

um louco criado

Paola Zordan

Deixai-nos rir – fragmento da “Carta aos médicos-chefes dos manicômios”, de Antonin Artaud (1983).

Cinema, pensamento: modos distintos por onde passam imagens. Aqui o cinema se confunde com um pensar que pode ser entendido como filme a rodar, passagem de imagens que produzem, em suas narrativas, cenas e, especialmente nas figuras, subjetivações. Os discursos que constituem o que vem a ser um louco, como mostra Foucault (2002) em sua *História da loucura*, estratificam imagens em torno da figura dos loucos e das instituições criadas para tratá-los, uma vez que na modernidade a loucura passa ao rol das doenças mentais. Subjetivada pelo cinema, nossa civilização de luzes artificiais procura a psicanálise como método para compreender as imagens recorrentes e obsedantes que cria. Repletas de carga cultural, como produções impregnadas de desejos e repulsas, as imagens criadas com arte, mesmo que voltadas ao consumo

e ao entretenimento, podem ser sintomas para a compreensão do mundo e de nossa própria psiquê.

As imagens enfeitiçam para nos divertir, são fabricadas para serem sedutoras, para nos capturar por meio do horror e de sua abominável beleza. Imagens que mesmo concebidas para serem antipatizadas, carregam em si aquela dose de belo da qual toda criação necessita para encantar. Classificar as imagens, defini-las como meramente fílmicas, como artísticas, como obras de arte, como artesanais, arte popular, imagens técnicas, produto de uma cultura de massas, enfim, definir o que é uma imagem e a que facção conceitual pertence pouco interessa. As imagens algumas vezes poderão até ser encaixadas nessas classificações e se ajustarem dentro delas, mas nenhuma é melhor do que a outra, todas produzem sensações, atacam os sentidos, operam codificações, descodificações e sobrecodificações. Entre uma e outra imagem, existem ligações e rupturas, traços contínuos e descontínuos, elementos que se repetem, alterações, produção de diferenças e reproduções formais que compõem um plano indistinto. O que se vê desse plano são fragmentos, partes enquadradas, células visuais que indicam os elementos presentes na extensão infinita de um campo pictórico.

Monstros e heróis oferecem a matéria para pensar as fabricações de imagens que nos subjetivam. Trata-se de imagens esboçadas em *storyboards*, desenhadas, pintadas, construídas com esqueletos de madeira e metal, revestidos com resina acrílica, com silicone moldado, com isopor, plásticos, tecidos. Manipulados em *softwares* de efeitos visuais, esses ganham movimentos verossímeis para os olhos, de tal modo que a presença de um homem-morcego se torna extremamente convincente para o olhar. Na era digital, a probabilidade do fantástico se tingem com aspectos da realidade. No entanto, suas formas obedecem aos estratos imagéticos, a toda uma memória iconológica

que a indústria do entretenimento não deixa de dispor, pois é um campo que vive de recriações ininterruptas, e referencia a si mesmo cada vez com mais velocidade. Quase tudo nessa indústria descreve encadeamentos entre produtos, não apenas nas redes de propagação (que incluem material escolar, brinquedos, roupas e embalagens diversas), como também na diversidade de veículos. Dos quadrinhos que viram desenhos animados que viram filmes ao *best-seller* que vira filme que gera um livro ilustrado ou um RPG¹ e do filme que vira série para TV e vira atração de parque temático, as releituras são constantes e seguem fórmulas variadas, que versam, quase sempre, sobre as lutas dos heróis apolíneos contra monstros, catástrofes e vilões com traços dos descontroles e animalismos dionisíacos.

Multiplicidades de imagens cinematográficas, advindas de todas essas transições na constituição de personagens e narrativas, perpassam o devir-louco avistado hoje nas instituições. Longe da tensão virtual, aquela violência que incita o pensamento, o que se vê nas escolas, em outras instituições e pelas ruas são agenciamentos violentos entre corpos que, em variados graus, se encontram sujeitos às piores agressões. Apesar dos inúmeros seminários sobre esse tipo de violência de todas as teorias e discussões sobre os fatos horríveis que alimentam o jornalismo e de inúmeras propostas para mudar uma realidade cruel, essa violência não faz pensar, pelo contrário, bloqueia, impede todo e qualquer movimento do pensamento. Se ao in-

¹ Abreviatura para *Rolling Playing Games* (jogos de interpretação de papéis), é usada para designar histórias/jogos interativas, que envolvem *cards*, livros com textos de base, várias fichas a serem preenchidas, dados e manuais para os jogadores; enfim, uma série de materiais que aumentam de acordo com a complexidade da trama construída entre autores, mestres (especialistas em um certo universo fictício onde se desenrolam os jogos) e personagens-jogadores. O primeiro RPG foi *Dungeons and Dragons*.

vés de combatermos a violência passássemos a pensar sobre que forças imagéticas ela opera, sem temer o caótico imanente à própria vida, os horrores humanos não existiriam.

Uma perspectiva mais ampla se obtém com uma imagem. Imagens são cortes que criamos para agir na matéria, constituem todo o cabedal de coisas acumuladas e sobrepostas na memória, das quais a consciência dispõe à medida em que se percebe o mundo atual. Encontro entre a abertura dos sentidos e a lembrança, uma imagem é o que fica no meio, entre a coisa percebida e a imagem disposta na memória. Com Bergson (1999) aprendemos que as imagens criam a matéria, são enquadramentos, as molduras com as quais capturamos o inapreensível da vida. O que se aprende da matéria é por meio das imagens pelas quais conhecemos a realidade. As imagens agem e reagem entre si, imbricadas nas telas virtuais que compõem o real. Imagens são fantasmas, efeitos, simulacros que emergem dos subterrâneos das lembranças esquecidas.

Instituir algum sentido a uma imagem advinda de sensações puramente ópticas e sonoras exige que a figura nela atuante se exprima por meio de um nome. *Eidolon*. Um ídolo, vilão ou herói, constitui uma figura temática atravessada por complexo de forças. Envolve um estudo de linhas e suas repetições. São imagens familiares e esquisitas, que extrapolam questões de gosto e de estilo, embora sejam relevantes para o gótico, para o barroco decadente, para o simbolismo romântico e para o surrealismo. Figuras estranhas, além do Bem e do Mal, que ressurgem cheias de *glamour* no ecletismo pós-moderno. Demoníacas, protagonizam intensamente a indústria cinematográfica da Era Digital, que lhes dá, por meio dos mais desenvolvidos efeitos visuais, corpos verossímeis e quase palpáveis. Aparecem muito além do mito, da especulação científica, das teorias, da poesia, da literatura de terror, dos romances policiais e dos *best-sellers*

fantásticos. Advêm também fotos e filmes de guerra, de tiros, de explosões reais e fictícias, de cidades destruídas, aviões despedaçados, navios vertendo óleo no oceano, árvores sendo derrubadas e grandes torres desabando. Podem abrir também imagens que ilustram doenças, mazelas do corpo, aberrações, mutações genéticas, coisas estranhas ao que se pensaria como “natureza”. Tudo o que é estranho à natureza, desde os gregos, vem sendo considerado “arte”.

A arte traz alguma dose de delírio. Fazer arte é deslocar um mínimo de sensações, mexer com as percepções mundanas. Criar sentidos, produzir outras realidades, inventar novos mundos. Arte e loucura, sempre de mãos dadas. Ambas como parte de um território de miragens, construído sobre reflexos, númens, moedas, pequenas cartas, cartões, fotografias, quadros, quadrinhos, retalhos de ilusão. A arte “[...] consiste nas discrepâncias entre a realidade e suas réplicas imitativas” (Danto, 2005, p. 65), de modo que é a discrepância entre a obra e sua contraparte material que replica o real.

Uma coisa engolindo a outra e o que vem a seguir, matéria e substrato do que já foi. A genialidade da arte é a construção de um universo que se alimenta de si mesmo, em sucessivas gerações de imagens e na produção de fantasias. Enquadramentos, infinitas linhas retas definindo zonas paralelas e perpendiculares, cartas de baralho. Na indústria do entretenimento, tudo é um jogo; o mais sangrento dos combates é pura diversão. “Quando vi que piada de mau gosto era este mundo, preferi ficar louco, admito”, diz o vilão Coringa, em uma história em quadrinhos chamada *A piada mortal*.

Fragmento I: Coringa, o popular inimigo de Batman, é artista. Aparece como um comediante, um artista que quer para si as atenções da mídia. Também é figurado como artista plástico em um concurso de artes no episódio “A escola de Coringa”, do

seriado televisivo *Batman e Robin*.² Bruce Wayne, identidade civil de Batman, vai a um concurso onde cada participante faz uma obra de arte. Há alusões a obras de famosos artistas contemporâneos: espirros de tinta (Jackson Pollock) e impressão do corpo sobre uma superfície (Yves Klein). O vencedor do concurso é Coringa, que simplesmente deixou a tela em branco. O sucesso do concurso faz com que Coringa abra uma escola de artes para os milionários de Gotham City. Wayne acha tudo ridículo, mas, desconfiado, frequenta a aula do Coringa. Os trabalhos abstratos dos alunos são elogiados pelo bandido, que considera a escultura clássica de Wayne “ultrapassada”. Quando Wayne questiona seus motivos, o vilão chama seus capangas e o capturam. A escola do Coringa era uma armadilha para caçar milionários. Como Batman poderia vir socorrer as vítimas em apuros, se estava acorrentado entre elas? Somente sabemos como a situação se reverte no episódio seguinte.

Fragmento 2: Batman (1989), filme dirigido por Tim Burton. Cena em questão: Coringa³ e seus capangas entram no Museu de Artes, liberando um gás paralisante que derruba todos os presentes. Chegam com latas de tintas coloridas. É uma *performance*, tudo se agita e Coringa coordena a pintura. Quadros seculares, obras de Rembrandt, Renoir e Degas são arrasados com mãos e pincéis sujos com cores berrantes. Em uma paisagem urbana de David Hopper, Coringa escreve no muro: “*joker was here*”. De repente, Coringa manda seu capanga parar: “Gosto deste. Não destrua”, diz para o rapaz pronto a rabiscar tinta por cima de uma obra. O quadro em questão era

2 Seriado norte-americano produzido por Willian Dozier para a rede de televisão ABC, foi ao ar de janeiro de 1966 a março de 1968. Batman era interpretado por Adam West; Robin, por Burt Ward; Coringa, por César Romero.

3 Coringa foi interpretado por Jack Nicholson.

uma pintura de Francis Bacon,⁴ cujo destaque sobre o fundo preto são duas costelas penduradas atrás de um pálido rosto humano distorcido.

Coringa⁵ é um psicopata cruel. Assassina pessoas com produtos químicos que deformam seus rostos, de modo que parecem estar rindo. Personagem ao qual se atribui “assassinato em massa, tortura e terror” (Dixon; Nolan; Scott, 1997), seu sorriso ácido estampa uma cadavérica risada letal causada por um acidente ocorrido em uma indústria química. Criado por Bob Kane em 1940, Coringa aparece em várias histórias nestes setenta anos em que contracenava com Batman no mundo criado entre histórias de detetive. “Você nunca saberá o que é o verdadeiro mal até conhecer o Coringa”, diz Batman para o Super-Homem, desafiando-o a conhecer os horrores de Gotham City (Starlin; Aparo; Decarlo, 2002).

Na história de Alan Moore, *A piada mortal*, fragmentos da narrativa mostram um homem desempregado, com a esposa quase ganhando um bebê e sem dinheiro para pagar sequer o aluguel do quarto em que vivem. Tenta vários empregos aquele comediante “fracassado” de quem ninguém ri. Vai ajudar alguns ladrões a arrombar uma indústria de produtos químicos

4 *Figure with meat*, 1954.

5 Na edição especial *Asilo Arkhama*, a psiquiatra Ruth Adams explica para Batman que “Coringa é um caso especial. Muitos de nós acreditam que ele está além de qualquer tratamento [...]. Não estamos certos de que ele possa ser definido como insano. É bem possível que estejamos diante de um caso de super sanidade. Uma nova e brilhante modificação da percepção humana [...]. Diferente de você ou de mim, o Coringa não parece ter controle sobre as informações sensoriais que recebe do mundo externo. Sua mente só pode lidar com a barragem caótica de estímulos deixando-se levar pelos fluxos. Por isso, alguns dias ele é um palhaço infantil. Outros, um psicopata assassino. Ele não tem verdadeira personalidade. Ele cria uma diferente por dia. O Coringa se vê como Mestre do Desgoverno. E o mundo como um teatro do absurdo” (Morrison; Mckean, 1990).

(na qual foi funcionário), e roubar uma fábrica de baralhos. A esposa morre eletrocutada ao experimentar um aquecedor de mamadeiras e ele tenta desistir do assalto, mas é ameaçado e precisa prosseguir. Os guardas o abordam e na fuga ele cai num tonel de produtos químicos. Em seu bolso, a carta do baralho que ocupa o lugar de qualquer outra: o coringa, com roupas de palhaço, misto de arlequim, pierrô e bobo da corte. Um homem que sempre está rindo, mas de quem ninguém ri; o patético fracassado, motivo de chacota, mas também aquele de quem ninguém acha graça.

No filme de Tim Burton,⁶ o escritor Sam Harnm faz do bandido um monstro cujo acidente no tonel de produtos químicos acontece por causa da perseguição de Batman. Devido à frase que o vilão, nesse filme, diz para suas vítimas: “Já dançou com o diabo à luz do luar?”, Batman/Wayne descobre que fora ele quem havia matado seus pais. Coringa acusa Batman de tê-lo criado, mas Batman retruca dizendo: “Você me criou primeiro, matando meus pais”. No universo de Batman, Coringa possui várias histórias sobre o seu passado: “Se eu vou ter um passado, prefiro que seja de múltipla escolha” (Moore; Bolland, 1988), diz para Batman quando conta que foi um dia ruim que o deixou louco.

Na história *Coringa, o advogado do diabo*, o psicopata é acusado de distribuir selos da série “grandes comediantes” envenenados, que matam as pessoas que os lambem com a conhecida risada mortífera. Como em todas as histórias de Batman, a mídia está sempre presente: “As famílias das vítimas não acharam graça nessa brincadeira” (Dixon; Nolan; Scott, 1997), diz a repórter de televisão. A capa da edição apresenta Coringa

6 Diretor da animação *O estranho mundo de Jack* e de filmes fantasmagóricos, como *Eduardo, mãos de tesoura* e *A lenda do cavaleiro sem cabeça*.

com a língua de fora mostrando um pequeno selo na ponta, estampado com sua própria cara: “um grande comediante”. O papel na língua é possivelmente uma alusão indireta ao ácido lisérgico e aos papeluchos pelos quais é ingerido. A loucura de Coringa é, de algum modo, referente a alterações químicas que produzem distorções que se fazem ver através do semblante alucinado dos drogados em estado de delírio.

Em *A piada mortal*, Coringa foge do Asilo Arkham e toma um parque de diversões abandonado. Entra na casa do comissário Gordon, atira em sua filha (que em outras histórias é a Batgirl) e o captura. Coloca Gordon em um trem fantasma onde o velho policial é assombrado com fotos da filha nua, baleada e violentada. Batman acode o homem, que fora colocado, em estado de choque, em uma jaula. O psicopata aguarda Batman com armadilhas na “Casa Maluca” do parque de diversões. Pouco importava para ele se Batman o levasse de volta ao asilo, seu objetivo era provar a Batman que um dia ruim pode fazer alguém mudar: “Mostrarei que não há diferença entre mim e outro qualquer. Só é preciso um dia ruim para reduzir o mais são dos homens a um lunático. Essa é a distância entre o mundo e eu... Apenas um dia ruim”. A loucura de Batman, um dos poucos super-heróis sem poderes sobrenaturais, também vem de um dia ruim. Coringa quer saber que dia foi esse. “Seu dia ruim o deixou tão louco quanto qualquer um. Só que você não admite... Prefere continuar fingindo que a vida faz sentido... Que vale a pena todo esse esforço!”, diz Coringa, escondido atrás de tapumes com caras de palhaço (Moore; Bolland, 1988).

O personagem, cujos crimes são assinados com a carta homônima do baralho, é uma releitura maléfica do nobre palhaço Gwynplaine, protagonista de um filme de 1928, O homem que ri, inspirado na novela de Victor Hugo (1869).

É a história de um jovem lorde inglês do século XVII, cujos lábios são arrancados a mando do rei, que busca vingar uma traição feita pelo pai do rapaz. Com a carne mutilada em volta da boca, seu semblante traz a boca escancarada num sorriso permanente, transformando-o num personagem teatral. Esse é um exemplo de como, na indústria do entretenimento, tudo é citação, uma coisa referida a outra e outras tantas. Filmes e desenhos animados citam quadrinhos que citam filmes mudos, que citam a literatura do século XIX, contos da tradição oral e mitos clássicos. Não há limite para a constante recriação de ícones e de narrativas. Uma imagem copiada de outras, imagens copiadas de uma imagem em variadas possibilidades cambiáveis. Os vetores são muitos e as ligações podem ser infinitas. A invenção é uma reinvenção sobre o que se inventa continuamente. A única diferença é a proliferação de invenções, eternamente se multiplicando, aparecendo com efeitos visuais que as tornam cada vez mais verossímeis, cada vez mais intrincadas com o mundo real.

O crítico de arte Clemente Greenberg (2002) explica que há um mistério no que faz uma arte surpreender ou não. O prazer do artista são as decisões-juízo sobre como proceder dentro de cada passo da obra. Greenberg (2002, p.105) comenta que “[...] alguns artistas produzem arte superior apenas quando desistem de procurar fazê-la, quando desistem da percepção consciente de si mesmos”. Batman, de acordo com seu criador, Bob Kane, foi criado com inspiração nas máquinas de vôo projetadas por Leonardo da Vinci,⁷ entre outras influências, como a novela radiofônica *The shadow* e o filme *The mark of Zorro*, veicu-

7 “As invenções bélicas de Leonardo são mais visionárias do que práticas. Suas concepções estão muito além das máquinas projetadas no século XV. Pode-se dizer que sua engenharia tendia mais ao miraculoso do que ao possível. Por isso é um artista e não um cientista ou tecnólogo” (Mannering, 1981, p. 32).

lados nos anos 20 e 30 do século XX. Batman surgiu como detetive disfarçado em 1939, um ano após a aparição de Superman. Naquela época, as histórias em quadrinhos eram consideradas inferiores à arte, seu desenho era tido como grotesco e a pintura, de mau gosto. No longa-metragem e no seriado para televisão dos anos 1960, Batman é colorido e está dentro do que hoje se entende como estética *pop*. Depois dos filmes de Tim Burton e da série *O cavaleiro das trevas*, Batman virou um super-herói ao estilo gótico, levando esse traço sombrio para as atuais séries animadas de televisão (Miller; Jansen, 1987). A transformação dos heróis acompanha tendências, precisa ser sempre atual, sob o risco de deixarem de ser sucessos e pararem de vender. É um campo constituído em interdependência com as reações do público. Em novembro de 1988, Dennis O’Neil dá a seguinte explicação sobre o assassinato do segundo Robin:

[...] essas sagas são mais do que mero entretenimento, pelo menos para muitos leitores. Elas são o equivalente pós-industrial das narrativas folclóricas e como tal, atingem profundamente nossas mentes. Mas, como histórias folclóricas tradicionais, os super-heróis devem evoluir. Se não fizerem isso, eles se tornarão irrelevantes para o mundo que realmente espelham e perderão o poder de satisfazer e divertir. Eles correm o risco de degenerar em meras curiosidades em vez de permanecerem como ficção vital [...].⁸

A interatividade com o público já estava presente no final dos anos 1980, pois foi uma votação por telefone que definiu que o “menino prodígio”, como Robin era chamado, deveria morrer. Quem o mata é Coringa. Depois desse fato, Batman passa a ser um herói solitário, implacável e cruel. A ambiguidade de sua figura, transitando entre a loucura e a sanidade, passa a ganhar

8 Prefácio para a edição especial *A morte de Robin*.

espaço nos roteiros. Seus traços psíquicos são sutilmente explorados e todo o *lay-out* de suas produções ganha um caráter mais sombrio. Acontecimentos desse tipo demandam que o público dos quadrinhos transite sobre os universos dos super-heróis, a fim de entender o encadeamento das tramas e as frequentes citações entre os fatos ocorridos. Quadrinhos no início dos anos 1990 são *cults*, produções dirigidas a um público especializado.⁹ São fãs ávidos pelo fantástico, conhecedores de toda uma mitologia precedente que envolve universos complexos onde várias sagas dizem respeito entre si. Para entender o universo DC, do qual Batman faz parte, é preciso saber um pouco sobre a *Crise nas infinitas terras*, episódios do final dos anos 1980 que recriaram os mundos nos quais viviam heróis e vilões. Nesta fase, descrita como reorganização do universo de Batman, Super-Homem e Mulher Maravilha, temos o reaparecimento do *Monstro do pântano*, metamórfico herói que se constrói com a matéria vegetal que tem à disposição. A “crise” é uma espécie de apocalipse, uma luta contra a antimatéria que tenta dominar o universo criado. A psicodélica criatura botânica é o único ser capaz de penetrar no vazio da antimatéria do universo “negativo” e inciado. O que é descrito nas sagas do universo DC Comics narra o momento de alterações e fusão entre todas as terras paralelas, o multiverso de mundos concomitantes. Heróis de mundos diferentes se encontram nas zonas de “distorção” de tempo-espaço, mesclando presentes, passados e futuros. Super-homens de terras paralelas, todos com uniformes quase iguais, atuam juntos para vencer o monstruoso monitor de antimatéria, viajando até a aurora dos tempos. O mundo se funde e, a partir daquela alteração, só um universo passa a existir, um

9 Devido à pouca rentabilidade, em julho de 2002, a editora Abril parou de publicar as sagas mensais de super-heróis da DC Comics; a partir de então foram comercializadas somente produções especiais relativas a esse universo.

só passado e um só presente, que geram “paradoxos que não podem ser explicados” (Wolfman; Pérez; Ordway, 1989, p. 69).

É nesse universo pós-crise que surgem produções como o álbum especial *Asilo Arkham* (1990), recheado com citações psicanalíticas e esotéricas para provar que nem mesmo Batman é “exatamente normal”. Em uma noite de lua cheia, os loucos (todos vilões a quem Batman combateu) conseguem amotinar o hospício e exigir a presença do homem-morcego, um louco que devia estar entre eles. A entrada de Batman e sua aventura dentro da casa da insanidade é intercalada com a terrível história do psiquiatra criador do lugar, Amadeus Arkham, que teve a mulher e a filha, ainda criança, violentadas, assassinadas e decepada por um bandido chamado MadDog, o primeiro paciente a ser tratado pelo médico. A imagem do arcanjo Miguel e do dragão surgem como uma metáfora da batalha contra a loucura, velha conhecida de Arkham, cuja mãe morreu atormentada, reclamando de estranhos ruídos. Arkham reforma a casa que herdou para transformá-la num hospital psiquiátrico e vai à Suíça procurar Jung, que na ocasião despontava no cenário psicanalítico com seus estudos sobre esquizofrenia. Em sua viagem ao Velho Mundo, Arkham também trava contato com o bruxo Alesteir Crowley,¹⁰ cujas cartas de seu baralho de tarô são estampadas ao longo dos quadrinhos. Num quarto secreto onde o psiquiatra louco viveu o fim de seus dias, suas anotações, escritas a unha pelo chão e pelas paredes, contam que sua mãe havia enlouquecido por causa de um morcego preso embaixo de sua cama. Batman se mistura com a maldição exalada pelas

10 O mago inglês Alesteir Crowley, que se auto denominava “A grande besta”, nas primeiras décadas do século XX rompeu com a ordem mística *Golden Dawne* e criou um sistema irreverente de magia. Foi quem fez o mapa astrológico de Fernando Pessoa, com o qual travou alguns diálogos. Passou a ser idolatrado pelos místicos dos anos 1960 porque misturou arte, magia, sexo e bebidas alucinógenas na busca do êxtase.

paredes da casa, enfrenta os fantasmas de Arkham e o dragão da loucura. Vencidas as adversidades e controlada a situação, Batman vai embora. Coringa, o amigável anfitrião de Batman, que passa a mão em sua bunda e faz piadinhas sobre Batman manter as pernas depiladas, é quem lhe dá o “adeuzinho”, lamentando a separação – “Não pode reclamar que não se divertiu” – e lhe deseja que continue se divertindo “lá fora, no asilo” (Morrison; Mckean, 1990). Mundo asilo onde milhões de aberrantes, perturbados, lunáticos, dementes, estúpidos, melancólicos, maníacos, hipocondríacos, histéricas, esquizofrênicos, psicopatas, psicóticos, riem e se amedrontam, combatendo ao mesmo tempo que aceitando todas suas diferenças.

Referências

ARTAUD, A. *Linguagem e vida*. São Paulo: Perspectiva, 1995.

_____. Carta aos médicos-chefes dos manicômios. In: WILLER, C. (Org.). *Escritos de Antonin Artaud*. Porto Alegre: L&PM, 1983.

BATMAN. Direção: Tim Burton. Reino Unido: Warner Bros, 1989. 1 DVD.

BERGSON, H. *Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

DANTO, A. *A transfiguração do lugar-comum: uma filosofia da arte*. São Paulo: Cosac & Naify, 2005.

DIXON, C.; NOLAN, G.; SCOTT, H. *Coringa, advogado do diabo*. São Paulo: Editora Abril, 1997.

FOUCAULT, M. *A história da loucura*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

GREENBERG, C. *Estética doméstica: observações sobre arte e gosto*. Editora Cosac & Naify, 2002.

MANNERING, D. *A arte de Leonardo da Vinci*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1981.

MILLER, F.; JANSON, K. *O cavaleiro das trevas*. São Paulo: Editora Abril, 1987.

MOORE, A.; BOLLAND, B. *A piada mortal*. São Paulo: Editora Abril, 1988.

MORRISON, G.; MCKEAN, D. *Asilo Arkhan*. São Paulo: Editora Abril, 1990.

STARLIN, J.; APARO, J.; DeCARLO, M. *A morte de Robin*. São Paulo: Editora Abril, 2002.

WOLFMAN, M.; PÉREZ, G.; ORDWAY, J. *Crise nas infinitas terras*. São Paulo: Editora Abril, 1989.