



UNIVERSIDADE  
ESTADUAL DE LONDRINA

---

VALTER DO CARMO MOREIRA

**BATMAN E O SURREALISMO:**  
UMA INVESTIGAÇÃO DAS ESTRATÉGIAS POÉTICAS  
SURREALISTAS DENTRO DO ASILO ARKHAM

---

Londrina  
2017

VALTER DO CARMO MOREIRA

**BATMAN E O SURREALISMO:**  
UMA INVESTIGAÇÃO DAS ESTRATÉGIAS POÉTICAS  
SURREALISTAS DENTRO DO ASILO ARKHAM

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Literatura Comparada), da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial a obtenção do título de Mestre.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Claudia Camardella  
Rio Doce

Londrina  
2017

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

Moreira, Valter do Carmo .

Batman e o Surrealismo: Uma investigação das estratégias poéticas surrealistas dentro do Asilo Arkham / Valter do Carmo Moreira. - Londrina, 2018.  
108 f. : il.

Orientador: Claudia Camardella Rio Doce.

Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2018.

Inclui bibliografia.

1. Surrealismo - Tese. 2. Vanguardas Artísticas - Tese. 3. Histórias em quadrinhos - Tese. 4. Batman - Tese. I. Rio Doce, Claudia Camardella . II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título.

VALTER DO CARMO MOREIRA

**BATMAN E O SURREALISMO:**  
UMA INVESTIGAÇÃO DAS ESTRATÉGIAS POÉTICAS  
SURREALISTAS DENTRO DO ASILO ARKHAM

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Literatura Comparada), da Universidade Estadual de Londrina, como requisito parcial a obtenção do título de Mestre.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Claudia Camardella Rio  
Doce  
Universidade Estadual de Londrina - UEL

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Loredana Límoli  
Universidade Estadual de Londrina - UEL

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marta Dantas da Silva  
Universidade Estadual de Londrina - UEL

---

Prof. Dr. Marcos Rodrigues Aulicino  
Universidade Estadual de Londrina - UEL

---

Prof. Dr. Miguel Heitor Braga Vieira  
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 24 de novembro de 2017.

Para Juliana, sempre.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço imensamente à minha família por todo o apoio que me deu lá no início de minha jornada, e também agora, por toda a torcida.

À minha mãe, Sandra, por tudo.

Ao minha orientadora, Claudia Camardella Rio Doce, por acreditar nessa pesquisa desde o início.

Às professoras Marta Dantas da Silva e Loredana Límoli, por guiarem meus passos e compartilharem seus saberes.

A todos os professores do PPGL/UEL, que contribuíram imensamente para minha formação e continuam a contribuir.

Aos amigos e colegas do curso que contribuíram direta e indiretamente para a realização desse trabalho.

Ao Lucas e a Cinthia, Guilherme e a Vizette, pela parceria ao longo do curso, pelas incríveis conversas de intervalo, pela partilha e pela amizade.

À Universidade Estadual de Londrina, minha casa, e todos os seus funcionários, pela estrutura e auxílio necessários.

A Ju, por acreditar em mim antes de qualquer um. Sem a sua fé e o seu amor, eu jamais conseguiria.

“A arte é um caminho para todos, diferentemente do que pensa o senso comum. O que falta é uma cultura de arte em uma sociedade voltada para a técnica e ‘resultados’”.

André Dahmer

MOREIRA, Valter do Carmo. **Batman e o Surrealismo**: uma investigação das estratégias poéticas surrealistas dentro do Asilo Arkham. 2017. 108 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017.

## RESUMO

A escolha da obra *Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo* como objeto de pesquisa se deu, a princípio, pela possibilidade de se estabelecer uma relação entre a singular versão da aventura de Batman e algumas das propostas investigativas iniciadas pelas vanguardas artísticas do século XX, sobre tudo, o Surrealismo. Por meio de uma análise de suas estratégias narrativas e de sua construção verbo-visual, pretendemos entender em que medida os quadrinhos podem se constituir enquanto meio de investigação capaz de abarcar as propostas investigativas surrealistas e como a linguagem dos quadrinhos pode, de certa forma, atualizar a poética surrealista. Para tanto, propomos uma aproximação entre a literatura e as artes visuais, entendendo a história em quadrinhos como ponto de intersecção dessas duas linguagens. Iniciamos com uma breve contextualização histórica do início da constituição dos quadrinhos modernos, de meados do século XIX até o início do século XX, estabelecendo um fio condutor que conecta os quadrinhos ao surrealismo, seguindo até a gênese de nosso herói/objeto: Batman. Perscrutamos o objeto propriamente dito no primeiro capítulo. Já no segundo, trataremos da presença da poética surrealista desde sua produção, feita à quatro mãos, à suas estratégias narrativas e intertextualidades possíveis. Por fim, no terceiro capítulo, nos aprofundamos um pouco mais na linguagem dos quadrinhos e suas contaminações interlinguagens (Literatura e Arte) bem como a contribuição que o Surrealismo deixou como herança para as histórias em quadrinhos.

**Palavras-chave:** Surrealismo. Vanguardas artísticas. HQ. *Asilo Arkham*. Batman.

MOREIRA, Valter do Carmo. **Batman and the Surrealism:** an investigation of surrealistic poetic strategies within the Arkham Asylum. 2017. 108 p. Dissertation (Master's degree in Literature) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017.

## ABSTRACT

The choice of *Arkham Asylum: A serious house on serious earth* as an object of research was initially based on the possibility of establishing a relationship between the singular version of Batman's adventures and some of the investigate proposals initiated by the artistic avant-gardes of the 20<sup>th</sup> century, especially the Surrealism. Through an analysis of its narrative strategies and their verbal-visual construction, we want to understand to what extent the graphic novel can be as a means of research capable of embracing the surrealist investigative proposals and how the language of graphic novels can, in a way, update the surrealist poetics. Therefore, we propose an approximation between literature and the visual arts, understanding the graphic novel strip as the point of intersection of these two languages. We begin with a brief historical context of the beginning of the constitution of modern graphic novels, from the middle of the nineteenth century until the beginning of the twentieth century, establishing a guiding thread that connects graphic novels to surrealism, following the genesis of our hero/object: Batman. We will investigate the object itself in the first chapter. In the second, we will treat the surreal poetics of presence from production, made by four hands, to its narratives strategies and possible intertextualities. Finally, in the third chapter, we will delve a bit more in the language of graphic novels and its contaminations Inter languages (Literature and Art) as well as the contribution that Surrealism left as an inheritance for graphic novels.

**Keywords:** Surrealism. Artistic vanguards. Graphic novels. Arkham Asylum. Batman.

MOREIRA, Valter do Carmo. **Batman et le surréalisme**: une étude des stratégies poétiques surréalistes au sein de l'Asile Arkham. 2017. 108 f. Dissertation (Maîtrise en Littérature) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2017.

## RÉSUMÉ

Le choix d'oeuvre Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo comme objet de recherche s'a fait, au début, par la possibilité de s'établir une relation entre la singulier version d'aventure de Batman et certaines des propositions d'investigation initiées par les avant-garde artistiques du XXème siècle, surtout le Surréalisme. Au moyen d'une analyse de leurs estrategiques narratives et de sa construction verbe-visuel, nous essayons de comprendre dans quelle mesure les bandes dessinées peuvent constituer comme moyen d' investigation capable d'englober les propositions investigatives surréalistes et comme la langage des BD peux, d'une façon, actualiser la poétique surréaliste. À cet effet, nous proposons une rapprochement entre la littérature et les arts visuels, on comprenant le BD comme point d'intersection de ces langages. Nous commençons par une brève contextualisation historique au début de la constitution des BD modernes, mi-XIXème siècle jusqu'au début du XXème siècle, en établissant un fil conducteur qui relie les BD au surréalisme, en suivant jusqu'à genèse de notre héro/objet: Batman. Nous enquetons l'objet dans le premier chapitre. Dès le deuxième, nous traiterons de la présence de la poétique surrealiste depuis sa production, qui a été réalisé à quatre mains, à leurs stratégies du récit et intertextualités possibles. À la fin, dans le troisième chapitre, nous aprofondissons dans l'analyse du langage des BD et leurs rapprochements entre langages (Littérature et Art) comme la contribution que le Surréalisme a laissé en héritage par les BD.

**Mot-clés:** Surréalisme. Avant-garde artistiques. Bande dessinée. Asilo Arkham. Batman.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

<b>Figura 1</b>	– <i>Une semaine de bonté</i> (1935), Max Ernest .....	18
<b>Figura 2</b>	– <i>Um contrato com Deus</i> (1978), Will Eisner.....	22
<b>Figura 3</b>	– <i>Maus</i> (1986), Art Spiegelman .....	23
<b>Figura 4</b>	– <i>O cavaleiro das trevas</i> (1986), Frank Miller .....	24
<b>Figura 5</b>	– <i>Watchmen</i> (1986/198), Alan Moore e Dave Gibson .....	25
<b>Figura 6</b>	– <i>A piada mortal</i> (1988), Alan Moore e Brian Bolland.....	25
<b>Figura 7</b>	– <i>Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo</i> (2012), Grant Morrison e Dave McKean .....	25
<b>Figura 8</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , página 3-4 (1990), arte de Dave McKean.....	34
<b>Figura 9</b>	– (detalhe) – <i>Asilo Arkham</i> , página 35 (1990), arte de Dave McKean.....	44
<b>Figura 10</b>	– (detalhe) – <i>Asilo Arkham</i> , página 44 (1990), arte de Dave McKean.....	49
<b>Figura 11</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , página 23 (1990), arte de Dave McKean.....	52
<b>Figura 12</b>	– (detalhe) – <i>Asilo Arkham</i> , página 29 (1990), arte de Dave McKean.....	52
<b>Figura 13</b>	– (detalhe) – <i>Asilo Arkham</i> , página 43 (1990), arte de Dave McKean.....	54
<b>Figura 14</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , página 86 (1990), arte de Dave McKean .....	54
<b>Figura 15</b>	– (detalhe) – <i>Asilo Arkham</i> , página 83 (1990), arte de Dave McKean.....	54
<b>Figura 16</b>	– (detalhe) – <i>Asilo Arkham</i> , página 50 (1990), arte de Dave McKean.....	57
<b>Figura 17</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , página 62 (1990), arte de Dave McKean .....	57
<b>Figura 18</b>	– <i>Guitarra</i> (1913), Pablo Picasso.....	60
<b>Figura 19</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , páginas 9 e 10 (1990), arte de Dave McKean .....	62
<b>Figura 20</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , páginas 11 e 12 (1990), arte de Dave McKean .....	63
<b>Figura 21</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , páginas 48 e 49 (1990), arte de Dave McKean .....	65
<b>Figura 22</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , página 3 (1990), arte de Dave McKean .....	66
<b>Figura 23</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , página 63 (1990), arte de Dave McKean .....	67
<b>Figura 24</b>	– <i>Legend of the Nile</i> (1937), Paul Klee.....	70
<b>Figura 25</b>	– <i>Asilo Arkham</i> , páginas 33 e 34 (1990), arte de Dave McKean .....	71

<b>Figura 26</b> – <i>Irredentismo</i> (1912), Marinetti.....	73
<b>Figura 27</b> – <i>Paesaggio + temporale</i> (1915), Giacomo Balla .....	73
<b>Figura 28</b> – <i>Asilo Arkham</i> , página 22 e 23 (1990), arte de Dave McKean .....	74
<b>Figura 29</b> – <i>A traição da imagem</i> (1929), René Magritte. ....	75
<b>Figura 30</b> – (detalhe) – <i>Asilo Arkham</i> , Páginas 107 e 108 (1990), arte de Dave McKean .....	78
<b>Figura 31</b> – <i>Asilo Arkham</i> , Páginas 47 e 48 (1990), arte de Dave McKean .....	81
<b>Figura 32</b> – <i>The fighting temeraire</i> (1839) - William Turner .....	82
<b>Figura 33</b> – <i>Asilo Arkham</i> , página 3-4 (1990), arte de Dave McKean .....	88
<b>Figura 34</b> – <i>Asilo Arkham</i> , página 55 (1990), arte de Dave McKean .....	92
<b>Figura 35</b> – <i>Asilo Arkham</i> , página 90 (1990), arte de Dave McKean .....	92
<b>Figura 36</b> – <i>O segredo de Melusina revelado</i> (1410), Guillebert de Mets.....	100

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	12
<b>Uma proposta investigativa</b> .....	14
<b>1. PERSCRUTANDO O OBJETO: UMA SÉRIA CASA NUM SÉRIO MUNDO</b> .....	21
<b>1.1 O contexto</b> .....	21
<b>1.2 A história</b> .....	26
<b>1.3 O mito do morcego</b> .....	33
<b>1.4 Os personagens</b> .....	39
<b>2. A PRESENÇA DA POÉTICA SURREALISTA</b> .....	47
<b>2.1 O asilo como espaço dessacralizado</b> .....	47
<b>2.2 Sobre a escrita e criação gráfica: colaboração a quatro mãos</b> .....	58
<b>2.3 Estratégias narrativas e suas configurações</b> .....	72
<b>2.4 Intertextualidades possíveis</b> .....	83
<b>3. ENTRE O SURREALISMO A LITERATURA E OS QUADRINHOS</b> .....	94
<b>3.1 A linguagem dos quadrinhos e suas afinidades eletivas</b> .....	94
<b>3.2 As histórias em quadrinhos e a herança do Surrealismo</b> .....	97
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	102
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	104

## INTRODUÇÃO

A presente dissertação busca entender em que medida os quadrinhos podem se constituir enquanto meio de investigação capaz de dar continuidade às propostas investigativas surrealistas, configurando-se, de certa forma, em uma espécie de “herdeiro” do Surrealismo. Para tanto, tomamos como ponto de partida a HQ *Asilo Arkham: uma séria casa num sério mundo*, escrita pelo escocês Grant Morrison e ilustrada pelo artista plástico inglês Dave McKean, obra que se faz relevante à seguinte intenção dessa pesquisa: estabelecer possíveis relações entre o presente objeto e a poética surrealista.

Tais inquietações surgem da constatação de que parte da produção dos quadrinhos contemporâneos, mais especificamente a partir do final da década de 1960, apresenta relações com as propostas das vanguardas artísticas do século XX. Essa foi uma década decisiva em que vários autores de quadrinhos do Japão, da América do Norte e da Europa demonstram, de modo contundente, que “as HQs podiam ser mais do que um veículo efêmero para entretenimento infantil” (MAZUR; DANNER, 2014, p.8), conquistando certa autonomia em seu discurso, tornando evidente uma expressão particular que foge à ideia de “produto” comercializado para um público específico, ampliando a qualidade e abrangência dos temas tratados em seus trabalhos.

O entendimento de “história em quadrinhos” que trazemos aqui não pretende se filiar a nenhuma das tentativas de enquadramento proposta pelo mercado ou pela comunidade especializada. A aparente irredutibilidade das histórias em quadrinhos a uma nomenclatura, como constatada por Thierry Groensteen em *O Sistema dos quadrinhos* (2015), e criticada por Alexandre Linck Vargas no segundo capítulo de sua

tese de doutorado: *A invenção dos quadrinhos: Teoria e crítica da sarjeta* (2015) deixa claro que a busca por uma “essência” que possa sintetizar todas as HQs sob um único sistema só faria reduzir suas potencialidades e limitar sua exploração. O que aqui pretendemos é lidar justamente com a margem, com a incerteza que tangencia os quadrinhos, entendendo-o por Arte, em sua forma mais amorfa, como potência criadora que não deve se restringir a um campo/área específico, como o da literatura ou das artes visuais, por exemplo. Nesse sentido, propomos um diálogo transversal entre as linguagens, entendendo o observador/leitor como força motriz e principal impulsionador desse processo transformador e reflexivo que é a fruição da obra. Michael Archer, em seu livro *Arte contemporânea: Uma história concisa*, nos fala que “observar a arte não significa ‘consumi-la’ passivamente, mas tornar-se parte de um mundo ao qual pertencem essa arte e esse espectador. Olhar não é um ato passivo; ele não faz com que as coisas permaneçam imutáveis” (ARCHER, 2001, p.235). É esse olhar inquieto que move nossa pesquisa.

Meu interesse pelas HQ vem desde a infância. Posso dizer que me tornei um leitor por conta dos quadrinhos. Também foram os quadrinhos que me levaram à universidade. Meu trabalho de conclusão de curso, orientado pelo professor Dr. Luiz Carlos Sollberger Jeolás e defendido em 2014, no Centro de Educação Comunicação e Artes, Departamento de Arte Visual da Universidade Estadual de Londrina, sob o título: *Histórias em quadrinhos como possibilidade de investigação poética*, já apresentava o embrião das inquietações que me trouxeram até aqui. Foi em 2013 surgiu a possibilidade de participar do PROIC (Projeto de Iniciação Científica) com a orientação da Professora Dr<sup>a</sup> Marta Dantas. Essa incursão inicial no campo da pesquisa apresenta minha primeira investida no objeto aqui perscrutado, a HQ *Asilo*

*Arkham*. Os resultados dessa experiência vieram a se desdobrar em um artigo<sup>1</sup> que se tornou o marco zero da pesquisa desenvolvida no decorrer do mestrado, agora sob a orientação da professora Dr<sup>a</sup> Cláudia Rio Doce. O tempo de maturação e a minha experiência na pós-graduação – bem como as disciplinas cursadas – foram fundamentais para erigir uma análise mais profunda do objeto.

### **Uma proposta investigativa**

Proponho aqui uma aproximação entre a literatura e as artes visuais, entendendo a história em quadrinhos como ponto de intersecção dessas duas linguagens. Essa ideia surge justamente da sensação de esgotamento do cânone (tanto das artes, quanto da literatura e mesmo dos quadrinhos) que não dá conta de abarcar as diferentes linguagens e possibilidades de investigação que se encontram em constante transformação. A obra não é mais definidora, e tão pouco definida, como aponta Agnaldo Farias, que entende que a arte contemporânea (pode) ser, por definição, algo em processo (FARIAS, 2002, p.16). Os quadrinhos, arrisco dizer, encabeçam essas constantes renovações que vêm acontecendo desde o modernismo e suas vanguardas, tendo, com o Surrealismo, alcançado o ponto mais alto dessa radicalização da forma, cujo impacto é sentido até hoje. Elementos herdados do modernismo – a abstração, a valorização dos aspectos formais da obra de arte, a não linearidade das estruturas de pensamento, a valorização dos mecanismos que compõem os processos de concepção de uma obra – foram incorporados pela arte contemporânea, que, por sua vez, a eles acrescenta uma relação de sentido, significado ou mensagem, criando nos processos aglutinadores da obra

---

<sup>1</sup>*Surrealismo e graphic novel: estudo sobre Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo*, publicado na revista 9º Arte, São Paulo, vol. 4, n.2, 2º semestre/ 2015 (ECA-USP).

contemporânea uma narrativa fragmentada, indireta, que desconstrói as possibilidades de uma leitura linear (CANTON, 2011. p. 36). Essas confluências da arte moderna e contemporânea, suas relações de conceitos, significados e a desconstrução das linguagens, tanto na literatura como nas artes visuais, igualmente se faz ver nas histórias em quadrinhos.

Para entendermos um pouco melhor o ponto de confluência entre os quadrinhos e a arte, devemos retroceder no tempo até o século XIX, momento em que temos o professor, escritor, caricaturista e pintor suíço Rudolphe Töpffer (1799-1846), que em 1820 realizou algumas *histories en estampes* (histórias impressas) como *Histoire d'Albert* (1844). Além de Töpffer, encontramos outro possível precursor dos quadrinhos, o ilustrador e gravador inglês, William Hogarth (1697-1764), considerado o “avô” dos quadrinhos. Hogarth exerceu forte influência em Töpffer, que assume aqui, segundo David Kunzle (2007), a paternidade dos quadrinhos, ou pelo menos, dos quadrinhos modernos.

A influência de Rodolphe Töpffer estendeu-se pela Europa em meados do século XIX, com grande repercussão na França. Também foi publicada na Inglaterra, em 1841, uma tradução de *Les amours de Mr. Vieux Bois*, com o título: *The adventures of Obadiah Oldbuck* (*Os amores do Sr. Jacarandá*, no Brasil) considerada a primeira HQ publicada nos Estados Unidos, todavia sem muita repercussão. A figura decisiva para o desenvolvimento das HQ americanas será a do poeta, pintor e cartunista alemão Wilhelm Busch (1832-1908) com sua história em quadrinhos intitulada *Max und Moritz* (1865) (Conhecido no Brasil por *Juca e Chico* – história de dois meninos em sete travessuras, com tradução de Olavo Bilac), tornando-se referência

fundamental para o surgimento dos quadrinhos americanos na imprensa, que adotaria o principal suporte dos quadrinhos europeus, as revistas satíricas.

Esse formato se tornou muito popular na imprensa dominical americana, na qual comumente eram publicadas as histórias em quadrinhos do final do século XIX. Já no início do século XX, o *Comic*<sup>2</sup> da imprensa se caracteriza pela tira horizontal de requadros, de três ou quatro quadros em geral, todos do mesmo tamanho, impressos em preto e branco, porém, publicado agora de segunda a sábado. Pouco tempo depois, ao invés de pequenos requadros descontinuados, os quadrinhos começam a compor séries contínuas de um dia para o seguinte, continuando assim ao longo dos anos 1920.

Nesse mesmo período, surgem as primeiras experiências de relatos longos, as chamadas “novelas sem palavras”, que contam histórias longas e completas por meio de imagens, sem o auxílio de qualquer texto. Os mais conhecidos são os que usam técnicas diferentes de gravura, como o entalhe e a xilogravura. As primeiras novelas sem palavras são do pintor e gravador belga Frans Masereel (1889-1972). A importância de seu trabalho foi reconhecida em vida, as edições de seus livros, como *Mon livre d'heures* (1919) na Alemanha, contam com prólogos de Thomas Mann e Herman Hesse. A obra de Masereel também foi muito importante para o gravador americano Lynd Ward (1905 – 1995), que estudou na Academia de Artes Gráficas de Leipzig, onde descobriu os trabalhos de Masereel. Ward realizará cerca de 6 *pictorial narratives*, como ele as chamava, sendo *God's Man* (1929) composta por 139 gravuras, um apólogo sobre orgulho e pecado, repleto de simbolismo.

David A. Beronä acredita que tenham sido pelo menos três os fatores que influenciaram o surgimento dessas novelas sem palavras:

---

<sup>2</sup>Nome genérico pelo qual são conhecidas as histórias em quadrinhos (de todos os gêneros, não somente as de humor como o nome faz pensar) nos EUA.

Em primeiro lugar, a revitalização da gravura em madeira trazida pelos expressionistas alemães (pensamos, por exemplo em Krcchner e no grupo *Die Brücke*); em segundo lugar, a influência do cinema mudo sobre o público; em terceiro lugar, o assentamento dos quadrinhos em jornais e revistas como meio válido para apresentar críticas políticas e sociais mediante a imagens narrativas. (BERONÄ apud GARCÍA, 2012, p. 86-87).

Nessa mesma época, o pintor dadaísta/surrealista Max Ernst, que tinha em comum com Masereel um amigo, George Grosz, realizou entre 1929 e 1935 três romances-colagem, *La femme 100 tetês* (1929), *Rêve d'une petite fille qui voulut entrer au Carmel* (1930) e o mais famoso desses romances, *Une semaine de bonté* (1933), que deixa mais evidente a possível influência dos quadrinhos. “Juan Antonio Ramírez não descarta a influência tanto do cinema quanto das histórias em quadrinhos (entre eles as *narrativas pictóricas* dos novelistas gravuristas) sobre Ernst...” (RAMÍREZ apud GARCÍA, 2012, p. 98). Ramírez ainda aponta para uma diferença entre as visões da colagem de Ernst nesses livros e em trabalhos anteriores, não destinados à reprodução em série. Em 1922, praticava a *colagem emblemática*<sup>3</sup> e a partir de 1929 dedica-se à *colagem narrativa*<sup>4</sup>.

A narrativa dos *romances-colagem* de Ernst se apoia tão somente na imagem, tornando a colagem um dos maiores expoentes do Surrealismo, driblando a ideia de que este seria um movimento essencialmente literário (MASP, 2017). A leitura desses romances-colagem entra em sintonia com a abordagem que Thierry Groensteen faz da relação fundamental das imagens nos quadrinhos, a ideia de *solidarité iconique* (solidariedade icônica) como princípio fundador:

---

<sup>3</sup>A “colagem emblemática” é o processo no qual o uso da imagem, desde a escolha, passando pelo recorte, o distanciamento da imagem em relação a seu universo natural, até o ato de colar, unindo-o a outros elementos e dando-lhe outro significado através da composição, utilizando-se de seu significado anterior.

<sup>4</sup>A “colagem narrativa” implica sempre a consideração de objetos produzidos a partir de um processo de combinação de textos e de imagens (pictóricas ou fotográficas) que se associam em virtude de uma mútua organização sequencial.

Se quisermos propor a base para uma definição razoável para a totalidade das manifestações históricas do meio, e mesmo para todas as outras produções não realizadas até agora, mas concebível teoricamente, faz-se necessário reconhecer como único fundamento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias (GROENSTEEN, 2015, p.27)

Esse jogo relacional de uma pluralidade interdependente das imagens, seja das colagens de Ernst ou dos quadrinhos, sugere uma possível fundação ontológica dos quadrinhos, ou pelo menos uma ferramenta de investigação.



Fig. 1 – *Une semaine de bonté* (1935), Max Ernst.

Os romances-colagem de Ernst partem da reutilização de materiais procedentes das imagens de consumo mais anônimas para convertê-las em obra de arte, estabelecendo um singelo vínculo entre a dita “alta e baixa cultura”, reforçado pela paridade dos processos de leitura provenientes desses quadrinhos *avant La lettre*. Essa tensão entre alta e baixa cultura é um dos motivos de os quadrinhos, por muitas vezes, não figurarem nos livros de arte, de história e de literatura.

A noção de Alta e Baixa culturas assegurou, então, a conservação dos ideais de seleção, que, de forma bastante platônica, operaria no corte entre boas cópias da cultura, digna de cultivo, e os simulacros, voltados ao mero dispêndio. No topo desse castelo pairava a arte,

aquilo que se distinguiria de tudo e todos pela manifestação de uma superioridade essencial, que Hegel chamou de Belo (LINCK, 2015, p. 115).

A produção de quadrinhos vem se desenvolvendo em paralelo à literatura e as artes, desde o final do século XIX, sofrendo o mesmo impacto, com a revolução industrial, a invenção da fotografia e do cinema. Suas influências e possíveis contaminações ao longo desse processo passam, muitas vezes, despercebidas pelos especialistas por conta desta fatídica distinção.

Entre 1930 e 1980, os quadrinhos passaram por grandes transformações, libertando-se dos jornais e ganhando periódicos próprios, como *Terry and the Pirates*, *Príncipe Valente*, *Buck Rogers*, *Flash Gordon*, *Dick Tracy*, passando pelos *Pulps*<sup>5</sup>, novelas populares vendidas nas bancas, com ênfase na ficção de aventura (western, crime, mistério, ficção científica e fantasia). Também neste período surgem as grandes editoras de quadrinhos de super-heróis como *Capitão América*, *Super-Homem* e *Batman*. Este último, personagem principal de nosso objeto.

Nossa intenção nesse brevíssimo panorama se restringe a contextualizar minimamente o leitor e localizar uma das primeiras confluências entre os quadrinhos e o Surrealismo, que se dá ainda nos anos 1920. Não tendo como pretensão o mapeamento da história das histórias em quadrinhos, ou de uma cronologia definitiva, pois a transnacionalidade de uma possível origem da história em quadrinhos, assim como a impossibilidade de encontrar-lhe uma essência, sua irredutibilidade a uma nomenclatura que abarque toda a sua pluralidade, resulta também numa imprecisão cronológica sujeita às mais diversas exigências historicizantes:

Thierry Smoldern recuará ao século XVIII com William Hogarth ao começar o seu *Naissances de la Bande Dessinée*; David Kunzle,

---

<sup>5</sup> Os *Pulps* eram revistas que recebiam seu nome do papel mole salpicado de pedaços de fibra de madeira nos quais eram impressos.

topfferiano, definirá em *the Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture stories in the European Broadsheet from c.1450 to 1825* que as HQs começariam apenas no momento em que acontecem pela massiva reprodutibilidade técnica em meio impresso; Scott McCloud, por sua vez, em *Desenvolvendo os quadrinhos*, retrocederá ainda mais para a Coluna de Trajano, a Tapeçaria de Bayeux, o manuscrito pré-colombiano *Garras de Tigre*, *As torturas de Santo Erasmo* do século XV ou a antiga pintura egípcia (LINCK, 2015, p.24).

O caminho escolhido aqui é um de muitos, mas que atende ao propósito de traçar o fio condutor de um dado momento histórico em que os quadrinhos atingem a sua forma moderna perpassando pelas vanguardas até esbarrar no Surrealismo.

Constatada a impossibilidade de se traçar uma “verdade” histórica, e tendo em mente o real objetivo dessa pesquisa, propomos uma leitura dos quadrinhos como a exploração de um arquipélago, pois cada um deles:

[...] engendra uma ilha, com topografia, vegetação e atmosfera particulares, eventualmente semelhante a outra ilha, mas sem confundir-se com ela. Percorrê-la com cuidado equivale a vivenciá-la, perceber o que só ela oferece (FARIAS, 2002, p. 20).

Agnaldo Farias (2002) propõe para a arte contemporânea um olhar, que muito caberia também para os quadrinhos.

Dessa forma, espera-se que a presente pesquisa possa servir de aporte para um entendimento mais amplo das potencialidades das histórias em quadrinhos, assim como suas afinidades e contaminações com a literatura e as artes visuais. Tais possibilidades de abordagem das histórias em quadrinhos ainda se mostram muito tímidas no universo acadêmico brasileiro. Longe de suprir essa falta, o que pretendemos com essa dissertação é trazer à tona essa discussão e acentuar sua relevância.

## 1. PERSCRUTANDO O OBJETO: UMA SÉRIA CASA NUM SÉRIO MUNDO

### 1.1 O contexto

Batman é um super-herói, personagem de histórias em quadrinhos publicadas pela editora norte-americana *DC Comics*, cuja primeira aparição se deu em maio de 1939, na revista *Detective Comics #27*. Sua criação é oficialmente creditada a Bob Kane e Bill Finger. Vivendo no mundo fictício de super-heróis da editora *DC Comics* (conhecido como Universo *DC*, lar de vários super-heróis conhecidos do grande público, como Super Homem, Mulher Maravilha, entre outros), Bruce Wayne, empresário, multibilionário e filantropo, é o alterego de Batman, sua identidade secreta. Ao testemunhar o assassinato de seus pais quando criança, restando-lhe apenas o mordomo Alfred como tutor, o jovem Bruce Wayne decide viajar pelo mundo em busca de uma perfeição física e intelectual, na tentativa de compreender a mente criminosa e lutar contra seu sentimento de vingança. De volta a Gotham (cidade fictícia, onde se passa a maior parte de suas histórias), já como homem formado, Bruce Wayne cria um uniforme baseado na imagem que o amedrontava quando criança: o morcego. Ele queria que os bandidos compartilhassem do mesmo temor e, assim, passou a lutar contra o crime.

Diferentemente de outros super-heróis, Batman não tem nenhum poder sobre-humano; seu poder advém da sua capacidade intelectual, usa apenas de sua astúcia, de suas habilidades investigatórias, de tecnologia, do seu dinheiro e de seu físico bem-preparado para sua guerra contra o crime. Suas aventuras vêm sendo ininterruptamente publicadas por revistas diferentes desde sua criação, em 1939. Portanto, encontramos várias versões de *Batman*, de autores e desenhistas diversos



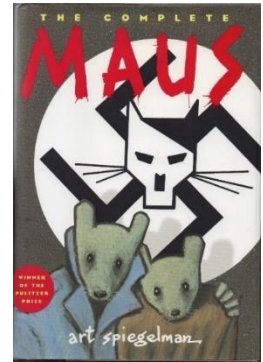


Fig. 3 –*Maus* (1986),  
Art Spiegelman

Santiago García em seu livro *A novela gráfica* (2012), mediante um ensaio histórico que se propõe a examinar a história da arte sequencial desde o século XIX até os dias de hoje, faz uma explanação interessante sobre o termo *graphic novel*:

“Novela gráfica” é apenas um termo convencional que, como costuma ocorrer, pode suscitar equívocos, pois não se deve entender que, com ele, nos referimos a uma história em quadrinhos com as características formais da narrativa ou do romance literário, tampouco a um formato determinado, mas simplesmente a um formato de HQ adulto e moderno que reclama leituras e atitudes distintas dos quadrinhos de consumo tradicional. (GARCÍA, 2012, p. 14).

Na esteira do reconhecimento crítico da *graphic novel*, os quadrinhos *mainstream* também se reinventaram, causando uma revolução nos *comics* americanos, com o surgimento de alguns autores dispostos a chacoalhar o universo dos super-heróis. Seriam eles: Frank Miller e Alan Moore, os primeiros a assentarem o termo *graphic novel* no meio. Com trabalhos ousados, esses dois autores revitalizaram o gênero. O primeiro, com uma história de Batman, intitulada: *O cavaleiro das trevas* (1986) escrita e desenhada pelo próprio Frank Miller, responsável por redefinir o personagem. E o segundo, com uma série que transformaria para sempre o jeito como os leitores olham para os super-heróis: *Watchmen* (1986/1987) escrita por Alan Moore e desenhada por Dave Gibbons. Pouco tempo depois, Alan Moore também escreveria uma história icônica do Batman, intitulada *A piada mortal* (1988), com desenhos de Brian Bolland, responsável por elevar a relação Batman/Coringa a

um patamar nunca antes imaginado. Nessa mesma década, ganharia a luz o presente objeto desta pesquisa: *Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo* (1989)<sup>8</sup>.

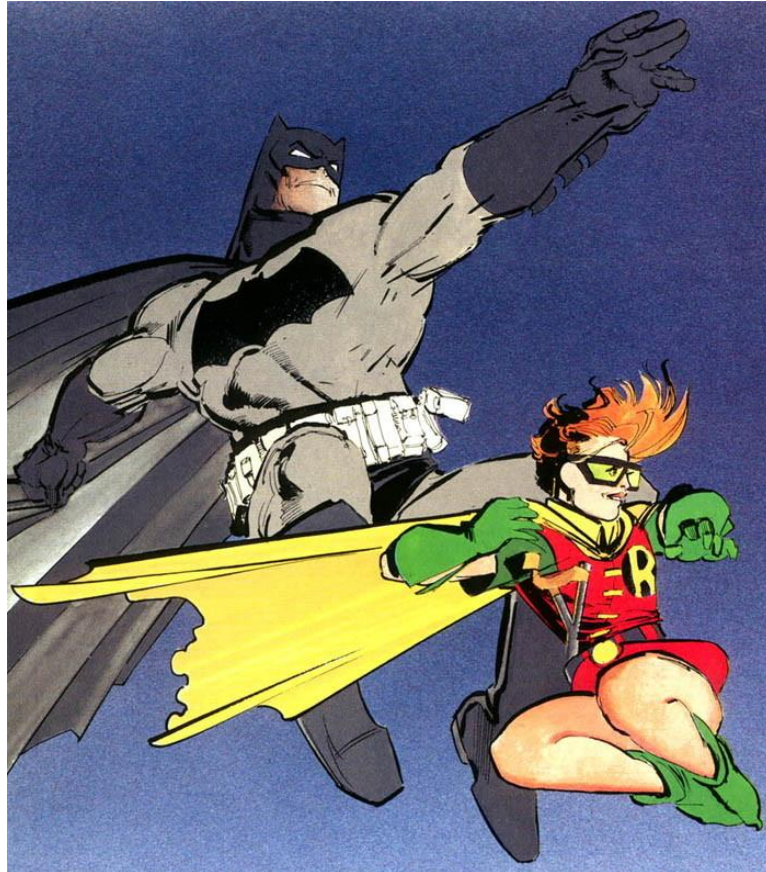


Fig. 4 –O cavaleiro das trevas (1986), Frank Miller.

García parte do pressuposto de que os quadrinhos são uma forma artística com identidade própria, e não um subgênero da literatura, como o termo *graphic novel* nos faz supor. Nos últimos 30 anos, os quadrinhos tomaram consciência de si como uma forma artística e adulta, capaz de discutir questões subjetivas e universais de caráter humano e atemporal, muito além do eterno conflito antitético entre o “bem” e o “mal”, problematizando as questões do homem contemporâneo.

---

<sup>8</sup>Data da edição original nos EUA. No Brasil, *Asilo Arkham* teve três edições, uma pela editora Abril, em 1990, e duas pela editora Panini em 2003 e 2012. Todas as edições citadas foram consultadas para essa pesquisa.



Fig. 5 – *Watchmen* (1986/1988), Alan Moore e Dave Gibson

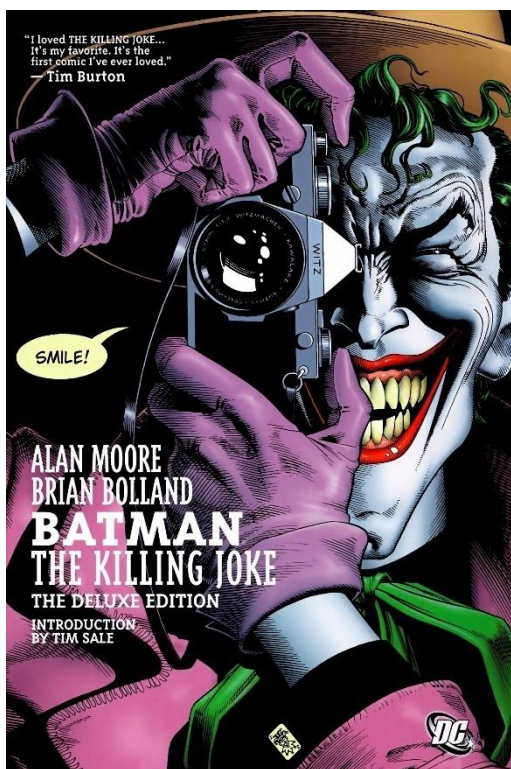


Fig. 6 – *A piada mortal* (1988), Alan Moore e Brian Bolland.



Fig. 7 – *Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo* (2012), Grant Morrison e Dave Mckean.

## 1.2 A história

Em *Asilo Arkham*, há duas narrativas paralelas que se entrecruzam. Em uma delas, o que segue é um conto sobre o *Batman*, situado diegeticamente no tempo presente, cujas ações se passam em *Gotham City*, (correspondente ao momento de sua produção, que se deu em 1989). Como o título da obra indica, a história se desenrola no interior do *Asilo Arkham*, outrora enorme casarão, transformado em um asilo para abrigar criminosos mentalmente insanos. Nesse asilo, encontra-se toda a galeria de “vilões” que compõe o universo de Batman, como Coringa, Duas Caras, Chapeleiro Louco, entre outros. É primeiro de abril. Coringa encabeça uma rebelião, toma o controle do asilo e faz de reféns seus funcionários. Para libertá-los, dentre todo tipo de exigências absurdas, ele deseja a presença do próprio Batman no asilo. Para tentar conter o eminente perigo que correm os reféns nas mãos do Coringa, a contragosto, Batman decide entrar. O jogo começa. Coringa propõe que Batman passe uma hora perambulando pelos corredores sombrios e hostis do asilo a mercê de seus velhos e conhecidos internos, enquanto tem sua própria sanidade posta à prova.

Na outra, diegeticamente localizada no início do século XX, mais precisamente em 1901, conta-se a história do homem que herdou a mansão que viria a se tornar o asilo, o psiquiatra Amadeus Arkham, que cresceu cuidando de sua enlouquecida mãe, por conta da morte de seu pai. Anos depois, logo após o enterro de sua mãe, que tirou a própria vida abrindo sua garganta com uma navalha, Amadeus, agora um homem, psiquiatra de carreira, casado e com uma filha pequena, torna a morar na antiga mansão, já com a ideia de transformá-la em um asilo.

O dia 1º de abril de 1921, data da inauguração do manicômio *Elizabeth Arkham*, está próximo. Martin Hawkins, um dos criminosos tratados por Amadeus na cidade de

*Metrópolis*, conhecido pela alcunha de *MadDog*, fugiu. Ao chegar em casa, Arkham encontra a porta escancarada, sobe as escadas e chama por sua esposa Connie. Ela não responde. Ao entrar no quarto de sua filha, ele vê, primeiro, sua esposa. Seu corpo está em pedaços. Harriet, sua filha, está caída perto, indescritivelmente violentada. Arkham indaga onde está sua cabeça. Então, quando olha para a casa de bonecas, a casa de bonecas olha de volta para ele.

Terrivelmente abalado, Amadeus Arkham segue com seus objetivos. Inaugura o asilo Elizabeth Arkham, tratando, inclusive, do assassino de sua família (*MadDog*). Então, em 1º de abril de 1922, um ano após o ocorrido, Arkham o incinera durante uma terapia de eletrochoque. Por fim, Amadeus Arkham enlouquece, tornando-se um dos internos de seu próprio asilo.

Ao fim da HQ, descobre-se que foi um dos psiquiatras, o *Dr. Milo*, situado no mesmo tempo diegético em que Batman atua, quem libertou os loucos, logo após ter lido o diário secreto de Amadeus que se encontrava em um compartimento escondido dentro do asilo. Tal atitude resultou na rebelião. É importante frisar que, para o leitor, esse é o ponto de convergência de ambas as narrativas que, até então, nos pareciam histórias independentes.

Debaixo da cama, grandes asas começam a bater. Eu não estou louco. Eu não estou louco. Que Deus me ajude... Eu estou vendo. Estou vendo a criatura que apavorou e atormentou minha pobre mãe naqueles anos tão longos. Eu vejo. É um morcego. Um morcego! (ASILO ARKHAM, 2012, p. 96).

Esse diário revela uma memória há muito esquecida, pois Amadeus confessa ter matado a própria mãe para livrá-la do “morcego” que a atormentava:

Agora percebo do que minha memória tentou me manter afastado. A loucura vem do sangue. É meu direito de nascença. Minha

herança. Meu destino. Eu contarei as presenças que vagam por estes quartos e escadas estreitas. Eu as cercarei com barras, muralhas e cercas eletrificadas, e rezarei para que jamais escapem. [...] Asas de couro me envolvem (ASILO ARKHAM, 2012, p. 99, 100).

Na sequência final, após as revelações feitas, Dr. Milo avança sobre *Batman* com uma navalha, mas, mesmo exausto, *Batman* consegue desempunhar a lâmina, entretanto, é surpreendido pelo Doutor que o derruba e tenta estrangulá-lo. Sua tentativa de estrangulamento é, então, frustrada pela Dra. Ruth Adams, que, empunhando a mesma lâmina que outrora ameaçava *Batman*, corta a garganta do *Dr. Milo*. Em seguida, entra em estado de choque. *Batman*, em um último gesto de desespero, rompe as fiações elétricas do asilo, declarando os internos todos livres. Ninguém sai. *Harvey Dent*, o interno conhecido como Duas Caras, decide o destino de *Batman* com uma moeda que tem uma das faces riscada. Se cair do lado intacto, ele estará livre, se cair do lado riscado, ele deverá morrer. *Batman* está livre, mas sai do *Asilo Arkham* derrotado e escoltado pelo comissário Gordon.

Fica mais que evidente que o grande tema dessa narrativa é a luta contra os próprios demônios, pela qual passam *Batman* e Amadeus, que se manifesta para ambos na forma da loucura. Podemos também destacar como principal conflito a luta (física e psíquica) de *Batman* contra essa loucura, personificada na figura do Coringa e dos demais internos, no mundo físico, e por seus medos (traumas) de infância não superados, como a morte de seus pais, abalando assim seu mundo psíquico. O trauma é não só determinante, como também a força motriz de toda a sua ação enquanto herói, que tem por propósito impedir que o “mal” aconteça a outros assim como lhe foi acometido. A dimensão da relação de conflito e alimento mútuo desses dois personagens que encarnam em si a loucura e a razão são, como aponta Michael

Foucault em seu livro *História da loucura* (2014), inevitável e indissociável. Assim como o conceito de complementaridade postulado por Jacques Derrida, que consiste na ideia de que os termos dos pares antitéticos não só se complementam mutuamente como também permite-nos conceber esses elementos numa dimensão de antítese inclusiva e não exclusiva (DERRIDA, 1995). Logo, o conceito de loucura pode depender do de sanidade que, por depender do de loucura, contém em si, necessariamente, um pouco de seu oposto.

Tendo isso em mente, fica claro o porquê de o Coringa não ter eliminado Batman em todas as oportunidades que teve: pelo simples fato de que a existência de Batman, uma força contrária e opositora (a princípio), ser a razão que justifica sua existência. Tencionar seus limites e vê-lo sucumbir cada vez mais ao seu lado obscuro é o jogo sádico ao qual o Coringa o submete para provar que eles não são diferentes, só estão em lados opostos dos portões do asilo. E Batman, por sua vez, luta para não cruzar a linha que o mantém do lado da justiça e da razão, dado seus próprios princípios e ideologia, o que lhe outorga o direito de se colocar num lugar superior e decidir o destino de todos aqueles que infringem as regras morais e do Estado. A inevitabilidade da corrupção das leis e da moral é o que justifica a existência de Batman a priori, em suas narrativas pregressas, o que começa a ser problematizado em *Asilo Arkham* logo no início.

Ao adentrar os portões do Asilo, Batman, assim como Alice em *Alice no país das maravilhas* (1980), depois que cai dentro da toca do coelho, toma parte de um mundo paralelo, um lugar onde a ordem e a razão foram abolidas, e sua própria sanidade é posta à prova.

Os internos, criminosos mentalmente insanos que habitam o asilo, se desviaram da realidade exterior, lá dentro “reina soberana a imaginação no mundo

dos alienados; seu espírito move-se alegremente entre contradições e incoerências que assim são consideradas somente pelo homem comum” (DUPLESSIS, 1963, p.39). Para Duplessis, os loucos “não se adaptam à existência quotidiana, mas para eles o mundo em que vivem oferece a mesma estabilidade que o nosso” (1963, p.39). Cada acontecimento que Batman observa ou vivencia dentro do asilo é absurdo e desvairado, como, por exemplo, seu encontro com Maxie Zeus, que se autodenomina Deus. Durante seu discurso, que reitera sua autoproclamada “beatitude”, segura um balde com seu próprio excremento e oferece-o a Batman como se fosse sua “dádiva”: “Come e bebe, este é o meu corpo. Este é meu sangue (...). Eu dou para que possas dar. Toma, minha dádiva para ti” (ASILO ARKHAM, 2012, p.82). Para cada interno, cada um desses acontecimentos serve apenas para corroborar as exigências de sua própria subjetividade.

Além da loucura, a paranoia é traço fundamental de seus comportamentos, “para o paranoico, o mundo é um teatro e ele o principal ator” (DUPLESSIS, 1963, p.40). Para os internos, em tudo existe uma intenção oculta, que se quer desvelar. Mas como aponta Duplessis, esta atitude não está muito longe do homem normal:

Do alienado ao sábio, cujas pretensões a uma rigorosa objetividade foram denunciadas como ilusórias, passando pelo apaixonado, para quem o mundo se reveste de cores de seu amor e de seu ódio, há certamente uma hierarquia a fixar e não uma oposição estabelecida (...). Por isto, em se tratando deste mundo de ilusão e de paradoxo, as classificações dos alienistas parecem muito arbitrárias (1963, p.41).

Isso fica ainda mais evidente quando o próprio Batman questiona o tipo de trabalho que os psiquiatras estão fazendo, ao observar o interno Harvey Dent, diagnosticado com uma obsessão por dualidade (que faz jus a sua alcunha, Duas Caras), que acaba por urinar em suas calças por não ser mais capaz de tomar uma decisão simples, como ir ao banheiro sem consultar as cartas. Harvey costumava usar uma moeda de prata riscada em uma das faces (análoga ao seu próprio rosto, que

tem uma das faces deformada) para tomar todas as suas decisões, como se de algum modo, isso representasse a sua dualidade (ASILO ARKHAM, 2012, p.40). A substituição da moeda, que representava apenas duas opções, pelas cartas de tarô, que oferecem 78 opções abertas é defendida pela Dr<sup>a</sup> Ruth Adams com um “avanço” no seu tratamento. Para Batman, no entanto, desfuncionaliza-o completamente e aniquila sua personalidade (ASILO ARKHAM, 2012, p.41).

Mesmo o homem-morcego questiona sua própria sanidade ao longo de toda a HQ. O que diferencia um “louco” de uma pessoa “normal” é justamente a sua posição hierárquica. Ora, Batman é tão louco quanto os internos que ele confinou, a diferença principal está em de que lado dos portões ele está. E ele tem completa consciência disso. A radicalização dessa ideia é a tese do Coringa (também de Amadeus), de que o verdadeiro asilo está lá fora (ASILO ARKHAM, 2012, p.115). Sua função narrativa é justamente provar isso ao destruir a imagem de ordem e controle que Batman aspira representar, dobrando-o ao impulso latente da insanidade. Há ainda uma ironia em tudo isso, pois quem é o responsável pela rebelião não é um dos internos, mas sim um membro da equipe médica. E o próprio Amadeus, psiquiatra respeitado, acabou um interno de seu próprio asilo, tendo sua loucura registrada em um diário que alimenta toda essa trama.

A luta entre a razão e a loucura é o conflito principal de ambas as narrativas. A desinibição desse lado obscuro e irracional, e as inibições de um falso bom senso, tanto para o Coringa, quanto para Amadeus Arkham, parece ser a única maneira de libertar o homem dessa prisão que é a razão. Nesse sentido, essa luta dialoga muito com as ideias de André Breton que, diferentemente de Freud, que acreditava que o acesso irrestrito aos desejos levaria o homem à barbárie, os surrealistas acreditavam que esse desprendimento das amarras da sanidade nos levaria a vislumbrar a

existência de uma supra-realidade e, enfim, a liberdade: “A liberdade, como aspiro, é uma permanente quebra de grilhões” (BRETON, 1999, p.65). Assim, a grande revelação a que Arkham ascende no fim de sua vida, enclausurado nos porões do asilo, é de que o lado obscuro se sobrepõe à razão, sendo capaz de construir uma realidade mais abrangente que a racional, libertando o homem e sua “prisão euclidiana que é a sanidade” (ASILO ARKHAM, 2012, p.103). Coringa, por sua vez, busca provar que a demência é capaz de submeter a si a vontade da razão.

Esse desequilíbrio entre o lado obscuro e o lado racional proposto pela HQ nos faz refletir acerca das correntes hierárquicas do pensamento ocidental, tais como bem/mal; Deus/Diabo; homem/mulher; e nesse caso específico, loucura/sanidade, problematizadas por Jacques Derrida, que desconstrói essa oposição filosófica clássica, negando sua coexistência pacífica, propondo a existência de uma hierarquia violenta, na qual um dos dois termos ocupa o lugar mais alto. “Desconstruir a oposição, significa, primeiramente em um momento dado, inverter a hierarquia” (DERRIDA, 2001, p.48). Operar essa inversão é revelar suas ambiguidades e contradições, não incorrendo em reducionismos diante desses pares antitéticos cujo pensamento comum está habituado a operar, mas:

marcar o afastamento entre, de um lado, a inversão que coloca na posição inferior aquilo que estava na posição superior, que desconstrói a genealogia sublimante e idealizante da oposição em questão e, de outro, a emergência repentina de um novo ‘conceito’, um conceito que não deixa mais – que nunca deixou – compreender no regime anterior (DERRIDA, 2001, p.48-49).

Essa inversão hierárquica é operada logo de início, tornando-se o *leitmotiv* de toda a obra. Se partimos do pressuposto de que é a razão o termo do par antitético razão/loucura que ocupa a princípio, o lugar mais alto, é a rebelião do asilo a primeira desconstrução operada, pois agora são os médicos senhores da razão e funcionários que estão sob o julgo dos detentos insanos. Quando Batman é chamado pelo

comissário Gordon para intervir, ele reluta, ao perceber a fragilidade de sua posição/representação (herói/razão) posta em cheque pelo Coringa, que exigindo sua presença, provoca: “Nós queremos você. Aqui no manicômio. Onde é o seu lugar” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 22). Abalado, Batman questiona a racionalidade de seus atos, pressentindo a inevitável inversão do jogo ao ceder às exigências para adentrar os portões do asilo.

Ao operar a desconstrução de uma oposição há muito consolidada dentro dos quadrinhos de super-heróis, utilizando-se do próprio gênero como meio de subversão, *Asilo Arkham* nos propõe não só questionar os 75 anos da cronologia de Batman, como aponta caminhos para as possibilidades de reinvenção do próprio gênero.

### 1.3 O mito do morcego

Na segunda página de abertura de *Asilo Arkham*, há uma imagem (Fig. 8), de página dupla, que reproduz uma superfície, aparentemente de madeira, coberta por uma camada porosa de látex, ou massa corrida, com um “X” talhado no lado inferior esquerdo da página, localizado por cima de um retângulo vertical, cuja parte inferior esquerda, também talhada sobre a superfície de madeira, corta uma das linhas transversais do “X”, transformando-se em linha, fechando, assim, a forma do retângulo. Ao lado do “X”, há uma pedra com quatro linhas que se cruzam vertical e horizontalmente, formando um pequeno xadrez. No outro extremo da página, desenhado sobre uma parte mais suja e deteriorada da superfície, pode-se perceber a representação de um fóssil, com a seguinte legenda: “*Icaronycteris*” [ícone]. Essa imagem (representação pictórica) faz referência ao suposto antigo morcego Eoceno (Chiroptera), cujo fóssil representa a dimensão arquetípica e ancestral do morcego. A

legenda não se limita a reduzir a polissemia da imagem, por outro lado, integra-se a ela na construção de sentido.

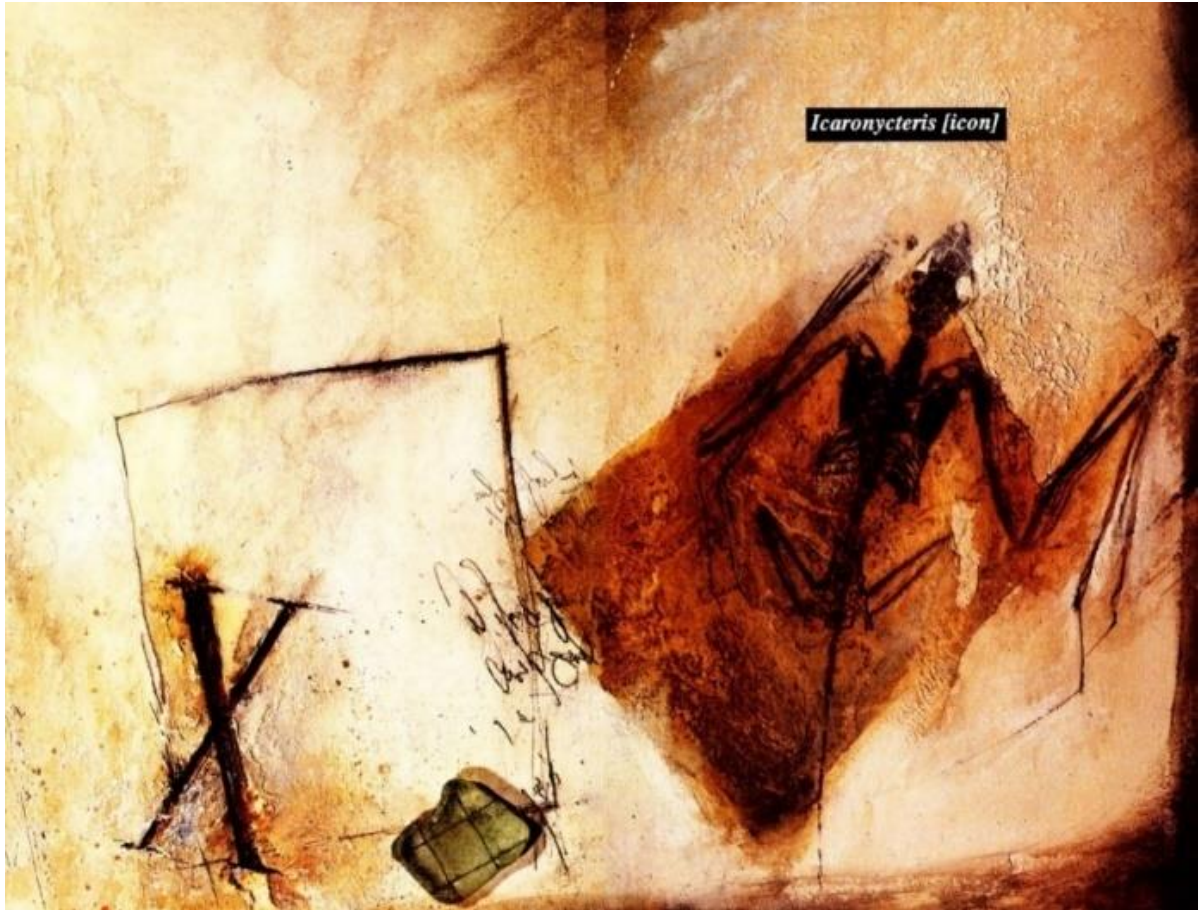


Fig. 8 –*Asilo Arkham*, página 3-4 (1990), arte de Dave McKean.

A figura do morcego manifesta-se plasticamente riscado sobre uma superfície quase homogênea, de forma suave, mesclando-se à sua porosidade, em contraste com o retângulo e o “X” que sulca e “fere” essa superfície. Essas diferenças de textura entre o morcego e entalhe nos revela dois modos de composição: de um lado, o entalhe que sulca a madeira com linhas bem definidas, do outro, o morcego riscado de maneira mais suave que quase integra-se à porosidade da superfície, acompanhado de uma enorme mancha retangular ocre, que o recobre quase em sua totalidade. O contraste entre esses dois estilos, forma a rede de relações plásticas compondo o plano da expressão, que podemos classificar, como Henrich Wölflin

(2000) estabelece nas artes plásticas em: estilo linear e estilo pictórico. Assim, o estilo linear dá forma aos entalhes e o estilo pictórico dá forma ao morcego, sendo o termo neutro, a superfície. Se levarmos em conta o conflito que permeia toda a narrativa no plano de conteúdo, que é o embate entre razão e loucura, o plano de expressão dessa figura pode se configurar na categoria semântica fundamental *razão vs loucura*. A razão é figurativizada pelos entalhes (geométricos, que sulcam a superfície “real” de forma clara), e a loucura pelo morcego (quase intangível, espectral e obscuro). Ou ainda podemos estabelecer uma outra categoria semântica tanto no plano de conteúdo quanto no plano de expressão que reiteram essa ideia, que seria a de *prisão vs liberdade*, que logo nos remete a fala de Arkham em seus últimos momentos, referindo-se à sanidade como uma prisão “euclidiana” (2012, p.103), que por sua vez, podemos associar ao retângulo entalhado, e a loucura representaria a liberdade, figurativizada no morcego, que assombrou a mãe de Arkham e, por fim, desencadeou sua loucura, “libertando-o” da razão. Assim, é possível estabelecer uma relação entre os planos de expressão e conteúdo. O significante (representação pictórica do morcego) se relaciona com o significado (ideia apriorística do morcego e seu imaginário soturno) no plano de expressão não só da fig. 8, mas ao longo de toda a HQ. Essa relação entre expressão e conteúdo é chamada de semissimbólica (PIETROFORTE, 2015). Essa análise do plano de expressão não se restringe, unicamente à fig. 8, pois incide também sobre a totalidade da história.

Com essa imagem, os autores<sup>9</sup> se apropriam de todo um legado de histórias e superstições que envolvem a imagem do morcego, elevando-o a um status de mito. Lançam mão do poder do mito como representação de um medo inconsciente e

---

<sup>9</sup> Decidi tratá-los por autores, quando me refiro aos dois simultaneamente, devido à forma simbiótica que se deu a criação desta *graphic novel*. Quando analisados separadamente, tratarei um como escritor e o outro como artista gráfico.

ancestral que permeia o imaginário coletivo, numa “ação” que dialoga com procedimentos de cunho surrealista. Podemos afirmar que nos quadrinhos a representação é a essência de sua linguagem. Assim como também afirma Octávio Paz no livro *O arco e a lira* (2012): “a essência da linguagem é a representação, *Darstellung*, de um elemento de experiência por meio do outro, a relação bipolar entre o signo ou símbolo e a coisa significada ou simbolizada, e a consciência dessa relação” (PAZ, 2012, p. 40).

O morcego, criatura ancestral, de hábitos noturnos, fruto de superstição, constantemente associado à morte e à doença. Entre alguns nativos americanos, como os *Creeks*, *Cherokees* e *Apaches*, o morcego é um espírito embusteiro (LINCK, 2007, p. 13). Na cultura de massa ocidental, o morcego é, frequentemente, associado à noite e à natureza proibida, e facilmente associado a personagens arquetípicos do imaginário popular, como os vampiros, ou ficcionais, como o *Drácula*. Este último foi uma das muitas fontes de inspiração para a criação do personagem *Batman*, em 1939. A frequência com que os arquétipos dessas figuras noturnas aparecem na cultura ocidental, seja no folclore ou no inconsciente popular, evidencia uma dimensão que ultrapassa a temporalidade ou o contexto histórico, pois constitui um drama humano, tal como os problemas abordados pelos mitos modernos que buscam explicar a realidade e os fenômenos do mundo por meio de representações simbólicas geradas no imaginário coletivo de uma cultura ou sociedade, criando e difundindo diversas superstições que se enraízam, proliferam e, muitas vezes, sobrevivem até os dias de hoje. A linguagem e o mito são vastas metáforas da realidade, segundo Paz:

Parece indubitável que desde o princípio a linguagem e o mito mantêm uma inseparável correlação [...] ambos são expressões de uma tendência fundamental a formação de símbolos: o princípio radicalmente metafórico que está no cerne de toda a função de simbolização (PAZ, 2012, p.42).

O Surrealismo, por sua vez, interessa-se por essa carga simbólica. Após a descoberta do inconsciente por Freud, os surrealistas passaram a buscar, nas profundezas do inconsciente do homem, as raízes de seus medos e desejos e essas raízes se tornam a matéria prima da sua poética.

Ao longo da HQ, pode-se perceber várias referências ao morcego enquanto mito (alegoria), desde a abertura já citada; é a imagem do morcego que atormenta a mãe de Arkham durante anos e, posteriormente, o próprio Arkham: “Eu não estou louco. Mas, que Deus me ajude... eu estou vendo. Estou vendo a criatura que apavorou e atormentou minha pobre mãe por tantos anos. Eu vejo e é um morcego. Um morcego!” (ASILO ARKHAM, 2012, p.96-97). É a imagem do morcego que Batman vê no teste da prancha de Rorschach<sup>10</sup> da Dr<sup>a</sup> Ruth Adams (2012, p. 43-44). E o próprio Batman é identificado pelo Dr. Milo como “o morcego”, aquele citado por Arkham em seus diários, o responsável pelo enlouquecimento de sua mãe e por alimentar o asilo com almas ensandecidas (2012, p.100). Nas origens do personagem, é o morcego fonte de temor de Bruce, quando criança. Tal origem não está evidenciada na presente HQ, mas é um marco icônico na constituição do personagem.

Os autores lançam mão do poder mito figurativizado no morcego como representação de um medo inconsciente e ancestral que permeia o imaginário coletivo, numa “ação” que dialoga com a poética surrealista. Jacqueline Chénieux-Gendron (1992, p. 120) aponta para o poder dessa imagem alegórica: “A força de imaginação e de representação que o mito traduz não é inferior a uma verdade de ordem conceitual. É outra. A sua verdade é algo alegórico”. Com isso, a imagem ganha força, “joga com a polissemia da linguagem; exige uma leitura poética que,

---

<sup>10</sup>É uma técnica de avaliação psicológica pictórica desenvolvida pelo psiquiatra e psicanalista suíço Hermann Rorschach em 1921.

longe de escolher a imagem e separá-la da isotopia do discurso, concede a todas as dimensões de significação, igual pertinência” (CHENIEUX-GENDRON, 1992, p. 150).

Extrapolando e muito as referências primárias saídas de “detritos da cultura pop, que, reunidos, transcendia a soma de suas partes” (MORRISON, 2012, p. 35) que, segundo Grant Morrison em *Superdeuses* (2012), estão na aurora do personagem desde sua primeira aparição nos idos de 1938, perdura até os dias de hoje. Os criadores originais<sup>11</sup> se inspiraram em variadas fontes para compor o recém-criado personagem, sendo a questão do alterego (Batman/Bruce) baseada no filme mudo de 1930, intitulado *The Bat Whispers* (O Sussurro do Morcego) além do filme *The Mark of Zorro* (A Marca do Zorro) de 1920.

Bill Finger via Batman como uma combinação do atlético D’artagnan de *Os três mosqueteiros* com as habilidades de dedução de *Sherlock Holmes*, mas a série tinha influência inegável do personagem pulp chamado *Bat* (Morcego), criado em 1934 (...). Assim como Batman, ele foi motivado a escolher esse disfarce quando um morcego entrou pela sua janela durante um retiro taciturno particularmente intenso e marcante. Outro personagem morcego, o *Black Bat* (Morcego negro) – um promotor público que ficou com uma cicatriz após levar ácido no rosto – apareceu quase simultaneamente com sua própria capa recurvada e máscara negra (2012, p. 35-36).

O morcego chega em Batman carregado de significado. O personagem (alheio a todas essas camadas) se apropria da imagem do morcego que, a princípio, o aterrorizou<sup>12</sup>, para incutir o medo nos bandidos.

Sendo Batman um personagem septuagenário, por vezes serão necessárias informações extradiegéticas para sedimentar nossa leitura. Por mais que o presente objeto possa ser lido sem a necessidade de se ter conhecimento de sua extensa,

---

<sup>11</sup>Bob Kane e Bill Finger

<sup>12</sup>Ao longo dos anos essa “origem” foi contada e recontada inúmeras vezes, mas até o presente momento, a versão “definitiva” é a contada por Frank Miller e David Mazzucchelli na minissérie *Batman ano um* (*Batman Yearone*) originalmente publicada em 1987, dois anos antes de *Asilo Arkham*.

intrincada e ininterrupta cronologia, vários detalhes e características progressas se fazem presentes ou são evocadas na HQ e, quando se fizer necessário, serão apontadas.

## 1.4 Os personagens

### **Batman**

Assim como o morcego, Batman possui hábitos noturnos e sua indumentária foi, cuidadosamente, construída para evocar medo nos criminosos, criando uma imagem que ascende ao mito (ecos do morcego); vive nas sombras, motivo pelo qual recebeu a alcunha de “o cavaleiro das trevas”<sup>13</sup>. *Batman* é a sombra de Bruce Wayne, representa seu lado obscuro e personifica seu maior medo quando criança, o morcego. Sua imagem foi criada em um momento de desespero, numa tentativa de superar a perda de seus pais e, ao mesmo tempo, vingar-se. Nesse sentido, Batman faz aquilo que Bruce não é capaz de fazer: ele encara seu temor e se torna o próprio medo, um mito urbano, sussurrado pelos becos da cidade de Gotham. Otton Rank, em seu Livro *O duplo*, localiza a raiz ancestral do temor à sombra, que parece ser uma herança de povos antigos: "superstições e temores, que dizem respeito à sombra, existentes entre os povos cultos de nossos tempos, encontram seu complemento entre os numerosos povos primitivos" (1939, p. 110).

Temos aqui o binômio Batman/Bruce Wayne, que nos põe de imediato a pensar nas questões referentes ao Duplo. No entanto, não é o único binômio dessa HQ, há um outro, verdadeira fonte de evocação mitológica: Batman/Coringa. Rank aponta

---

<sup>13</sup>Referência a uma de suas aventuras icônicas: *Batman o Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight Returns)* de Frank Miller, minissérie em quatro edições publicada originalmente em 1986, três anos antes de Asilo Arkham.

para a questão do duplo como “a própria personalidade (sombra, reflexo), assegurando a sobrevivência futura.” Mais tarde, esta “se torna uma personalidade oposta, que aparecendo sob a forma do mal, representa a parte mortal, destacada da personalidade existente e que a repudia” (1939, p. 110). Nas histórias em quadrinhos de super-herói, é comum o arqui-inimigo do herói ser seu exato oposto, além de ambos compartilharem algumas características, como outros duplos que aparecem na literatura desde o conto *William Wilson* (1839), de Edgar Allan Poe e por fim, o romance *O Duplo* (1846), de Fiodor Dostoievski. Com Batman, isso não é diferente, pois, de fato, herói e vilão (seu oposto) se complementam e se contaminam, criando uma interdependência irracional, de evocação mitológica, sedimentada nas mais recônditas fissuras da alma humana.

Desde sua criação e ao longo de sua cronologia, com algumas exceções, Batman é tido como um herói. Embora sombrio, mas, ainda assim, herói. Racional, metódico, ético e moral, entre outras virtudes, destaca-se seu compromisso com a sociedade de Gotham, que tenta salvar, exaustivamente, da criminalidade. Para atingir tal objetivo, estabelece uma parceria “secreta” e ambígua com o comissário de polícia James Gordon, pois, para reestabelecer a ordem no caos urbano dessa megalópole, ele age à margem da lei, porém, seguindo uma moral e uma ética próprias. Usa de violência para coagir os bandidos, mas nunca utiliza armas letais. Abomina a morte. Batman combate ao crime por acreditar na salvação da humanidade, por acreditar que os criminosos podem ser reeducados e reinseridos na sociedade, mesmo os criminosos mentalmente insanos. O Asilo Arkham é a maior representação dessa crença. Responsável direto pela captura de sua população interna, Batman deu a Arkham um sentido, mas suas dimensões simbólicas e metafísicas são desconhecidas por ele. Em *Asilo Arkham*, quando Coringa obriga-o a

entrar no Asilo e diz: “Nós queremos você. Aqui com a gente no asilo. Onde é o seu lugar” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 22), o faz questionar a racionalidade de seus atos. Quando inquirido pelo comissário Gordon, se estava com medo, ele responde: “Medo? Batman não tem medo de nada. Sou eu. É de mim que tenho medo. Medo de que o Coringa esteja certo sobre mim...” e continua: “Tenho medo de que quando atravessar os portões do asilo... quando entrar no Arkham e as portas se fecharem atrás de mim... eu me sinta voltando para casa” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 25). É interessante observar essa passagem, na qual Batman “questiona a racionalidade de seus próprios atos” a partir das confabulações de uma mente insana como o *Coringa*, que detalharei melhor a seguir. *Coringa* representa a figura do louco. A loucura, problema elencado como de grande interesse para o Surrealismo, na medida em que, como observa Ives Duplessis: “Estes doentes que se desviaram da realidade exterior, 'sabem segundo Freud, mais do que nós sobre a realidade interior, e podem revelar-nos certas coisas que, sem eles, permaneceriam impenetráveis” (1963, p. 39). Essa inquietação, a qual faz com que Batman reflita sobre si mesmo, mostra como as elucubrações dos alienados oferecem um universo de ricas possibilidades para o autoconhecimento.

### **Coringa**

O Coringa, principal interno do asilo, arqui-inimigo e antítese de Batman, representa o próprio caos, a personificação de um anarquismo de último grau. Vestido como palhaço, cabelos verdes e salto alto, com um sorriso vermelho doentio estampado no rosto pálido é, de longe, o mais perigoso dos internos do asilo. Seu nome vem do *curinga* do baralho, carta que, em certos jogos, muda de valor, segundo a combinação que o jogador tem nas mãos. Coringa oscila de um infantil palhaço bobo a um assassino desvairado, não tem uma personalidade verdadeira. Complexo,

aparenta estar longe de qualquer tratamento possível. “Ele se recia todos os dias”, “vê o mundo como um teatro do absurdo” e “se assume como um mestre do desgoverno” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 43), conforme palavras da Dr<sup>a</sup> Ruth Adams a Batman, ao mostrar seu prontuário médico. Ela e boa parte da junta médica do asilo creem que ele, talvez, nem possa ser definido como insano, mas como um possível caso de *superpersonalidade*, “Uma nova e brilhante modificação da percepção humana para se adequar à vida urbana no fim do século XX”<sup>14</sup>(ASILO ARKHAM, 2012, p. 42). Ou seja, o Coringa é uma espécie de vítima de sua própria imaginação. André Breton, em seu *Manifesto do Surrealismo*, aponta que com o ato de abandonar-se a imaginação corre-se o risco de enlouquecer, admite que os loucos “em maior ou menor grau, sejam vítimas de sua imaginação [...] no sentido em que ela os induz a não observar determinadas regras cuja inobservância faz com que nossa espécie se sinta ameaçada [...]” (BRETON, 2001, p.17). A dita *superpersonalidade* do Coringa suscita um inevitável paralelo com a noção de *supra-realidade* surrealista, que converge para um tema central, a realização do homem integral: “Os acontecimentos mais extraordinários parecem normais neste fantástico universo; o espírito crítico é abolido e as inibições desaparecem: é o domínio encantado no qual impera a *supra-realidade*” (DUPLESSIS, 1963, p.33). A *superpersonalidade* do Coringa parece ser uma resposta imediata a uma visão de mundo supra-real.

Diferentemente de *Batman*, o Coringa não age com base em nenhuma regra, vive para perturbar a ordem estabelecida e introduzir a anarquia. Suas ações não têm objetivos preestabelecidos e ele encara a morte com um humor negro, amoral. Nesse ponto, as atitudes engendradas por Coringa são de um Surrealismo puro, pois elas se dão de forma efetiva. A respeito do humor negro, que os surrealistas adotam, Yves

---

<sup>14</sup> A HQ foi lançada originalmente em 1989.

Duplessis (1963, p. 26) aponta que, “Desde Freud, o humor aparece claramente como uma metamorfose do espírito de insubmissão, uma recusa de curvar-se aos preconceitos sociais: é a máscara do desespero.” O humor negro de Coringa é uma revolta, assim como no Surrealismo, que leva direto à zona proibida:

O humor permite-nos, portanto, encarar o mundo sob outro aspecto, rompendo as relações familiares dos objetos. Ele “é, na sua essência, uma crítica intuitiva e implícita do mecanismo mental convencional, uma força que extrai um fato ou um conjunto de fatos do que é dado como seu normal, para precipitá-los num jogo vertiginoso de relações inesperadas e supra-reais. Através de uma mistura do real e do fantástico, fora de todos os limites do realismo cotidiano e da lógica racional, o humor, apenas o humor, dá àqueles que o rodeiam uma novidade grotesca, um aspecto alucinatório de inexistência... e uma importância irrisória, ao lado de um supra-senso excepcional e efêmero, mas total...” Conturba nossos hábitos pelo *dépaysement*, e pela surpresa, por aproximações inesperadas, liberta o espírito e fá-lo tomar seu impulso (DUPLESSIS, 1963, p. 26-27).

Em contraponto a essa atitude “supra-real” de Coringa, Batman, com seu racionalismo, “rebela-se contra essa forma de atividade espiritual destrutiva da lei, da classificação e da ordem estabelecida” (DUPLESSIS, 1963, p. 27). Pode-se observar, na relação dos dois, uma impossibilidade de coexistência e, ao mesmo tempo, interdependência, pois assim como a ordem não existe sem o caos, Batman não existe sem o Coringa.



Fig. 9 – Asilo Arkham, página 35 (1990), arte de Dave McKean.

## Amadeus

Amadeus Arkham é o homem por trás do asilo. Psiquiatra, cresceu na mansão da família cuidando de sua enlouquecida mãe após o falecimento do pai. Mais tarde, transforma essa mansão no asilo Elizabeth Arkham para criminosos insanos. Em Arkham se encerra o conflito que permeia toda a narrativa, a luta entre a razão e a loucura, que marcará toda a sua vida:

“Miguel e seus anjos pelejavam contra o Dragão; e o Dragão com seus anjos pelejava. E o grande Dragão foi banido, aquela antiga serpente chamada Diabo, e Satanás, que seduz todo mundo.” Assim como o Arcanjo subjogou o Antigo Dragão, eu verterei essa casa à minha vontade. Eu trarei luz a estes corredores lúgubres de minha infância. Abrirei as portas trancadas e encherei os quartos vazios. E colocarei sobre a mansão uma imagem do triunfo da razão sobre o irracional (ASILO ARKHAM, 2012, p. 46).

Desde muito cedo, Arkham é obrigado a conviver com a loucura, seja por conta dos cuidados de sua mãe, pela profissão que escolhera ou pelos seus próprios dilemas, chegando por fim a entregar-se a ela. O Asilo que fora um dia sua casa quando criança, o berço da enfermidade de sua mãe, torna-se novamente seu lar na vida adulta, agora com esposa e filha; é também, o túmulo de todas elas, levando por fim a vida do próprio Arkham, mas não antes de levar sua sanidade. É no espaço do Asilo que ocorrem as principais ações de toda a narrativa, atravessando quase um século. Por diversas vezes a imagem mítica do asilo é evocada pelos personagens, como em uma memorável passagem em que Batman, durante sua deambulação, encontra-se com JervisTetch, vulgo Chapeleiro louco: “As vezes, acho que o asilo é uma cabeça. Estamos dentro de uma cabeça que nos sonha. Talvez seja a sua cabeça Batman. Arkham é um país dos espelhos. E nós somos você” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 75). E é no Asilo que Arkham tentou confinar, por meio de “magia”, a imagem que assombrou sua mãe por toda a vida, e o atormentou até o fim. A imagem do Morcego. O Asilo é seu legado para o mundo. Seu diário, estopim de toda a rebelião, seu

testamento, que acaba por alimentar as fantasias do Dr. Milo. Arkham torna-se, para os internos, especialmente para o Coringa, um profeta da loucura e apóstata da sanidade.

## 2. A PRESENÇA DA POÉTICA SURREALISTA

### 2.1 O asilo como espaço dessacralizado

Asilo Arkham, antigo casarão pertencente à família Arkham, transformado em uma instituição de tratamento para criminosos insanos. Este “lugar”, o *Asilo Arkham* que dá título à HQ, se converte em “espaço”, pois a ideia de lugar, segundo Michel de Certeau, é algo fixo e próprio, já o espaço é o lugar transformado pelas relações entre direção, quantidade de velocidade e variável de tempo (CERTEAU, 1994, p. 201). Esse espaço singular reflete também a ideia de Foucault de que estamos em uma época do espaço, na época do simultâneo, da justaposição, do próximo e do longínquo, do lado a lado, do disperso (FOUCAULT, 1999, p.411). Em *Asilo Arkham* ambas as narrativas estão justapostas, seus ecos atravessam o tempo, e uma história parece afetar a outra não somente de forma cronológica (e habitual) em que o passado reverbera no presente, mas, curiosamente, o contrário também acontece, como em dado momento, em que Amadeus, preocupado com o estado psicológico de sua filha Harriet, ao vasculhar suas coisas, encontra uma certa carta: *Joker*, o curinga do baralho, que no futuro se tornaria o signo do Coringa<sup>15</sup> (ASILO ARKHAM, 2012, p. 47). Dado pertencente somente ao leitor, que é pego de sobressalto ao se deparar com tal elemento anacrônico. Já suas relações com a história de Amadeus não pertencem ao mesmo tempo narrativo. A carta funciona, dentro da diegese da narrativa de Amadeus, como um sinal de mal presságio do que viria a acontecer com Harriet. Mas, para o leitor, além desse sinal, é também esse elemento estranho e diacrônico que evoca um fantasma, cronologicamente distante, mas diacronicamente presente na

---

<sup>15</sup>Um dado curioso: em inglês o nome do Curinga é *Joker*, e sua grafia não difere do *Joker* do baralho.

simultaneidade da leitura de ambos os tempos narrativos. Uma reverberação do futuro no passado que balança o leitor por um segundo. Se repararmos atentamente no segundo quadro da parte superior desta mesma página (fig. 10), podemos perceber entre os desenhos de Harriet, uma representação rudimentar, à maneira infantil, de um cachorro com duas cabeças (Cerberus?), com várias setas que apontam para si e, ao lado, a representação de uma vagina. Esses traços também podem ser linhas cinéticas<sup>16</sup> que criam a ilusão de movimento, justificando assim a cabeça dupla, bem como a cauda dupla, o que acentuaria a ideia de movimento/agitação típicas de um cão louco. Todos esses dados seriam prenúncios da violação e da morte brutal que Harriet viria a sofrer nas mãos de *Mad Dog*. Ainda nesse segundo quadro, acima das cabeças de cachorro, podemos ver um morcego, estilizado, assim como o morcego que Batman viria a carregar habitualmente no peito de seu uniforme. Outro elemento anacrônico. Curiosamente, não vemos em nenhum momento durante toda a HQ esse símbolo icônico, por conta da representação sombria que o artista Dave McKean dá ao personagem, um morcego encarnado, sempre entranhado nas trevas. As próprias marcas do uniforme são indistintas, assim como a coloração de sua pele (cujas únicas partes desnudas são o seu queixo e parte do maxilar), resultando no completo apagamento de qualquer vestígio de Bruce Wayne. MacKean parece levar ao pé da letra a ideia de fusão monstruosa que a palavra *Batman* (homem-morcego) sugere.

---

<sup>16</sup>Linha cinética é o elemento visual utilizado para representar e potencializar a sensação de movimento em uma imagem estática.



Fig. 10 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 44 (1990), arte de Dave McKean

Voltando à ideia de espaço que Foucault sugere para pensarmos a dinâmica das narrativas aqui presentes, ele nos propõe refletir sobre as oposições que ocupam nossa vida, as quais ainda não podemos tocar, e são inteiramente dadas como: a oposição entre o espaço público e o privado; o espaço da família e o social; o espaço de lazer e o de trabalho, para ficar com alguns exemplos; todos são movidos por uma secreta sacralização (FOUCAULT, 1999, p.413). O espaço do asilo aqui é completamente dessacralizado. Ele passa de espaço privado de família (lar de pelo menos duas gerações da família Arkham) para espaço público e social quando se torna um Asilo mantido pelo Estado. Passa de espaço de lazer (onde Harriet Brincava com sua casinha de bonecas) para espaço de trabalho, quando Arkham, após a morte de Harriet e sua esposa, inaugura o asilo.

Nesse espaço comum, as duas histórias nos são apresentadas em tempos distintos, porém, de forma justaposta. A lógica da hierarquia temporal passado-presente se transforma em tempo simultâneo. Logo, o tempo (assim como foi com o espaço) é dessacralizado. O que ainda não impede que a causalidade ordene a “realidade”: “O mundo da diegese está, pois, despregado da realidade prática. Nele

‘vivemos’ um tempo, um espaço, uma sucessão, uma causalidade que são um simultâneo, semelhantes e totalmente alheios aos da nossa vida real” (LEFEBVE, 1980, p.174). Diferente de lugar, o espaço não é fixo, o “espaço” é em suma, um “lugar” praticado:

Um lugar é a ordem (seja qual for) segundo a qual se distribuem elementos nas relações de coexistência. Aí se acha, portanto, excluída a possibilidade de duas coisas ocuparem o mesmo lugar. Aí impera a lei do ‘próprio’: os elementos considerados se acham uns ao lado dos outros, cada um situado num lugar ‘próprio’ e distinto. Um lugar é, portanto, uma configuração instantânea de posições. Implica uma indicação de estabilidade. Existe espaço sempre que se tomam em conta vetores de direção, quantidades de velocidade e a variável do tempo. O espaço é um cruzamento de móveis. E de certo modo animado pelo conjunto de movimentos que aí se desdobram. Espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais. [...] Diversamente do lugar, não tem, portanto, nem a univocidade nem a estabilidade de um ‘próprio’ (CERTEAU, 1994, p. 201-202).

É nesse sentido que o lugar (asilo) se converte em um espaço (asilo). O tempo é espacializado e o espaço, temporalizado. Com isso, deixam de ter uma representação absoluta e empírica como é comum nos quadrinhos de super-heróis, para se tornarem relativos e subjetivos.

O asilo também evoca o espaço de Bachelard, carregado de qualidades, de paixões e também de fantasmas. Um espaço de devaneios. Bachelard em *A poética do espaço* (1978), ao propor uma ontologia do espaço, associando o espaço ao ser ou à imaginação poética, cria o conceito de toponálise para pensar as questões do espaço na obra literária: “A toponálise seria então o estudo psicológico sistemático dos locais de nossa vida íntima” (BACHELARD, 1978, p.202). Muito diferente dos quadrinhos em geral em que o espaço assume uma função denotativa e factual, atendendo apenas as necessidades meramente informativas, como localizar os personagens, a ação e quando ela acontece. Já no presente objeto, o asilo nos

possibilita imbricações simbólicas entre personagens, ação e espaço. Existe em *Asilo Arkham* uma certa analogia entre espaços ocupados pelos personagens e seus sentimentos ou a atmosfera (na perspectiva da toponímia: ambiente) que ele suscita, como na fig. 11, momento em que Amadeus volta para casa em 1920, logo após o enterro de sua mãe. Vemos Amadeus no frontispício de sua mansão, de costas para o observador. As folhagens do jardim da frente são de um verde vicejante, enquanto o sol da manhã penetra suavemente por entre as folhas, iluminando a cena de maneira quase terna. Já no quadro seguinte da mesma página e continuação da mesma ação (Amadeus abrindo a porta de entrada da mansão), vemos Amadeus pelo lado de dentro, ele está de frente para nós, um tom azulado reveste todo o interior do *hall* de entrada da mansão, as manchas e o empastamento da tinta sugerem uma boca fantasmagórica que parece querer devorá-lo assim que cruzar o batente da porta (fig. 11). Essas duas imagens mostram a transformação homológica desse espaço, seu aspecto simboliza o estado psicológico de Amadeus, reforçando sua dualidade. A Fig. 11 é importante também, por pontuar o contraste entre ambos os tempos diegéticos (de Amadeus e de Batman), a mudança de aspecto fica evidente, como se pode observar na fig. 12: o mesmo frontispício representado pelo mesmo ângulo, só que agora é Batman e não Amadeus quem vai em direção a porta. As folhagens viçosas, juntamente com os raios de sol, desapareceram, restando apenas uma galhada negra e sombria que emoldura o quadro de forma aterradora. O sal espalhado pelo caminho de pedra que leva até a entrada coroa essa representação sombria da mansão/asilo.

Toda grande imagem é reveladora de um estado de alma. A casa, mais ainda que a paisagem, é 'um estado de alma'. Mesmo reproduzida em seu aspecto exterior, fala de uma intimidade (BACHELARD, 1978, p.243).



Fig. 11 – *Asilo Arkham*, página 23 (1990), arte de Dave McKean.

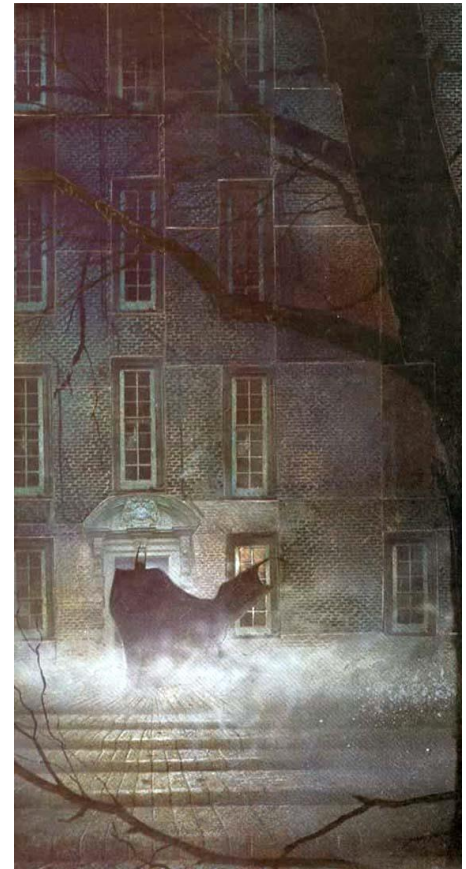


Fig. 12 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 29 (1990), arte de Dave McKean.

Essa homologia entre espaço e personagem se repete diversas vezes dentro do percurso espacial feito por Batman no asilo. Em cada ambiente que ele se encontra, com cada um dos personagens famosos da sua galeria de vilões com quem ele cruza, o espaço se faz análogo ao ambiente psicológico e emocional desse personagem. Como na cena em que Coringa o leva para dentro do asilo, e o caos está instaurado (ASILO ARKHAM, 2012, p. 36-37). Evidente homologia à personalidade turbulenta e caótica do Coringa. Ou mesmo quando se encontra com o pútrido Basil Karlo, vulgo Cara-de-Barro (2012, p. 68-69). O corredor em que ele se

encontra está imundo, deteriorado e escuro, um reflexo de sua aparente doença de pele.

Esse espaço, mansão/asilo, atende a vários propósitos dentro das narrativas (a de Amadeus e a de Batman), além de não só propiciar a ação desenvolvida pelos personagens, mas também exercer uma influência sobre ela, seja pela configuração desse espaço que propicia de maneira favorável uma determinada ação, como na cena em que Batman se apropria da lança da estátua de São Miguel Arcanjo para enfrentar Walon Jones, o Crocodilo (2012, p. 89); ou pela sua atmosfera sombria de sua história pregressa, que perturba e desestabiliza os personagens, como no momento revelador em que Batman descobre que o Dr. Milo Kavendish, um dos médicos responsáveis pelo asilo, revela ter encontrado o diário de Amadeus, e ao tomar conhecimento de toda a sua história, enlouquece, precipitando, assim, a rebelião no Asilo (2012, p. 95-106).

É curioso perceber que, a cena em que Amadeus sobe até a cobertura de sua mansão, quando vemos pela primeira vez a estátua de São Miguel arcanjo subjogando a serpente/dragão com sua lança, é uma prolepse espaço-temporal (2012, p. 46). A lança é um índice impregnado no espaço, pois será usada, mais adiante na narrativa. A imediata relação entre a serpente/dragão subjogada por São Miguel apresentada pela primeira vez (fig. 13) no tempo diegético do passado, com a figura do Crocodilo (fig. 15), na cena em que o mesmo arremessa Batman pela janela, no tempo diegético do presente, quando vemos a lança pela segunda vez (fig. 14) reforça essa imagem. Esse prenúncio ou antecipação também é conhecido como *foreshadowing*, pontuando índices no espaço que reverberaram no futuro da narrativa, como na já citada cena em que Amadeus encontra a carta do *joker* no quarto de Harriet, e também na forte presença dos relógios.

Fig. 13 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 46 (1990), arte de Dave McKean.



Fig. 14 – *Asilo Arkham*, página 86 (1990), arte de Dave McKean.



Fig. 15 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 83 (1990), arte de Dave McKean

Todos os relógios que aparecem na obra são relógios de ponteiros, ou seja, mecânicos. O destaque que Dave MacKean dá às suas engrenagens e mecanismos reforçam esse aspecto. O relógio é um símbolo da modernidade, do triunfo da racionalidade sobre um conceito abstrato, o tempo. A razão tornou possível de se medir, categorizar, dominar e ordenar o tempo. Em Asilo Arkham, o relógio funciona como uma metáfora da razão, que contém e ordena esse “tempo”. Sem um mecanismo que o marque, mensure e domestique, torna-se livre e, de certa forma, caótico. A oposição ordem/caos sugerida pela presença dos relógios é análoga à oposição razão/loucura que a HQ vai desconstruir ao longo da narrativa, sendo a loucura, assim como o tempo, caótica.

Em todos os momentos em que o relógio aparece na narrativa de Amadeus, ele pontua um momento de crise ou mudança na diegese, como por exemplo, na primeira cena em que o jovem Amadeus constata a dimensão do estado mental de sua mãe (2012, p. 19). Nesta página, por detrás dos quadros, percebe-se as engrenagens de um relógio, um índice que precipita os caminhos do futuro da narrativa, pois, concluiremos isso mais tarde, trata-se das engrenagens de um relógio Cuco, presente de Amadeus à Harriet, que vai gradativamente tomando forma. Mais adiante, na cena já descrita acima, em que Amadeus volta ao Asilo após o enterro de sua mãe, na mesma página com os quadros de tom azulado, que pontua seu estado psicológico, reforçando sua dualidade (2012, p. 27), por detrás desses quadros pode-se ver, claramente, além das engrenagens, os ponteiros desse relógio. Na cena seguinte, em que Amadeus conhece *Mad Dog*, seu futuro paciente e assassino de sua família, também, por detrás dos quadros que ocultam os ponteiros, balança um pêndulo (2012, p. 28-29). O mesmo pêndulo agora é visto junto aos ponteiros do relógio, por detrás dos quadros da cena em que Amadeus relata seu pesadelo

edipiano (2012, p. 30-31). E por fim, na cena em que Amadeus descobre que Martin Hawkins, o *Mad Dog*, fugiu da penitenciária, informação coincidente com o momento em que Harriet abre o presente que seu pai trouxe da Suíça é revelado ao leitor, justamente, um relógio Cuco (2012, p. 53).

Todos esses indícios parecem sugerir também uma contagem regressiva, que culmina na cena brutal em que Amadeus, ao chegar em casa, depara-se com os corpos esquartejados de sua família, quando, simultaneamente ao encontrar a cabeça de Harriet dentro da casa de bonecas, o relógio cuco dispara (2012, p. 53). Nesse momento traumático, Amadeus surta, é quando o vemos com o vestido de sua mãe pela primeira vez (no tempo da leitura é a primeira vez, mas no tempo da diegese é a segunda vez, a primeira acontece no dia em que ele assassinou sua mãe, detalhe revelado apenas no final da HQ). Mais do que uma contagem regressiva para o momento mais brutal da HQ, ou um *foreshadowing* que antecipa a narrativa, o relógio cuco pontua a transformação que a narrativa sofre, em ambos os tempos diegéticos. É desse ponto em diante, que a suposta “sanidade” de Amadeus é comprometida, descendo ladeira abaixo até o âmago da loucura. Logo em seguida a esse momento (no tempo de leitura), na narrativa de Batman, o Coringa, num jogo sádico, o obriga a deambular no asilo por uma hora, sob a grave ameaça de executar os reféns, caso ele se recuse. Para então, logo em seguida, abolir essa marcação de tempo e começar a perseguição: “Vamos fazer de conta que já se passou uma hora” (2012, p. 61). Voltando às nossas considerações iniciais de que o relógio em *Asilo Arkham* simboliza a oposição entre razão/loucura, o tempo do relógio, que seria o tempo do *chronos* – cronológico, ordenado e que implica uma certa previsibilidade – dá lugar ao tempo do *kairós* – o “tempo oportuno”, um momento ou um período impossível de ser determinado no tempo em que “algo especial” acontece (FREIER, 2006). O momento

em que a razão perde seu suposto domínio sobre a loucura. Os relógios também permeiam o espaço dentro da narrativa de Batman, de forma mais discreta que na narrativa de Amadeus, sua reincidência (em ambas nas narrativas), no entanto, aponta vias de confluência em que a repetição desse elemento sugere o prenúncio de uma trajetória que acentua a ideia de contagem regressiva até a morte brutal de Harriet. Após o “canto” do cuco, os relógios desaparecem das narrativas.



Fig. 16 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 50 (1990), arte de Dave McKean.



Fig. 17 – *Asilo Arkham*, página 62 (1990), arte de Dave McKean.

## 2.2 Sobre a escrita e criação gráfica: colaboração a quatro mãos

Como vimos anteriormente, há em *Asilo Arkham* uma espécie de *mise en abyme*, com ao menos três pontos claros de confluência entre a narrativa do tempo presente (a história de Batman) e a narrativa do tempo passado (a história de Amadeus Arkham).

O primeiro e principal ponto é, na verdade um lugar, o asilo. Antigo casarão pertencente à família Arkham, transformado em uma instituição de tratamento para criminosos insanos.

O segundo ponto é o diário de Amadeus Arkham, pivô de toda a rebelião, que se encontrava em um compartimento secreto do asilo, mas descoberto por Dr. Milo, um dos médicos responsáveis por cuidar dos internos. Nesse diário, Amadeus conta toda a história de sua infância difícil, quando cuidava de sua mãe enferma e mentalmente abalada até seus últimos dias como interno do asilo.

O terceiro ponto é o morcego, cuja iconografia dissertamos no capítulo anterior. Ambas as tramas se alternam e, em alguns momentos até se sobrepõem, algo parecido com aquilo que no cinema é conhecido como montagem paralela.

Nessa montagem cambiante de narrativas que se alternam, juntamente ao *layout*<sup>17</sup> e toda a construção pictórica fragmentada, revela-se um esforço de assimilar a estrutura da obra (e também a sua temática) à precariedade do indivíduo acessado pela loucura e pelo caos. Reservadas as proporções, a montagem nos quadrinhos, assim como no cinema, é um recurso inerente ao próprio meio, mas que em *Asilo Arkham* extrapola, aproximando-se do *princípio artístico da montagem*.

O cinema, como se sabe, baseia-se na justaposição de imagens fotográficas que, em razão da velocidade com que desfilam perante o

---

<sup>17</sup>Nos quadrinhos o *layout*, a grosso modo, é a maneira como o artista distribui e organiza todos os elementos que compõe a página, como os quadros, balões, recordatórios, onomatopeias, etc.

olho, provocam no espectador a impressão de movimento. A montagem de imagens é, no cinema, o procedimento técnico fundamental. Trata-se não de uma técnica artística específica, mas de uma técnica inerente ao próprio meio ((BÜRGER, 2008, p. 148).

Por ser uma arte estática, diferentemente do cinema que tem a primazia da imagem em movimento, os quadrinhos têm no *layout* a capacidade de suspender o tempo à vontade do leitor, que pode se demorar o quanto quiser em cada página, em cada detalhe sem por isso desfazer-se do pacto ficcional uma vez que esse já tenha sido estabelecido. Nesse sentido, a justaposição opera de forma distinta a do cinema, ela se dá, não pela ilusão de movimento, mas no espaço compartilhado:

Qualquer imagem desenhada encarna-se, existe, implanta-se em um espaço. Contrariamente a imagem em movimento do cinema, que Gilles Deleuze demonstrou ser ao mesmo tempo “imagem-movimento” e “imagem-tempo”, a imagem fixa conhece apenas a primeira dimensão. Vincular os quadros dos quadrinhos consiste necessariamente em vincular os espaços, operar em um espaço compartilhado (GROENSTEEN, 2015, p.31).

Em *Asilo Arkham*, a montagem é operada em dois níveis: Narrativo e plástico-formal, muito próximo ao que é proposto em *Nadja* (2007), por exemplo, e também pelo Cubismo. Em *Nadja*, André Breton utiliza-se do princípio artístico da montagem, sendo o livro composto de fragmentos da realidade: fotografias, reprodução de documentos, etc. No Surrealismo, essa montagem efetiva-se pela aproximação de duas coisas existentes, mas ambas de contextos distintos, o que resulta em uma combinação inusitada. Esse conceito é, inicialmente, sugerido por Lautréamont para o qual, nada é tão “Belo como o encontro casual de uma máquina de costura com um guarda-chuva numa mesa de dissecar cadáveres.” (*apud* MICHELLI, 2004, p. 161), posteriormente, a montagem foi eleita pelos surrealistas como o emblema do Surrealismo. Já no Cubismo de Picasso e Bracque, seus *papiers collés* têm um sentido diferente, pois resulta da inserção de recortes do mundo nas telas, destruindo

o sistema de representação clássica. Com isso, os artistas buscam evocar um sentido matérico, remetendo à “coisa em si”, que, não mais se encontra representada, mas presentificada, como na obra *Guitarra* (1913), de Pablo Picasso, em que a madeira está lá para sugerir a materialidades do violino.



Fig. 18 – *Guitarra* (1913), Pablo Picasso.

Em *Asilo Arkham*, o artista Dave McKean utiliza-se desse princípio artístico, para causar um *choque* no leitor à maneira das vanguardas, como afirma Peter Bürger:

A obra vanguardista não cria uma impressão total, condição para uma interpretação de seu sentido, nem confere clareza à impressão que, porventura, venha a produzir no retorno às partes individuais, uma vez que estas não se encontram mais subordinadas a uma intenção da obra. O receptor experimenta essa denegação de sentido como choque (BÜRGER, 2008, p. 158).

Nesse sentido, podemos tomar como exemplo as páginas duplas 12 e 13 e as 14 e 15 (fig. 19 e 20), na figura 19 temos o que parece ser uma grande placa de metal oxidada e com um enorme rombo em sua parte superior. Nessa grande “boca” há um relógio de bolso com sua parte inferior destruída (impossível não pensar na

Lebre de Março em *Alice no país das maravilhas*, após virar essa página e encontrar uma citação da obra máxima de Lewis Carroll), enredado por 10 linhas vermelhas que partem de todos os cantos. Logo abaixo dele, segue sua mola e engrenagens desentranhadas. Essa imagem não nos dá condições de uma impressão total, mas apenas rastros para possíveis interpretações, alguns indeléveis como o acúmulo da pátina do metal que nos remete à passagem de tempo, sua corrosão e deterioração que pode ser também alusão a um certo estado físico evocado pela matéria e o relógio com suas “vísceras” expostas, que por sua vez, pode simbolizar a destruição ou a interrupção do tempo cronológico, sequencial, ou seja, a quebra da ordem estabelecida e a predominância do caos. Mesmo estabelecendo com esses dados, alguma relação com o restante da obra, seu sentido ainda é fugidio. No entanto, o impacto da imagem permanece. O mesmo podemos dizer da figura 19: nossos olhos percorrem horizontalmente o que parece ser uma enorme parede, com seu reboco ressecado pelo tempo, passeando entre as fissuras e sulcos da madeira que desenha com aridez, caminhos que se bifurcam, brotam e se multiplicam, nos levando a seu outro extremo, no qual outra imagem aguarda, mas não sem antes nos demorarmos num pequeno excerto de *Alice no País das Maravilhas*:

‘Mas eu não quero me encontrar com gente louca’, observou Alice. ‘Você não tem como evitar’, replicou o gato. ‘Todos nós aqui somos loucos. Eu sou louco, você é louca’. ‘Como sabe que eu sou louca?’, indagou Alice. ‘Deve ser’, disse o gato. ‘ou não teria vindo aqui’ (CARROL apud ASILO ARKHAM, 2012, p. 14).

Carregando conosco as palavras do Gato de Cheshire, chegamos ao outro extremo da parede. Sobre ela, justaposta, ergue-se verticalmente a imagem de duas torres que saem de dentro de um lago, na contraluz da lua, que flutua enorme entre elas. Seu reflexo, diametralmente oposto, pode ser visto ondulante no fundo do lago negro. Essa paisagem noturna desolada faz referência direta a 18º carta do Tarô – a

*Lua*. É a carta do lunático e da ilusão. A alusão ao tempo parece continuar presente dada às deterioradas condições em que nos é exposta a matéria, que tomamos aqui como a representação de um muro (as paredes do asilo?). Já a paisagem com as torres, afirma de maneira tautológica a presença da loucura adiantada pelo Gato Cheshire. A lua e seu reflexo exibem o contraponto: loucura/sanidade, no entanto as torres idênticas sugerem que ambos, embora opostos, estão em pé de igualdade. Chegamos ao asilo.



Fig. 19 – *Asilo Arkham*, páginas 9 e 10 (1990), arte de Dave McKean.



Fig. 20 – *Asilo Arkham*, páginas 11 e 12 (1990), arte de Dave McKean.

Eisenstein dizia que a arte é o conflito entre a representação de um fenômeno e a compreensão e o sentimento que temos do fenômeno representado (EINSENSTEIN, 2002). Jaques Rancière, por sua vez alegava que: “a fragmentação não quebra o encadeamento narrativo, simplesmente opera um jogo duplo em relação a ele” (RANCIÈRE, 2012, p.14). Grant Morrisson e Dave MacKean habilmente jogam com as camadas de representação e a polissemia das imagens, numa operação que dialoga com a lógica do inconsciente e do onírico à maneira surrealista, cabendo ao leitor optar por um dos vários caminhos, sabendo, de antemão, que se bifurcarão e entrelaçarão logo adiante.

Retornando às questões do princípio da montagem, muitas páginas da HQ possibilitam uma leitura tanto no sentido surrealista, quanto no sentido cubista. Para

exemplificar, são destacados dois momentos em que esse princípio artístico está presente, podendo ser lido tanto em um sentido, no outro. Nas páginas 48 e 49 de *Asilo Arkham* (Fig.21), há a seguinte situação: Sob pressão e ameaça de Coringa, Batman submete-se a um jogo de associação de palavras com a Dr<sup>a</sup> Ruth Adams, seguindo um método jungiano de associação:

Uma palavra ou uma imagem é simbólica quando implica alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. Esta palavra ou esta imagem tem um aspecto “inconsciente” mais amplo, que nunca é precisamente definido ou inteiramente explicado (JUNG, 2008, p. 19).

Nessa sequência de imagens, podem-se ler as palavras: “mãe”, “pérola”, “mão”, “revólver”, “arma”, “pai”, “morte”, “fim” e “pare”. Entre os quadros que representam os personagens, há pérolas dispostas sobre a imagem de Martha Wayne, mãe de Bruce (Batman), que está sobreposta à fotografia de uma mulher, aparentemente, uma freira, que rapidamente associamos à imagem de uma “santa”, que é seguida pela imagem de um revólver e, logo abaixo, por um pedaço de papel cortado com um desenho que parece ter sido feito por uma criança, que nos remete à infância. O desenho parece ser o retrato obscuro de um Homem, que não está totalmente à mostra, mas podemos associá-lo facilmente ao assassino dos pais de Bruce. Na página seguinte, há um pedaço de tecido de renda, que remete a um vestido, sobreposto a uma fotografia de um crânio humano e a um desenho anatômico de uma coluna dorsal. Por de trás de todas essas sobreposições de imagens, há uma ranhura errática numa espécie de quadro negro. Tais imagens evocam em Batman seu trauma: a morte de seus pais presenciada por ele quando criança.



Fig. 21 – *Asilo Arkham*, páginas 48 e 49 (1990), arte de Dave McKean.

Como em Breton, o sentido não está no contexto original desses fragmentos de realidades isoladas, mas o leitor o constrói ao juntar tais fragmentos. A força da montagem reside no fato de incluir no processo criativo a razão e o sentimento do espectador, segundo Eisenstein: “O espectador é compelido a passar pela mesma estrada criativa trilhada pelo autor para criar a imagem.” (EISENSTEIN, 2002, p. 29). Podemos facilmente transferir para o leitor de quadrinhos essa inferência, assim como o espectador, o leitor não é passivo, sua subjetividade é um elemento essencial na construção de sentido das imagens, pois a imagem nunca é uma realidade simples:

As imagens do cinema são antes de mais nada, operações, relações entre o dizível e o visível, maneiras de jogar com o antes e o depois, a causa e o efeito. Essas operações mobilizam funções-imagens diferentes, sentidos distintos da palavra imagem. Dois planos ou

encadeamentos de planos cinematográficos podem, assim, depender de uma *imagéité*<sup>18</sup> diferente. (RANCIÈRE, 2012, p.14).

Temos também um exemplo plástico-formal como a página dupla de abertura da HQ (figura 15) onde podemos perceber, sob o concreto frio, uma capa de couro desgastada de um caderno que, se voltarmos a essa página após a leitura, concluímos ser o diário de Amadeus. Sobre o caderno e o concreto estão dispostas uma série de pregos enferrujados. Na página do lado direito, uma folha de papel rasgado sobre um pedaço de madeira. Chamo a atenção para essa página por seu caráter matérico, pois não se trata de um desenho ou de uma pintura, mas desses próprios elementos extraídos do mundo. Num forte diálogo com o conceito de *Objet Trouvé*<sup>19</sup> surrealista.



Fig. 22 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 3 (1990), arte de Dave McKean.

<sup>18</sup>*Imagéité*: corresponde à formação de um substantivo abstrato a partir da palavra “imagem”, distinto de “imaginação”.

<sup>19</sup>*Objet trouvé* (fr. “Objeto encontrado”) – Para os surrealistas, alguns objetos achados ao acaso podem ser portadores de um potencial estético, estes objetos podem ser exibidos como tal ou serem modificados, tornando-se objetos “interpretados”.

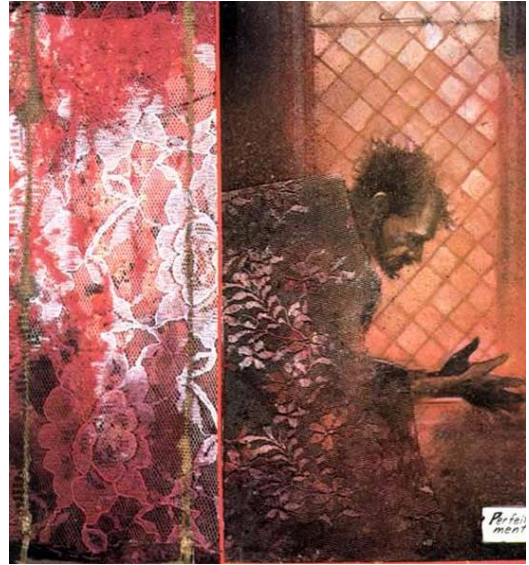


Fig. 23 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 63 (1990), arte de Dave McKean.

Claro que, por os quadrinhos serem veiculados de forma impressa, o que vemos é a reprodução fotográfica desses elementos, assim como a montagem efetuada com o pedaço de renda extraído do mundo que se configura no vestido da mãe de Amadeus mesclando pintura e matéria à maneira cubista (fig. 23). Práticas de produção poética, como as apresentadas por McKean em *Asilo Arkham*, permanecem à margem do mundo dos quadrinhos tradicionais, que, em geral, raramente tencionam os limites da linguagem a esse ponto<sup>20</sup>. Com isso, McKean destrói e subverte os mecanismos de representação vigente nos quadrinhos de super-heróis. Os quadrinhos *per se*, não são de fato uma arte mimética, para o estudioso Francês, Pierre Fresnaut-Deruelle: “O meio dos quadrinhos é uma arte de sugestão, não de mimese”<sup>21</sup>(LEFÈVRE apud FRESNAUT-DERUELLE, 2011, p.26). O meio dos quadrinhos, assim como o cinema, por exemplo, concentra em si uma série de mecanismos e estratégias de representação que são recorrentes e facilmente percebidos pelo leitor (espectador) habitual, sobretudo nos quadrinhos de gênero,

<sup>20</sup>Claro que existem exceções. Artistas como Alberto Breccia, Baron Storey, Bill Sienkiewicz e David Mack são algumas delas.

<sup>21</sup>“*The comics medium is an art of suggestion, not of mimesis*” (tradução minha).

como os de super-heróis, *western*, *sci fi*, etc. A partir destas constatações, podemos então caracterizar *Asilo Arkham*, segundo os princípios de Bürger para uma teoria da vanguarda, como uma obra de arte *não-orgânica*, entendendo como obra de arte *orgânica*, os quadrinhos tradicionais. A obra orgânica é produzida com a intenção de oferecer uma imagem vivada totalidade, já a obra não-orgânica junta fragmentos com a intenção de atribuir sentido “onde o sentido pode muito bem ser a indicação de que não existe mais nenhum sentido” (BÜRGER, 2008, p. 144).

Mesmo *Asilo Arkham*, uma HQ protagonizada por um ícone dos quadrinhos de super-heróis, ou seja, uma HQ de gênero com convenções pré-estabelecidas, amarrado a uma tradição de décadas, dentro de um mercado de entretenimento popular, pode ser considerada uma obra de arte *não-orgânica* graças às experimentações de narrativa e representação engendradas pelos autores, desconstruindo a imagem (ou as imagens) que até então se tinha desses personagens, de seus contextos e convenções, além de trazer um mar de referências e conceitos complexos, pouquíssimas vezes abordadas dentro dos quadrinhos *mainstream*.

Em inúmeras ocasiões, os autores tornam a mesclar poéticas vanguardistas na construção de suas páginas. É o caso das páginas 36 e 37 (Fig. 25) momento em que Batman adentra o asilo e vislumbra, pela primeira vez, o *Pandemonium* causado pela rebelião dos internos. Nessa sequência, pode-se perceber uma contaminação das poéticas de vanguarda, como a inserção de signos gráficos presentes no Cubismo, no Futurismo e em muitas telas de Paul Klee (fig. 24), além do automatismo psíquico surrealista, presente tanto na escrita verborrágica e irracional de Grant Morrison, quanto nas ilustrações de Dave McKean, cujo objetivo é emular um contexto de loucura e absurdo. Ao longo dessa página dupla, são proferidas, pelos internos,

sentenças alucinadas que conspurcam a racionalidade do leitor, entre elas: “*O ditador dos ratos*”, “Alguns dizem que Deus é um inseto”, “Einstein estava errado, eu sou a velocidade da luz rompendo átomos trêmulos de Deus e o céu rodopia e murcha como um arco-íris perfeito” e “Quem matou Bambi?” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 36, 37).

Em seu livro *Superdeuses* (2012), Grant Morrison compartilha parte do processo criativo da produção da HQ *Asilo Arkham*, definida por ele como “Uma história dos loucos e excluídos. Uma história não do mundo real, mas da parte interna da mente - a mente de Batman, nossa mente coletiva” (MORRISON, 2012, p. 262). Neste livro, Morrison relata detalhes de seus métodos para a criação do texto dessa história, que em muito se assemelha a procedimentos adotados pelos surrealistas:

Levei um mês para escrever, contanto algumas distrações, em 1987. Eu ficava acordado até tarde para induzir o delírio. Sem álcool nem drogas, me vi forçado a encontrar o desarranjo mental no que já me é conhecido: às quatro e meia da manhã, depois de 50 horas sem dormir, eu pilhava meus diários de sonhos e minhas memórias de infância mais atemorizantes em busca de ideias (MORRISON, 2012, p. 263).

Criada em colaboração com Dave McKean, a HQ foi originalmente proposta como uma história de 64 páginas, número que foi duplicado no decorrer de sua colaboração. Por mais que tenha sido escrita por um e ilustrada pelo outro, a colaboração foi intensa, pois não foram delegadas “funções” específicas no que diz respeito às partes que cabiam a cada um. Por exemplo, no roteiro não havia um *Layout* prévio especificando a ordem e composição dos quadinhos tampouco dos balões de fala e recordatórios<sup>22</sup>, ou um detalhamento excessivo do que deveria ou

---

<sup>22</sup>Recordatórios são as caixas de texto que acompanham os quadinhos. diferentemente dos balões, que representam as falas proferidas pelos personagens dentro da diegese, os recordatórios podem trazer a voz do narrador, ou mesmo uma voz em “*off*” de um personagem que não esteja aparecendo no enquadramento ou esteja em um tempo diegético distinto. Esse último exemplo é largamente utilizado em *Asilo Arkham*.

não aparecer em cada página, ou sequer estava presente no argumento quanto do conteúdo se destinava a uma página ou a outra. Executado a quatro mãos, este trabalho atualiza o método de criação empregado, antes, pelos surrealistas, que de acordo com Fiona Bradley:

Buscam então métodos para provocar um curto-circuito no aparato racional da mente, criando imagens visuais que fossem geradas em algum lugar além da vontade do artista, como as da escrita e do desenho automáticos. Um dos métodos era permitir que o acaso ou os procedimentos em colaboração originassem as imagens. O artista dessa forma não estaria fazendo qualquer escolha consciente quanto à aparência ou ao tema da pintura até que ela já estivesse em andamento (BRADLEY, 2001, p. 21 - 22).



Fig. 24 – *Legend of the Nile* (1937), Paul Klee.



Fig. 25 – *Asilo Arkham*, páginas 33 e 34 (1990), arte de Dave McKean.

Grant Morrison e Dave McKean ousam atualizar as poéticas das vanguardas, em um meio que, por uma razão ou outra, foi praticamente ignorado por todas elas. Como se pôde observar no começo desta pesquisa, a linguagem dos quadrinhos está estabelecida já no final do século XIX, desenvolvendo-se paralela e concomitantemente às vanguardas artísticas europeias. Pode-se afirmar que *Asilo Arkham*, não seja a primeira história em quadrinhos a se utilizar das investigações poéticas iniciadas pelas vanguardas, mas é, certamente, um forte representante dessas experimentações e estratégias narrativas que hoje encontra, dentro da linguagem dos quadrinhos, um novo fôlego.

### 2.3 Estratégias narrativas e suas configurações

A leitura dos quadrinhos efetiva-se, simultaneamente, entre texto, imagem e, na maioria dos casos, onomatopeias. As onomatopeias encontram-se no limiar entre a grafia e o desenho, assim, não são entendidas completamente como texto verbal, tampouco como apenas imagem. Dentro dos quadrinhos, a onomatopeia é uma estratégia visual que evoca um outro sentido: a audição; mas de uma forma inusitada, afinal, os quadrinhos são um meio monossensorial que depende de um só sentido para transmitir um mundo de experiências (McCLOUD, 2005, p. 89) o que torna a onomatopeia (e também outras representações gráficas que enchem as páginas dessa HQ), em alguns casos, uma estratégia insólita. As onomatopeias aparecem não só para simular os sons que se deve “ouvir” ao ler, quando sabiamente utilizadas podem também acrescentar dinamismo às cenas e criar atmosferas que possibilitam uma maior facilidade de imersão. Nesse sentido, pode-se fazer uma relação entre os distintos usos das onomatopeias nas histórias em quadrinhos, com o dinamismo plástico do Futurismo e a proposta tipográfica revolucionária de Marinetti da “palavra em liberdade”, que desconstruiu os conceitos gráficos de sua época, rompendo com a linearidade, a simetria e com todas as formas convencionais da arte tipográfica.





e seus lindos olhos azuis intactos; confuso, exige explicações de Coringa, que responde: “Primeiro de Abril! Há! Há! Há! Há!” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 20).

Essa inversão irônica é recorrente nos trabalhos dos surrealistas, como na tela *A traição da imagem* (1929), de René Magritte, que mostra um cachimbo, embaixo do qual Magritte escreve: “Isso não é um cachimbo”. Todavia, em *Asilo Arkham*, a brincadeira de Coringa é mais do que uma irônica inversão, trata-se de humor negro, também muito recorrente entre os surrealistas.



Fig. 29 – *A traição da imagem* (1929), René Magritte.

Observa-se, no decorrer da história, que nenhum dos internos sequer tentou fugir do asilo, ao contrário do que se esperaria. Mais tarde, percebe-se que fugir do asilo nunca foi a intenção dos internos. O próprio Coringa confirma essa hipótese em dado momento, quando Batman, contrariando seus princípios, corta as fiações da segurança com um machado e diz: “Estão livres. Estão todos livres.” Coringa então replica: “Ah nós já sabemos, mas e você?”. Quando tudo termina e Batman, impotente e exaurido, deixa o asilo, Coringa observa: “A separação é um momento tão triste, meu amor. Mas você não pode reclamar que não se divertiu. Vá curtir a vida lá fora, no asilo. E não se esqueça de que, se a barra pesar sempre vai ter um lugarzinho

para você aqui” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 112, 115).

Na leitura de *Asilo Arkham uma séria casa num sério mundo*, tudo que o leitor infere nas páginas se dá por meio do paralelismo entre texto e imagens, e, muitas vezes, a leitura de um prescinde a do outro, sem hierarquizar sua ordem. Para tanto, exige do leitor uma atenção especial a aspectos da relação entre imagens e palavras, sem se deixar guiar por seus valores em separado. As histórias em quadrinhos são “lidas”, mas constituem uma experiência de leitura completamente distinta da leitura de um livro, por exemplo. Do mesmo modo, a forma como são vistas as imagens dos quadrinhos não tem nada a ver com a forma como se assiste a programas/filmes de TV ou cinema. Por mais que nas HQs se empregue técnicas tanto do cinema quanto da literatura, e até de outras mídias (como as artes plásticas, no caso de *Asilo Arkham*), os quadrinhos, em sua maioria, não se constituem completamente como um meio verbal, tampouco, exclusivamente gráfico, mas configuram-se como uma linguagem “híbrida”, como sugere Lefèvre. Ou melhor dizendo, sincrética.

Como um meio híbrido, a narrativa gráfica compartilha muitos recursos com outras mídias, mas usa esses recursos de maneiras únicas; pensar nos estilos de desenho, nos painéis de “*mise en scène*”, na forma como os elementos verbais e visuais são combinados (por exemplo, nos balões de fala ou de pensamento), na divisão (ou “*découpage*”) dos elementos da história em painéis distintos e na interação entre painéis individuais e *layouts* de página.<sup>23</sup> (LEFÈVRE, 2011, p.14).

Retomando as palavras de Fresnaut-Deruelle: “o meio dos quadrinhos é uma arte de sugestão, não de mimese” e graças às particularidades de sua linguagem, a obra prima pela possibilidade de tornar o estranhamento e o absurdo críveis, por meio

---

<sup>23</sup>As a hybrid medium, the graphic narrative shares many features with other media, but uses those features in unique ways; think of drawing styles, the *mise en scène* in panels, the way verbal and visual elements are combined (e.g., in speech or thought balloons), the breakdown (or “*découpage*”) of story elements into distinct panels, and the interaction between individual panels and page layouts. (Tradução minha).

da experiência da leitura, aliado ao que Umberto Eco chama de “pacto ficcional” estabelecido tacitamente pelo leitor desde a primeira vista, pois não se trata apenas de uma história em quadrinhos, mas uma história em quadrinhos de super-heróis, o que traz uma série de pressupostos que alargam a aceitação do insólito dentro da narrativa.

O discurso narrativo é, portanto, um discurso cujas ações respondem, como também as aplicações ou casos particulares, a um corpo de máximas aceitas como verdadeiras pelo público ao qual se dirige; mas essas máximas, pelo próprio fato de serem admitidas, ficam frequentemente implícitas. A relação entre o discurso narrativo verossímil e o sistema de verossimilhança a que se sujeita é, pois, essencialmente mudo: as convenções de gênero funcionam como um sistema de forças e restrições naturais, às quais o discurso narrativo obedece como se não as percebesse, e a *fortiori* sem nomeá-las (GENETTE, 1972, p.12)

Por exemplo, dificilmente se questionaria dentro dessa HQ o fato de Bruce Wayne, um *playboy* milionário, se vestir de homem-morcego e sair por aí à noite espancando criminosos. Existe uma lógica própria dentro do universo dos super-heróis, seus mecanismos e efeitos de índole insólita e por vezes absurda, são transmitidos para o leitor de forma naturalizada. Essas convenções de gênero funcionam como um sistema de forças e restrições naturais, às quais o discurso narrativo obedece. Ler uma HQ de super-heróis e não se levar em conta isso, seria um grande equívoco já que “quando entramos no bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor e estar disposto a aceitar, por exemplo, que lobo fala” (ECO, 1994, p.83). Logo, cabe ao *leitor empírico* tornar-se *leitor-modelo*: “uma espécie de tipo ideal que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar” (ECO, 1994, p.15).

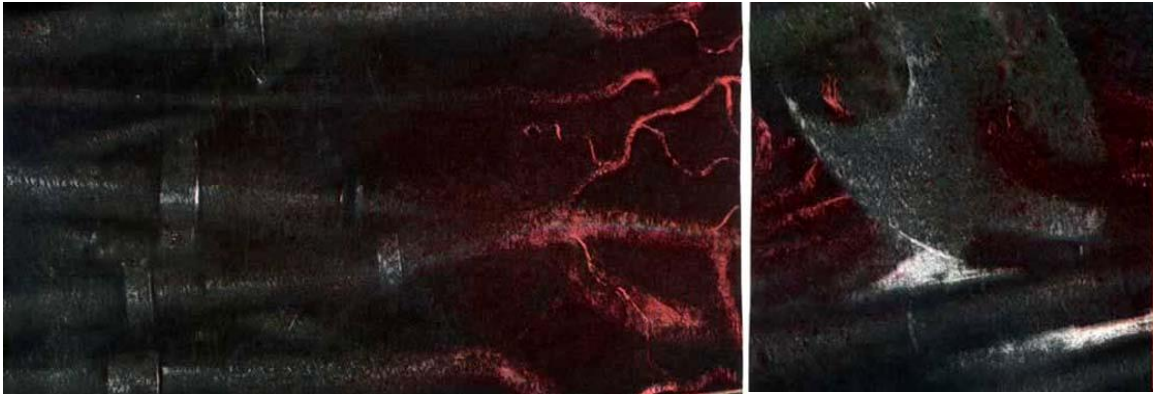


Fig. 30 (detalhe) – *Asilo Arkham*, Páginas 107 e 108 (1990), arte de Dave McKean.

*Asilo Arkham* se torna especialmente singular por suas afinidades com o Surrealismo, como vimos no subcapítulo anterior, que de forma sensível, tanto em seu tema (loucura) quanto em suas estratégias narrativas e plástico-formais, como a *montagem artística*, a presença dos *Objets Trouvés* em suas composições plásticas, que funcionam como provocadores ópticos, análogo à montagem e a colagem, e até mesmo o automatismo psíquico, fruto de um desarranjo mental auto induzido por um dos autores, assim como o uso dos sonhos como matéria prima na elaboração do roteiro (MORRISON, 2012, p.263). Tudo isso, faz parte de uma tentativa de se desvencilhar do ditado do pensamento e da razão, de seu controle estético e moral, transcendendo as fronteiras do racional, tornando tudo ao mesmo tempo estranho e verossímil. Ao romper os limites do “real”, os autores tencionam as convenções do gênero e da linguagem. Maria Inês França, em seu texto, *Surrealismo, entre o imaginário e o real*, afirma que a poética surrealista “evoca o estranhamento e o absurdo como forma de driblar a ordem dominante da razão e pretende, pela experiência artística, transcender as fronteiras da vigília racional, na direção da intuição e do sonho.” (2008, p. 727). O hemisfério onírico também está presente na abordagem que Morrison e MacKean dão ao universo do homem-morcego, desde sua já citada representação inumana e sombria, até momentos como aquele em que

Batman corta os cabos de segurança do asilo com um machado (Fig. 30). O local onde os cabos foram cindidos, ganha um tom avermelhado, os fios que se desprendem do involucro aparentemente metálico ganham a forma de artérias pulsantes, como se Batman estivesse cortando algo vivo, e o asilo se tornasse um organismo que sangra.

Ou mesmo na sequência em que Batman conversa com Jarvis Stretch, vulgo Chapeleiro Louco (ASILO ARKHAM, 2012, p. 74, 75), inegável referência ao ilustre personagem de *Alice no país das maravilhas*, mas que ironicamente aqui, manifesta-se de forma onírica fazendo uma alusão a um outro personagem do livro, a Lagarta Azul. Nessa sequência de atmosfera inebriante, Jarvis traga uma espécie de cachimbo que enche de fumaça a sala em que eles se encontram. A perspectiva se planifica, o piso xadrez se confunde com as paredes ao tomar o segundo plano atrás das figuras. As cores são caleidoscópicas, e, ao final de um diálogo revelador, Jarvis desaparece diante de um Batman atônito, deixando em seu lugar um espelho que o reflete em várias camadas também evanescentes: “Às vezes acho que o Asilo é uma cabeça. Estamos dentro de uma cabeça que nos sonha. Talvez seja a sua cabeça, Batman. Arkham é um país dos espelhos, e nós somos você” (2012, p75). Essas mudanças na representação do espaço percebidas nessa sequência, não se restringem a ela. Em *Asilo Arkham*, essa “desrealização” também é operada em outras sequências e coabita, lado a lado, com o realismo fotográfico das colagens e o virtuosismo de algumas pinturas de MacKean.

Esse caráter misto do trabalho plástico realizado por MacKean é herança direta de suas influências da arte moderna e das vanguardas, que, por sua vez, deixaram de visar uma representação de mundo empírica, utilizando-se de uma forma mais estilizada ou não-idealizada da realidade apreendida pelos sentidos, operando

essa “desrealização”, ou seja, a “pintura deixou de ser mimética, recusando a função de reproduzir e copiar a realidade empírica sensível” (ROSENFELD, 1996, p.76). Com essa desconstrução da pintura em curso, a perspectiva renascentista sofreu grandes mudanças nas mãos dos modernistas, não tendo mais o dever de criar a ilusão de espaço tridimensional, torna-se plana, possibilitando uma maior fatura<sup>24</sup> na produção de suas obras. Em *Asilo Arkham*, podemos ver essas características em diversos momentos, mas, em uma sequência em especial, estão mais bem evidenciadas e ainda podemos ver juntas, várias de suas referências do campo da pintura, como da primeira fase do Cubismo (Cubismo Sintético) que empregava pontos de vista diversos e cambiantes, como podemos atestar na cena em que Amadeus disputa uma partida de xadrez com Aleister Crowley (Fig. 31), podemos ver ambos um de frente para o outro de perfil para o observador, porém, o tabuleiro é representado como que visto de cima. Também está presente nessa prancha a colagem (vestígios do Cubismo Analítico), como páginas de livros, papéis manuscritos e outros suportes contendo outras duas pinturas (Jung e Crowley) sobrepostos à imagem central que é a partida de xadrez. Outra imagem nos chama a atenção, a do sol poente no meio do atlântico, clara referência à pintura de William Turner (Fig. 32), o maior paisagista inglês do século XIX e precursor da modernidade na pintura. Esse pintor exerce grande influência no trabalho de Dave MacKean não tanto por sua paleta, mas por sua fatura e empastamento, que proporciona à pintura uma atmosfera carregada e onírica. Demais elementos presentes na página, como inscrições, setas, diagramas, um pedaço do que parece ser um mapa, uma carta de tarô e o olho de Horus, partem de um dos princípios básicos da pintura surrealista, o da tomada de consciência da

---

<sup>24</sup> Termo usado para referir-se ao modo particular de trabalhar de um artista, percebido após minuciosa análise de sua obra. As características de fatura do artista - todos os detalhes, incluindo instrumentos e materiais de trabalho - precisam ser pesquisadas e definidas, por exemplo, antes da realização de qualquer processo de restauro em alguma de suas obras.

“traição” das coisas sensíveis, portanto o “objetivo da pintura surrealista é subverter as relações das coisas, contribuindo dessa maneira, na medida do possível, para precipitar aquela crise de consciência geral que é o objetivo primeiro do Surrealismo” (MICHELI, 2004, p.159, 160). Essas inserções de elementos de contextos e/ou materiais distintos funcionam como provocadores ópticos que constituem um de muitos dos procedimentos adotados pelos surrealistas com a intenção de deixar a elaboração da obra (bem como sua recepção) livre do domínio das faculdades conscientes (2004, p.160).

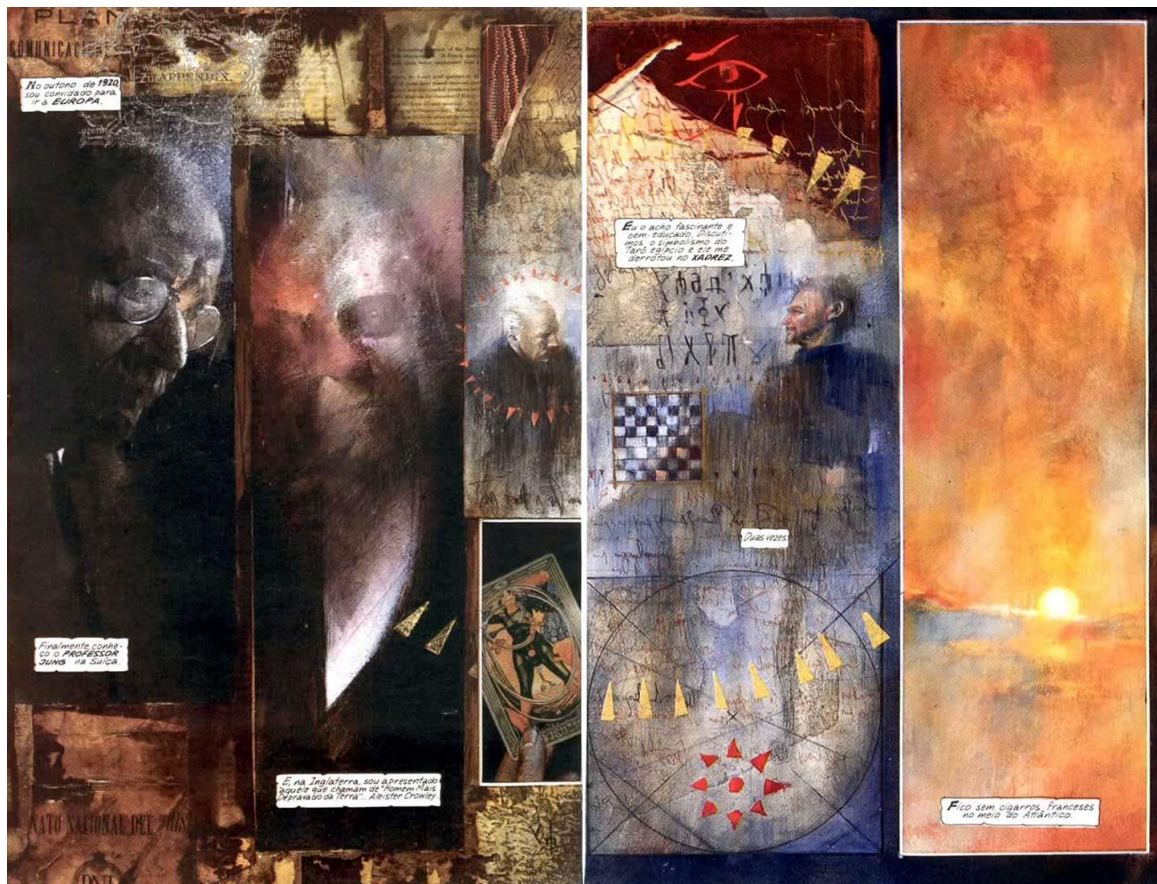


Fig. 31 – *Asilo Arkham*, Páginas 47 e 48 (1990), arte de Dave McKean.

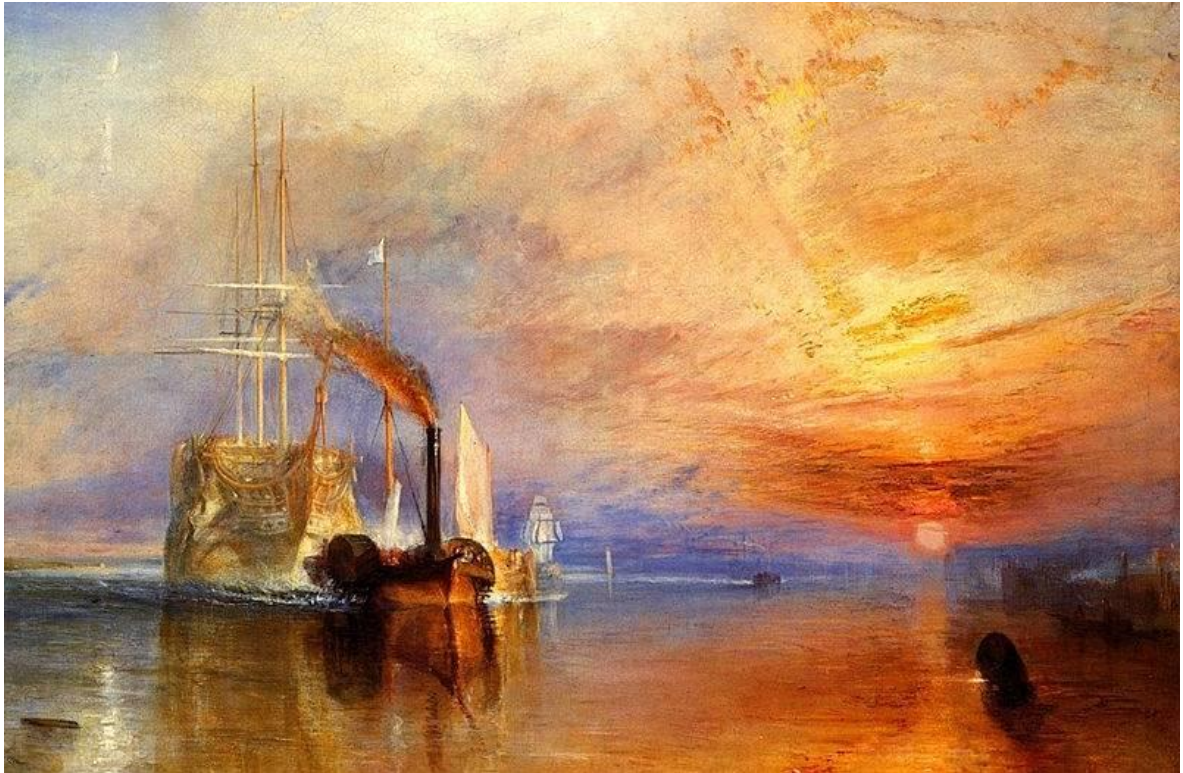


Fig. 32 – *The fighting temeraire* (1839) - William Turner.

Esse acoplamento de duas ou mais realidades aparentemente inconciliáveis num plano que, na aparência, não é conveniente para elas, é acionado por esse impulso fortuito que conduz a criação da imagem surrealista. É interessante perceber que esse procedimento é análogo ao que Thierry Groensteen chama de *solidariedade icônica* nos quadrinhos:

Definiremos como solidárias as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas (faz-se essa precisão para descartar quadros individuais que encerram em si uma riqueza de padrões e anedotas) e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência in *praesentia* (GROENSTEEN, 2015, p.28)

Essa solidariedade das imagens seria para os quadrinhos o equivalente ao procedimento artístico da montagem que conduz a imagem surrealista, e cria um sentido ao reunir esses fragmentos de realidades isoladas, mas que não resulta necessariamente do contexto original de nenhum dos fragmentos. Essa justaposição

também encontra seus ecos na montagem do cinema, que para Eisenstein difere do princípio da representação, que obriga os próprios espectadores a criar. A montagem perpassa o Surrealismo, os quadrinhos e o cinema, no entanto, mais do que o cinema, os quadrinhos “beneficiam-se da colaboração dos leitores: é contada uma história que eles contam para eles mesmos; com ritmo e imaginários próprios, que vai e volta” (FELLINI, apud GROENSTEEN, 2015, p. 20). Em *Asilo Arkham*, a linguagem dos quadrinhos mostra-se, assim, como um dos suportes mais adequados para as investigações poéticas propostas pelos surrealistas. E os limites de possibilidades de expansão desse universo ainda estão em vias de serem descobertos.

#### **2.4 Intertextualidades possíveis**

Os autores adotam, desde o início, práticas surrealistas, assim, aplicam seus meios à narrativa sequencial e testam seus limites, tomando de assalto o leitor a cada página. O humor negro, presente logo de início por meio da ironia e da inversão, já dá pistas do compromisso de seus autores com as questões surrealistas. Yves Duplessis, ao dissertar sobre o humor, reflete: “Não é um privilégio poder libertar-se, num riso sardônico, dos entraves das ações sociais? É assim que Satã dirige o baile e que os Surrealistas se afundam no abismo do subconsciente” (DUPLESSIS, 1963, p. 25). Portanto, por meio do humor, os autores rompem com a previsibilidade das situações propostas, produzindo uma inversão de ações e de valores que rompem com os mecanismos sociais habituais e com suas convenções e precipitam o leitor em uma inesperada e vertiginosa insegurança, como na sequência em que o Coringa ameaça furar os olhos da Cozinheira Pearl com um lápis (ASILO ARKHAM, 2012, p. 22, 13), fazendo Batman e o leitor acreditarem na consumação da ameaça que se deu toda

pelo telefone. No entanto, descobrimos mais tarde, tratar-se de uma piada infame (ASILO ARKHAM, 2012, p. 34). Em outro momento, logo após Batman entrar no asilo e se dar conta da extensão da rebelião, somos apresentados a um Harvey Dent debilitado pelo novo tratamento ao qual é submetido. A saber, Havey Dent, vulgo, Duas Caras tem uma obsessão patológica pela dualidade, reflexo de sua personalidade cindida após um acidente que desfigurou metade do seu rosto. Duas Caras divide o mundo em dois, e o reduz aos dois lados de sua moeda de prata, usada para tomar todas as suas decisões. O tratamento consiste em propor alternativas que ampliassem gradativamente sua gama de opções fazendo-o abandonar a dicotomia da moeda que o restringia a apenas duas escolhas, passando pelo dado, com seis opções, chegando a um baralho de tarô, com 78 possibilidades abertas para ele. Daí surge seu tragicômico problema, ele não é mais capaz de tomar simples decisões como ir ao banheiro (ASILO ARKHAM, 2012, p. 39). E é esse mesmo Harvey quem, ao final da HQ, decide sobre a vida de Batman, recebendo de volta sua moeda. Ou mesmo quando nos damos conta de que os internos nunca tiveram a intenção de fugir do asilo após a rebelião, e nem mesmo quando Batman, exausto, corta os cabos de segurança. A ironia e o *nonsense* guiam as ações dos internos, assim como são guiados os personagens de *Alice no país das maravilhas*, sobretudo o Coringa, desestabilizando o leitor passivo que se vê obrigado a ceder às desconfortáveis conclusões inesperadas e *supra-reais*, à maneira surrealista. Pode-se entender, aqui, a “suprarrealidade” como o domínio dos instintos recalçados (DUPLESSIS, 1963), assim, a dita “superpersonalidade” de Coringa (ASILO ARKHAM, 2012, p. 42) é a maneira que ele encontrou para viver nesse mundo, de forma livre e desimpedida.

Em 1901, Amadeus, ainda criança, sobe a escadaria da mansão levando uma bandeja com comida para sua mãe enferma. A mansão parece assombrosa. No

caminho, Amadeus depara-se com um espelho e vê sua imagem distorcida, que o encara assustadoramente:

Durante o longo período da doença da minha mãe, a casa sempre parecia tão vasta, tão real, que em comparação, eu me sentia pouco mais que um fantasma assombrando seus corredores. Vagamente consciente de que algo podia existir além daquelas melancólicas paredes. Até aquela noite em 1901, quando vislumbrei aquele outro mundo. O mundo no lado negro (ASILO ARKHAM, 2012, p. 16).

Essa constatação seria só o indício do que estaria por vir. Ao chegar aos aposentos de sua mãe, oferece-lhe comida. Sua mãe, sentada na cama, com os olhos vidrados, fitando o vazio, responde: “*Comi. Eu comi. Eu comi*”. Enquanto fala, de sua boca saem inúmeros escaravelhos, mais tarde, compreendidos por Arkham como um símbolo do renascimento:

Muitos anos depois, quando aprendi o significado do escaravelho como símbolo do renascimento, percebi que ela só estava tentando se proteger de alguma coisa da única maneira que lhe fazia sentido. E foi então que compreendi. Mamãe havia renascido naquele outro mundo. Um mundo de insondáveis sinais e presságios. De magia e terror. E símbolos misteriosos (ASILO ARKHAM, 2012, p. 18, 19).

A partir desse cenário, o asilo, antigo casarão da família Arkham, evidencia suas referências calcadas na literatura gótica com seus enredos que se passam em cenários como castelos, igrejas ou mansões antigas, com personagens histriônicos e tendo como tema, profecias, maldições e manuscritos escondidos. Se a observarmos, a narrativa de Amadeus atende a boa parte das características do romance gótico. A loucura, um espectro que ronda a mansão e assombra o pequeno Amadeus, que vê imagens distorcidas nos espelhos (ASILO ARKHAM, 2012, p. 16), sinais de um possível desequilíbrio mental, que só viria a se confirmar páginas depois. É o morcego que figura como assombração e maldição. Seu diário escondido contém as “profecias” que no futuro guiaram as ações do Dr. Milo.

Outra referência que cabe pontuarmos aqui é a do filme *Psicose*<sup>25</sup> (1960) de Alfred Hitchcock. Amadeus, ao longo da narrativa, demonstra um comportamento muito semelhante ao que a psicologia moderna descreve como “psicose”, sendo os principais sintomas: grave alteração da percepção, que pode acometer-lhe de delírios e alucinações, bem como profundas alterações de humor, marcado pelo prejuízo do pensamento e da memória (WHITAKER, 1977, p. 495). Podemos destacar dois momentos cruciais em que essas visões operam uma mudança radical em seu comportamento e no desenvolvimento da história. O primeiro e já citado se dá logo no início da HQ, em 1901, quando o pequeno Arkham se depara com seu assombroso reflexo distorcido, pouco antes do fatídico momento em que se dá conta de que sua mãe jamais voltaria a ser a mesma. Vislumbra pela primeira vez o mundo no lado negro na loucura: “Aquele foi o momento em que, pela primeira vez, me senti sozinho” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 17). O segundo momento também tem relação com sua mãe, dezenove anos depois, ao visitá-la, Amadeus vê pela primeira vez o fantasma que atormentou todos esses anos, ele vê o morcego (ASILO ARKHAM, 2012, p.97). Em seguida, com uma navalha, dá cabo da vida de sua mãe. Assume a loucura como sendo sua herança, seu destino e veste, ensanguentado, o vestido de sua mãe, assim como Norman Bates, personagem de Anthony Perkins em *Psicose*. Ao que tudo indica, Amadeus suprimiu essa memória, que só viria à tona após sua esposa e filha serem massacradas por *Mad Dog*, ocasião em que tornou a colocar o vestido de sua falecida mãe (ASILO ARKHAM, 2012, p. 66). Essa fixação de Amadeus e Norman Bates pela mãe nos remete imediatamente ao conceito de Complexo de Édipo da teoria psicanalítica. Segundo Freud, durante o percurso natural da infância, a mãe torna-se objeto de desejo, e a figura paterna, por sua vez, detém a função primordial de

---

<sup>25</sup>Inspirado no romance homônimo de Robert Bloch, publicado em 1958.

proibição da ação incestuosa do filho (FREUD, 1974). Esse desejo é evidenciado em *Asilo Arkham*, por um sonho em que Amadeus, ainda criança, encontra-se em um parque de diversões, assombrado por estranhos que surgem de espelhos. O pequeno Amadeus congela de medo em frente ao *Túnel do Amor* representado por Dave MacKean no formato de uma grande vagina. Sem coragem de dar mais um passo, é surpreendido por seu pai, que aparece de repente. Amadeus lhe implora para que não o leve ao Túnel do Amor. Eles então voltam por onde entraram. (ASILO ARKHAM, 2012, p. 31). Coroando essa homenagem ao filme *Psicose*, temos ainda a colagem de um fotograma do rosto de Anthony Perkins como Norman Bates inserido na narrativa de Batman, momento em que os internos do asilo estão assistindo ao filme numa TV (ASILO ARKHAM, 2012, p. 60).

Retomando agora as questões referentes ao romance gótico, já nas páginas de abertura, há uma imagem de página dupla (Fig. 33) onde se vê, da esquerda para a direita, uma série de pregos enferrujados dispostos, mais ou menos, em uma linha horizontal, mas todos posicionados verticalmente, sendo o primeiro à esquerda quatro vezes maior do que os outros 14, de tamanhos variáveis. O prego maior e mais outros dois estão sobre uma capa de couro vermelha (presumivelmente, essa fotografia faz referência ao diário de Amadeus) que está em cima de uma superfície deteriorada de argamassa e madeira, junto aos demais pregos. À direita, há uma reprodução da planta baixa da mansão que viria a se tornar asilo. Segundo o próprio autor, esta foi inspirada nas plantas baixas da abadia de *Glastonbury* e da catedral de *Chartres* (MORRISON, 2012). Como observou Yves Duplessis (1963, p. 35), em seu livro *Surrealismo*: "Certos Lugares favorecem o impulso da imaginação e poderíamos afirmar, do ponto de vista surrealista, que este seria o caso dos castelos." Duplessis faz essa afirmação ao constatar que essa atmosfera suprarreal dos castelos

assombrados, que permeou os romances negros do século XVIII, influenciou os surrealistas, que se afastavam do real para buscar "a mais profunda emoção do ser" e "se expressar apenas com a aproximação do fantástico, no ponto onde a razão humana perde seu controle" (1963, p. 34). Os autores resgatam essa tradição e nos conduzem aos corredores, salões e escadarias assombrosos da mansão/asilo Arkham, aproveitando-se da força subjetiva que esses lugares exercem sobre a mente humana.



Fig. 33 – Asilo Arkham, páginas 3-4 (1990), arte de Dave McKean.

De volta à imagem, do lado esquerdo, as seguintes palavras encontram-se gravada sobre a capa do livro: “O Auto da Paixão<sup>26</sup>”; na outra extremidade da página,

<sup>26</sup>Curiosa tradução de Jotapê Martins e Helcio de Carvalho, já que no original, está escrito “*The Passion Play*”. Em inglês, “*play*”, dentro desse contexto, quer dizer simplesmente “peça”. Na primeira versão de *Asilo Arkham* Publicadas no Brasil (1990) foi mantida as inscrições como no original (1989). Na segunda edição (2003), as inscrições foram traduzidas como “O jogo da paixão”. Já na edição definitiva (2012) optou-se por “O auto da paixão”. Para nossa pesquisa, utilizamos as três edições brasileiras e a original norte americana como referência. Optamos por manter a tradução da edição definitiva como base para o texto, pois é a única edição disponível no

“Como é apresentado hoje”. “Auto”, do latim *actu*, quer dizer ação ou ato, é um subgênero da literatura dramática surgido na idade média, por volta do século XII, comumente encenado em um único ato. Seus personagens simbolizam virtudes e pecados, ou representam anjos, demônios e santos. “Paixão”, termo teleológico cristão utilizado para descrever os sofrimentos físico, espiritual e mental de Jesus nos momentos que antecedem seu julgamento e crucificação. Tomando como certo que esse livro é o diário de Amadeus, a inscrição sugere que sua dor e sofrimento se equipara a de Jesus na cruz, e o diário torna-se então seu evangelho. Curioso perceber também que a planta baixa do asilo tem o formato de cruz. Bem como a madeira, que sugere o caráter matérico e presentifica de certo modo essa cruz simbólica, assim como os pregos, que, por sua vez, também aludem à dor e ao sofrimento de Jesus na cruz. A mansão é seu Gólgota, e como Cristo, Arkham decide se entregar. Não à cruz, mas à loucura. Sua Via Crucis estabelece um interessante paralelo com a de Batman, que se vê obrigado a passar pela pelos corredores do asilo sofrendo o martírio do corpo, da mente e da alma. Quando confrontado pelo Dr. Milo, que o acusa de ser “o morcego”, aquele mesmo que assombrara a mãe de Amadeus, Batman responde: “Eu sou... apenas um homem” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 100). Nesse quadro, justaposta ao perfil de Batman está a imagem de Cristo com a sua coroa de espinhos, e logo a baixo está escrito em latim: “*ecce homo*”, as mesmas palavras proferidas por Pôncio Pilatos ao apresentar Jesus Cristo aos Judeus de acordo com o evangelho, que quer dizer: “Eis o homem”. Na iconografia cristã, as figuras apresentadas sob essa nomenclatura fazem referência ao Cristo em sofrimento.

---

mercado hoje. Já as imagens, optamos por utilizar as da primeira edição brasileira por conta de sua melhor resolução.

Essas não são as únicas referências cristãs, além do breve encontro de Batman com Maxie Zeus, o autointitulado “messias elétrico” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 81-83). Temos a cena em que Amadeus, andando pela mansão, cruza com a estátua de São Miguel Arcanjo triunfando sobre a serpente (ASILO ARKHAM, 2012, p. 46), imagem retirada de uma passagem famosa do Novo Testamento que traz a Arkham pela primeira vez, a iluminação de transformar o asilo em hospital psiquiátrico, ao ver Miguel subjugando o dragão, imaginou o triunfo da razão sobre o irracional.

Houve no céu uma guerra, pelejando Miguel e seus anjos contra o dragão. O dragão e seus anjos pelejaram, e não prevaleceram; nem o seu lugar se achou mais no céu. Foi precipitado o grande dragão, a antiga serpente, que se chama Diabo e Satanás, aquele que engana todo mundo; sim, foi precipitado na terra, e precipitados com ele os seus anjos (Apocalipse 12:7-9).

Mais adiante, essa estátua é reaproveitada na cena de ação mais emblemática dessa HQ: quando Batman enfrenta o Walon Jones, vulgo, Crocodilo, numa clara alusão à luta de São Miguel Arcanjo contra o dragão (ASILO ARKHAM, 2012, p. 86-93). A título de curiosidade, Jones foi acometido por uma misteriosa doença que deixou sua pele toda escamosa e que roubou gradativamente suas características humanas, tornando-o cada vez mais bestial, predominando por fim, uma aparência reptiliana, que, em *Asilo Arkham*, cai como uma luva para essa cena. Nela, temos uma longa digressão extra diegética de Amadeus simultaneamente ao desdobramento da luta entre Batman e Crocodilo. A fala, ou, usando o vocabulário cinematográfico, o *voice off* de Arkham provém das páginas de seu diário, dado que se pode perceber pelo design dos recordatórios, irregulares e com algumas falhas em seu contorno. Vale lembrar aqui, que todos os recordatórios da HQ são provenientes de seu diário; sempre em tom confessional, são justapostos às cenas podendo fazer referência direta ao que vemos nas imagens, ou não. Por vezes, o que se lê e o que se vê nas imagens pertencem a contextos diegéticos distintos, mas que em alguns

momentos podem vir a convergir literalmente ou semanticamente, como nessa cena da luta contra o crocodilo, em que Arkham faz referência ao “dragão” que representa a ameaça do irracional que vem assombrando-o, e ao mesmo tempo faz referência ao “dragão” que Batman está enfrentando. A luta traduz fisicamente esse embate psicológico e espiritual. É com a lança tomada de empréstimo de São Miguel que Batman subjuga o crocodilo, mas não sem ter seu tórax perfurado por ela também, como Cristo, perfurado pelo legionário romano. Em sua deambulação pelo asilo, Batman adquire dois ferimentos análogos às chagas de Cristo. O primeiro é uma automutilação (Fig. 34). Assombrado pela memória da morte de seus pais, Batman perfura a própria mão com um enorme estilhaço de vidro. O segundo é o ferimento causado pela lança de São Miguel Arcanjo (Fig. 35). “Miguel” em hebraico, “Mikael”, significa “aquele que é similar a Deus”, também interpretado como uma pergunta: “quem é como Deus?”.



Fig. 34 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 55 (1990), arte de Dave McKean.



Fig. 35 (detalhe) – *Asilo Arkham*, página 90 (1990), arte de Dave McKean.

*Asilo Arkham* começa e termina com citações do livro de *Alice no país das maravilhas*. A primeira, já comentada neste capítulo, faz referência direta à loucura, grande mote dessa história. A segunda, faz referência à figura materna: “Não é a mão carinhosa de uma mãe que abre as cortinas e a voz doce de uma mãe que te chama a levantar? Levantar e esquecer, na luz brilhante do sol, os sonhos feios que te assustaram quando tudo era escuridão?” (CARROL, apud ASILO ARKHAM, 2012, p. 119). Amadeus matou sua própria mãe, enquanto Batman assistiu à morte da sua ainda criança, durante um assalto mal-ajambrado. São suas mães (ou a ausência delas) que, de certa forma, definem quem eles são. A mãe que traz o conforto e segurança, que abre as cortinas e espanta a escuridão não mais existe para Batman, enquanto que, para Amadeus, essa mãe talvez nunca tenha existido. Nessa ausência ambos abraçaram a escuridão. Batman termina seu périplo onde começou: nos portões do asilo, entre os dois mundos. E Amadeus, termina o seu na absoluta escuridão, de onde, talvez, nunca tenha saído.

### 3. ENTRE A LITERATURA, O SURREALISMO E OS QUADRINHOS

#### 3.1 A linguagem dos quadrinhos e suas afinidades eletivas

Podemos afirmar que as histórias em quadrinhos constituem uma Linguagem autônoma, assim como afirmaram antes de nós, Eco (1970), Cirne (1977), Eisner (2010), Ramos (2009), Groensteen (1999/2015) e Barbieri (2017). Por mais que suas especificidades estabeleçam diálogos com outras linguagens artísticas, como o cinema, as artes plásticas, a fotografia, teatro, literatura, etc. Os quadrinhos, como todas elas, constituem um território próprio. “Antes de ser uma arte, são perfeitamente linguagem” (GROENSTEEN, 2015, p. 29). Como propomos na introdução desta pesquisa, parafraseando Agnaldo Farias (2002), devemos tratar dos quadrinhos como um arquipélago, em que cada obra constitui uma ilha, com topografia, vegetação e atmosfera particulares, eventualmente semelhante a uma ou outra ilha, mas sem confundir-se com ela. *Asilo Arkham* é uma dessas ilhas, e a partir de sua análise, podemos compreender melhor o arquipélago.

A linguagem dos quadrinhos faz parte da linguagem geral da narrativa, portanto, podemos considerar a literatura, o cinema e os quadrinhos como territórios fronteiriços, que por estarem tão próximos, partilham de mecanismos similares. Mas dentre essas linguagens, os quadrinhos se destacam pela necessidade de uma cooperação ativa do leitor, além de se basear na relutância, como afirma Groensteen:

Não só suas imagens imóveis e silenciosas não possuem o mesmo poder de ilusão que as imagens cinematográficas, mas também sua sequência, longe de produzir uma continuidade que imita o real, oferece ao leitor uma narrativa cheia de intervalos que parecem como lacunas de sentido. Mas se essa dupla relutância chama a uma “reconstrução por parte do espectador”, a história “a ser construída” não está menos disposta nas imagens, conduzida pelo complexo jogo da sequencialidade (GROENSTEEN, 2015, p.19).

Nos quadrinhos, a narração se dá predominantemente pelas imagens, os quadros remetem apenas a fragmentos de um mundo suposto, como afirma Groensteen (2015), no qual a história se desenrola. Atravessar esses quadros...

torna-se um processo mecânico e em grande parte, inconsciente, mascarado pelo investimento (absorção) no mundo virtual postulado pela narrativa. A diegese, esta imagem virtual fantástica que inclui todos os quadros, transcende-os e é este espaço que o leitor pode habitar (2015, p.19).

Historicamente, os quadrinhos nascem do bojo de outras linguagens, como a da ilustração, da caricatura, e das *pictorial narravies*. Em consequência disso, partilha de muitas das características dessas linguagens, ao mesmo tempo em que é muito distinta delas. Os quadrinhos também convergem com outras linguagens, como a pintura, a fotografia e a literatura, por exemplo. No entanto, o que garantiu sua transformação na linguagem popular que temos hoje, foi seu casamento com a imprensa. Mas o que talvez torne os quadrinhos de fato, uma linguagem singular e imanente, é sua capacidade não de “imitar”, ou “citar” outras linguagens, mas de se adequar à seus mecanismos particulares, construindo possibilidades expressivas equivalentes.

É perceptível que entre os quadrinhos e as outras linguagens existem limites materiais intransponíveis, cabendo aos quadrinhos, então, reconstruí-los dentro de si, absorvendo aquilo que seja capaz de enriquecer sua própria linguagem, transmutando-a, tencionando seus limites, para, enfim reinventar-se. É justamente nesse ponto que *Asilo Arkham* se torna uma ilha exemplar que compõe esse arquipélago que são os quadrinhos.

*Asilo Arkham* é uma obra *sui generis* dentro dos quadrinhos comerciais, por sua capacidade de transpor o determinismo dos quadrinhos de gênero, como os de super-heróis, de apenas entreter. Por meio de sua forma complexa, e de seu conteúdo

ousado, seus autores propõem possibilidades narrativas perquiridas no seio do Surrealismo, indo além da simples apropriação de suas poéticas, estabelecendo uma linha de comunicação direta que, arrisco dizer, dá continuidade ao movimento de ruptura propostas pelo Surrealismo e outras vanguardas, mostrando-nos que os quadrinhos podem se configurar como meio de retomar essas experiências de renovação e radicalização da linguagem.

Nosso objeto retoma, dentro dos quadrinhos, elementos caros ao modernismo, como a valorização dos aspectos formais da obra de arte, jogando com a polissemia das imagens, seja por suas qualidades pictóricas ou pelas possibilidades de leitura implícita na justaposição de duas ou mais imagens; a não-linearidade das estruturas do *layout* de suas páginas; a valorização e renovação de seus mecanismos narrativos, como os balões, onomatopeias, e os diversos tipos de inscrições presentes na superfície das imagens, unindo sincreticamente, o texto verbal e visual. Acrescida a essas complexificações pictóricas e verbais estão, latentes, uma relação de sentido e significado que flerta com o entendimento contemporâneo da obra de arte, ou seja, indireta e fragmentada, que desconstrói a possibilidade de uma leitura unívoca da obra, culminando num processo aglutinador dessas relações de significado que transcende os limites de sua própria linguagem (a dos quadrinhos) bem como as linguagens pela qual a obra perpassa (literatura e artes visuais).

Além da autorreferencialidade, a qual está sujeito qualquer linguagem, os quadrinhos estabelecem afinidades eletiva com outras linguagens que extrapola a sua própria. Como vimos em nossa análise, as referências que compõem as várias camadas de significação da obra, vão desde a literatura com *Alice no país das maravilhas*, passando pelas artes visuais e seus movimentos de vanguarda como o Cubismo, Futurismo e claro, o Surrealismo, transitando ainda pelo ocultismo e pela

psicanálise. Interessante observar que esses conteúdos não são apenas latentes, mas se encontram também manifestos na obra, contaminando toda a narrativa.

### **3.2 As histórias em quadrinho e a herança do Surrealismo**

O Surrealismo, como movimento, foi considerado a última vanguarda europeia, mas deixou marcas indeléveis nas artes e no pensamento que a sucedeu. Como vanguarda, intentou por criar uma mitologia moderna, buscando nos diversos mitos fundadores da cultura ocidental pontes e diálogos com o intuito de ressignificá-los, dando a eles uma nova camada de entendimento à luz do contexto moderno. A partir de uma produção artística que fosse capaz de conectar arte e vida, imaginação e realidade, sonho e vigília, o Surrealismo pretendia “transformar o mundo” que fora devastado pela guerra, num processo de transformação da vida, superando os limites da arte para se engajar na aventura ilimitada do reencantamento do mundo (LÖWY; SAYRE, 2015).

Somente a valorização do pensamento mitológico seria capaz de combater a lógica burguesa e racional e possibilitar ao homem outras formas de se relacionar com a vida, “a atração dos surrealistas pelo mito deve-se também ao fato de construir [...] uma alternativa profana ao domínio religioso sobre o universo do não racional” (2015, p.201). Segundo Walter Benjamin, a arte surrealista seria capaz de causar em seu receptor uma experiência transcendente, a qual ele chama de “iluminação profana”, pelo fato dessa epifania se concretizar fora do universo religioso (BENJAMIN, 1987). Tal iluminação possibilitaria ao homem, exercer sobre o mundo moderno um novo olhar, capaz de trazer revelações que possibilitem o reencantamento do mundo, ressignificando esse mundo mítico herdado do Romantismo dentro do contexto

moderno, em meio ao caos urbano, trazendo o mítico ao cotidiano do homem. Para os Surrealistas, é das entranhas da própria cidade que brota o mito, unindo a realidade e imaginação.

Se traçarmos um paralelo entre essa ideia do mito moderno surrealista e os quadrinhos, sobretudo os quadrinhos de super-heróis norte-americanos surgidos no século 20, podemos perceber que também é em meio ao caos das grandes cidades que surge a necessidade de se criar os super-heróis.

No pós-Segunda Guerra, momento em que esses seres extraordinários começaram a pulverizar as bancas de jornais de todo o país, não demorando muito para serem exportados para o resto do planeta, enraizando-se no imaginário de gerações de crianças do mundo inteiro. Heróis uniformizados surgem para nos salvar da criminalidade urbana crescente. Essas cidades fictícias, como *Metrópolis* e *Gotam City*, criadas a mais de setenta anos, figuram muitas vezes como um ambiente hostil, com problemas saídos direto da realidade, como a miséria e a criminalidade. Num processo dinâmico, espelham o nosso mundo, o que as tornam vividas e em constante transformação nas mentes de seus criadores e leitores. A demanda por uma vida mais justa parece impraticável nas grandes metrópoles modernas, para dar conta desse anseio, surgem os super-heróis, que outrora combatiam ameaças grandiloquentes à humanidade como o nazismo, retomam, por assim dizer, temas mais mundanos como a bandidagem citadina, muito presente nos antigos *Pulps* da década anterior. Heróis como o Batman, se ocupam agora, dos ladrões de banco e sequestradores, de rufiões e malfeitores. Aos poucos, essas pequenas aventuras despretensiosas vão dando lugar a questões mais amplas, e seus criadores começam a usar os quadrinhos como meio de discutir, não só problemas sociais reais, mas também filosóficos e

existenciais, tendo como pano de fundo um extenso universo, uma “mitologia” erigida ao longo de décadas de aventuras, que servem de matéria prima para suas novas histórias. Os super-heróis acabam por se tornarem então, uma espécie de “arquetipos modernos”, e suas aventuras, metáforas de nossa existência.

Nesse sentido, nos pomos a pensar em nosso objeto: *Asilo Arkham uma séria casa num sério mundo*; como os mitos, os super-heróis são uma resposta idealizada pelo homem moderno aos problemas que assolam a vida urbana, ou seja, é uma narrativa simbólico-imagética encrustada a uma dada cultura (em nosso caso, a cultura de consumo) que procura explicar aquilo que nos é insondável, por meio da ficção (vida, morte, amor, ódio, loucura, etc). Diferente dos mitos fundadores, de origem oral e posteriormente registrados, essa nova “mitologia moderna”, se assim podemos nos referir ao “mito” dos super-heróis, surge no seio da reprodutibilidade técnica, e só se torna possível por meio dela. Sua existência, pelo menos no caso do personagem de nosso objeto, Batman, superou em tempo, a vida de seus próprios criadores. Uma vez enraizado em nossa cultura, seu mito é revisitado e continuamente alterado por outros criadores que o modelam e remodelam a necessidade de seu tempo, como os mitos clássicos, constantemente revisitados, os mitos modernos são recriados constantemente, assim como a mítica evocada e ressignificada pelos surrealistas, como os mitos de Melusina<sup>27</sup> (fig.36), da Esfinge, de Ísis e Osíris, entre outros. O mito surrealista é um mito coletivo que está em constante movimento: “(...) o Surrealismo não pode se fixar em um ‘mito último’, um graal a conquistar ou uma ‘surrealidade’ reificada: o inacabamento perpétuo é seu elixir da imortalidade” (LÖWY;

---

<sup>27</sup>Personagem feminina do folclore europeu, uma espécie de espírito de águas doces como rios e fontes sagradas. Geralmente representada como uma mulher, metade serpente da cintura para baixo, com duas caudas ou uma cauda bifurcada. Em algumas representações pode aparecer também aparece com asas.

SAYRE, 2015, p. 203). Da mesma forma se faz os quadrinhos de super-heróis: incompletos e perpétuos.



Fig. 36 – O segredo de Melusina revelado (1410), Guillebert de Mets.

Obras como *Asilo Arkham* buscam promover, uma experiência outra, que não o mero entretenimento. O mito dos super-heróis, bem como o mito moderno pretendido pelos surrealistas, pode oferecer para o homem contemporâneo, uma alternativa não-religiosa (profana) no terreno da subjetividade. Talvez, o que impeça os quadrinhos de alcançarem hoje, os objetivos do projeto surrealista, é o simples fato dessa experiência ser mediada pelas leis de consumo, que acaba por esvaziar qualquer possibilidade de iluminação e epifania.

Os quadrinhos têm em si essa potência para se tornarem, de fato, herdeiros, não só dá poética surrealista, como tentamos explicar anteriormente, mas do projeto surrealista como um todo. No entanto, para cada *Asilo Arkham*, existem centenas e centenas de obras que não alcançam o mesmo patamar de excelência artística, produzidas para o mero entretenimento e que, na maioria das vezes, é de péssima

qualidade. Todo o alcance e penetração perpetrados pelos quadrinhos de super-heróis que ultrapassam fronteiras geográficas e culturais, têm por único objetivo a venda e o licenciamento de produtos. A mercantilização da arte, e por consequência da subjetividade e da experiência artística/estética, é um problema que assola todas as linguagens. Uma das muitas pedras que a arte dos quadrinhos tem pelo caminho.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que a presente pesquisa conseguiu em seu *corpus*, evidenciar, a partir da análise da obra *Asilo Arkham: uma séria casa num sério mundo*, como os quadrinhos podem se constituir enquanto um meio de investigação poético capaz de dar continuidade às propostas investigativas surrealistas e, enquanto meio, como os quadrinhos poderiam encarnar o projeto surrealista por meio da revitalização de seus ideais como a criação de uma mitologia moderna.

Pretendeu-se, ainda, apontar as possibilidades de investigação voltadas para o objeto: *histórias em quadrinhos*, dentro do âmbito dos estudos literários, bem como colaborar com a demanda acadêmica de pesquisas dessa natureza, que cada vez mais ganha espaço dentro do universo acadêmico brasileiro em consonância com as tendências de pesquisa internacionais. Nossa abordagem pretendeu levar em conta os quadrinhos como objeto artístico, entendendo-o por Arte, em sua forma mais amorfa, como potência criadora que não se limita a um único campo ou área específica, como o da literatura ou das artes visuais, mas que promove um diálogo transversal que contamina todas as linguagens pelas quais perpassa, sendo o leitor/observador o principal agente desse processo transformador e reflexivo que é a fruição artística.

Como toda análise, ela é limitada a uma interpretação particular, e por isso mesmo, falha por princípio. Hoje é impossível experimentarmos a arte com a mesma ingenuidade de nossos antepassados, anterior a toda a teoria, quando a arte não necessitava de explicações, quando não era necessário justificá-la (SONTAG, 1987), quando era possível experimentá-la como forma de encantamento ou de magia. Foi o Surrealismo o movimento que mais se aproximou dessa primazia da Arte, quando o

homem sabia, ou pensava saber, não haver distinção entre aquilo que a obra *diz*, a forma como ela se *realiza* e o que ela *é*. *Asilo Arkham* representa a tentativa de retomar esses preceitos surrealistas, que por sua vez pretendia recuperar essa fruição livre e desimpedida a qual perdemos.

A presente dissertação, muito longe de ser um estudo definitivo, tem por intuito levantar essas discussões a respeito do território dos quadrinhos e acentuar sua relevância, além de chamar a atenção do leitor e convidá-lo a conhecer esse rico e maravilhoso universo dos quadrinhos.

## REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo? E Outros Ensaios**. Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.
- ALQUIÉ, Ferdinand. **Philosophie du surréalisme**. Paris: Flammarion, 1955.
- ANDRADE, Lucas Toledo de. **Mitologia moderna e iluminação profana**: um breve passeio pelos caminhos do Surrealismo. EM TESE, Belo Horizonte, 2016, v. 22, n. 2, p. 266 – 281.
- BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. In: Os pensadores – Bachelard. Trad. Joaquim José Moura (et al.). São Paulo, Abril Cultural, 1978, p.183 – 354.
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. Trad. Thiago de Almeida Castro Amaral. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BENJAMIN, W. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução**. In: Coleção: Os Pensadores. Trad. José Lino Grunnewald. São Paulo, SP: Abril S.A, 1975, p. 12 - 34.
- BAETENS, Jan. Hommage à Piere Fresnault-Deruelle: **Pour relire "Du Linéaire au tabulaire"**. Les Cahiers du GRIT, Bélgica, v. 1, n. 1, 2011, p. 122-128.
- BORGES FILHO, Oziris. **Espaços e literatura**: Introdução à topoanálise. Franca: Ribeirão gráfica e editora, 2007.
- BRANDÃO, Luis Alberto. **Teorias do Espaço Literário**. Perspectiva, 1.Ed. São Paulo, perspectiva; Belo Horizonte, MG: FAPEMIG, 2013.
- BRADLEY, Fiona. **Surrealismo**. 2ª ed. São Paulo, SP: Cosac & Naify edições, 2ª Edição, 2001.
- BRETON, André, **Manifestos do Surrealismo**. Trad. Sergio Pachá. Rio de Janeiro: Editora Nau, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Nadja**. Trad. Ivo Barroso. Rio de Janeiro: Cosac Naify, 2007.
- BÜRGER, Peter, **Teoria da Vanguarda**. Trad. J. P. Antunes. São Paulo. SP: Cosac Naify, 2008.
- CAGNIN, Antônio Luiz. **Os Quadrinhos Linguagem e Semiótica**. 1ª edição. São Paulo: Criativo, 2014.
- CARROL, Lewis. **Alice no País das maravilhas / Através do espelho e o que Alice encontrou por lá**. Trad. Sebastião Uchoa Leite. 3ª edição. São Paulo: Summus, 1980.
- CERTEAU, Michel de. **A Invenção do cotidiano**. 3 ed. Trad. Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1998.
- CHENIEUX-GENDRON, Jacqueline. **O Surrealismo**. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1992.
- CIRNE, Moacy. **A linguagem dos quadrinhos**: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza. 5ª ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

\_\_\_\_\_. **A Explosão criativa dos quadrinhos**. 2ª.ed. Petrópolis: Vozes, 1970.

DANTAS, Marta. **Breton, um errante sonhador**. In: SANTOS, Volnei Edson dos. (Org.). *Sopro do silêncio*. Londrina: EDUEL, 2008, p. 71 - 106.

DERRIDA, Jacques. **A Farmácia de Platão**. Trad. Rogério da Costa. São Paulo: Iluminuras, 2005.

\_\_\_\_\_. **Mal de Arquivo**: uma impressão freudiana. Trad. Claudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.

\_\_\_\_\_. **A escrita da diferença**. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza daSilva. São Paulo: Perspectiva, 1995.

DUPLESSIS, Yves. **O Surrealismo**. Trad. Pierre Santos. Coleção Saber Atual. São Paulo: Difusão Europeia do Livro, 1963.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas. Trad. Ivan Junqueira. São Paulo: Perspectiva, 1969.

\_\_\_\_\_. **Apocalípticos e integrados**. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1970.

\_\_\_\_\_. **Seis passeios pelos bosques da Ficção**. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Cia das Letras, 1994.

EINSENSTEIN, Sergei. **O Sentido do filme**. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002(a).

\_\_\_\_\_. EINSENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Trad. Teresa Ottoni. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2002(b).

EISNER, Will. **Narrativas gráficas**. Trad. Leandro Luigi. 2ª. ed. São Paulo: Devir, 2008.

\_\_\_\_\_. **Quadrinhos e arte sequencial**. Trad. Luís Carlos Borges. 4ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FARIAS, Agnaldo. **Arte brasileira hoje**. Col. Folha explica. São Paulo: Publifolha, 2002.

FOUCAULT, Michel. Ditos e escritos. In: **Outros espaços**. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. 3 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999. p. 411-423.

\_\_\_\_\_. **A história da loucura na idade clássica**. Trad. José Teixeira Coelho Netto. São Paulo, Perspectiva, 1997.

FRANÇA, Maria Inês. Surrealismo entre imaginário e real. In: GUINSBURG, J.; LEIRNER, S. (org.). **O Surrealismo**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. **Du lenéaire au tabulaire**. Communications, França, v. 1, n. 24, p. 07-23, 201. Indefinido.

FREUD, S. (1923) **O ego e o Id**. IN: Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud. Rio Brasileira. Rio de Janeiro: Imago, vol. XIX, 1974.

GARCÍA, Santiago. **A novela gráfica**. Trad. Magda Lopes. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

GENETTE, Gérard (et al.). **Verossímil e motivação**. In: Literatura e semiologia. Trad. Célia Neves Dourado. Petrópolis: Vozes, 1972.

\_\_\_\_\_. **Discurso da narrativa**. 3. ed. Lisboa: Vega, 1995.

GROENSTEEN, Thierry. **Système de lá band dessinée**. Paris, França: Presscs Universitaire de France, 1999.

\_\_\_\_\_. **O Sistema dos quadrinhos**. Trad. Erico Assis. 1ªed. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HATFIELD, Charles. **Alternative Comics: na emerging literature**. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007.

JUNG, Carl G. **O homem e seus símbolos**. Trad. Maria. Lucia Pinho. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KUNZLE, David. **Father of the Comic Strip: Rodolph Töpffer**. Mississippi:University Press of Mississippi, 2005.

LEFEBVE, Maurice-Jean. **O discurso da narrativa**. In: Estrutura do discurso da poesia e da narrativa. Coimbra: Livraria Almeida, 1980. p.167-209.

LEFÈVRE, Pascal. **Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences**. Project MUSE, University of Winsconsin, v. 40, n. 124, p. 14-33, 201. Indefinido.

LINCK VARGAS, Alexandre. **A morte do Homem no morcego**. Santa Catarina: USSC, 2007, dissertação de mestrado.

\_\_\_\_\_. **A invenção dos quadrinhos: teoria e crítica da sarjeta**. Florianópolis: UFSC, 2015, tese de doutorado.

MAZUR, D.; DANNER, A. **Quadrinhos: história moderna de uma arte global**. Trad. Marilena Moraes. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Trad. Roger Maioli. São Paulo: M. Books, 2005.

\_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos: como a imaginação e a tecnologia veem revolucionado essa forma de arte**. São Paulo: M. Books, 2006.

MICHELI, Mario De. **As vanguardas artísticas**. Trad. Pier Luigi Cabra. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MORRISON, Grant. **Super Deuses**. Trad. Érico Assis. São Paulo, SP: Seoman, 2012.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. 2ª.ed. São Paulo: Brasiliense, 1993.

\_\_\_\_\_. (Org.). **Shazam!** 3ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

PAZ, Octávio. **O arco e a lira**. Trad. Mário Laranjeira. 2 ed. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

PIETROFORTE, Antonio Vicente. **Semiótica visual**, os percursos do olhar. 3ª. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Editora Contexto, 2015.

\_\_\_\_\_. **Análise do texto visual, a construção da imagem.** 2ª. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Editora Contexto, 2017.

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

RANCIÈRE, Jacques. **A Partilha do Sensível: Estética e Política.** Trad. Mônica Costa Netto. São Paulo: EXO experimental org.; Ed.34, 2005.

\_\_\_\_\_. **O Conceito de Anacronismo e a Verdade do Historiador.** In: SALOMON, Marlon. (org.). História, Verdade e Tempo. Trad. Mônica Costa Netto. Chapecó, SC: Argos, 2011.

\_\_\_\_\_. **O Destino das Imagens.** Trad. Mônica Costa Netto. Rio de Janeiro: Contra Ponto, 2012.

RANK, Otto. **O Duplo.** Trad. Mary B. Lee. Rio de Janeiro: Coeditora Brasília, 1939.

ROSENFELD, Anatol. **Texto e Contexto I.** São Paulo: Perspectiva, 1996.

SMOLDERN, Thierry. **The origins of comics: from William Hogarth to Winstor McCay.** EUA: University Press of Mississippi, 2014.

SONTAG, Susan. **Contra a interpretação.** Trad. Ana Maria Capovilla. Porto Alegre: L&PM, 1987.

TINKER, Emma. Manuscript in Print: **The Materiality of Alternative Comics.** Literature compass, University College London, v. 4, n. 4, p. 1169-1182, 7. 2007.

VERGUEIRO, Waldomiro.; ELÍSIO, R. (org.). A linguagem dos quadrinhos: **Estudo de estética, linguística e semiótica.** 1 ed. São Paulo: Criativo, 2015.

WHITAKER, James. **Psicologia.** Rio de Janeiro: Interamericana, p. 495, 1977.

WÖLFFLIN, H. **Conceitos fundamentais da história da arte.** Trad. Júlio Azenha. São Paulo, Martins Fontes, 2000.

## QUADRINHOS CONSULTADOS

EISNER, Will. **Um Contrato com Deus.** Histórias em quadrinhos. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

MILLER, Frank. **O cavaleiro das trevas.** História em quadrinhos (4 vols.). São Paulo: ed. Abril, 1997.

\_\_\_\_\_. **Batman ano um**. Histórias em quadrinhos. São Paulo: Panini books, 2014.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. **A piada mortal**. História em quadrinhos. São Paulo: ed. Abril, 1999a.

MOORE, Alan; GIBBONS, Dave. **Watchmen**. História em quadrinhos (12 vols.). São Paulo: ed. Abril, 1999b.

MORRISON, Grant; MCKEAN, Dave. **Asilo Arkham, uma séria casa num sério mundo**. Edição definitiva. História em quadrinhos. São Paulo: Panini books, 2012.

\_\_\_\_\_. **Asilo Arkham, uma séria casa num sério mundo**. História em quadrinhos. São Paulo: Panini books, 2003.

\_\_\_\_\_. **Arkham, uma séria casa num sério mundo**. História em quadrinhos. São Paulo: Abril, 1990.

\_\_\_\_\_. **Arkham Asylum, a serious house on serious earth**. New York: DC Comics, 1989.

SPIEGELMAN, Art. **Maus**. Comic Book. New York: Pantheon Books, 1986.

## REFERÊNCIAS DA INTERNET

**FATURA**. In: ENCICLOPÉDIA Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras. São Paulo: Itaú Cultural, 2017. Disponível em: <<http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo50/fatura>>. Último acesso em 28/11/2017.

FREIER, Mark. **Chronos and Kairos: Intoxication and the quest for transcendence**. 2006. Disponível em: <[https://www.academia.edu/4896617/Chronos\\_and\\_Kairos\\_Intoxication\\_and\\_the\\_quest\\_for\\_transcendence](https://www.academia.edu/4896617/Chronos_and_Kairos_Intoxication_and_the_quest_for_transcendence)>. Último acesso em 28/11/2017.

MASP. Max Ernest: **uma semana de bondade**. Disponível em: <[http://masp.art.br/masp2010/exposicoes\\_integra.php?id=66&periodo\\_menu=2010](http://masp.art.br/masp2010/exposicoes_integra.php?id=66&periodo_menu=2010)>. Último acesso em 28/11/2017.

**Informações sobre morcegos**, disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/morcego>>. Último acesso em 28/11/2017; e <<http://www.casadosmorcegos.org/>>. Último acesso em 28/11/2017.