

ABRIL
JOVEM

b a t m a n

U
M
A
S
É
R
I
A
C
A
S
A
Z
C
M
S
É
R
I
O
M
C
Z
D
O

aSILO aARKHAM

e S C R I T O p o r
g R A N T m O R R I S O N

i L U S T R A D O p o r
d A V E m C K E A N

CDD: 3117

Surrealismo e graphic novel: estudo sobre Asilo Arkham: uma séria casa num sério mundo



Valter do Carmo Moreira¹ - Graduação
Marta Dantas da Silva² - Doutorado
Universidade Estadual de Londrina (UEL)

1 valter.chimba@gmail.com

2 marta_dantas@hotmail.com

Resumo: A escolha da obra *Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo*, como objeto de pesquisa, deu-se, a princípio, devido à singular versão da aventura de Batman associada a uma construção visual contaminada pelas mais diversas linguagens artísticas, como o cinema e a fotografia, fato que encontra respaldo no âmbito das propostas investigativas engendradas pelas vanguardas artísticas do século XX. Dessa constatação, surgiu a principal questão da pesquisa: Os quadrinhos podem ser considerados uma plataforma para as investigações plásticas e conceituais iniciadas pelos dadaístas e surrealistas? Tanto o trabalho gráfico realizado pelo artista inglês, Dave McKean, quanto a escrita concebida pelo escritor escocês, Grant Morrison, estabelecem relações com os principais elementos que constituem as poéticas Dadaísta e Surrealista, tais como a combinação do representativo, do abstrato, do irreal e do inconsciente.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos, Batman, Artes Plásticas.

Abstract: We originally decided to choose *Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth* due to the relationship between the unique version of Batman's adventure associated with a visual construction influenced by several artistic languages such as cinema and photography, based also on the research proposals of the artistic vanguards of the twentieth century. The main question of this study resulted from the previous statement: can comics be regarded as a platform for the plastic and conceptual research started by the Dadaists and Surrealists? Both the graphic work performed by the English artist Dave McKean and the writing of the Scottish author Grant Morrison establish the relationship of the main elements that constitute the Dadaist and Surrealist poetics such as the combination of what is representative, abstract, unreal, and unconscious.

Key-words: Comics, Batman, Plastic Arts

Introdução

É importante frisar que se pretende abordar os quadrinhos, neste estudo, de forma específica, tratando-os como *graphic novel*. Minha escolha por essa denominação se deve ao fato deste segmento de quadrinhos, segundo alguns estudiosos (CIRNE, 1977, p. 58), ser o que melhor define o presente objeto de pesquisa: a utilização das histórias em quadrinhos para contar uma “história séria”, tornando-a uma obra mais elaborada, de desenvolvimento de enredo e aprofundamento psicológico, bem diferente do que, comumente, se vê nas prateleiras das bancas de jornal. No entanto, o significado e o uso da expressão *graphic novel* no meio editorial, bem como, entre os profissionais da área, podem ser contraditórios. Não existe um consenso, além disso, não é objetivo desta pesquisa dissertar sobre “este” ou “aquele” emprego da denominação.

A presente pesquisa propôs-se a mostrar como a *graphic novel* *Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo* trouxe uma nova visão, do ponto de vista estético e conceitual, para as histórias em quadrinhos. É importante salientar, também, como a Arte Sequencial e as Artes Plásticas podem e devem se relacionar, contaminando-se, sem, necessariamente, se preocuparem em ultrapassar o que se aceita como limite de uma e de outra, de modo a produzir algo novo para cada uma delas. Para tanto, foram elencados autores e teóricos da linguagem das histórias em quadrinhos, assim como, pensadores e historiadores da arte moderna e das vanguardas Dadaísta e Surrealista. Apontou-se para uma questão muito cara à literatura, muito estudada por Otto Hank (1939), que é a questão do duplo, presente nos quadrinhos de super-herói desde sua criação. Todos os super-heróis têm seu alter-ego e, constantemente, levam uma vida dupla. Entretanto, em *Asilo Arkham*, o que chama a atenção não é o binômio Herói/alter-ego, mas o binômio Batman/Coringa, herói e vilão, que se complementam e se

contaminam, criando uma interdependência irracional, de evocação mitológica, pois os opostos se encontram nas mais recônditas fissuras da alma humana. Para tanto, foi realizada uma análise crítica da narrativa e das questões plástico-formais da *graphic novel*: *Asilo Arkham: Uma séria casa num Sério Mundo*.

Para a sedimentação desse pensamento, foi necessário um diálogo com pensadores e historiadores das vanguardas dadaísta e surrealista, como Yves Duplessis (1963), Jacqueline Chenieux-Gendron (1992) e o próprio André Breton (2001), que discutem os mais caros elementos que constituem as práticas surrealistas, como a colagem, a escrita automática e a evocação do inconsciente. A partir desses estudiosos, estabeleço uma relação entre a poética surrealista e o trabalho realizado pelos autores, Grant Morrison e Dave Macken, em *Asilo Arkham*.

A escolha do objeto de pesquisa justifica-se pela escassez de estudos que relacionam as histórias em quadrinhos com as artes plásticas, em termos de linguagem pictórica e conceitual. Logo, esta pesquisa, que não tem, como pretensão, sanar essa falta, espera contribuir, dentro de seus limites como pesquisa de Iniciação Científica, para a construção de um novo olhar e de um melhor entendimento das histórias em quadrinhos, de modo a estimular novos pesquisadores a se enveredarem por esse campo tão vasto e inexplorado, e, por isso mesmo, que ainda guarda muitas riquezas em sua seara.

1 – A questão do duplo: Batman x Coringa

Assim como o morcego, Batman possui hábitos noturnos e sua imagem foi, cuidadosamente, construída para evocar medo nos criminosos, criando um ícone que ascende ao mito, assim como o morcego. Batman vive nas sombras, motivo pelo qual recebeu a alcunha de “o cavaleiro das trevas”, e é o alter ego de Bruce Wayne, multibilionário e play

boy, figura importante da high society de Gotham (cidade fictícia que abriga todo seu universo). Batman é a sombra de Bruce, representa seu lado obscuro e personifica seu maior medo quando criança, o morcego. Sua imagem foi criada em um momento de desespero, numa tentativa de superar a perda de seus pais e, ao mesmo tempo, vingar-se. Nesse sentido, Batman faz aquilo que Bruce não é capaz de fazer: ele encara seu temor e se torna o próprio medo, um mito urbano, sussurrado pelos becos da cidade de Gotham. Otton Rank, em seu Livro O duplo (1939), localiza a raiz ancestral do temor à sombra, que parece ser uma herança de povos antigos. Conforme Rank (1939, p. 110), "superstições e temores, que dizem respeito à sombra, existentes entre os povos cultos de nossos tempos, encontram seu complemento ente os numerosos povos primitivos."

No entanto, essa questão do duplo não diz respeito apenas ao binômio Batman/ Bruce Wayne, mas também a um outro, verdadeira fonte de evocação mitológica: Batman/ Coringa. Rank (1939, p. 110) aponta para a questão do duplo como "a própria personalidade (sombra, reflexo), assegurando a sobrevivência futura." Mais tarde, esta "se torna uma personalidade oposta, que aparecendo sob a forma do mal, representa a parte mortal, destacada da personalidade existente e que a repudia." Nas histórias em quadrinhos de Super-herói, é comum o arqui-inimigo do herói ser seu exato oposto, além de ambos compartilharem algumas características, como outros duplos que aparecem na literatura desde o conto William Wilson (1839), de Edgar Allan Poe, e a obra O Duplo (1846), de Fiodor Dostoiévski. Com Batman, isso não é diferente, pois, de fato, herói e vilão (seu oposto) se complementam e se contaminam, criando uma interdependência irracional, de evocação mitológica, sedimentada nas mais recônditas fissuras da alma humana.

Em Asilo Arkham: Uma séria casa num sério mundo, Batman é um

herói, embora sombrio, mas, ainda assim, herói. Racional, metódico, ético e moral, entre outras virtudes, Batman destaca seu compromisso com a sociedade de Gotham, que tenta salvar, exaustivamente, da criminalidade. Para atingir tal objetivo, estabelece uma parceria "secreta" e ambígua com o comissário de polícia James Gordon, pois, para reestabelecer a ordem no caos urbano dessa megalópole, ele age à margem da lei, porém, seguindo uma moral e uma ética próprias. Usa de violência para coagir os bandidos, mas nunca utiliza armas letais. Abomina a morte. Não importa o quão grave seja o crime, ele sempre respeita os limites do sistema, que, embora considere falho, defende com unhas e dentes. Batman combate o crime por acreditar na salvação da humanidade, por acreditar que os criminosos podem ser reeducados e reinseridos na sociedade, mesmo os criminosos, mentalmente, insanos. O Asilo Arkham é a maior representação dessa crença. Responsável direto pela captura de sua população interna, Batman deu a Arkham um sentido, mas suas dimensões simbólicas e metafísicas são desconhecidas por ele. Quando Coringa o obriga a entrar no Asilo e diz "Nós queremos você. Aqui com a gente no asilo. Onde é o seu lugar" (ASILO ARKHAM, 2012, p. 22), o faz questionar a racionalidade de seus atos. Quando inquirido pelo comissário Gordon, se estava com medo, ele responde: "Medo? Batman não tem medo de nada. Sou eu. É de mim que tenho medo. Medo de que o Coringa esteja certo sobre mim..." e continua: "Tenho medo de que quando atravessar os portões do asilo... quando entrar no Arkham e as portas se fecharem atrás de mim... eu me sinta voltando para casa" (ASILO ARKHAM, 2012, p. 25). É interessante observar essa passagem, onde Batman "questiona a racionalidade de seus próprios atos" a partir das confabulações de um louco como o Coringa (que detalharei melhor a seguir). Essa inquietação, que faz com que Batman reflita sobre si mesmo, mostra como as elucubrações dos

alienados oferecem um universo de ricas possibilidades para o autoconhecimento. Coringa representa a figura do louco e sua loucura, problema que elenca alguns dos interesses do Surrealismo na medida em que, como observa Duplessis (1963, p. 39): “Estes doentes que se desviaram da realidade exterior, ‘sabem segundo Freud, mais do que nós sobre a realidade interior, e podem revelar-nos certas coisas que, sem eles, permaneceriam impenetráveis’.”

O Coringa, principal interno do asilo, arqui-inimigo e antítese de Batman, representa o próprio caos, a personificação de um anarquismo de último grau. Vestido como palhaço, cabelos verdes e salto alto, rosto pálido, com um sorriso vermelho doentio estampado no rosto é, de longe, o mais perigoso dos internos do asilo. Seu nome vem do Curinga do baralho, carta que, em certos jogos, muda de valor, segundo a combinação que o jogador tem nas mãos. Coringa oscila de um infantil palhaço bobo a um assassino desvairado, não tem uma personalidade verdadeira. Complexo, aparenta estar longe de qualquer tratamento possível. “Ele se recria todos os dias”, “vê o mundo como um teatro do absurdo” e “se assume como um mestre do desgoverno” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 43), conforme palavras da Dr^a Ruth Adams a Batman, ao mostrar seu prontuário médico. Ela e boa parte da junta médica do asilo creem que ele, talvez, nem possa ser definido como insano, mas como um possível caso de Superpersonalidade, “Uma nova e brilhante modificação da percepção humana para se adequar à vida urbana no fim do século XX” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 42) (A HQ foi lançada originalmente em 1989). Diferentemente de Batman, o Coringa não age com base em nenhuma regra, vive para perturbar a ordem estabelecida e introduzir a anarquia. Suas ações não têm objetivos preestabelecidos e ele encara a morte com humor amoral. Nesse ponto, as atitudes engendradas por Coringa são de um

surrealismo puro, pois elas se dão de forma efetiva. A respeito do humor negro, que os surrealistas adotam, Yves Duplessis (1963, p. 26) aponta que, “Desde Freud, o humor aparece claramente como uma metamorfose do espírito de insubmissão, uma recusa de curvar-se aos preconceitos sociais: é a máscara do desespero.” O humor negro de Coringa é uma revolta, assim como, no surrealismo, que leva direto à zona proibida.

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

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



Figura 1 - Asilo Arkham, página 35 (1990), arte de Dave McKean

2 - Sobre a escrita e a criação gráfica:

“Mas eu não quero me encontrar com gente louca”, observou Alice.

“Você não tem como evitar”, replicou o gato.

“Todos nós aqui somos loucos. Eu sou louco, você é louca”.

“Como sabe que eu sou louca?”, indagou Alice.

“Deve ser”, disse o gato, “ou não teria vindo aqui”

(ASILO ARKHAM, 2012, p. 14).

Assim começa a graphic novel: Asilo Arkham: uma séria casa num sério mundo, com uma epígrafe extraída de Alice no País das Maravilhas de Lewis Carroll.

De início, já se pode perceber vários pontos de confluência entre o gênero literário Roman Noir e aspectos do movimento surrealista, entre eles, a ironia e o humor negro. É 1º de abril, o dia da mentira, Coringa toma o controle do asilo e exige a presença de Batman em seu interior para soltar os reféns.

Essa sequência é um exemplo de como

as Histórias em quadrinhos se mostram como um dos suportes mais adequados para as investigações poéticas iniciadas pelos surrealistas, por ser um meio monossensorial que depende de um só sentido para transmitir um mundo de experiências, pois sua leitura se dá, simultaneamente, entre imagem, texto e onomatopéia. Assim, é um tipo de texto, que, visualmente, se destaca e invade a própria

plasticidade da imagem. No entanto, não se qualifica nem como texto tampouco como imagem, pois reclama um outro sentido, a audição. Esse tipo de estratégia insólita faz com que o leitor mergulhe na história, mesmo que a considere absurda, pois exige desse leitor uma credibilidade advinda da imaginação e da experiência, depositada em seu inconsciente.



Figura 2 - Asilo Arkham, página 22 (1990), arte de Dave McKean

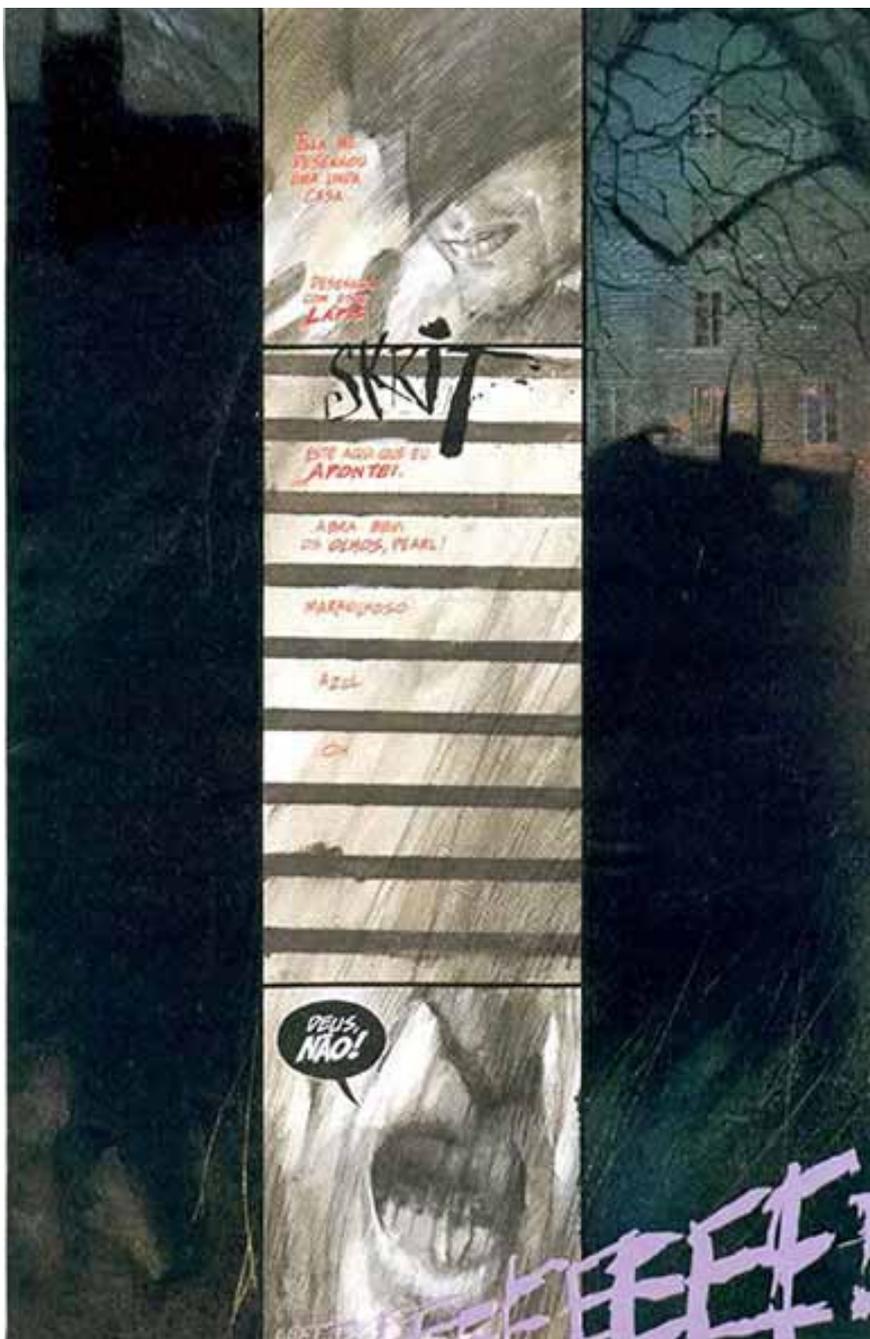


Figura 3 - Asilo Arkham, página 23 (1990), arte de Dave McKean

Nessa cena, a ameaça se dá por telefone (em viva voz). Pode-se “ouvir”, ao fundo, a voz de uma cozinheira, chamada Perl, o que leva o leitor a acreditar que ela se encontra em posse de Coringa. Simultaneamente, “ouve-se” um ruído estranho, seguido da narração de Coringa, que informa estar apontando um lápis. Coringa descreve, brevemente, sua relação com a senhorita Perl e chama a atenção

para seus belos olhos azuis... e para seu lápis apontado. A seguir, ouve-se um grito. Por pura sugestão, a imagem se fecha na cabeça do leitor. Batman pragueja e segue para os portões do asilo. Lá dentro, mais tarde, ele se encontra com a senhorita Perl e seus lindos olhos azuis intactos; confuso, exige explicações de Coringa, que responde: “Primeiro de Abril! Há! Há! Há! Há!” (ASILO ARKHAM, 2012, p. 20).



Figura 5 - A tração da imagem (1929), René Magritte

Observa-se, no decorrer da história, que nenhum dos internos sequer tentou fugir do asilo, ao contrário do que se esperaria. Mais tarde, percebe-se que fugir do asilo nunca foi a intenção dos internos. O próprio Coringa confirma essa hipótese em dado momento, quando Batman, contrariando seus princípios, corta as fiações da segurança com um machado e diz: "Estão livres. Estão todos livres." Coringa então replica: "Ah nós já sabemos, mas e você?". Quando tudo termina e Batman, impotente e exaurido, deixa o asilo, Coringa observa: "A separação é um momento tão triste, meu amor. Mas você não pode reclamar que não se divertiu. Vá curtir a vida lá fora, no asilo. E não se esqueça que, se a barra pesar sempre vai ter um lugarzinho pra você aqui" (ASILO ARKHAM, 2012, p. 112, 115).

Essa "tomografia" mostra que as influências surrealistas estão mais do que presentes, pois são necessárias nessa graphic novel. Morrison e McKean utilizam-se da poética Surrealista para criar uma obra sem precedentes no universo dos quadrinhos, pois, graças às particularidades de sua linguagem, a obra prima pela possibilidade de tornar o estranhamento e o absurdo críveis, através da experiência da leitura, que transcende as fronteiras do racional, tornando tudo, praticamente, aceitável, ao romper os limites do real. Maria Inês França (2008, p. 727), em

seu texto, Surrealismo, entre o imaginário e o real, afirma que a poética surrealista "evoca o estranhamento e o absurdo como forma de driblar a ordem dominante da razão e pretende, pela experiência artística, transcender as fronteiras da vigília racional, na direção da intuição e do sonho." Morrison consegue alcançar esse "estado Surreal, de ação e interferência no mundo", ao tacar os limites que "aprimonam as possibilidades de formulação de conhecimento." França (2008, p. 727) ressalta, ainda, que "É o esforço de abrir uma passagem que não havia antes, ou ainda, de percorrer o mesmo caminho reinventando-o porque foi possível explorar uma passagem já existente." Os quadrinhos mostram-se, assim, como um dos suportes mais adequados para as investigações poéticas iniciadas pelos surrealistas, e os limites de possibilidades de expansão desse universo ainda não foram descobertos.

Os autores adotam, desde o início, práticas surrealistas, assim, aplicam seus meios à narrativa sequencial e testam seus limites, tomando de assalto o leitor a cada página. O humor negro, presente logo de início, por meio da ironia e da inversão, já dão pistas do compromisso de seus autores com as questões surrealistas.

Yves Duplessis, ao dissertar sobre o humor, reflete: "Não é um privilégio poder

libertar-se, num riso sardônico, dos entraves das ações sociais? É assim que Satã dirige o baile e que os Surrealistas se afundam no abismo do subconsciente” (DUPLESSIS, 1963, p. 25).

Portanto, por meio do humor, os autores rompem com a previsibilidade das situações propostas, produzindo uma inversão de ações e de valores, que rompem com os mecanismos sociais habituais e com suas convenções e precipitam o leitor em uma inesperada e vertiginosa insegurança, desestabilizando-o enquanto leitor passivo, e o obrigando a ceder às desconfortáveis conclusões inesperadas e supra-reais. Neste sentido, segundo Duplessis: “Destruidor dos aspectos comuns da existência, o humor confunde o espírito pelo inesperado, arrancando-o de seus horizontes habituais, e preparando-o assim para entrever a outra realidade – a Supra-realidade” (DUPLESSIS, 1963, p. 28).

Pode-se entender, aqui, a “suprarrealidade” como o domínio dos instintos recalçados, assim, a dita “superpersonalidade” de Coringa é a maneira que ele encontrou para viver nesse mundo, de forma livre e desimpedida, sem censura:

A censura, é tão forte, que até em seu próprio campo de atividade os instintos não se manifestam com toda a sua cruzeza, ocultando-se, porém, sob símbolos, a fim de se escaparem de seu rigoroso controle. Mais ou menos idênticos em cada indivíduo, são tirados dos grandes mitos de caráter cósmico. Sendo o “Id” a essência primitiva no ser, nele se encontram as categorias ancestrais (FREUD apud DUPLESSIS, 1963, p. 106).

O “passeio” pelo asilo, engendrado por Batman, constitui a narrativa central que se contrapõem a uma história secundária, mas não menos importante: a trajetória de Amadeus Arkham, herdeiro da mansão que viria a ser tornar o Asilo Arkham. Enquanto a passagem de Batman pelo asilo se passa no tempo presente, a outra narrativa começa no

início do século XX e conta a trajetória de Amadeus, com base em fragmentos de seu diário, objeto este que constitui o ponto de confluência de ambas as histórias. Em 1901, Amadeus, ainda criança, sobe a escadaria da mansão com uma bandeja com um prato de sopa para sua mãe enferma. A mansão parece assombrosa. No caminho, Amadeus depara-se com um espelho e vê sua imagem distorcida, que o encara assustadoramente:

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

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

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

A partir desse cenário, o asilo, antigo casarão da família Arkham, evidencia relações intertextuais entre essa graphic novel e o roman noir. Para começar, nas páginas de abertura da graphic novel, há uma imagem de página dupla [6], onde se vê, da esquerda para a direita, uma série de pregos enferrujados dispostos,

mais ou menos, em uma linha horizontal, mas todos posicionados verticalmente, sendo o primeiro a esquerda quatro vezes maior do que os outros 14, de tamanhos variáveis. O prego maior e mais outros dois estão sobre uma capa de couro vermelha (presumivelmente, o diário de Amadeus) que está em cima de uma superfície deteriorada de argamassa e madeira, junto aos demais pregos. À direita, há uma reprodução da planta baixa da mansão que viria a se tornar asilo. Segundo o próprio autor, esta foi inspirada nas plantas baixas da abadia de Glastonbury e da catedral de Chartres (MORRISON, 2012). Do lado esquerdo, a seguinte frase encontra-se gravada sobre a capa do livro: "O Auto da Paixão"; na outra

extremidade da página, "Como é apresentado hoje"³

Como observou Yves Duplessis (1963, p. 35), em seu livro *Surrealismo*: "Certos Lugares favorecem o impulso da imaginação e poderíamos afirmar, do ponto de vista surrealista, que este seria "o caso dos castelos."

Duplessis (1963, p. 34) faz essa afirmação ao constatar que essa atmosfera suprarreal dos castelos assombrados, que permeou os romances negros do século XVIII, influenciou os surrealistas, que se afastavam do real para buscar "a mais profunda emoção do ser" e "se expressar apenas com a aproximação do fantástico, no ponto onde a razão humana perde seu controle."



Figura 5 - Asilo Arkham, página 34 (1990), arte de Dave McKean

Grant Morrison (2012) resgata essa tradição e conduz aos corredores, salões e escadarias assombrosos da mansão/asilo Arkham, aproveitando-se da força subjetiva que esses lugares exercem sobre a mente humana. No entanto, essas reflexões sobre as intertextualidades entre o presente objeto e o Roman Noir foram citadas apenas a título de curiosidade, não cabendo, aqui, um maior prolongamento dessas relações, que, por si só, constituiriam material suficiente para uma pesquisa à parte, que intento desenvolver no futuro.

Considerações finais

Os quadrinhos, hoje, mais do que nunca, com sua vertente, provisoriamente, definida como *graphic novel*, evidenciam ser possível discutir, a partir de sua linguagem específica, questões profundas e caras ao homem, entre elas, os arquétipos da cultura ocidental, que ultrapassam a temporalidade ou o contexto histórico, como é o caso do morcego, ícone que representa não só Batman, mas toda uma gama de figuras noturnas e vampírescas que permeiam o imaginário

3 Tradução: Jotapê Martins, 2012.

coletivo. Esse imaginário, muitas vezes, é catalizador das contradições que definem o drama humano. Os quadrinhos, assim como o Surrealismo, interessam-se por esse drama. Após a descoberta do inconsciente por Freud, buscam, nas suas profundezas, as raízes dos medos, que se tornam a matéria-prima tanto da poética surrealista, quanto da graphic novel Asilo Arkham.

Os quadrinhos, ainda, conduzem o olhar, com frescor, para a herança artística, pois são capazes de atualizá-la para desenvolver discussões, achatando a ideia humana de tempo, ao estabelecer diálogos ora com os surrealistas, ora com os super-heróis de ontem e de hoje.

Referências

ADORNNO, Theodore W. & Max Horkheimer. Dialética do esclarecimento; fragmentos filosóficos. Trad. Guido Antônio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.

BENJAMIN, W. A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução. In: Coleção: Os Pensadores. São Paulo, SP: Abril S.A, 1975, p. 12 - 34.

BREDLEY, Fiona. Surrealismo. 2ª ed. São Paulo, SP: Cosac & Naify edições, 2ª Edição, 2001.

BRETTON, André, Manifestos do Surrealismo. Rio de Janeiro: Editora Nau, 2001.

BÜRGER, Peter, Teoria da Vanguarda. São Paulo, SP: Cosac Naify, 2008, p. 117 - 162

CHENIEUX-GENDRON, Jacqueline. O Surrealismo. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1992.

CIRNE, Moacy. A linguagem dos quadrinhos: o universo estrutural de Ziraldo e Maurício de Souza. 5ª ed. Petrópolis: Vozes, 1977.

CIRNE, Moacy. A Explosão criativa dos quadrinhos. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 1970.

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

DUPLESSIS, Yves. O Surrealismo. Coleção Saber Atual. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1963.

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

_____. Apocalípticos e integrados. Trad. Pérola de Carvalho. São Paulo: Perspectiva, 1970.

EISNER, Will. Narrativas gráficas. 2ª. ed. São Paulo: Devir, 2008.

_____. Quadrinhos e arte sequencial. 4ª. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

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

GARCÍA, Santiago. A novela gráfica. São Paulo: Martins Fontes, 2012

KUNZLE, David. Father of the Comic Strip: Rodolph Töpffer. Mississippi: University Press of Mississippi, 2007.

MICHELL, Mario De. As vanguardas artísticas. 3ª edição. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

MORRISON, Grant. Super Deuses. São Paulo, SP: Seoman, 2012.

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

_____. (Org.). Shazam! 3ª. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MCCLOUD, Scott. Desvendando os quadrinhos. São Paulo: M. Books, 2005.

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

RANK, Otto. O Duplo. Rio de Janeiro: Coeditora Brasília, 1939.

Graphic novels

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

_____. Asilo Arkham, uma séria casa num sério mundo. História em quadrinhos. São Paulo: Abril, 1990.

Filmografia consultada

NOLAN, Christopher. Batman Begins - edição especial. [DVD]. Warner home vídeo, 2005.

_____. Batman: O Cavaleiro das Trevas – edição especial. [DVD]. Warner home vídeo, 2005.

MEANEY, Patrick. Grant Morrison: Talking with Gods. USA, 2010. Arquivo digital (80 min.), som, color. Disponível em:

<http://www.youtube.com/watch?v=KxeaERpyXvA&oref=http%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fresults%3Fsearch_query%3Dtalk%2Bwith%2Bthe%2Bgods%2Bfull%2Bmovie>.

Último acesso em 16/08/2014.

Referências da internet

Informações sobre morcegos, disponível em:

< <http://pt.wikipedia.org/wiki/morcego> >.

Último acesso em 16/08/2014; e

< <http://www.casadosmorcegos.org/> >.

Último acesso em 16/08/2014.

CIRNE, Moacy. Quadrinhos, memória e realidade textual. Publicado em: NP 16 – Histórias em quadrinhos do XXVII Congresso da intercom. 2004, disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/72812213007608718479513534658721171188.pdf>>.

Último acesso em 16/08/2014.

MOORE, Alan. Como escrever Histórias em quadrinhos. Publicado originalmente em: the Comics Journal #119 e #120, 1988, 2p. Texto traduzido disponível em: <<http://www.terrazero.com.br/>>. Último acesso em 16/08/2014.