

Jogo e riso*

O Coringa e o uso da cidade

Nicholas Andueza**

Resumo

A partir do filme *Batman: o cavaleiro das trevas* (EUA, 2008), de Christopher Nolan, pretende-se analisar como o conflito entre os personagens Batman e Coringa reflete numa disputa pela cidade. Se a função do super-herói é conservar a ordem vigente, sua práxis está voltada para a manutenção do *status quo*. Contudo, o próprio Coringa admite que inexistiria sem Batman. Tal contradição aponta que o direito à cidade de Gotham só é possível quando a disputa herói-vilão não mais subjugar esse espaço. Assim, não se trata de optar entre Batman ou Coringa, mas de usar seu embate no processo reflexivo para a emancipação da cidade.

Palavras-chave: Batman; Coringa; Jogo; Riso; Cidade.

Abstract

The paper analyzes Christopher Nolan's *Batman: the dark knight* (USA, 2008), specifically how the conflict between characters Batman and Joker reflects a dispute over the city. If the function of the superhero is to preserve the prevailing order, his praxis is focused on maintaining the *status quo*. However, the Joker himself admits that he does not exist without Batman. Such a contradiction suggests that the right to the city of Gotham is only possible when the hero-villain dispute no longer subjugates this space. Thus, it is not a question of choosing between Batman or the Joker, but of using their conflict in the reflexive process for the emancipation of the city.

Keywords: Batman; Joker; Game; Laughter; City.

Introdução

Ao se pensar no personagem Coringa, da DC Comics, seu sorriso perverso é uma das primeiras imagens a vir à tona. De alguma forma esse sorriso ambíguo e indecifrável capta toda uma postura que torna o vilão tão específico frente a outros personagens da superaventura. Essa

* Trabalho apresentado no GT 2 - Políticas e Estudos do Audiovisual, da Imagem e do Som do 8º CONECO/ XII Poscom PUC-Rio, outubro de 2015.

** Mestrando do Programa de Pós-graduação em Comunicação da PUC-Rio. Bacharel em Comunicação pela PUC-Rio (2013).

especificidade está na forma com que o Coringa afronta seu arquinimigo: se Batman incorpora em sua estrutura a linearidade tecnicista do progresso por meio de metas e projetos, o vilão traça um percurso não-linear e caótico, substituindo o sério pelo riso e lançando mão do jogo em vez de lutar por objetivos definidos. A dinâmica estruturalmente antitética entre herói e vilão fica particularmente clara no filme *Batman: o cavaleiro das trevas* (2008), de Christopher Nolan, segundo longa da trilogia Batman,¹ que é tomado aqui como objeto de análise.

Quando se fala em jogo, entretanto, deve-se ter em mente uma espécie de duplo sentido – significando tanto uma dupla acepção quanto um duplo direcionamento. Ao longo deste artigo são trabalhadas duas definições de jogo distintas entre si, mas que dialogam plenamente uma com a outra. A primeira a ser abordada é aquela proposta por Giorgio Agamben em *Profanações* (2007), segundo a qual jogo é o que profana, ou seja, o que devolve ao uso comum, já que o espaço do sagrado é o lugar em que o livre uso é interditado, por ser propriedade da divindade. Para o autor, o sagrado está sempre marcado pela separação e a separação, pelo sagrado. Uma vez que a secularização mantém as separações, apenas transportando-as de uma natureza celeste para uma terrena, esse processo ligado à modernidade não profana, pelo contrário, dá continuidade à máquina sacrificial. Assim, a profanação por meio do jogo se torna, em Agamben, uma possibilidade de cancelar dispositivos de poder instituídos (ou sacralizados e sacralizantes). Em relação a esta acepção, o direcionamento do jogo parte do Coringa ao interlocutor: a todo o momento esse vilão problematiza o herói e o sistema que o envolve, expondo contradições com o intuito de cancelar sua legitimidade (ou sacralidade).

A segunda acepção é aquela trabalhada por Jacques Rancière (2002 e 2004), que, baseado num pensamento de Schiller sobre a necessidade do jogo para a realização plena da condição humana, defende o que chama de “livre jogo” do espectador frente à impossibilidade de apropriação de uma obra de arte cuja aparência é livre (autônoma). Esse jogo é uma postura de contemplação ativa exigida pela obra, fazendo parte de sua experiência estética. Ao analisar a economia entre a livre aparência da obra e o livre jogo do espectador, Rancière pretende demonstrar que os conceitos de autonomia (bastar-se em si) e heteronomia (relacionar-se com o outro) estão essencialmente conectados, já que é justamente a indecidibilidade da obra que produz a maneira pela qual ela se insere em um contexto determinado e também o modo como os espectadores interagem (jogam) com ela. Em outras palavras, a autonomia da obra dá margem à sua heteronomia. Neste sentido de jogo, o direcionamento é do interlocutor ao Coringa, já que a

imprevisibilidade da performance do vilão exige o livre jogo por parte de seu espectador, para que se tente dar conta dele.

É certo que ao longo do artigo os conceitos serão desenvolvidos de modo mais claro e consistente, mas é possível perceber desde já que a estrutura essencial do Coringa é constituída pelo jogo, que essa é sua potência e sua especificidade. O personagem está, portanto, marcado por essa dinâmica dupla: não apenas em sua ação direta e profanatória (Agamben), mas também na forma pela qual deve ser ativamente contemplado, por meio do livre jogo (Rancière). Ou seja, ele não só joga como convida a jogar. E talvez seja no indecifrável sorriso do vilão que esses dois polos se encontrem. O presente artigo é sobre como esse encontro se pronuncia no filme de Christopher Nolan e sobre como o embate travado entre o vilão e o herói dizem respeito à emancipação e ao uso comum da cidade.

Jogo e profanação

Batman: o cavaleiro das trevas começa com um assalto a banco planejado pelo vilão. Os ladrões estão todos com máscaras de palhaço. Durante o roubo, eles vão se matando um a um: fica sugerido que o próprio Coringa teria falado com cada um separadamente para que matassem um companheiro de trabalho – assim, poderia se argumentar, sobraria mais dinheiro na hora de repartir os ganhos. O que acontece é um efeito dominó em que, ao mesmo tempo, o banco é roubado com sucesso e os assaltantes acabam todos mortos; menos um deles: o próprio Coringa, que também havia posto máscara de palhaço para se misturar anonimamente aos outros. Ao final do golpe, um gerente ferido, reclamando da perda de valores na sociedade (inclusive entre mafiosos), pergunta insistentemente em quem aquele criminoso sobrevivente acreditava. Nesse instante o vilão surpreende o funcionário ao tirar a máscara de palhaço e se mostrar Coringa, dizendo: “eu acredito que o que não te mata te torna mais estranho”. Em seguida ele foge num ônibus escolar preparado, que se mescla entre outros veículos idênticos.

Desde a primeira fala, o Coringa demonstra sua natureza jocosa. Na verdade, a frase supracitada parafraseia um ditado popular: “o que não te mata te torna mais forte”. A substituição de “forte” por “estranho” é eloquente tanto em relação à origem do vilão quanto à sua disputa com o herói. Na versão clássica,² o Coringa passa a existir depois de uma tentativa de roubo mal sucedida, em que ele cai acidentalmente em um grande tonel de produtos químicos. Por sorte ele sobrevive, mas a química com que entrou em contato o deforma e enlouquece – aquilo que não o

matou de fato o tornou mais “estranho”. No filme de Nolan, contudo, a origem do vilão não é definida, ele conta versões diferentes.³ De qualquer modo, em todas as histórias narradas acontece algo semelhante: há uma violência brutal que traça as feições ridentes e, a partir daí, surge o Coringa – ganhando seu sorriso mórbido e enlouquecendo de vez (o sorriso está sempre na gênese do vilão, intimamente conectado à sua violência). Em relação à disputa com o herói, se o caos promovido pelo Coringa está marcado por sua *estranheza*, é possível deduzir que a *ordem* mantida por Batman está imbuída de *força*, já que nessa paráfrase a substituição de um termo pelo outro também sugere uma espécie de oposição entre eles. Portanto, além de uma alusão enigmática à origem do vilão, fica anunciado desde então o embate antitético entre uma ação anárquica destrutiva e uma manutenção da ordem pela força. Tudo dito a partir de uma simples troca de palavras.

Assim, fica claro que com o exemplo dessa primeira frase já é possível apreender melhor a noção de jogo trabalhada por Agamben, enquanto meio de profanação do sagrado (AGAMBEN, 2007: 67). Em sua análise, o autor coloca duas funções específicas do jogo, uma delas sendo exatamente o jogo de palavras, o *jocus*, e a outra sendo *ludus*, o jogo de ação. Neste ponto, o filósofo se baseia em escritos de Émile Benveniste, e afirma que o jogo (enquanto *jocus* e *ludus*) ao mesmo tempo provém da esfera do sagrado e representa sua inversão. Essa inversão viria pelo fato de que, se a potência do sagrado “reside na conjunção do *mito* que narra a história com o *rito* que a reproduz e a põe em cena”⁴ (Idem), então:

O jogo quebra essa unidade: como *ludus*, ou jogo de ação, faz desaparecer o mito e conserva o rito; como *jocus*, ou jogo de palavras, ele cancela o rito e deixa sobreviver o mito. “Se o sagrado pode ser definido através da unidade consubstancial entre o mito e o rito, poderíamos dizer que há jogo quando apenas metade da operação sagrada é realizada, traduzindo só o mito em palavras e só o rito em ações” (Idem).

Como foi visto em relação à primeira fala do Coringa no filme, ocorre ali um jogo de palavras que parte do sagrado: parte de um ditado popular já instituído mítica e ritualisticamente por uma sugestão de “lei do mais forte” – que, dentro de um filme do Batman, se traduz na dinâmica capitalista, marcada pela concorrência e por aquilo que David Harvey chama de “destruição criativa” (HARVEY, 2014: 49), em que se destrói para se construir, ou seja: há constante violência para se crescer em força (e capital). Ao se pensar no Batman, é certo que o ditado na forma original caracteriza seu princípio de fortalecimento, pois o super-herói enfrenta

males e fica de fato cada vez mais forte, e os avanços técnicos talvez sejam a evidência mais clara desse aumento de força – porque o homem morcego personifica o próprio progresso tecnicista e bélico, marcado pela destruição criativa. É o que acontece no longa em questão, quando se produz um novo uniforme, mais adequado à ação; ou ainda no terceiro filme da trilogia, *Batman – o cavaleiro das trevas ressurgente* (2012), em que além do bat-móvel o herói adquire uma bat-nave, tornando-se capaz de sobrevoar a cidade de Gotham. E mais: é possível estabelecer uma ligação do ditado à própria origem de Batman, que se dá no encontro de Bruce Wayne, ainda jovem, com uma revoada de morcegos assustadores; a violência do medo o traumatiza, contudo, mais tarde, ele inverte esse medo e se torna mais forte, virando o super-herói. Isso sem mencionar sua motivação para combater o crime: a morte dos pais.

Visto dessa forma, o homem morcego está de acordo com o rito e com o mito de uma “lei do mais forte”, tornando-se, portanto, uma espécie de representante sagrado dessa realidade. Enquanto tal, ele conjuga mito e rito: o primeiro colocado pela sustentação ideológica (o próprio ditado em sua versão original, por exemplo), o segundo, pela prática da violência (do “bem”) contra a violência (do “mal”). Assim sendo, percebe-se que, estando consubstancialmente unidos, mito e rito se justificam mutuamente, o que torna difícil deslocá-los um do outro – é então que constituem o sagrado. A prática da violência justifica a noção de que a cada novo ataque se deve ficar mais forte, e esta noção por sua vez justifica a prática da violência. Ou seja, por mais agressivo que o Batman possa ser, ele estará sempre do lado da violência “do bem”, a que é legitimada pelo mito. A legitimidade do homem morcego é também sua sacralidade, e vice versa.

Em contrapartida, quando o Coringa se apropria da frase e a subverte num *jocus*, ele profana toda a lógica supracitada, desligando a união consubstancial entre rito e mito e abrindo caminho para novas possibilidades. Assim, uma vez que a legitimidade do super-herói está assegurada na lei do mais forte, garantida e mantida tanto pelo ditado (mito) quanto pela práxis violenta (rito), quando o Coringa subverte essa pequena frase (*jocus*) e pratica essa subversão (*ludus*), ele profana não somente a frase como também o Batman, e não somente o Batman como o próprio discurso que o sustenta – discurso esse que pode ser inclusive partilhado pelo espectador do filme. Mais que isso: no exato momento do desligamento da consubstancialidade entre mito e rito, fica problematizada a legitimidade de Batman ser o guardião maior da cidade de Gotham por meio da força, e então se abre a possibilidade de uma *restituição da cidade ao uso comum* – que é o resultado do ato de profanar (AGAMBEN, 2007: 71).

Contudo, Giorgio Agamben deixa claro que essa possibilidade de uso comum não é um simples retorno a um uso natural anterior, de antes da separação feita no sacrifício.⁵ Na verdade, “[o jogo] desvia a humanidade da esfera do sagrado, mas sem a abolir simplesmente. O uso a que o sagrado é devolvido é um uso especial, que não coincide com o consumo utilitarista” (2007: 67). Inclusive é possível argumentar, como faz o próprio Agamben, que esse uso é na verdade oposto ao consumo, este último ligado ao abuso: *ab - usus*, como ressalta o filósofo, ou seja, negação do uso (2007: 72). O consumo é abuso na medida em que se baseia na propriedade; o uso, pelo contrário, “é sempre relação com o inapropriável, referindo-se às coisas enquanto não se podem tornar objeto de posse” (Idem) – isso porque a instituição da propriedade realiza um sacrifício, separando um objeto e abstendo-o do uso comum.

Esse conceito de *uso* aplicado ao espaço urbano pode ficar mais claro com a forma como David Harvey descreve a noção de “direito à cidade”. Apesar do direito na sociedade capitalista estar intimamente ligado à noção de propriedade (que, como visto, é contrária a possibilidade de uso), Harvey vai distinguir aquilo que ele designa “direito à cidade” da simples apropriação de bens materiais. Ele reconhece que “os conceitos em vigência são individualistas e baseados na propriedade, e, como tais, em nada contestam a lógica de mercado hegemônica liberal e neoliberal” (HARVEY, 2014: 27), de modo que propõe uma natureza diferente de direito:

A questão do tipo de cidade que queremos não pode estar separada da questão do tipo de pessoas que queremos ser, que tipos de relações sociais buscamos, que relações com a natureza nos satisfazem mais, que estilo de vida desejamos levar, quais são nossos valores estéticos. O direito à cidade é, portanto, muito mais do que um direito de acesso individual ou grupal aos recursos que a cidade incorpora: é um direito de mudar e reinventar a cidade mais de acordo com nossos mais profundos desejos. Além disso, é um direito mais coletivo do que individual, uma vez que reinventar a cidade depende inevitavelmente do exercício de um poder coletivo sobre o processo de urbanização.” (2014: 28)

O autor identifica, portanto, que o direito à cidade passa por todas as esferas que a constituem e, essencialmente, passa pela necessidade constante de reinventá-la, ou seja, de *jogar* com ela a todo momento, provocando deslocamentos e assegurando seu *uso livre e comum* – tornando possível aproximar essa noção específica de direito da ideia de uso sinalizada por Agamben. Em contrapartida, fica evidenciado que a presença de Batman previne contra o uso. Os cidadãos de Gotham são livres para consumir e utilizar a cidade, mas não para *usá-la*. Se exercessem seu direito à cidade, esta seria transformada de acordo com seus desejos coletivos, uma dinâmica incompatível com a existência do homem morcego, cujo aparato bélico ataca tudo

aquilo que oferece perigo à ordem estabelecida (individualista, concentradora, lucrativa – baseada na lei do mais forte, lei do mercado). Esse herói, portanto, faz a manutenção da separação (do sagrado), combatendo as profanações do oponente por meio de sacrifícios.

Fica claro, então, que o jogo como meio de profanação pode provocar deslocamentos por vezes radicais, e que a destituição da autoridade bélica de Batman é um desses deslocamentos. A radicalidade neste caso advém do fato de que, para ocorrer uma tal deslegitimação do homem morcego, é necessário desarticular toda uma série de discursos e práticas que o sustentam, e esses discursos e práticas, esses mitos e ritos, englobam muito mais do que apenas o herói, chegando às múltiplas esferas do espaço urbano. Se o Coringa é uma ameaça ao senso comum e às coisas como estão, então ele se torna uma ameaça não só para o Batman, mas para toda a cidade.

Neste ponto vale destacar: é certo que o filme de Nolan é uma produção hollywoodiana de super-herói e tem o Batman como protagonista, ou seja, a representação do vilão o torna o mais condenável possível; mas ao mesmo tempo, o gesto anárquico do Coringa de fato visa ao caos e à destruição, se distanciando dos tantos movimentos anarquistas, que pensam uma sociedade para além da greve geral, isso quando consideram a greve como saída possível – Proudhon, Bakunin, Malatesta, Kropotkin, Gandhi. Assim, esse vilão é uma potência puramente negativa, portanto não se trata de optar por estar ao lado do Coringa: nele, nada se constrói. Contudo, é justamente por meio dessa pura negatividade que ele é capaz de fazer frente ao poderio de Batman e jogar com ele. Mas a partir do jogo do Coringa, que abre possibilidades de restituição ao uso comum, é o espectador que deve tomar as rédeas e de fato restituir esse uso. O modo com que pode fazê-lo é por meio do *livre jogo*.

Livre jogo

“O homem só é completamente humano quando ele joga”, e esse paradoxo é capaz “de suportar todo o edifício da arte do belo e da ainda mais difícil arte de viver”, cita Rancière (RANCIÈRE, 2002: 133). Apropriando-se dessa frase de Schiller, o autor a reformula: “existe uma experiência sensorial específica – a estética – que guarda a promessa ao mesmo tempo de um novo mundo da arte e de uma nova vida para indivíduos e a comunidade” (Idem). Desde já é possível perceber nesse pensamento um diálogo com a noção de jogo trazida por Agamben, já que, para Rancière, a experiência estética está ligada ao jogo e tem uma promessa de transformação. Com essa leitura, o filósofo francês pretende expor uma conexão intrínseca entre

os conceitos de *autonomia* e *heteronomia* – vitais para se compreender a possibilidade do livre jogo, e, por conseguinte, da restituição ao uso comum.

Em sua argumentação, Rancière oferece como exemplo o caso da estátua grega conhecida como Juno Ludovisi. Essa peça é a princípio autônoma, uma vez que ela se apresenta como livre aparência: “inacessível, indisponível aos nossos pensamentos, nossos objetivos e desejos”; mas paradoxalmente, “ao espectador é prometida a apropriação de um novo mundo por essa figura da qual ele não pode se apropriar de forma alguma” (2002: 136). Essa relação entre obra e espectador é o que caracteriza a experiência estética e justamente o que conecta a autonomia (um bastar-se em si) e a heteronomia (um trocar com a alteridade). Em relação ao Coringa, mesmo ele se configurando como uma performance recente, e não uma estátua antiga, a descrição feita de Juno Ludovisi por Rancière se aplica de modo bastante acurado.

De fato esse vilão é inapropriável, ao mesmo tempo em que a todo o momento instiga a apropriação de uma cidade sem Batman. Sua livre aparência, portanto, é o que ameaça o homem morcego e os dispositivos de poder, é também o que assusta, justamente por ser estranho e inapreensível. Dessa forma, a interação do espectador (e, frente ao Coringa, todos viram espectadores, seja o Batman, os personagens da narrativa ou quem assiste ao filme) com o vilão se dá pelo livre jogo – que é a parte heterônoma dessa situação, uma espectralidade ativa. Assim, se o Coringa é inapropriável por conta de sua livre aparência, e se o uso, segundo Agamben, é a relação com o inapropriável, então o que fica colocado é a necessidade de *usar o Coringa enquanto instrumento de profanação por meio do livre jogo*.

Essa necessidade tem uma natureza claramente política. Mas o sentido dado ao termo política aqui, dialogando com a definição de Rancière, é um pouco menos direto e mais amplo – consiste não somente em exercer e lutar pelo poder nas instituições representativas constitucionalmente instituídas, mas principalmente em:

(...) reconfigurar a partilha do sensível que define o comum de uma comunidade, em introduzir nesse comum sujeitos e objetos novos, em tornar visível o que não era e em fazer serem compreendidos como falantes aqueles que não eram percebidos senão como animais barulhentos (RANCIÈRE, 2004: 38 e 39).

A ação profanatória do Coringa já promove esse tipo de deslocamento político, na medida em que, por meio de sua livre aparência, transforma a todos em espectadores, garantindo seu lugar de fala e saindo do lugar comum do vilão hollywoodiano, que tende a ser um “animal

barulhento”, cujo discurso é necessariamente equivocado e dispensável. Se essa livre aparência abre ao livre jogo, o uso deste último deve ser político no sentido supracitado, o que significa explorar as portas abertas pelos deslocamentos do Coringa – e não simplesmente optar por rejeitá-lo ou aceitá-lo. E em pelo menos dois momentos do filme o uso do livre jogo é visível.

Em um deles, o super-vilão toma controle de duas barcas, uma contendo cidadãos livres e outra contendo criminosos condenados e presos, e faz um pequeno “experimento”, como ele mesmo chama. Ambas estão lotadas de explosivos e cada uma tem o controle que detona as bombas da outra. A premissa do jogo é perversamente simples: quem explodir o outro primeiro sai vivo, e se nenhum dos dois tomar uma decisão até determinado horário, as duas embarcações explodem. Enquanto na barca dos criminosos um dos prisioneiros joga o controle no mar, eliminando a dúvida de apertar ou não o botão, do outro lado os indivíduos livres fazem uma votação – criando uma eloquente alegoria com o sistema democrático. O desconcertante resultado da votação é uma maioria pela detonação dos explosivos da outra barca. No entanto, quando o voluntário a capataz dessa micro-democracia está prestes a apertar o botão do controle, sua expressão mostra um abalo na confiança que outrora detinha, então ele deixa de lado o controle e não explode a outra embarcação, surpreendendo o Coringa (é a única vez no filme em que ele fica realmente surpreso).

Neste caso, a ação do vilão é primeiramente baseada no *ludus*, no jogo de ação, por meio do qual ele ataca o controle das embarcações e profana assim o próprio sistema de organização e transporte da cidade – paralisando seu sagrado fluxo. Em seguida, quando ele propõe o jogo verbalmente aos passageiros, ele usa tanto o mecanismo do *ludus*, concedendo concretamente aos envolvidos o controle para eliminar o grupo opositor (lembrando que aqui a querela é cidadãos livres *versus* cidadãos condenados), desarticulando, assim, o monopólio da violência detido pelo Estado, quanto o mecanismo do *jocus*, na medida em que reafirma em tom irônico o mito da separação entre livres e condenados, chamando o primeiro grupo de “civis doces e inocentes” e o segundo de “escória de Gotham”. Fica claro neste ponto que o Coringa propõe o livre jogo: as populações das duas embarcações podem optar se explodem uma à outra ou se morrem uma pela outra – tomando a segunda opção, ambas jogam livremente e frustram as expectativas do vilão.

O segundo momento de livre jogo vem logo em seguida. O homem morcego encontra por fim o Coringa e os dois entram em combate, enquanto a situação nas barcas está acontecendo. O vilão parece ter conseguido imobilizar o herói, e o convida a assistir a decisão democrática dos

cidadãos livres explodir perversamente os condenados. É então que ele mesmo se surpreende com o desfecho: ninguém explode ninguém. O Coringa então teria que explodir os dois grupos de pessoas para cumprir seu trato no jogo, contudo, antes de fazê-lo, ele pergunta ao Batman: “Você sabe como fiquei com essas cicatrizes?” O tempo da pergunta é o que o homem morcego precisa para armar um contra-ataque, atirando o oponente do prédio e em seguida impedindo sua queda com um de seus aparatos, que o captura em pleno ar e permite pendurá-lo na estrutura do prédio. O vilão finalmente está imobilizado. Mas o diálogo entre os dois continua, e enquanto o Coringa está falando sobre o embate entre os dois, a câmera que o capta subverte a forma do filme, ficando de cabeça para baixo. Uma vez que o personagem está pendurado pela perna, nesse novo enquadramento ele fica como se estivesse em pé, mas com a estranheza de uma gravidade invertida.

Esse movimento da câmera é uma execução formal que contradiz o próprio filme, todo realizado numa linguagem que não comporta experimentações com diferentes ângulos de câmera. O que acontece nesse instante é que, arrebatada pela livre aparência do vilão, a câmera promove ela mesma um livre jogo, provocando uma transformação espacial ao explorar esteticamente a situação: quando fica de cabeça para baixo, ela inverte a própria realidade que capta, e com isso sugere uma impossibilidade de domar o vilão, que mesmo quando capturado e pendurado, continua “de pé”, em toda a sua potência. Tipicamente, ao final do filme, um vilão hollywoodiano é morto pelo herói, mesmo que apenas simbolicamente. Neste caso específico, a captura não deixa de ocorrer, mas o vilão não morre – nem simbolicamente. O que a câmera faz através da inversão, é tomar consciência desse fato e expressá-lo aos outros espectadores. Em contrapartida, é justamente porque o aparato se inverte e inverte a própria materialidade da imagem que o vilão continua “de pé”, ou seja, sem o livre jogo da câmera, a livre aparência do Coringa não aconteceria, e ele teria sido de fato capturado.

Nos dois momentos utilizados para a análise (o das barcas e este último), fica claro um *ponto de contato entre a autonomia e a heteronomia* – como propõe Rancière. Isso é particularmente relevante ao presente artigo, na medida em que essa conexão é o que vai viabilizar o *uso dos deslocamentos provocados pelo Coringa* em favor de uma busca pelo direito à cidade, e esse uso depende diretamente tanto da participação ativa, livre e comum na experiência estética, quanto da autonomia inscrita na performance do personagem, que é o único capaz de enfrentar Batman por conta dessa potência autônoma – o cidadão comum, sozinho, não

tem autonomia suficiente para enfrentar o herói. Como foi visto, o livre jogo tem a ver com uma exploração das possibilidades, e não com uma atitude binária de rejeitar ou não o vilão; por sua vez, explorar as possibilidades só é possível pelo ponto de intercessão entre autonomia e heteronomia, proveniente da dinâmica entre livre aparência e livre jogo.

Quando o cidadão da barca decide livremente por não apertar o botão, a decisão vem a partir de uma interação, de uma complexa experiência sensorial: ele experimenta explicitamente a vontade de eliminar a outra barca, mas descobre por conta própria que é capaz de decidir por não fazê-lo, mesmo que a própria vida dependa dessa opção. Ele decide não explodir a outra embarcação mesmo quando uma decisão positiva estava legitimada pela votação feita antes, ou seja, de algum modo ele profanou aquele microssistema e jogou livremente com o Coringa, explorando-o e surpreendendo-o. Da mesma forma, a postura da câmera sugere essa exploração: ela desloca a própria forma do filme e a profana, impedindo a morte simbólica do vilão e lhe dando espaço de fala e visibilidade. Trata-se, portanto, de um uso da figura inapropriável do vilão para restituir o próprio embate entre ele e Batman ao uso comum, coletivizando a disputa pela partilha do sensível na cidade.

Conclusão

De volta ao sorriso, é possível delineá-lo agora com mais clareza. Fruto e fonte de uma violência estranha e de uma estranheza violenta, a meia lua cravada na face do vilão sintetiza sua condição complexa. Esse sorriso remete à completa irreverência do personagem, que por sua vez faz alusão à sua autonomia: o sorriso estará sempre lá, porque é cicatriz. Sua autonomia é também sua fatalidade. Assim sendo, talvez o Coringa ria porque é totalmente livre, mas também porque está fadado a isso. O sorriso-cicatriz que veste o constante riso do vilão marca essa natureza contraditória, que já foi observada por Baudelaire:

O riso é satânico e portanto é profundamente humano. É no homem uma consequência da ideia de sua própria superioridade; e, com efeito, como o riso é essencialmente humano, é essencialmente contraditório, isto é, é sinal de uma grandeza infinita ao mesmo tempo de uma miséria infinita, miséria infinita ao Ser absoluto cuja concepção possui, grandeza infinita relativamente aos animais. É do choque permanente entre esses dois infinitos que se solta o riso (BAUDELAIRE, 2006: 37 e 38).

A concepção do riso como possuidor de uma qualidade satânica faz referência direta ao imaginário cristão, cuja figura central de culto (o próprio Cristo) jamais riu: “o verbo incarnado conheceu a cólera, conheceu até as lágrimas”, mas não o riso (Ibidem, p. 33). Além disso, também a atitude ridente está vinculada à loucura e à fraqueza, uma vez que “o cômico desaparece diante do ponto de vista da ciência e do poderio absolutos” (Idem). E por meio dessas duas colocações fica claro que relação antitética entre Batman e Coringa está sintetizada pelo riso de um e pelo riso do outro: o herói justifica sua “bondade” por meio de uma manutenção do sagrado através do sacrifício, o qual realiza por meio de seu aparato bélico-científico e com uma visão de mundo baseada no progresso tecnicista e racionalista, visando à ordem pela força; em oposição radical, o vilão está vinculado ao “mal” e, portanto ao satânico, sua loucura e aparente fraqueza se subvertem através da estranheza em potência destruidora do sagrado por meio da profanação, move-se de maneira poderosamente intuitiva e se constitui um “agente do caos”, como ele mesmo coloca.

Paradoxalmente, uma tal radicalidade antitética sugere, na verdade, não um completo distanciamento, e sim uma consubstancialidade: é como se um fosse reflexo do outro em negativo. Essa condição dos dois serem lados diferentes da mesma moeda impede que um saia vitorioso e o outro derrotado, porque se o herói mata o vilão definitivamente, ele já não tem mais sentido de ser, e vice versa. Essa tensão é admitida pelo próprio Coringa, que ao final do filme (quando a câmera fica de cabeça para baixo) aponta para o fato de que o Batman não o mataria por conta de uma seriedade ética e ele não mataria o Batman porque se diverte com o herói.

Pensando nessa inversão especular entre ambos, deve-se trazer à tona dois pontos: embora o Coringa tenha a condição satânica da vilania, é Batman quem separa a cidade de seus habitantes, é ele quem divide um espaço de desigualdades por meio da manutenção do sagrado, e o nome Diabo vem de *diabolos*, que em grego significa divisão (vale aqui apontar o título de “cavaleiro das trevas” e os chifres de sua fantasia de morcego); por outro lado, movendo-se na potência de sua intuição, o vilão é capaz de prever praticamente tudo o que acontece no enredo, o que sugere que sua capacidade de ordenar o caos e planejá-lo é ainda mais aguçada e absolutista que a do herói. Aqui novamente fica clara a urgência do espectador tomar a frente e *usar* o embate entre os dois para pensar a cidade, frustrando ambos os personagens e explorando essa disputa sem cair nela: só então a cidade é restituída ao uso comum – quando não for mais subjugada nem pelo Batman, nem pelo Coringa.

Notas

¹ O primeiro filme é *Batman begins* (2005) e o terceiro é *Batman: o cavaleiro das trevas ressurgue* (2012), todos do mesmo diretor.

² *A piada mortal* (1988), de Alan Moore, é um exemplo dos quadrinhos que conta a história da queda no tonel de químicos. O célebre filme *Batman* (1989), de Tim Burton, também conta essa versão.

³ A origem do vilão no filme, embora não definida, é certamente diferente daquela vista nos quadrinhos: nestes, o sorriso advém de uma contração muscular anormal que ocorre por conta dos produtos químicos, ao passo que, no longa de Christopher Nolan, o sorriso é formado por cicatrizes.

⁴ Grifos feitos pelo autor deste artigo.

⁵ O sacrifício é a operação que torna algo sagrado, procedimento inverso ao da profanação.

Referências bibliográficas

AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.

BAUDELAIRE, Charles. *A invenção da modernidade: sobre arte, literatura e música*. Lisboa: D'Água Editores, 2006.

HARVEY, David. *Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana*. São Paulo: Martins Fontes – selo Martins, 2014.

RANCIÈRE, Jacques. *Malaise dans l'esthétique*. Paris: Galiléé, 2004.

_____. The aesthetic revolution and its outcomes: emplotments of autonomy and heteronomy. *New Left Review*, n. 14, p.133-151, mar./abr. 20