões faciais dos personagens e proporcionam uma ampla visualização dos detalhes.

Já sobre a organização discursiva, Charaudeau (2008) cita quatro modos de organização discursiva: enunciativo, narrativo, descritivo e argumentativo. Nas histórias em quadrinhos há um predomínio dos modos organização narrativo e o descritivo, visto que há uma história a ser contada e para tal é necessário que se descreva situações, ambientes e personagens. Devido a isto, estes serão os modos de organização discutidos nesta análise.

O modo descritivo é um procedimento discursivo que se constitui como parte de um relato, sendo responsável pela definição de três elementos dentro de um discurso: nomear, localizar-situar e qualificar. O primeiro consiste em criar os seres no mundo, enquanto pertencentes a um grupo específico, o ato de nomear pode ter a finalidade de recensar ou de informar.

Quanto ao procedimento de localizar-situar refere-se à delimitação de um espaço temporal, permitindo a construção de uma realidade objetiva que pode ter como finalidade: definir, explicar, incitar ou contar.

O terceiro elemento, qualificar, consiste na criação de valores objetivos e subjetivos que constituem o ser, assim, tem como finalidades objetivas as mesma do localizar-situar e como finalidades subjetivas a de incitar e contar. Sendo que os valores

objetivos são mostrados através do concreto e os valores subjetivos oriundos de traços de personalidade, ou seja, características internas do ser.

Desta forma, a atividade de descrever “fixa imutavelmente lugares (Localização) e épocas (Situação), maneiras de ser e de fazer das pessoas, características dos objetos.” (CHARAUDEAU, 2008, p.116).

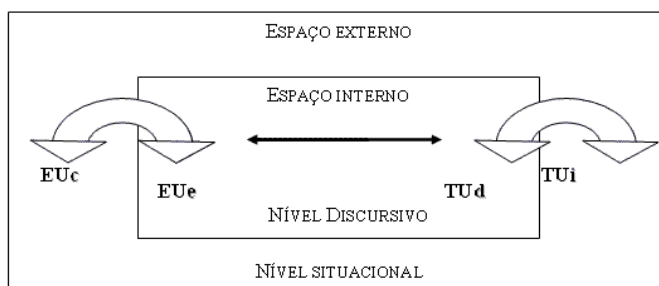
O modo de organização narrativo toma como base a existência de um contador que é dotado de uma intencionalidade de transmitir uma informação e está imerso em um contexto próprio. Dentro das histórias em quadrinhos semelhantes à analisada tem-se uma narrativa marcada pela idealização de um herói.

Para a organização narrativa, Charaudeau (2008) prevê a existência de actantes, ou seja, seres diretamente ligados a uma ação, exercida com uma finalidade que pode ser compreendida através do contexto. Quanto mais caracterizados, mais os actantes se aproximam da configuração de um personagem.

Estes actantes são definidos de acordo com a função que exercem no decorrer do texto, podendo receber ou operar uma determinada ação, ser vítima ou agressor, entre outras classificações que marcam a presença do actante dentro da história, lembrando que um mesmo personagem pode desempenhar papéis actanciais diferenciados.

Ainda operando através do modo narrativo pode-se definir a sequência, a intencionalidade e a cronologia da narrativa. Todas estas ações são realizadas pelo locutor da história, que define o que será dito, não podendo ser confundido com o indivíduo que escreveu.

Para a explicação desta situação da qual provém o discurso, tem-se o quadro dos sujeitos da linguagem (figura seguinte *):



* Quadro dos sujeitos enunciativos da linguagem. Nele estão representados os sujeitos de um ato de linguagem, tanto nos espaços linguísticos (interno) quanto sociais (externos).

Este quadro é composto pelos seguintes sujeitos: no nível externo (social), pelo EUc, o sujeito comunicador, um indivíduo portador de suas características psicossociais e históricas, ou seja, um ser de carne e osso; TUi, o destinatário real da mensagem. Já



no nível interno (linguístico) temos E_{Ue}, o sujeito enunciador, no caso o locutor manifestado através da história e T_{Ud} que é o destinatário ideal concebido para esta situação comunicativa. O nível externo pode ser entendido como aquele que engloba as condições em que o produto foi gerado; enquanto o nível interno compreende o linguístico. Desta forma o discurso é considerado como a junção do espaço externo e interno.

O quadro dos sujeitos de linguagem, junto aos modos de organização narrativos e descritivos serão utilizados para que se possa caracterizar a presença de Coringa e Batman dentro da história em quadrinhos “A piada mortal”.

POR TRÁS DO PERSONAGEM

“A piada mortal” é parte das histórias em quadrinhos do super-herói Batman, portanto, não pode ser dissociada do contexto das narrativas anteriores. Estas histórias versam sobre a dicotomia entre herói/vilão, colocando Batman como o protetor da cidade fictícia de Gotham City e Coringa como o perturbador da ordem.

O herói foi criado para atender a uma necessidade editorial de se fornecer um concorrente para o Superman e aumentar a vendagem da DC Comics, editora das histórias de Batman. Projetou-se então um personagem com o qual o público pudesse se identificar. Identificação esta que é explicada desta forma:

“Esta identificação de Batman com seus leitores talvez se deva, principalmente, ao fato dele ser um homem “comum”, sem super poderes inatos ou adquiridos. O cidadão Bruce Wayne (alter ego de Batman) possui, no entanto, o que a maioria das pessoas almeja numa sociedade capitalista: muito dinheiro para satisfazer seus desejos.” (RAMA, 2006, p. 66)

A autora ainda considera que o personagem não é aceito por alguns como um legítimo herói, pois é considerado sombrio e detentor de uma visão particular de se fazer justiça com as próprias mãos, ou seja, a violência pela violência, extrapolando os limites do politicamente correto e das leis sociais.

Na revista “A piada mortal” o papel de Batman e de Coringa são exercidos dentro de um mesmo nível de importância, sendo que algumas vezes o vilão ganha mais destaque, característica pouco encontrada nas outras histórias de Batman, produzidas pela DC Comics e escritas por autores diversos.



Para a melhor compreensão da situação desta revista, faz-se necessário considerar seus sujeitos enunciativos do ato de linguagem, que podem ser vistos através do quadro de Charaudeau (2008):

- Eu comunicador: Alan Moore, enquanto indivíduo, consagrado no mercado editorial das histórias em quadrinhos, dotado de características psicossociais e históricas.

- Eu enunciativo: Alan Moore, enquanto ser de fala, representado através da história, como o locutor, um ser de papel.

- Tu destinatário: figura imaginada por Alan Moore como leitor ideal de suas histórias. As obras de Moore são taxadas como quadrinho adulto³ e como tal possui um público alvo mais seletivo. Este público é aquele que consome histórias em quadrinhos de autores específicos. Esta imagem de Moore como quadrinhista de público adulto seletivo surgiu com a criação de Watchmen, como declara Fedel (2007):

“[] a DC Comics publica, em 1987, o que foi considerada a obra-prima dos quadrinhos: Watchmen, de Alan Moore e Dave Gibbons, decidindo, assim, o mercado das Graphic Novels, ou “Novelas Gráficas”, para o público adulto.” (FEDEL, 2007, p. 47)

- Tu interpretante: qualquer leitor, podendo preencher os níveis estabelecidos por Andraus (2003) de seletivo (público que escolhe os quadrinhos que vai ler), eventuais (lêem quadrinhos de vez em quando), exaustivos (lêem apenas histórias em quadrinhos, mas qualquer uma), fanáticos (são seletivos e levam suas escolhas ao extremo, procurando saber tudo sobre o assunto), pesquisadores (lêem para lançar um olhar científico sobre o tema) e colecionadores (leitores que possuem acervo do material).

Esta situação de comunicação é regida por características externas e internas. Externamente pelas delimitações impostas através das características já consolidadas dos personagens, pelas normas editoriais da DC Comics, pelo contrato de comunicação que rege as histórias de Batman e pelo meio social no qual foi publicada, no caso os Estados Unidos da década de 80. Já internamente têm-se a história em si, seus personagens e seus enunciados, postulados de acordo com a intenção do autor.

Quanto aos índices do modo de organização narrativo, a história configura-se como uma narrativa idealizadora de herói, pautada pelas idéias de bom e mau, girando em torno de dois personagens centrais, que se configuram em três actantes distintos.

³ O termo quadrinho adulto é usado de acordo como a definição de Moya *apud* Natal (2002) como aquele que remete a uma qualidade autoral superior, complexa e que exige maior bagagem cultural para compreensão.



Tem-se o personagem Coringa que se divide em dois actantes: aquele que está no passado e que sofre uma manipulação através da pressão da sociedade, tornando-se vítima e, por fim, fugindo dela através da loucura. No segundo momento, tem-se o actante que vive a situação presente, ele possui uma atitude de agressão dos valores, através de uma ação planejada e, portanto, voluntária.

O final da narrativa do actante do passado é que define a formação do actante futuro. Pois as desgraças do personagem, representadas pelo desemprego, a morte da mulher a participação forçada em um crime, seguido da queda em um poço de resíduos tóxicos (que o deixou com a pele esbranquiçada e o cabelo verde), levaram o personagem a ter o desejo manifestado pelo actante do presente: provar que, assim como ele, todos só precisam de uma sequência de eventos ruins para chegar à insanidade.

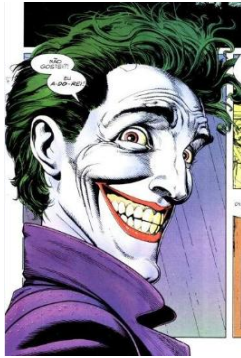
Já o personagem de Batman atua como actante que sofre uma afronta, mas reage oferecendo ao seu agressor, no caso o actante do tempo presente do personagem Coringa, uma resposta, configurada através do embate entre os personagens.

Os personagens secundários da história são o Comissário Gordon e Bárbara, sendo que ambos são actantes que sofrem uma ação, sendo vítimas desta sem esboçar uma reação concreta, pois dependem da atuação de Batman.

Sobre os processos narrativos que guiam a histórias verificamos a ação principal de afronta do personagem Coringa, cuja intenção é provar à Batman que qualquer um pode ficar louco, só precisando ter um dia ruim para isso. Como está idéia em mente, ele procura degradar os valores vigentes na sociedade, chegando a questionar se estes não são fracos e frágeis.

A sequência tem como abertura o sequestro do Comissário Gordon pelo Coringa, pois ele seria o meio através do qual se provaria a Batman que a loucura pode acometer qualquer um, e como fechamento o resgate deste por Batman, ainda em estado de sanidade, apesar das torturas as quais foi submetido.

A narrativa é feita de forma não linear, alternando momentos do presente no qual o Coringa prepara a armadilha para provar sua teoria e cenas de seu passado quando, ainda sem receber este nome, é visto como um futuro pai acometido por uma série desventuras. Ambas as situações têm como cenário uma cidade, não nomeada no decorrer da história, mas que, segundo os quadrinhos de Batman, é provavelmente Gotham City, a cidade que serve de plano de fundo para a série.



No âmbito das imagens pode se observar a utilização correta dos quadros, com exceção em cinco momentos, sendo que, dentre estes, três são utilizados para salientar a figura do Coringa, enquanto os outros dois dão destaque para a ação. A utilização deste enquadramento em aparições do vilão, associada à proximidade a utilização do primeiro plano, serve para ressaltar as expressões faciais do personagem (figura ao lado).

As cores são utilizadas de modo uniforme, existindo em alguns momentos um jogo de uma única cor em vários tons, destacando somente a figura dos personagens e a ação que se desenvolve no quadro.

CARACTERIZAÇÃO DOS PERSONAGENS

Para melhor descrição dos dois personagens optou-se por tratá-los de forma separada para que depois se possam traçar suas semelhanças e diferenças. Assim, segue uma análise do Coringa, seguida da de Batman.

Do ponto de vista do modo de organização descritivo podemos dividir a conceituação do coringa nos níveis do nomear, localizar-situar e qualificar. No entanto, como o personagem se apresenta em dois períodos distintos é necessária também uma dupla classificação, até para que se possa compreender como se deu a mudança de um momento para o outro.

Nas cenas situadas no passado temos um Coringa que se apresenta por um homem de idade mediana, desempregado e prestes a se tornar pai. Tal apresentação tem em vista a finalidade de informar o leitor, sendo uma classificação objetiva, obtida através dos elementos visuais, através da figura do homem, o futuro Coringa, e de sua esposa grávida. Em nenhum momento é citado o nome pelo qual atende e a observação de sua localização temporal só pode ser feita também através das imagens e da presença de Batman, ou seja, como o herói vive em Gotham City, infere-se que as cenas do passado também se formam nesta cidade.

Neste momento o personagem se auto denomina como um fracassado (figura à direita), uma qualificação subjetiva, comparando-se com as



prostitutas que conseguem obter mais sucesso econômico do que ele. Caracterizando-se como um ser subjugado pelas forças sociais e sendo levado involuntariamente pelas mazelas da vida. Nesta situação ele se vê desejoso de provar que consegue sustentar sua família e para tal aceita praticar um crime.

Já no plano presente da história temos um personagem que já atende pelo nome próprio de Coringa. Devido a este nome, o primeiro elemento destacado quando se fala do personagem é a referência as cartas do baralho. Para Oliveira (2007) esta colocação pode ser compreendida através do fato de que no Tarô, o coringa representa o Louco, situando-se além da razão e dos limites da sociedade, bem como o personagem se mostra no decorrer da narrativa.

O vilão ainda é marcado pela esperteza diante dos inimigos, visto que executa seus planos de modo calculado. Sua aparência agora é a de um palhaço, em oposição ao homem de antes, sendo que a fraqueza deu lugar ao riso constante, comportando-se como se tudo fosse uma grande piada.

Ele é visto como um louco perante os demais, no entanto possui valores morais próprios e seu desejo é de provar que estes estão certos, para isto parte de uma crítica da fraqueza dos homens diante da realidade (figura abaixo).



Já Batman aparece prioritariamente no presente (há uma aparição em cenas que se situam no passado, mas o personagem encontra-se revestido com as mesmas características apresentadas no tempo presente da narração). Sua aparência é envolta em jogos de sombra, o que proporciona um ar de mistério ao personagem. Isto também pode ser observado quando se toma sua semelhança ao morcego, que

“inlui-se no rol daqueles que vivem na escuridão, nas trevas, que se escondem do mundo diurno. Mora em grutas de difícil acesso ou em casas arruinadas. Como se não bastasse, passa o dia inteiro de cabeça para baixo. É mamífero e, contudo, voa. Parece criatura de um mundo que funcionaria às avessas do nosso” (AUGRAS *apud* OLIVEIRA, 2007, p. 9).

CONCLUSÃO

Ao assumir uma postura intimista em relação ao vilão, o enunciador permite que os leitores tenham um maior contato com este, o que também se dá com o destacamento dos actantes exercidos pelo personagem. Tal aproximação gera um sentimento de compreensão ou aceitação, fazendo com que o personagem não seja encarado mais como apenas mau.

A utilização de uma cronologia não linear, colocando os tempos presente e passado dentro da narrativa do Coringa, também auxilia na aproximação do vilão aos leitores. Isto porque a narrativa permite uma avaliação dos fatos ocorridos anteriormente a sua vilania e ressalta ainda mais o fato de que o personagem não é um criminoso comum e sim um homem que foi levado involuntariamente ao crime, através da insanidade causada pelas pressões da sociedade e pelo destino cruel que lhe foi imposto.

Já a caracterização de Batman foi menos tratada pelo enunciador, posto que o personagem já tem sua imagem consolidada na cabeça dos fãs, sendo portador de uma história própria (que antecede a produção de “A piada mortal”) e de uma imagem heróica, apesar das discussões a respeito do seu método. Métodos estes que são destacados no decorrer da história, quando Batman desempanha papéis, no nível de um actante secundário, de agressor.

São estas atitudes violentas e também a apresentação visual de Batman que permitem a construção de um elo entre os dois personagens. Cirne (1996, p. 14) declara, em relação ao Batman e ao Coringa que “sem dúvida, em sua loucura, *Batman* e *Coringa* são faces de uma mesma moeda”. Embora este preceito não seja encontrada em todas as histórias da série, a visão de Alan Moore, enquanto enunciador, associada aos conceitos já criados pelos outros autores da DC Comics, proporcionou a validação desta característica.

O retrato de Batman e Coringa permite uma aproximação entre o bom e mau, o herói e o vilão, eliminando a dicotomia marcante que os separa dentro de uma narrativa de heróis. Na história, a loucura é posta como ligação entre os dois personagens, sendo que o Coringa é o agente responsável pelos questionamentos a cerca da insanidade de Batman. Também contribuindo para a quebra desta dicotomia tem-se a presença do herói com expressões malévolas, bem como o vilão com expressões dignas de simpatia ou piedade (figura abaixo).



O personagem afirma que um homem que se veste como um rato voador não pode ser normal e que ele, assim como Coringa, também teve o seu “dia ruim”, que causou o seu enlouquecimento. Apesar de apenas o “dia ruim” do Coringa fazer parte da trama, sabe-se, pelas outras histórias, que Batman também teve o seu. Isto ocorreu quando seus pais foram assassinados, motivo que o levou a desejar combater o crime.

No decorrer da história analisada pode-se notar que, além da loucura, estes personagens apresentam traços comuns de utilização violência como um meio, o que difere é o fato de que Batman usa esta violência para uma suposta justiça social e Coringa vai contra os valores cristalizados pela sociedade.

Além disso, se tomarmos como ponto de vista os enunciados colocados na voz do Coringa, é possível perceber que o personagem, em seu íntimo, não deseja ser mau e sim mostrar que a sociedade se sustenta por outros valores. No entanto, para isto ele se utiliza de meios tidos como criminosos. Ou seja, tanto Batman quanto Coringa lutam pela defesa de determinados valores.

Assim, a colocação de ambos em lados contrários de uma mesma carta (figura à direita), feita ao final da revista, comprova a análise ao mostrar que os dois compartilham elementos comuns, apesar de situarem-se em lados opostos.

O indício final para a loucura dos dois personagens encontra-se no início e no término da história. Nestes dois pontos há a inserção da seguinte legenda: “tinha dois caras no hospício”. Elas são ditas quando Coringa (ou um falso Coringa, como na situação inicial) e Batman estão próximos. Daí pode-se deduzir que a primeira imagem dos que estão em um hospício é a da um louco.





REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRAUS, Gazi; BARI, Valéria Aparecida; SANTOS, Roberto Elísio; VERGUEIRO, Waldomiro. As histórias em quadrinho e suas tribos. **Cenários da Comunicação**, São Paulo, v.2, n. 1, p. 57-76, 2003.

CHARAUDEAU, Patrick. **Linguagem e discurso**. São Paulo: Contexto, 2008. 256 p.

CIRNE, Moacy. Heróis e personagens – talvez sim, talvez não. **Estudos de Psicologia**, Natal, v. 2, n. 1, p. 86-108, 1996.

MOORE, Alan. **A piada mortal**. DC Comics (tradução de Estúdio Criarte): São Paulo, 1988. 52p.

NATAL, Benjamin Chris. **Literatura Visual – Influências qualitativas e quantitativas de Moore e Miller no quadrinho adulto publicado no Brasil**. In: XXV Congresso de Comunicação. Salvador – BA, 2002. 15 p.

RAMA, Maria Angela. **A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman**. 2006. 131 p. Dissertação (Mestrado em Geografia) – Faculdade de filosofia, letras e ciências humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo. 2006.

RAMOS, Paulo. **A leitura dos quadrinhos**. São Paulo: Contexto, 2009. 157 p.

SILVA, Nadilson M. **Elementos para análise das histórias em quadrinhos**. In: XXIV Congresso de Comunicação. Campo Grande-MS. 2001. 15 p.

OLIVEIRA, Luísa de. A jornada do herói na trajetória de Batman. **Boletim de Psicologia**, São Paulo, v. LVII, n. 127, p. 139-152, 2007.