

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ**  
**DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO**  
**DEPARTAMENTO ACADÊMICO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS MODERNAS**  
**CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS PORTUGUÊS-INGLÊS**

**LEONARDO NOVAK SILVEIRA**

**O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO EM ASILO ARKHAM:  
UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DA OBRA**

**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

**CURITIBA**

**2014**

**LEONARDO NOVAK SILVEIRA**

**O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO EM ASILO ARKHAM:  
UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DA OBRA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial de avaliação para obtenção do título de Licenciado em Letras pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná.

Orientador: Prof. Dr. Paulo Strogenski

**CURITIBA**

**2014**



Ministério da Educação  
UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ  
Campus Curitiba  
Departamento Acadêmico de Comunicação e Expressão  
Departamento Acadêmico de Letras Estrangeiras Modernas  
Curso de Graduação em Letras Português/Inglês



## TERMO DE APROVAÇÃO

### O Percorso Gerativo de Sentido em Asilo Arkham: Uma Análise Semiótica da Obra

por

**Leonardo Novak Silveira**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi apresentado em vinte de agosto de dois mil e quatorze como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado no curso de Letras Português/Inglês. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

---

**Paulo Juarez Rueda Strogenski**  
Professor orientador

---

**Almir Correia**  
Membro titular

---

**Adão de Araújo**  
Membro titular

Dedico este trabalho àqueles que puderam me  
compreender além da nuvem de  
superficialidades do cotidiano, e que me  
ajudaram mesmo sem eu ter pedido ajuda.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço aos meus pais Geraldo Silveira e Solange Ines Novak Silveira, que sempre tiveram os meus interesses como seus e fizeram o melhor para que eu fosse melhor. Vocês são o que há de mais importante para mim.

Ao Prof. Dr. Paulo Juarez Rueda Strogenski, por ter despertado em mim o interesse pela Semiótica, pela abertura e franqueza nos momentos de orientação e por aceitar com entusiasmo o tema e a obra abordados no presente trabalho. Devo a ele a maior parte meus conhecimentos sobre Semiótica, e creio que, sem o seu olhar, não poderia agora me orgulhar deste trabalho.

Aos membros da banca examinadora Adão de Araújo e Almir Correia, que aceitaram de bom grado realizar a leitura e avaliação desse projeto e apresentaram ângulos pertinentes para esta análise.

Aos professores Regina Helena Urias Cabreira e Rogério Almeida, por despertarem meu interesse sobre outras áreas do curso e por mostrarem interesse por este trabalho.

A todos os amigos que fiz no curso, que abriram minha visão para muitas coisas que considerava banais e que tornaram minha passagem pela universidade mais interessante.

Agradeço também a todos os grandes amigos que me motivaram e debateram ideias interessantes comigo ao longo de toda a produção deste trabalho. São eles: Felipe Benvenuti, Gustavo Novak, Heitor Nitsche, Ricardo Moreira, Roberto Carneiro, Sergio Roberto de Souza e Wilson Caillot.

## **EPÍGRAFE**

No trato com o homem, o Destino jamais encerra as contas.  
(Oscar Wilde)

## RESUMO

SILVEIRA, Leonardo Novak. **O PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO EM ASILO ARKHAM: UMA ANÁLISE SEMIÓTICA DA OBRA**. 2014. 83p. Trabalho de Conclusão de Curso – Licenciatura em Letras Português-Inglês. Universidade Tecnológica do Paraná – UTFPR. Curitiba, 2014.

O seguinte trabalho está inserido na área de semiótica greimasiana e pretende explorar a aplicação desta teoria na obra *Asilo Arkham: Uma Séria Casa em um Sério Mundo* (2012), de Grant Morrison e Dave McKean. Tendo como suporte o referencial teórico de Barros (2005), e Greimas & Fontanille (1993), analisar-se-á o percurso gerativo de sentido da obra, dividido nos níveis narrativo, discursivo e fundamental, dando ênfase à importância das paixões no desenvolvimento narrativo e aos efeitos de sentido trazidos tanto pelo texto escrito quanto pelo texto imagético no romance gráfico.

**Palavras-chave:** Asilo Arkham. Batman. Histórias em quadrinhos. Romance gráfico. Semiótica.

## **ABSTRACT**

SILVEIRA, Leonardo Novak. **The Sense-Generating Route in Arkham Asylum: A Semiotic Analysis of the Work.** 2014. 83p. Trabalho de Conclusão de Curso – Licenciatura em Letras Português-Inglês. Universidade Tecnológica do Paraná – UTFPR. Curitiba, 2014.

The following essay is inserted in the Field of greimasian semiotics, and intends to explore the application of the aforementioned theory in the graphic novel *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* (2012), by Grant Morrison & Dave McKean. Having as its theoretical footing the works of Barros (2011) and Greimas & Fontanille (1993), the graphic novel's sense-generating route shall be analyzed, divided into the narrative, discursive and fundamental levels, and emphasizing the importance of the passions to the narrative development and the sense effects brought forward by both the written and the visual text.

**Keywords:** Arkham Asylum. Batman. Comics. Graphic novel. Semiotics.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Extrato da página 56 da obra analisada.....	55
Figura 2 - Extrato da página 19 da obra analisada.....	57
Figura 3 - Extrato das páginas 30 e 31 da obra analisada.....	59
Figura 4 - Extrato da página 24 da obra analisada.....	61
Figura 5 - Extrato da página 59 da obra analisada.....	63
Figura 6 - Extrato da página 65 da obra analisada.....	65
Figura 7 - Extrato da página 90 da obra analisada.....	67
Figura 8 - Extrato da página 115 da obra analisada.....	69
Figura 9 - Extrato das páginas 35 e 36 da obra analisada.....	71
Figura 10 - Extrato da página 43 da obra analisada.....	73
Figura 11 - Extrato da página 15 da obra analisada.....	75
Figura 12 - Extrato da página 29 da obra analisada.....	79
Figura 13 - Extrato da página 69 da obra analisada.....	81
Figura 14 - Extrato da página 101 da obra analisada.....	83

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....</b>	<b>13</b>
2.1 A SEMIÓTICA .....	13
2.1.1 O Nível Fundamental .....	14
2.1.2 O Nível Narrativo .....	15
2.1.3 O Nível Discursivo .....	21
2.2 OUTRAS TEORIAS .....	24
<b>3 NÍVEL NARRATIVO DA ANÁLISE .....</b>	<b>27</b>
<b>4 NÍVEL DISCURSIVO DA ANÁLISE.....</b>	<b>39</b>
4.1 TEMATIZAÇÃO E FIGURATIVIZAÇÃO .....	41
<b>5 NÍVEL FUNDAMENTAL DA ANÁLISE .....</b>	<b>49</b>
<b>6 ALÉM DO PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO.....</b>	<b>51</b>
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>54</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>55</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>56</b>

## 1 INTRODUÇÃO

As histórias em quadrinhos estão presentes na experiência humana desde tempos imemoriais e constituem um grande pilar cultural tanto na cultura ocidental quanto oriental.

Com o passar do tempo, esses quadrinhos que costumavam ocupar-se de relatos cotidianos na antiguidade e histórias pitorescas destinadas ao público infantil foram se tornando mais sérias, realistas e repletas de conteúdo subjacente à simples leitura. A fim de diferenciar essa nova onda de quadrinhos sérios e que utilizavam completamente os recursos visuais e textuais na construção de seu sentido, criou-se o termo “graphic novel”, ou “romance gráfico”.

O presente trabalho se ocupa com a análise dos procedimentos de sentido de *Asilo Arkham: Uma Séria Casa em um Sério Mundo*. Este romance gráfico foi escrito por Grant Morrison e ilustrado por Dave McKean, e teve sua primeira edição lançada em 1989. Desde então, a obra influenciou filmes e videogames de seu protagonista, o super-herói Batman, e propôs um grande debate acerca do potencial das histórias em quadrinhos como meio artístico. A obra também apresenta fartos conceitos da mitologia, psicologia, física quântica e muitas outras teorias científicas em si, o que até então era bastante incomum a esta mídia que tinha como seu principal público o público juvenil.

Na obra, o Comissário Gordon comunica Batman que o Asilo Arkham, a prisão para os criminalmente insanos de Gotham City, foi dominado pelos pacientes, os supervilões que compõem seus inimigos. Esses vilões, liderados pelo Coringa, ameaçam matar os funcionários a menos que Batman venha até o Asilo. Entre os reféns estão o Dr. Cavendish, o atual responsável pelo Asilo, e a psicóloga Dra. Ruth Adams. No Asilo, Batman reencontra o Coringa, que apresenta Batman aos demais presos, incluindo Duas-Caras, que está em uma condição mental deplorável devido a seu tratamento, através do qual sua moeda foi substituída por um dado e depois por um baralho de tarô, aumentando o número de opções de suas decisões. O Coringa mata um guarda para forçar Batman a brincar de esconde-esconde, na qual o herói tem uma hora para sair do Asilo até que os demais o procurem e o matem. Vagando pelo Asilo, Batman se encontra com Cara-de-Barro, o Chapeleiro Maluco e outros de seus inimigos, confrontando o Crocodilo na torre do Asilo. Batman é escoraçado e arremessado pela janela do Asilo, onde recupera a lança da estátua do anjo Miguel e volta para matar o monstro, sofrendo um grave ferimento de sua própria lança no processo. Após descobrir uma passagem secreta, Batman reencontra o Dr. Cavendish, dessa vez trajando um

vestido de noiva e afirmando que soltou os internos do Asilo para atrair Batman até o lugar. Em flashbacks do diário de Amadeus Arkham, o fundador do Asilo, vemos que sua mãe insana, sofria com alucinações de um morcego. Arkham matou sua mãe e reprimiu a memória, que acaba voltando a ele depois de sua mulher e sua filha serem estupradas e mortas por um de seus pacientes. Arkham se obstina a prender o espírito do Morcego que atormentou sua mãe. Cavendish diz que Batman é o Morcego, por continuar a mandar almas insanas para o Asilo. Os dois entram em conflito e Cavendish é morto pela psicóloga do Asilo. Batman retorna ao salão do Asilo e rompe a porta principal, declarando que os presos agora estão livres. Estes, por sua vez, decidem se Batman vive ou morre com um lance da moeda de Duas-Caras, julgamento este que é aprovado pelo herói. Duas-Caras lança a moeda, e declara que ele está livre. Posteriormente, é mostrado que Duas-Caras tomou a decisão sozinho, pois a moeda havia declarado a morte de Batman.

Para a análise, foi escolhido o aporte teórico da semiótica desenvolvida por Algirdas Julien Greimas, devido à consistência analítica com a qual ela se debruça sobre o discurso, em especial no que concerne ao desenvolvimento passional dos sujeitos, que é dominante na obra de cunho primordialmente psicológico. A delimitação dessa teoria feita por Diana Luz Pessoa de Barros e a Semiótica das Paixões serão as principais vertentes teóricas utilizadas na presente análise, que irá se valer também de outras obras que elucidarão o desenvolvimento cromático da obra, os efeitos de sentido desenvolvidos pela história em quadrinhos e outras partes importantes da terminologia semiótica.

## 2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

### 2.1 A SEMIÓTICA

Visto que o presente trabalho analisa uma história em quadrinhos, texto que se utiliza tanto da escrita quanto da imagem para alcançar seu destinatário, isto influencia de duas formas: primeiramente, se faz necessária uma análise que leve em conta a importância da união destas duas formas de expressão em uma só, pois o sentido não vem exclusivamente de nenhuma das duas, mas resulta de sua combinação; em segundo lugar, também é importante que após a análise dos procedimentos de construção do sentido, sejam delineados seus efeitos no destinatário, e qual dos meios de transmissão de conteúdo se expressa mais fortemente em determinado momento da narrativa.

A presente análise de romance gráfico é orientada primordialmente pelos estudos de Algirdas Julien Greimas e do Grupo de Investigações Sêmico-linguísticas da Escola de Altos Estudos em Ciências Sociais. Estes estudos deram origem à linha teórica da semiótica discursiva, ou semiótica greimasiana, como também é conhecida. Segundo Barros (2011), esta vertente da semiótica tem como seu objetivo principal determinar o que o texto diz, e que recursos utiliza para dizê-lo.

Para se chegar à análise do texto propriamente dita, é necessário, antes de mais nada, determinar a noção de texto para esta teoria semiótica. Aqui, Barros (2011) define o texto de duas formas que não são mutuamente excludentes: como um *objeto de significação* e como um *objeto de comunicação*.

Entende-se como *objeto de significação* o conjunto de semas que forma um “todo de sentido”. O conceito de *objeto de comunicação*, por sua vez, pode ser compreendido como uma peça sócio-histórica que estabelece relações entre dois sujeitos distintos, determinada por projeções ideológicas específicas de quem o produziu, e pela realidade de quem o interpreta.

É importante notar que, na fase atual dos estudos semióticos, é inviável sustentar uma análise de qualquer manifestação textual debruçando-se apenas sobre os mecanismos de sentido do texto ou apenas sobre sua função social e comunicativa: para se chegar a todas as funções e sentidos do texto, é necessário que ocorra o sincretismo destas duas análises.

Para que se consiga factualmente definir e fundamentar o sentido de um determinado texto, a semiótica greimasiana concebeu o Percorso Gerativo de Sentido, dividido em níveis

onde diferentes aspectos do texto são examinados com seu sentido sendo trazido à tona em cada um deles. Este percurso sempre parte de um plano simples e abstrato para um plano complexo e concreto.

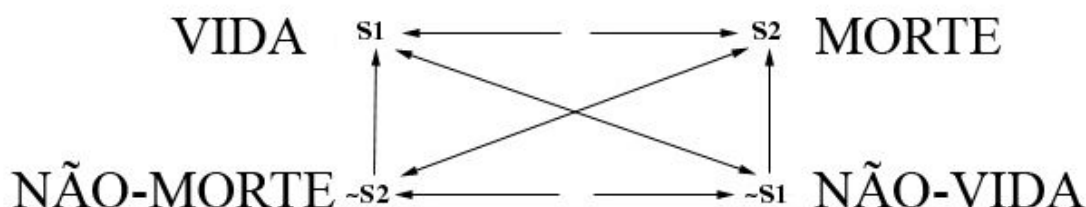
Os três níveis do percurso gerativo de sentido são os níveis fundamental, narrativo e discursivo. Estes três níveis serão explicados aqui na ordem descrita pela teoria.

### 2.1.1 O NÍVEL FUNDAMENTAL

No nível fundamental, a análise lida com a oposição semântica mínima, que é o mínimo de sentido sobre o qual um texto qualquer se constrói. Quando nos referimos ao conteúdo de um texto com o uso de um único substantivo (amor, felicidade, companheirismo, etc.) estamos nos referindo a este ponto de partida semântico. Um exemplo de oposição semântica é vida vs. morte, que delinea o ponto inicial do sentido de obras literárias como *Vidas Secas*, de Graciliano Ramos, por exemplo.

A análise deste ponto de partida semântico nos permite também definir sua articulação em euforia (marcada por valores positivos) vs. disforia (marcada por valores negativos), tendo a aforia como seu meio-termo neutro. Isso é possível pela categoria tímica, que articula os valores do texto como eufóricos e disfóricos, e “estabelece a relação de conformidade ou desconformidade do ser vivo com o conteúdo apresentado” (BARROS, 2011, p. 79). *Vidas Secas*, por exemplo, é um texto disforizante, pois apesar de todos os esforços dos atores para escaparem da morte, nunca chegam a atingir plenamente a euforia da vida longe da seca. Esta categoria tímica não é uniforme e cristalizada em todos os textos que lidam com a mesma oposição mínima. Em outras palavras, outros textos podem tratar a morte como eufórica e a vida como disfórica.

O quadrado semiótico proposto por A. J. Greimas cumpre um papel importante nesta oposição. Ele é o eixo semântico que engloba as diferenças responsáveis pela oposição mínima em um mesmo eixo, afinal, nas palavras de Barros (2011), o mundo não é só diferença. A representação sintática da oposição vida vs. morte projetada no quadrado semiótico pode ser observado abaixo:



Não se pode passar absolutamente de um estado de vida a um estado de morte: é necessário que haja antes disto a negação da vida, para que desta forma possa-se chegar à afirmação da morte. Da mesma forma, a negação da morte faz com que se chegue à vida. Em seu livro *Semiótica Geral*, Antonio Fidalgo e Anabela Gradim se referem a este modelo semiótico, utilizando como exemplo a oposição feminino vs. masculino:

Tomando S1 como masculino e S2 como feminino, o primeiro passo é negar S1, produzindo assim sua contradição  $\sim S1$ , que se caracteriza por não poder coexistir simultaneamente com S1 (há uma impossibilidade de os dois termos estarem presentes ao mesmo tempo). A seguir afirma-se  $\sim S1$  e obtém-se S2. Isto é, se não é masculino é feminino. Esta é uma relação de implicação. (FIDALGO & GRADIM, 2004).

É no nível narrativo, portanto, que as estruturas narrativas e discursivas são analisadas e retomam como os valores fundamentais do texto.

### 2.1.2 O NÍVEL NARRATIVO

No nível narrativo da análise semiótica, aborda-se o texto como um espetáculo que retrata o fazer do homem, que transforma o mundo e a si mesmo. Partindo dessa abordagem, as estruturas narrativas que são desenvolvidas neste nível representam “tanto a história do homem em busca de valores ou à procura de sentido quanto a dos contratos e dos conflitos que marcam os relacionamentos humanos” (BARROS, 2011, p. 16). Para compreendermos os mecanismos de obtenção do sentido textual deste nível, vários conceitos devem ser elucidados, começando pelo enunciado elementar.

Para este enunciado, concebe-se a existência de dois actantes, o sujeito e o objeto, cuja relação transitiva um com o outro lhes traz existência (BARROS, 2011, p. 17). Dentro das relações entre estes dois actantes, temos dois tipos possíveis de comportamento, a *junção* e a *transformação*. Os enunciados de estado, nesse panorama, lidarão com as relações de junção entre um sujeito e um objeto, ao passo que os enunciados de fazer com as transformações realizadas pelo sujeito ao objeto.

O objeto, na visão da semiótica, é um receptáculo de valores, que representa pouco semanticamente por si só: são os valores que determinado sujeito investe sobre eles que os torna desejáveis em seu entendimento. Em uma narrativa romântica, o sujeito investirá o valor de “felicidade” na pessoa amada, por exemplo. Ainda com relação aos enunciados de estado,

deve-se notar que o oposto da junção, a disjunção, não deve ser compreendida como uma ausência de relação entre sujeito e objeto, mas sim um “modo de ser da relação juntiva” (BARROS, 2011, p. 19).

Os enunciados de fazer são responsáveis pelas mudanças dos enunciados de estado, deixando os sujeitos ou em conjunção ou em disjunção com os objetos-valor. A regência do enunciado de fazer em relação ao enunciado de estado dá origem ao programa narrativo, o próximo passo da análise da sintaxe narrativa.

Ao delinear os diversos programas narrativos de um texto, define-se a narrativa como uma sucessão de mudanças ocasionadas pelas ações de um sujeito. Para melhor categorizar estes programas, devemos analisar a natureza de suas funções, a relação que se estabelece entre actantes e atores, sua complexidade e os valores investidos nos objetos.

Temos dois tipos de funções possíveis a um programa narrativo: a aquisição (quando o programa acaba unindo um sujeito a determinado objeto) e a privação (quando o programa acaba separando um sujeito de determinado objeto). A relação entre actantes e atores nos dirá a denominação final do programa. Se houver um papel actancial designado a cada ator (isto é, um sujeito agindo sobre um objeto), haverá ali um programa narrativo transitivo; se um ator cumprir os dois papéis actanciais (isto é, se o sujeito agir sobre ele mesmo), haverá um programa narrativo reflexivo. A tabela a seguir traz as quatro denominações criadas pela união das funções e dos actantes no texto:

NATUREZA DA FUNÇÃO	RELAÇÃO NARRATIVA/DISCURSO	DENOMINAÇÃO
aquisição	transitiva	DOAÇÃO
aquisição	reflexiva	APROPRIAÇÃO
privação	transitiva	ESPOLIAÇÃO
privação	reflexiva	RENÚNCIA

Exemplos podem ilustrar melhor cada denominação de programas narrativos. Se um sujeito resolve entregar todos os seus bens a um ente querido, tem-se um programa de doação; caso um sujeito conquiste sua riqueza por conta própria, tem-se um programa de apropriação; caso um sujeito tire os bens daquele que os havia recebido anteriormente, tem-se um programa de espoliação, e caso o ente querido resolva por conta própria se livrar dos bens que recebeu, tem-se um programa de renúncia. Através da conexão destes programas, temos a circulação de objetos entre os sujeitos. Segundo Barros “os programas narrativos projetam sempre um programa correlato, isto é, se um sujeito adquire um valor é porque outro sujeito foi dele privado ou dele se privou”. (2001, p. 23).



A complexidade dos programas também deve ser analisada. No entendimento semiótico, os programas podem ser ou simples ou hierarquizados. No último caso, haverá um programa de base (que regerá os demais) e programas secundários (que estão pressupostos no programa de base). Em uma aventura mítica onde o herói deve enfrentar inimigos para defender seu castelo, por exemplo, a defesa do castelo é o programa de base, enquanto os demais programas (obter armamento, organizar um exército, etc.) são considerados secundários.

Os programas narrativos também são divididos de acordo com o valor investido nos objetos: estes valores podem se apresentar como modais (dever, querer, saber e poder) ou descritivos, como uma casa, um tesouro, etc. Uma análise aprofundada de muitos valores descritivos leva à percepção de que estes são, na verdade, valores modais (BARROS, 2011, p. 22).

Finalmente, temos as questões relativas à *competência* e à *performance* que devem ser elucidadas nos programas narrativos: nos programas de competência, temos um programa secundário de obtenção de um valor modal, ao passo que nos programas de performance, temos um programa de base de um valor descritivo. Em outras palavras, o programa de performance representa a ação do sujeito com base nos valores que recebeu no programa de performance. Depois de receber os valores modais no programa de competência, o sujeito torna-se capacitado a agir, e a performance é a representação deste ato (BARROS, 2011, p. 26).

Assim como os enunciados de estado e de fazer se organizam em programas narrativos, estes programas narrativos, por sua vez, se organizam em percursos narrativos. Três percursos narrativos distintos devem ser elucidados aqui: o do sujeito, o do destinador-manipulador e o do destinador-julgador.

O percurso do sujeito parte do seu estado, e é constituído pelo encadeamento lógico de um programa de competência com um programa de performance (BARROS, 2011, p. 26), ou seja, quando um determinado sujeito é levado a querer-ser ou dever-ser e realiza o programa de performance referente a esta ação, temos instaurado o sujeito da narrativa. Os papéis actanciais variam de acordo com a progressão da narrativa, então eles não estão estabelecidos de forma fixa e podem não estar definidos no início da narrativa.

O percurso do destinador-manipulador, por sua vez, tem a ver com um sujeito do fazer, que doa, destina valores ao sujeito. Seu papel primordial é o de servir de fonte de valores ao sujeito, e fazer com que este esteja apto a agir sobre o mundo. Nas palavras de Barros:

As ações do sujeito e do destinador diferenciam-se nitidamente: o sujeito transforma estados, faz-ser e simula a ação do homem sobre as coisas do mundo; o destinador modifica o sujeito, pela alteração de suas determinações semânticas e modais, e faz-fazer, representando, assim, a ação do homem sobre o homem. (BARROS, 2011, p. 28)

A atribuição de competência modal do destinador-manipulador depende de duas coisas: de seu fazer-persuasivo e do fazer-interpretativo do sujeito. Para se deixar manipular, o sujeito precisa crer nos valores que lhe estão sendo transmitidos pelo destinador-manipulador. Aqui entramos no âmago da manipulação entre estes dois actantes.

A semiótica prevê quatro tipos de manipulação possíveis do destinador-manipulador com relação ao sujeito: estas manipulações dependem da competência deste destinador (ou de seu *saber*, ou de seu *poder* sobre o sujeito) e da alteração modal que se instaura sobre o sujeito (a manipulação pode levá-lo ao querer-fazer ou ao dever-fazer). A manipulação tem o objetivo de fazer com que seu destinatário cumpra um programa narrativo específico. A tabela abaixo ilustra estes quatro tipos de manipulação e suas características específicas:

	COMPETÊNCIA DO DESTINADOR	ALTERAÇÃO NO SUJEITO
<b>PROVOCAÇÃO</b>	SABER (imagem negativa)	DEVER-FAZER
<b>SEDUÇÃO</b>	SABER (imagem positiva)	QUERER-FAZER
<b>INTIMIDAÇÃO</b>	PODER (valores negativos)	DEVER-FAZER
<b>TENTAÇÃO</b>	PODER (valores positivos)	QUERER-FAZER

Novamente, os exemplos auxiliam na compreensão do uso de cada uma delas: se um pai desafia seu filho a sair de casa para se tornar auto-suficiente, tem-se a manipulação por provocação; quando um homem elogia uma mulher com a intenção de torná-la mais receptiva, tem-se a manipulação por sedução; quando um ladrão pratica um assalto à mão armada, tem-se a manipulação por intimidação, e quando uma mãe promete levar o filho para passear se este fizer o dever de casa, tem-se a manipulação por tentação.

Além dos dois percursos narrativos já analisados, temos também o do destinador-julgador. Este actante é responsável pela sanção do sujeito, ou seja, o julgamento de suas ações como positivas ou negativas. A esta sanção também está pressuposta a retribuição do sujeito por suas ações. No Dicionário de Semiótica, Algirdas Julien Greimas e Joseph Courtés definem a sanção da seguinte forma:

A sanção pragmática é um juízo epistêmico, proferido pelo Destinador-Julgador sobre a conformidade dos comportamentos e, mais precisamente, do programa narrativo do sujeito “performante” em relação ao sistema axiológico (de justiça, de

“boas maneiras”, de estética, etc. (GREIMAS & COURTÉS, 1979, p. 389)

De forma grosseira, o destinador-julgador analisa as ações do sujeito e lhe aplica a recompensa ou a punição pelo que fez durante a narrativa. Para este julgamento, o destinador-julgador se vale das modalidades veridictórias do sujeito: neste ponto de análise têm-se sujeitos verdadeiros (que parecem e são), falsos (que não parecem e não são), secretos (que não parecem e são) e mentirosos (que não parecem e não são). Estes três percursos narrativos analisados aqui constituirão o esquema narrativo.

Ainda no que concerne aos percursos narrativos, uma questão imprescindível para este estudo é a elucidação do conceito das paixões para a semiótica greimasiana.

Barros (2011) nos diz que, através do atual estado de coisas da semiótica greimasiana, os estudos psicológicos do texto podem ultrapassar a fronteira da subjetividade e se debruçar sobre as emoções de forma analítica. O estudo das paixões, portanto, não pode ficar distante da análise de uma obra de cunho primordialmente psicológico como *Asilo Arkham*.

As paixões podem ser divididas entre simples e complexas. As paixões simples surgem quando atuam como função específica do desejo de transformação de um estado de disjunção para um estado de junção com um objeto, ou vice-versa. As paixões complexas, por sua vez, aparecem quando forem designadas por um estado passional de espera. Neste estado, o sujeito deseja uma mudança de atribuições modais, mas não age sobre o mundo para obtê-la, pois crê que outro ator ou actante irá realizar as transformações necessárias por ele (BARROS, 2011).

Os percursos passionais são regidos por determinações modais, como o dever, o querer, o saber e o poder, que conseqüentemente se relacionam aos enunciados de estado realizados pelo sujeito, como querer-ser auto-suficiente ou dever-ser forte, por exemplo. As paixões sempre decorrem de um esquema conflituoso que permeia o sistema modalizador de modo geral, decorrente da incompatibilidade do estado de alma de determinado sujeito com o estado de coisas em que está inserido. Greimas & Fontanille (1993) compreendem as paixões como o motor da existência semiótica, responsáveis por levar os atores a reordenar o mundo e instaurar o devir, o movimento de transformação deste. Essa concepção está presente nesta colocação dos autores (1993):

O fazer do sujeito semiótico encontra-se assim reduzido, num nível mais profundo, ao conceito de transformação, isso é, a uma espécie de pontualidade abstrata, esvaída de sentido, que produz ruptura entre dois estados. O desenvolvimento narrativo pode, então, justificar-se como segmentação de estados que se definem unicamente por sua “transformabilidade” (GREIMAS & FONTANILLE, 1993).

Greimas e Fontanille (1993, p. 52) também afirmam que “o sujeito modal aparece de fato como uma sequência de identidades morais diferentes”, trazendo a ideia de que as paixões surgem não apenas no horizonte tensivo dos contratos entre os atores, mas também das diferentes modalizações do próprio sujeito.

Em outras palavras, a Semiótica das Paixões define a ação do sujeito como um embate reflexivo causado pela divergência de determinados valores modais. A modalização do *querer-ser* unida ao *não-poder-ser*, por exemplo, levará à paixão da insatisfação, enquanto o *não-querer-fazer* o bem leva à malevolência. Barros mostra através de exemplos simples como as diferentes modalizações criam paixões distintas:

Há paixões em que o sujeito quer o objeto-valor, como na *cobiça*, na *ambição* ou no *desejo*; outras em que o sujeito não quer o objeto-valor, como na *repulsa*, no *medo* ou na *aversão*; outras ainda em que ele deseja não ter certos valores, como no *desprendimento*, na *generosidade* e na *liberalidade*; e finalmente, aquelas em que o sujeito não quer deixar de ter valores, como na *avareza* ou na *sovinice*. (BARROS, 2011, p. 48)

As noções de sentimento, emoção e caráter desta teoria também são importantes para a análise. Segundo Greimas & Fontanille (1993), o sentimento se apresenta como estado afetivo complexo e duradouro, ligado às representações; a emoção é uma reação afetiva que se manifesta de modo intenso, através de diversas perturbações, especialmente as neurológicas; a inclinação tem a ver com a propensão e com a disposição, podendo ser vista como um querer permanente do indivíduo. Os autores ainda afirmam que cada um desses tipos está atrelado a uma modalização dominante: ao *sentimento*, ao *saber*; à emoção, ao *poder*; à *inclinação*, ao *querer*.

Passando pelos percursos narrativos entre as paixões e as modalizações, articulam-se todos esses conceitos no esquema narrativo. O esquema narrativo é o “modelo hipotético da estruturação geral da narrativa” (BARROS, 2011, pág. 36), proposto por Greimas para que representasse o sentido formal da vida. O esquema narrativo simula a história do homem através da união dos demais passos já analisados do nível narrativo. Aqui, relacionam-se todos os esquemas narrativos que envolvem o texto, analisando através das rupturas e confirmações de contratos a trajetória da narrativa.

### 2.1.3 O NÍVEL DISCURSIVO

No nível discursivo, relaciona-se a estrutura narrativa do texto com sua circulação social, e com os efeitos utilizados pelo enunciador do texto, que assume os valores apresentados no nível narrativo, para produzir determinado efeito em seu enunciatário. É neste nível, segundo Barros (2011), que ocorre o enriquecimento do texto, relacionando-o a figuras, datas e pessoas.

No que diz respeito a estas projeções da enunciação textual e partindo do pressuposto de que o texto procura se afirmar como “falso” ou “verdadeiro” ao enunciatário, dois aspectos fundamentais devem ser esclarecidos: o efeito de aproximação ou de distanciamento do texto e o efeito de realidade ou referente dentro do texto.

O efeito de afastamento da enunciação ocorre quando o enunciatário procura situar o texto na realidade através da imparcialidade, fingindo ausentar-se da enunciação através da desembreagem enunciativa, em terceira pessoa (BARROS, 2011). Neste tipo de discurso, visa-se apresentar os fatos tal qual ocorreram, sem a interferência de filtros e opiniões; esse efeito é ilusório, pois o enunciador continua a projetar sua voz dentro do discurso, mas sem ligá-la a ele mesmo.

Opondo-se a este efeito, tem-se o efeito de aproximação, que traz o enunciatário para perto do texto, impregnando-o com sua própria subjetividade e visão de mundo. Este efeito é regido pela desembreagem enunciativa, em primeira pessoa, e busca relativizar o discurso através da visão de determinado ator ou narrador. Com essa aproximação da enunciação, o enunciatário não tem como objetivo relatar uma visão objetiva dos fatos, mas trazer parcialidade ao discurso.

Outro efeito que aproxima o leitor do texto é o efeito de realidade ou de referente. Sobre isso, Barros nos diz:

Por efeitos de realidade ou referente entendem-se as ilusões discursivas de que os fatos contados são “coisas ocorridas”, de que seus seres são de “carne e osso”, de que o discurso, enfim, copia o real. [...] são ilusões criadas, efeitos de sentido produzidos no discurso graças a procedimentos diversos. (BARROS, 2011, p. 59)

O principal desses procedimentos é a ancoragem, que nada mais é do que um conjunto de índices espaço-temporais que visam construir o simulacro de um referente externo, produzindo o efeito de realidade (GREIMAS & COURTÉS, 1979, p. 21). Em uma notícia de jornal, por exemplo, a data, o horário, o nome completo dos envolvidos e outras marcas de um

evento podem não contribuir para o desenvolvimento textual da notícia, mas certamente contribuem para a vinculação deste texto em um universo tomado pelo enunciatário como real.

A semiótica busca analisar estas escolhas enunciativas não apenas para categorizá-las e diferenciá-las, mas para ilustrar qual função específica cumprem no texto, e quais efeitos de sentido buscam despertar no enunciatário.

Os pontos teóricos mais importantes para a análise semiótica de *Asilo Arkham* no nível discursivo são a tematização e a figurativização. Estes dois mecanismos, que agem de forma interligada, serão explicados em sequência.

A tematização do texto ocorre quando seus valores são formulados de forma abstrata e organizados em temas através da recorrência de traços semânticos (BARROS, 2011). Para formular seus temas, o texto necessita de coerência, que por sua vez requer uma recorrência de traços de ordem visual, auditiva, cromática, etc. Nos contos infantis tradicionais, por exemplo, a natureza pode oferecer traços visuais eufóricos, como flores e pássaros, que se relacionam ao tema da beleza natural, ao mesmo tempo em que pode trazer a repetição de traços agressivos, como animais ferozes, para trazer à tona o tema do medo da natureza das civilizações rústicas.

Essa repetição de traços, segundo Barros (2011), depende da formulação abstrata de valores narrativos, que neste nível tem seus sujeitos transformados em atores cumprindo papéis temáticos. O percurso narrativo da fuga de uma prisão, por exemplo, pode se transformar tanto no percurso temático da obtenção de liberdade, quanto no percurso dos malefícios de se opor à ordem social, de acordo com os traços que reforçarem esses temas na narrativa.

À tematização relaciona-se a figurativização, que é o processo de recobrir os percursos temáticos abstratos com figuras de conteúdo de investimento sensorial (BARROS, 2011). Esta figurativização pode ser esparsa, como no discurso científico ou jornalístico, ou duradoura, como no caso dos filmes e romances, que encobrem seus temas totalmente por figuras. Greimas & Courtés (1979) afirmam que “o discurso será figurativizado no momento em que o objeto sintáxico receber um investimento semântico que permitirá ao enunciatário reconhecê-lo como uma figura, como um ‘automóvel’, por exemplo.”

A figurativização corrobora com a ancoragem do texto, pois com a inserção no texto de figuras que o enunciatário reconheça como reais, o discurso está mais ancorado com a realidade e, portanto, apresenta-se como real.

Em textos fortemente figurativos como a obra que será analisada, as figuras traçam

percursos duradouros que recobrem o texto em sua totalidade, se estendendo às dimensões do discurso e criando isotopias figurativas. Estas isotopias, segundo Greimas & Courtés (1979), se estabelecerão quando os percursos figurativos se co-estendem às dimensões do discurso como um todo, ao passo que a isotopia temática ocorrerá quando houver uma recorrência de traços semânticos abstratos (BARROS, 2011). Em uma notícia de jornal trágica, por exemplo, a isotopia temática se dá pela repetição dos traços de perda ou sofrimento. Se um comentário alegre fosse inserido em uma notícia deste tipo, haveria uma quebra desta repetição, o que tornaria o texto incoerente.

Os percursos figurativos e temáticos podem, enfim, relacionar-se, criando novas leituras ao texto. A repetição de traços de calor (fogo, sol, suor, etc.) em um discurso pode levar ao tema da exacerbação da sexualidade quando conectado a uma isotopia temática similar, mas também pode levar ao tema dos problemas do aquecimento global quando relacionado a outra leitura. A grosso modo, as figuras e os temas estão interligados e devem sempre ser analisados em conjunto para obter-se o sentido concreto de um texto.

## 2.2 OUTRAS TEORIAS

Apesar da semiótica greimasiana fornecer todo o aparato necessário para a investigação dos mecanismos de sentido de um texto, a presente análise requer o recorte de outras teorias que tragam uma profundidade maior ao estudo de determinados fenômenos constituintes dos quadrinhos.

Buscou-se para isso duas teorias específicas além da semiótica: a de análise de sentido e construção de histórias em quadrinhos do livro *Desvendando os Quadrinhos*, de Scott McCloud, e o aporte teórico das teorias cromáticas de Kandinsky (associada à visão de semiótica greimasiana de Alexander Coletto dos Santos, Pedro Henrique Neves e Ana Lúcia Furquim Campos Toscano) e de Farina.

Em seu livro *Desvendando os Quadrinhos*, Scott McCloud também se debruça sobre os métodos de produção de sentido utilizados no texto, limitando-se aos métodos das histórias em quadrinhos. A teoria de McCloud fornece dois pontos muito importantes para a análise do romance gráfico em questão, que são os procedimentos de conclusão e as maneiras de combinar imagens e palavras nos quadrinhos.

Em termos simples, a conclusão é o processo mental que produz um todo de sentido a partir das partes deste todo, ou da combinação de vários fragmentos de sentido. Segundo McCloud (1995), as histórias em quadrinhos utilizam a conclusão mais do que qualquer outro meio textual, pois o leitor de uma história em quadrinhos deve colaborar com seu sentido de quadro a quadro. Através da conclusão, os quadrinhos simulam o movimento e a passagem do tempo com o apoio da interpretação do leitor, ao contrário dos meios de comunicação digitais aonde a conclusão é imediata devido à velocidade das imagens.

O autor define seis tipos possíveis de conclusão, que vão da mais simples até a mais complexa associação de ideias: a de momento-a-momento, que relata o movimento de forma detalhada; a de ação-a-ação, onde cada quadro representa uma ação conectada à outra; a de tema-a-tema, que permanece dentro de um tema ou ideia central; a de cena-a-cena, que atravessa grandes dimensões de tempo e espaço; a de aspecto-a-aspecto, que oferece um amplo olhar sobre um lugar, uma atmosfera ou um aspecto; e, finalmente, o *non-sequitur*, onde não há nenhuma sequência lógica entre os quadros.

A categorização que McCloud faz dos métodos de combinação de palavras nos quadrinhos também é uma base teórica importante para a análise de *Asilo Arkham*. Sete possibilidades de combinação entre o meio escrito e o meio imagético são definidas pelo



autor: a combinação específica de palavras, onde as figuras apenas ilustram o que é dito sem acrescentar sentido; a combinação específica de imagens, onde as palavras apenas oferecem efeitos sonoros ao que é representado; os quadros duo-específicos, onde texto e imagem transmitem a mesma mensagem; a combinação aditiva, onde as palavras reforçam ou elaboram o sentido presente na imagem; a combinação paralela, onde texto e imagem seguem caminhos diferentes sem se cruzarem; a montagem, onde as palavras são parte integrante da imagem representada, e a interdependente, onde palavras e imagem se somam para dar um sentido que nenhuma das duas poderia ter isoladamente. McCloud (1995) afirma que este último tipo de conexão texto-imagem é provavelmente o mais utilizado pelos quadrinhos em geral.

Como o romance gráfico analisado neste trabalho apresenta uma configuração rica e repleta de significação, se faz importante trazer um aporte teórico adequado para a análise desta configuração. Portanto, escolhe-se a linguagem de cores e formas de Kandinsky para atingir este objetivo.

Kandinsky (1990 apud SANTOS & TOSCANO, 2008) afirma que podem ser distinguidos quatro tons principais para cada cor: quente e clara, quente e escura, fria e clara e fria e escura. Na visão do artista, a cor será definida como quente quando tender para o amarelo, e fria quando tender para o azul; as cores quentes produzirão um movimento excêntrico que se aproxima do observador, enquanto as frias produzirão o movimento concêntrico oposto, afastando-se assim do observador. A combinação destes dois tons irá gerar o verde, que anula estes horizontes e estabelece a indiferença.

O vermelho intenso apresenta o mesmo caráter ardente e passional do amarelo, mas ardem especificamente em si mesmos, sem criar o efeito irritadiço provocado pelo amarelo, que é irritadiço ao ser humano. O preto e o branco se apresentam como cores essencialmente neutras, que dão tonalidade às demais: o branco apresenta uma afinidade acentuada com o amarelo, a mesma afinidade existente entre o preto e o azul.

Em seu livro *Psicodinâmica das cores em comunicação* (1982), Modesto Farina apresenta uma tabela de classificações científicas estabelecidas acerca do significado psicológico das cores. Esta tabela é útil para esta análise por listar a associação material, afetiva e a simbologia das cores mais passivas de análise na obra: o preto, o vermelho e o branco. Segundo Farina (1982), o preto apresenta associação material com a sombra, a noite, o fim ou a coisa escondida; associa-se afetivamente com o mal, a miséria, a tristeza, a friquidez, a melancolia e angústia, e é expressivo e angustiante ao mesmo tempo. O vermelho tem associação material com o sinal de parada, a guerra, o sol, o fogo, o sangue, a mulher, as

feridas e a masculinidade; associa-se afetivamente com dinamismo, força, energia, barbarismo, vigor e violência, e é uma cor de aproximação. O branco, por sua vez, apresenta associação material com o casamento, a neve e as nuvens claras; associa-se afetivamente com a limpeza, a pureza, a inocência e a simplicidade, e representa a vida e o bem para a cultura ocidental.

As teorias apresentadas aqui são de grande valia para a análise em questão, visto que trazem a ela outros mecanismos de obtenção de sentido da obra que escapam da compreensão semiótica, sem entrar em conflito com os demais níveis desse estudo.

### 3 NÍVEL NARRATIVO DA ANÁLISE

No nível narrativo da análise semiótica, organizamos a narrativa em enunciados, programas, percursos e esquemas narrativos, para que possamos ver a narrativa como “espetáculo que simula o fazer do homem sobre o mundo” (BARROS, 2011, pág. 16). Tenta-se aqui descrever o papel dos atores na narrativa, assim como as modalizações do ser e do fazer que os dirijam a seus estados de alma e a transformar o estado de coisas do mundo.

Para ser possível o início da análise do nível narrativo de *Asilo Arkham*, deve-se primordialmente determinar o enunciado elementar da obra, ou seja, a relação de transitividade entre o sujeito e seu objeto. Nesta narrativa, temos dois sujeitos que merecem destaque dos demais por cumprirem os papéis mais importantes da obra: o herói, Batman, e o fundador do Asilo, Amadeus Arkham. Será analisado primeiramente o papel do sujeito “Batman” para que, retroativamente, seja possível a análise do sujeito “Amadeus Arkham” e perceber as semelhanças e diferenças entre eles.

No início da narrativa, Batman é sujeito dos seguintes enunciados:

*Enunciado de estado:* o sujeito “Batman” está em conjunção (relação de junção) com o objeto “polícia de Gotham City”, pois atende o chamado realizado por esta para solucionar uma crise até então desconhecida. Analisando melhor este objeto descritivo, chegamos ao objeto-valor “justiça”, que define o objeto até então mais importante para o herói.

Depois da fixação deste enunciado elementar, deve-se detectar o enunciado de fazer que traz o conflito entre actantes à narrativa.

*Enunciado de fazer:* o sujeito “Coringa”, ao ameaçar matar os reféns do asilo, faz com que Batman entre em disjunção com o objeto “polícia de Gotham City”, e em junção com o objeto “Asilo”.

O conceito de manipulação está presente, desde este momento, na figura do Coringa. A manipulação aqui ocorre por intimidação. Segundo Barros (2011), a manipulação só se concretizará quando o manipulador e o manipulado compartilharem do mesmo sistema de valores. Aqui entra em jogo o objeto-valor da “ética”: mesmo estando em relação de disjunção com ela, o Coringa sabe que Batman está em conjunção, e por isso é levado a *dever-ir* salvar os reféns. Na visão do Coringa como destinador-manipulador, ele doa a Batman este valor modal, criando um programa de uso para o programa de base que é trazer o Homem-Morcego ao Asilo.

Neste momento, o Comissário Gordon oferece a Batman um acordo: o de se afastar

da situação e deixar que a polícia da cidade a resolva. O herói, no entanto, recusa este acordo, afirmando que isto é algo que ele precisa fazer. Temos neste momento as primeiras manifestações das modalizações no tempo presente da narrativa: segundo a teorização do dever de Greimas & Courtés (1979), Batman passa da prescrição do *dever-ir* à facultatividade do *não-dever-ir*, que aqui se torna o *querer-ir*.<sup>1</sup> Batman se justifica dizendo que, em certos momentos, ele mesmo questiona a racionalidade de suas ações; portanto, o *não-poder-saber* aliado ao *querer-saber* produz a paixão da curiosidade, que pode ser catalogada mais especificamente como a *inclinação à curiosidade*. Esta inclinação é o que leva o sujeito “Batman” a agir sobre o mundo, neste caso indo até o Asilo.

Barros (1990 apud MELLO, 2005) afirma ainda que o tipo de valor buscado pelo sujeito inscrito na paixão da *curiosidade* é cognitivo. Pode-se localizar o objeto descritivo associado a este valor cognitivo na verdade, ou no autoconhecimento. Esse valor diferencia-se dos demais que serão buscados pelos sujeitos na narrativa, que não são desta natureza.

Aqui podemos descrever os primeiros programas narrativos, do destinador-manipulador “Coringa” e do sujeito “Batman”, respectivamente: o primeiro, de manipulação do herói para que ele se apresente ao Asilo, denominado PN1, e o segundo de decisão de buscar o autoconhecimento do sujeito “Batman”, que será denominado PN2.

**PN1:** Batman recebe do Coringa a ameaça de que, caso ele não venha até o Asilo se juntar aos loucos, os reféns do Asilo serão mortos (o sujeito do fazer é o Coringa; o fazer é o de intimidar; o sujeito de estado que se altera é Batman).

**PN2:** Batman resolve ir até o asilo por conta própria a fim de saber se é realmente são (o sujeito do fazer é Batman; o fazer é o a de tomar uma decisão; o sujeito de estado é Batman).

Tanto o actante “destinador-julgador” quanto o actante “destinador-manipulador” estão incorporados ao ator “Coringa” nesse percurso narrativo. Nesse momento da narrativa, já podemos definir com completude os percursos narrativos do sujeito, do destinador-manipulador e do destinador-julgador, alcançando assim o esquema narrativo.

O destinador-manipulador “Coringa” doa tanto competência semântica (a ameaça) quanto competência modal (*querer-fazer*) ao sujeito “Batman”: este sujeito realiza seus programas de uso de competência (ser ameaçado) que serve para o programa de base correlato (ir até o Asilo); a interpretação do destinador-manipulador “Coringa” da conduta do sujeito associada aos seus valores é positiva, e assim a sanção aplicada (de liberar os reféns) também

---

<sup>1</sup> Ainda segundo os autores, a estrutura do *dever-ser* tem bastante afinidade com a do *querer-ser*, estruturas estas que aqui se relacionam ao *dever-fazer* e ao *querer-fazer*, respectivamente

é positiva ao sujeito. O quadro abaixo representa este primeiro esquema narrativo:

percurso do destinador-manipulador	percurso do sujeito	percurso do destinador-julgador
manipulação estabelecida entre o Coringa e Batman para que Batman venha até o Asilo e se junte a seus inimigos	Batman aceita o acordo voluntariamente, a fim de descobrir a verdade sobre suas ações	a sanção é positiva, pois as autoridades concordam com a ida de Batman, e os reféns são liberados

Ao chegar ao Asilo, o Coringa cumpre o contrato estabelecido com Batman de soltar os reféns. No entanto, ele também revela como “mentirosa” a ameaça feita anteriormente de cegar a cozinheira. Temos aqui dois acordos, um deles de estrutura contratual e outro de estrutura polêmica. Segundo Greimas & Courtés (1979), um acordo contratual é benevolente e conta com um sujeito e outro sujeito que o auxilia; o acordo polêmico, por sua vez, é coercitivo, e revela um sujeito junto a um antagonista, ou antactante. O Coringa se apresenta ora como contratual, ora como polêmico durante toda a narrativa, mostrando que, ao contrário do herói, não segue qualquer tipo de código de conduta e não pode ser controlado.

Batman reencontra seus demais inimigos no Asilo, e o Coringa faz com que ele faça um teste de associação de palavras: aqui os traumas do herói são trazidos à tona, visto que a menção a seu pai e sua mãe, que foram assassinados quando este era criança, faz com que ele peça para a psicóloga do Asilo parar o teste. O Coringa se mostra satisfeito com o resultado do teste e ri incontrolavelmente, revelando aqui seus primeiros momentos passionais pela paixão complexa do *sadismo*. O primeiro passo da definição das paixões complexas, segundo Greimas (1983 apud Barros, 2011) é o estado de espera, onde o sujeito deseja um objeto (nesse caso, o sofrimento emocional de seu inimigo), mas espera que outro sujeito coloque-o em conjunção com este objeto. Batman é quem o traz a felicidade de saber ser possível sua conjunção com o objeto, através de seu momento de fraqueza emocional.

Passionalmente, instaura-se aqui o sentimento de *angústia* no sujeito Batman, estabelecida no campo das modalizações do fazer pelo *não-querer-lembrar* unido ao *dever-lembrar*. O estado em que o sujeito procura manter-se é o de conjunção com o objeto descritivo “esquecimento”. No Asilo, entretanto, ele é forçado por seu destinador-manipulador a sair deste estado de ignorância voluntária, e enfrentar a realidade como sujeito infeliz, ou seja, que “sabe que a conjunção desejada é impossível” (BARROS apud MELLO,

2005).

Em retrospecto, todas as ações do Coringa até esse momento foram orientadas pelas paixões do *sadismo* e da *vingança*: a vingança aqui se define pela atribuição do sujeito apaixonado de seu *não-poder-ser* ou *não-poder-fazer* a outro sujeito, nesse caso, Batman, que o prendeu no Asilo. Assim, ao chegar ao Asilo, Batman não entra em conflito físico com nenhum de seus arquiinimigos, mas sim psicológico. Este conflito tem como objetivo romper sua manifestação “mentirosa” de sanidade e expô-lo como louco.

Para que essa exposição seja possível, é importante tratar da imanência e da manifestação das modalizações do ser do sujeito “Batman” e do sujeito “Coringa”. O herói se apresenta, através da sua associação com a polícia da cidade, como um representante da justiça combatendo inimigos diferentes de si. No entanto, com a progressão do percurso narrativo, fica claro através dos arranjos passionais operados no sujeito que o Homem-Morcego é tão insano e fora de controle quanto os criminosos que alveja. O Coringa, por outro lado, age como actante funcional (aquele que representa vários papéis dentro do discurso), mas em todos eles como o louco irremediável. Portanto, Batman parece ser são, mas não é são, enquanto o Coringa não parece e não é são. A crença do Coringa de que Batman é um sujeito mentiroso, que esconde a sua imanência insana, é o que faz com que ele o chame ao Asilo, a fim de desmascarar este sujeito.

Depois deste momento, O Coringa procura firmar um novo acordo com Batman, para que este se esconda antes de seus antagonistas o procurarem para matá-lo. O acordo é mais uma vez recusado pelo sujeito, e o Coringa deve mais uma vez manipulá-lo para que ceda. Este novo processo de intimidação tem como alvo o mesmo objeto-valor anterior: a vida humana. Desta vez, o Coringa de fato mata um guarda diante de Batman para que ele creia (*crer-ser*) que a ameaça será cumprida.

Ao vagar pelos corredores do Asilo sem destino, as modalizações passionais em Batman apresentam-se de forma mais contundente do que em todo resto da narrativa: as ações desumanas do Coringa da última cena despertam aqui a paixão da *impotência*, despertada pelo *querer-protoger* a vida humana em dissonância com o *não-poder-protoger*; o *dever-lembrar*, resgatado anteriormente no teste de associação de palavras, neste momento manifesta-se sobre a lembrança completa do assassinato de seus pais. Nos dois casos, a paixão que o domina é a *culpa*, e a emoção que se estabelece após essa transformação da modalização do sujeito é o *ódio*. O estado passional de culpa pode ser definido pelo conflito modal entre um momento passado da narrativa e o atual: aqui, o conflito ocorre entre o *dever-fazer* e o *querer-fazer* aliados ao *não-poder-fazer* no passado (*não-poder-ter-feito*). Falta ao sujeito a competência

modal para fazer (ou saber) o que deseja.

A culpa se apresenta como uma paixão duradoura, visto que o sujeito nesse quadro não pode mudar suas ações. Assim, este sujeito, incapaz de lidar com sua *culpa* e dominado também pela emoção da *impotência*, dirige o *ódio* contra si mesmo: é Batman, e não um destinador-julgador projetado em outro ator, quem interpreta suas ações como negativas, aplicando a si mesmo uma sanção física negativa.

Pode-se dar continuação ao processo de delineação dos programas narrativos depois do esclarecimento do progresso dos actantes até este momento na narrativa.

**P3:** Batman, ao ser testado pela psicóloga do Asilo, entra em conjunção com o objeto lembrança, que contém o valor disfórico de trauma (o sujeito do fazer é a psicóloga; o fazer é o de testar; o sujeito de estado é Batman).

**P4:** Batman recusa a oferta do Coringa de participar de seu jogo de esconde-esconde (o sujeito de fazer é Batman; o fazer é o de recusar; o sujeito de estado é o Coringa).

**P5:** Frente à recusa de seu inimigo, o Coringa assassina uma pessoa e ameaça assassinar mais uma caso Batman não cumpra o que pede (o sujeito do fazer é o Coringa; o fazer é o de ameaçar, intimidar; o sujeito de estado é Batman).

**P6:** Batman percorre o interior do Asilo forçadamente, e se auto-mutila em decorrência de seu sofrimento passional (o sujeito do fazer é Batman; o fazer é o de ferir, machucar; o sujeito de estado é Batman).

Organizando estes programas em percursos narrativos, temos o destinador-manipulador novamente doando a ameaça ao sujeito, que dessa vez é levado ao dever-fazer. O programa de uso realizado pelo sujeito novamente é “ser ameaçado”, e dessa vez leva ao programa de base “vagar pelo Asilo”. O destinador-julgador, projetado desta vez no mesmo ator do sujeito, interpreta as ações negativamente, aplicando uma sanção negativa. O esquema narrativo, então, é representado da seguinte forma:

percurso do destinador-manipulador	percurso do sujeito	percurso do destinador-julgador
manipulação estabelecida entre o Coringa e Batman para que Batman se esconda pelo Asilo antes de seus inimigos o procurarem	Batman executa as ações propostas pelo Coringa, a fim de evitar o derramamento de sangue	a sanção é negativa, pois Batman se automutila devido à sua incapacidade de agir tanto no presente quanto no passado

O Coringa mostra-se polêmico novamente ao romper o acordo feito com Batman, fazendo com que os internos procurem Batman antes do período que lhe foi prometido. O destinador-manipulador novamente doa valores modais, desta vez aos antagonistas, que se opõem ao percurso do sujeito Batman: com sua permissividade, o Coringa doa o *poder-procurar*, programa de base que serve ao programa de uso de encontrar Batman.

A importância do objeto-valor violência, que permeia toda a obra e em especial todo o percurso do sujeito Batman, é notável em seu conflito com o Crocodilo. Aqui o conflito é mostrado não de modo ideológico e psíquico como anteriormente, mas de modo físico; também se perde aqui a noção da ação do homem sobre o homem e de julgamento das figuras do destinador-manipulador e do destinador-julgador, respectivamente. Há apenas a ação de um sujeito impedida por um antagonista, em um duelo mortal que representa a negação da morte e a afirmação da vida.

Após ser sobrepujado pelo Crocodilo e arremessado da torre, Batman adquire uma lança da estátua de São Miguel e retorna para o conflito. Dois pontos devem ser esclarecidos neste momento da ação dos dois atores: primeiramente, é evidente que, após ter sido arremessado para longe do actante espacial “torre do Asilo”, onde o conflito vinha a acontecer, Batman não precisava mais lutar contra este anti-sujeito pelo valor de vida: aqui dissipa-se a modalização do *dever-lutar* e parte-se à modalização do *querer-lutar* ou do *querer-matar*. As modalizações do querer, segundo Greimas & Fontanille (1993), refletem a inclinação do sujeito, que neste caso é uma *inclinação à violência*.

Em segundo lugar, deve-se postular que durante este conflito as diferenças semânticas entre os actantes espaciais “Asilo” e “torre do Asilo” vem à tona: No Asilo, predominam as influências do destinador-manipulador sobre o sujeito e os efeitos passionais relacionados ao trauma psicológico, enquanto que as transformação de estado marcantes, na torre, decorrem da luta e do trauma físico. No Asilo, é mostrada a comunhão entre diversos atores e os acordos contratuais que surgem a partir das manipulações; na torre, a tensividade fórica (a intensidade da euforia e da disforia nos sujeitos) adquirida no Asilo faz com que os atores cumpram seus programas de performance de brutalidade em busca do mesmo objeto.

No segundo momento do conflito, Batman fere o Crocodilo com a lança, e nesse momento tem-se a primeira conjunção deste sujeito com um objeto-valor. O sorriso na face de Batman coloca-o aqui como sujeito realizado, diferentemente dos demais momentos da narrativa. Sobre a realização dos sujeitos, Greimas e Courtés dissertam:



Anteriormente à sua junção, sujeitos e objetos estão em posição virtual. Com a função juntiva – e no quadro dos enunciados de estado – dois tipos de relação se instauram: ou há disjunção entre sujeitos e objetos, e, nesse caso, dir-se-á que estes estão atualizados, ou então há conjunção, e eles se encontram realizados. (GREIMAS & COURTÉS, 1979, p. 371)

Este momento breve de euforia do sujeito logo se transforma em um momento disfórico, quando Batman é ferido pela outra ponta da lança que usa em batalha. Este é o primeiro momento da narrativa onde Batman sofre em conflito físico. Relacionando o ator e seu antagonista à oposição de bem vs. mal, é possível notar que o bem investido na figura da lança de São Miguel fere a ambos devido à relação de ambos com o mal.

Após vencer o duelo contra o Crocodilo, Batman descobre uma câmara secreta na torre do Asilo, e ali se reencontra com o Dr. Cavendish, que procura novamente manipulá-lo através da intimidação, mantendo a psicóloga do Asilo como refém. Batman atinge aqui o objeto-valor verdade tanto por meio da descoberta da causa da revolta no Asilo quanto pela descoberta do diário de Amadeus Arkham.

A revelação do Dr. Cavendish como causador da rebelião no Asilo estabelece o esquema narrativo primordial da narrativa, que dá início a todos os eventos do presente. O esquema pode ser representado com Cavendish como destinador-manipulador, os internos do Asilo como sujeitos e a polícia da cidade como destinador-julgador.

percurso do destinador-manipulador	percurso do sujeito	percurso do destinador-julgador
após ler o diário de Amadeus Arkham, Dr. Cavendish liberta os internos do Asilo para que a rebelião se estabeleça	os internos do Asilo rompem o contrato pré-estabelecido com seus funcionários e dominam o local	a sanção é negativa, pois as autoridades e Batman se envolvem a fim de conter a rebelião

Para explicar porque o diário é um objeto descritivo importante para o percurso do sujeito Batman, faz-se necessário explicar o percurso do sujeito Amadeus Arkham.

O percurso deste sujeito se inicia com a primeira entrada de seu diário, em 1901, quando descobre que sua mãe é louca. Neste momento, o enunciado de estado de conjunção com a normalidade se transforma em um enunciado de estado de conjunção com a anormalidade, a que o sujeito se refere como “o mundo do lado negro”, através do enunciado de fazer de descobrir a insanidade de sua mãe. Apresenta-se aqui o primeiro programa

narrativo do sujeito “Amadeus Arkham”:

**PN1:** Amadeus mantém uma relação de conjunção com a positividade e a normalidade, que se torna disjuntiva quando vê sua mãe cuspidando besouros (o sujeito do fazer é Amadeus Arkham; o fazer é descobrir, entender; o sujeito de estado é Amadeus Arkham).

A próxima entrada do diário ocorre em 1920, quando o sujeito herda a antiga casa em que morava após a morte de sua mãe, e faz planos de transformá-la em uma unidade de tratamento de doentes mentais. Aqui, obtêm-se novos programas narrativos, um deles gerado por pressuposição:

**PN2:** Amadeus se muda de sua casa, entrando em um estado de disjunção com os valores do primeiro programa narrativo e em conjunção com o objeto descritivo “família”, que aqui representa os objetos-valor “paz” e “tranquilidade” (o sujeito de fazer é Amadeus Arkham; o fazer é de se mudar; o sujeito de estado é Amadeus Arkham).

**PN3:** O sujeito, após retornar à sua antiga casa devido à morte de sua mãe, volta a estar em conjunção com este objeto, e planeja transformá-lo em um clínica (o sujeito de fazer é Amadeus Arkham; o fazer é de planejar; o sujeito de estado é Amadeus Arkham).

Nota-se que até aqui todos os programas narrativos referem-se à doação ou à apropriação, mantendo-se reflexivos e mostrando um sujeito isolado, sem relação com a transformação do mundo.

Arkham e sua família se mudam para sua antiga casa, e se inicia a reforma da casa. O sujeito que procura fundar uma clínica para ajudar aos insanos como sua mãe é tomado pela *caridade*: as modalizações do *querer-ajudar*, *poder-ajudar* e *saber-ajudar* estão todas presentes aqui, e o sujeito não esteja dominado pelo *querer-ser* associado à recompensa por seus esforços. O objeto-valor piedade também está contido em seu comportamento, pois vê seus pacientes como pessoas que devem ser ajudadas, e não apenas entregues a um manicômio. Nesse momento da narrativa, Amadeus está em conjunção apenas com valores positivos.

As principais mudanças passionais de Arkham começam a se desenvolver quando sua mulher e sua filha são estupradas e mortas por um de seus pacientes, Martin “Cachorro Louco” Hawkins. Aqui, o sujeito entra em disjunção com o objeto descritivo “família”, e conseqüentemente em disjunção com os objetos-valor “paz” e “tranquilidade”. Essa transformação constitui o próximo programa narrativo do sujeito “Amadeus Arkham”:

**PN4:** Após o assassinato de sua mulher e filha por seu paciente, Arkham entra em disjunção com os valores positivos anteriores (o sujeito do fazer é Martin Hawkins; o fazer é o de estuprar e matar; o sujeito de estado é Amadeus Arkham).

Nesse momento da narrativa podemos começar a apontar as diferenças entre os sujeitos “Batman” e “Amadeus Arkham”: Batman é tomado por emoções intensas e violentas ao entrar em disjunção com seus objetos-valor, enquanto Arkham tenta compreender suas transformações disfóricas de forma racional e analítica.

No entanto, a tragédia que se abate sobre Arkham não faz com que suas modalizações do *querer-fazer* mudem, e o Asilo Arkham é aberto. Arkham tem como seu primeiro paciente o assassino de sua família, e o mata por vingança. A paixão da *vingança* aqui se combina com a *apatia*: o sujeito não se sente realizado como o Coringa, por exemplo, após completar o programa da vingança, afirmando que não sente nada.

**PN5:** Amadeus Arkham mata seu paciente, entrando em disjunção com o objeto “piedade” e em conjunção com a *apatia* (o sujeito de fazer é Amadeus Arkham; o fazer é o de matar; o sujeito de estado é Martin Hawkins).

As perambulações rotineiras de Arkham pelo Asilo confirmam esse estado passional: o sujeito é conduzido por suas modalizações do fazer anteriores à tragédia de sua família, mas sem recompensa e sem satisfação alguma. Aqui a figura do destinador-manipulador é ausente, mas ainda há o julgamento de Arkham sobre suas ações.

Um dos percursos mais importantes de Amadeus Arkham é a sua ingestão de cogumelos alucinógenos. Esse percurso pode ser diretamente relacionado ao duelo de Batman com o Crocodilo, descrito anteriormente, pois a narração do diário de Arkham se sobrepõe às imagens do conflito.

Os sujeitos aqui passam por percursos similares, mas recobertos por figuras diferentes que levam a transformações actanciais diferentes: Batman realiza o programa narrativo de apropriação da vida, enquanto Arkham passa pelo programa narrativo de renúncia da mentira; o “Dragão”, para Arkham, é sua própria loucura e negação da realidade com quem se defronta em sua experiência alucinógena, ao passo que para Batman a figura do dragão se relaciona ao Crocodilo, seu inimigo em batalha; ambos os sujeitos passam pela agonia, que é psicológica para Arkham e trazida pelo objeto descritivo “cogumelos”, e física para Batman, trazida pelo objeto descritivo “lança”. Ao fim, ambos os sujeitos entram em conjunção com o objeto-valor “verdade”.

A verdade para Arkham vem na forma da lembrança de que foi ele mesmo quem matou sua mãe. Aqui, a imanência do sujeito é contestada por ele mesmo: se anteriormente ele se julgava inocente pela morte de sua mãe, agora deve encarar a realidade de que foi diretamente responsável por ela. Ao contrário do que ocorreu com o sujeito “Batman” no teste de associação de palavras, Arkham não encara a lembrança como disfórica, mas sim eufórica,

pois passa a encarar a loucura como sua herança e destino. Ao se intitular como noiva do dragão, Arkham entra em conjunção definitiva com a loucura, se manifestando não mais como sujeito “secreto”, mas sim “verdadeiro”.

**PN6:** Ao ingerir cogumelos alucinógenos, Arkham entra em conjunção com o objeto descritivo “verdade”, que leva ao objeto-valor “loucura” (o sujeito de fazer é Amadeus Arkham; o fazer é o entender, perceber; o sujeito de estado é Amadeus Arkham).

A leitura feita por Batman do diário de Amadeus Arkham é fundamental para seu entendimento e julgamento de suas próprias ações: segundo Barros (2011), o contrato que se estabelece entre o enunciador (nesse caso, Amadeus Arkham) e o enunciatário (nesse caso, Batman) é o que permite com que a veridicção de um texto seja estabelecida, e seus valores afirmados pelo enunciatário. Após ler o diário, Batman entende seu conteúdo como verdadeiro, e reflete sobre sua realidade a partir dele.

A partir deste momento da narrativa, já é possível traçar paralelos completos entre Batman e Amadeus. Ambos os sujeitos passam por programas narrativos de privação do objeto descritivo “família”, que os levam à conjunção com o objeto “loucura”, que é verdadeira para Arkham e secreta para Batman. Arkham julga este objeto como eufórico, ao passo que Batman o julga como disfórico (e por isso o esconde em sua manifestação). Os dois atores são fortemente marcados pela modalização do dever: Batman é tomado pelo *dever-combater* o crime, e Amadeus é tomado pelo *dever-conter* a loucura dentro do Asilo.

O diário atua como um actante psicológico para Batman, pois muda a sua visão sobre os valores que compartilha com Amadeus Arkham: o esquema narrativo de Arkham, que morre preso em seu próprio Asilo, inspira Batman a abandonar os valores de violência que tem em comum com Arkham, tornando-se aqui o herói tanto em termos de manifestação quanto de imanência.

Do ponto de vista do esquema narrativo desenvolvido aqui, o papel do sujeito é o mais importante. No programa de competência, Batman recebe do diário a sabedoria que constituirá seu programa de performance: ao adquirir o conteúdo do diário (objeto já existente e em circulação), o herói é capaz de construir outro saber relacionado à sua própria realidade. Novamente, o fazer interpretativo de Batman faz que aplique a si mesmo a sanção, que dessa vez é positiva, definindo-se como homem e não como morcego.

O estado passional que o sujeito assume ao saciar seu desejo pelo conhecimento (*curiosidade*) é o de *caridade*: Batman está modalizado pelo *querer-ajudar*, pelo *poder-ajudar* e agora pelo *saber-ajudar* os demais internos do Asilo, da mesma forma que Arkham antes de entrar em disjunção com sua família.

O próximo passo do herói é abrir as portas do Asilo com um machado: esse programa de uso é correlato ao programa de base de libertar os internos da influência do actante espacial “Asilo”. O Coringa agora sugere que os internos do Asilo acabem com Batman para livrá-lo de sua existência miserável, e Batman firma um novo acordo com ele: o de deixar que Duas-Caras decida seu destino com um lance de sua moeda. Aqui, Batman mostra seu desprendimento com o objeto-valor “vida”, pelo qual havia lutado anteriormente: ele sente que já cumpriu seu *dever-fazer*. Ao receber sua moeda novamente, Duas-Caras passa da condição da incompetência à competência modal através do *poder-ser*, tornando-se sujeito realizado pela conjunção com sua moeda. A partir dessa ação pode-se traçar o percurso do sujeito Duas-Caras e o esquema narrativo que envolve esse momento da narrativa.

percurso do destinador-manipulador	percurso do sujeito	percurso do destinador-julgador
Ao devolver a moeda riscada ao Duas-Caras, Batman lhe devolve sua identidade (poder-ser)	Duas-Caras cumpre seu programa de performance ao lançar sua moeda, decidindo o destino de Batman	a sanção é positiva, pois tanto Batman quanto o Coringa aprovam a ideia

No momento do lançamento da moeda, os papéis actanciais mudam. O julgamento se dá sobre as ações do sujeito Batman, e é inicialmente deixado à sorte, até Duas-Caras romper o acordo pré-estabelecido e ditar ele mesmo o destino do sujeito, não mostrando o resultado da moeda aos demais. O destinador-manipulador aqui é o próprio Batman, que por meio da leitura do diário adquire reflexivamente os valores necessários para escapar da influência do actante espacial “Asilo”.

percurso do destinador-manipulador	percurso do sujeito	percurso do destinador-julgador
Batman se apropria dos valores positivos que estão no diário de Arkham, e decide romper a influência do Asilo	Batman realiza a ação de destruir a entrada do Asilo, declarando os internos livres	a sanção é positiva, pois Duas-Caras permite que Batman saia do Asilo com vida

Ao fim da narrativa, o Coringa inverte a oposição entre o Asilo e o mundo exterior, pedindo para que Batman se divirta lá fora, no Asilo. Aqui ele mostra sua visão do Asilo

como eufórica, e a do mundo exterior como disfórica. O Coringa também mostra não crer na manifestação sã de Batman, afirmando que sempre haverá um lugar pra ele no Asilo.

#### 4 NÍVEL DISCURSIVO DA ANÁLISE

No nível discursivo da análise semiótica, analisa-se a parte mais superficial e próxima do discurso do texto. Este nível de análise lida com as escolhas do enunciador ao criar o texto (a fim de criar determinado efeito em seu enunciatário), os percursos temáticos e os percursos figurativos do texto. Nele é possível apreender os valores imanentes ao texto com maior facilidade.

No que diz respeito às projeções da enunciação no romance gráfico, pode-se perceber o efeito de distanciamento do narrador na enunciação bem marcado na obra. A voz dos enunciadores não se manifesta explicitamente em nenhum momento da narrativa. Temos, ao invés disso, o discurso direto de Amadeus Arkham em seu diário e as vozes delegadas a cada um dos atores. No primeiro caso, temos um exemplo de desembreagem enunciativa, em primeira pessoa, e no segundo, um exemplo de desembreagem enunciativa, que coloca o discurso "no tempo do 'então' e no espaço do 'lá'" (BARROS, 2011, p. 55).

Essas duas formas de enunciação são importantes para a obra em questão: visto que a obra é de cunho primordialmente psicológico e que, dentro da Semiótica das Paixões, tem mais a ver com os estados de alma dos atores do que com o estado de coisas em que se encontram, é importante que não haja uma voz ou julgamento universal sobre os fatos, mas sim a reflexão subjetiva de cada um dos personagens que espelha a reflexão do destinatário do texto, que diz respeito à própria visão de mundo de cada um dos envolvidos. Ao longo de todo o romance gráfico, fica claro que nenhuma das vozes delegadas aos atores é retratada como "dona da verdade": ao invés disso, os diferentes valores dos atores, analisados no nível anterior, circulam livremente naquele ambiente, com poucos conflitos entre eles.

Também fica claro, através do efeito de afastamento e aproximação alternados, apresentados pelos autores, que a intenção não é narrar uma história fiel aos fatos, mas sim trazer à tona a ambiguidade, esta que por sua vez está ligada à personalidade instável dos atores.

Com relação ao efeito de realidade da obra, outros pontos importantes devem ser analisados: o diário escrito por Amadeus Arkham, as referências aos lugares físicos dentro da narrativa, a data presente em que a narrativa se desenvolve e a individualização dos atores.

O diário de Amadeus Arkham, que é exibido alternadamente com a narrativa no tempo presente, aumenta o efeito de realidade da história apresentada, pois um diário tem como sua base a realidade da narrativa apresentada. No entanto, o diário também é impregnado pela

subjetividade de quem o escreve, deixando o enunciatário frequentemente em dúvida sobre os fatos que lhe são apresentados.

Um bom exemplo da ambiguidade do efeito de realidade da obra analisada está no Anexo A, que retrata a cena em que Batman se lembra do evento da morte de seus pais, depois de ser testado pela psicóloga do Asilo. Em um dos quadrinhos, o filme que a família estava assistindo é lembrado pelo herói como “Bambi” em um primeiro momento, mas em um quadro posterior, o anúncio do filme está trocado para “Zorro”. Aqui, vemos que as lembranças são apresentadas ao enunciatário como duvidosas propositalmente, pois são filtradas pelos traumas de Bruce Wayne devido à natureza trágica da recordação (e, em outro percurso figurativo e temático, pelos traumas de Amadeus Arkham).

Se, de acordo com Barros (2011), cabe ao enunciador o papel de persuadir o enunciatário de determinada forma, e o deste de interpretar esta persuasão, pode-se dizer que o fazer interpretativo do enunciatário é extremamente amplo para o percurso gerativo de sentido analisado: apesar de o enunciador situar seu discurso no real, o foco do discurso não está situado no real, como no texto jornalístico, por exemplo, mas sim nos valores transmitidos. Através dessa ambiguidade entre o próximo e o distante, o confiável e o inconfiável, se tem um importante pilar de sustentação da subjetividade da obra e, conseqüentemente, do duelo entre a sanidade e a loucura que compõe a sua oposição fundamental.

Os lugares referenciados na narrativa dão ancoragem ao discurso. A ancoragem, segundo Barros (2011), é o processo de vinculação do discurso a elementos vistos pelo enunciatário como reais, a fim de tornar o discurso uma reprodução do real. O Asilo Elizabeth Arkham, a cidade de Gotham (lar do herói Batman) e a cidade de Metropolis (lar do herói Superman), todos referenciados na narrativa, não são explicitamente necessários ao seu desenvolvimento; sua função é situar a narrativa apresentada no universo das histórias da DC Comics, e mostrar que as outras histórias do herói devem ser consideradas na construção de seu passado e sua iconografia. A menção feita pelo Coringa ao “menino prodígio”, apelido do parceiro de Batman na luta contra o crime, também se reporta à realidade de narrativas anteriores do Batman, visto que Robin não participa ativamente da obra como ator, apenas como referência.

A data em que ocorrem os eventos da narrativa no presente, 1º de Abril, também é importante para revelar o jogo entre verdade e mentira estabelecido pelos autores do discurso. A data é internacionalmente conhecida como o Dia da Mentira, e o próprio Coringa utiliza-se da carga semântica da data para enganar Batman em seu primeiro encontro. A data também é



referenciada figurativamente pelos peixes no aquário de Arkham, estendendo a invalidade das afirmações típicas desse dia para todo o discurso, mostrando que toda a cronologia da história apresentada está comprometida por esta marca de irrealidade no discurso.

A individualização dos atores também é responsável pela ancoragem da obra, e em *Asilo Arkham* ela é absoluta: todos os atores são completamente individualizados através da iconização, não podendo ser confundidos com outros no mesmo meio. Através da retomada das histórias anteriores trazidas pela ancoragem, e dos traços figurativos peculiares de cada ator, vemos que não apenas seus papéis actanciais são distintos, mas também sua caracterização. Não se pode ver um homem com uma capa negra e uma máscara de morcego e ter outra referência de ator senão o herói Batman, assim como não poderíamos ver o ator chamado de Harvey Dent como outro interno senão Duas-Caras, e assim por diante. Essas especificações não são fundamentais para a progressão da narrativa, mas servem, segundo Barros (2011), para ancorar o discurso na realidade, nesse caso a realidade constituída pelo universo da DC Comics.

#### 4.1 TEMATIZAÇÃO E FIGURATIVIZAÇÃO

Como a presente análise aborda uma história em quadrinhos, os aspectos visuais devem ser considerados fundamentalmente para que possamos extrair o verdadeiro discurso dos autores. Nesse aspecto, duas categorias nos chamam a atenção: os traços cromáticos da obra e a diagramação dos seus quadrinhos, que reforçarão a figurativização da obra que será exposta futuramente.

Os traços cromáticos da obra merecem ser analisados separadamente, pois acabam reforçando os temas propostos por ela na primariedade do seu sentido. De acordo com Kandinsky (apud SANTOS & TOSCANO, 2008, p.3), o homem está perpetuamente sujeito à influência das cores, pois muitas das suas manifestações agem sobre seu inconsciente. O artista também classifica quatro tons principais para cada cor: quente e clara, quente e escura, fria e clara e fria e escura. Esses quatro tons serão importantes para a análise, visto que irão refletir os estados de espírito e, conseqüentemente, as paixões das personagens.

No início da narrativa, temos Batman interagindo com o Comissário Gordon e a polícia de Gotham City: durante um desses momentos, retratado no Anexo B, temos os quadros marcados pela ausência de cores vivas, em tons de sépia. Nota-se aqui a ausência de cor, o traço cromático que representa a ausência do desenvolvimento das paixões neste

momento da narrativa. Também estão presentes, no entanto, tons de sépia e de ciano<sup>2</sup>, que servem como prelúdio para as transformações dos sujeitos, em especial do herói. A predominância de traços cromáticos neutros neste momento da narrativa transmite a ideia de razão e sobriedade, valores que dominam toda a interação.

No entanto, assim que Batman chega ao Asilo, momento que pode ser visto no Anexo C, temos os primeiros traços de cores quentes e escuras na figura do Coringa. Entendem-se como cores quentes aquelas que têm uma afinidade com o amarelo, de acordo com Santos e Toscano (2008). A disposição da apresentação do Coringa, ocupando quase uma página inteira, tem como intenção estabelecer a diferenciação cromática de forma abrupta entre o percurso narrativo anterior e o atual. Durante toda a sua estadia no Asilo, a predominância é a de cores quentes e escuras, como o vermelho, em especial o vermelho-cinabre, que “consegue atingir a permanência de certos estados intensos da alma” (KANDINSKY apud SANTOS & TOSCANO, 2008, p. 6). No percurso semiótico, podem-se tomar as cores quentes como aquelas que inspiram à ação, ao fazer do sujeito que transforma o mundo. Tendo em vista que a maior parte das transformações actanciais ocorre dentro do Asilo, pode-se notar que a escolha de cores de Dave McKean não é aleatória, e constrói as “escolhas” da enunciação no nível mais superficial do discurso, seguindo as idéias de Barros (2011, p. 53). Esse tipo de figurativização é importante, pois é neste nível em que os valores da obra estão mais explícitos ao enunciatário.

A presença das cores na obra também é significativa para reforçar a leitura temática da progressão e da inevitabilidade da loucura. Na primeira imagem externa do Asilo na ordem cronológica narrativa (Anexo D), vemos Amadeus Arkham entrando nos portões deste cercado por um cenário verdejante e bem iluminado, enquanto o interior do asilo é tomado por tons azuis. O verde, de acordo com Kandinsky (apud SANTOS & TOSCANO, 2008), apresenta o caráter fundamental da indiferença, e sua ação inspira ao repouso, enquanto o azul cria o distanciamento e a oposição ao calor.

O verde, no primeiro quadro, marca fortemente a enunciação no momento em que Arkham retorna à sua antiga casa, ilustrado acima. Nesse momento, o ator ainda não admite que foi o responsável pela morte de sua mãe; o verde unido ao ambiente claro traz à tona a indiferença das próprias reminiscências do ator ao lembrar falsamente dos fatos ocorridos. Quando Arkham entra no Asilo, contudo, vemos o verde trocado pelo azul, e os tons claros pelos escuros. O azul, que segundo Kandinsky (apud SANTOS & TOSCANO, 2008) é

---

<sup>2</sup> O sépia é o tom amarelo escuro que se incorpora ao preto e ao branco, comum em fotos antigas. O ciano pode ser definido como o azul claro em sua intensidade máxima, similar ao azul-piscina.

concêntrico e tem uma grande afinidade com o preto, em alguns momentos parece indissociável deste, mostrando que o ator está definitivamente afastado da realidade, e deve enfrentar os presságios da lembrança sonhando com o bater de asas de um morcego, figura que será explicada detalhadamente mais adiante.

No momento em que Batman entra no Asilo, agora no tempo presente da narrativa, vemos seu exterior sem qualquer resquício de cores, e seu interior tomado por tons de azul simultaneamente com o vermelho. A figura do Anexo C ilustra com fidelidade o fenômeno abordado, assim como o rompimento cromático que é estabelecido pela introdução do ator “Coringa”.

BARROS (2011) nos diz que, para o entendimento semiótico, não devemos identificar apenas o que o texto diz, mas também como ele faz para dizer o que diz. Esta preocupação é central à semiótica greimasiana, pois a diferencia das diversas outras teorias semióticas e leva a análise a um entendimento mais profundo do sentido do texto. Neste aspecto, a ação abrupta da loucura, um dos principais temas da obra, é representada pelo ilustrador através de quatro mecanismos distintos: a intensificação dos tons de vermelho, a perda dos tons de verde iniciais da narrativa, a intensificação das cores nos momentos de maiores transformações modais e a eliminação quase absoluta dos tons claros dentro do Asilo. Estes quatro mecanismos serão explicados adiante.

O vermelho se diferencia dos tons empregados anteriormente na obra, e assim cumpre um papel importante ao provocar a ruptura com os tons de indiferença. Os tons de vermelho aparecem no tempo cronológico moderno da narrativa, e estão sempre associados à loucura e à violência. Esses valores podem ser analisados em diversos momentos, em especial nos momentos de instabilidade mental na obra.

Quando Batman se automutila no Asilo por não aguentar as lembranças trazidas pelo ambiente, como pode ser visto no Anexo E, vemos o vermelho tomando boa parte da página, alternada com os tons neutros de preto e branco. O vermelho aqui não é apenas associado à tonalidade natural do sangue, mas também à mudança de um estado psíquico neutro a um estado enérgico e irritadiço. Vemos o mesmo contraste de cores na figura do Anexo F, quando Arkham encontra os corpos mutilados de sua esposa e filha em sua casa. Aqui, o contraste ocorre entre os valores de sanidade, expressos pela racionalização do ator, e a brutalidade incompreensível da cena diante de seus olhos. A imagem seguinte, do vestido de noiva de sua mãe ensanguentado, junta a oposição cromática entre o vermelho, representante da violência, e do branco, que segundo Farina (1982) representa a pureza, à oposição das ideias bem vs. mal.

O Coringa é o actante que sincretiza os tons de verde e vermelho analisados anteriormente em seu cabelo e expressão facial, respectivamente, e o motivo da escolha destas cores pode ser compreendida através da análise destes dois tons. Visto que o verde-claro tende à indiferença (ou seja, não busca nem se aproximar nem se afastar do enunciatário) e o vermelho é uma “cor sem limites, essencialmente quente [que] age interiormente como uma cor transbordante de vida e agitada” (SANTOS E TOSCANO, 2008), a combinação de ambos em um único actante pode ser compreendida como a combinação dessas emoções, que resulta na indiferença violenta de seu comportamento psicopata.

A forma como as falas dos atores “Coringa” e “Batman” são representadas, que também pode ser vista no Anexo C, corrobora a importância do vermelho e da ausência cromática, respectivamente; a fala do Coringa é sempre tomada pelo vermelho, enquanto a fala do Batman é apresentada em preto e branco; como estes atores são inicialmente imbuídos inicialmente com a loucura e a sanidade, respectivamente, faz sentido que suas falas também representem esses valores. Se na obra temos as cores neutras relacionadas a conteúdos da indiferença, e o vermelho associado à agitação insana, estes dois valores devem ser inseridos no eixo sintagmático da oposição fundamental loucura vs. sanidade da obra como figuras que reforçam essa oposição, respectivamente.

Nos momentos em que a infância de Amadeus Arkham é mostrada na narrativa, os tons claros são pouco presentes: quando Arkham descobre a insanidade de sua mãe, esses tons já se mostram fracos, quase ausentes. Na idade adulta deste sujeito, eles se apoderam apenas dos quadrinhos que mostram a vida em família do dono do Asilo, e seu retorno a este. Progressivamente, a claridade das cores que já era diminuta torna-se praticamente ausente dos quadrinhos. Dentro do Asilo, os únicos quadrinhos repletos de luz são aqueles relacionados à figura do raio. O raio aqui pode ser visto como uma figura de sanidade e clareza, sempre aparecendo nos momentos de epifania dos sujeitos. Temos o raio em dois momentos distintos da narrativa: quando Batman empunha a lança de São Miguel (Anexo G) e quando Duas-Caras decide sobre a vida de Batman lançando sua moeda (Anexo H).

No primeiro momento, Batman empunha a lança de Miguel a fim de assassinar o Crocodilo, com quem se encontra em conflito físico. Nesse momento vê-se a figurativização explícita de Batman como o Arcanjo e o Crocodilo como o Dragão de Lúcifer. Considerando que Arkham posicionou a estátua da batalha entre essas duas entidades no Asilo como uma figura da sanidade sobrepujando a loucura, temos nesse momento da narrativa um actante da sanidade na figura do herói, como explanado no nível narrativo da análise. No segundo, cabe ao Duas-Caras decidir se Batman morrerá ou não no Asilo através de um lance de sua moeda.

No momento mais alto da moeda no ar, outro raio rasga os céus, e então temos o retorno do julgamento racional de Duas-Caras. Nos dois momentos onde a luz é predominante no discurso, temos o raio como uma figura de esclarecimento e sanidade.

A diagramação dos quadros também apresenta recursos distintos utilizados pelo enunciatário para reforçar a oposição básica da obra e para ilustrar a importância do conflito para os actantes. No mundo exterior, o espaço dos quadros é constricto, e cada um deles está precisamente alinhado com os demais, criando o efeito de simetria e sobriedade no enunciatário. Já dentro do Asilo, em contraste, os quadros são maiores, e amontoam-se uns sobre os outros, transmitindo a idéia de que, naquele ambiente, tudo e todos estão fora de controle.

A falta de organização proposital dos quadros é presente na maior parte da obra, e se dissipa nos momentos de realização do sujeito “Batman”. Como exemplos principais, temos o duelo de Batman com o Escamoso e o momento da revelação do Dr. Cavendish como responsável pela libertação dos internos. Nestes momentos, a diagramação adquire um aspecto fluido, típico das histórias em quadrinhos de ação, e leva o enunciatário a ler a história com maior facilidade. Temos então os momentos de realização dos sujeitos trazendo clareza à diagramação. Também é importante notar que este espaço fluido está presente justamente quando Batman se apresenta como sujeito realizado, através da obtenção dos objetos-valor vida (no conflito com o Crocodilo) e verdade (ao descobrir os planos do Dr. Cavendish).

A combinação entre as imagens dos quadros e seu conteúdo textual é importante para trazer à tona outras duas figuras da oposição loucura vs. sanidade: o diálogo e as múltiplas vozes. A imagem do Anexo I, que retrata o banquete dos loucos no momento em que Batman entra no Asilo, ilustra estes conceitos.

Segundo McCloud (1995), a combinação interdependente entre imagem e texto nos quadrinhos ocorre quando as palavras reforçam o sentido que pode ser obtido na imagem, e vice-versa. Esse método de combinação imagem-texto é predominante em todos os momentos onde há diálogo entre dois atores. Nestes momentos, tanto a mensagem expressa pelos atores quanto seu destinatário dentro da narrativa são claros. Em compensação, nos momentos de maior insanidade e desordem, temos fortemente marcados os efeitos da montagem, onde as palavras são “parte integrante da imagem” (McCLOUD, 1995). A imagem acima exemplifica esse fenômeno, pois os balões de vozes desconhecidas não tem a função explícita de expressar conteúdo, mas sim reforçar a atmosfera opressiva deste ambiente.

Tendo elucidado a importância das cores, da diagramação e da fusão imagem-texto

nos quadrinhos da obra analisada, pode-se partir agora a um estudo detalhado de sua figurativização, e de que forma as figuras da obra se relacionam a seus temas.

Segundo Barros (2011), os textos podem ser divididos em dois tipos distintos: os temáticos de figuração esparsa e os figurativos. A obra analisada certamente se encaixa na segunda definição, visto que os percursos figurativos encobrem completamente a obra e são responsáveis por boa parte de sua significação.

O investimento figurativo de maior carga semântica em toda a obra é o morcego: esta figura aparece pela primeira vez na obra quando o Coringa pergunta a Batman o que ele vê em um dos testes de prancha da psicóloga do Asilo (Anexo J). Entre a pergunta do Coringa e a resposta de Batman, o morcego ocupa uma página inteira, de forma a causar o maior impacto visual possível. Relacionando essa figura à inclinação do sujeito “Batman” à violência, tem-se a figura do morcego aqui tanto como um prelúdio do conflito quanto uma representação da animalidade interna de Batman. A figura é novamente associada a Batman quando Cavendish diz que ele é, de fato, o morcego, responsável por mandar as almas ensandecidas ao Asilo continuamente: os traços de violência e escuridão imbuídos no Morcego são associados ao ator para retratá-lo como grotesco e anormal, como alguém que deve ser exterminado.

O conceito de conclusão por *non-sequitur* é fundamental para a associação entre Batman e a figura do morcego. McCloud (1995) afirma que o *non-sequitur* ocorre quando não há uma sequência lógica entre um quadrinho e outro. O autor também afirma que, mesmo que não haja nenhum sentido tradicional entre duas imagens, alguma relação de sentido acaba se estabelecendo entre elas. Quando o Coringa pergunta a Batman o que ele vê na carta de Rorschach, o próximo quadro, que ocupa uma página inteira, mostra um morcego em postura de ataque em outro plano dimensional, seguida pelo quadrinho em que Batman diz que não vê nada na carta. A lógica que se estabelece aqui é de que Batman vê o morcego na carta embora não admita isso, mostrando que o valor de violência com o qual ele está em conjunção é secreto para o ator.

A isotopia figurativa de animalidade está presente em todo o romance gráfico: ela apresenta-se inicialmente com os cães apresentados ao lado da mãe de Amadeus Arkham e os besouros que saem de sua boca no momento em que se revela como louca a seu filho, como pode ser visto no Anexo K. Outras figuras animais na obra estão presentes no dragão e, obviamente, no morcego. Essas duas últimas figuras, em especial, relacionam-se diretamente aos atores “Crocodilo” e “Batman”. O conflito direto entre esses dois atores pode ser analisado segundo esse viés como o percurso temático de “luta pela sobrevivência”, orientado

pelo conflito de duas forças animais distanciadadas da racionalidade em busca do valor mais primitivo possível.

O peixe-palhaço distancia-se das demais figuras animais, pois não representa brutalidade nem primitivismo. Como esta figura não se encaixa facilmente com os demais percursos figurativos da obra, ela torna-se um desencadeador de isotopias, pois esse elemento “não se integra facilmente em uma linha isotópica já reconhecida e leva, dessa forma, à descoberta de novas leituras” (BARROS, 2011, p. 76). A capacidade desse animal de mudar de sexo, referenciada na narrativa, estabelece aqui o tema da ambigüidade sexual do louco. Esse percurso temático pode ser visto nos atores “Amadeus Arkham”, que traja o vestido de noiva de sua mãe e utiliza o substantivo feminino para se referir a si mesmo depois de reconhecer sua loucura, e “Coringa”, que usa sapatos de salto alto durante toda a narrativa e pede para que o Dr. Cavendish o estupe.

A figura do Túnel de Amor também trabalha com um tema sexual, mas dessa vez relacionado aos sujeitos “Amadeus Arkham” e “Batman”: no caso de Arkham, a figura aparece em sonho, e no sonho ele implora para seu pai que não passem por ali (Anexo L). No caso de Batman, a figura aparece no túnel onde se encontra com o Cara-de-Barro, que insiste em tocar Batman para poder espalhar sua doença (Anexo M). A figura está associada ao medo no primeiro caso e aos traços visuais e táteis de “feio” e “nojento” no segundo, e assim se estabelece o tema do trauma como desencadeador da repressão sexual nos dois casos.

Opondo-se diretamente à figura do morcego há a figura de Cristo, que é visível no Anexo N, quando Batman afirma para o Dr. Cavendish que é um homem e não um morcego. A partir desta figura é possível a interpretação da luta física e psicológica de Batman como um processo de sacrifício heróico feito em prol dos demais, nesse caso para trazer lucidez aos outros internos do Asilo. A figura de Cristo representa aqui tanto o sacrifício quanto a negação da violência e da escuridão representadas pelo morcego.

De acordo com Barros (2011), os percursos figurativos encobrem em si tanto percursos narrativos quanto percursos temáticos. O percurso narrativo trazido pelo percurso temático de sacrificar-se é o percurso do próprio sujeito “Batman”, de buscar o autoconhecimento arriscando sua vida para obtê-lo: ao fim deste percurso, Batman, que agora não apenas aparenta ser heróico, nega os valores de violência com o qual estava em conjunção e entra em conjunção com a humanidade e com a sabedoria. Essa figura se integra à isotopia figurativa do sacrifício, que também conta com as figuras de “cruz”, “pregos” e “mão perfurada” (quando Batman se mutila com um caco de vidro).

A carta do tarô da Torre aparece em diversos quadros. Segundo Crowley (1998), a

carta representa a perfeição alcançada pela libertação da vida organizada. Na obra, a carta traz o tema da superação da loucura através do confronto com o medo. O percurso temático de “superar a loucura” é operado de formas distintas para os sujeitos “Amadeus Arkham” e “Batman”: no caso de Amadeus, ele supera seus medos reprimidos, mas vê a loucura como eufórica, e mantém-se louco. Batman, por outro lado, consegue enfrentar seus medos em sua jornada pelo Asilo, e ver a loucura como disfórica a partir do percurso do fundador do Asilo. Assim, o ator cumpre o percurso temático de “superar a loucura” em sua completude, e tenta inspirar os demais atores do Asilo a fazerem o mesmo.

O tema da ciclicidade do universo é instaurado através da recorrência de traços visuais similares no passado e no presente da narrativa. Vários exemplos desse fenômeno podem ser citados: a carta do Coringa que Arkham encontra no quarto de sua filha no passado se relaciona com o próprio Coringa no Asilo no presente; a voz da filha de Arkham que ecoa na sala de jantar do Asilo no presente, pedindo para que seu pai faça o cachorro parar de mordê-la, se relaciona com o estupro e o homicídio causado por Martin Hawkins, o “Cachorro Louco” no passado; o conflito de Batman na torre do Asilo no presente é uma reprodução narrativa da experiência alucinógena de Arkham no passado, e assim por diante. Opondo-se à ciclicidade do universo está a sanidade, manifestada nos atores “Batman”, que opta por não se entregar à loucura, e “Duas-Caras”, que opta por deixar Batman viver e não se importar com o resultado da moeda.

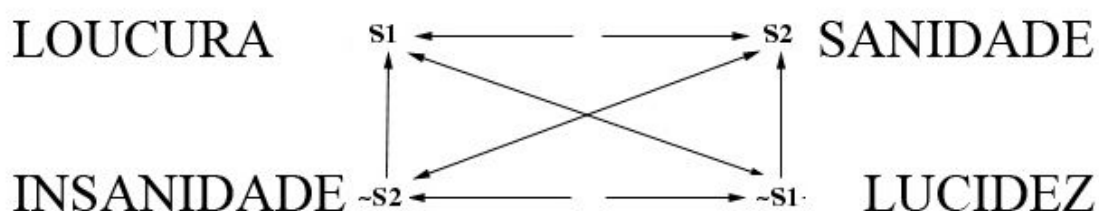
Tendo analisado tanto as estruturas narrativas que delineiam a obra quanto seus mecanismos discursivos de produção de sentido, podemos analisar os pilares fundamentais que sustentam a significação da obra.



## 5 NÍVEL FUNDAMENTAL DA ANÁLISE

O nível fundamental da análise semiótica se debruça sobre o mínimo de sentido necessário para o desenvolvimento do texto, a partir da oposição semântica mínima. Segundo Barros (2011), este nível de análise é apresentado depois dos níveis narrativo e discursivo pela maior praticidade de recuperar as estruturas fundamentais do texto depois de sua análise narrativa e discursiva.

A existência da significação do romance gráfico analisado pode ser reduzida à oposição básica entre loucura vs. sanidade. Essa oposição torna-se operacional quando projetada no quadrado semiótico, apresentado abaixo:



As relações apontadas pelo quadrado semiótico acima obtém narratividade através de sua orientação no texto. No romance gráfico analisado, a oposição loucura vs. sanidade é orientada no sentido da passagem da loucura à sanidade.

O conjunto de operações que define a orientação da obra se apresenta de forma complexa: o texto inicia-se pela negação da sanidade e afirmação da loucura representada no percurso do sujeito “Amadeus Arkham”. Amadeus vai do estado de sanidade ao estado de loucura que vê como eufórico. O sujeito “Batman”, no Asilo, também afirma a loucura a partir de seus traumas do passado, trazidos à tona pela natureza perturbadora do lugar. O texto passa da afirmação da loucura à negação da loucura e afirmação da sanidade quando Batman conhece a história de Arkham e reconhece suas fraquezas como homem.

O investimento figurativo apresentado na obra também é responsável pela separação entre os dois valores de sua oposição semântica mínima. A tabela abaixo mostra os opostos de cada figura e sua afinidade semântica:

TRAÇO	LOUCURA	VS.	SANIDADE
visual	O Morcego		Cristo
visual	Dragão		Miguel
temporal	trevas		luz
visual	cores		ausência de cores
espacial	espaço interno		espaço externo
auditivo	múltiplas vozes		diálogo
temporal	1º de abril		demais dias
visual	espelho coberto/quebrado		espelho
ordem	torre desfeita		torre
tátil	violência		afeto
espacial	espaço constrito		espaço aberto
visual	vermelho		branco

No que diz respeito à sua categoria tímica, a loucura é apresentada como disfórica, e a sanidade como eufórica. O romance gráfico analisado é euforizante, pois seu percurso parte de seu pólo disforme (a loucura) para seu pólo conforme (a sanidade).

Outras oposições importantes que se manifestam no texto são bem vs. mal e conhecimento vs. ignorância: a primeira delas relaciona-se com a oposição fundamental a partir dos atos malignos e atrocidades cometidos pelos atores que afirmam a loucura, como “Martin Hawkins”, “Amadeus Arkham”, “Coringa” e o próprio “Batman”, que é levado a repensar seu comportamento violento após afirmar a sanidade. A segunda relaciona-se com a oposição fundamental na medida em que os sujeitos só podem realmente afirmar os valores de loucura e sanidade através do conhecimento que obtém ao longo da narrativa. No caso de Amadeus Arkham, o conhecimento o leva a negar a sanidade, ao passo que para Batman, o conhecimento o leva a negar a loucura.

## 6 ALÉM DO PERCURSO GERATIVO DE SENTIDO

Há partes do processo de compreensão do texto que escapam ao aparato teórico tradicional da semiótica greimasiana, mas que por se debruçarem sobre a recepção social do texto no meio em que está inserido, não podem ser deixadas de lado pela Semiótica.

Seria incompleto, portanto, analisar o sentido do romance gráfico aqui apresentado sem mencionar os efeitos de sentido produzidos pela retomada de outras obras, pois o diálogo do texto com a sociedade seria deixado de lado e, com ele, uma compreensão mais abrangente da significância da obra.

Uma dessas partes é a intertextualidade, responsável pela conexão do texto com outros textos que vieram antes dele. A intertextualidade se desenvolve de forma vasta na obra analisada, retomando diversos temas e propondo leituras distintas tanto para a obra em si quanto às outras obras que são mencionadas nela.

Adota-se aqui como ideia de intertextualidade o "espaço de dimensões múltiplas" descrito por Roland Barthes:

Sabemos agora que um texto não é feito de uma linha de palavras, libertando um sentido único, de certo modo teológico (que seria a *mensagem* do Autor-Deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escritas variadas, nenhuma das quais é original: o texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura.

[...] o escritor não pode deixar de imitar um gesto sempre anterior, nunca original; o seu único poder é o de misturar as escritas, de as contrariar umas às outras, de modo a nunca se apoiar em nenhuma delas; se quisesse exprimir-se, pelo menos deveria saber que a *coisa* interior que tem a pretensão de *traduzir* não passa de um dicionário totalmente composto, cujas palavras só podem explicar-se através de outras palavras" (BARTHES, 2011, p. 4, grifo do autor)

A primeira obra que deve ser mencionada nesse contexto é *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, que empresta ao romance gráfico sua epígrafe. A epígrafe é constituída do diálogo entre Alice e o Coelho Branco, no qual a menina lhe diz que não quer se envolver com pessoas loucas, ao que o Coelho responde que todos naquele lugar (inclusive ela) são loucos, caso contrário não estariam ali.

O paralelo entre Alice e Batman é notável após a análise do nível narrativo de *Asilo Arkham*: Batman também não tem desejo de se envolver com pessoas que vê como loucas, mas o fato de ele estar no Asilo agindo da forma que age frente a seus traumas mostra que ele também tem seus próprios problemas de natureza psicológica. Da mesma forma que a protagonista da obra de Lewis Carroll, Batman também está suscetível à influência do

ambiente em que se encontra, mostrando-se frágil frente a seus antagonistas que conhecem o lugar profundamente. A oposição semântica mínima loucura vs. sanidade também faz parte tanto do romance gráfico quanto da obra de Lewis Carroll.

Duas-Caras também cita diretamente a obra de Lewis Carroll: depois de decidir deixar Batman viver, ele destrói o castelo de cartas de tarô que ele mesmo havia feito, dizendo que “não passam de um baralho de cartas”. Tanto Duas-Caras e Alice quebram a ilusão do estado psicológico e onírico em que se encontram com essa frase. Essas ilusões podem ser relacionadas no romance gráfico às ilusões mentais construídas pelos atores na tentativa de estabilizar seu universo, da mesma forma que a estrutura do castelo de cartas impede que elas caiam. Assim, essas estruturas imaginárias revelam-se frágeis, e o seu rompimento é a base da realização dos atores e, estendendo essa ideia, de todo o pensamento humano.

O filme *Psicose*, de Alfred Hitchcock, também é mencionado e exibido na obra. A primeira menção ao filme ocorre na entrada de Batman no Asilo, onde a voz de Norman Bates, assassino do filme, recita sua clássica frase “o melhor amigo de um menino é sua mãe”. O rosto de Norman Bates fundido com o esqueleto de sua falecida mãe também é mostrado juntamente à televisão do Asilo. A inserção das ideias desse personagem na obra se justifica através dos vários elementos que são comuns às duas obras, como a casa sombria, o travestismo e a dupla identidade assumida pelo dono da casa sombria. O traço de semelhança mais notável se dá na figura perdida da mãe, que é traumática para Norman Bates, Amadeus Arkham e o próprio Batman.

A partir desse traço comum, é possível entender a loucura nas duas obras como a falta do afeto materno. Essa ideia é reforçada pelo fato de tanto Norman Bates quanto Amadeus Arkham trajarem o vestido de suas mães após suas mortes. O vestido de noiva da mãe de Arkham aparece não só quando ele o traja, mas também nas cartas de apresentação dos personagens no fim da obra. Aqui um pedaço do tecido do vestido de noiva liga as cartas dos atores “Batman” e “Coringa”, dando indícios de que esse trauma pode ser o ponto em comum que conecta esses dois atores com Amadeus Arkham.

As citações e a temática cristã da obra trazem à obra uma carga semântica significativa, e paralelos claros podem ser traçados entre o sacrifício de Cristo e o sacrifício de Batman. O retrato do imaginário cristão da Descida de Cristo ao Inferno apresenta uma estrutura similar à estrutura da narrativa: da mesma forma que Cristo vai até o inferno e abre suas portas para libertar as almas ensandecidas do lugar, Batman vai até o Asilo e rompe seus portões na tentativa de destruir os valores de loucura e aprisionamento que o lugar representa.

A estátua de São Miguel subjugando Lúcifer, mostrada diversas vezes na narrativa,

remete à guerra ocorrida no paraíso, de onde anjos foram expulsos. Assim como essa guerra ocorreu pela recusa de alguns anjos de se subjugarem ao Homem, a nova criação divina, o passado animalesco da raça humana (representado pelo Crocodilo) se opõe contra o homem que empunha a racionalidade (representado por Batman). Esse conflito entre a sabedoria e o irracional pode então estender-se à dimensão da constituição humana, onde o homem deve constantemente lutar contra seus instintos primitivos para que possa ser bom e não ser banido da sociedade.

O subtítulo do romance gráfico, “uma séria casa em um sério mundo”, é retirado do poema *A Igreja Indo-se...*, de Philip Larkin. O poema retrata a passagem do eu-lírico ateu por uma igreja abandonada. Nesta igreja, o eu-lírico fascina-se pelo poder moralizante do ambiente e pelos costumes da religião, que não compreende ou ignora. O eu-lírico conclui que as igrejas nunca acabarão, pois seu tom sério reflete o lado sério e questionador da humanidade sobre a verdade.

A visita de Batman ao Asilo claramente reflete as ideias do poema, pois Batman também é um estranho incrédulo que adentra um lugar que não entende. Essa jornada ao Asilo é feita não por necessidade, mas sim pela tentativa de compreender um mistério maior. Em *Asilo Arkham*, esse mistério é a relação entre a loucura e a sanidade, e em *A Igreja Indo-se...*, a relação entre a crença e a descrença. A “casa séria” descrita nas duas obras é o lugar onde questões sérias são levantadas, e justamente por isso fascina aqueles que não inseridos em sua realidade, como Batman, a se envolverem com ela e verem sua realidade com outros olhos depois da experiência.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O olhar da semiótica greimasiana sobre as histórias em quadrinhos revela seu caráter naturalmente complexo, pois a sincretização entre o sentido do texto escrito e das imagens ilustradas em cada um dos quadrinhos produz novos sentidos para o texto dos quadrinhos que não poderiam ser alcançados através de outras mídias.

A análise do romance gráfico *Asilo Arkham* apresentada aqui mostra que esse texto constrói seu sentido principalmente através dos vastos processos de quebra de contratos entre atores no nível narrativo, da rica figurativização do nível discursivo e da ligação da obra com outras obras que partilham de temas similares. No que diz respeito aos quadrinhos, a diagramação também é marcante para a corroboração do sentido trazido pelo texto escrito e pela arte de cada quadrinho.

É importante esclarecer que nem todos os conceitos da semiótica greimasiana foram incorporados a esta análise, pois esta se tornaria volumosa demais e perderia seu foco nos pontos julgados como mais importantes para a compreensão do sentido do romance gráfico.

## 8 REFERÊNCIAS

BARROS, Diana L. P. de. **Teoria semiótica do texto**. São Paulo: Ática, 2005. 92p.

BARTHES, Roland. **A morte do autor**. Disponível em:  
<[http://ufba2011.com/A\\_morte\\_do\\_autor\\_barthes.pdf](http://ufba2011.com/A_morte_do_autor_barthes.pdf)>. Acesso em: 21 jul. 2014.

CROWLEY, Aleister. O Tarô de Thoth: Interpretação dos Arcanos. Disponível em:  
<<http://pt.scribd.com/doc/23601941/Aleister-Crowley-O-Taro-De-Thoth-Interpretacao-Dos-Arcanos>>. Acesso em: 5 jul. 2014.

FARINA, Modesto. **Psicodinâmica das cores em comunicação**. São Paulo: Blucher, 1982. 274p.

GREIMAS, Algirdas J.; FONTANILLE, Jacques. **Semiótica das paixões: Dos estados de coisas aos estados da alma**. São Paulo: Ática, 1993. 294p.

\_\_\_\_\_.; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de semiótica**. São Paulo: Cultrix, 1979. 493p.

MORRISON, Grant; McKEAN, Dave. **Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo**. São Paulo: Panini Books, 2012. 216p.

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995. 215p.

FIDALGO, Antonio. **Manual de semiótica**. Disponível em:  
<<http://www.bocc.ubi.pt/pag/fidalgo-antonio-manual-semiotica-2004.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

MELLO, Luiz Carlos M. F. de. **Sobre a semiótica das paixões**. Disponível em:  
<<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/signum/article/download/3705/2979>>. Acesso em: 17 jul. 2014.

SANTOS, Alexsander C. dos; NEVES, Pedro Henrique; TOSCANO Ana Lúcia F. C. **O uso das cores na construção do sentido do texto publicitário**. Disponível em:  
<[http://legacy.unifacef.com.br/rec/ed06/ed06\\_art01.pdf](http://legacy.unifacef.com.br/rec/ed06/ed06_art01.pdf)>. Acesso em: 16 jul. 2014.

## **ANEXOS**

**ANEXO A** - Extrato da página 56 da obra analisada



## ANEXO A –



Figura 1 – Extrato da página 56 da obra analisada  
Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO B** - Extrato da página 19 da obra analisada



**ANEXO C - Extrato das páginas 30 e 31 da obra analisada**



## ANEXO C –

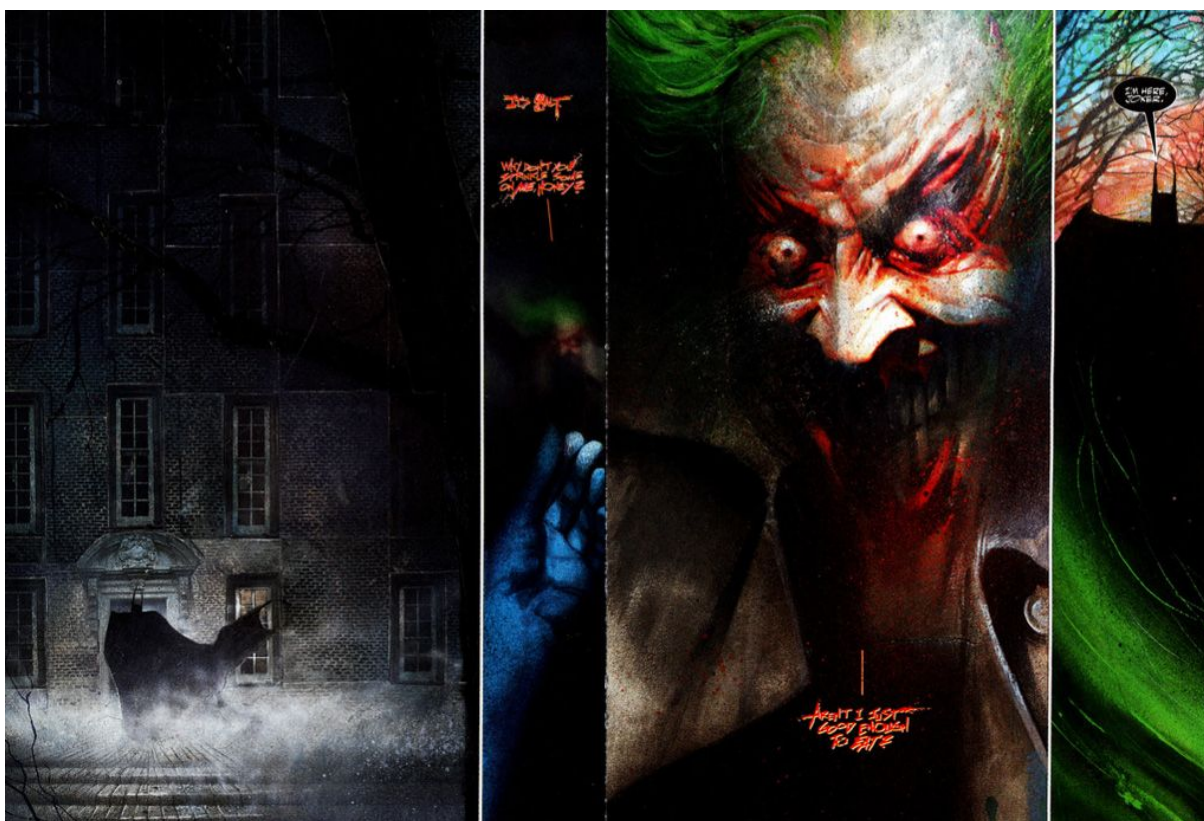


Figura 3 – Extrato das páginas 30 e 31 da obra analisada  
Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO D** - Extrato da página 24 da obra analisada

## ANEXO D –



Figura 4 – Extrato da página 24 da obra analisada  
 Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO E - Extrato da página 59 da obra analisada**



## ANEXO E –



Figura 5 – Extrato da página 59 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO F - Extrato da página 65 da obra analisada**

## ANEXO F –



Figura 6 – Extrato da página 65 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO G - Extrato da página 90 da obra analisada**



## ANEXO G –



Figura 7 – Extrato da página 90 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison &amp; Dave McKean)

**ANEXO H - Extrato da página 115 da obra analisada**

## ANEXO H –

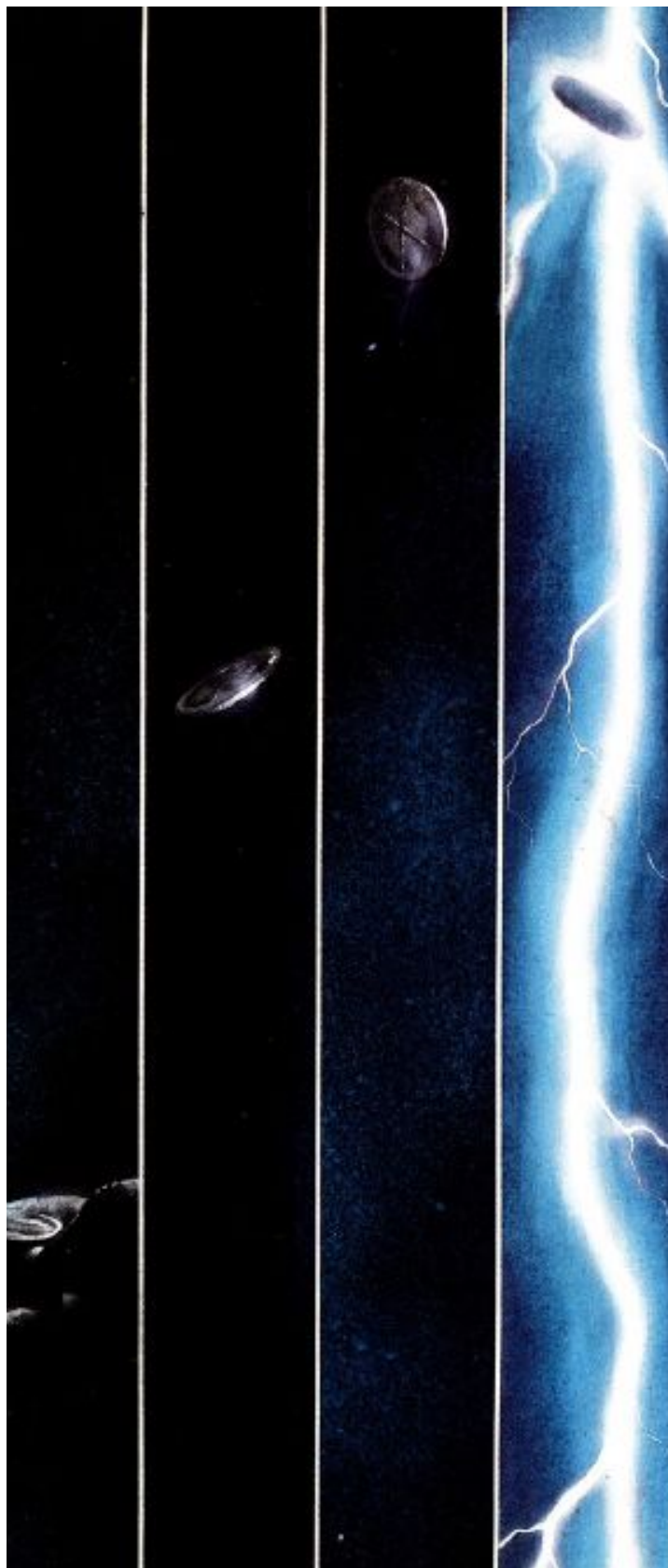


Figura 8 – Extrato da página 115 da obra analisada  
Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO I - Extrato das páginas 35 e 36 da obra analisada**



## ANEXO I –



Figura 9 – Extrato da página 35 e 36 da obra analisada  
Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO J** - Extrato da página 43 da obra analisada

## ANEXO J –



Figura 10 – Extrato da página 43 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO K** - Extrato da página 15 da obra analisada



## ANEXO K –



Figura 11 – Extrato da página 15 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison &amp; Dave McKean)

**ANEXO L - Extrato da página 29 da obra analisada**



## ANEXO L –



Figura 12 – Extrato da página 29 da obra analisada

Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO M - Extrato da página 69 da obra analisada**



## ANEXO M –



Figura 13 – Extrato da página 69 da obra analisada  
Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)

**ANEXO N - Extrato da página 101 da obra analisada**

## ANEXO N –

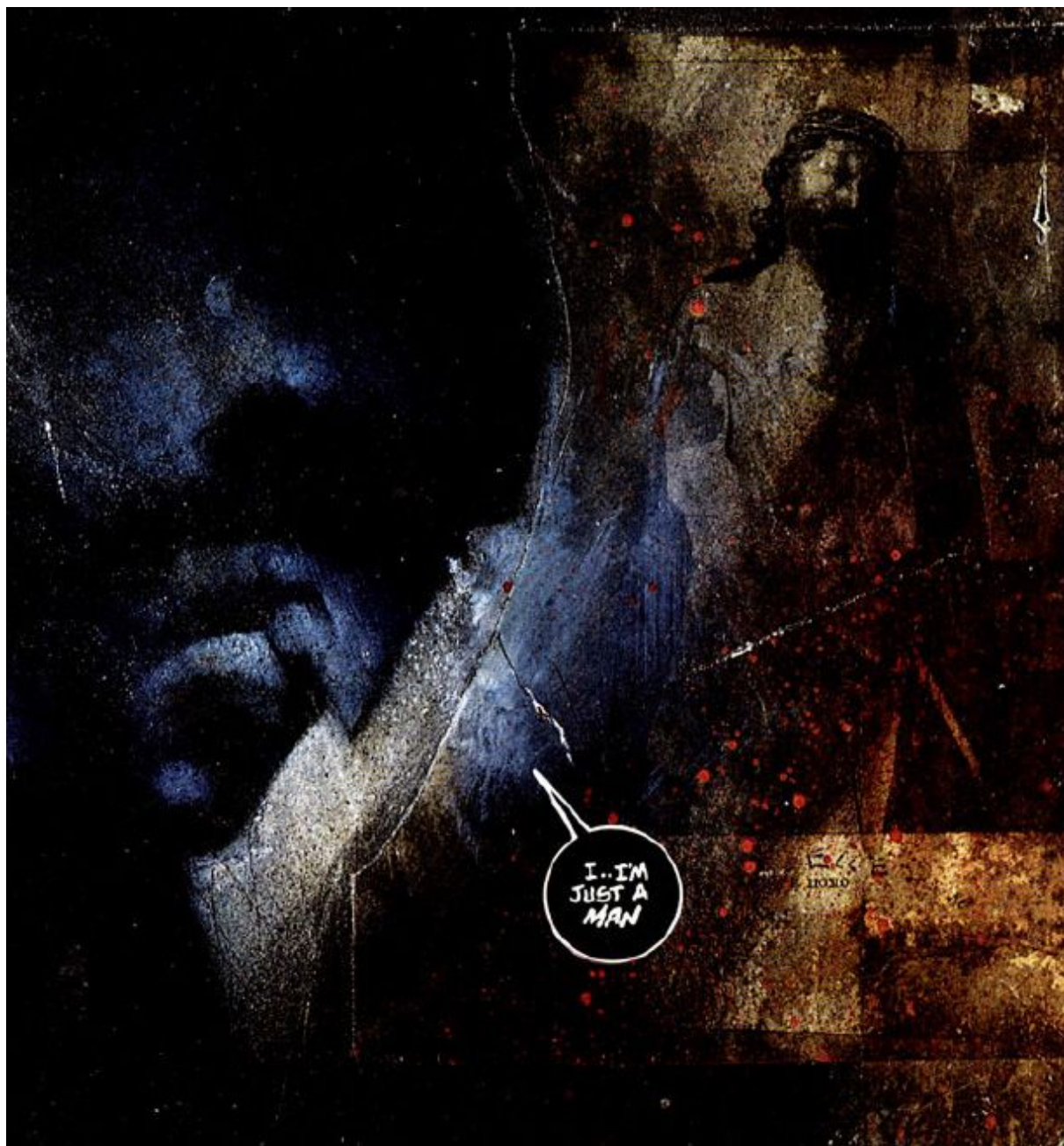


Figura 14 – Extrato da página 101 da obra analisada  
Fonte: Asilo Arkham: uma séria casa em um sério mundo. (Grant Morrison & Dave McKean)