

**HQS: CONSTRUINDO SENTIDOS NA MULTIMODALIDADE,
“BATMAN: A PIADA MORTAL”**

Léia Bernal Sanches Correia (UEMS)

leiabernal@gmail.com

Ana Paula Faustino de Oliveira (UEMS)

paulinha61@outlook.com

Neide Araújo Castilho Teno (UEMS)

cteno@uol.com.br

RESUMO

O estudo que ora apresentamos, de cunho bibliográfico com caráter qualitativo, propõe uma reflexão acerca de histórias em quadrinhos (HQ) e a possibilidade de construir significados por meio da leitura. Assim, este artigo visa a apresentar uma análise multimodal e a construção de sentido na história em quadrinhos “Batman: A piada mortal”, narrativa criada em 1988 por Alan Moore e Brian Bolland a qual constituiu o objeto de nossas reflexões. Discorremos acerca de pontos ligados à criação da obra e de aspectos relacionados à contemporaneidade que aparecem de forma implícita na HQ. Trata-se de um estudo sob o viés da linguística aplicada, e para tanto nos valemos das teorias e trabalhos que tratam dos axiomas de Ramos (2016); Postema (2018); Rama e Vergueiro (2018); Maciel e Pereira (2019); Rojo (2009); Webber e Teno (2019); entre outros estudiosos que se acercam da temática abordada. Justificamos a opção por essa literatura porque são recorrentes as publicações que apontam as histórias em quadrinhos como um fator preponderante para o ensino, visto que a leitura de textos multimodais e a construção de sentidos caminham juntos. Por fim, um estudo dessa natureza pode trazer contribuições para compreender aspectos relacionados às HQ e apontarmos como aspectos visuais se completam na construção de diferentes sentidos.

Palavras-chave:

“A piada mortal”. Construção de sentidos. História em quadrinhos.

ABSTRACT

The study that we present now proposes a reflection on comics (HQs) and the possibility of building meanings in reading. Thus, this article aims to present a multimodal analysis and the construction of meaning in the “Batman: A piada mortal” *graphic novel*, written by Alan Moore and illustrated by Brian Bolland, which was the object of our reflections. We talk about points related to the creation of the work and aspects related to contemporaneity that appear implicitly in the narrative. It deals with a study under the bias of applied linguistics, and for that purpose we use the theories and works that deal with Ramos’ axioms (2016); Postema (2018); Rama and Vergueiro (2018); Koch and Elias (2008); Maciel and Pereira (2019); Rojo (2012); Webber and Teno (2019); among other scholars who approach the theme addressed. We justify the option for this literature because recurrent are the works that point out comic books as a preponderant factor for teaching, since, roughly speaking, the read-

ing of multimodal texts and the construction of meanings go together. Finally, a study of this nature can bring contributions to understand aspects related to HQ and point out as a reflection of the study how much the visual aspects are completed in the construction of different meanings.

Keywords:

Comic strip. Construction of meanings. “The deadly joke”.

1. Introdução

Em tempos modernos, mesmo com a chegada de inúmeros aplicativos digitais, desde a sua criação, as histórias em quadrinhos continuam cativando leitores de diferentes idades pelo mundo inteiro. Esta modalidade já passou por severas críticas de adultos e professores, os quais acreditavam que uma boa leitura está voltada aos clássicos e não a uma história representada por imagens. No entanto, de acordo com Ramos (2016, p. 13), este estereótipo vem sendo combatido gradativamente, e já se pode ver uma “relação harmoniosa entre a educação e as histórias em quadrinhos”, as quais com o tempo ganharam espaço nos livros didáticos e em todas as esferas educacionais, pois foi constatada sua eficácia para a efetivação da aprendizagem em escolarizar.

O gênero dos quadrinhos ainda se confunde com a literatura, mas conforme Ramos, cada um tem sua característica própria, “que usa mecanismos próprios para representar os elementos narrativos”, e ao chamar um quadrinho de texto literário pode se remeter a um desmerecimento à tipologia textual. Vencendo os preconceitos, as histórias em quadrinhos rompem barreiras e têm conquistado grande público de fãs, tanto na forma impressa como na representação cinematográfica. Como ocorreu com os personagens da história em análise, Coringa e Batman, atualmente já consagrados respectivamente como o vilão e o herói de Gotham City, conhecidos por crianças e adultos, podendo ser considerados como um ícone na sociedade.

“Batman: A piada mortal” foi ilustrada por Brian Bolland, com o título original, em inglês, de “Batman: The Killing Joke” nos EUA, e chegou ao Brasil em setembro de 1988, por intermédio da Editora Abril e se firmou como série *graphic novel*. Houve outras replicações no Brasil, por outras editoras. A cada subsequente edição, a narrativa ganha novas cores e outros formatos. No ano de 2011, por exemplo, a obra ganhou uma edição especial de luxo.

A edição em análise no nosso trabalho foi a da editora Abril, de

1999, a qual segue como base a edição original de 1988. A última edição foi da editora Panini, em ocasião especial dos 10 anos da história em quadrinhos. Foi uma verdadeira edição de luxo, com capa dura e cores atualizadas, ainda apresentando novidades ao leitor, como rascunhos da primeira edição, prefácio escrito pelo cartunista Tim Sale e posfácio de Brian Bolland.

Conforme Bernardo (2011), a *graphic novel* “Batman: A piada mortal” foi criada em 1988, pelo roteirista Alan Moore e Brian Bolland, juntamente com o colorista John Higgins e outros dois artistas ingleses, compondo uma equipe artística britânica com um trabalho editorial norte-americano. O contexto de produção da narrativa se caracteriza por um período de opressão política e econômica pós-moderna nos Estados Unidos e Inglaterra. A trama é apresentada de forma ficcional, porém com ar de verossimilhança, onde o comportamento dos personagens pode revelar situações reais da sociedade de forma implícita.

Encontramos uma obra cuja narrativa apresenta a cidade fictícia de Gotham, e discorre uma história de fatos ocorridos em forma de *flash-back*, e numa trama de conta e reconta surge uma versão da origem do supervilão Coringa (*The Joker*). Todo o enredo da narrativa está fundamentado na história publicada em 1951 numa revista chamada *Detective Comics*.

O crédito da criação do Coringa é motivo de conflitos entre Kane e Robinson, pois o personagem foi originalmente criado para ter uma curta vida de existência, porém os mecanismos editoriais foram lhe dando corpo e fama para que igualasse com o super-herói Batman. Segundo a crítica especializada, o Coringa foi criado para ser o adversário de Batman, e o crédito da criação enfim foi disputado por Bill Finger, Bob Kane, e Jerry Robinson.

A narrativa apresenta a dupla herói e vilão num confronto que pode remeter ao fim de um dos personagens, porém a conclusão é deixada para o leitor. Neste quadrinho, o roteirista revela a origem do Coringa de uma forma envolvente, onde cada sequência foi produzida cuidadosamente, induzindo o leitor a um sentimento de compaixão e ódio, despertado por dois ângulos que se manifestam em dois momentos, antes e depois do flashback que representa a origem do palhaço criminoso.

O personagem Coringa, visto pelos fãs como um vilão com atitudes insanas, altamente reconhecido na atualidade, foi criado por Jerry Robinson, é rodeado por mistérios, mas de acordo com Lemes (2020),

este personagem, inicialmente o Rei Palhaço do Crime, não foi bem aceito pelos executivos da DC Comics, pois acreditavam que um vilão caracterizado de palhaço não teria sucesso.

Posteriormente, esse personagem foi aceito e a sua estreia aconteceu na HQ nº 1 do Batman, nos anos 40, sendo apresentado apenas como um vilão que enfrentava a polícia e Batman. De acordo com a Lemes (2020), sua criação foi influenciada por um livro de Victor Hugo intitulado “O homem que ri”, e posteriormente sua adaptação para o cinema mudo norte-americano de 1928, dirigida pelo cineasta expressionista alemão Paul Leni.

O filme retrata a história de um menino da realeza que foi sequestrado por um grupo de ciganos e acabou sendo deixado para trás, que então resolve pedir comida e acaba encontrando uma senhora na neve com uma criança. O menino resolve ajudar a outra criança e ambos vão juntos em busca de ajuda. Ele acaba batendo na porta de um grupo de saltimbancos que em troca de ajuda pedem aos dois que auxiliem no circo. Nesse período, o menino passou por uma cirurgia que modificou sua aparência, passando a rir permanentemente. Essa foi a inspiração que ocasionou a criação do personagem Coringa.

Silva Junior (2017) descreve o personagem Batman informando que sua criação se deve a Bill Finger e Bob Kane, e a edição de nº 33 da revista *Detective Comics*, de novembro de 1939. Foi esta HQ a qual registrou o primeiro aparecimento do personagem como super-herói. O personagem na verdade é uma identidade camuflada de Bruce Wayne, considerado um bilionário americano, magnata dos negócios, filantropo e dono da corporação Wayne Enterprises. Sua vida foi marcada por episódios considerados maléficos para sua vida: ele sofreu um assalto na sua infância, perdendo nessa tragédia seus pais. Por conta disso, jura vingança contra os criminosos.

Desde então, ele constrói para si uma dupla personalidade, uma baseada em morcego, com a finalidade de combater o mundo do crime em Gotham City. Para essa missão ele tem como ajudante o seu mordomo Alfred Pennyworth, o comissário da polícia Jim Gordon, e outros aliados vigilantes como Robin. Como ele não tinha superpoderes, era considerado um homem comum e utilizava de sua sagacidade, seus poderes financeiros e seu desejo de vingança para combater o crime.

Considerando que toda produção, seja de forma oral, escrita ou imagética, recebe interferências sociais, políticas e econômicas, pontua-

mos alguns elementos que demonstram o reflexo do contexto de opressão e medo que foram representados pelos personagens em “Batman: A piada mortal”. Destacando ainda que a forma de representação dos quadrinhos, a qual une a linguagem escrita com a imagem desperta maior interesse em diferentes públicos de leitores, e pode ser analisada de forma interdisciplinar. Pois, assim como textos verbais, os quadrinhos representam diferentes sentidos para o leitor, considerando que a leitura do mundo antecede qualquer leitura, seja verbal ou não verbal.

Essas interferências sociais, políticas e econômicas presentes nas HQs perpassam diferentes perspectivas e áreas do conhecimento, por isso podem trazer intervenções, conforme Silva Junior (2017, p. 56), “da Sociologia e da História nos permitiram alcançar diferentes paradigmas de análise que possibilitam a inserção do universo proveniente das histórias em quadrinhos”. Acrescentamos a esse rol de áreas as contribuições da linguística, da literatura, das artes, como composição de quadros, peças, imagens, sequência das narrativas que, além das peculiaridades sociais e históricas, estão carregadas da multimodalidade.

2. *A multimodalidade e a construção de sentidos nos quadrinhos*

A multimodalidade está relacionada com as diferentes formas de representação, entre outros aparatos empregados pela linguística, na construção dos textos. Com os avanços dos recursos tecnológicos, inúmeras ferramentas surgem e se colocam à disposição dos sujeitos na produção de textos, montagem de filmes, e nesse contexto a multimodalidade passa a constituir a marca presente entre os diferentes espaços. Uma conjuntura social que traz exigências de diferentes conhecimentos para interpretar esse mundo globalizado. Rojo (2009) pondera em seus estudos sobre a necessidade de considerar o letramento multissemiótico, uma vez que a sociedade contemporânea e os textos estão cada vez mais multimodais e é neles que encontramos as modalidades da linguagem verbal (oral e escrita) e não verbal em um contíguo de signos/linguagens.

Nesse sentido, entendemos que a multimodalidade se une às composições da escrita, da fala e da imagem para construir sentidos. É nessa ótica que damos atenção às questões da leitura e compreensão de textos que fazem parte do cotidiano dos sujeitos. As HQ são textos de ações cotidianas e de acontecimentos sociais carregados de múltiplas informações e exigem do leitor habilidades para as questões dos gêneros multissemióticos e multimodais. Acerca dessa discussão, Dionísio (2008) discorre

que:

Imagem e palavra mantêm uma relação cada vez mais próxima, cada vez mais integrada. [...] Todos os recursos utilizados na construção dos gêneros textuais exercem uma função retórica na construção de sentidos dos textos. [...] Representação e imagens não são meramente formas de expressão para divulgação de informações [...], mas são acima de tudo, textos especialmente construídos que revelam as nossas relações com a sociedade e com o que a sociedade representa (DIONÍSIO, 2008, p. 132).

A fala advoga para o que estamos entendendo por textos multimodais, por isso incluímos no uso dessas diversidades gêneros como *charges*, *tiras*, *comics*, histórias em quadrinhos, pinturas, imagens, ilustrações, capas de revistas, vídeos, cinema, etc., especialmente as HQ, que se materializam nos contextos sociais.

A civilização da humanidade é repleta de signos representativos da realidade, antes mesmo da conquista dos códigos linguísticos, os sinais ou signos já existiam e geravam sentido para aquele que os via. Ou seja, desde os primórdios o homem utiliza os sinais para representar algo que lhe é significativo dentro do contexto em que vive. A cada estação de tempo, a sociedade ganha novos signos na construção de sentidos, alguns se mantiveram enquanto outros são inseridos constantemente ao repertório do homem. “Se vir a fumaça, pensará logo em fogo. A fumaça é sinal de fogo; o céu carregado é sinal de chuva; a luz vermelha do semáforo faz os carros pararem; as pessoas obedecem a uma ordem falada ou escrita” (CAGNIN, 1975, p. 25).

Considerando as diversas formas de comunicação e as diferentes linguagens, de acordo com Maciel e Pereira (2019), toda forma de comunicação é multimodal, assim como todo sujeito é multimodal, uma vez que, ao se expressar, o ser humano não age de forma mecânica repetindo palavras soltas, mas ele constrói e elege as palavras, se expressa por meio de gestos que são significativos para cada momento. Além desses, pode ser pertinente pontuar “outros modos de significações como, por exemplo, os aspectos sensoriais como o cheiro, o paladar, o toque, entre outros que também representam formas de construção de sentidos e, portanto, de se expandir o entendimento acerca do que concebemos por texto e por linguagem multimodal” (MACIEL; PEREIRA, 2019, p. 2675).

A esse respeito pontuamos os dizeres de Webber e Teno (2019) quando trata da questão da multimodalidade e as mudanças ocorridas na sociedade, pois “os tempos e os lugares mudaram e conseqüentemente as práticas pedagógicas não devem ser as mesmas”. As estudiosas voltam o

olhar para o papel da formação docente e para o contexto dos cursos de letras, no sentido de propor conteúdos relacionados à multimodalidade utilizando os diferentes gêneros textuais. Nessa perspectiva, as HQs se caracterizam pela hibridização e estão no rol dos textos multimodais propícios para o ensino de língua nos diferentes cursos de formação docente.

Outro autor que reforça essa ideia é Bakhtin (2005) ao considerar que a significação está atrelada ao contexto social de interação, na relação entre locutor e receptor, ou seja, é preciso considerar toda bagagem cultural de ambos para construção de sentidos. Logo, usar uma linguagem que o outro não compreenda não poderá gerar sentido se não for relevante ou significado para o outro, ou seja: no âmbito da construção de sentidos a opção de utilizar cada elemento ou signo é intencional.

Toda forma de representação que gera sentido pode ser entendida como signo, mesmo que haja suas ramificações entre natural, artificial, psicológica, entre outras. Para Santaella (2002), *signo* é qualquer tipo de manifestação, que engloba um conjunto de expressões, como uma pintura, um vídeo, uma música, um ruído, uma cor, uma palavra, entre outros, uma vez que não se pode construir significado por meio de uma linguagem verbal ou não verbal isoladamente, sem agregar os valores contextuais, e mesmo que alguns signos possam ser vistos como universais.

Koch e Elias (2008) afirmam que a interpretação é um ato individual, de acordo com a experiência de mundo de cada sujeito. No contexto social, encontramos diferentes tipos de textos construídos com recursos de “palavras, símbolos, imagens, e até mesmo formalizados mediante as percepções olfativas, gestuais, entre outras”, conforme Silva, Barbosa e Gomes (2017, p. 1174). Estes estudiosos consideram, além destes recursos, o contexto em que se insere a narrativa, ou seja, avançam para questões além da pragmática para a construção de sentido.

Assim, cabe a cada indivíduo construir seu entendimento unindo seu repertório de conhecimento sobre o assunto. Caso este não tenha referências do que vê, não lhe terá importância, ou não haverá compreensão da proposta do texto. Koch e Elias (2008) destacam que cabe a cada leitor interagir com o texto, pois nem todas as informações aparecem de forma explícita.

Nesse viés, as múltiplas linguagens não são utilizadas ao acaso, cada uma é escolhida para atingir determinado público de leitores, assim como ocorre nas Histórias em Quadrinhos, as quais representam a história da forma mais próxima da realidade possível, onde a significação de

cada página está atrelada ao conjunto de saberes de cada leitor. Essa ideia está expressa na imagem a seguir, retirada da HQs objeto da nossa análise:

Imagem 1: Capa de *Batman: A Piada Mortal*



Fonte: Moore e Bolland (1999).

Nesta imagem, a primeira impressão do leitor sem conhecimento prévio pode remeter a um fotógrafo, representado de forma irônica, atraído por alguns e recriminado por outros. Já considerando o leitor que conhece o personagem Coringa e toda sua fama, a leitura remete a uma imagem carregada de história. Trata-se de um olhar direto para o leitor, enquadrando-o na câmera fotográfica e despertando nele diversas interpretações. A cor da roupa, dos lábios, do cabelo, a forma dos dentes, e a curva das sobrancelhas e do sorriso são elementos que emergem das características da multimodalidade e esse conjunto é o que proporciona sentidos, logo, de acordo com Postema (2018, p. 19): “esses elementos separados do todo não tem significado, assim como as letras separadas de uma palavra não trazem significado, fora daquela palavra”. Cada traço, formas e cores agrupados remete a algo sombrio que ao mesmo tempo pode ser humorístico e duvidoso. A presença da linguagem verbal na etiqueta com letras verdes complementa a origem da narrativa ao mencionar a frase: *Batman: a piada mortal*, situando o leitor.

Ainda no campo dos sentidos e a multimodalidade, as HQs, mesmo sendo uma narrativa de caráter ficcional, podem ser analisadas de forma interdisciplinar, uma vez que de acordo com Vilela (2018, p. 114), “ainda que inconscientemente, toda história em quadrinhos, reflete valores, visões de mundo, ideologias. O autor pode expressar uma posição pessoal, quanto reproduzir um discurso que reflita o posicionamento político”. Observando a imagem a seguir o leitor pode identificar reflexos do período de criação da história.

Imagem 2: Flashback que retrata o fracasso do homem que se tornaria o Coringa.



Fonte: Moore e Bolland (1999, p. 11).

A imagem em destaque representa um homem fracassado, típico do período pós-moderno, onde a sociedade padece por falta de empregos e a decadência era notória por todo lado. Ele se encontrava numa situação de opressão, tentando, conforme Pinheiro (2011, p. 8), “ser comediante em um mundo em crise, um tempo de formas líquidas, em que ele é incapaz de fazer o público rir”. As informações que são retratadas de forma implícita no texto requerem que o leitor tenha algum conhecimento do contexto da época para que tenha maior entendimento da dor e sofrimento do personagem. Essa angústia retratada na narrativa advém do momento histórico da época.

Desse modo, na perspectiva de Kleiman (2002), o ato de interpretar e construir sentidos está atrelado ao conhecimento internalizado que ao ler um texto, seja verbal ou não verbal, dialoga com o presente, reconhecendo unidades significativas para aquele momento, auxiliando-o na construção de novos significados.

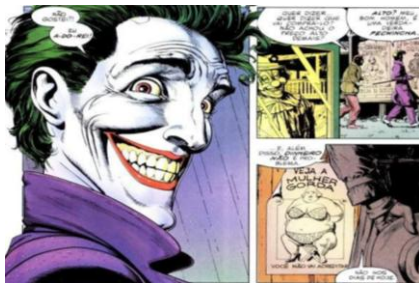
3. “*Batman: A piada mortal*”

Contextualizando “a piada mortal”, a história apresenta um título convidativo e intrigante, pois indica uma piada que pode ser mortal, questão que aguça a curiosidade do leitor em busca de uma resposta em cada cena. A narrativa aborda a questão da diferença social e econômica, onde todos os indivíduos passam por um dia ruim e deixam marcas profundas, assim como aconteceu com ele e com o próprio Batman. Em todo

o enredo Coringa busca provar sua teoria, que basta um dia “mau” para que o homem perca sua razão e vá à loucura. A trama inicia e termina com grandes gotas de chuvas dando ideia de movimento circular, que, de acordo com Bernardo (2011, p. 4), é uma das características da *graphic novel*, incluindo os flashbacks que estabelecem diálogos entre o presente e passado do personagem entre uma cena e outra.

Nos primeiros episódios aparecem imagens com detalhes acentuados mostrando a chegada de Batman ao hospício, ele chega furioso à procura de Coringa, encontra um sujeito jogando cartas e uma frase que se repete nas cenas 7 e 37: “estive pensando muito sobre você, talvez você me mate talvez eu te mate (...)”, e ao tocar nas mãos dele descobre que estava conversando com um impostor. Na próxima cena, Coringa aparece negociando um parque de diversões com péssimas condições de uso. Ele manipula e, ao fim do acordo, invade o local com inúmeros seres deformados e tira a vida do proprietário. Andando pelo parque de diversões, o pensamento do personagem dá um salto ao passado e sorri de forma sarcástica, ao ler um antigo cartaz. A imagem que segue retrata esse momento:

Imagem 3: Coringa no Circo, onde planeja executar seus planos maléficos.



Fonte: Moore e Bolland (1999, p. 9).

A imagem apresentada, de forma estereotipada, mostra a figura de uma mulher obesa com uma metáfora irônica, para o momento em que o Coringa se encontra. Podemos realizar uma leitura de inferências como algo que não caracteriza falência, mas sim muita abundância, pois “...além disso dinheiro não é o problema”. Ao responder “não nos dias de hoje” ele remete a outro momento da vida dele, no qual se encontrava desempregado, com aluguel atrasado e um filho que iria nascer (conforme imagem 2). Essa situação o levou a se envolver com o mundo do crime. Na sua primeira noite da vida criminal, acontece um incidente na fábrica

de baralhos e o Coringa, que era um homem comum, ao ser cercado por seguranças e pelo Batman, se vê obrigado a pular em um reservatório de produtos químicos. Ele é levado pelo esgoto ao outro lado da fábrica. Ao se levantar é transformado em um sujeito com sorriso aberto, cabelos verdes e pele branca: o Coringa (imagem 3).

Embora o estudo não aborde a semiótica peirceana, os ensinamentos de Santaella (2002, p. 380) sobre as representatividades muito contribuem para a análise. Segundo a estudiosa “(...) as modalidades e submodalidades das matrizes da linguagem e pensamento criam condições para a leitura e análise dos processos lógico-semióticos que estão na base de toda e qualquer forma de linguagem”. Isto autoriza o leitor a conhecer as semelhanças e diferenças das manifestações apresentadas na linguagem, presentes na imagem 3, como por exemplo: o aspecto do sorriso sarcástico e o ar de superioridade com a maneira de apresentar suas vestes. Os traços marcados no rosto e o olhar fixo determinado apontam para um sujeito destemido.

Desse modo, a imagem apresentada justifica o comportamento e toda a fúria do personagem contra a lei e o sistema capitalista da época, a vida sofrida que teve. Desde então o vilão praticou várias atrocidades contra as pessoas do bem.

Após a retomada do seu passado, o escritor nos leva à cena em que Batman, tendo como aliado a favor da lei o comissário Gordon, passou a perseguir-lo, colhendo todas as informações possíveis, sem ter obtido sucesso. Por saber que estava foragido, temia o que o herói poderia fazer, mas não tinha nenhuma pista.

A narrativa segue com cenas do comissário conversando com sua filha Barbara, inclusive sobre a história do Coringa, que ele lhe contara quando ela ainda era criança, uma história que a deixava apavorada. Na mesma página ela ouve alguém bater na porta e, ao atender, é surpreendida pelo próprio Coringa, vestido como turista, carregando um revólver na mão. Ele sorri e lhe dá um tiro na barriga, deixando-a paraplégica, conforme apresenta a imagem:

Imagem 4: O tiro em Barbara Gordon.



Fonte: Moore e Bolland (1999, p. 16).

Fazendo uma leitura multimodal dos aspectos que compõem a narrativa, encontramos os seguintes símbolos: luvas vermelhas, revólver, xícara, posição corporal, pés descalços, cabelos soltos. Todas essas semi-oses dão sentido ao momento inesperado da cena, momento em que a filha do policial Gordon leva o tiro. A cena apresenta um caráter de explosão, dada a cor de fundo vermelha matizada de uma cor mais escura, semelhante às características presentes nas HQs.

A narrativa da sequência, no próximo HQ, com a imagem da moça em movimento, numa queda a qual inclui contém ícones associados a uma tragédia (sangue, xícara caindo, cabelos esvoaçantes), mostrando a queda nas proximidades do pai, enquanto elemento na imagem sem ação. Vilela (2018, p. 115), em seu texto acerca das HQ, depõe que muitas das histórias “podem nos dizer muito a respeito de uma sociedade, ou, pelo menos, de um segmento dessa sociedade”. A narrativa ora analisada remete a uma crítica social em relação à violência que a sociedade enfrentava na época, e os conflitos gerados à classe dos policiais. Encontramos semelhanças de vulnerabilidade social na sociedade contemporânea, já que o papel do policial (pai) da Barbara não difere da ação de muitos policiais em áreas de conflitos.

Na sequência da narrativa, Coringa sequestra o pai de Bárbara e diz que faria com que o comissário pagasse a conta. O vilão tira a roupa dela e fotografa sua nudez. Ao observar a imagem, o semblante apavorado nos leva a questionamentos sobre atos ocultos, como o possível estupro, mas não é revelado. Cenas como essas eram novidade nas histórias em quadrinhos, e o escritor deixa essa incógnita na interpretação de cada leitor.

homem iria à insanidade.

Na sequência, Batman consegue localizá-lo, liberta o pai de Bárbara e entra em combate corporal com Coringa. Nas cenas, entre fortes golpes, os dois discutem sobre o que ambos se tornaram após passar por um trauma na vida. Ao perceber que seria seu fim, o vilão se condena pelas suas últimas ações e critica o herói de forma irônica dizendo que tiraria a vida dele para receber “ovação da galera”, como vemos no quadro seguinte:

Imagem 6: Coringa sem forças para lutar contra Batman



Fonte: Moore e Bolland (1999, p. 46).

De altivo e valente, como se apresenta nas primeiras páginas da *graphic novel*, o Coringa aparece nessa imagem de cabeça baixa, com ar de desolação, e desarmado, pois a arma em mãos já não oferece perigo. Na sequência da narrativa a imagem do rosto se apresenta como derrotado, assim vemos um personagem que faz crítica para si mesmo com a presença da palavra “ovação”. Semblante triste, descabelado, com olhar de inconformado, a boca semiaberta e o sorriso, que antes se apresentava altivo, agora mostra uma figura de derrotado. Na sequência das três narrativas encontramos o signo da chuva com o fundo avermelhado, inferindo a ideia de violência, com o fundo azul acompanhado de sombras da chuva insinuando uma nostalgia completa. E o Batman, com a capa preta e postura de altivez, demonstra toda uma superioridade em relação ao Coringa. As cores azul, roxa e tons de rosa no fundo, representando a chuva, aparecem em forma de completude da cena do herói como incorruptível “porque estou cumprindo a lei”.

Abrão e Gomes (2014), estudiosos das histórias em quadrinhos, consideram que a

de maneira que provoque dupla função: “representa o som ao mesmo tempo que sugere movimento”, diz Ramos (2016, p. 81). Essa premissa é conhecida na narrativa em análise, quando os dois personagens utilizam os sons HAHahaha e EEEEEEE de maneira sobreposta e tamanho de letras diferentes, o que sugere ao leitor um prolongamento do som e a profundidade do eco.

4. Considerações finais

A proposta deste trabalho, apresentar uma análise multimodal e a construção de sentido na história em quadrinhos “Batman: A piada mortal”, foi, de certa forma, um estudo que veio a ampliar os conhecimentos relacionados à multimodalidade e sua relação com as histórias em quadrinhos.

Diante disso, podemos pontuar sobre o mundo capitalista, onde as dificuldades aparecem em diferentes realidades sociais, econômicas, morais, entre outros. Assim como todos podem passar por momentos perturbados e cada um reage de diversas formas. A relação entre Coringa e Batman mostra bem essa realidade de reação de pessoas na sociedade.

Observamos uma diferença pontual em ambos os personagens, pois um se mostra revoltado contra tudo na sociedade enquanto o outro resolveu proteger os cidadãos contra os malfeitores. É importante considerar também que a narrativa foca numa dualidade do bem contra o mal, mas não podemos atribuir culpabilidade ao estado financeiro em que cada um se encontrava, pois apesar de provocar discussões, o caráter refletirá nas decisões tomadas pelo homem na sociedade.

Alan Moore foi bastante feliz na construção da narrativa, pois a *graphic novel* “Batman: A piada mortal” é instigante desde a capa até as últimas páginas da história, visto que, no lugar do herói, apresenta o inimigo: Coringa. Dispõe de imagens marcantes de violência, que despertam a curiosidade do leitor em cada episódio, apesar de que até a década de 70 cenas como estas eram proibidas nas HQ. Utiliza-se linguagem de fácil compreensão, voltada para o público adulto. Apesar de apresentar poucas páginas, cada cena é rica em informações que valem mais que palavras, dessa forma, a mensagem proposta é transmitida com exatidão, possibilitando a interação entre a narrativa e questões relacionadas à sociedade capitalista.

Por fim, podemos dizer que o reflexo do contexto de criação da

obra e da contemporaneidade aparece de forma implícita na narrativa. A prática do ensino com HQs ainda é um desafio para o ensino, no sentido de encontrar meios e condições para mostrar aos leitores a importância das formas semióticas e as ideologias nelas veiculadas. Nessa ótica, as histórias em quadrinhos constituem uma ferramenta propícia para o ensino de leitura multimodal com destaque o emergir na construção de sentidos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRÃO, Daniel; GOMES, Nataniel dos Santos. Quadrinhos: arte contemporânea?. *Cadernos CESPUC de Pesquisa Série Ensaio*, v. 2, n. 25, p. 213-25, 14 dez. 2015.

BAKHTIN, M. M. *Bakhtin, dialogismo e construção do sentido*. Organização de Beth Brait. 2. ed. rev. Campinas-SP: UNICAMP, 2005.

BERNARDO, Thiago Monteiro. Anomia, outsiders e identidades no tempo presente através de Batman: A Piada Mortal. *O Olho da História*, n. 16, Salvador-BA, julho de 2011.

CAGNIN, Antonio Luiz. *Os quadrinhos*. São Paulo, Ática. 1975.

COSTA, Francisco. Batman: A piada mortal, do gênio Alan Moore, ainda é relevante. *Jornal Opção*. 05 mai. 2019. Disponível em: <https://www.jornalopcao.com.br/opcao-cultural/%EF%BB%BFbatman-a-piada-mortal-do-genio-alan-moore-ainda-e-relevante-182393/>. Acesso em: 03 de set. 2019.

DIONISIO, Angela Paiva. Multimodalidade discursiva na atividade oral e escrita (atividades). In: MARCUSCHI, L.A.; DIONISIO, A.P. (Orgs). *Fala e Escrita*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

_____. Gêneros multimodais e multiletramento. In: KARWOSKI, A.M. et al. (Orgs). *Gêneros textuais: reflexão e ensino*. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

KLEIMAN, Ângela. *Oficina de leitura: Teoria e Prática*. Campinas-SP: Pontes, 2002.

KOCH, Ingedore Villaça; ELIAS, Vanda Maria. *Ler e compreender os sentidos do texto*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

LEMES, Cristiane. *80 anos do Coringa*. Entrevista disponível em:

https://youtu.be/_cmWZNpasTo. Acesso em 06 de jun. de 2020.

MENDONÇA, Maria Rodrigues de Souza. Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos. In: DIONÍSIO, Â.P.; MACHADO, A.R.; BEZERRA, M.A. (Orgs). *Gêneros textuais e ensino*. São Paulo: Parábola, 2010.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian. *Batman: A piada mortal*. Abril, 1999.

PEREIRA, F. G; MACIEL, R. F. Processos de construção 1 de sentidos para além da dicotomia verbal e não verbal em contextos médicos. *Revista Philologus*, v. 25, p. 2674-81, Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2019.

PINHEIRO, Michelle Soares. Multimodalidade e Letramento Visual na sala de aula de Língua Espanhola: análise de uma atividade de produção escrita. *RBLA*, v. 16, n. 4, p. 575-93, Belo Horizonte, 2011.

POSTEMA, Barbara. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentidos a partir de fragmentos*. São Paulo: Peirópolis, 2018.

QUINTAS, Francisco. *Descubra a origem misteriosa do Coringa, o Rei Palhaço do Crime*. Publicada em 15 de janeiro de 2017. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/origem-coringa/> acesso em 28 de junho de 2020.

RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro *et al.* *Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

RAMOS, Paulo. *A leitura dos quadrinhos*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

ROJO, Roxane. *Letramentos múltiplos, escola e inclusão social*. São Paulo: Parábola, 2009.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Thomson, 2002.

SILVA, Dagmar Vieira Nogueira, BARBOSA, Vanderlis Legramante; GOMES, Nataniel dos Santos. Observações sobre o texto e o sentido na era dos emojis. *Revista Philologus*, ano 23, n. 69. Rio de Janeiro: CiFEFiL, set./dez. 2017.

SILVA JUNIOR, Ailton da Costa. Histórias em quadrinhos como fonte de pesquisa: uma análise sócio-histórica acerca do graphic novel “Batman: a piada mortal”. *Diálogo*, n. 34, p. 55-70, Canoas, abr. 2017. Disponível em: <http://revistas.unilasalle.edu.br/index.php/Dialogo>.

SILVA, Rômulo. *Batman: Conheça sua História e Curiosidades*. Publicada em 01/08/2018. Disponível em: <https://www.tricurioso.com/2018/08/01/batman-conheca-sua-historia-e-curiosidades/>. Acesso em: 28 de junho de 2020.

VILELA, Túlio. Os quadrinhos na aula de história. In: RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro *et al.* *Como usar as Histórias em Quadrinhos na sala de aula*. 4. ed. São Paulo: Contexto, 2018.

WEBBER, Evelyn Coelho Paini; TENO, Neide Araújo Castilho. O ensino de línguas estrangeiras e a pedagogia dos multiletramentos: uma proposta de aula. In: MORETTO, M. (Org.). *Leitura e produção escrita na educação básica*. Judiaí: Paco, 2019. p. 29-46