

*As anacronias no percurso da  
personagem Coringa, em The killing  
joke*

The anachronies in Joke character's trajectory in *The  
killing joke*

Márcio Amieiro Nunes<sup>1</sup>; Altamir Botoso<sup>2</sup>

**Resumo:** O enredo de *A piada mortal* gira em torno de *um dia ruim* vivido pela personagem principal da história, o Coringa. Com base nessa temática e com a forte relação existente entre o presente e o passado, no decorrer da narrativa, elaboramos uma análise sobre o sentido das anacronias dentro do texto, e as relações que elas estabelecem no trajeto do protagonista da história. Apoiamo-nos, para isso, nos textos teóricos dos seguintes críticos: Lins (1976), Silva (2011), Moisés (2007) e Candido (1964). Assim, pretendemos abordar as funções das anacronias (analepses e prolepses) em um texto narrativo e relacioná-las com as ocorrências dentro da obra analisada. A princípio, a fim de conceituar e compreender a estrutura

---

<sup>1</sup> Mestre em Letras pelo programa de Pós-Graduação Stricto Sensu - Mestrado Acadêmico, da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). Bacharel em Letras (subárea Linguística), pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). Foi bolsista, com projeto de pesquisa aprovado pelo PIBIC (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica), e aluno-monitor de Língua Latina. É professor de Latim e Produção de Textos do Núcleo de Ensino de Línguas (NEL), órgão integrado à Pró-Reitoria de Extensão, Cultura e Assuntos Comunitários (PROEC) da Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8820-183X>. E-mail: [marcioamieiro@gmail.com](mailto:marcioamieiro@gmail.com).

<sup>2</sup> Possui graduações em Letras: Português e Inglês (1988), Português e Espanhol (1989), Português e Francês (1993), Português e Italiano (1995), todas pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1993), mestrado em Letras [Assis] pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (1998) e doutorado em Letras [Assis] pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2004). Membro do GT Relações Literárias Interamericanas ANPOLL, Brasil. ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-3231-2351>. E-mail: [abotoso@uol.com.br](mailto:abotoso@uol.com.br).

do gênero no qual se enquadra a narrativa estudada, apresentamos um breve panorama das histórias em quadrinhos pautado em Cagnin (1975), Eisten (1989), Rahde (1996), McCloud (1995), Moya (1993), Luyten (1987), dentre outros, devido à importância que, atualmente, os quadrinhos ocupam nos meios acadêmicos.

**Palavras-chave:** *A piada mortal*; Anacronia; História em quadrinhos; Coringa.

**Abstract:** *The plot of The killing joke revolves around a bad day lived by the main character of the story, the Joker. Based on this theme and with the strong relationship between the present and the past, in the course of the narrative, we elaborated an analysis on the meaning of anachronies within the text, and the relationships they establish in the path of the protagonist of the story. For that, we rely on the theoretical texts of the following critics: Lins (1976), Silva (2011), Moisés (2007) and Candido (1964). Thus, we intend to address the functions of anachronies (flashbacks and flashforwards) in a narrative text and relate them to the occurrences within the analyzed story. At first, in order to conceptualize and understand the structure of the genre in which the studied narrative fits, we present a brief overview of the comic strips based on Cagnin (1975), Eisten (1989), Rahde (1996), McCloud (1995), Moya (1993), Luyten (1987), among others, due to the importance that comics currently occupy in academic circles.*

**Keywords:** *The killing joke*; Anachronia; Comic; Joker.

## Introdução

As histórias em quadrinhos, conforme assinala Fresnault-Deruelle (apud Almeida, 2001, p. 114), são “narrativas figurativas”, uma vez que os recursos expressivos empregados nelas têm uma função prioritariamente narrativa. Nesse sentido, elas conformam um tipo de discurso destinado a “relatar acontecimentos” e nas quais

o autor, instância discursiva *extratextual*, faz intervir o narrador, instância discursiva *textual*. Este assume supostamente a produção do relato que envolve os personagens.

[...]

Na HQ [História em quadrinho], a função narrativa é exercida em grande parte através do desenho. Embora vez por outra o discurso do narrador se apresente sob a forma verbal, ele é materializado preferencialmente sob a forma icônica. (Almeida, 2001, p. 116, grifos do autor).

As HQs configuram-se como estruturas narrativas que se constroem pela junção de textos e imagens, possuem enredo, narrador, personagens, espaço e os eventos contados têm uma duração temporal marcada por dias, horas, minutos, anos.

Segundo Luyten (1987, p. 16) “as origens das HQ estão justamente no início da civilização, onde as inscrições rupestres nas cavernas pré-históricas já revelavam a preocupação de narrar os acontecimentos através de desenhos sucessivos”. Então, é desde

a época pré-histórica que as imagens são usadas *ab homine*<sup>3</sup>, a fim de registrar ou narrar fatos de seu próprio mundo. Nesse caso, conforme explica Rahde (1996, p. 104), “o desenho, a pintura e a modelagem não eram executados, apenas, sem nenhum propósito, mas ‘contavam’ um fato percebido pela ótica do homem primitivo”. Tais imagens, portanto, poderiam servir tanto como meio de comunicação, bem como na produção de cultura.

Luyten (1987, p. 16) explica que, no processo de civilização da humanidade, houve outras manifestações que se aproximaram do gênero narrativo, tais como: “mosaicos, afrescos, tapeçarias e mais uma dezena de técnicas foram utilizados para registrar a história por meio de sequência de imagens”. Aos poucos; após um longo processo evolutivo, as imagens adaptaram-se aos textos. O evento que marcou a história das HQs foi a publicação de *Yellow Kid*, em 1894, “no jornal *World* de Nova Iorque”, assim surgiu “o primeiro personagem fixo semanal, dando margem ao aparecimento das histórias em quadrinhos” norte-americanas (Moya, 1993, p. 23). Esse método narrativo é composto “por dois códigos de signos gráficos: a imagem e a linguagem escrita” (Luyten, 1987, p. 11).

Segundo McCloud (1995, p. 9), histórias em quadrinhos são “imagens pictóricas e outras justapostas em sequência deliberada destinadas a transmitir informações e/ou a produzir uma resposta no espectador”. Cagnin (1975, p. 22) afirma que essa “nova forma de comunicação em massa firmou-se há mais de 70 anos. Passou por vicissitudes diversas: desinteresse, perseguição, censura, e, hoje, louvores e um lugar entre estudos semiológicos, de informação e de comunicação”. Ainda segundo Cagnin (1975, p. 25), “história-em-quadrinhos é um sistema narrativo formado de dois códigos de signos gráficos”, conforme já vimos: “a imagem, obtida pelo desenho”, e “a linguagem escrita”.

Portanto, a partir dessa definição dada por Cagnin, analisamos o sistema narrativo da obra *The killing joke*. A partir do próximo item, traçamos a origem da personagem central (Coringa), bem como os detalhes e características da história analisada; e, em um breve resumo, os principais acontecimentos do seu enredo. Depois de identificar o papel de cada personagem dentro do texto, faremos as análises das anacronias como recurso

---

<sup>3</sup> Do latim *homo; hominis*, palavra exclusivamente usada para se referir ao ser humano, isto é, à humanidade em geral. O termo não se referia ao homem do gênero masculino, para tal, usava-se a palavra *vir; viri*. Nesse caso, *ab homine* significa “pelo homem” (ser humano, humanidade).

narrativo. Por fim, confrontamos algumas interpretações possíveis, por meio de observações tanto sobre o texto escrito, como sobre as imagens que o estruturam.

## A origem do Coringa e suas principais versões

A história da personagem em *The killing joke*, não é a única versão encontrada para a origem do vilão. Em *Detective Comics* #168 – *The man behind the red hood* (1937) – há uma versão diferente para a sua origem. Nessa versão, Coringa também trabalhava em um laboratório, mas decide roubar um milhão de dólares e depois se aposentar. Disfarçado com um capuz vermelho, o vilão escapa por um tonel de restos químicos, ao chegar em casa, ele percebe que os resíduos tóxicos contaminaram sua pele e seu cabelo definitivamente, transformando sua aparência como a de um palhaço do mal. Devido ao fato de o assalto haver ocorrido em uma fábrica de baralhos, ele se apelida com o mesmo nome da carta que tem a imagem de um palhaço, Coringa (*Joker*).

Nas versões adaptadas para o cinema também surgem algumas variações. No filme *The dark knight* (2008), o próprio Coringa conta versões diferentes sobre sua origem. Na primeira, declara que viu seu pai esfaquear sua mãe, depois virou para ele sorrindo, perguntou por que ele estava tão sério e, com a lâmina, colocou um sorriso em seu rosto. Na segunda versão, conta que os agiotas retalharam a face da sua esposa, então, para mostrar que ele não se importava com as cicatrizes dela, colocou a faca em sua própria boca e se mutilou. Mas essas versões eram propositais para manter sua origem desconhecida.

Ainda podemos citar outras versões existentes, pois há indícios de que a criação da personagem foi inspirada no romance de Victor Hugo *The man who laughs* (1869). No filme *Batman* (1989), o vilão recebe a identidade de Jack Napier. Em *Batman – The man who laughs* (2005), história com o mesmo nome da obra de Victor Hugo, há menção a fatos sobre a origem do Coringa, como o homem do capuz vermelho, entre outras versões existentes. Em *Joker* (2019) aparece mais uma versão do vilão, que assume a identidade

de Arthur Fleck. Embora também seja um comediante fracassado, tal qual em *The killing joke* (1988), a semelhança primordial que remete à versão de Alan Moore é a referência de que ele teve um dia ruim, “*I’ve had a bad day*” (Joker, 2019). Na verdade, é exatamente esse *bad day* que serve de tema principal da vingança do Coringa em *The killing joke*.

A ênfase dada neste estudo, no entanto, tem como base apenas a obra de Alan Moore e Brian Bolland (1988), que abordamos mais detalhadamente a partir do próximo item.

## ***The killing joke (1988)***

*The killing joke*, em português, *A piada mortal*, foi lançada pela DC Comics em 1988 em forma de *graphic novels*. Nesse formato, os quadrinhos apresentam algumas características peculiares como histórias mais longas e complexas, temática direcionada a um público adulto como, por exemplo, conteúdo que envolve uso de drogas, cenas de violência, questões ideológicas, críticas ao sistema político vigente, entre outros.

O roteiro foi escrito pelo britânico Alan Moore, nascido em 18 de novembro de 1953, na cidade de Northampton, Inglaterra. Também participaram da produção com Alan Moore, o desenhista britânico, Brian Bolland, nascido em 26 de março de 1951, na região de Lincolnshire do Reino Unido e o colorista britânico John Higgins. As cores usadas por Higgins não agradaram Bolland, o que rendeu, mais adiante, uma versão “recolorida” pelo desenhista britânico. A trama de Moore pode, ainda, ser considerada como uma crítica ao sistema político vivido na época, tanto na Inglaterra, como nos Estados Unidos, sob o governo de Margaret Thatcher (1925-2013) e Ronald Reagan (1911-2004), respectivamente.

No próximo item, sintetizamos os acontecimentos em *A piada mortal*, para compreendermos a função das personagens principais e a temática central do texto, em seguida, iremos às análises de seus recursos narrativos.

## **O enredo de *The killing joke***

*A piada mortal* inicia-se com a imagem de pingos de chuva caindo sobre uma poça d'água, e Batman chegando em uma espécie de sanatório prisional para falar com o vilão. O primeiro texto da história aparece no instante que Batman entra na cela do Coringa. Nesse momento, na verdade, principia-se a piada: “Tinha dois caras no hospício...” (Moore; Bolland, 1988, p. 6). É a mesma frase que Coringa começa sua piada contada ao Batman quase no final da trama (Moore; Bolland, 1988, p. 48). Porém, enquanto Batman tentava conversar com o vilão, em sua cela no hospício, percebe que diante dele havia outra pessoa disfarçada de Coringa, e que o vilão havia fugido.

Depois disso, aparece o comissário Gordon em seu apartamento com sua filha Bárbara (*Batgirl*). Coringa vai até lá e os surpreende. Nisso, começa o drama do comissário e sua filha. Coringa atira em Bárbara, que perde totalmente o movimento das pernas, o comissário Gordon é sequestrado pelo vilão e levado a um circo desativado. Com isso, Coringa tenta comprovar sua tese, que após um dia ruim (*a bad day*), qualquer pessoa, mesmo a mais sensata, poderia mudar de seu estado de sanidade mental para um estado de loucura.

Batman procura pelo Coringa em vários lugares até que recebe um convite enviado pelo próprio vilão. Ao chegar no local os dois têm o primeiro confronto. Coringa fere Batman com sua agulha mortal, mas Batman com um antídoto em mãos joga-o sobre a ferida exposta. Depois disso, Batman solta o comissário Gordon e vai à procura do Coringa para prendê-lo. Porém, o comissário adverte o herói para agir conforme a lei e, por meio disso, provar ao Coringa que seus métodos, com base na lei, ainda funcionam. No segundo confronto, Coringa tenta atirar em Batman com a mesma arma com que ele atingiu Bárbara Gordon, mas esta estava vazia. A princípio, Batman, ao invés de matá-lo, oferece ajuda, Coringa, no entanto, recusa e diz que já é tarde para haver uma recuperação. Logo após, o vilão conta uma piada ao Batman e os dois terminam rindo juntos.

## **As personagens, o tempo e o espaço na HQ *The killing Joke***

*A piada mortal* tem seu enredo voltado para a origem e degeneração da personagem vivida pelo Coringa que, após seu surto de loucura, quer provar a sua tese de que apenas um dia ruim (*just one bad day*) pode transformar um homem sensato em uma pessoa

completamente dominada pela loucura. Ao longo da história, algumas figuras nos levam sempre a uma dualidade que faz um contraste entre o bem e mal, tais como: os dois facho de luz, reflexo do farol do carro do Batman; a aparição do Harvey Dent (*Two-Face*); o reflexo do Coringa no espelho atrás de sua esposa (Jeannie) em contraste com o seu reflexo na imagem do palhaço risonho (*laughing clown*); dois caras no hospício (trecho da piada contada pelo Coringa) etc.

Quase todas as personagens são planas (*flat characters*), exceto Coringa, conforme a classificação dada por Forster (1949). Segundo Candido (1964, p. 62), as personagens planas permanecem “inalteradas no espírito porque não mudam com as circunstâncias”, é o que acontece com o comissário Gordon que, após passar por um dia ruim, não altera suas características. Por outro lado, Coringa pode ser classificado como uma personagem esférica (*round characters*), pois há mudanças em suas características no decorrer da história. A personagem principal é anônima, enquanto cidadão comum, o que retrata a sua insignificância diante da sociedade, e somente recebe um cognome após sua transformação.

O tempo da narrativa principal é cronológico, embora haja um tempo psicológico por meio das anacronias, “a ideia de tempo é dada pela própria ordenação [linear] da história” (Moisés, 2007, p. 103). Segundo Silva (2011, p. 751), denominam-se anacronias os “desencontros entre a ordem dos acontecimentos no plano da diegese e a ordem por que aparecem narrados no discurso”. As anacronias, ocorrem, predominantemente, por meio de analepses (*flashbacks*), as quais aparecem, como uma narrativa secundária em um tempo psicológico com recordações por meio de imagens, às vezes confusas, para retomar o passado da personagem principal antes de se transformar em Coringa.

De acordo com Silva (2011, p. 752), as analepses são “constituídas por recuos no tempo”, pois elas permitem “esclarecer o narratário e/ou o leitor sobre antecedentes de uma determinada situação”. Assim, a primeira analepse aparece quando a personagem, já como Coringa, negocia a compra de um parque abandonado. Ao ser questionado pelo vendedor se o valor estava muito alto, ele responde: “Alto? Meu bom homem, é uma verdadeira pechincha.... e, além disso, dinheiro não é problema” e, para introduzir a analepse, o vilão ainda acrescenta: “Não nos dias de hoje” (Moore; Bolland, 1988, p. 9).

Após essa fala ocorre a volta ao passado, para lembrar os dias em que a falta de dinheiro era um problema, e explicar a origem da personagem. Com isso, há dois

momentos temporais postos em sequência cronológica e psicológica, que se intercalam entre si, o momento presente e o momento passado em que ocorrem os fatos.

Figura 1 – Início da primeira analepse

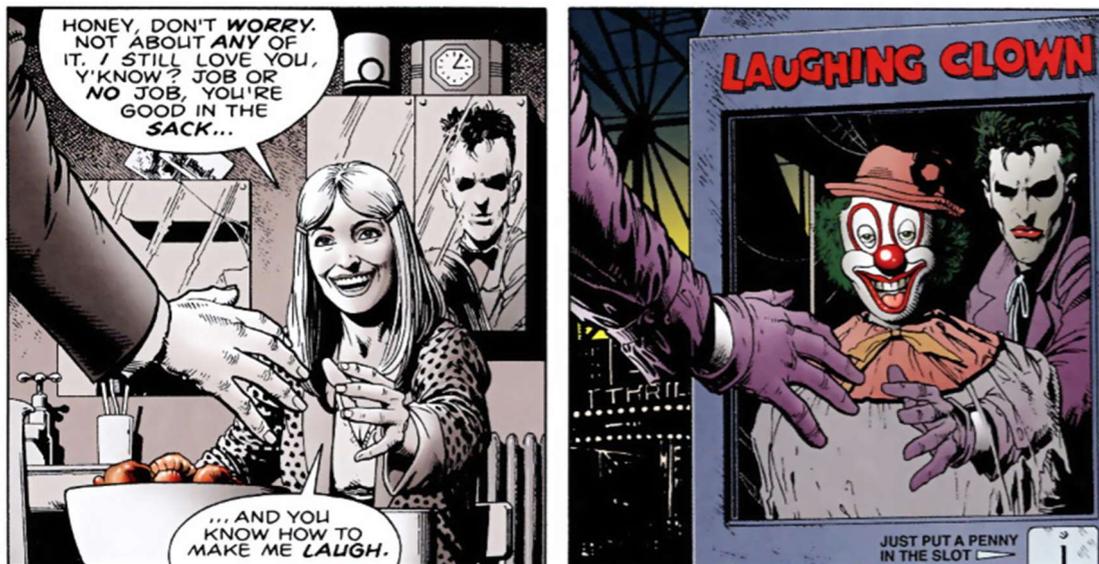


Fonte: Moore; Bolland, 1988, p. 9-10

Como podemos perceber, na primeira volta ao passado, a imagem do momento presente remete a um momento passado. Os dois quadros colocados lado a lado são bem semelhantes, a posição do Coringa segurando o chapéu é a mesma, e o cartaz da mulher gorda (*Fat Lady*) remete a sua esposa grávida sentada na cadeira, quando ele chega em casa após mais um dia difícil. As duas imagens estão diretamente relacionadas ao Coringa e sua esposa. Isso mostra que o passado ainda está muito vivo na memória da personagem, principalmente a imagem de sua esposa, Jeannie.

As características do lugar em que eles vivem, mostram a simplicidade de uma vida difícil. Percebe-se ao fundo, roupas penduradas em um varal improvisado, e uma janela de frente para um muro de tijolos não permitindo nenhuma visão além daquele ambiente opressor. Sua vida estava limitada apenas àquele lugar, uma vez que havia um muro que os separava do restante da sociedade.

Figura 2 – Fim da primeira analepse



Fonte: MOORE; BOLLAND, 1988, p. 11

Se antes a imagem partia do colorido para o, predominantemente, monocromático, agora o caminho é inverso indicando a volta ao presente. Novamente, as imagens são muito parecidas, a posição de sua mão é a mesma, e a mão da sua esposa posiciona-se da mesma forma que a sua mão no reflexo no vidro. De acordo com Santos (1991, p. 3), em *A piada mortal*, “a posição dos personagens no final de uma sequência e no início de outra é idêntica e indica passagem de tempo ou espaço”.

Ao falar de suas próprias lembranças, no entanto, Coringa afirma: “[...] algumas vezes me lembro de um jeito. Outras vezes de outro. Se eu vou ter um passado, prefiro que seja de múltipla escolha!” (Moore; Bolland, 1988, p. 40). Nesse momento, parece que suas lembranças se confundem entre sua esposa e ele mesmo. O palhaço risonho dentro da máquina, que precisa de dinheiro para rir, era uma representação do próprio Coringa preso na sua vida medíocre de outrora, estendendo a mão como um pedido por ajuda. A não superação pela ausência da esposa faz com que ele a veja em quase todas as imagens. Essa dualidade é muito explícita em *A piada mortal*.

De acordo com Santos (1991, p. 4), “o recordatório [...] se presta à exteriorização da voz interior dos personagens, nos momentos em que a narrativa se torna subjetiva; passa a ser o espaço em que os sentimentos, as ambiguidades e os conflitos são revelados”. Percebe-se, desse modo, que as analepses estão ligadas à memória do Coringa. Suas

lembranças são expostas por meio dos recursos narrativos, e nos mostram que ele ainda não superou suas perdas, pois o seu passado explica a razão de suas atitudes no presente.

A partir das próximas analepses, as semelhanças vão diminuindo, como se o vilão ficasse mais distante de sua personalidade anterior, um comediante anônimo fracassado, ficando cada vez mais dominado pela loucura no penúltimo *flashback*, evidencia-se o plano do Coringa, isto é, validar sua tese de que apenas um dia ruim (*just a bad day*) pode levar qualquer pessoa à loucura, inclusive o comissário Gordon, sinônimo de sensatez e comprometimento com a lei. A imagem do comediante fracassado e desesperado após saber que sua esposa grávida havia acabado de morrer, em um acidente doméstico, tem uma relação direta com a imagem do comissário. Isso retrata o vilão tentando submeter Gordon ao mesmo sentimento de derrota e humilhação que ele vivenciou.

Figura 3 – O comediante vs. Gordon



Fonte: Moore; Bolland, 1988, p. 26-27

A primeira imagem mostra o comediante anônimo sentado à mesa após receber a notícia do acidente com sua esposa, sobre a mesa há uma foto do casal e, ao fundo, pessoas, indiferentes aos fatos ocorridos, debochando e rindo de seu desespero. Isso também pode ter sido um fato que ajudou a traumatizá-lo ainda mais, porque as pessoas não riram de suas piadas, mas riram de sua desgraça. Na segunda imagem, aparece o comissário Gordon na mesma posição em que o comediante estava no seu momento de agonia. Coringa tenta replicar a mesma cena de seu momento de dor, com fotos, pessoas

debochando e rindo ao fundo, mas, nesse caso, ele provoca o desespero de Gordon, a fim de levá-lo também à loucura. Por fim, ao final da última analepse, a imagem retorna ao presente com o Coringa totalmente transformado, após a lembrança do acidente.

Ao contrário da analepse, a anacronia também pode aparecer por meio de prolepse (*flashforward*). De acordo com Silva (2011, p. 754), esse tipo de anacronia consiste, “porém, numa antecipação no plano do discurso, de um fato ou de uma situação que, em obediência à cronologia diegética, só deviam ser narrados mais tarde”. Quanto à prolepse, em *A piada mortal*, poderá existir ou não, isso dependerá da interpretação dada ao final da narrativa. A possível prolepse encontra-se na fala do Batman, enquanto conversava com a pessoa disfarçada de Coringa, em um sanatório logo no início da história. “Estive pensando muito ultimamente, sobre você e eu. Sobre o que vai acontecer no fim. Nós vamos matar um ao outro. Talvez você me mate, talvez eu te mate [...]” (Moore; Bolland, 1988, p. 7). No final da obra, ocorre essa dualidade, gerando a dúvida se esse fato realmente ocorreu ou não.

O espaço é a cidade de Gotham e a ambientação predominante ocorre dentro de um parque antigo e abandonado que foi usado pelo vilão para manter o comissário Gordon aprisionado, até que sua tese fosse comprovada. De acordo com Lins (1976, p. 84), essa espécie de ambientação é classificada como dissimulada, uma vez que “[...] vão fazendo surgir o que a cerca [a personagem], como se o espaço nascesse dos seus próprios gestos”. Nos quadrinhos, essa movimentação não se dá pela descrição, mas pela organização das imagens nos quadros. Face a isto, McCloud (1995, p. 100) afirma que “nas histórias em quadrinhos, tempo e espaço são uma única coisa”. Por isso, “nós temos a vaga sensação de que, movendo-se pelo espaço, nossos olhos também estão se movendo pelo tempo” (McCloud, 1995, p. 101).

Além disso, ao contrário do que se possa imaginar, as imagens não inibem a imaginação do leitor, pois os quadrinhos não apresentam os acontecimentos passo a passo, ou seja, há supressões entre uma cena e outra. Nesse caso, as ações não estão completas, mas entrecortadas. Assim, o leitor precisa completar em sua mente o que acontece nas imagens que estão faltando, e “criar um movimento que, na verdade, não existe. Dessa forma, ele se torna um coautor da narrativa” (Lucchetti; Lucchetti, 1993, p. 27). Esse recurso, é uma característica das histórias em quadrinhos, mesmo assim não

impede que o leitor entenda os detalhes das cenas, pois a ausência de algumas imagens é preenchida pela mente, e a movimentação das ações é dada pela imaginação do leitor.

Por fim, no próximo item, percebem-se as diversas possibilidades de compreensão que a obra pode proporcionar ao leitor. As diferentes interpretações e discussões que a narrativa de Alan Moore e Brian Bolland nos proporciona, não deixa dúvidas de que, mesmo com mais de 30 anos após sua publicação, o texto ainda é atual e se renova a cada leitura, podendo variar de acordo com a perspectiva de cada leitor.

## A crítica política e a vitimização do vilão

Destacamos, neste item, duas possibilidades de análise para refletirmos sobre a temática do texto em *A piada mortal*. Em primeiro lugar o que nos chama a atenção é a crítica ao sistema político da época e o debate existente sobre a vitimização do vilão. Ou seja, Coringa é visto como vítima da sociedade, devido a sua situação financeira decadente, estar desempregado com a mulher grávida, e o acúmulo de dívidas que o tornava um fracassado perante a sociedade. Logo, esses fatores contribuíram para que ele se tornasse vilão, e entrasse para o mundo do crime.

De acordo com Santos (1991, p. 2), *A piada mortal* apresenta características de uma narração subjetiva, uma vez que “faculta aos personagens desnudar seu íntimo, tornando claras suas ambiguidades, a ponto de desaparecer a fronteira entre protagonistas e antagonistas”. Essa ambiguidade pode transmitir ao leitor, sentimentos opostos em relação às personagens. Nessa perspectiva, Coringa poderia, na verdade, ser a vítima da história, por consequência dos problemas sociais. Assim como ocorre em *Joker* (2019), em que o comediante Arthur Fleck é ignorado pela sociedade e afetado diretamente pelo caos social.

Sob outro ponto de vista, no entanto, em *A piada mortal*, Coringa estava naquela situação por suas próprias escolhas, por um planejamento que não deu certo. Por exemplo, quando ele estava planejando o assalto, com os outros dois compassas, ele mesmo diz: “comecei como assistente de laboratório, *era um bom trabalho... bom mesmo*”, depois, ele completa: “daí...daí...*resolvi ser comediante...é...eu achava que tinha talento...*” (Moore; Bolland, 1988, p. 18, grifo nosso). Resolver ser comediante deixa aberta a possibilidade

de que essa decisão poderia ter sido tomada após ser demitido do emprego, ou seja, algo que ocorreu por consequência de um acontecimento anterior, caso contrário, não ocorreria. O trecho no qual isso é mencionado não deixa claro se ele foi demitido ou pediu demissão.

Porém, no original em inglês, nas partes grifadas, vem expresso o seguinte: “[...] *was a good job. Real good job*”, e ainda: “so, what I did, *I quit to become a comedian* [...]”. Na versão original, sua fala é muito mais enfática, quanto à escolha de abandonar um bom emprego, isto é, ele pediu demissão em busca de um sonho pessoal, porque estava certo que tinha talento e seria bem-sucedido como comediante, e isso foi uma escolha, mas, seu plano fracassou.

Batman, por outro lado, foi atingido por uma tragédia inevitável, sem direito à escolha. O mesmo ocorreu com o drama vivido por Gordon e sua filha em *A piada mortal*. Esse mal ocorreu inesperadamente, enquanto eles estavam em casa, trabalhando. Até que de súbito uma catástrofe terrível marcou suas vidas, deixando cicatrizes permanentes, principalmente para Bárbara Gordon, que perdeu o movimento das pernas. Em contrapartida, as marcas que Coringa levava em seu corpo, foram consequência de mais uma escolha equivocada. O comediante desempregado decide participar de um assalto na indústria onde trabalhava, a fim de consertar sua decisão precipitada ao sair de um bom emprego. Contudo, na fuga, cai nos resíduos contaminados por produtos químicos, transformando-se, definitivamente, em Coringa.

Outra dúvida que divide opiniões é: Batman matou o Coringa? A discussão inicia com a dualidade representada na história, do início ao fim. Logo no começo, o farol do carro do Batman reflete dois fochos de luz na poça d’água que pode representar as vidas do Batman e do Coringa (Figura 4a).

Figura 4 – (a) Dois fachos de luz no início – (b) Um fecho de luz no final



Fonte: MOORE; BOLLAND, 1988, p. 4 e 49

Até a piada contada pelo vilão remete as duas personagens que se contrapõem, deixando evidentes duas atitudes diferentes, em um suposto *bad day*. Ou seja, os dois amigos, na cobertura do prédio, viram a liberdade do outro lado, isso quer dizer que ambos tinham a mesma oportunidade de ser livres, mas eles precisavam saltar para o outro prédio. Um deles teve coragem de pular (Batman), o outro não (Coringa). Essa atitude diferente entre eles já é um fator a ser considerado, pois representa a escolha de ambos diante das adversidades.

De acordo com Silva Junior (2017), o

[...] fecho de luz refletido sobre a poça d'água no penúltimo quadrinho, a mesma luz não aparece no último quadrinho, dando lugar à escuridão, o que pode ser simbólico, pois na piada do Coringa o fecho de luz da lanterna é apagado pelo homem que salta para a liberdade primeiro (Batman), enquanto o segundo homem (Coringa) morre saltando na escuridão.

Nesse caso, a situação é hipotética, pois o segundo homem não pula, com receio da lanterna ser apagada e, conseqüentemente, ocasionar a sua queda no vão entre os dois

prédios, assim, a luz apagada simbolizaria a morte do Coringa. Além disso, é o que sugere o título *A piada mortal*.

Na continuidade da piada, o que pulou ofereceu ajuda ao que se acovardou diante da situação, porque se rendeu as suas fraquezas. Isso também poderia ser comparado com o momento em que Batman oferece ajuda ao Coringa, dando-lhe uma possibilidade de regeneração, mas o vilão recusa e afirma que não havia mais tempo. Quanto à imagem dos dois fochos de luz do início da história (Figura 4a), que se reduz a apenas um no final (Figura 4b), poderia simbolizar a luz da lanterna que ao se apagar, ocasiona a morte de um deles, nesse caso, do vilão. Assim, reforça-se a ideia de que Batman teria matado Coringa, caso tenha acontecido cumpre-se o que foi prenunciado pela prolepse: “[...] o que vai acontecer no fim. Nós vamos matar um ao outro. Talvez você me mate, talvez eu te mate [...]” (Moore; Bolland, 1988, p. 7).

## Considerações finais

As HQs possuem uma linguagem própria, assim como outras representações artísticas. Além disso, configuram-se como uma forma de manifestação literária que usa a linguagem visual e escrita. Embora a linguagem visual predomine sobre a escrita, em alguns momentos, as imagens também devem ser lidas como um texto, pois transmitem sua mensagem e são indispensáveis para sua compreensão. Nossa análise, por exemplo, baseia-se tanto na linguagem visual, como na linguagem escrita, as duas se completam. As analepses são indicadas ao leitor pelas imagens monocromáticas, principalmente. Enquanto a prolepse é percebida pela linguagem escrita, em uma fala do Batman.

No caso de um texto apenas escrito, no entanto, as anacronias devem ser sinalizadas apenas por meio das palavras. Quanto aos recursos de descrição (lugar, personagens etc.) que pode gastar alguns parágrafos quando compostos somente por palavras, nas HQs são substituídos e sintetizados pelas imagens. Com isso, as HQs estão conquistando cada vez mais seu espaço, e servem de base, não somente aos estudos linguísticos, mas às diversas áreas do conhecimento, devido à importância que, atualmente, ocupam dentro do meio acadêmico.

As temáticas das HQs, assim como qualquer obra literária, também são passíveis de reflexões, pois trazem questões sociais, políticas, ideológicas, entre outras. As discussões sobre as questões polêmicas tratadas em *A piada mortal*, são debatidas até hoje. As que foram tratadas aqui abrem possibilidades para diferentes interpretações sob diversos pontos de vista. Se o vilão é vítima da sociedade ou de suas próprias escolhas, dependerá dos fatores ideológicos de abordagens e essa questão permanecerá aberta ao longo do tempo e alcançará diversas gerações. Se Batman matou Coringa também é uma questão que sempre suscitará divergência de opiniões. Mas o que temos de fascinante nesta obra é essa variedade de observações existentes no roteiro escrito por Alan Moore. Desse modo, mesmo com o passar do tempo, *A piada mortal* ainda nos permite divagar sobre diversas questões dentro e fora da própria obra, perenizando-se como um texto aberto a múltiplas e variadas interpretações.

## Referências

- ALMEIDA, Fernando Afonso de. Arquitetura da história em quadrinhos: vozes e linguagens. **Linguagem & Ensino**, v. 4, n. 1, 2001, p. 113-140.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Editora Ática, 1975.
- CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio *et al.* **A personagem de ficção**. 2. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1964.
- EISTEN, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luís Carlos Borges. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- JOKER. Direção de Todd Phillips. Estados Unidos: Warner Bros Pictures, 2019. 1 DVD (135 min.).
- LINS, Osman. **Lima Barreto e o espaço romanesco**. São Paulo: Editora Ática, 1976.
- LUCCHETTI, Rubens Francisco; LUCCHETTI, Marco Aurélio. História em Quadrinhos: Uma Introdução. **Revista USP**. São Paulo. n. 16, p. 24-35, fev 1993. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/25683/27420>>. Acesso em: 20 nov 2019.
- LUYTEN, Sonia M. Bibe. **O que é quadrinhos?** 2. ed. São Paulo: Editora brasiliense, 1987.
- MOISÉS, Massaud. **A análise literária**. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Helcio de Carvalho; Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **Batman: A piada mortal**. New York: DC Comics, 1988.
- RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre. v. 3, n. 5, p. 103-106, nov 1996. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/2954/2238>>. Acesso em: 18 nov 2019.
- SANTOS, Roberto Elísio. O caos semiótico dos quadrinhos: um estudo das graphic-novels. **Comunicação & Sociedade**. São Bernardo do Campo, v. 10, n.18, p. 71-77, 1992. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/CSO/article/view/8167/6640>> Acesso em: 20 nov 2019.

SILVA JÚNIOR, Ailton da Costa. Histórias em quadrinhos como fonte de pesquisa: uma análise sócio-histórica acerca do graphic novel “Batman: a piada mortal”. **Unilasalle Diálogo**. Canoas/RS. n. 34, p. 55-70, 2017. Disponível em: <<https://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Dialogo/article/view/3183/pdf>>. Acesso em: 18 nov 2019.

SILVA, Vitor Manuel de Aguiar e. **Teoria da literatura**. 8. ed. Coimbra: Almedina, 2011.