

PONTÍFICA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO
PÓS-GRADUAÇÃO
SEMIÓTICA PSICANALÍTICA

FABRICIO MARQUES FRANCO

O LOUCO DO CORINGA:
UM ESTUDO SOBRE A POPULARIDADE DE UM PERVERSO DAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

SÃO PAULO, 2013.

FABRICIO MARQUES FRANCO

**O LOUCO DO CORINGA:
UM ESTUDO SOBRE A POPULARIDADE DE UM PERVERSO DAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS**

Monografia apresentada ao Departamento
Cogeae – da Pontifícia Universidade
Católica de São Paulo para obtenção do
título em Especialista em Semiótica
Psicanalítica: Clínica da Cultura, da
Pontifícia Universidade Católica de São
Paulo.

Professor Orientador:
Eduardo Furtado Leite

SÃO PAULO

2013

À minha esposa, pela paciência.

Agradeço ao Eduardo Furtado Leite, aos professores e alunos do COGEAE, à Cassy Dias, ao Marcio Ferreri, ao Caju e às pessoas que escaneam livros.

"A santidade... é bom quando se começa cedo. E o outro caminho, impressionante, é o riso. Apesar de parecer patético, é um dos caminhos de salvação".

Hilda Hist

"Aproximem-se um pouco, filhas de Júpiter! Vou demonstrar que o único acesso à essa sabedoria perfeita, a que chamamos a cidadela da felicidade, é através da loucura".

Erasmus

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar os motivos da popularidade de personagens perversos na cultura pop atual, tendo como recorte a escolha do Coringa, nêmetese do super-herói das histórias em quadrinhos Batman. Para isso, pretendo fazer uma análise semiótica-psicanalítica do personagem. Meu intuito é buscar as principais influências na concepção do personagem segundo o relato de seus criadores. Em seguida, realizar um estudo destas influências a partir de uma análise simbólica das cartas do Curinga e do Louco - respectivamente dos baralhos comum e de tarô - e das representações dos bobos da corte, loucos e bufões medievais. Após esta análise e o levantamento das principais características que ajudaram a compor o personagem, pretendo levantar as modificações que o Coringa sofreu desde o seu aparecimento até os dias de hoje, passando pelas histórias em quadrinhos, séries de televisão, filmes de cinema e jogos de videogames, destacando os momentos de maior relevância para a sua formatação atual, com foco no seu comportamento perverso e violento. Em seguida, pretendo realizar um estudo sobre a perversão e sua presença no laço social da atualidade para, a partir desta análise, levantar algumas questões sobre os possíveis motivos que levam o sujeito contemporâneo a se identificar com o personagem.

Palavras-chave: Tarô, Coringa, Perversão, Discurso do Capitalista, História em Quadrinhos, Psicanálise.

ABSTRACT

This paper holds as its main goal to analyze the reasons which justify the popularity of perverse characters in current pop culture, having as its scope the choice of The Joker, nemesis of the comic strip Super Hero Batman. In order to do that, I intend to do a psychoanalytical-semiotic analysis of the character. My intent is to search for the main influences in the conception of the character, according to its creator's account. After that, I will make a study of these influences starting from a symbolic analysis of the playing cards of the Joker and the Madman _ respectively from a regular deck and a Tarot one _ and the representations of the Court Jester, the Madmen and Medieval Buffoons. Posterior to this analysis and the raising of the main characteristics which helped put together the character, I intend to research the modifications which The Joker has suffered since its first appearance up to the current days, spreading through comic strips, television series, Feature films and video games, highlighting the moments of major relevance for its current formatting, with focus on its perverse and violent behavior. Following that, I intend to realize a study on its perversion and its presence in the current days' social link, in order to, starting from this analysis, raise a few questions regarding the possible reasons which takes the contemporary subject to identify with the character.

Keywords: Tarot, Joker, Perversion, Capitalist Discourse, Comics, Psychoanalysis.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. A ORIGEM DO CORINGA.....	09
3. O CURINGA E O LOUCO DO BARALHO.....	12
3.1. ICONOGRAFIA.....	14
3.2. INTERPRETAÇÕES ADICIONAIS.....	21
3.3. O TRICKSTER PRIMORDIAL.....	22
4. CORINGA: ORIGEM E EVOLUÇÃO.....	24
4.1. OS LOUCOS E COLORIDOS ANOS 60.....	25
4.2. ANOS 70: A VOLTA DO ASSASSINO.....	26
4.3. ANOS 80: A IDADE DAS TREVAS.....	27
4.4. A PIADA MORTAL.....	28
4.5. FINAL DOS ANOS 80: OUTRA MORTE.....	29
4.6. O CORINGA DE TIM BURTON E JACK NICHOLSON.....	30
4.7. UMA SÉRIA CASA EM UM MUNDO SÉRIO.....	30
4.8. OS ANOS 90.....	33
4.9. O CORINGA DE NOLAN E LEDGER.....	34
4.10. CORINGA NOS GAMES.....	36
4.11. PAUSA NECESSÁRIA.....	36
5. UM OLHAR PSICANALÍTICO SOBRE A PERVERSÃO.....	38
5.1. O FIM DE TODAS AS PERVERSÕES?.....	44
6. O DISCURSO DO CAPITALISTA.....	46
7. OS SUPERPODERES DO CORINGA.....	54
8. O ESPÍRITO (ZOMBETEIRO) DO CAPITALISMO.....	61
9. CONCLUSÕES.....	63
REFERÊNCIAS.....	65
ANEXO - FIGURAS.....	70

1. INTRODUÇÃO

Quando Heath Ledger, no papel de Coringa no filme *Batman: The Dark Knight*, proferiu a frase "Why so serious?" acabou criando um dos bordões mais famosos da história do cinema contemporâneo. Sua atuação, considerada pelo próprio diretor Christopher Nolan como a do "Coringa definitivo", elevou a popularidade do personagem para um patamar jamais alcançado. Afinal, poucas vezes se levou para a tela do cinema um vilão de história em quadrinhos tão bem construído, com características psicológicas mais sólidas e distantes da superficialidade. O resultado foi um filme considerado por muitos como mais uma oportunidade onde o vilão roubou a cena do herói.

Acontece que este "Coringa definitivo" não partiu de uma criação isolada do ator, diretor ou roteirista. Nem mesmo o sucesso do personagem surgiu a partir deste filme específico. Esta 'cara' atual do personagem é resultado de uma série de mudanças que o Coringa vem sofrendo, ao longo dos anos, ao ser escrito, reescrito, interpretado e reinterpretado pelos mais diversos autores e para as mais variadas mídias desde a sua criação.

Um personagem em (re)construção permanente, que sempre sofreu influências da cultura da época e cuja origem e características contêm atributos de outras figuras e personagens que fazem parte do imaginário ocidental há centenas de anos.

Neste trabalho, pretendo me aprofundar nestas características, buscando nos momentos mais importantes da sua trajetória algumas ligações com a cultura, seus sintomas e discursos para, a partir daí, levantar questões a respeito da popularidade do personagem.

2. A ORIGEM DO CORINGA

A história da origem do Coringa é uma mistura de diversas versões. As influências que deram origem ao personagem também são controversas, assim como a sua autoria. Apesar do desenhista Bob Kane ter passado grande parte da sua vida assumindo ser o único autor de seus personagens, hoje já se sabe que ele trabalhou com diversos colaboradores não creditados. Por isso, o mais provável é que tenha adquirido suas características como resultado de um trabalho coletivo de três criadores diretamente envolvidos com o mundo das histórias em quadrinhos no final dos anos 30: Bob Kane, Bill Finger e Jerry Robinson. Mas antes de falar como se estabeleceu esta parceria é preciso dar um passo atrás e ver como surgiu o Batman.

Em 1939 a editora National Periodicals encomendou a Bob Kane, jovem artista que vinha obtendo destaque na sua recente carreira de desenhista, novos heróis que seguissem a linha do Superman, visando assim repetir o imenso sucesso obtido pelo homem de aço, lançado um ano antes.

Segundo Gerard Jones (2006), Kane, que era melhor desenhista que roteirista, buscou a ajuda de Bill Finger, que acreditava que o trabalho como roteirista de Comics poderia ajudar a impulsionar sua carreira de escritor, seu verdadeiro sonho. Assim, foi em uma festa, em 1938, que Kane apresentou a Finger o esboço de um combatente do crime que era uma espécie de homem-pássaro. A história que se conta é que foi Finger quem sugeriu mudanças no personagem, como a que em vez de um pássaro, fosse um homem-morcego, que utilizasse uma capa no lugar de asas e que usasse uma máscara com orelhas pontudas e olhos brancos.

Para estes dois garotos judeus, na faixa de 24 e 25 anos, imaginar histórias sobre violência, crimes e gangsteres não era muito diferente da realidade em que cresceram na Nova York daquela época. Foi assim então que, em maio de 1939, surge a primeira história do homem-morcego na revista Detective Comics #27.

Logo na terceira história, surge para aumentar o time de autores o garoto de 17 anos Jerry Robinson, um jovem artista que ajudou a aperfeiçoar os traços do herói, dando contorno melhor às suas histórias como arte-finalista. Nas mãos do trio, Batman se mostrava um personagem violento, que muitas vezes deixava os vilões morrerem na sua frente, quando não pegava uma metralhadora para exterminar

seus inimigos. Tudo isso, envolto em um clima sombrio e trazendo um caráter mais humano ao herói (ao contrário do Superman, Batman sangrava quando era atingido por um tiro) garantiu o sucesso do personagem desde o início de sua criação.

Tanto sucesso que logo foi encomendada uma revista própria do herói. E com isso, surgiu a necessidade de um arquivilão. Eis aqui o nascimento do Coringa, escrito por Finger, desenhado por Kane e finalizado por Robinson (Figuras 1 e 1A).

Segundo Daniel Wallace (2011), Robinson buscou na carta de um curinga de baralho a inspiração para o novo vilão, enquanto Finger fazia comparações entre o largo sorriso do desenho com uma foto do palhaço torturado Gwynplaine, interpretado por Conrad Veidt em 1928, no filme *The Man Who Laughs* (Figura 2).

"Logo na estreia, o personagem já trouxe todos os elementos familiares aos leitores modernos - o sorriso melancólico, a marca registrada do 'Veneno do Coringa', a ausência de remorso enquanto acumula uma contagem macabra de assassinatos" (WALLACE, 2011). No final da edição, Coringa é atingido por sua própria faca e, enquanto desfalece, gargalha ao observar sua própria morte (Figura 3).

A vida curta do personagem teria terminado aqui, se não fosse pelo editor Jack Schiff ter acreditado no potencial do vilão, adicionando no final da história um último quadro onde um médico descobria que o Coringa ainda estava vivo. A partir dali, o Coringa voltaria a infernizar a vida da dupla dinâmica (sim, Robin já havia sido criado) chegando mesmo a estampar as capas da revista e, já naquela época, começaria a ofuscar os heróis com seu macabro carisma e apetite para o caos, tendo como resultado múltiplos assassinatos e atentados como, por exemplo, o descarrilamento de um trem na edição #7.

Mas toda essa violência não durou muito tempo. Quando as *comics* passaram a vender milhões, passaram também a gerar preocupações nos adultos, afinal, a grande maioria de seus leitores era formada por crianças. A solução para os editores continuarem lucrando foi suavizar as histórias, criando um código de conduta e decretando que "nenhum herói da DC voltaria a matar alguém deliberadamente" (JONES, 2006). Assim, ao mesmo tempo em que Batman passou a poupar a vida dos vilões, os crimes do Coringa se tornaram cômicos. Assim seria até a década de 70 quando, para conquistar leitores adolescentes e jovens, o Coringa voltaria a recuperar suas características originais e aprofundar ainda mais seus traços violentos.

Aqui, é necessária uma pausa, onde pretendo investigar as características fundadoras do personagem que, com o passar do tempo, foram aperfeiçoadas até levar o personagem ao grau de popularidade ao qual ele chegou, tornando-o, talvez, o vilão das histórias em quadrinhos mais popular de todos os tempos.

O primeiro passo é olhar para a carta do Curinga do baralho, imagem que inspirou sua criação e cujo imaginário transparece no personagem.

3. O CURINGA E O LOUCO DO BARALHO

O Curinga (Figura 4) é uma carta que faz parte do baralho comum, composto de 56 cartas. O baralho comum possui origem indefinida, assim como a data de seu aparecimento. Diversos indícios apontam para a China, Pérsia, Índia e até mesmo para uma possível origem egípcia, na época do império mameluco, por onde, por meio do comércio, teriam entrado na Europa por volta do século XIV. De qualquer forma, são estas cartas provenientes dos mamelucos que guardam as maiores semelhanças com os baralhos modernos, encontrados principalmente na Itália e na Espanha. Na Europa é possível rastrear seu aparecimento, entre os séculos XIV e XV, por meio de leis que proibiam seu jogo e de relatos de nobres.

Suas 56 cartas são compostas de quatro naipes (ouros, paus, copas e espadas). Estes naipes possuem, cada um, 10 cartas contendo os números de 1 a 10 (sendo que o 1 é chamado de Ás) e quatro figuras representando figuras da corte (pajem, valete, dama e rei). Dependendo da cultura de determinado local, alguns baralhos deixam de apresentar a dama ou o pajem. O baralho utilizado no Brasil, por exemplo, não traz a figura do pajem.

A figura do curinga, aqui também enigmática, só vai aparecer no baralho comum em meados do século XIX, nos Estados Unidos. Segundo Nei Naiff (2002)

o curinga foi instaurado nos baralhos pela primeira vez na cidade de Nova York pela empresa Samuel Hart & Co, exatamente em 1840, mais tarde adotado pela sua concorrente New York Consolidated Card & Co em 1871, e a partir destes eventos se tornou uma peça-chave em vários jogos que foram se desenvolvendo nos salões e cassinos. (...) Atravessou o Atlântico por volta de 1910 para a Inglaterra, e desta para todos países vizinhos.

Esta teoria contraria outra firmemente disseminada, mas sem registro histórico, que afirma que o Curinga seria o arcano do Louco do tarô que acabou permanecendo no baralho comum. Neste caso, o baralho comum teria sua origem a partir dos arcanos menores do tarô. Aqui, entra outra controvérsia, se os arcanos maiores foram incluídos no baralho comum formando o tarô ou se ambos tem a mesma origem.

O Louco teria permanecido? Ou teria sido reintroduzido? Ou seria uma simples coincidência? O que não falta são teorias sobre suas origens históricas ou mágicas, mas o que importa aqui é que, tanto o Curinga do baralho comum, quanto o Louco do tarô tem como inspiração as figuras dos bufões e andarilhos medievais.

Além disso, ambas as cartas não possuem número nos dois baralhos, tendo em comum também o seu uso livre em todos os jogos. Estas características, seus nomes e seus diversos usos é o que nos interessam neste estudo. E a partir deste entendimento podemos criar algumas relações interessantes com a personalidade do personagem Coringa.

Segundo Cid Marcus Vasques (2005-2006), o arcano 0 do tarô

é conhecido sob diversos nomes, Louco, Bobo, Bufão, Andarilho, Indefinido. É conhecido também como o arcano que não tem número. (...) Zero é a total ausência de quantidade, número que corresponde a um conjunto vazio. Simbolicamente, o zero é o princípio feminino, é a matriz, o útero. É o zero aquilo que antecede a manifestação, ou seja, o um. (...) O zero simboliza também o objeto que não tendo valor por si mesmo, mas somente pela sua posição, confere valor aos outros, multiplicando por dez os números colocados à sua esquerda. Por isso, o zero simboliza também a pessoa que só tem valor por delegação. Um zero à esquerda é uma pessoa destituída de valor. É neste sentido que o arcano 0 do Tarô se coloca. Não sendo numerado, pode valorizar ou anular os outros, segundo a sua posição.

Ainda seguindo Vasques (2005-2006),

no Tarô de Marselha, o arcano de que tratamos é chamado de "Le Mat", que alguns traduzem por "O Louco". A palavra francesa "mat" vem do baixo latim, começando a se fixar no século XI. O verbo latino que lhe deu origem é o verbo "madere", estar úmido. "Mat" é contração de "maditus", particípio passado de "madere", que traduzo por "umedecido", no sentido de "estar tocado", "um pouco embriagado". Esse sentido inicial de embriaguez foi se perdendo, passando "mat" a designar o que não tem polimento, brilho, ou que o perdeu. (...) A palavra aparece também através do árabe (mat) no sentido de "não poder se mover do lugar em que se encontra sob pena de ser morto". Em árabe e persa, temos "shah mat" ou "o rei está morto. Daí o xeque-mate do lance do xadrez.

E prosseguindo, vale lembrar que em italiano encontramos "matto", ou seja, pessoa dominada por impulsos irracionais, que provoca mais hilaridade que apreensão ou aversão pelo seu estado; falamos também em italiano de "matto" (sei matto?) como privado de sentido ou como de algo muito intenso (una voglia matta). "Matto" pode ser também adjetivo usado para designar uma parte do corpo não sadia de todo (una gamba matta).

Já no inglês, a carta é conhecida como The Fool, novamente acompanhando o estudo semântico de Cid Marcus vemos que

o arcano é designado por "The Fool" (Le Fou ou Fol, em francês). Em latim, "follis" é um balão cheio de ar. (...) O Verbo latino é "follere", fazer o vai-e-vem de um fole (follis). Em inglês, "fool" é o que age com falta de bom senso, uma pessoa estúpida. A palavra designa também o bufão profissional ou aquele que, descontrolado, não sabe administrar seu tempo, seu dinheiro. Tanto em francês quanto em inglês, "fou" ou "fool" pode indicar uma pessoa de alegria muito exuberante, extravagante. É desse universo semântico que sai a palavra folia, divertimento, dança, brincadeira, com o sentido de loucura, porque o cérebro de um folião era comparado a um saco vazio (follis).

Com relação ao personagem das cartas, o bufão, encontramos "buf", do verbo bufar, que significa também grotesco, além disso

"Bufa" é também ventosidade anal silenciosa e geralmente fétida. "Buffa", em italiano, deu zombaria, burla. Daí, ópera-bufa, ópera de origem italiana (séc.XVIII), ligeira, satírica, espirituosa. O bufão às vezes toma o nome de bobo (este provavelmente originário de "balbus", latim, gago, que fala mal, aturdido), indivíduo geralmente grotesco (anão, corcunda), que desde a antiguidade reis e poderosos mantinham ao pé de si para se divertirem com suas caretas, suas graças e zombarias a respeito da própria corte e que podia circular por todas as dependências do palácio. (VASQUES, 2005-2006)

Quando buscamos a origem da palavra inglesa Joker, que acabou batizando o personagem, temos joker "que se liga a "jeu", "giuoco", jogo, em francês e italiano. O verbo latino é "jacere", atirar, lançar. "Jactabilis" em latim é móvel, aquele que se movimenta com facilidade. (VASQUES, 2005-2006)

Pela definição do Dicionário Longman (2009) encontramos que é "um modo informal de denominar alguém que age de modo estúpido" e "alguém que faz um monte de chistes, piadas ou diz coisas com o intuito de ser engraçado".

E antes de avançarmos, uma curiosidade: o nome curinga, em português, tem origem africana, veio da palavra "kuringa" que, segundo Nei Lopes (1996), significa "fingir", e por Antenor Nascentes (1932), seu significado é "matar".

3.1. ICONOGRAFIA

A variedade de tipos de baralhos de tarô é enorme. Ao longo do tempo, os mais diversos artistas, ocultistas, estudiosos e ilustradores vem reinterpretando sua

cartas. Alguns mantendo sua estrutura iconográfica baseada nos primeiros tarôs medievais, outros realizando interpretações bem livres das cartas.

Aqui, pretendo me prender ao Tarô de Marselha, considerado talvez o mais tradicional, popular, influente e fiel aos primeiros baralhos fabricados e conservados até hoje. Historicamente, segundo Naiff (2002), consta que os historiadores creditam neste período - 1369 a 1397 - o surgimento de todos os tipos de jogos de cartas para lazer, inclusive o que hoje chamamos de tarô ou o que se assemelha a ele.

Uma das mais antigas referências sobre a confecção de cartas, segundo Naiff (2002), se encontra na Biblioteca Nacional da França em Paris; o livro de contabilidade de Charles Poupart, contador do rei da França, Carlos VI (1368-1422), datado de 1392, faz menção a um pagamento ao pintor Jacques Gringonneur relativo à confecção de três cartas coloridas de jogar. Porém, Naiff (2002) ressalta que, "no tarô que se atribui a Gringonneur, que também se encontra na mesma biblioteca, não há nenhuma evidência que seja o mesmo que fora desenhado para o rei". Neste caso, existem dezessete cartas, enquanto o documento faz menção a três. Estas cartas, provavelmente já seriam cópias de baralhos mais antigos. Todavia, este conjunto de cartas é considerado o tarô mais antigo preservado (Figura 5).

O segundo tarô mais antigo e que permanece preservado é o Visconti-Sforza (Figura 6), de origem italiana (Veneza), datado provavelmente de 1440, adquirido pelo 3o Duque de Milão, Filippo Maria Visconti (1392-1447). Estas cartas não possuem o nome dos arcanos, nem numeração e são de autoria desconhecida. Nestes dois conjuntos antigos de cartas, vale a pena nos atermos aos detalhes da representação do Louco (Figuras 5A e 6A), assim podemos ter também uma noção da representação da loucura neste período.

Segundo Tatiana Gonçalves (2007), ambas as figuras possuem o fundo abstrato dourado, como era recorrentemente apresentado na iconografia sacra representando este campo abstrato da ordem do divino.

Por outro lado, a existência de ambientação em praticamente todas as cartas, revela o interesse de aproximação desta narrativa ao plano do terreno/mundano, interesse este que constituiu um dos elementos fundamentais do humanismo renascentista. A coexistência, referindo explicitamente às duas primeiras cartas, de elementos do divino e de uma contextualização mundana foi recorrente entre os pré-renascentistas. (GONÇALVES; REILY, 2010)

A carta do Louco no Tarô de Grinconneur apresenta um homem de frente para o espectador (é importante destacar esta posição pois na maioria dos baralhos ele está de costas). Está sem calças, apenas utilizando uma espécie de roupa íntima pequena que mal cobre a parte superior de seus pelos pubianos.

Há ainda no 'Louco', de Grinconneur, "uma desproporção típica da iconografia sacra entre as figuras humanas, sendo maiores as mais significativas e menores as secundárias, sem a fidelidade ou preocupação a uma representação mais realista." (GONÇALVES; REILY, 2010)

Um elemento que completa seu figurino e nos dá novas pistas no 'Louco' de Gringonneur é a capa azul com pontas, semelhante à vestimenta usada pelos antigos bobos da corte, esta figura que não tinha apenas a função de divertir e que "(...) gozava também da chamada liberdade de poder dizer a verdade sem temor de punição, sob a condição de que ela fosse proferida como brincadeira, como sátira ou como deboche." (GONÇALVES, 2007)

Sua representação típica geralmente será um capuz com orelhas, guizos, túnica multicolorida, ceroula e um bastão levando na ponta uma bexiga. Estas imagens que circulam entre os séculos XV e XVI, representando tanto os bobos da corte como os loucos (vale destacar que na Idade Média os doentes mentais eram obrigados a usar uma blusa com gorro e guizos) estão presentes em Grinconneur como o colar de bolas que ele segura.

Na carta, a orelha que se mostra nesta figura do tarô é alongada e pontiaguda. Em 1494, Sebastian Brant publica em Estrasburgo o poema satírico *La Nave de los Locos* que relata a viagem ao país da loucura, Locagonia, de 111 personagens de diferentes classes sociais, cada um representando um vício humano. Apesar de ser posterior à imagem aqui analisada este poema remete a simbologias circundantes na Idade Média, bem como é fruto de ditos populares e textos moralizadores daquela época. A sátira incluía em um de seus versos o seguinte trecho: "louco é também o guardador de ruídos, o crédulo de ouvido fino e orelha larga que enche a cabeça de balelas", referindo-se assim a um sujeito "que escuta tudo sem critério e sem crítica." (GONÇALVES, 2007)

Vale ressaltar que é normal, nesta época, a representação de loucos se confundir com a dedicada aos bobos da corte. Estes, por mais que tivessem circulação livre por entre a nobreza, nem por isso deixavam de possuir uma posição social baixa na hierarquia feudal, vivendo a condição de excluído. Não sendo nem

senhor nem clérigo, homem livre ou servo, ele viveu em uma espécie de limbo social. Mesmo na corte, ele permaneceu à parte, como se pertencesse a outra espécie, sua condição sendo compreendida a de um nada que causava desconforto "(...) the presence of such people at court was never less than an embarrassing nuisance. It was against that continuing social and religious prejudice that the fool was to achieve his modest apotheosis as *Mr. Nobody*." (SOUTHWORTH, 1998)."

Por outro lado, Gonçalves e Reily (2010) destacam que

este bobo também tinha um papel importante junto ao Rei. Por ter a possibilidade de circulação ampla na corte, boa comunicação, ser praticamente um nada (e por isto não representar ameaça) e por poder falar ao Rei na suspensão de um sistema de rígida hierarquia e falsidades, pois a princípio desprovido deste discernimento; o bobo acabava por ser um porta-voz de acontecimentos, articulações e mesmo crítico frente às intenções reais. (...) O bobo, principalmente o inocente, por ser transparentemente honesto e simplesmente proferir a verdade uma vez que não tinha discernimento para fazer de outra forma, era compreendido muitas vezes sob status vinculado à sabedoria.

Portanto, era a ele quem cabia o "trabalho sujo" de contar por meio da comédia as verdades não tão evidentes à corte, pois como destaca Southworth (1998) "(...) the delicate and often dangerous task of the court fools was to supply that humour in the place where, for the greater part of our history, it was most needed: the centre and hub of supreme political power, the court of the king."

Outra representação da carta do Louco é a de um caminhante, baseada na história bíblica do filho pródigo, sendo assim o louco um andarilho, miserável ou vagante (Figura 7).

Esta parábola foi representada por diversos artistas, inclusive por Hieronimus Bosch no século XV. A obra de Bosch, *Prodigal Son*, (Figura 8). presente no tríptico *Haycarta* apresenta possui uma figura que em muito se assemelha à representação em Mantegna (Figura 9). Além disto possui diversos dos elementos presentes nesta carta da tarô, como a bengala, o carregar de seus pertences, a presença de animais, a posição de caminhante. Este personagem como pode também remeter à uma classe específica de clérigos que caminhavam entre as cidades nesta época. (GONÇALVES; REILY, 2010)

A carta do Louco, mais especificamente do Miserável (Mísero) que nos é apresentada no Tarô de Mantegna (Figura 9), de 1465, é um homem curvado sobre seu cajado que carrega vestes simples, quase farroupilhas. Sua mão esquerda

apoia o queixo sobre o cajado irregular, enquanto a direita parece segurar a pouca vestimenta que lhe cobre a parte superior do corpo. Seu olho é perdido e distante, não possui cabelos. Na parte posterior de sua panturrilha esquerda se apoia um cão de pequeno porte, aparentemente alegre com o rabo abanando (de forma muito semelhante à que um dos jovens se apoiava na perna da figura do Louco no Tarô de Grinconnneur), aqui com as patas posteriores no chão e as dianteiras sobre a panturrilha. Há outro animal na cena, ainda menor que este primeiro, que parece se aproximar da figura central. O fundo é composto por um muro em ruína. Há duas árvores secas, ambas desfolhadas. A sensação geral é de desolação.

Ainda na Idade Média podemos encontrar diversas iluminuras que retratam o Louco com suas vestes rasgadas e seu cajado, como por exemplo a iluminura *The Fool*, (Figura 10) datada de 1386 onde um louco devora sem respeito algum uma hóstia, o pão que deveria simbolizar o corpo de Cristo.

Foucault (2010) nos lembra que, nesta época, apesar do acesso à igreja ser proibido aos loucos, nada os impedia de receber os sacramentos desde que com o devido respeito.

Outros tipos de representações trazem a figura de um louco agressivo. Bobos da corte costumavam ter também a fama de violentos, sendo que não era raro vê-los utilizando seu bastão como arma de ataque ou defesa:

(...) all medieval illustrations of the court fool that have survived, he is represented as armed with weapon – club, marrote (stick with a miniature fool's head at the top), blader, dagger or sword. The club may be padded and the dagger or sword (like the roman actor) made only of wood, but the hint of aggression – or, at least, of preparedness for an active defence – remains. The coxcomb, familiar in Renaissance art and literature as an emblematic badge of fools and folly, gives warning of similar assertiveness. (SOUTHWORTH, 1998).

Este certo tipo de bobo possui

(...) the phallic suggestiveness of the clubs and branches of wood wielded by clever or "counterfeit" fools carried an additional, more ominous message; (...) they were to be regarded by the layman as fools of an specially dangerous kind. (SOUTHWORTH, 1998)

Gonçalves e Reily (2010) destacam que alguns destes bobos chegaram a participar de batalhas. Estes bastões ou marrotes provavelmente devem ter sido usados para ataque ou defesa, "uma vez que a aproximação que estes tinham dos reis gerava ressentimentos e inveja nos demais servos".

Outra representação do Louco aparece no Tarô de Mitelli (Figura 11), datado de 1660. Aqui ele aparece com movimentos leves, despreocupado, como se estivesse brincando ou dançando. Uma figura mais próxima à do Curinga dos baralhos comuns. O pé descalço e seu desleixo com as roupas refletem a sua indiferença, falta de razão e inadequação às normas sociais.

Por fim, chegamos ao Tarô de Marselha (Figura 12), o conjunto de cartas que pode ser considerado como o "primeiro tarô efetivamente constituído" (GONÇALVES, 2007). Sua origem data de 1760, mas foi antecedido por dois tarôs bastante semelhantes, os de Noblet (Figura 13), de 1650 e o de Dodal (Figura 14) de 1701.

Este tarô leva o nome da cidade francesa de Marselha, principal zona portuária da Europa, onde dezenas de produtores de tarô moravam na região do centro e sul da França e que acabou se tornando conhecida por sua qualidade na produção dos baralhos, por volta das primeiras décadas de 1600.

Nas três figuras observamos semelhanças como o gorro e os guizos já abordados como elementos dos loucos medievais, além do bastão com a trouxa de caminhante. O Tarô de Noblet é o que apresenta mais desnuda a parte inferior do corpo e, ao contrário de outros baralhos onde cães e gatos parecem guiar ou brincar com o Louco, nestas representações o animal parece mais atacar a figura e já não se dirige de forma tão clara à região da coxa, mas sim à região genital.

A associação na figura do 'Louco' passa por aproximações iconográficas que atribuem a ele diversas características. É sem dúvida um caminhante, que não fixa seu olhar para frente num objetivo seguro, um andarilho que se movimenta com facilidade, em movimentos leves e despreocupados. É desajeitado e não conhece as regras: está em calças, come a hóstia, veste apenas um dos calçados em seus pés, enche a cabeça de balelas e escuta tudo sem critério ou crítica. Porém o caminho que percorre é acidentado e pode haver um sentimento de desolação. Carrega um fardo e deixa evidente a parte animal que possui neste humano. Por ser como os doentes mentais carrega guizos. Por ser como os bobos da corte, tem a liberdade de poder dizer a verdade e neste sentido se aproximam do que está além, do que pode ser visto com a espiritualidade, com atributos do divino e da inteligência. (GONÇALVES, 2007)

Para contar a sua *História da Loucura*, Foucault (2010) também faz uma análise das representações do Louco, principalmente na literatura e pintura da época. Ele também encontra este caráter errante dos loucos nos barcos que os

transportavam de cidade em cidade, livrando a população destes "passageiros incômodos".

Nas naus que partem dos portos, o louco se torna um nada.

A água e a navegação tem esse papel. Fechado no navio, de onde não se escapa, o louco é entregue ao rio de mil braços, ao mar de mil caminhos, a essa grande incerteza exterior a tudo. (...) Entre os místicos do século XV ele se tornou o motivo da alma-barca, abandonada no mar infinito dos desejos, no campo estéril das preocupações e da ignorância, entre os falsos reflexos do saber, no meio do desatino do mundo. (FOUCAULT, 2010)

E continua ao se referir ao mar como este grande depósito gerador de loucos:

o sulco incerto dos navios, a confiança apenas nos astros, os segredos transmitidos, o afastamento das mulheres, a imagem enfim dessa grande planície perturbada fazem com que o homem perca a fé em Deus bem como as ligações sólidas com a pátria" o que faz da loucura "como que a manifestação no homem de um elemento obscuro e aquático, sombria desordem, caos movediço, germe e morte de todas as coisas que se opõe à estabilidade luminosa e adulta do espírito. (FOUCAULT, 2010)

Assim, no fim da Idade Média a loucura e o louco tornam-se personagens símbolos da ambiguidade, unindo ameaça e irrisão, desatino do mundo e tudo o que há de mais ridículo nos homens.

Essa ambiguidade fica mais evidente nas representações teatrais,

nas farsas e nas sotias, a personagem do Louco, do Simplório, ou do Bobo assume cada vez maior importância. Ele não é mais, marginalmente, a silhueta ridícula e familiar: toma lugar no centro do teatro, como o detentor da verdade. (...) Se a loucura conduz todos a um estado de cegueira onde todos se perdem, o louco, pelo contrário, lembra a cada um sua verdade. Neste caso, a loucura reivindica para si mesma o estar mais próxima da felicidade e da verdade que a razão. (FOUCAULT, 2010)

É exatamente por se confundir com a lucidez e estar tão próxima da razão que, a partir do século XV, a loucura vai passar a assombrar a imaginação do homem ocidental.

Da máscara inútil ao cadáver é o mesmo sorriso que permanece. Mas o que existe no riso do louco é que ele ri antes do riso da morte; e pressagiando o macabro, o insano o desarma. (...) É a ascensão da loucura, sua surda invasão, que indica que o mundo está próximo de sua derradeira catástrofe; é a demência dos homens que a invoca e a torna necessária (...) revelação inversa, mas igualmente dolorosa, de que toda a realidade do mundo será

reabsorvida um dia na Imagem fantástica, nesse momento mediano do ser e do nada que é o delírio da destruição pura. (FOUCAULT, 2010)

Esta loucura também ganha nas pinturas da época um caráter de tentação, de fascínio através das imagens fantásticas que irrompem nas telas de artistas como Bosch, Brueghel e Dürer. "Ela governa tudo o que há de fácil, de alegre, de ligeiro no mundo. É ela que faz os homens 'se agitarem e gozarem', assim como os deuses". (FOUCAULT, 2010)

Por outro lado, há também o sentido da Loucura como renúncia ao mundo, "abandono total à vontade obscura de Deus; loucura, esta procura cujo fim não se conhece". (FOUCAULT, 2010) Neste sentido, a razão do homem não passa de loucura frente à Sabedoria divina e "tudo não passa de Loucura; em pequena escala, o próprio Todo é Loucura." (FOUCAULT, 2010)

3.2. INTERPRETAÇÕES ADICIONAIS

Alejandro Jodorowsky, cineasta, escritor, roteirista de quadrinhos e tarólogo, foi um dos restauradores do Tarô de Marselha, em 1998, juntamente com Philippe Camoin, o último herdeiro da Maison Nicolas Conver que criou, em 1760, seu próprio tarô de Marselha. Por isso, vale a pena citar alguns trechos do seu livro *La Via del Tarot*, onde ele faz uma leitura bem moderna a respeito do significado dos Trunfos. Aqui, pretendo me deter na sua interpretação do Louco.

Segundo Jodorowsky (2004), a carta do Louco apresenta

un nombre, pero no tiene número. (...) Representa la energía original sin límites, la libertad total, la locura, el desorden, el caos, también el impulso creador fundamental. En las barajas tradicionales, dio lugar a personajes como el Comodín o Joker, que pueden representar a todas las demás cartas a voluntad, sin identificarse con ninguna. La frase clave de El Loco podría ser: 'Todos los caminos son mi camino'.

E prossegue, na sua definição:

(...) el loco representa el eterno viajero que anda por el mundo sin vínculos ni nacionalidad. Puede que sea también un peregrino que se dirige a un lugar santo. O también, en el sentido reductor que le dan muchos comentadores, un loco que camina sin finalidad hacia su destrucción. Si se elige la interpretación más fuerte, se verá El Loco como un ser desprendido de cualquier necesidad, de cualquier complejo, de cualquier juicio, al margen de cualquier prohibición, un ser que ha renunciado a cualquier

demanda: un iluminado, un dios, un poderoso gigante en el flujo de la energía, una fuerza liberadora incommensurable.

Cid Marcus Vasques (2005-2006), em seus estudos sobre a iconografia do Louco, traz uma abordagem semelhante aos estudos iconográficos realizados até agora, onde ele afirma que o Louco

representa tanto o vagabundo que caminha como o louco do rei. Poeta, inspirado, alucinado, idiota, o louco em todas as antigas tradições não tinha só a função de divertir, ele gozava também da chamada 'liberdade dos loucos', denominada também como "loucura divina", a prerrogativa de poder dizer a verdade sem temor de punição, sob a condição de que ela fosse proferida como brincadeira, como sátira ou como deboche.

E acrescenta que

os loucos na antiguidade grega eram sempre seres tocados pelo divino, mesmo no caso da loucura comum, causada por doenças, por males físicos, diferente daquelas formas de loucura enviadas pelos deuses, também chamadas de mânticas (profética, histérica, poética e erótica). O louco sempre esteve fora das normas, das regras sociais. Uma das prerrogativas do louco é a de poder dizer o que lhe passe pela cabeça, dizer a verdade sem temor nenhum de ser punido. Pela roupa que veste e por outros símbolos que carrega, o louco pode ser visto como uma representação da sabedoria espontânea, ingênua, dos chamados 'loucos de Deus', de inúmeras tradições místicas (Índia, Grécia, Islã etc). (VASQUES, 2005-2006)

3.3. O TRICKSTER PRIMORDIAL

E se retrocedermos ainda mais na pesquisa das raízes dos bobos da corte, vamos encontrar o bufão medieval como uma personificação, uma representação do 'Trickster' (malandro), figura do imaginário universal, presente nas mais antigas e diversas mitologias, lendas e religiões ao redor do mundo, seja na forma de deuses, animais de poder xamânicos, entidades mágicas ou personagens mitológicos (Figura 15).

Mircea Eliade e Ioan Couliano (1993) definem o 'Trickster' como

um personagem malicioso, humano ou animal, capaz de se transformar, divertido, que está presente nos mitos de todos os continentes e se camufla frequentemente numa das divindades ou semi-divindades das grandes religiões, como Seth na religião egípcia, Prometeu na religião grega, ou Loki na religião escandinava. Na maior parte dos casos o Trickster é homem,

mas existe também nos mitos típicos que têm como protagonista um Trickster mulher. Em toda a categoria de mitos, o Trickster age como colaborador do criador do mundo ou de parte do mundo e desempenha sobretudo o papel daquele que corrompe a criação da divindade suprema, introduzindo no mundo todos os males atuais: a condição mortal dos homens, as dores do parto, etc. Trata-se, em geral, de episódios míticos pertencentes ao dualismo radical. Reconhecemos no mito bíblico da Gênesis a presença discreta de um Trickster (a serpente) ex machina, que revela a sexualidade ao casal humano primordial, resultando na sua expulsão do paraíso, marcada pelo parto na dor, a dominação do homem sobre a mulher, a maldição do trabalho, a morte. O dualismo radical foi mantido sob uma forma mitigada: a serpente foi criada por Deus. Mas quando se começam a pôr questões sobre a natureza inteligente e maligna, entrevê-se já que este mito pode-se prestar a numerosas transformações interpretativas. Em todo o lado - nas duas Américas, na Eurásia, em África e na Oceania - o Trickster pode ser um 'demiurgo maligno', autor de uma contra-criação de consequências frequentemente funestas.

Este 'trapaceiro' ou 'pregador de peças' que quebra as regras dos deuses, da natureza ou da sociedade e que muitas vezes age como um perverso, esperto ou bobo, sempre é cômico, mesmo quando é sagrado ou perigoso. No Brasil, encontramos estas características no Orixá do Candomblé e entidade na umbanda Exu, assim como o Zé Pilintra e nas lendas do Saci-Pererê e Curupira do folclore.

4. CORINGA: ORIGEM E EVOLUÇÃO

Até aqui, vimos a origem iconográfica do personagem tendo como base o depoimento dos seus criadores. Nas histórias, o Coringa surgiu do nada, sem nenhum tipo de origem definida ou motivação para os seus crimes.

Entretanto, em 1951, Bill Finger e os artistas Sheldon Moldoff e George Roussos criaram a primeira história que contava a origem do personagem: *The Man Behind the Red Hood* (Figura 16). Na aventura, um misterioso bandido que usa uma máscara vermelha é o responsável por uma série de assaltos espetaculares em Gotham City, até ser cercado pelo Homem Morcego durante um roubo em uma fábrica de baralhos. Na tentativa de fugir, Capuz Vermelho caiu em um tanque de dejetos químicos existente na fábrica. Como seu corpo nunca foi encontrado, Batman chegou a deduzir que o vilão havia morrido. Entretanto, ele conseguiu sair do tanque, porém com terríveis sequelas: "seu rosto ficou completamente desfigurado, sua pele esbranquiçada e seus cabelos verdes. Após ver o estado em que se encontrava, Capuz Vermelho decidiu aposentar sua máscara rubra e assumir uma identidade mais adequada à sua nova aparência." (BASÍLIO, 2008)

Esta versão da transfiguração do personagem em um bufão a partir de um acidente seria retomada em 1987 pelo escritor Alan Moore, na clássica história *The Killing Joke*, como veremos mais à frente. Ao longo dos anos, o Coringa ainda foi retratado nas HQs como humorista fracassado, mafioso, bobo da corte de um faraó, pai violento... No cinema, o diretor Tim Burton o retratou como o responsável pela morte dos pais do Batman. Já Christopher Nolan, aproveitando a origem obscura do personagem, criou um Coringa que conta uma versão diferente cada vez que fala sobre a origem das suas cicatrizes.

Assim, o que ele fez antes de se tornar um criminoso nunca ficou claro. Entretanto "quase todas as versões levam em consideração a parte da origem do personagem relacionada ao tanque químico, inclusive as transposições da Mitologia do Batman para outras mídias". (BASÍLIO, 2008)

4.1. OS LOUCOS E COLORIDOS ANOS 60

Com a "infantilização" das Histórias em Quadrinhos graças aos ditames do *Comic Code Authority*, as histórias e seus personagens politicamente corretos começam a se afastar cada vez mais da sua essência inicial.

Estas histórias pueris pareciam sinalizar para um enfraquecimento na venda das HQs se não tivesse surgido um fenômeno que acabou gerando uma verdadeira "Bat-Mania" nos EUA: a série de TV *Batman*.

Com influência da Pop Art de Roy Lichtenstein e Andy Warhol e o aumento da penetração dos aparelhos de TV coloridos, o programa trazia uma explosão de brilho e cores nos seus cenários e personagens. Mais uma vez, o lado sombrio foi posto de lado, agora em uma série que mais parecia uma sátira e onde os produtores pareciam mais preocupados em criar "bat-utensílios" lúdicos do que recuperar a "dignidade sombria" dos seus heróis, na série interpretados por Adam West (Batman) e Burt Ward (Robin).

Cesar Romero (Figura 17) estreou como o Coringa apenas no quinto episódio. O ator, filho de cubanos e que nunca foi um astro de primeira grandeza em Hollywood, foi somente a terceira escolha para o papel, recusado por outros dois atores de mais gabarito. Ainda sim, se deu ao luxo de negar raspar o bigode para fazer o personagem. A solução foi cobrir com muita tinta branca, o que acabou servindo para criar um visual de grande impacto para o "palhaço do crime". E por mais inofensivo ou pueril que fossem os atos criminosos do personagem é inegável que sua criação acabou sendo uma das mais icônicas. Tanto que

many of the characteristics now associated with the Joker - his maniacal laugh, the alternating pitch of his line deliveries, his twitchy excitement like a kid who can't wait to unwrap a surprise - originated with Romero. Until *Batman*, none of it could be conveyed on printed comic book pages.
(WALLACE, 2011)

A série fez um enorme sucesso, virou filme e o carisma dos seus personagens acabou influenciando as versões impressas das histórias do Batman. Mas, com o tempo, esta "overdose" cansou plateias e leitores. E o Coringa acabou ficando três anos afastado das histórias em quadrinhos. Sua volta, porém, seria em grande estilo, restaurando o lado ameaçador que o personagem havia perdido nos últimos anos.

4.2. ANOS 70: A VOLTA DO ASSASSINO

Em 1973, o Coringa retornaria à cena em *The Joker's Five-Way Revenge* (Figura 18). Na história, roteirizada por Denny O'Neil e desenhada por Neal Adams, o Coringa foge do hospital para criminosos insanos atrás de um dos seus capangas que o entregou para a polícia. Como ele não sabia qual capanga fora o responsável pela denúncia que o levou para a prisão, "ele decidiu tomar uma atitude bem 'simples' diante desse dilema: matar com requintes de crueldade todos os seus antigos empregados." (BASÍLIO, 2008)

Era o Coringa voltando a matar como nos velhos tempos. E isso aconteceu principalmente por dois motivos. Primeiro, que o *Comic Code Authority* já havia perdido parte de sua força. Segundo, e fator principal, o público de quadrinhos havia amadurecido.

No artigo de Basílio (2008), ele destaca como surgiu a ideia de ressuscitar o Coringa:

Em entrevista concedida à revista Back Issue, O'Neil admite que (...) pesquisou gibis antigos em busca da "verdadeira essência" do Palhaço do Crime, e ao se deparar com as primeiras aparições do personagem, ele constatou que aquela caracterização seria perfeita para o roteiro que ele tinha em mente. Só que o trabalho de O'Neil não se restringiu apenas em recuperar uma velha caracterização de um velho vilão, já que nessa aventura o escritor também definiu que o Coringa fugiu do "hospital estadual para criminosos insanos". Este hospital, ele acredita, seria a semente de inspiração para a criação do Asilo Arkham, o que viria a ser a "residência oficial do Coringa e da maioria dos adversários do Cavaleiro das Trevas".

Pouco tempo depois, o Coringa acabou ganhando sua própria revista (Figura 19). Escrita por outros roteiristas, ela acabou trazendo um Coringa que interagia com outros vilões de outras histórias em quadrinhos, como por exemplo, Lex Luthor, arqui-inimigo do Superman. Com um perfil mais próximo do "bobo da corte mais interessado em aplicar golpes mirabolantes" (BASÍLIO, 2008), a revista acabou conflitando com o personagem violento que habitava as outras histórias do Batman. Resultado: a revista não durou muito tempo, não indo além da edição #9.

Foi então que em 1976, a partir de profundas mudanças no universo dos personagens e quadrinhos da DC, o Coringa se tornaria um dos vilões mais aterrorizantes da ficção.

Nesta época é fundamental destacar a importância do roteirista Steve Englehart, que acabou investindo no lado humano do Cavaleiro das Trevas e, ao buscar as origens do Palhaço do Crime nos anos quarenta, encontrou um "sagaz mestre do crime dotado de imenso sangue-frio quando matava suas vítimas e absolutamente calculista quando executava seus planos." (BASÍLIO, 2008) Porém, Englehart não queria apenas copiar a caracterização de Denny O'Neil, ele

queria elevar à potência máxima a insanidade latente que existia previamente em caracterizações mais "ingênuas" do personagem, a fim de torná-lo completamente imprevisível, porém ainda mantendo a "chama assassina" e a genialidade criminosa que havia no começo dos anos quarenta. (BASÍLIO, 2008)

4.3. ANOS 80: A IDADE DAS TREVAS

Se até aqui acompanhamos as mudanças de personalidade do Coringa, é a partir dos anos 80 que podemos observar uma fixação e fortalecimento das principais características do personagem. Não só ele, mas praticamente todo o panteão de vilões e super-heróis das histórias em quadrinhos passou por uma espécie de amadurecimento, contando com um renovado time de roteiristas que acabaram adicionando aspectos psicológicos ao universo das HQs, estreitando a separação entre bem e mal, humanizando e amadurecendo heróis e vilões e, claro, criando histórias mais violentas, já que o seu público não era mais formado por crianças. "The growth of specialty retailers moved comics away from grocery store spinner racks, and the public began to wake up to the idea that superheroes could be proxies for sober explorations of obsession, vigilantism and fame." (WALLACE, 2011)

Ainda segundo Wallace (2011), após a Era de Ouro dos quadrinhos e a Era de Prata, os anos 80 representaram a Era das Trevas, com histórias mais maduras de morte e destruição.

Um dos escritores que ajudaram a elevar as HQs a um novo patamar foi Frank Miller, em 1986, com o seu *Batman: The Dark Knight Returns*. Lançada no

Brasil como *O Cavaleiro das Trevas*, a história se passava no futuro, quando um Batman aposentado decide voltar à ativa para enfrentar o caos em que a cidade de Gotham mergulhou.

Na história, além da violência extrema (por exemplo, o Coringa foge do Asilo Arkham deixando mais de trezentos mortos) é a primeira vez que o personagem tem uma atitude sexual tão forte. Miller cria um Coringa que usa batom e imprime um "subtexto homoerótico que permeia todas as aparições do Coringa na minissérie". (BASÍLIO, 2008) (Figura 20). Não por acaso, Miller escolhe o Túnel do Amor de um parque de diversões para o duelo final entre os dois personagens, onde o Coringa comete suicídio após Batman partir seu pescoço. Definitivamente, com o *Cavaleiro das Trevas*, Miller enterra de vez a inocência das histórias em quadrinhos. E com relação ao Coringa, o que virá pela frente não vai ser diferente.

4.4. A PIADA MORTAL

Se Frank Miller mergulhou as HQs nas trevas, foi o escritor inglês Alan Moore quem conseguiu trazer um embate filosófico para dentro deste universo ao criar um roteiro, considerado por muitos, como a história definitiva do Coringa (Figuras 21A e 21B).

Lançada em 1988, aqui é recuperada a origem do personagem como um assaltante que cai em um tanque de ácido e a partir daí acaba enlouquecendo. Não sem antes saber que a sua esposa grávida havia morrido em um acidente doméstico. Na história ele é um comediante fracassado, que aceita participar de um assalto a uma indústria química para obter algum dinheiro e ajudar sua família.

Alternando entre este passado e o momento em que o palhaço foge novamente da prisão para cometer uma série de crimes, o que está em jogo aqui é a tese do Coringa de que qualquer um pode se tornar um psicopata, bastando para isso passar por um dia ruim para cruzar este limiar. E para provar sua teoria, acaba elegendo o comissário de polícia James Gordon como vítima.

Para tanto, invade a casa do comissário e, ao atirar à queima roupa na sua filha, acaba a deixando parálitica. Não satisfeito com isso, tira fotos de sua filha nua e ferida para exibir mais tarde, para o próprio Gordon, em um trem fantasma de um parque de diversões para onde ele é levado à força para sofrer terríveis torturas psicológicas.

Nesta história há um paralelo claro com a origem do Coringa com a do Batman, onde os dois passam por perdas trágicas antes de se tornarem o que são. Lembrando que Bruce Wayne presenciou o assassinato dos pais quando ainda era uma criança.

Vale destacar que a questão desta escolha de caminho após estes incidentes vai ser retomada por outros autores, servindo para aproximar os dois personagens como uma espécie de rivalidade yin e yang, onde cada um é o reflexo invertido e complementar do outro.

Moore deixou explícita a simbiose entre Batman e Coringa, traçando paralelos entre os dois adversários, e definindo claramente ambos como 'os dois lados da mesma moeda'. (...) É uma história que define até certo grau o relacionamento entre o Coringa e o Batman. Eles são duas pessoas comuns que tiveram algo extraordinário acontecendo em suas vidas, e ambos reagiram de maneiras bem diferentes. (MILLIDGE, 2012)

Esta aproximação entre os dois personagens torna-se mais evidente no final da história. Em um diálogo entre os dois, logo após o Coringa ser capturado, ambos terminam compartilhando uma insana gargalhada devido a uma piada feita pelo bufão (Figura 21C).

4.5. FINAL DOS ANOS 80: OUTRA MORTE

Outra marca na carreira do Coringa foi a de ter sido o primeiro vilão de uma HQ a assassinar um herói. Aconteceu no final dos anos 80 e a sua vítima foi o Robin. Isso aconteceu graças à impopularidade do personagem, que havia sido trocado há pouco tempo. A história, intitulada *Death in the Family* (Figura 22) foi dividida em quatro edições. A novidade aqui é que os leitores foram convidados a ligar para um número de telefone para decidir se o herói deveria morrer ou não. A decisão final, obtida por uma larga margem de votos, foi que o novo "Menino-Prodígio" deveria ser executado. E foi assim que na conclusão da saga o herói acabou sendo brutalmente assassinado, após uma sucessão de golpes com um pé-de-cabra desferidos pelo Coringa.

Após deixar Barbara Gordon parálitica, o Palhaço do Crime ultrapassava outra linha limite.

4.6. O CORINGA DE TIM BURTON E JACK NICHOLSON

Tanto *The Dark Night Returns* como *The Killing Joke* representaram uma evolução nas histórias de super-heróis. Com isso, estava preparado o terreno para a tão esperada adaptação das histórias do Batman para o cinema. A expectativa era alta já que contava com a direção de Tim Burton e ambientação gótica das histórias recentes, mas a grande sensação acabou sendo a escolha de Jack Nicholson para o papel (Figura 23). O filme foi lançado em 1989 e para um ator consagrado como Nicholson, e bastante conhecido por seus papéis de desajustados ou insanos, não foi difícil roubar a cena de um Batman interpretado pelo fraco Michael Keaton.

Seu personagem recebeu uma série de elogios, indicações para o prêmio de melhor ator no Globo de Ouro e no Bafta e, além disso, o "Coringa de Nicholson foi arrolado pelo *American Film Institut* entre os cinquenta maiores vilões da história do cinema americano, ocupando a quadragésima-quinta posição" (BASÍLIO, 2008).

O filme gerou três continuações fracas, sem o Coringa. O melhor fruto do filme acabou sendo uma série de desenho animado feito para a TV, onde o arqui-inimigo do Homem-Morcego foi dublado por Mark Hamill. O ator, conhecido pelo seu papel de Luke Skywalker nos filmes da saga Guerra nas Estrelas, acabou fazendo tanto sucesso com a série que sua fama hoje em dia se divide entre os dois personagens, tanto que "quando participa de convenções de quadrinhos ou cinema é comum o público pedir para ele duas coisas: posar para fotos ao lado de alguma memorabilia de Star Wars e fazer imitações do Coringa". (BASÍLIO, 2008)

4.7. UMA SÉRIA CASA EM UM MUNDO SÉRIO

Com o passar do tempo, o manicômio para onde o Coringa e outros inimigos do Batman eram enviados quando presos foi ganhando cada vez mais importância. Até chegar ao ponto em que a "residência oficial do Coringa" tinha que ganhar uma história contando a sua origem.

Para tal missão, foram escalados o escritor escocês Grant Morrison e o ilustrador inglês Dave McKean, famoso por suas capas oníricas e sombrias para a série *Sandman* de Neil Gaiman. O resultado foi uma obra recheada de polêmicas.

Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth, lançada em 1989, começa com uma rebelião no Asilo com reféns, liderada pelo Coringa, onde o

Homem-Morcego é chamado para resolver a questão. E de cara o Palhaço do Crime o recebe de uma forma um tanto "íntima" e "calorosa", "já que ele apalpa as nádegas do Homem-Morcego e ainda pergunta se o Menino-Prodígio já estava começando a depilar as pernas" (BASILIO, 2008) (Figura 24). Bastou um diálogo como esse para enfurecer grande parte dos fãs mais tradicionais da dupla-dinâmica.

E poderia ainda ter sido pior, pois a intenção original do autor era vestir o Coringa com um corpete semelhante ao que a cantora Madonna usava na época, ideia prontamente vetada pela editora.

Outra polêmica causada pela HQ se deve à arte de McKean, acusada de ser surrealista demais e confusa, o que na verdade é uma das suas maiores qualidades, quebrando com os enquadramentos e padrões das histórias comerciais. As palavras do próprio Morrison (2012) definem bem o propósito da revista:

Eu tinha muito o que provar, e queria deixar minha marca. Asilo Arkham seria densa, simbolista, fechada - uma reação à corrente dominante de realismo hollywoodiano. Em vez de Orson Welles, Alfred Hitchcock, Scorsese e Roeg, seríamos influenciados por Crowley, Jung, Artaud e a peça Marat/Sade, de Peter Weiss, pelo cineasta surrealista tcheco Jan Svankmajer e por seus discípulos ingleses, os Irmãos Quay. Nossa história estaria recheada de simbolismos do tarô, o que permitiria uma exploração hierática, carregada de referências e deliberadamente não americana de um ícone americano. 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. Asilo Arkham deu algum jeito de capturar uma sensação.

Assim a dupla compôs uma história cujo grande trunfo foi apresentar o Coringa não como um doente mental e sim "um portador de supersanidade", ou seja "uma estranha modificação da percepção humana que seria responsável pelas suas oscilações de humor, fazendo com que em um momento ele seja um assassino cruel, e em outro apenas um bufão quase inofensivo." (BASILIO, 2008) Aqui, há o grande embate entre as duas formas de encarar o mundo dos dois rivais. No Asilo, as paredes que separam a sanidade da loucura são derrubadas uma a uma, fazendo com que a sanidade do Homem-Morcego seja testada no seu limite.

Paralela à história da rebelião é revelada a origem do Asilo através da história do seu criador, que acabou enlouquecendo após sua família ser brutalmente assassinada.

Asilo Arkham se tornou uma das mais importantes e bem-sucedidas histórias do Batman em todos os tempos, sendo reeditada até hoje. Em 2009, um game inspirado na HQ obteria um enorme sucesso, permitindo que os jogadores explorassem as entranhas do Asilo comandando o Batman, enfrentando seus inimigos e, claro, encarando o próprio Coringa na última fase.

Diferentemente de Alan Moore, que chegou a declarar posteriormente que nunca gostou da história que escreveu para *A Piada Mortal*, afirmando que "ela coloca melodrama demais em um personagem que não foi projetado para carregá-lo" (MILLIDGE, 2012), Grant Morrison por sua vez é um dos escritores que mais levam a sério o poder que um personagem pop pode ter para assimilar e reverberar traços culturais. Em seu livro *Superdeuses*, ele traça um perfil bem rico do Coringa, onde descreve suas principais influências:

Como todos sabem, o Coringa foi o nêmetese mais duradouro, flexível e icônico de Batman. Antecipando David Bowie, Madonna e Lady Gaga, ele dividia com Batman a habilidade camaleônica de adaptar seus procedimentos para adequar-se aos gostos da época. Em sua primeira aparição o 'Palhaço do Crime' era um maníaco homicida de rosto azedo que deixava pistas atemorizantes para a polícia. Dez anos depois, ele se tornaria um palhaço gargalhante que roubava bancos no Coringamóvel. Nos anos 1980, um *serial killer* andrógino, e, na interpretação do ator Heath Ledger no filme de 2008, surgiria como um agente do caos de influência punk e inspirado na arte performática. A face arruinada do Coringa era o rosto no fim de tudo, a maquiagem que derretia na máscara mortuária de Von Aschenbach em Morte em Veneza, de Visconti, a caveira risonha solidificada sob camadas espatuladas de cosméticos. Corrupto e mórbido, protopunk, protogótico, ele era magro, pálido, encurvado e psicopata. Ele era Johnny Rotten, Steerpike, Bowie chapado em Berlim, ou Joel Grey em Cabaret. O Coringa era a perfeita resposta europeia e devassa à determinação essencialmente otimista do Novo Mundo, à compleição musculosa e à riqueza escandalosa de Batman. Enquanto o homem-morcego abria caminho por ruas escuras e saltava entre arranha-céus, o Coringa tinha que se curvar sob lâmpadas como um viciado em heroína passando por uma noia fantasmagórica com a língua ácida de humor negro. Ele vestia-se como um apostador de cassino sulista, seu rosto uma composição que sugeria o casamento profano do showbizz, da cultura drag e da arte dos agentes funerários. Se Batman era cool, o Coringa era ainda mais. A dupla tinha a mesma simetria perfeita que Jesus e o Diabo, Holmes e Moriarty, Tom e Jerry. (MORRISON, 2012)

4.8. OS ANOS 90

A partir dos anos 90 é possível falar que os quadrinhos americanos conquistaram definitivamente a maturidade. Por outro lado, as vendas nunca foram tão baixas. Uma das razões pode ter sido o surgimento de novas mídias como a Internet e os games, mas neste período há também uma queda na qualidade narrativa das histórias.

Histórias que priorizavam a arte em detrimento do roteiro, sagas que se estendiam por dezenas de edições e aumento nos preços dos gibis não são exatamente um grande chamariz para atrair novos leitores, e tal cenário atingiu inclusive personagens que outrora eram campeões de vendas, como o Batman. (BASÍLIO, 2008)

Com relação ao Coringa, pouca coisa foi produzida que possa ser considerada relevante para a evolução do personagem ou que tenha contribuído para alguma mudança na sua personalidade.

Já na televisão, não faltaram séries animadas produzidas pela DC, seja tendo o Batman como protagonista ou participante. Vale destacar as séries que tiveram participação do Coringa, mantendo assim a popularidade do personagem fora dos gibis. São elas: *Batman - The Animated Series* (1992-1995), vencedora de quatro prêmios Emmy, onde o coringa participou de 17 episódios, *The New Batman Adventures* (1997-1999), seis episódios, *Batman Beyond* (1999-2001), três episódios, *Gotham Girls* (2000-2002), quatro episódios e uma aparição em *The New Superman Adventures*, *Static Shock* e três em *Justice League* (Figura 25).

Nos cartoons, o Coringa ganhou uma namorada, uma psiquiatra que se apaixona por ele se transformando na Harley Quinn (Arlequina), sua parceira de crimes. O sucesso da garota com roupa de bufona acabou levando a personagem para o universo das HQs e dos games. Logicamente, a relação dos dois nunca vai ser considerada 'normal', com agressões mútuas, tentativas de assassinato, traições e reconciliações constantes.

Estas séries de animação fizeram um grande sucesso e serviram para manter os personagens em evidência. Com bons roteiros e certa dose de violência, conseguiram atrair uma audiência bem diversificada, sem se restringir ao público infantil. Aliás, pelo contrário. Um dos filmes animados lançados diretamente em DVD

teve algumas cenas censuradas em que Robin era torturado pelo Coringa, sendo posteriormente relançado sem cortes, mas com classificação restritiva.

Também foram nas séries animadas onde os autores encontraram espaço para experimentação. Entre 2004 e 2008 foi ao ar *The Batman*, sem conexão com o universo animado da DC, a animação ousou ao lançar um novo olhar sobre a mitologia do Cavaleiro das Trevas. Apresentando uma nova galeria de vilões em uma Gotham City high-tech, sua grande ousadia foi apresentar uma remodelagem do Coringa, apresentando um personagem com dreadlocks até o ombro (cujas formas faziam menção a um chapéu de bufão) e vestindo uma camisa de força. "Possessed of an apelike agility, this Joker bounced off walls and hung from rafters, equally comfortable leading with his fists or his bare feet". (WALLACE, 2011) (Figura 26).

Apesar de a série ter recebido seis Emmy, o novo Coringa simiesco acabou causando a fúria dos fãs na Internet. Assim, antes do final, os autores acabaram trazendo de volta alguns ícones originais, como o terno roxo do personagem.

Outra versão animada foi feita em 2008, *Batman: The Brave and the Bold* trouxe um Coringa vintage, inspirado nas ilustrações da década de 50.

4.9. O CORINGA DE NOLAN E LEDGER

No verão de 2008 o Coringa estava em todo lugar, como sujeito de uma campanha massiva de marketing que espalhou cartazes com seu sorriso e a tag line que se tornou um bordão de enorme sucesso: "Why So Serious?".

Depois da era Tim Burton e Joel Schumacher, Christopher Nolan dirige *Batman Begins*, a primeira parte de uma aguardada trilogia, que tinha como premissa dar um tom mais realista à nova safra de filmes do herói. Seu Batman era "pura e simplesmente um soldado, que adaptava equipamentos e táticas militares para os fins de sua guerra de terror ao crime. Pela primeira vez nas telas, o uniforme de Batman era funcional e cada detalhe contava uma história". (MORRISON, 2012)

Batman: O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight) é a segunda parte da trilogia e teve como grande atração uma nova encarnação do Coringa nas telas de cinema, desta vez, vivida pelo ator Heath Ledger.

Considerado por muitos fãs como a interpretação mais radical do personagem, Ledger levou ao limite sua criação. Segundo Wallace (2011), "Ledger

played the Joker as a ratty-garbed hobo capable of shocking bursts of violence".

Além disso,

Era difícil reconhecer o rosto do belo e jovem Heath Ledger sob as cicatrizes e maquiagem manchada do Coringa, mas ele dominou a tela desde o instante em que apareceu enfiando um lápis na cabeça de um homem até seu passe final pendurado como o enforcado da carta do tarô. (...) O Coringa de Ledger era uma força da natureza maléfica, a personificação do caos e da anarquia, ou assim queria que acreditássemos". (MORRISON, 2012)

O ator acabou se entregando de corpo e alma à construção do personagem. Em uma entrevista, o próprio Ledger definiu como foi parte do seu processo criativo: "I locked myself away in a hotel room for six weeks. I just formulated a voice and a posture and found a real psychology behind the Joker". (Figura 27)

Infelizmente, Ledger faleceu alguns meses antes da estreia do filme. Após duas semanas de investigação, o serviço de medicina legal de Nova Iorque concluiu que a causa da morte havia sido por intoxicação accidental de remédios prescritos com efeito calmante e sonífero. Sua morte acabou gerando muita discussão e grande expectativa para a estreia do filme. Especulações não faltaram para afirmar que sua morte tinha relação com o seu processo de criação (Figura 28):

Although no evidence existed to support the assumption, Heath Ledger's death was frequently linked with the nature of the character he had been performing, sparking discussions surrounding the theory that the peculiar intensity of portraying a maniacal criminal actually led to his early demise. (SCHUNK, 2011)

Assim como não faltaram também motivos para acusar os promotores do filme de se aproveitar da morte para divulgar o filme, haja visto que grande parte do material de propaganda e marketing fazia menção ao Coringa, deixando o herói em segundo plano.

Heath Ledger's death had already created a furor and caused Internet blogs, forums and fan sites to dwell over with assumptions, praising his achievements as an actor and blaming 'The Joker' for his death. By deliberately focusing on 'the Joker' (Heath Ledger) as focal point for the campaign the marketing department of Warner Bros, made use of this 'hype' by playfully referencing to Heath Ledger's death and the dubious nature of the 'Joker' on this poster. (SCHUNK, 2011)

Teorias à parte, sua atuação valeu um prêmio Oscar póstumo como ator coadjuvante. *O Cavaleiro das Trevas* foi considerado o grande filme do ano,

faturando mais de 1 bilhão de dólares ao redor do mundo. Seu Coringa foi imortalizado, tornando-se um dos vilões mais populares também no cinema. Basta fazer uma busca nos principais buscadores e redes sociais para encontrar inúmeras versões, tatuagens, produtos, ilustrações, roupas e caracterizações inspiradas ou replicando o personagem.

Seu Coringa ainda acabou inspirando uma HQ escrita por Brian Azzarello e desenhada por Lee Bernejo, onde a história e a arte possuem um tom realista, muito próximo ao do filme. Aqui, o Coringa é um ex-mafioso, ultraviolento e imprevisível que ao ser liberto do Asilo Arkham retorna à Gotham City para retomar seu lugar, deixando um rastro de mortes pelo caminho.

4.10. CORINGA NOS GAMES

Entre 2009 e 2012 foram lançados três games de enorme sucesso que exploraram a franquia da série Batman.

Arkham Asylum (2009) e *Arkham City* (2011) (Figura 29) são inspirados no universo das HQs e mostram Batman tendo que enfrentar seu arqui-inimigo em duas oportunidades dentro do sanatório. Apesar dos jogos contarem com diversos outros vilões é o Coringa quem protagoniza o seu principal rival.

Já em Injustice: Gods Among Us (2012), diversos heróis e vilões do Universo DC se enfrentam em um universo paralelo. Neste game, o Coringa é o causador de um desastre nuclear que acaba afetando a vida dos personagens e gerando o conflito principal da história. O jogo permite jogar no modo 'história' ou no modo 'combate', onde é possível escolher um personagem e controlá-lo em diversas disputas contra outros. Uma curiosidade que comprova a popularidade do personagem é que no material de comunicação do game é o Coringa quem aparece com mais destaque. Sua face é estampada no centro de cartazes, boxes do game e outros materiais de propaganda (Figura 30).

4.11. PAUSA NECESSÁRIA

Até aqui, levantei algumas características importantes para o que eu considero uma construção do personagem ao longo desses anos. Para isso, elegi

algumas obras que durante a história do personagem contribuíram para a sua formação, seja por acrescentar alguma mudança psicológica ou comportamental.

Antes, elenquei características dos bufões e bobos da corte medievais cujas iconografias estão presentes em parte da arte medieval, particularmente, nas cartas de tarô e de baralho que serviram de inspiração para a criação do Coringa.

Não dá para afirmar se os criadores tentaram ou não se aprofundar na construção do personagem, pesquisando tão a fundo as origens histórias e imagéticas do bufão. De qualquer forma, o imaginário construído por meio de imagens, lendas ou relatos associados aos bobos, loucos e bufões medievais acabou influenciando a caracterização do Coringa. Levantando algumas semelhanças encontramos:

- o deboche, a sátira, o humor;
- ausência de laços;
- liberdade de ação;
- infantilidade;
- a loucura ou a desrazão;
- a marginalidade;
- a inspiração do medo;
- a violência inesperada;
- o comportamento caótico;
- a falta de objetivo;
- a possibilidade de um outro tipo de razão;
- um certo fascínio;
- tom macabro;
- a inversão de valores.

Essas características, adicionadas à uma boa dose de perversão e violência, contribuíram, na minha opinião, para a criação de um vilão tão popular. Agora, porque estes atributos específicos fizeram o personagem se tornar tão popular é o que pretendo discutir na segunda parte deste trabalho.

5. UM OLHAR PSICANALÍTICO SOBRE A PERVERSÃO

“Do I really look like a guy with a plan? You know what I am? I’m a dog chasing cars. I wouldn’t know what to do with one if I caught it. You know, I just do things” (Joker - The Dark Knight)

O próximo passo é olhar como a psicanálise define a perversão. Maria Rita Kehl (2004) afirma que

tanto quanto o neurótico, o perverso é um sujeito barrado que não quer saber disso; assim como o sintoma neurótico, o fetiche do perverso é um artifício para driblar as evidências da castração que já ocorreu, na passagem pelo Édipo. A diferença é que o recalque tem um papel menos determinante na perversão.

Já segundo Elisabeth Roudinesco (2008),

(...) a perversão é sempre, queiramos ou não, sinônimo de perversidade. E, sejam quais forem seus aspectos, ela aponta sempre, como antigamente, mas por meio de novas metamorfoses, para uma espécie de negativo da liberdade: aniquilamento, desumanização, ódio, destruição, domínio, crueldade, gozo.

Por outro lado, Roudinesco coloca que a perversão também pode ser entendida como o acesso "à mais elevada das liberdades", uma vez que permite à aquele que a encarna a ser simultaneamente carrasco e vítima, senhor e escravo, bárbaro e civilizado.

O fascínio exercido sobre nós pela perversão deve-se precisamente a que ela pode ser ora sublime ora abjeta. Sublime, ao se manifestar nos rebeldes de caráter prometeico, que se negam a se submeter à lei dos homens, ao preço de sua própria exclusão; abjeta, ao se tornar, como no exercício das ditaduras mais ferozes, a expressão soberana de uma fria destruição de todo laço genealógico. (ROUDINESCO, 2008)

Ainda segundo ela, haveria sempre um maniqueísmo no discurso do perverso, um "universo fechado no qual o perverso circula deleitosamente, fascinado pela ideia de poder libertar-se do tempo e da morte" (ROUDINESCO, 2008).

Talvez por esta razão o perverso seja o depositário de todas as acusações sobre os recalques que habitam em cada um de nós e que não cansamos de dissimular. Fascínio e repulsa. Sublimação artística ou pulsão assassina. Fantasia ou negatividade. O perverso manifesta a "parte obscura de nós mesmos".

Para Freud, a perversão era uma sexualidade em estado bruto que não conhece nem o interdito, nem o recalçamento, nem a sublimação, tanto que no capítulo dedicado às “aberrações sexuais”, em *Três Ensaios para uma Teoria Sexual*, Freud concebe a perversão como permanência da sexualidade infantil na vida adulta.

Ao mesmo tempo, Freud considerava a perversão natural ao homem, chegando a categorizá-la como uma estrutura psíquica ao lado da psicose e da neurose. Mas defendia que ninguém nasce perverso, mas que pode tornar-se um dependendo da sua história pessoal. O que interessa aqui é o que cada um faz da perversão que traz consigo:

rebelião, superação, sublimação - ou, ao contrário, crime, autodestruição e outros. Nesse aspecto, Gilles de Rais e Sade são tanto filhos de seu século quanto produtos de uma genealogia familiar que fez deles o que eles se tornaram. (ROUDINESCO, 2008)

Aqui vale citar Sade e Freud e a importância que cada um deles teve para a compreensão da perversão. Para Sade, uma "disciplina do gozo" e para Freud, "uma teoria do desejo". O primeiro incendiou a moral da sua época com um discurso pornográfico e sua pregação em defesa da natureza perversa de cada um. O outro, contrariando a medicina positivista do seu tempo, tentou mostrar que esta "disposição perversa" faz parte do homem e que o único limite ao seu desenvolvimento seria através da sublimação, tendo por base os valores do "amor, da educação, da Lei e da civilização". (ROUDINESCO, 2008)

Para um aprofundamento na questão da perversão, vale a pena olhar para a obra do Marquês de Sade que, além de emprestar o seu nome para uma das formas catalogadas de perversão sexual, o sadismo, acabou passando boa parte da sua vida na prisão por causa do seu conteúdo. Para tanto, escolhi um texto de Jacques Lacan, *Kant com Sade*, que foi escrito como prefácio para o livro *Filosofia na Alcova*, do Marquês de Sade. Este texto, recusado pelo editor na época, acabou fazendo parte dos *Escritos* de Lacan. Nele, Lacan coloca Sade como um antítese e complemento à moral de Kant e tenta mostrar como o distanciamento que separa os dois autores pode ser superado.

Começemos por Kant e sua visão da Moral na *Crítica da Razão Prática*, que serviu a Lacan para a escrita de seu texto. Vladimir Safatle destaca a tentativa do filósofo alemão em reconciliar a razão com uma prática fundamentando uma Lei

moral "incondicional, categórica e de aspiração universalizante". Esta lei seria válida para todos os casos e para todos os seres. E que "se a razão não pudesse postular a realidade objetiva de uma Lei moral válida universalmente (...) o homem seria apenas o resultado de suas circunstâncias, uma vontade livre seria sem sentido e: "seria então a natureza que forneceria a lei". (SAFATLE, 2003)

Assim, pela ótica de Kant, para fugir deste determinismo imposto pela natureza o homem deve ouvir a voz interior da Lei moral, já que "todo homem, enquanto ser moral, possui em si mesmo, originalmente, uma tal consciência" (KANT, 1997). Aqui, não há espaço para uma gênese da Lei moral, já que sua dedução é transcendental. Diferente, por exemplo, da visão de Freud para quem a "experiência moral é o resultado do sentimento de culpabilidade vindo da rivalidade com o pai." (SAFATLE, 2003)

Para Kant, há uma vontade para além do princípio do prazer, que age por amor priori à Lei (e não apenas conforme à Lei). Vendo deste modo, se o sentimento de bem-estar guiar a conduta do sujeito, teremos aqui os instintos ligados à satisfação das necessidades físicas. Neste caso, Kant não distingue o homem do animal, pois segundo ele "estes que estão habituados unicamente às explicações fisiológicas não podem colocar na cabeça o imperativo categórico" (KANT, 1997)

Por esta visão, o homem não deve sucumbir aos imperativos dos objetos e deve utilizar a razão contra os impulsos "patológicos" do desejo. Afinal, o homem é único animal com "a faculdade (*facultas*) de se elevar por sobre (*Überwindung*) todo impulso sensível " e de desenvolver o "poder de transformar uma regra da razão em motivo de uma ação". (KANT, 1997)

Para Kant, o homem deve então transcender os objetos empíricos através de um rebaixamento do sensível para libertar sua vontade. Ou seja, quando o sujeito já não tem diante de si nenhum objeto é aí que ele encontra uma lei, "alguma coisa significativa, que é obtida de uma voz na consciência e que, ao se articular nela como máxima, propõe ali a ordem de uma razão puramente prática, ou vontade." (LACAN, 1998)

Aqui, Kant introduz um objeto neste campo além do empírico: o conceito de *das Gute* representa "um bem para além do sentimento utilitário de prazer" e que é tanto o princípio regulador da ação moral quanto o princípio de toda conduta que se queira racional.

Note aqui que *das Gute* é uma forma de agir, uma Lei que pode ser resumida como "age de tal maneira que a máxima da tua vontade possa sempre valer como princípio de uma legislação universal". Seguindo esta máxima, "a conformação perfeita da vontade à Lei promete um gozo para além do prazer." (LACAN, 1998)

Vale enfatizar que para que essa máxima sirva de lei é necessário que ela possa ser aceita como universal. Isso quer dizer que "ela se imponha a todos, mas que valha para todos os casos, ou, melhor dizendo, que não valha em nenhum caso, se não valer em todos". (LACAN, 1998)

Aqui chegamos ao ponto de viragem, pois é exatamente neste ponto que encontramos, no mesmo texto de Lacan, a sua ideia de que desejamos justamente através da proibição. "Eu não teria ideia de cobiçar se a Lei não tivesse dito: Não cobiçarás (...) a lei e o desejo recalcado são uma única e mesma coisa." (LACAN, 1998)

E se "o desejo é o avesso da lei" trata-se aqui do que ele considera como o verdadeiro ato, aquilo que "excede a Lei fálica e paterna. Trata-se de um ato para além do reconhecimento intersubjetivo prometido pela Lei, já que ele nos permite atravessar a Lei". (SAFATLE, 2003)

Esta travessia da lei nos dá uma pista sobre a problemática sadéana, que vai de encontro ao imperativo kantiano. Na *Filosofia na Alcova* a ideia que surge ali é a de que cada um tem o direito de gozar do corpo do outro sem sua permissão e até o limite que desejar.

Sendo assim, Lacan formula a máxima sadéana da seguinte forma: "tenho o direito de gozar do teu corpo, pode me dizer quem queira. E esse direito eu o exercerei, sem que nenhum limite me retenha no capricho das exações das quais eu tenho o gosto de saciar". (LACAN, 1998)

Fazendo um volta rápida para a clínica, Jacques-Alain-Miller nos aproxima novamente da perversão ao destacar que as fantasias dos neuróticos são fantasias perversas, porém são muito distintas da fantasia de um perverso.

Primeiro porque um perverso está mais próximo de realizar sua fantasia que um neurótico. A fantasia do neurótico é uma espécie de espetáculo privado dele. Conserva uma distância respeitável da fantasia como lugar de elaboração, como meio de gozar. O perverso demonstra de uma maneira aberta a sua fantasia. (MILLER, 1997)

Miller nos mostra que a diferença entre a perversão e a moral encontra-se na questão do gozo de Sade, porque é isto o que não aparece na máxima kantiana. "(...) Obter o gozo, não se trata de obter a simpatia dos outros seres humanos, ou de assegurar o progresso da humanidade, obter a progressão da humanidade até um futuro de felicidade, de igualdade ou de liberdade, ou de riqueza..." (MILLER, 1997)

É por isso que se diz que a fantasia sadeana "não permite construir um partido político". No entanto, Lacan a considera mais honesta que kantiana porque se trata de gozo e não de desejo. E é aqui que podemos encontrar o paradigma da fantasia na perversão, neste modo como é obtido esse gozo. Um gozo tão forte que pode produzir a morte do parceiro e que pode ser obtido também através da produção da dor em outras pessoas.

O perverso então surge aqui como aquele que provoca a dor, o que faz sofrer o outro como meio para seu próprio gozo. "Temos de ver que essa dor é, também, um momento de gozar do corpo do outro. Assim, podemos entender que essa dor tem valor na experiência sadeana: trata-se sempre de obter a dor do outro." (MILLER, 1997) E esta dor demonstrada pelo outro é tão importante que se a vítima não demonstrá-la não se produz o gozo.

Isso faz com que o sujeito na fantasia seja a vítima, não o verdugo. Pois é no sujeito que é produzida a angústia. E aqui aparece algo fundamental na fantasia sadeana que é que do lado do verdugo não há nada de angústia, de dúvida.

Os verdugos são inalterados, sempre perseguindo o gozo de uma maneira certa, dura, como uma encarnação de força e de vontade frente às vítimas. Os verdugos, na fantasia sadeana, não são sujeitos, não tem esse essencial, não têm a falta. (MILLER, 1997).

Ou seja, aqui eles são objetos. É o executor da experiência sádica que se coloca como instrumento de uma outra vontade. Esta é uma subversão lacaniana já que o que se costuma dizer da relação entre o sádico e o masoquista é exatamente o contrário.

Para Lacan, o perverso é aquele que sabe o que quer, um tipo de arrogância que o faz convencido de saber a verdade escondida. Não há falta para ele, o que coloca o perverso na posição de sujeito suposto saber. Tanto que Lacan cita Freud em *Mal-Estar na Civilização* para definir o gozo como um mal porque comporta o mal do próximo.

Aqueles que preferem os contos de fada fazem ouvidos moucos quando se fala da tendência nativa do homem à maldade, à agressão, à destruição, e,

portanto, também à crueldade. (...) O homem, com efeito é tentado a satisfazer no próximo sua agressividade, a explorar seu trabalho sem compensação, utilizá-lo sexualmente sem o seu consentimento, apropriar-se de suas posses, humilhá-lo, causar-lhe sofrimento, torturá-lo e matá-lo. (LACAN, 1991)

No universo de Sade não há espaço para o prazer nem para o erotismo. O que conta é a vontade de destruir e autodestruir. E tudo isso é visto como um chamado da real natureza do ser humano. Uma natureza que transborda em todos os sentidos e que é passional, excessiva.

Neste caso o crime funciona como a forma de libertar a natureza de suas correntes. E quem se nega a obedecer suas leis, acaba mudando de carrasco para vítima. "Se o homem é assassino por natureza, diz Domancé (personagem de Sade em *Filosofia na Alcova*), deve obedecer à sua pulsão. Dessa maneira, tem o direito, e mesmo o dever, de matar o outro sob o impulso de suas paixões". (ROUDINESCO, 2008)

Desta forma, podemos dizer que foi Sade quem tornou o gozo do mal desejável, na sua forma mais perversa, a ponto de utilizar todas as possibilidades de destruir os seres humano e ainda gozar com o pensamento de sua morte e sofrimento. Sade é a teorização da perversão e, junto com Freud, contribuíram para sua dessacralização, sendo que o pai da psicanálise acabou a circunscrevendo-a em uma "categoria antropológica da própria humanidade". (ROUDINESCO, 2008)

Sade pagou o preço por isso: viveu grande parte da sua vida preso, com sua obra sendo perseguida, banida, odiada. Seus críticos, ao vestirem a máscara da moralidade, não perceberam que ao recalcar seu desejo de aniquilamento viriam trazer à tona, anos depois, uma era totalitária, onde as pessoas seriam tratadas como coisas dentro da mais absoluta normalidade.

Assim, dá para pensar em Auschwitz como o paradigma mais claro da perversão do ideal científico. Hannah Arendt identificou muito bem o gozo do mal e sua lógica impiedosa para endossar os crimes que aconteceram sob a bandeira do nazismo. Ali, "o caráter infame da ordem dada nada significava diante do caráter imperativo da própria ordem. Assim, tornara-se genocida sem sentir a menor culpa". (ROUDINESCO, 2008)

O que não é possível é considerar o criminoso nazista como herdeiro do criminoso sadeano, já que este está a serviço de uma natureza selvagem que nunca

aceitaria a submissão a um governo totalitário. E com mais um fator para ser levado em consideração: Sade nunca teve a intenção de implementar a sua utopia. Na verdade, sua enciclopédia de perversidades pode ser considerada como um exemplo típico de sublimação.

O que temos com o nazismo é a sinalização de uma sociedade que tem a intenção de racionalizar e instrumentalizar as relações e, conseqüentemente, reificar os seres humanos. Uma sociedade que, ao tentar buscar aniquilar com a perversão, acaba se tornando ela mesma perversa.

5.1. O FIM DE TODAS AS PERVERSÕES?

Junto com a vitória do modelo democrático liberal, que teve como marco simbólico histórico a queda do muro de Berlim, veio à tona um novo biopoder com a pretensão de eliminar não apenas os Estados-nações, mas também todas as formas de conflito, rebelião e desejos de (auto)destruição. Tudo isso graças às mais diversas e inovadoras formas e técnicas de mensuração. A nova utopia pós-moderna decretou o fim da história convicta de que tudo pode ser mapeado e, portanto, tudo pode ser controlado. "Suprimir o mal, o conflito, o destino, a desmedida, em prol de um ideal de gestão tranquila da vida orgânica." (ROUDINESCO, 2008)

A questão que surge aqui é: querer abolir a perversão não é um discurso perverso? E como se explica a contradição de uma sociedade "cuja vontade de gozo ela explora para em seguida melhor reprimi-la"? (ROUDINESCO, 2008)

Como exemplo, Elisabeth Roudinesco, ao se referir ao DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders), que já chega à sua quinta edição, acusa o seu sistema de classificação das perversões de

realizar de modo mortífero, o grande projeto de uma sociedade sadeana: abolição das diferenças, redução dos sujeitos a objetos de vigilância, supremacia de uma ideologia disciplinar sobre uma ética da liberdade, dissolução do sentimento de culpa, supressão da ordem do desejo. (...) Os psiquiatras comportamentalistas de hoje são os agentes puritanos de uma biocracia anônima. (ROUDINESCO, 2008)

Novamente, vale lembrar aqui que a psicanálise renega qualquer forma de expurgo à perversão. Pela visão psicanalítica, a ideia do gozo do mal, se é tipicamente humano, resulta de uma história subjetiva, psíquica, social.

Esta mesma sociedade que vigia e classifica sua parte maldita, ao mesmo tempo exhibe seu hospício como circo nos mais diversos reality-shows da televisão.

(...) É também em virtude dessa transparência, erigida pela mídia audiovisual num imperativo categórico, que os Estados democráticos não conseguem mais dissimular suas práticas bárbaras, vergonhosas, perversas. Atesta isso, se necessário, a história da tortura. (ROUDINESCO, 2008)

Basta lembrar, rapidamente, das recentes fotos tiradas pelos orgulhosos soldados americanos torturadores na guerra do Iraque. Não é por acaso, portanto, que hoje em dia se encontre tantas similaridades entre o fundamentalismo religioso norte-americano e o islâmico radical. A utilização do terror, o controle da sexualidade e uma visão maniqueísta do mundo são atributos encontrados dos dois lados.

Com a fomentação de um estado de vigília em que o "mal" está à espreita em todos os lugares e a sensação permanente de um perigo de ataque a qualquer momento, não é à toa que surjam ideias de complôs e conspirações. Assim, os discursos simplistas, baseados em uma noção de desvio, da presença do mal e de ação de forças diabólicas acabam sobrevivendo, mesmo em um mundo onde a ciência parece reinar triunfante após a declarada "morte de Deus". Surge aqui outro tipo de perigo, o de que no futuro esta mesma ciência sirva para legitimar o extermínio deste mal catalogado.

Outro fator que nos leva a pensar a questão de um sistema perverso, e que o que pretendo me aprofundar mais aqui, é de que maneira o capitalismo pós-industrial, centrado na busca incessante do lucro e da 'qualidade total', conseguiu debilitar o tecido social. Novamente temos aqui a contradição do que se recalca e do que se obtém. Veremos isso no próximo capítulo.

6. O DISCURSO DO CAPITALISTA

"De jeito nenhum que eu lhes disse que o discurso capitalista seja feio, é ao contrário alguma coisa loucamente astuciosa [...] loucamente astucioso, mas condenado à morte." LACAN, J. *Lacan na Itália*. Milão (1972)

É no seminário 17, o *Averso da Psicanálise*, que Jacques Lacan citou pela primeira vez os seus quatro discursos. Para ele, um discurso é um modo de vínculo social, de participação em um grupo. Neles, há uma equação composta de quatro lugares que constituem um laço social. São eles:

agente → outro
verdade produto/perda

E os termos que irão ocupar os lugares:

S1: o significante-mestre

S2: o saber

\$: o sujeito

a: o mais de gozar (plux de jouir)

O que Lacan define como discurso deve ser tomado como laço social.

No fim de contas, há apenas isso, o laço social. Eu o designo com o termo discurso, porque não há outro meio para designá-lo, uma vez que se percebeu que o laço social só se instaura por ancorar-se na maneira pela qual a linguagem se situa e se imprime, se situa sobre aquilo que formiga, isto é, o ser falante. (LACAN, 1982)

O discurso está inscrito na realidade, produzindo-a e sustentando-a. Não deve ser confundido com 'visão de mundo' nem mesmo com a cultura. O que ele representa é um liame social, que surge a partir da imersão do sujeito na linguagem, e diz respeito à maneira do falante "ser marcado e situado em função da linguagem que o atravessa e permite que ele se constitua". (GONÇALVES, 2000)

Os discursos são formados a partir da posição que ocupam na equação e da forma que se relacionam. Ao girarmos os termos em sentido anti-horário, mudamos os discursos. São eles:

→

↑ S1 ↺ ↻ S2 ↓ discurso do mestre
 \$ a

→

↑ S2 ↺ ↻ a ↓ discurso da universidade
 S1 \$

→

↑ a ↺ ↻ \$ ↓ discurso do psicanalista
 S2 S1

→

↑ \$ ↺ ↻ S1 ↓ discurso da histérica
 a S2

Cada um é lido de forma própria. Neste trabalho, pretendo me ater apenas ao discurso do mestre, pois é ele que vai dar origem ao discurso do capitalista, um quinto discurso introduzido por Lacan na sua *Conferência de Milão*, em 1972.

A leitura do discurso do mestre se dá da seguinte forma:

O senhor (S1) faz trabalhar o escravo que detém o saber (S2) para produzir objetos de gozo (a) que tem como destino o senhor que os consome. Ao gozar destes bens, o senhor é separado da verdade do seu inconsciente, graças à obstrução dos objetos.

O senhor não está preocupado com o saber (cabe ao escravo saber como produzir), mas sim com que tudo corra bem para que ele continue mantendo ou aumentando seu poder.

Se considerarmos o senhor como capitalista e o escravo como trabalhador temos a produção da mais-valia como objeto (a), este excedente derivado da

atividade do trabalhador que é apropriado pelo capitalista e que, direta ou indiretamente, produz algum tipo de prazer ao senhor.

Cabe ao senhor ocultar sua castração simbólica (\$) e se colocar permanentemente na falsa posição de detentor da verdade.

No discurso do mestre há uma analogia direta entre o objeto mais-de-gozar produzido pelo trabalhador com a mais-valia marxista. "O que Marx denuncia na mais-valia é a espoliação do gozo" (LACAN, 1992), mostrando que a sociedade de consumo "faz equivaler o que qualificamos entre aspas de humano a qualquer objeto mais-de-gozar que é produto de nossa indústria. (LACAN, 1992)

Já o discurso do capitalista, o qual quero me aprofundar aqui, é considerado uma "torção" de uma montagem em "curto-circuito" do discurso do mestre, portanto, é o próprio laço em curto-circuito.

Seu matema é:

$\downarrow \$ \curvearrowright S2 \downarrow$ discurso do capitalista
 $S1 \quad a$

Com esta torção, mudam as posições e também as relações que tínhamos anteriormente nos outros discursos. Vejamos:

Há uma inversão de posição entre os lugares do agente (S1) e da verdade (\$). Além disso, há uma eliminação do vetor que ligava o agente ao outro e uma permissão de que o sujeito se encontre com o objeto *a*, pois há um vetor que liga o objeto ao sujeito. Ora, se lembrarmos da estrutura da fantasia do sujeito ($\$ \leftrightarrow a$), temos aqui a promessa de uma completude impossível, já que se trata do sujeito faltante, atravessado/barrado pela linguagem da ordem simbólica. "Somente através da fantasia, possibilitada pela separação, que o sujeito pode obter para si uma quantidade módica do que Lacan chama 'ser' (...) o ser é gerado somente pela clivagem do real". (FINK, 1998)

O objeto *a* no lugar da produção (lugar da "falta-de-gozar") faz o sujeito consumir. O S2 trabalha na produção de "falta-de-gozar" para sustentar o sujeito sob o imperativo de consumir sempre, de fazer-se consumidor.

No discurso capitalista, o sujeito, a partir de sua divisão, aciona o mestre para produzir um objeto por meio do trabalho do saber. Se ao mestre interessa "que as coisas andem", ao capitalista interessa sustentar a

insaciedade como modo de insatisfação do sujeito. Não se trata da tirania do saber (...), mas da tirania da falta relativa à divisão do sujeito. Tirania do apelo à ortopedia, à síntese. O sujeito "em falta" dirige-se ao lugar da verdade, submetendo-se ao mestre no ciclo de produção de "falta-de-gozar", que volta novamente a espicaçá-lo, refazendo-se o circuito. (GONÇALVES, 2000)

Outra diferença fundamental é que, nos quatro discursos, a verdade causa, mas não é possível retornar para este lugar, pois na produção do "mais-de-gozar" há sempre uma perda, sendo impossível alcançar um ponto inicial no qual estaria um suposto gozo pleno. O discurso do capitalista quebra esta lógica.

Vale lembrar que é por meio do corte do sujeito barrado pela linguagem que se estabelece o laço social. Somente quando desviada de seu fim é que a libido pode se direcionar ao Outro para formar o liame. Só assim é possível haver civilização. Este corte é o que torna o sujeito desejante e o objeto *a* "é o complemento do sujeito, um parceiro fantasmático que sempre desperta o desejo do sujeito" (FINK, 1998). E é justamente por ser fantasmático é que ele nunca pode satisfazer por completo o desejo do sujeito. Esta falsa possibilidade de completude é que é a grande artimanha deste discurso.

Para ressaltar o engodo desta completude, Freud no texto *O Mal-Estar na Civilização* já afirmava que para estar no laço é preciso pagar o preço de uma perda de gozo, cujo resultado é a presença de um "mal-estar estrutural e inerente ao laço" e uma "impossibilidade de uma felicidade plena e prometida na inscrição do sujeito na cultura". (CARDOZA, 2009)

Ora, no discurso do capitalista o escravo deixa de deter o saber do mestre e passa a ser mera unidade de valor e até o mais-de-gozar, que antes aparecia como um resto, da ordem do real, e portanto incalculável, passa a ser também contabilizado. "(...) Se trata do sujeito reconstituído na alienação, ao preço de ser apenas o instrumento do gozo". (LACAN, 1998)

A perversão deste discurso se mostra aí, já que

o discurso do capitalista não exige a renúncia pulsional, ao contrário, ele instiga a pulsão, impondo ao sujeito determinadas relações com a demanda, sem se dar conta de que, ao fazê-lo, sustenta sobretudo e em primeira mão, a pulsão de morte. (ALBERTI, 2000)

É assim que a cultura contemporânea acaba conectando o "curto circuito pulsional" humano a uma oferta ininterrupta de imagens e objetos que "curto-circuitam assim a humanidade de seu desejo". (FINGERMAN, 2005)

Nesta torção o mercado passa a ser o grande mestre moderno e a ilusão de que para estar no laço é preciso consumir, ter acesso aos objetos-fetiche. Objetos que contêm o ideal de ser livre e a promessa de realização e felicidade plenas. E se consumir é a única realidade possível, quem não tem acesso consequentemente é segregado, colocado fora do laço. Temos aqui o fetiche da mercadoria como um dos principais organizadores do laço social.

Para o mercado, há apenas o objeto a ser produzido e consumido. Interessa a demanda daquele que é reconhecido como consumidor, não o sujeito em questão. Uma demanda incessantemente respondida com mercadorias, com coisas e não com significantes.

E eis que surge aqui a grande contradição, já que nesta situação temos um superego que ao mesmo tempo em que estabelece limites do que não pode e não deve, por outro lado estabelece um imperativo de gozo que diz que "não se deve deixar de estar às voltas com o consumo", que regula o lugar do sujeito soterrado pelas imagens dos objetos fálicos e bombardeado pelos mandamentos de ser feliz. Esta "(...) potência de tornarmo-nos felizes, que o princípio do prazer nos arrebatava, não tem como ser efetivada. (...) O mal-estar traz a hipótese patente de a cultura estar sob os domínios da pulsão de morte." (CARDOZA, 2009)

Esta montagem é a grande armadilha e ilusão criada para a captura dos neuróticos. Ao se apoiar na promessa do domínio do gozo do Outro, o neurótico passa a acreditar que possui este domínio e, mais do que isso, sabe como "fazer o bom uso deste instrumento, sabe como gozar e como fazer o outro gozar, sabe como fazer a montagem funcionar." (CARDOZA, 2009)

É através desta promessa de completude da falta que podemos voltar ao exemplo do nazi-fascismo, em que os carrascos se colocavam a serviços das atrocidades como sujeitos que estavam apenas realizando um "bom trabalho", de formar prática e racional a serviço do laço social, permitindo assim ao neurótico acomodar-se ao laço simplesmente pelo cumprimento de sua missão.

Esta paixão pela instrumentalidade permite afirmar que,

se durante a Segunda grande Guerra Mundial os arautos do laço perverso destinavam-se ao ideal do Nazi-Facismo, na atualidade destinamos os

mesmos arautos para dizer do Capitalismo e sua consistência. Anunciar que a paixão pela instrumentalidade proporciona um gozo instrumental no vínculo, segue a linha de raciocínio para que possamos chegar a uma tentativa de saída da ignorância do saber neurótico para sustentar, no liame, o ensaio aterrador de uma saída perversa da neurose. (...) A *montagem perversa* é, portanto, a possibilidade de notar que o saber suposto ao pai, por milagre, prometeria a sutura frente à inconsistência. Frente aos abismos do laço social. (CARDOZA, 2009)

Isso se dá, como já comentei, porque é do neurótico o sonho de ser perverso. Voltando à Maria Rita Kehl (2004), ela destaca que a neurose é o negativo da perversão. E é aí que habita a diferença entre as duas já que as "as mesmas imagens da foto revelada, a neurose mantém recalçadas, inconscientes, as representações do gozo sexual que o perverso conhece e revela."

Para o neurótico, diante desta impossibilidade, o que resta é fazer parte desta montagem, pois é ela quem promete uma modalidade mais tranquila de gozo, mesmo que para isso ele tenha que abrir mão de sua singularidade ao assumir o papel de instrumento, capaz de fazer qualquer coisa para se colocar a serviço de um Outro. "Na instrumentalização do fantasma, supõe-se saber gozar com o outro, assim como também saber fazê-lo gozar. O sujeito supõe um saber sobre o outro e o instrumentaliza através das fantasias perversas no mercado do gozo." (CARDOZA, 2009)

É desta forma que o sujeito neurótico do discurso do capitalista se coloca à mercê das valorações do capital (S1). O sujeito tem a ilusão de estar em cena, porém a cena é sempre debelada pelo significante mestre (S1). O sujeito serve ao sistema, faz a montagem funcionar, porém quem está no comando é sempre o capital.

Este laço se torna perverso porque justamente o sujeito deixa de fazer laços com o outro, e passa a fazer com objetos, gadgets ou "latusas", como foi definido por Lacan.

O mundo está cada vez mais povoado de latusas (...) e quanto aos pequenos objetos a que vocês vão encontrar ao sair, no pavimento de todas as esquinas, atrás de todas as vitrines, na proliferação desses objetos feitos para causar o desejo de vocês, na medida em que agora é a ciência que o governa. (LACAN, 1992)

O resultado é um sujeito radicalmente à mercê do sistema que ele mesmo produz (e que também o produz), onde tudo tem um preço e um valor de troca e cuja

insatisfação retroalimenta a sua reprodução perpétua, movimentado por um desejo que só deseja produzir demanda de consumo. Um tempo onde nada é impossível e tudo tem que ser superado em busca da qualidade total é um tempo onde

(...) cada um é explorador de seu semelhante, funcionário é parte da empresa, é perna, braço, funcionário é a empresa. Eclipsa o sujeito, fica a empresa. O capital se alimenta da impossibilidade do gozo prometido, gozo nunca alcançável, para fazer gozar, competir, legisferar, explorar, expandir, globalizar. (CARDOZA, 2009)

Com o coletivo aniquilado, há o triunfo do individualismo com laço no objeto-fetice com a consequente perversão do humano em busca de um "Bem nos bens".

Como efeito da perversão no laço social, não há a produção de sujeitos perversos, mas sim, como já vimos, de neuróticos prisioneiros de sua paixão por se fazerem instrumentos do gozo do Outro.

Um sistema que estabelece estes convites à perversão, graças aos imperativos do gozo, nos remete de volta às fantasias do Marquês de Sade só que, desta vez, como caricatura. Uma república libertina, em que o gozo fundamenta a Lei é aquela onde o maior crime seria resistir aos impulsos da "natureza", exatamente o avesso do comportamento neurótico.

Foi Theodor Adorno, em *A Dialética do Esclarecimento* quem considerou a economia do gozo no projeto libertino como uma "antecipação do cálculo burguês". Maria Rita Kehl (2004), ao comentar sobre o texto, defende que o libertino antecipa o homem da sociedade liberal e que se os capitalistas dos primeiros tempos substituíram os personagens de Sade em seu poder de fazer o corpo do outro trabalhar para seu usufruto e chega à conclusão que esta fantasia da Lei, interpretada de acordo com o gosto de cada um, parece se realizar no "individualismo de mercado" que promete uma versão particular do gozo para cada consumidor, cujo efeito é "um horizonte dominado pelo fantasma da regressão a uma ordem primitiva incapaz de impedir o acirramento da luta de todos contra todos".

Mesmo assim, este discurso não consegue evitar desconfiças em relação ao modo de laço social. Suas fraquezas e perversidades acabam gerando um saber no sujeito alienado.

Porém, nem sempre disso decorre que se queira saber dos determinantes do discurso, nem da posição dos sujeitos, nem dos engodos que aí habitam; o que bloqueia ações no sentido da mudança efetiva do modo do laço social

(...) e saber da alienação e do engano é ganhar em liberdade de modo a se colocar em outra posição: a de quem decide se aceita ou não os termos desse discurso. (GONÇALVES, 2000)

E é sobre estes meios de se alienar do discurso do capitalista que pretendo abordar na última parte deste trabalho e onde estabeleço a relação com a popularidade do personagem perverso Coringa.

7. OS SUPERPODERES DO CORINGA

Até aqui, levantei um histórico da evolução de um vilão de Histórias em Quadrinhos dos anos 40, cujo grande sucesso junto ao público acabou levando o personagem para outras mídias como a televisão, o cinema e os jogos de videogame. Assim como ele, nos últimos anos, outros personagens perversos vêm ganhando popularidade e até mesmo são transformados em protagonistas em séries de TV, filmes, livros e games.

No cinema, personagens como Jason (*Sexta-Feira 13*), Jigsaw (*Jogos Mortais*), Leatherface (*Massacre da Serra Elétrica*) e Hannibal Lecter (*Silêncio dos Inocentes*), ajudaram a transformar seus filmes de origem em franquias de sucesso, com várias continuações. Mas há uma diferença entre eles. Jason, Jigsaw e Leatherface acabam fazendo parte de um universo de filmes de terror onde há pouca profundidade na construção dos personagens. Nestes filmes o que conta são os sustos, o clima de suspense e os assassinatos até o desfecho do filme. Pouco importa o que estes personagens têm a dizer e geralmente seus passados são pouco conhecidos ou irrelevantes. No caso de Hannibal Lecter é diferente. Temos aqui um personagem perverso, construído com charme e inteligência, que aparentemente é uma pessoa 'normal'. Hannibal se apoia em seu carisma para, através de argumentos 'racionais', defender sua adesão ao canibalismo.

De certa forma, assim são também personagens de séries recentes da televisão como Hannibal (que conta o passado do personagem de sucesso no cinema) Dexter, The Following, Bates Motel, entre outras.

Já nos videogames, a franquia de sucesso Grand Theft Auto, que já está chegando à quinta edição, é diferente dos outros jogos por permitir aos usuários serem criminosos, com a possibilidade de roubar, estuprar e matar pessoas.

No caso do Coringa há outra diferença que é ele fazer parte do universo dos super-heróis, um mundo de personagens com superpoderes, que vão além das possibilidades humanas comuns. Um universo que sempre esteve relacionado com o imaginário de crianças, adolescentes e adultos e cujos heróis de certa forma ocupam a função dos mitos modernos.

Como já disse, a escolha do Coringa para este trabalho foi para entender porque, no mundo dos super-heróis, um vilão perverso passou a roubar a cena.

Abaixo destaco alguns motivos que podem apontar possíveis caminhos para entender esta popularidade.

A princípio, vale a pena olhar como os super-heróis ocuparam o lugar dos mitos na cultura contemporânea. Para Umberto Eco (2011), esta mitificação pode ser considerada como uma simbolização inconsciente, quando há uma "identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações e temores particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica".

Ainda segundo Eco, é possível fazer um paralelo dos mitos antigos com os mitos atuais:

(...) Numa sociedade de massa, na época da civilização industrial, observamos, de fato, um processo de mitificação afim com o das sociedades primitivas, mas que frequentemente procede, de início, segundo a mecânica mitopoética posta em prática pelo poeta moderno. Isto é, trata-se da identificação privada e subjetiva, na origem, entre um objeto, ou uma imagem, e uma soma de finalidades, ora cōscias ora incōscias, de maneira a realizar-se uma unidade entre imagens e aspirações (e que tem muito da unidade mágica na qual o primitivo baseava sua operação mitopoética). (ECO, 2011)

Esta mitificação, ele destaca, torna-se evidente principalmente na cultura de massas e, em particular, nas Histórias em Quadrinhos, porque aqui "assistimos à coparticipação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos do seu público, cuja exigência precisa enfrentar". (ECO, 2011)

Esta importância da opinião pública é enfatizada por ele em seguida:

Que, enfim, essa literatura de massa obtenha uma eficácia de persuasão comparável apenas à das grandes figurações mitológicas partilhadas por toda uma coletividade, é o que nos revelam alguns episódios altamente significativos. Não nos referimos, aqui, às modas que dela derivam (...) mas sim a casos em que toda a opinião pública participou historicamente de situações imaginárias criadas pelo autor de *comics*, como se participa de fatos que tocam de perto a coletividade, do voo espacial ao conflito atômico. (ECO, 2011)

Vale lembrar do caso da morte de um vilão de História em Quadrinhos, em 1944, que, assim como o Coringa, havia despertado a simpatia do público. Trata-se do gangster Flattop, inimigo de Dick Tracy, criado por Chester Gould. Sua morte

causou enorme repercussão, com inúmeros protestos dos leitores, comunidades decretando luto e milhares de telegramas com ataques ao autor.

(...) Nesses, como em outros casos, não se trata apenas do desaponto de leitores afeiçoados, que se veem privados de uma personagem que representa uma fonte de divertimento ou de excitação; fenômenos do gênero já aconteciam no século passado (...). Mas, no caso de histórias em quadrinhos, trata-se de uma reação muito mais maciça de uma comunidade de fiéis, incapaz de suportar a ideia do desaparecimento repentino de um símbolo que até então encarnara uma série de aspirações. O histerismo provém da frustração de uma operação empatizante, uma vez que passa a faltar o suporte físico de projeções necessárias. Cai a imagem e, com ela, caem as finalidades que a imagem simbolizava. A comunidade dos fiéis entra em crise, e a crise não é só religiosa mas também psicológica, porque a imagem revestia uma função demasiado importante para o equilíbrio psíquico dos indivíduos. (ECO, 2011)

Mas, de que forma um personagem de História em Quadrinhos passa a ter uma função importante de equilíbrio psíquico para as pessoas? Que tipos de indivíduos precisam de heróis com superpoderes? Eco sugere algumas respostas:

(...) Mas numa sociedade particularmente nivelada, onde as perturbações psicológicas, as frustrações, os complexos de inferioridade estão na ordem do dia; numa sociedade industrial onde o homem se torna número no âmbito de uma organização que decide por ele, onde a força individual, se não exercitada na atividade esportiva permanece humilhada diante da força da máquina que age pelo homem e determina os movimentos mesmos do homem - numa sociedade de tal tipo o herói positivo deve encarnar, além de todo limite pensável, as exigências de poder que o cidadão comum nutre e não pode satisfazer. (ECO, 2011)

Se temos uma sociedade que oprime o sujeito é preciso de um super-herói para libertá-lo. Grant Morrison coloca a questão de forma mais otimista. Na sua opinião, os super-heróis têm essa função de "resolver nossos problemas", trazendo uma visão mais esperançosa em um mundo rude demais.

Será que uma cultura faminta por imagens de otimismo de seu próprio futuro voltou-se para a fonte primária em busca de modelos utópicos? Pode o super-herói de capa e colante ser a melhor representação atual daquilo que todos nós podemos nos tornar, se nos sentirmos merecedores de um amanhã em que as grandes virtudes serão fortes o bastante para superar os impulsos destrutivos que tentam desfazer o projeto humano? Vivemos nas histórias que contamos. Numa cultura secular, científica e racional, que deixa a desejar em lideranças espirituais confiáveis, as

histórias de super-herói falam mais alto e com mais força frente a nossos grandes medos, nossos desejos mais profundos e nossas maiores aspirações. Elas não têm medo de trazer esperança, não se envergonham do otimismo e não têm medo do escuro. Estão o mais distante possível do realismo social, mas as melhores histórias de super-herói lidam diretamente com elementos míticos da experiência humana com os quais todos nós podemos fazer paralelo, de forma criativa, profunda, engraçada e provocante. Eles existem para resolver problemas de todo tipo e sempre podemos contar com eles para salvar o dia. Quando são bons, eles nos ajudam a enfrentar e resolver até crises existenciais mais profundas. Devíamos ouvir o que eles têm a dizer. (MORRISON, 2012)

Já Eco vê essa identificação com bem menos otimismo e de forma mais crua. No seu artigo *O Mito do Superman* ele faz um paralelo entre o personagem e seus leitores:

(...) Clark Kent personaliza, de modo bastante típico, o leitor médio torturado por complexos e desprezado pelos seus semelhantes; através de um óbvio processo de identificação, um *accountant* qualquer de uma cidade norte-americana qualquer, nutre secretamente a esperança de que um dia, das vestes da sua atual personalidade, possa florir um super-homem capaz de resgatar anos de mediocridade. (ECO, 2011)

Por meio dessas definições é possível estabelecer algumas relações com o sujeito descrito por Eco como o sujeito, do *Mal-Estar na Civilização* de Freud? E indo mais longe, podemos dizer que este sujeito, carente de laço social, é o mesmo que está preso na armadilha do "curto-circuito" do 'Discurso do Capitalista' lacaniano?

Como vimos, o sujeito neurótico busca a sutura feita pela linguagem, deseja saber o que realmente quer. Os super-heróis acabam entrando aqui como mais uma das ofertas de imagens e objetos oferecidas pela sociedade de consumo com a promessa de sanar o mal-estar e revelar um saber, com seus superpoderes que trazem junto com eles a grande promessa de completude. Uma sensação de tudo poder, com uma missão clara, definida. Um instrumento a serviço de um Bem maior.

Voltemos à "paixão pela instrumentalidade". Antes de prosseguir, vale a pena retomar rapidamente este tema citando Contardo Caligaris, ao se referir a Albert Spper, o primeiro arquiteto de Hitler, e sua adesão instrumental ao nazismo:

(...) acho que poderíamos falar do efeito do interesse e da paixão humana em sair do sofrimento neurótico banal alienando a própria subjetividade, ou melhor, reduzindo a própria subjetividade a uma instrumentalidade. Esta

paixão me parece uma tendência inercial de qualquer neurótico: a paixão da instrumentalidade (...) a paixão de “ser instrumento”. (CALIGARIS, 1991).

Acontece que esta paixão pela instrumentalidade só consegue cooptar adeptos se conseguir oferecer algo realmente valioso para o sujeito que busca dar um encaminhamento às suas angústias. É preciso, por exemplo, que nas histórias de super-heróis seja suprimida uma noção de realidade para que em momento algum o sujeito volte a pensar no mal-estar, na sua possibilidade de finitude, na angústia das consequências de suas escolhas. Assim, voltamos ao Superman:

O Superman só se sustenta como mito se o leitor perder o controle das relações temporais e renunciar com base nelas, abandonando-se, assim, ao fluxo incontrolável das histórias que lhe são contadas e mantendo-se na ilusão de um contínuo presente. Uma vez que o mito não é isolado exemplarmente numa dimensão de eternidade, mas, para ser compartilhável, tem que estar inserido no fluxo da história em curso, essa história em curso é negada como fluxo e vista como presente imóvel. Ao habituar-se a esse exercício de presentificação contínua do que acontece, o leitor perde, ao contrário, consciência do fato que o que acontece deve desenvolver-se segundo as coordenadas das três estases temporais. Perdendo consciência delas, esquece os problemas que nelas se baseiam: isto é, a existência de uma liberdade, da liberdade de fazer projetos, do dever de fazê-los, da dor que esse projetar comporta, da responsabilidade que dele provém, e enfim da existência de toda uma comunidade humana cuja progressividade se baseia sobre o meu projetar. (ECO, 2011)

Se os superpoderes e esta possibilidade de superação do mal-estar geram a identificação com os super-heróis, como explicar quando o mesmo acontece com o vilão, mais especificamente, o Coringa?

A chave, neste caso, pode estar no humor e no papel do comico/humorista que o Coringa desempenha perante as situações. Independente do que aconteça com o personagem - seja torturando alguém, matando pessoas, caindo em um tanque de ácido ou enfrentando um perigo de morte - ele sempre encontra uma maneira de gargalhar e zombar da realidade.

Aqui, vale a pena consultar Freud em seu texto *O Chiste e sua Relação com o Inconsciente*. Na obra Freud define o humor como um meio de obter prazer, mas principalmente como uma forma de, no ato de rir, se colocar em uma posição superior em relação a outra pessoa.

No que concerne a tornar outras pessoas cômicas, o principal meio é colocá-las em situações em que a pessoa se torna cômica em consequência da dependência humana a eventos externos, particularmente fatores sociais, sem respeitar as características pessoais do indivíduo envolvido - isto é, empregando o cômico da situação. (...) A agressividade, a serviço de que frequentemente se engaja o ato de tornar uma pessoa cômica, é muito ajudada pelo fato de que o prazer cômico seja independente da realidade da situação cômica, de modo que todo mundo está exposto, sem qualquer defesa, a tornar-se cômico. (FREUD, 2006)

Ao mesmo tempo, o humor tem a utilidade de atuar como um processo defensivo contra a repressão fracassada, o "mecanismo operativo do desenvolvimento das psiconeuroses" (FREUD, 2006).

Ele desdenha retirar da atenção consciente o conteúdo ideacional que porta o afeto doloroso, tal como o faz a repressão, e assim domina o automatismo da defesa. Realiza isto descobrindo os meios de retirar energia da liberação de desprazer, já em preparação, transformando-o pela descarga em prazer. (...) A exaltação do ego, que o deslocamento humorístico testemunha, e cuja tradução inegavelmente seria 'sou grande demais (ou bom demais) para ser atingido por essas coisas', pode se derivar da comparação do ego atual com o infantil. Tal concepção é, até certo ponto, apoiada pela parte desempenhada pelo infantil nos processos neuróticos de repressão. (FREUD, 2006)

Neste caso, vemos o humor como um instrumento, um caminho para o neurótico encaminhar sua angústia.

Porém, em 1927, em um ensaio apresentado ao X Congresso Internacional de Psicanálise, Freud teve a oportunidade de se aprofundar na questão do humor. Por meio destes dois trabalhos é possível considerar o chiste, o humor e o riso como formas efetivas de se lidar com o mal-estar. E é aqui, no meu entender, que aparece o 'superpoder' do Coringa.

Citando o ensaio, Freud traça as características do humor:

(...) Como os chistes e o cômico, o humor tem algo de liberador a seu respeito, mas possui também qualquer coisa de grandeza e elevação, que faltam às outras duas maneiras de obter prazer da atividade intelectual. Essa grandeza reside claramente no triunfo do narcisismo, na afirmação vitoriosa da invulnerabilidade do ego. O ego se recusa a ser afligido pelas provocações da realidade, a permitir que seja compelido a sofrer. Insiste em que não pode ser afetado pelos traumas do mundo externo; demonstra, na verdade, que esses traumas para ele não passam de ocasiões para obter

prazer. Esse último aspecto constitui um elemento inteiramente essencial do humor. (...) O humor não é resignado, mas rebelde. Significa não apenas o triunfo do ego, mas também o do princípio do prazer, que pode aqui afirmar-se contra a crueldade das circunstâncias reais. (FREUD, 1980)

Temos aqui uma explanação muito próxima da forma como Umberto Eco descreveu o papel dos superpoderes como forma de transcender as circunstâncias cruéis do dia-a-dia.

(...) a rejeição das reivindicações da realidade e a efetivação do princípio do prazer aproximam o humor dos processos regressivos ou reativos que tão amplamente atraem nossa atenção na psicopatologia. Seu desvio da possibilidade de sofrimento coloca-o entre a extensa série de métodos que a mente humana construiu a fim de fugir à compulsão para sofrer - uma série que começa com a neurose e culmina na loucura. (FREUD, 1980)

E, finalmente, Freud coloca a posição do humorista em relação ao outro muito similar à posição do senhor no 'discurso do mestre' formulado por Lacan, quando o senhor é visto pelo escravo como sujeito que não sofreu a castração simbólica.

É que o indivíduo se comporta para com eles como um adulto o faz com uma criança, quando identifica e sorri da trivialidade dos interesses e sofrimentos que parecem tão grandes a esta última. Assim, o humorista adquiriria sua superioridade por assumir o papel do adulto, identificar-se até certo ponto com o pai, e reduzir as outras pessoas a crianças. (FREUD, 1980)

Desta forma, encontramos no humor uma "ênfase à invencibilidade do ego pelo mundo real" onde o superego está "repudiando a realidade e servindo a uma ilusão". Neste caso, se o superego falasse, seria uma fala que poderia muito bem fazer parte de um dos diálogos do Coringa: "Olhem! Aqui está o mundo, que parece tão perigoso! Não passa de um jogo de crianças, digno apenas de que sobre ele se faça uma pilhéria!" (FREUD, 1980)

8. O ESPÍRITO (ZOMBETEIRO) DO CAPITALISMO

Retornando para o filme *Batman: The Dark Knight*, há uma visão interessante sobre um antagonismo mais sutil entre Batman e Coringa que permeia o blockbuster de Christopher Nolan.

Para Dan Hassler-Forest (2011), o grande embate não está na evidente oposição entre ordem e caos representados por herói e vilão, mas sim entre o velho capitalismo patriarcal fordista, encarnado pelo hipercapitalista benevolente Bruce Wayne, e o capitalismo especulativo virtual do Coringa.

Para o autor, isto fica claro na forma como o Coringa pratica seus crimes. Por exemplo, logo no início do filme os membros da sua gangue são assassinados um a um assim que cumprem suas tarefas. Esta forma caracterizaria o tipo de lógica baseada em ganhos individuais de curto prazo, típicos do capitalismo especulativo financeiro, com sua força de trabalho descartável.

Outro elemento que contribui para deixar esta ideia mais clara é o conflito estabelecido entre o Coringa e os chefes das famílias mafiosas. A diferença aqui entre a velha e a nova classe de criminosos representada pelo Coringa é que os mafiosos ainda trabalham com dinheiro 'real', ou seja, estão sempre dependentes de milhares de notas de dinheiro guardadas em banco.

After having demonstrated his tactical superiority in the scene where he interrupts their meeting, the Joker ultimately demonstrates the conceptual chasm that separates them by literally burning a large mountain of the gangster's money. (FOREST, 2011)

Neste caso, Batman é o representante de um desejo de restauração da ordem Fordista patriarcal que simboliza uma era antiga de capitalismo empreendedor com uma feição mais humana.

Se retomarmos aqui a noção do perverso, cujo desejo de liberdade ilimitada permite que todas as regras sejam abolidas em nome do seu gozo, do imperativo do gozo, com a consequente reificação do outro, chegamos muito próximo do que tentei definir aqui como o laço social do discurso capitalista, cujo individualismo de mercado gera uma sociedade de "todos contra todos". Em um dos diálogos do Coringa com o Batman no filme, esta ideia fica bem clara: "I'll show you: when the chips are down, these 'civilized' people, they'll eat each other. You see. I'm not a monster - I'm just ahead of the curve".

E, mais adiante, o Coringa proclama um futuro de dogma neoliberal absoluto e desregulamentação radical: "The only sensible way to live in this world is without rules".

Assim, na lista de identificações entre o público com o personagem, podemos incluir esta possível sintonia com o 'espírito' do capitalismo atual.

"In this sense, the attraction we feel for the Joker in The Dark Knight reflects our ambivalence in the face of a new form of capitalism that is a monstrous, chaotic, and unpredictable as it is inescapable. As the Joker tells Batman in their final dialogue in The Dark Knight: 'I think you and I are destined to do this forever'". (FOREST, 2011)

9. CONCLUSÕES

Durante este trabalho, busquei destacar as características de um personagem de HQ que, de certa forma, em diversos momentos da história, fizeram parte de um imaginário ocidental. Características estas que já foram personificadas em outras histórias, mitos e lendas e cuja variedade de modos é possível averiguar ao estudar representações medievais em pinturas, narrativas, mas principalmente nas cartas de baralho e tarô.

A partir destas características, tentei mostrar como elas estão presentes na trajetória do personagem e de que forma foram modificadas até os dias de hoje, com principal ênfase à forma como os aspectos perversos e violentos se relacionavam com os cânicos.

Abordei a perversão e de que forma ela se faz presente no laço social contemporâneo utilizando como abordagem um breve estudo do Discurso do Capitalista.

Em seguida, tentei relacionar alguns motivos que levariam o sujeito da atualidade a se identificar com o personagem de forma similar a que este sujeito sempre se relacionou com as histórias de super-heróis.

Finalmente, gostaria de levantar algumas questões e deixá-las em aberto.

Será que, este sujeito do discurso do capitalista (cada vez mais individualista e pressionado pelas metas de 'qualidade total e produção') encontra no Coringa uma espécie de válvula de escape às suas pressões cotidianas? Mas se os super-heróis já faziam esta função, porque novos personagens perversos têm surgido com maior destaque e protagonismo na cultura pop contemporânea?

Será que uma sociedade que busca racionalizar relações e reificar os seres humanos, a ponto de banalizar a o uso do corpo do outro para seu usufruto na produção de cada vez mais capital, acaba fazendo um convite para a realização de uma fantasia perversa aos neuróticos? E que esta fantasia pode ser realizada de forma consentida e dentro dos padrões culturais aceitáveis (e, portanto, mercantilizada) por meio dos bens de consumo produzidos pela indústria cultural como HQs, filmes, videogames?

Dito de outro modo, é possível que este sujeito, bombardeado constantemente pelo imperativo do gozo e pelas promessas de completude através do consumo de mercadorias (que, aliás, passaram a intermediar o laço social),

esteja se sentindo mais à vontade para buscar nas formas de entretenimento que envolvam perversão e violência um meio de realização de fantasias perversas, nas quais a destruição do outro e a sua humilhação passam a ser modos de gozo?

Em tempos de fortalecimento do ego e de motivação contínua para a formação de 'self-made men' estaríamos estimulando a sociopatia?

Neste sentido, junto com o sucesso cada vez maior dos perversos, a onipresença na televisão de programas de 'pegadinhas', reality-shows que envolvem humilhações, constrangimentos e certos tipos de 'torturas leves' e o sucesso de espetáculos de luta como o UFC seriam todos sintomas de um mesmo fato psicossocial?

Prefiro deixar estas questões em aberto. E encerrar com as palavras de Scott Snyder, proferidas em 2012, na feira de San Diego Comic-Con. Considerado um dos principais roteiristas de HQ's da atualidade, Snyder recentemente lançou uma nova história do Coringa contra o Batman, intitulada *Death of the Family* (Figura 31), e que fez um grande sucesso de venda nos EUA. Dividida em cinco edições (cuja terceira parte sai este mês - setembro/13 - no Brasil), está sendo considerada por muitos sites especializados em HQ's como um novo marco, uma das "mais espetaculares histórias do Batman dos últimos anos", já que nela o "Coringa está mais violento do que nunca". Sendo assim, termino este trabalho com um depoimento do roteirista que, ao mesmo tempo que reforça a força do personagem na atualidade, aponta, talvez, para uma tendência de seu comportamento no futuro.

Esta é minha carta de amor a este personagem. É a coisa mais macabra e lunática que já saiu com o Coringa em todos os tempos. É uma história que realmente vai explorar o que faz o Coringa ser tão especial. Ele vai estuprar, matar e mutilar tudo que vier pela frente. Ele vai punir todos por terem se esquecido dele.

Assim finalizou Snyder enquanto olhava para a Bat-Família no telão da feira.

REFERÊNCIAS

a) Livros e Artigos

ALBERTI, Sonia. **O discurso do capitalista e o mal estar na cultura**. Disponível em: <<http://www.scribd.com/doc/19133239/Sonia-Alberti-O-Discurso-Do-Capitalist-A-e-o-Mal-Estar-Na-Cultura>>. 2000. Acesso em: 20 de agosto 2013.

BASÍLIO, Claudio Roberto. **Coringa – O palhaço do crime**. ; Disponível em <http://hqmaniacs.uol.com.br/principal.asp?acao=materias&cod_materia=531>. 2008. Acesso em: 20 de Agosto 2013.

CALIGARIS, Contardo. A Sedução Totalitária. In: VVAA. **Clínica do social. Ensaio**. São Paulo: Escuta, 1991.

CARDOZA, Isabela Fonseca. **Da montagem perversa ao discurso do capitalista no laço da atualidade ou do absurdo ofertado como uma flor...** Tese de Mestrado em Psicologia Social pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Disponível em <http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/PesquisaObraForm.do?select_action=&co_autor=85609>. São Paulo, 2009. Acesso em: 20 de agosto 2013.

ECO, Umberto. O Mito do Superman. In: **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ELIADE, Mircea & COULIANO, Ioan P. **Dicionário das religiões**. Lisboa: Publicações Dom Quixote, 1993.

FINGERMAN, Dominique. Os Destinos do Mal: Perversão e Capitalismo. In: **Por causa do pior**. São Paulo: Iluminuras, 2005.

FINK, Bruce. **O sujeito lacaniano - Entre a linguagem e o gozo**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1998.

FOREST, Dan Hassler. **Capitalist superheroes: caped crusaders in the neoliberal age**. Winchester, UK, Zero Books, 2011.

FOUCAULT, Michel. **História da Loucura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FREUD, Sigmund. O humor [1927]. In: **Obras completas de Sigmund Freud. Volume XXI**. Rio de Janeiro: Imago, 1980.

FREUD, Sigmund. Os chistes e sua relação com o inconsciente [1905]. In: **Obras completas de Sigmund Freud. Volume VIII**. Rio de Janeiro: Imago, 2006.

GONÇALVES, Luiza Helena Pinheiro. **O discurso do capitalista - Uma montagem em curto-circuito**. São Paulo: Via Lettera, 2000.

GONÇALVES, Tatiana Fecchio da Cunha & REILY, Lucia. **Elementos iconográficos da carta do louco no tarô: Jacquemin Gringonneur, Visconti Sforza, Mantegna, Mitelli, Noblet**. Revista Visualidades - UFG (2010). Disponível em <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/VISUAL/article/view/18211>>. Acesso em 20 de Agosto 2013.

GONÇALVES, Tatiana Fecchio da Cunha. **Elementos iconográficos do "Louco" nas cartas de tarô: de Gringonneur ao Tarô de Marselha**. III Encontro de História da Arte - IFCH / Unicamp (2007). Disponível em <<http://www.unicamp.br/chaa/eha/atas/2007/GONCALVES,%20Tatiana%20Fecchio%20da%20Cunha.pdf>>. Acesso em 20 de Agosto 2013.

JODOROWSKY, Alejandro & COSTA, Marianne. **La vía del tarot**. México: Siruela, 2004.

JONES, Gerard. **Homens do amanhã - Geeks, gângsteres e o nascimento dos gibis**. São Paulo: Conrad, 2006.

KANT, Immanuel. **Crítica da razão prática**. Lisboa: Edições 70, 1997

KEHL, Maria Rita. A publicidade e o mestre do gozo. In. **Comunicação, mídia e consumo**. Escola Superior de Propaganda e Marketing. V1, no2 (nov. 2004) São Paulo: ESPM, 2004.

LACAN, Jacques. Kant com Sade. In: **Escritos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

LACAN, Jacques. **O Seminário - Livro 17 - O avesso da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1992.

LACAN, Jacques. **O Seminário - Livro 20 - Mais, ainda**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1982.

LACAN, Jacques. **O Seminário - Livro 7 - A ética da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1991.

LOPES, Nei. **Dicionário Banto do Brasil. Repertório etimológico de vocábulos brasileiros originários do centro, sul, leste e sudoeste africanos**. Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro, 1996.

MILLER, Frank. **O Cavaleiro das trevas**. São Paulo: Editora Abril, 1987.

MILLER, Jacques Alain. **Lacan elucidado - Palestras no Brasil**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1997.

MILLIDGE, Gary Spencer. **Alan Moore - O mago das histórias**. São Paulo: Mythos Editora, 2012.

MOORE, Alan. **Batman: A piada mortal**; roteiro Alan Moore; Arte cores e capa Brian Bolland. São Paulo: Panini Books, 2011.

MORRISON, Grant. **Asilo Arkham**. São Paulo: Abril Jovem, 1990.

MORRISON, Grant. **Superdeuses - Mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis**. São Paulo: Seoman, 2012.

NAIFF, Nei. **Estudos completos do tarô. Volume I - Tarô, ocultismo & modernidade**. São Paulo: Ed. Elevação, 2002.

NASCENTES, Antenor. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Francico Alves, 1932.

ROUDINESCO, Elisabeth. **A parte obscura de nós mesmos - Uma história dos perversos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2008.

ROUDINESCO, Elisabeth & PLON, Michel. **Dicionário de psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

SAFATLE, Vladimir. O ato para além da Lei: Kant com Sade como ponto de viragem do pensamento lacaniano. In: **Um limite tenso: Lacan entre a filosofia e a psicanálise**. São Paulo: Unesp, 2003. (SAFATLE 1)

SCHUNK, Henrik. **Analysis fo Heath Ledger's death's impact on marketing strategies and audience reception of the movie "The Dark Knight" (2011)**. Disponível em <http://academia.edu/186232/Analysis_of_Heath_Ledgers_deaths_impact_on_marketing_strategies_and_audience_reception_of_the_movie_The_Dark_Knight_>. Acesso em: 20 de Agosto 2013.

SOUTHWORTH, John. **Fools and jesters at the England court**, Sutton Publishing Limited, Phienix Mill Thrupp, Stroud, Gloucestershire, 1998.

The Longman dictionary of contemporary english. Harlow: Longman Pearson, 2009.

VASQUES, Cid Marcus. **Palestra proferida no encerramento da Jornada com os arcanos maiores - Clube do Tarô (2005-2006)**; Disponível em

<<http://cidmarcus.blogspot.com.br/2011/04/o-arcano-0-ou-22-do-taro.html>>. Acesso em: 20 de Agosto 2013.

WALLACE, Daniel. **The Joker: A visual history of the clown prince of crime**. New York: Universe Publishing, 2011.

b) Filmes

Batman. Direção: Tim Burton. Roteiro: Sam Hamm, Warren Skaaren. Atores: Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger. EUA. 1989. DVD (126 minutos).

Batman - O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight). Direção: Christopher Nolan. Roteiro: Jonathan Nolan e Christopher Nolan. Atores: Christian Bale, Heath Ledger, Aaron Eckart, Michael Caine. EUA. 2008. DVD (152 minutos).

c) Fontes das figuras

- Coringa:

<http://hqmaniacs.uol.com.br/>

<http://www.dccomics.com/characters/joker>

<http://comicattack.net/>

<http://en.wikipedia.org/>

- Curingas e Loucos do tarô:

<http://guilty-novin.blogspot.com.br/>

<http://en.wikipedia.org/>

<http://www.cafetarot.com.br/>

<http://www.clubedotaro.com.br/>

<http://www.tarot-history.com/>

<http://forum.tarothistory.com/>

<http://s254.photobucket.com/>

<http://www.cursodequadrinhos.com.br>

<http://technutaro.blogspot.com.br>

<http://www.wga.hu>

ANEXO - FIGURAS



Figura 1 - Capas das edições 1 e 11 de Batman.



Figura 1A - Carta de baralho inspirada no Coringa criada por Jerry Robinson.



Figura 1B - Página de Batman 1 com a primeira aparição do Coringa.



Figura 2 - Conrad Veidt no filme The Man Who Laughs.



Figura 3 - Coringa esfaqueado gargalha enquanto agoniza.



Figura 4 - Modelo da carta do Curinga de um baralho comum.



Figura 5 - Tarô de Gringonneur



Figura 5A - Louco do tarô de Gringonneur



Figura 6 - Tarô de Visconti-Sforza

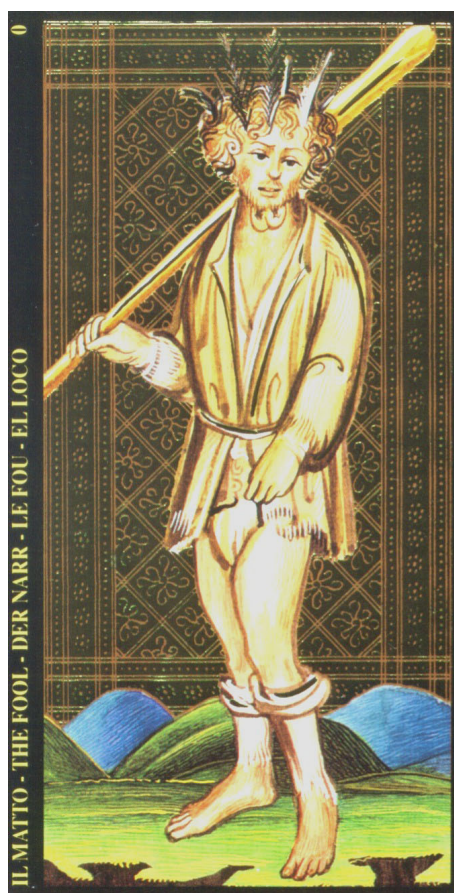


Figura 6A - Louco do tarô de Visconti-Sforza



Figura 7 - Representação do Louco/Andarilho em documento bolonhês do séc. XV.



Figura 8 - Representação de um andarilho na obra Prodigal Son de Hyeronimus Bosch.



Figura 9 - O Louco no tarô de Mantegna.



Figura 10 - Iluminura com Louco devorando uma hóstia.



Figura 11 - O Louco no tarô de Mitelli.



Figura 12 - Cartas do tarô de Marselha.

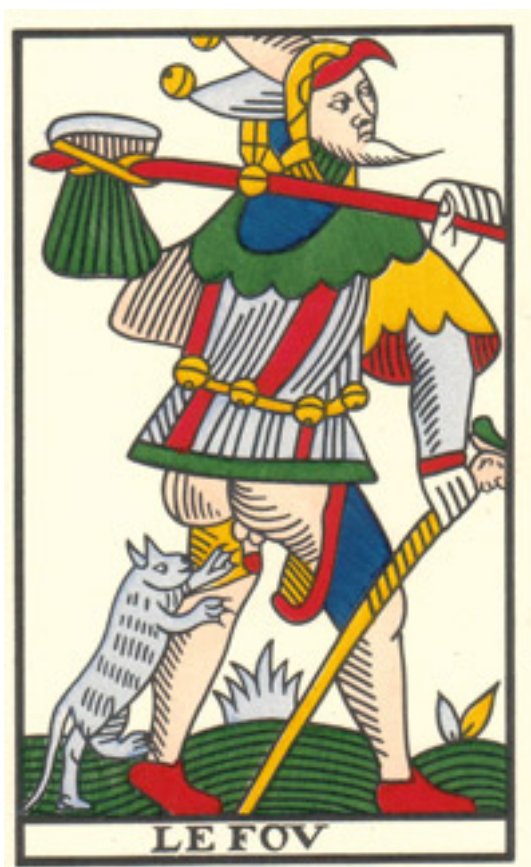


Figura 13 - O Louco no tarô de Noblet.

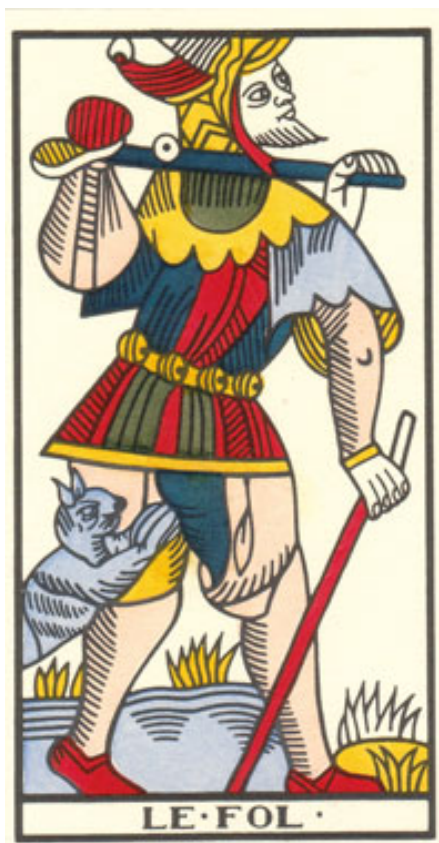


Figura 14 - O Louco no tarô de Dodal.



Figura 15 - Representação do Trickster como deus nórdico Loki em manuscrito Islandês do séc. XVIII



Figura 16 - Capa da Detective Comics que trouxe a origem do Coringa.



Figura 17 - O ator Cesar Romero no papel do Coringa para a série de TV dos anos 60.

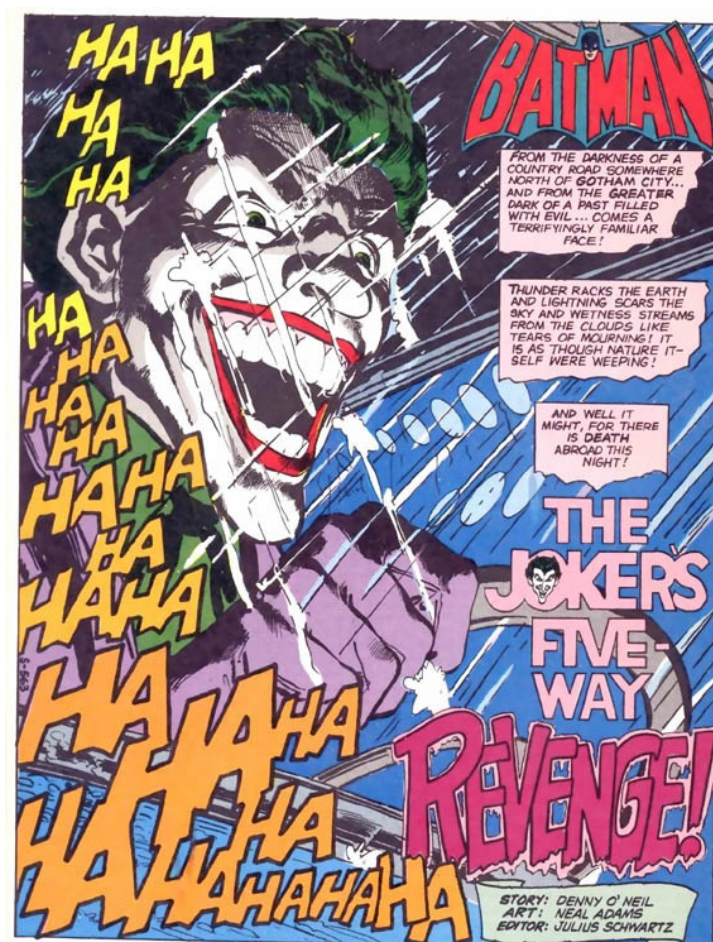


Figura 18 - Página de abertura de "Five-Way Revenge"



Figura 19 - Capa da revista Joker.



Figura 20 - O Coringa de Frank Miller em O Cavaleiro das Trevas.



Figura 21A - Capa da edição americana de A Piada Mortal.

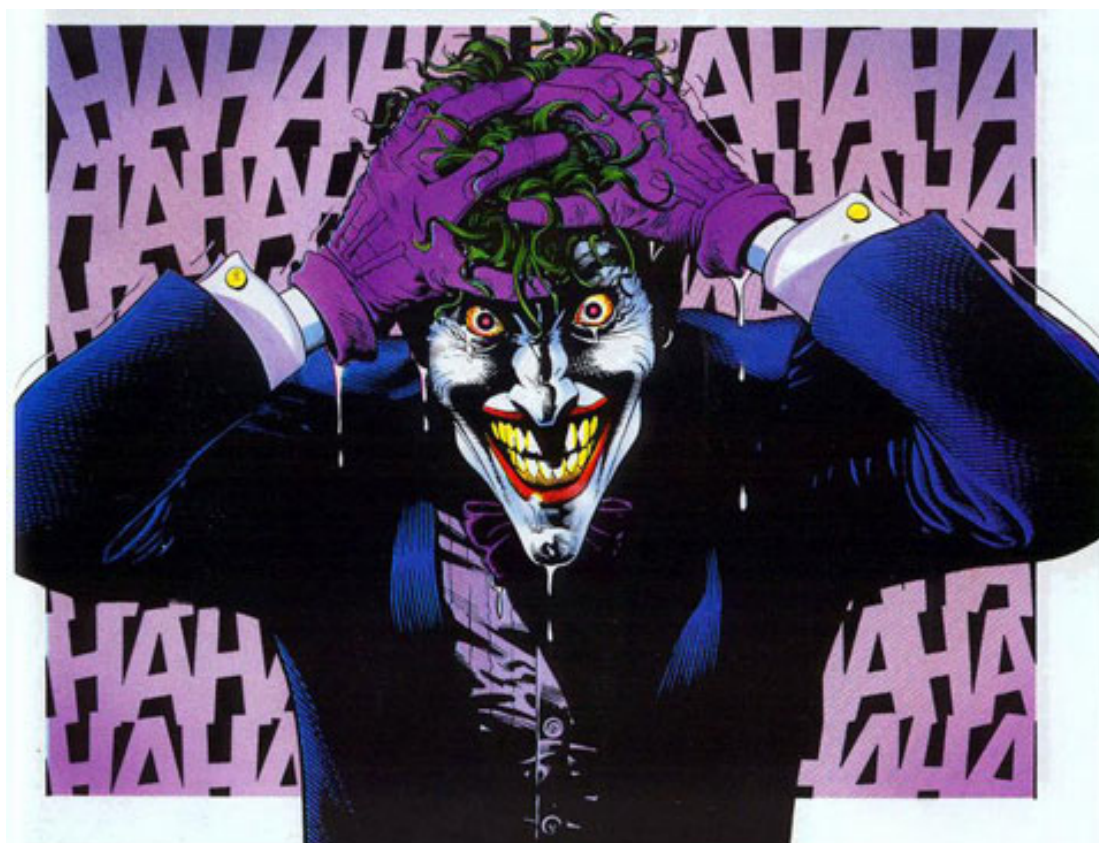


Figura 21B - Coringa enlouquecido após sair do tanque de produtos químicos em A Piada Mortal.



Figura 21C - Final de A Piada Mortal de Alan Moore.

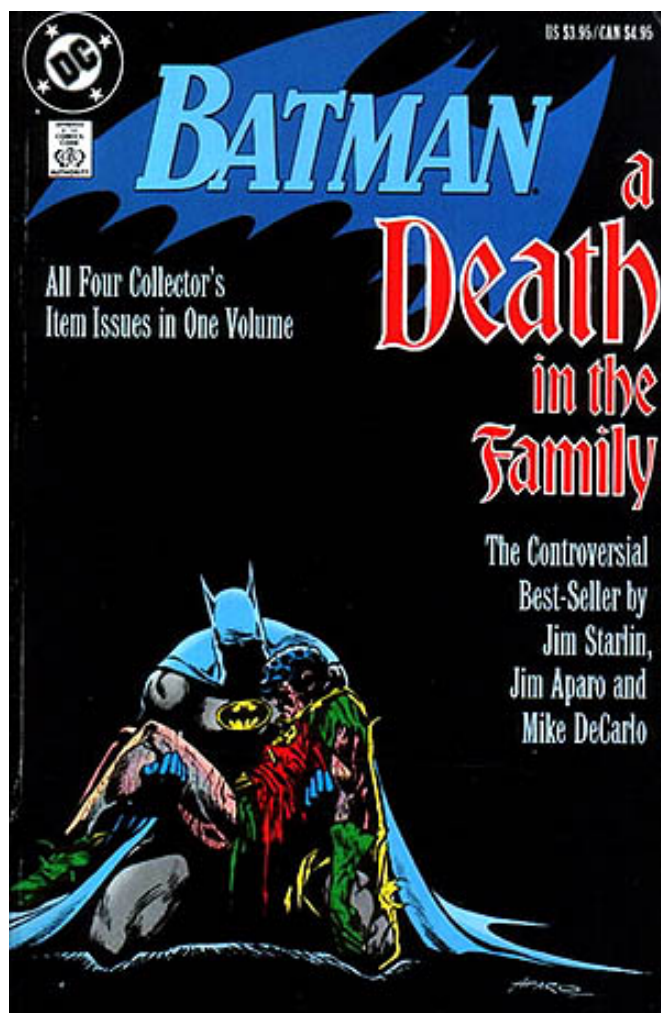


Figura 22 - Capa americana de Morte na Família.



Figura 23 - Jack Nicholson encarna o Coringa de Tim Burton.

A close-up of the Joker's face. He has a wide, menacing grin showing sharp teeth. He is holding a playing card in front of him with his right index finger. The card is the Jack of Spades, and it features a smaller version of the Joker's face as the Jack. He is wearing a purple suit jacket over an orange shirt and a dark blue cravat. A tuft of red hair is visible at the bottom right.

Figura 25 - Coringa da série animada feita para a TV.



Figura 26 - Remodelagem do Coringa para série animada de TV.



Figura 27 - O Coringa de Heath Ledger para o filme de Christopher Nolan.



Figura 28 - Página do diário de Ledger para a criação do personagem.



Figura 29 - O Coringa dos games na série Arkham Asylum.



Figura 30 - O Coringa no material de divulgação do game Injustice.

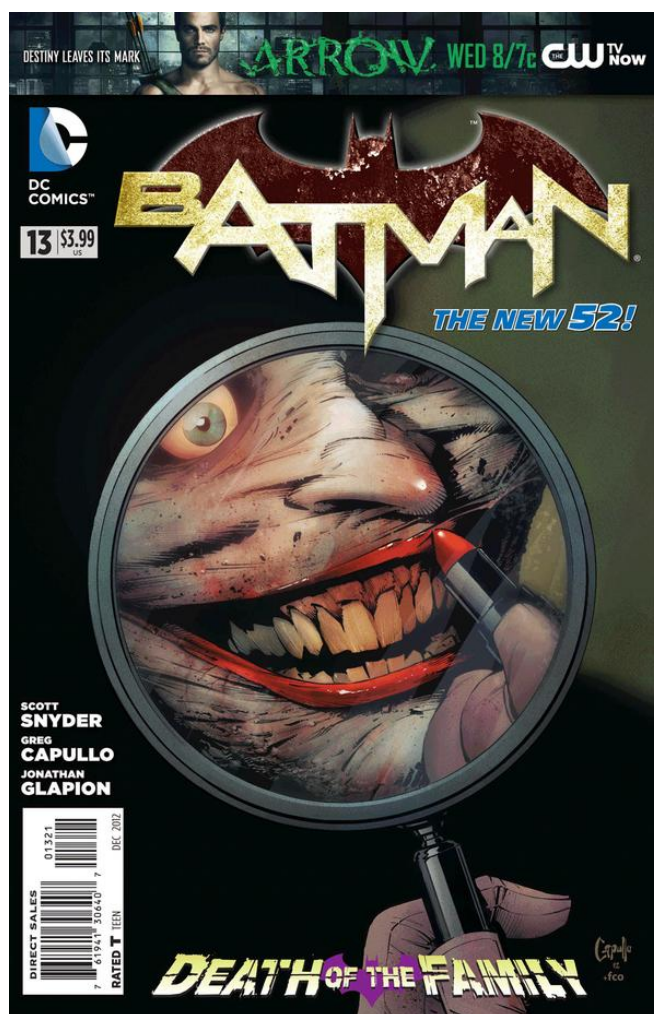


Figura 31 - Capa americana de Death of the Family.

