



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO**  
**MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS**  
**LINHA DE PESQUISA: CULTURAS MIDIÁTICAS AUDIOVISUAIS**

**JÉSSICA RAISSA PESSOA BARROS**

**BATMAN DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA: AS TRADUÇÕES  
INTERSEMIÓTICAS DO GÊNERO SUPER-HERÓI E SUA CLASSIFICAÇÃO**

João Pessoa

2020

JÉSSICA RAISSA PESSOA BARROS

**BATMAN DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA: AS TRADUÇÕES  
INTERSEMIÓTICAS DO GÊNERO SUPER-HERÓI E SUA CLASSIFICAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, como requisito para obtenção do Grau de Mestre em Comunicação.

Comissão examinadora:

---

Prof. Dr. Marcel Vieira Barreto Silva  
(Orientador – PPGC/UFPB)

---

Prof. Dr. Thiago Pereira Falcão  
(Interno – PPGC/UFPB)

---

Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa  
(Externo – PPGAV/UFPB)

---

Prof. Dr. Marcos Antonio Nicolau  
(Professor convidado – UFPB)

João Pessoa

2020

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

B277b Barros, Jéssica Raissa Pessoa.

Batman dos quadrinhos para o cinema : as traduções intersemióticas do gênero super-herói e sua classificação / Jéssica Raissa Pessoa Barros. - João Pessoa, 2021.

181 f. : il.

Orientação: Marcel Vieira Barreto Silva.  
Dissertação (Mestrado) - UFPB/CCHLA.

1. Artes Visuais. 2. Batman. 3. Tradução intersemiótica. 4. Semiótica. 5. Cinema. 6. Quadrinhos.  
I. Silva, Marcel Vieira Barreto. II. Título.

UFPB/BC

CDU 7.01(043)

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, eu agradeço à minha mãe, por ter estado sempre presente, mesmo nos momentos mais difíceis e ter me incentivado e apoiado em todos esses anos, tornando tudo isso possível, inclusive. A mulher que é minha inspiração e referência de força e perseverança e a mãe que me acolheu em muitos momentos de fraqueza, de tristeza e de choro.

À Juliana Chacon, que mais do que minha melhor amiga, é para mim uma irmã. Que me deu suporte em momentos de perdas durante esse processo, que ouviu meus desabafos, que me fez companhia nos obstáculos, que ajudou a me reerguer e continuar nos momentos em que quase desisti. Durante todo esse tempo, cuidou de mim, como uma irmã zelosa e amorosa e sem a qual nada disso teria sido possível.

Ao professor Marcos Nicolau, por ter me ensinando e me acompanhado tanto nessa trajetória acadêmica, me apresentando a Semiótica que tanto amo, inclusive. Me acolheu como aprendiz, sempre acreditando no meu potencial e nunca desistindo de mim. Mais que um professor, um mestre e uma referência como pessoa e como educador, que via não apenas a aluna, mas a pessoa que há por trás, sendo sempre compreensivo e paciente, como só alguém com tanta sabedoria poderia ser. Espero um dia compensar tantos anos de orientação e paciência.

Ao professor Alberto Pessoa, por ter desde o começo da minha graduação acreditado e visto algum potencial em mim, por ter sido um mestre e ter me ensinado tanto, inclusive me ensinado a ensinar, a amar ensinar e a procurar sempre ser melhor. Além de ter me ensinado tanto sobre arte, sobre quadrinhos, sobre design. Um professor no qual eu me inspiro e que sempre me lembra a diferença que um professor pode fazer na vida de um aluno.

Ao professor Marcel Vieira, que me acolheu como orientanda mesmo com um objeto de estudo e metodologia diferentes, que me convidou para seu grupo de pesquisa por saber a importância de conviver com outros pesquisadores para crescer e aprender na área. Por ter sido extremamente paciente, pois certamente o fiz passar muito estresse com meu processo caótico e conturbado e com minha falta de experiência. Não esquecerei a vez em que estava em um dia que culminava uma série de momentos difíceis pelos quais venho passando e me escutou pacientemente por horas, me ajudando a me recuperar e discutindo comigo sobre meu trabalho.

Ao professor Thiago Falcão, cujas duras críticas na qualificação deram direcionamento para a correção e continuidade do meu trabalho, fazendo de mim uma pesquisadora em busca de se tornar melhor e do meu trabalho melhor embasado.

À preciosos amigos como Ewerton que me deram apoio e incentivo em variados desafios tanto de minha vida pessoal como de minha vida profissional, há anos; meu amigo Pablo, que me fez companhia, me ouvindo e me divertindo em vários momentos em que rir parecia demasiadamente difícil; João e Bruna, casal estimado de amigos que torceu por mim, se preocupou comigo e me animou para que eu pudesse seguir e concluir essa jornada.

Ao Batman, com o qual sempre me identifiquei e que me lembra que independente de todos os traumas, erros e tropeços, é possível salvar o dia, ser melhor. Às suas narrativas que me levaram para um mundo fantástico traduzido por tantos artistas diferentes e que passei a admirar. A esse personagem que, com suas histórias, me acolheu e levou para um lugar diferente em momentos difíceis e me divertiu em momentos felizes.

À Semiótica, essa teoria que tanto amo e que me deu um caminho norteador para minha curiosidade de entender o mundo, de conhecer as histórias por trás das histórias, sejam elas de seus mais variados modos, contextos e épocas.

A todos os professores, amigos e demais pessoas que passaram pela minha vida e fizeram a diferença.

À minha hamster Sushi, que agora está no céu, mas que por três anos me fez companhia e me deu alegria, dia após dia, com seu jeitinho especial e único. À minha hamster Jujuba (e à Cínthya, pessoa maravilhosa que trouxe ela para minha vida), que preencheu um espaço no meu coração e que me faz sorrir todos os dias, até nos mais difíceis, com suas traquinagens.

## RESUMO

Em 2019, Batman completou seus 80 anos de existência, demonstrando a pertinência de um personagem que foi traduzido inúmeras vezes dos quadrinhos para outras mídias, dentre elas o cinema, no qual primeira aparição ocorreu apenas quatro anos após sua criação, em 1943, e permaneceu sendo traduzido inúmeras vezes no decorrer dos anos, representando, por conseguinte, a trajetória das traduções intersemióticas do gênero super-herói para a mídia. A tradução intersemiótica é um processo pelo qual os signos (de acordo com a Semiótica, tudo aquilo que é passível de ser percebido e interpretado) são transpostos, reconfigurados e ressignificados de um autor para outro ou de uma mídia para outra, podendo ser mais ou menos próximas da(s) referência(s). Plaza classifica as traduções, mediante o nível crescente de proximidade, como traduções simbólicas, icônicas e indiciais. Para este trabalho, propomos uma releitura dessa classificação mais diretamente relacionada ao nível de apreensão do signo segundo Peirce (ícone, índice e símbolo, respectivamente), de modo que, em crescente do nível de apreensão do signo da referência pela tradução, tenhamos tradução icônica, tradução indicial e tradução simbólica. Para cada uma dessas traduções da proposta, está relacionada a análise de um filme do Batman (sendo esses três, representantes da trajetória geral do personagem no cinema): “Batman” (1943) como tradução icônica, “Batman” (1989) como tradução indicial e “Batman vs Superman: a origem da justiça” (2016) como tradução simbólica. Por fim, além de compreender os tipos de tradução mediante a proposta de releitura, é objetivada a compreensão da trajetória de construção e consolidação dos signos, assim como operacionalidades, do Batman e do gênero super-herói em meio aos processos tradutórios entre quadrinhos e cinema.

**Palavras-chave:** Batman. Tradução intersemiótica. Semiótica. Quadrinhos. Cinema.

## ABSTRACT

In 2019, Batman completed 80 years of existence, demonstrating the relevance of a character that has been translated numerous times from comics to other media, including cinema, in which his first appearance occurred just four years after his creation, in 1943, and remained being translated numerous times over the years, representing, therefore, the trajectory of intersemiotic translations of the superhero genre for the media. Intersemiotic translations is a process by which signs (according to Semiotics, everything that can be perceived and interpreted) are transposed, reconfigured and resignified from one author to another or from one media to another, which can be more or less close to the reference(s). Plaza classifies the translations, through the increasing level of proximity, as symbolic, iconic and indicative translations. For this work, we propose a rereading of this classification more directly related to the level of apprehension of the sign according to Peirce (icon, index and symbol, respectively), so that, in an increasing level of apprehension of the sign of the reference by translation, we have an iconic translation, index translation and symbolic translation. For each of these translations of the proposal, it is related to the analysis of a Batman film (these three being representatives of the general trajectory of the character in the cinema): “Batman” (1943) as an iconic translation, “Batman” (1989) as an indicial translation and “Batman v Superman: dawn of justice” (2016) as a symbolic translation. Finally, in addition to understanding the types of translation through the rereading proposal, it aims to understand the trajectory of construction and consolidation of signs, as well as operationalities, Batman and the superhero genre amid the translation processes between comics and cinema.

**Keywords:** Batman. Intersemiotic translation. Semiotics. Comics. Cinema.

*A arma mais importante do seu arsenal será a capacidade em se adaptar. Nós podemos estudar, treinar, planejar, mas na prática o que fazemos é lidar com desafios e obstáculos sem nenhum aviso prévio. Nos preparamos para o desconhecido e quando deparados com isso, pensamos rápido e agimos mais rápido ainda. Quando estiver em desvantagem em meio a algo que está ocorrendo e com o que vai acontecer a seguir, encarre a situação!*

Batman – Batman, o cavaleiro das trevas (2008)

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 01</b>	Capa da <i>Action Comics</i> nº1 que lança o Superman	49
<b>Figura 02</b>	Superman e Batman: dois pontos extremos na escala dos super-heróis	50
<b>Figura 03</b>	Visual inicial do Batman proposto por Bob Kane	62
<b>Figura 04</b>	Capa da <i>Detective Comics</i> nº27	63
<b>Figura 05</b>	Página em que um morcego quebra o vidro da janela, em “Batman ano um”, de Frank Miller	65
<b>Figura 06</b>	Comparativo entre Batman e Zorro	65
<b>Figura 07</b>	Recorte de ilustração baseada em filme de estilo <i>noir</i>	67
<b>Figura 08</b>	Recorte de quadro do quadrinho “Batman – Ano um” – Parte 2	67
<b>Figura 09</b>	Carmine Falcone, mafioso dos quadrinhos do Batman	67
<b>Figura 10</b>	Don Corleone, mafioso do filme O poderoso chefão	67
<b>Figura 11</b>	À esquerda, o protagonista de “O homem que ri”, filme expressionista alemão. À direita, o vilão do Batman, Coringa, que teria sido inspirado no filme, na capa do quadrinho “O homem que ri”	68
<b>Figura 12</b>	Cena de filme expressionista alemão “Fausto”	68
<b>Figura 13</b>	Recorte de página do quadrinho “Batman – Ano um” (1987)	69
<b>Figura 14</b>	Batman responde à Mulher Maravilha sobre sua identidade	71
<b>Figura 15</b>	Screenshot de página do quadrinho Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller	72
<b>Figura 16</b>	Primeira versão da Batcaverna apresentada no filme de 1943	75
<b>Figura 17</b>	Primeira versão do Batsinal apresentado no filme de 1949	75
<b>Figura 18</b>	Batmóvel de 1966	76
<b>Figura 19</b>	Michael Keaton como Bruce Wayne e Batman	78

<b>Figura 20</b>	Cena de “Batman: o retorno” demonstra aspecto mais sombrio da franquia	79
<b>Figura 21</b>	Cena de “Batman eternamente” demonstra um aspecto mais colorido e extravagante	81
<b>Figura 22</b>	Novas tecnologias possibilitam produção de cenas como essa de Homem-Aranha 2 (2004)	83
<b>Figura 23</b>	Bruce Wayne em treino com Ra’s Al Ghul antes de assumir a identidade de Batman	85
<b>Figura 24</b>	Coringa e Batman de “Batman: o Cavaleiro das Trevas”	86
<b>Figura 25</b>	Pôster de “Vingadores: Guerra Infinita” mostra os vários personagens do Universo Cinematográfico da Marvel que participam do filme	89
<b>Figura 26</b>	À esquerda, parte da imagem da capa do quadrinho Cavaleiro das Trevas. À direita, trecho do trailer de Batman vs Superman	91
<b>Figura 27</b>	Imagem de todos os Batmans, desde 1943 até 2017	92
<b>Figura 28</b>	Eixos sógnicos das narrativas de quadrinhos de super-herói e suas traduções	108
<b>Figura 29</b>	As convencionalidades unem as narrativas dos super-heróis da DC Comics, como Batman, Superman e Mulher Maravilha, em um universo maior representado pelo eixo Z	108
<b>Figura 30</b>	Círculo representa o eixo Z, universo complexo de signos dos super-heróis da DC Comics englobando e relacionando exemplos de universos menores de alguns de seus personagens	109
<b>Figura 31</b>	Tradução de “Batman” (1943) se apropria dos signos icônicos do Batman para uma indicialidade e convencionalidade distintas	111
<b>Figura 32</b>	Vilão japonês dr. Daka em screenshot do filme	113
<b>Figura 33</b>	Figurino do Batman e do Robin em screenshot do filme	113

<b>Figura 34</b>	Capa do quadrinho Batman nº1 (1940) mostra visual do Batman e do Robin	115
<b>Figura 35</b>	Batman e Robin do filme “Batman”, de 1943	115
<b>Figura 36</b>	Screenshot de parte de uma página do quadrinho Batman nº3 mostra Dick Grayson e Bruce Wayne	115
<b>Figura 37</b>	Screenshot com recorte de cena do filme “Batman”, de 1943, mostra Dick Grayson e Bruce Wayne	115
<b>Figura 38</b>	Batcaverna em screenshot do filme “Batman”, de 1943	116
<b>Figura 39</b>	Batcaverna em quadrinho do Batman	116
<b>Figura 40</b>	Visual inicial do mordomo Alfred nos quadrinhos	117
<b>Figura 41</b>	William Austin como mordomo Alfred no filme de 1943	117
<b>Figura 42</b>	Visual do mordomo Alfred nos quadrinhos após o filme de 1943	117
<b>Figura 43</b>	Bruce Wayne e Dick Grayson saindo da batcaverna pelo relógio	117
<b>Figura 44</b>	Alfred acessando a batcaverna pelo relógio	117
<b>Figura 45</b>	Batman e Coringa em screenshot do quadrinho Batman nº1	118
<b>Figura 46</b>	Batman e Coringa em arte de capa alternativa da Detective Comics #1000, de 2019	118
<b>Figura 47</b>	Batman de Adam West com “bat-calção” de banho	119
<b>Figura 48</b>	Arte de Alex Ross que ilustra capa do arco de Crise nas Infinitas Terras apresenta inúmeros super-heróis em diferentes versões	120
<b>Figura 49</b>	Tradução de “Batman” (1989) se apropria dos signos icônicos e indiciais do Batman em um convencionalidade distinta	124
<b>Figura 50</b>	Comparativo entre cenas do filme expressionista Metropolis (1927) e do filme Batman (1989)	125
<b>Figura 51</b>	Comparativo entre cenas do filme Batman (1989) e do filme expressionista O gabinete do Dr. Caligari (1920)	125

<b>Figura 52</b>	Comparativo entre cenas do filme Batman (1989) e do filme expressionista Fausto (1926)	125
<b>Figura 53</b>	Cena do filme noir It Always Rains on Sunday (1947)	126
<b>Figura 54</b>	Screenshot de cena do filme Batman (1998)	126
<b>Figura 55</b>	Screenshot de parte de página do quadrinho Vitória Sombria, do Batman	126
<b>Figura 56</b>	Capa de quadrinho do Batman	127
<b>Figura 57</b>	Gotham City dos quadrinhos	127
<b>Figura 58</b>	Bruce Wayne dos quadrinhos	127
<b>Figura 59</b>	Bruce Wayne de Michael Keaton	127
<b>Figura 60</b>	Batman dos quadrinhos	128
<b>Figura 61</b>	Batman de Michael Keaton	128
<b>Figura 62</b>	Comparativo entre o Alfred Pennyworth dos quadrinhos e o do filme de 1989	128
<b>Figura 63</b>	Comparativo entre a Vicki Vale dos quadrinhos e a do filme de 1989	128
<b>Figura 64</b>	Comparativo entre o Coringa dos quadrinhos e o do filme de 1989	129
<b>Figura 65</b>	Gordon dos quadrinhos	129
<b>Figura 66</b>	Gordon do filme de 1989	129
<b>Figura 67</b>	Harvey Dent nos quadrinhos	129
<b>Figura 68</b>	Harvey Dent no filme de 1989	129
<b>Figura 69</b>	Quadro da HQ Piada Mortal	130
<b>Figura 70</b>	Cena de embate entre Batman e Jack Naipier (Coringa) em filme de 1989	130
<b>Figura 71</b>	Queda no tanque de ácido em A piada Mortal	131
<b>Figura 72</b>	Queda no tanque de ácido no filme de 1989	131

<b>Figura 73</b>	Screenshot da cena do colar de pérolas no quadrinho Cavaleiro das Trevas	131
<b>Figura 74</b>	Cena do colar de pérolas em Batman, de 1989	131
<b>Figura 75</b>	Bat-gancho retirado do cinto de utilidades do Batman	132
<b>Figura 76</b>	Saída do Batman após bomba de fumaça	132
<b>Figura 77</b>	Traje que simula uma espécie de armadura	133
<b>Figura 78</b>	Batman em processo de investigação, na batcaverna	133
<b>Figura 79</b>	Batmóvel apresentado no filme de 1989	133
<b>Figura 80</b>	Bat-avião, de 1989	134
<b>Figura 81</b>	Helicóptero do Coringa, em filme de 1989	134
<b>Figura 82</b>	No filme de 1989, os capangas do Coringa usam jaquetas uniformizadas com uma ilustração do mesmo que remete aos quadrinhos	134
<b>Figura 83</b>	Screenshot do quadrinho “Cavaleiro das Trevas” com apresentação de telas do telejornal	135
<b>Figura 84</b>	Screenshot do quadrinho “Cavaleiro das Trevas” no qual Coringa utiliza a toxina do riso em programa de televisão	136
<b>Figura 85</b>	Telas de programa de telejornal no filme de 1989	136
<b>Figura 86</b>	Vítima da toxina do riso do Coringa em telejornal do filme de 1989	136
<b>Figura 87</b>	Bruce Wayne, em crise de identidade, se expõe a várias situações adversas em Batman Begins	139
<b>Figura 88</b>	Em “Batman vs Superman”, Superman vai a julgamento pelas consequências de suas ações e gera uma discussão geral sobre os riscos, para a humanidade, da existência de um ser tão poderoso	139
<b>Figura 89</b>	Vilão Apocalypse nos quadrinhos	140
<b>Figura 90</b>	Vilão Apocalypse no filme “Batman vs Superman”	140

<b>Figura 91</b>	Visão de raio X do Superman	141
<b>Figura 92</b>	Superman utilizando visão de raio X em “Batman vs Superman”	141
<b>Figura 93</b>	Tradução de “Batman vs Superman” (2016) se apropria dos signos icônicos, indiciais e simbólicos do Batman e do universo convencionado no qual esse está inserido	146
<b>Figura 94</b>	Primeiros pôsteres divulgados para o filme “Batman vs Superman”	147
<b>Figura 95</b>	Bruce Wayne de Ben Affleck	148
<b>Figura 96</b>	Bruce Wayne de “Cavaleiro das Trevas”	148
<b>Figura 97</b>	Clark Kent de Henry Cavill	149
<b>Figura 98</b>	Clark Kent dos quadrinhos	149
<b>Figura 99</b>	Batman de “Batman vs Superman”	149
<b>Figura 100</b>	Batman de “Cavaleiro das Trevas”	149
<b>Figura 101</b>	Superman de Henry Cavill	150
<b>Figura 102</b>	Superman dos quadrinhos	150
<b>Figura 103</b>	Mulher Maravilha de Gal Gadot	150
<b>Figura 104</b>	Mulher Maravilha dos quadrinhos	150
<b>Figura 105</b>	Victor Stone / Ciborgue de Ray Fisher	151
<b>Figura 106</b>	Victor Stone / Ciborgue dos quadrinhos	151
<b>Figura 107</b>	Aquaman de Jason Momoa	151
<b>Figura 108</b>	Aquaman dos quadrinhos	151
<b>Figura 109</b>	Barry Allen de Ezra Miller	152
<b>Figura 110</b>	Barry Allen dos quadrinhos	152
<b>Figura 111</b>	Flash de Ezra Miller	152
<b>Figura 112</b>	Flash dos quadrinhos	152

<b>Figura 113</b>	Lex Luthor de Jesse Eisenberg	153
<b>Figura 114</b>	Lex Luthor dos quadrinhos	153
<b>Figura 115</b>	Batman em antena, com rifle	154
<b>Figura 116</b>	Armadura utilizada por Batman para enfrentar Superman, em “Cavaleiro das Trevas”	154
<b>Figura 117</b>	Armadura utilizada por Batman para enfrentar Superman, em “Batman vs Superman”	155
<b>Figura 118</b>	Arte da capa de “Cavaleiro das Trevas”	155
<b>Figura 119</b>	Cena com Batman, em “Batman vs Superman”	155
<b>Figura 120</b>	Páginas com cena da queda de Bruce na caverna, em “Cavaleiro das Trevas”	156
<b>Figura 121</b>	Momentos da queda de Bruce na caverna, em “Batman vs Superman”	157
<b>Figura 122</b>	Páginas que mostram assassinato dos pais de Bruce, em “Cavaleiro das Trevas”	158
<b>Figura 123</b>	Assassinato dos pais de Bruce, em “Batman vs Superman”	159
<b>Figura 124</b>	Diálogo de Bruce com Alfred, em “Cavaleiro das Trevas”	160
<b>Figura 125</b>	Diálogo de Bruce com Alfred, em “Batman vs Superman”, replica até fala do Alfred apresentada em “Cavaleiro das Trevas”	161
<b>Figura 126</b>	Recorte com alguns momentos do confronto entre Batman e Superman, em “Cavaleiro das Trevas”	162
<b>Figura 127</b>	Recorte com alguns momentos do confronto entre Batman e Superman, em “Batman vs Superman”	163
<b>Figura 128</b>	Montagem com sequência em que Superman detém míssil, em “Cavaleiro das Trevas”	164
<b>Figura 129</b>	Sequência em que Superman detém míssil, em “Batman vs Superman”	165

<b>Figura 130</b>	Enquanto Wallace se prepara para pichar a estátua do Superman, é possível ver uma reprodução da capa do primeiro quadrinho do Superman no painel construído pelo personagem	166
<b>Figura 131</b>	Logo da S.T.A.R. Labs, que é base de operações do Flash na série	167
<b>Figura 132</b>	Referência ao assassinato do Robin Jason Todd pelo Coringa	167
<b>Figura 133</b>	Tradução do quadrinho “Superman: Paz na Terra”	168
<b>Figura 134</b>	Sequência do julgamento do Superman no Capitólio também é uma tradução de “Superman: Paz na Terra”	168
<b>Figura 135</b>	Em pesadelo do Batman, é possível ver um Ômega gravado no chão, que é símbolo do vilão Darkseid	169
<b>Figura 136</b>	Símbolo químico do chumbo (Pb) em cápsulas de bala que Batman pretende usar contra Superman indicam seu conhecimento de que a visão de raio X dele não ultrapassa chumbo	169
<b>Figura 137</b>	Em pichação, interrogação faz referência ao Charada, vilão do Batman	170
<b>Figura 138</b>	Morte do Superman traz referências aos quadrinhos “A morte do Superman” e “Funeral para um amigo”	170
<b>Figura 139</b>	Ao final de “Batman vs Superman”, a tríade Batman, Superman e Mulher Maravilha	172
<b>Figura 140</b>	Uma das imagens oficiais postadas pela DC Comics, nas redes sociais, apresentando o Batman do Bem Affleck e o Batman do Robert Pattinson	173
<b>Figura 141</b>	Robert Pattinson como Bruce Wayne e Batman	174

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 01</b>	Comparativo entre a estrutura de Vogler e a de Campbell	46
<b>Quadro 02</b>	Alguns dos signos que caracterizam o gênero super-herói	51
<b>Quadro 03</b>	Resumo do Batman e seu universo	59
<b>Quadro 04</b>	Lista dos filmes do Batman já lançados e descritos no capítulo	92
<b>Quadro 05</b>	Lista de filmes que compõem o Universo Estendido DC até então (2020)	172

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	19
1.1 OBJETO DE ESTUDO E PROBLEMATIZAÇÃO	19
1.2 OBJETIVOS	21
1.3 O MÉTODO INDUTIVO	22
1.4 JUSTIFICATIVA	23
1.5 DISPOSIÇÃO DO CONTEÚDO	25
<b>2 QUADRINHOS E CINEMA COMO LINGUAGENS COMPOSTAS POR SIGNOS</b>	28
2.1 QUADRINHOS COMO LINGUAGEM SÍGNICA	32
2.2 CINEMA COMO LINGUAGEM SÍGNICA	37
2.3 SUPER-HERÓIS COMO GÊNERO	42
<b>3 BATMAN: DOS QUADRINHOS AO CINEMA</b>	59
3.1 BATMAN NOS QUADRINHOS	61
3.2 BATMAN NO CINEMA	74
<b>4 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA EM BATMAN</b>	95
4.1 A SEMIÓTICA PEIRCEANA	95
4.2 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA	99
4.3 METODOLOGIA DE ANÁLISE	103
4.4 ANÁLISE DAS TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS DO BATMAN: UMA PROPOSTA DE RELEITURA DA TRÍADE DE PLAZA	105
<b>4.4.1 Tradução icônica: “Batman” (1943)</b>	110

<b>4.4.2 Tradução indicial: “Batman” (1989)</b>	119
<b>4.4.3 Tradução simbólica: “Batman vs Superman” (2016)</b>	137
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	175
<b>REFERÊNCIAS</b>	177

# 1 INTRODUÇÃO

## 1.1 OBJETO DE ESTUDO E PROBLEMATIZAÇÃO

Em 1938, é encomendado pelo editor da *Detective Comics* (atual DC Comics), Vin Sullivan, um novo super-herói nos moldes do Superman e que aproveitasse a onda gerada pelo seu sucesso (MORRISON, 2012, pp.34-35): é com essa premissa em pauta que, em 1939, Bill Finger e Bob Kane concebem o Batman, cuja primeira história é apresentada em *Detective Comics* nº27 (MORRISON, 2012). Assim começa a saga do personagem que conhecemos: o bilionário Bruce Wayne, que, sem superpoderes, porém dotado de elevadas habilidades de combate e de investigação, age sob a alcunha de Batman (por meio de um traje que personifica um morcego) no combate ao crime na fictícia cidade de Gotham City.

O personagem foi um sucesso imediato desde o seu lançamento e que permanece até hoje: nesse ano de 2020, o Batman completa seus 81 anos de existência. No decorrer desses anos, foi traduzido por incontáveis autores e em variadas mídias além dos quadrinhos (cinema e jogos eletrônicos, por exemplo), de modo que cada uma dessas traduções contribuisse, em diferentes níveis, com a construção e consolidação gradativa da representação e da simbologia do personagem tal qual conhecemos hoje.

Quando falamos de simbologia e representação, podemos afirmar que esses são produtos de processos semióticos. A Semiótica é dotada de variadas linhas, dentre as quais nos interessa a linha peirceana, cujo nome é devido ao seu criador, Charles Sanders Peirce. Peirce compreende o signo como unidade semiótica base da comunicação, definindo-o como “aquilo que sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido” (PEIRCE, 2015, p.46). Assim, o Batman, por exemplo, é um signo desenvolvido e composto por inúmeros signos que foram agregados por todos os autores e mídias que o representaram ao longo dos anos e cuja representação é percebida e interpretada pelo público no decorrer de todos esses anos.

Cada representação concebida do Batman é resultante de um processo que é de interesse da vertente da Semiótica denominada Tradução Intersemiótica. Esse processo, igualmente denominado de tradução intersemiótica, pode ser compreendido como a transposição, reconfiguração e ressignificação de signos entre mídias e/ou autores (PLAZA, 2013). À nível de ilustração, um autor toma para si dados signos do Batman, que são reconfigurados e ressignificados a partir de sua interpretação (repertório sígnico, contexto, cultura etc.) e dos fatores relativos à mídia para a qual a tradução (produto resultante) é posta.

Considerando, portanto, os fatores postos sobre o Batman, como um dos primeiros super-heróis, um dos primeiros e mais traduzidos super-heróis (para variadas mídias e formatos) e sua longevidade (81 anos) e escala (sucesso global e público de diversas faixas etárias), o personagem apresenta-se como um objeto de interesse para esse trabalho, que pretende fazer um estudo da trajetória e consolidação das traduções intersemióticas do Batman, enquanto representante de seu gênero (super-herói), dos quadrinhos para o cinema.

De acordo com Plaza (2013), as traduções intersemióticas podem ser enquadradas em três tipos segundo a “proximidade” / “similaridade” entre os signos apresentados na obra a ser traduzida e a obra resultante da tradução: em crescente de proximidades, simbólica, icônica e indicial. Tradução simbólica é uma espécie de trascodificação na qual os signos da fonte são reconfigurados em algo distinto. Tradução icônica é uma transcrição na qual também há uma distinção (alterações, reconfigurações), no entanto, há maior proximidade e semelhança entre a fonte e a tradução. Tradução indicial é uma espécie de transposição que, de fato, indica em maior nível a fonte, visto que, em geral, apenas alguns signos são alterados e/ou reconfigurados.

Todavia, este trabalho visa, também, propor uma releitura dessa classificação de Plaza que leve em conta três principais pontos: uma atualização mediante a relação com outros conceitos atuais e recorrentes como transmídia e convergência, por exemplo (demonstrando, inclusive, a pertinência da Semiótica como teoria ainda atual e capaz de permear esses conceitos); uma relação mais direta com a tríade pela qual Peirce (2015) compreende o nível de apreensão do signo (ícone, índice e símbolo, respectivamente) pela mente, de modo que considerando a tradução como também uma apreensão do signo para um outro produto, teríamos a crescente de aproximação no processo tradutório como traduções icônicas, indiciais e simbólicas; a apresentação de uma tríade das traduções que compreenda a trajetória das traduções intersemióticas do gênero super-herói dos quadrinhos para o cinema.

Para tal, é efetuado um recorte metodológico que vise uma representação da trajetória das traduções intersemióticas do Batman – e, conseqüentemente, de seu gênero – dos quadrinhos para o cinema, com foco nos filmes *live action* – “cinema de ação ao vivo” (MARTINS, 2012, p.55), gravação com atores e da “realidade” – que foram exibidos em cinema. Tomando isso como ponto de partida, foram selecionados três filmes para representar três pontos chave de uma visão geral dessas traduções e apresentar a releitura proposta: “Batman”, de 1943, foi a primeira tradução do Batman e representará a proposta de tradução icônica, de modo, que sua análise focará nos elementos icônicos traduzidos que a caracterizam; “Batman”, de 1989, que é um marco do retorno para a identidade original do personagem no cinema e representará a proposta de tradução indicial, de modo que sua análise focará nos

elementos icônicos e elementos indiciais que caracterizam essa tradução; por último, “Batman vs Superman” (2016), o mais recente filme a introduzir o personagem e cuja relevância está em trazer o universo do super-heróis dos quadrinhos para um universos cinematográfico desses (da DC Comics, no caso), representando as traduções simbólicas e com análise que foca nos elementos icônicos, elementos indiciais e elementos simbólicos traduzidos.

## 1.2 OBJETIVOS

Realizar estudo acerca da trajetória de traduções intersemióticas do Batman, dos quadrinhos para o cinema, compreendendo os signos e mecanismos semióticos envolvidos, ao propor uma releitura da classificação triádica das traduções intersemióticas de Plaza – tradução icônica, tradução indicial e tradução simbólica -, afim de, com essa releitura, relacionar a tríade com outros conceitos atuais e pertinentes da comunicação (transmídia e convergência, por exemplo) e com, no caso em questão, o fenômeno comunicacional das traduções do gênero super-heróis dos quadrinhos para o cinema:

- Realizar apanhado da trajetória de traduções intersemióticas do Batman dos quadrinhos para o cinema, compreendendo a construção e consolidação sógnica do personagem e do gênero super-herói, assim como dos signos e processos semióticos envolvidos nas traduções desses dos quadrinhos para o cinema;
- Demonstrar a pertinência da Semiótica nos estudos dos processos tradutórios, ao relacionar seus pressupostos teóricos com conceitos e fenômenos da atualidade;
- Apresentar uma proposta de releitura da tríade classificatória de Plaza afim de proporcionar uma atualização da compreensão dos processos de tradução intersemiótica relacionada não apenas aos pressupostos teóricos da Semiótica, mas também à conceitos pertinentes da comunicação como convergência e transmídia, além de demonstrar sua pertinência na compreensão de fenômenos comunicacionais da atualidade;
- Relacionar cada um dos três filmes selecionados da trajetória de traduções do Batman com cada um dos três tipos de traduções intersemióticas (icônica, indicial e simbólica), dentro da proposta de releitura, de modo a demonstrá-la a partir de exemplares-chave.

### 1.3 O MÉTODO INDUTIVO

Como dito anteriormente, este trabalho tem por objetivo uma análise da trajetória das traduções intersemióticas do Batman dos quadrinhos para o cinema, enquanto representante do seu gênero, compreendendo de que forma o conjunto de signos que compõe sua simbologia e representação em cada época foi traduzido, quais novos signos foram incorporados, os mecanismos e modos dessas traduções, até a atualidade, implicando não apenas na presente simbologia e representação do personagem mas também na consolidação de um modo de construção das traduções intersemióticas cinematográficas do gênero super-herói.

Para tal, utiliza-se da Semiótica enquanto metodologia, visto que falamos de signos e a Semiótica é “ciência dos signos e dos processos significativos (semiose) da natureza e na cultura” (NÖTH, 2003, p.17) e que, como a própria Santaella (2015, p.XIV) afirma, dela “podemos extrair estratégias metodológicas para a leitura e análise de processos empíricos de signos: músicas, imagens, [...], filmes, vídeos, hipermídia etc.”. A mesma ainda afirma que a Semiótica “tem por função classificar e descrever todos os tipos de signos logicamente possíveis” (SANTAELLA, 2012, p. 45).

Assim, mediante a aplicação da metodologia semiótica, reconhecemos no objeto os signos de maior relevância para o estudo em relação ao Batman e de que modo são traduzidos para sua representação cinematográfica. Todavia, é na arquitetura filosófica peirceana, na Semiótica, especificamente na Lógica Crítica, que encontramos o método para tal, o raciocínio por meio do qual se realiza esse procedimento. Nicolau et al. (2010, p.17) fala o seguinte:

O raciocínio é o conhecimento que exige provas e demonstrações e se realiza igualmente por meio de provas e demonstrações das verdades que estão sendo conhecidas ou investigadas. Não é um ato intelectual, mas são vários atos intelectuais internamente ligados ou conectados, formando um processo de conhecimento. O raciocínio, segundo a Lógica Crítica de Peirce, se dá pela *dedução, indução e abdução*.

Apesar de inegavelmente, e em diferentes níveis, os três tipos de raciocínio em questão coexistirem e surgirem no decorrer do trabalho, à nível de método, entende-se que este trabalho utiliza majoritariamente do método indutivo. Sobre a indução, Nicolau et al. (2010, p.18) explica o seguinte:

Com a indução, partimos de casos particulares iguais ou semelhantes e procuramos a lei geral, a definição geral ou a teoria geral que explica e subordina todos esses casos particulares. A definição ou a teoria são obtidas no ponto final do percurso. E a razão também oferece um conjunto de regras

precisas para guiar a indução; se tais regras não forem respeitadas, a indução será considerada falsa. (NICOLAU et al., 2010, p.18)

Assim sendo, aplicando o método indutivo, parte-se de um recorte do universo cinematográfico do personagem – três filmes que visam representar a trajetória geral da primeira tradução até a atualidade –, traçando uma progressão dos mecanismos de tradução intersemióticas dos quadrinhos do Batman para o cinema, que, por sua vez, representam as traduções cinematográficas de quadrinhos de super-herói, em uma perspectiva geral.

Por meio desses casos, tal qual denomina a citação, procura-se uma lei geral no que diz respeito as traduções intersemióticas quadrinhos-cinema, enquadrando-as em uma progressão de seus modos que seja relacionada à classificação triádica apresentada por Plaza – icônicas, indiciais, simbólicas –, mas que, além disso, permita a proposta de uma releitura dessa classificação para uma atualidade que vai além da discussão de fidelidade ao material-fonte proposta inicialmente por essa, mas que também busque uma compreensão dos elementos sógnicos e mecanismos semióticos dessas traduções intersemióticas.

#### 1.4 JUSTIFICATIVA

Vivenciamos uma era na qual os super-heróis conquistaram seu espaço em diferentes mídias, dentre elas, principalmente os quadrinhos (nos quais se originaram) e o cinema, mídia para qual têm sido frequentemente traduzidos desde a sua origem e na qual fazem demasiado sucesso atualmente. Como diz Robb (2017, p.12), “os blockbusters do verão americano são dominados por personagens criados inicialmente nos quadrinhos coloridos dos anos 1930 e 1940”. Muitos filmes de alta produção (tanto em custo como em nível de complexidade de produção – efeitos especiais, por exemplo –) estão construindo universos completos, com variados super-heróis e narrativas para esses personagens no cinema, se destacando o Universo Cinematográfico da Marvel (MCU) e o Universo Estendido DC (DCEU).

As duas empresas responsáveis pela revolução dos super-heróis na cultura pop são agora gigantes empreendedores comerciais cujas produções dominaram as telas de cinema no verão americano. *Os Vingadores* (2012), baseado em uma equipe de super-heróis criada na década de 1960 pela Marvel Comics, é a terceira maior bilheteria de todos os tempos, com 1,5 bilhão de dólares arrecadado mundialmente. A DC Entertainment reuniu seus dois principais super-heróis, Super-Homem e Batman, em um só filme, em 2016. [...] Agora, os maiores públicos dos super-heróis estão nos cinemas e na televisão, e não lendo as revistas em quadrinhos de onde eles vieram. (ROBBS, 2017, p.13)

Todavia, o sucesso atual assim como as representações e mecanismos narrativos são resultantes de uma longa trajetória do que é denominado pela Semiótica como tradução intersemiótica, entre quadrinhos e cinema. De acordo com os pressupostos teóricos da Semiótica, o super-herói e seu universo ficcional dos quadrinhos são compostos de signos (unidades comunicacionais passíveis de interpretação por um indivíduo qualquer). A tradução intersemiótica ocorre justamente quando um autor interpreta esses signos e somando-os aos seus próprios, reconfigura os primeiros em uma nova narrativa, no caso cinematográfica.

Atualmente, estudos desse processo têm aparecido sob a forma de novos conceitos como transmídia e convergência das mídias, por exemplo, o que pode fazer o conceito de tradução intersemiótica parecer antigo ou até ultrapassado para alguns. No entanto, olhar esses fenômenos pelo viés da Semiótica, especificamente de linha peirceana, permite a percepção mais interna desses processos: a tradução intersemiótica, quando agregada a esses conceitos, permite uma compreensão do processo em sua operacionalidade (MITTERMAYER, 2017).

Para Mittermayer (2017), o conhecimento dos signos e seus mecanismos permite a escolha adequada para comunicar efetivamente ao público. No caso das traduções de super-heróis dos quadrinhos para o cinema, permite a reconfiguração devida, sem descaracterizar o signo de sua significação original. Knowles (2007, p.36) exemplifica:

O Batman de Tim Burton era uma representação excêntrica mas essencialmente fiel do personagem. O filme revigorou Batman e deu início à era do moderno filme de super-herói. Em contraste, o Batman de Joel Schumacher era uma paródia sem graça que quase acabou com a franquia e com o gênero de filmes de super-heróis. *Batman Begins* (2005), de Christopher Nolan, recorreu bastante ao tom e ao contexto das revistas contemporâneas e levou o gênero de volta à sua antiga glória.

Foi uma longa trajetória não apenas para que os quadrinhos de super-heróis se consolidassem em seus signos e representações, assim como para que o cinema desenvolvesse seus modos de traduzir o gênero. Para representar essa trajetória e processos, este trabalho analisa as traduções intersemióticas do Batman dos quadrinhos para o cinema, de sua origem até a atualidade, por meio de um recorte que engloba três filmes de diferentes momentos: “Batman” (1943), “Batman” (1989) e “Batman vs Superman” (2016).

O super-herói em questão foi considerado relevante para o estudo levando em conta dois aspectos. O primeiro diz respeito ao fato do Batman não ser simplesmente “um personagem de História em Quadrinhos”, mas, além disso, “um ícone midiático, ou seja, uma imagem de referência em aparecimentos espontâneos ou planejados nos mais diversos meios de

comunicação, da denominada Cultura Pop”, de acordo com Barbosa (2017, p.22). Ou como o próprio autor fala anteriormente, uma das mais fortes e mais reconhecidas marcas em nível multicultural, que atrai fãs no mundo inteiro: um símbolo comercial e ideológico (BARBOSA (2017, p.16). Machado (*apud* CASTRO et al, 2020, pp.7-8) corrobora com a posta relevância do Batman dentre os super-heróis modernos ao explanar o seguinte sobre o mesmo:

De lá pra cá, o “simples” personagem das histórias em quadrinhos tornou-se um dos maiores fenômenos da cultura pop, quiçá da cultura de modo geral. O Batman atual é o resultado de uma jornada, tanto da indústria quanto do consumo, que enxergam no Cruzado Mascarado um grande potencial. O Batman é um dos poucos protagonistas que se encaixa na teoria de “personagens flutuantes” de Umberto Eco em *Confissões de um Jovem Romancista*, que nada mais são que figuras ficcionais que adquiriram um espaço tão avassalador no imaginário coletivo, que de algum modo, acabam se “tornando reais” na mente do leitor. Esse tipo de afirmação também qualifica o motivo de todos terem um tipo de Batman preferido, cada um guarda uma memória afetiva em relação a alguma produção ou versão do Paladino de Gotham. Contudo, mesmo com inúmeras variantes, o Batman continuará sendo o Batman em alguma altura. Lembrando que isso não se trata apenas da figura central do Mascarado, mas tudo que o envolve em relação a sua diegese, que faz com que a cidade de Gotham, galeria de vilões, símbolos e algumas histórias sejam capazes de serem facilmente reconhecidas até mesmo por pessoas que nunca leram uma só linha de uma narrativa gráfica do Cavaleiro das Trevas.

O segundo aspecto diz respeito aos produtos midiáticos do personagem. O personagem foi um dos primeiros do seu gênero (o segundo, logo após Superman), assim como um dos – senão o mais – mais traduzidos para o cinema: sendo sua primeira tradução para o cinema lançada apenas quatro após sua criação e tendo sido várias outras lançadas no decorrer dos anos até a atualidade. O Batman cobre e representa a trajetória das traduções intersemióticas quadrinhos-cinema do gênero super-herói.

Por meio dos três filmes selecionados, este estudo pretende compreender o processo de construção e desenvolvimento dos mecanismos e linguagem do cinema para traduções de quadrinhos, enquadrando cada um dos filmes em uma releitura da classificação elementar de Plaza para traduções intersemióticas: tradução icônica, tradução indicial e tradução simbólica.

## 1.5 DISPOSIÇÃO DO CONTEÚDO

Como anteriormente posto, este trabalho trata de um estudo acerca da transposição do Batman dos Quadrinhos para o Cinema, desde sua primeira tradução até a atualidade, por meio de três objetos representativos (“Batman” de 1943, “Batman” de 1989 e “Batman vs Superman”

de 2016), compreendendo os modos dessas a partir dos pressupostos teóricos da Semiótica e da Traduções Intersemiótica, classificando-as a partir de uma proposta de releitura para as categorias de transposição icônica, indicial e simbólica, entendendo que cada filme pode ser enquadrado em uma categoria e que cada uma, por sua vez, representa uma fase.

Para tal, O trabalho pode ser compreendido em duas partes. A primeira trata de uma explanação acerca das mídias em questão (quadrinhos e cinema) e do objeto de estudo (Batman), com os seguintes capítulos: “Quadrinhos e Cinema como linguagens compostas por signos” e “Batman: dos Quadrinhos ao Cinema”. A segunda parte, composta pelo capítulo “Tradução intersemiótica dos quadrinhos para o cinema em Batman”, trata de uma explanação acerca de Semiótica peirceana e tradução intersemiótica, seguida pela proposta de releitura da classificação triádica das traduções concebida por Plaza, apresentada por meio da análise de três diferentes filmes do Batman selecionados.

No capítulo “Quadrinhos e Cinema como linguagens compostas por signos” é realizado um apanhado geral sobre Quadrinhos e Cinema enquanto linguagens, partindo principalmente dos pressupostos teóricos da Semiótica (que são mais profundamente abordados no último capítulo). O subtópico “Quadrinhos como linguagem sígnica” detalha sobre a primeira e o subtópico “Cinema como linguagem sígnica” explana a segunda. Por último, o subtópico “Super-heróis como gênero” discute o conceito de gênero, como os super-heróis se consolidaram como tal e quais são os principais signos que compõem a sua representação.

Em “Batman: dos Quadrinhos ao Cinema” é apresentado o personagem, seu universo e sua relevância. O subtópico “Batman nos Quadrinhos” traça um resumo do personagem nessa mídia, desde sua origem até a atualidade, apresentando os principais elementos de sua simbologia e representação. Em “Batman no Cinema”, é apresentada a trajetória do personagem desde sua primeira tradução para as telonas até as mais recentes, com ênfase nos filmes *live action* que foram apresentados no cinema, quais os aspectos mais relevantes dessas traduções, em que influenciaram na construção da simbologia e representação do personagem.

A segunda parte – capítulo “Tradução intersemiótica dos quadrinhos para o cinema em Batman” – trata da análise. No tópico “A Semiótica peirceana”, são apresentados alguns dos principais conceitos da linha de Semiótica concebida por Peirce, direcionando para o tópico “Tradução Intersemiótica”, no qual é esclarecido acerca dessa vertente semiótica e da classificação triádica proposta por Plaza para transposições sígnicas entre mídias e/ou autores.

O tópico “Metodologia de Análise” explica melhor o recorte (os três filmes escolhidos) e de que modo a análise será feita, classificando cada um desses filmes em uma das três

categorias resultantes da proposta de releitura da classificação das traduções em tradução icônica, indicial e simbólica que Plaza apresenta.

No subtópico “Tradução icônica: “Batman” (1943)” é feita uma análise semiótica do filme “Batman”, de 1943, compreendendo os signos e mecanismos do processo tradutório em questão, com ênfase nos signos icônicos, similares entre a fonte e a tradução, que, segundo a proposta de releitura da classificação, o qualificam como tradução icônica.

No subtópico “Tradução indicial: “Batman” (1989)” é analisado o filme “Batman”, de 1989, compreendendo os signos e mecanismos do processo tradutório em questão, com ênfase nos signos indiciais – e por consequência também os icônicos, englobados pelos indiciais –, que se caracterizam similares entre a fonte e a tradução e que, segundo a proposta de releitura da classificação, o qualificam como tradução indicial.

Por último, no subtópico “Tradução simbólica: “Batman vs Superman” (2016)” é realizada uma análise do filme “Batman vs Superman”, de 2016, compreendendo os signos e mecanismos do processo tradutório em questão, com ênfase nos signos simbólicos – e por consequência também os icônicos e indiciais, ambos englobados pelos simbólicos –, que se apresentam similares entre a fonte e a tradução e que, segundo a proposta de releitura da classificação, o qualificam como uma tradução simbólica.

Ao final, são feitas as Considerações Finais, sintetizando o apanhado do estudo, sua relevância, o que se espera e quais os objetivos futuros a partir desse.

## 2 QUADRINHOS E CINEMA COMO LINGUAGENS COMPOSTAS POR SIGNOS

A comunicação é algo inerente ao ser humano. Para a Semiótica, ciência que tem por estudo os fenômenos comunicacionais, todo fenômeno cultural é um fenômeno da comunicação e compõe sistemas de signos que “constroem significações e vão dando sentido às coisas” (NICOLAU *et al*, 2010, p.4). Através do processo denominado pela Semiótica como semiose, interpretamos signos (unidades comunicativas) tanto para compreender o mundo e os outros como traduzindo-os para comunicar-se com esses outros.

Mittermayer (2017, 1.1120) esclarece um dos aspectos e objetivos da comunicação ao afirmar que, ao longo de milênios, “por meio da criatividade, de insight e de abduções o homem interpreta os signos do mundo, traduz seus pensamentos e cria narrativas”. Conceber uma narrativa, portanto, nada mais é do que “contar alguma coisa, um fato, uma lenda, um crime, um romance ou tudo isso junto” (CHINEN, 2011, p.32).

Por meio de narrativas, o indivíduo é capaz de organizar os signos de forma lógica (PESSOA, 2019, p.4) e conceber histórias, que foram e são criadas e/ou contadas ao longo de toda a trajetória da humanidade, desde as peças teatrais gregas que contavam diferentes mitos de sua cultura até os filmes que assistimos nos cinemas. Portanto, quando falamos de narrativas, falamos de histórias, de algo além da comunicação diária, na qual “a exigência de conclusão narrativa não é a mesma – a vida diária não tem começos, meios e fins claros” (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.53). Santaella (*in* MITTERMAYER, 2017, 1.82) detalha:

A narrativa é um dos tipos possíveis de discursos ou textos. Esse tipo de discurso tem na linguagem verbal sua matriz originária. Narrar significa colocar nos eixos da temporalidade ações e reações que se realizam em espaços próprios. [...] Muito prontamente, nas culturas humanas, o discurso verbal deixou de ser solitário nessa função, já estendida nas narrativas míticas, alcançando também o teatro para a performance em cena do ato de narrar. Então, as narrativas literárias levaram essa arte ao deleite dos leitores. Depois da revolução industrial, foi a vez do cinema conduzir essa tarefa para as salas escuras em que a narrativa passou a adquirir elementos de parentesco com as narrativas oníricas. Logo depois veio a televisão, seguida dos games e, com a explosão da internet, as narrativas ganharam um impressionante vigor diante da descortinada possibilidade de se autoexperimentarem em variadas mídias e aparições em múltiplas telas [...] a narrativa passou a adquirir a faculdade “trans”, saltando de uma mídia para a outra e se transmutando nessas passagens de acordo com aquilo que cada mídia oferece de si mesma, aquilo que ela pode fazer melhor”

O primeiro ponto a discutirmos dessa colocação é a questão relativa à linguagem. Para Jakobson (1976, p.17), a linguagem é o principal instrumento da comunicação, nada mais sendo

do que um código comum, um “repertório de possibilidades preconcebidas” ou de “representações pre-fabricadas” sem o qual não seria possível a comunicação (JAKOBSON, 1976, p.20). Ou seja, quando falamos de linguagens, falamos de Semiótica, de sistemas de signos pelos quais compreendemos o mundo e traduzimos o que é compreendido em um processo comunicativo. Assim, tomando por base a forma pela qual o signo se apresenta e comunica segundo Peirce (2015), quando falamos da linguagem escrita, por exemplo, temos o signo “gato”, composto por signos icônicos relativos à sua grafia que somos capazes de reconhecer, indiciais que nos remetem ao animal em questão, simbólicos no que se refere à convenção que relaciona à palavra gato ao animal.

Ao longo da história, o homem usou de diferentes linguagens – sejam textuais, gráficas ou sonoras, por exemplo – para contar suas narrativas por, também, diferentes mídias. A palavra mídia deriva da palavra inglesa *media*, que refere-se à meio, de modo que podemos compreender mídia, de fato, como um meio comunicativo (MITTERMAYER, 2017, l.350), “aquilo que está entre duas coisas” (CARAMELLA, 2009, p.24-26 *apud* MITTERMAYER, 2017, l.398), entre aquele que conta a narrativa e aquele que a “recebe”.

Sobre as partes desse processo de comunicação, Braga (2010, p.136) fala de dois intérpretes, o tradutor (“intérprete da cultura”) e o receptor (“intérprete dos códigos, linguagens e situações que lhe apresentam”), os quais poderíamos entender como as “duas coisas” anteriormente apontadas por Caramella. A seguir, Braga (2010, p.136) ainda esclarece que, ao considerar a tradução como comunicação, entende-se que esse processo envolve, além do tradutor e do receptor, “a combinação de códigos, linguagens e operações mentais a serem acionados no usuário, envolvendo percepção, reação, hábitos, associações, referências”.

Desse modo, ao analisar uma narrativa, temos o tradutor, que constrói essa à partir de uma organização lógica de signos a ser apresentada, sendo esses signos resultantes/afetados/traduzidos de sua percepção e interpretação do mundo: sua cultura, seu contexto social, sua experiência de vida, outras narrativas com as quais teve contato etc. Por outro lado, temos o receptor, que interpretará os signos apresentados na narrativa a partir de seus signos, seu repertório, que dizem respeito a fatores similares aos anteriormente postos.

A comunicação, portanto, só ocorre de forma efetiva a partir de um código comum, tal qual colocado por Jakobson, apesar de, logicamente, sempre haverem divergências e particularidades, mesmo que mínimas, no que é interpretado, haja visto as divergências e particularidades dos próprios indivíduos envolvidos nas partes desse processo de comunicação.

Levando em conta isso, Peirce (2015), destaca que há um interpretante que diz respeito ao potencial interpretativo do signo, a interpretação esperada, digamos assim, e um interpretante

relativo à interpretação de fato realizada. Acerca dessas questões e usando o cinema como contexto, Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p.28) falam:

[...] artistas narrativos geram significados ao empregar estruturas preexistentes. O cineasta não elege usar esses sistemas; ele apenas decide como empregá-los em uma situação em particular. São estruturas que inevitavelmente entram em jogo no instante em que alguém começa a organizar os signos e a coerência narrativa. Eles estão para a narrativa assim como a gramática está para a língua, e devem estar no lugar para que tudo faça sentido. O público usa esses sistemas convencionais para produzir o significado a partir desses textos. Nenhum de nós precisa de treinamento formal para codificar ou decodificar a informação narrativa dessa maneira – não mais do que como aprendemos a nossa língua nativa ao nos ditarem um conjunto de regras ou procedimentos. Nos dois casos, aprendemos inconscientemente à medida que ficamos imersos em um mundo de linguagem cheio de signos e histórias.

Para Barthes, essa estrutura essencial por trás das narrativas pode ser organizada em “cinco sistemas ou modelos de significação pelos quais os textos se comunicam [...] grade, malha ou rede em que os signos que formam o texto são capturados, separados e relacionados de forma significativa” (*apud* EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, p.28): os códigos hermenêutico, sêmico, das ações narrativas, simbólico e cultural (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE, 2013, pp.29-30).

O código hermenêutico, que diz respeito a questões e mistérios que a narrativa vai respondendo, ao seu tempo, de modo a prender a atenção do público: quando uma história acerca de um assassinato nos prende para descobrir quem é o culpado, por exemplo, respondendo à questão em seu decorrer.

O código sêmico, que são os signos que dão significância à personagens e cenários, por exemplo, nos permitindo fazer inferências sobre esses: signos relativos a uma mulher que aparenta vinte e poucos anos, com roupas claras, cantarolando uma música romântica enquanto cheira flores em um jardim podem nos levar à interpretar a personagem em questão como uma jovem meiga e inocente que está apaixonada.

O código das ações narrativas (ou proairético), um conjunto de signos que compõe um padrão de ações. Quando se mostra algo afim de revelar outra coisa, por exemplo. Em um filme, a trilha sonora provoca certa tensão, as cores ficam sóbrias, o personagem que é funcionário de uma empresa cruza um corredor até uma sala com uma placa que identifica seu chefe e olha a pilha de papéis em suas mãos com uma expressão preocupada: o conjunto dos signos apresentados nos faz entender que, a seguir, algo sério e importante acontecerá na sala do chefe e que tem relação com os papéis que o personagem segura.

O código simbólico, que está relacionado à uma determinação da recepção do público e organização da experiência por meio de antíteses como bom/mal e herói/vilão, por exemplo: simpatizamos com um protagonista que decide se vingar dos assassinos de sua família, pois, da forma como é apresentado, entendemos que aqueles que mataram sua família são vilões, são maus, e, portanto, o que ele decide fazer é justo.

Por último, o código cultural (ou referencial), que engloba referências, signos que são compreendidos por uma cultura e estão relacionados à sociedade: O filme “Mãe!”, de 2017, dirigido por Darren Aronofsky, por exemplo, faz uma alegoria à Bíblia e seus personagens que pode ser reconhecida por um público que esteja familiarizado com elementos cristãos.

A narrativa, assim, lança mão de diversos recursos para produzir sentido. Todavia, esses recursos dependem também da mídia pela qual a narração é transmitida. Mídias como cinema, quadrinhos, jogos etc., permitem o uso de diferentes tipos de signos (sonoros, gráficos etc.) e diferentes mecanismos para esses signos, apesar de elementos comuns entre algumas mídias: tanto quadrinhos como jogos utilizam estereótipos como paleta de cores (conjunto de cores que visa harmonia ao passar uma dada significação) com cores claras e vibrantes para heróis e cores escuras para vilões, remetendo à oposição luz/trevas e bem/mal, por exemplo. Sobre esse aspecto dos recursos próprios e compartilhados nas mídias, Plaza (1986, p.33) fala:

Cada meio de informação possui personalidade e traços que lhe são próprios, ao mesmo tempo que é fruto da soma de outros meios ou se inter-relaciona com eles, estabelecendo-se um quadro de forças no qual os campos não estão bem delimitados, mas são interpenetrantes. Não é somente a incorporação das linguagens históricas mas, sobretudo, a incorporação das ferramentas igualmente históricas [...].

Podemos chegar, portanto, a algumas colocações. Primeiro que cada mídia possui uma linguagem. Segundo, que as mídias se relacionam e podem englobar elementos da linguagem de outras mídias (o cinema incorpora elementos que vieram da literatura como a construção de personagens, por exemplo). Terceiro, que, visto que possuem linguagens e aspectos próprios, as mídias, além de um meio/veículo/canal, são ligadas a suas respectivas mensagens e funcionam também como produtoras de sentido.

Como Santaella (1996, p.37 *apud* MITTERMAYER, 2017, 1.413) afirma, “Cada mídia, devido à sua natureza, apresenta potenciais e limites que lhe são próprios [...] na rede das mídias, cada uma terá funções diferentes”. Todavia, essa produção em muito se deve à apropriação da mídia por parte do tradutor, afinal, como McLuhan (1964, p.21 *apud* MITTERMAYER, 2017,

l.398) fala: “Muita gente estaria inclinada a dizer que não era a máquina, mas o que se fez com ela, que constitui de fato o seu significado ou mensagem”.

Santaella (2003, p.25) corrobora ao afirmar que as mídias são meios “nos quais as linguagens se corporificam e através dos quais transitam” e que, “Embora sejam responsáveis pelo crescimento e multiplicação dos códigos e linguagens, [...] a mediação primeira não vem das mídias, mas dos signos, linguagem e pensamento, que elas veiculam”. Desse modo, a produção de sentido se dá na apropriação da linguagem de uma mídia por parte de um autor/tradutor para construir sua narrativa.

Além desses pontos, sobre as mídias e a concepção de narrativas, Mittermayer (2017, l.24) destaca o seguinte:

Nos dias de hoje, o homem continua contando histórias. Mas, o que mudou foi que o homem deixou de contar mitos ao redor da fogueira e começou a contar narrativas ficcionais primeiramente por meio da literatura, hoje também pelos meios de comunicação. As mídias assumiram de frente a função de contar histórias, e elas podem ser contadas pelos quadrinhos, livros, filmes, séries e novelas de televisão, jogos digitais e pela web em séries online e até mesmo pelas redes sociais. O mais interessante a se notar é que este processo está em constante evolução, a evolução dos meios e das tecnologias acompanha a forma de contar e criar narrativas. [...] A complexidade das narrativas midiáticas não para de crescer, pois as narrativas ficcionais de cada mídia começaram a se interconectar. Não há dúvida de que as novas tecnologias digitais proporcionaram mudanças significativas na comunicação e na cultura.

Tal colocação nos conduz ao segundo ponto do que é colocado por Santaella anteriormente (página 28): a faculdade “trans” da narrativa, a experimentação e transição das narrativas em diferentes mídias. Com ponto em pauta, nos próximos tópicos discutiremos as mídias cinema e quadrinhos (que são de interesse desse trabalho), compreendendo a construção, as particularidades e as similaridades de suas linguagens e signos (considerando a evolução das mídias), para então partir para a compreensão do gênero super-herói, o qual teve sua construção e consolidação por meio da experimentação e transição de narrativas entre essas mídias.

## 2.1 QUADRINHOS COMO LINGUAGEM SÍGNICA

Desde os primórdios da humanidade, imagens eram utilizadas como forma de comunicação. Os primeiros alfabetos, por exemplo, possuíam conexão com a imagem do que representavam, compondo escritas ideográficas como os hieróglifos egípcios e os ideogramas japoneses. Além disso, homens pré-históricos registravam histórias e elementos de sua cultura

em materiais como couro e, depois, egípcios desenhavam em paredes sequências de eventos que contavam histórias de pessoas ou costumes.

Posteriormente, surge o alfabeto fonético, que interrompe a conexão entre a representação e o que é representado, no entanto, aumenta as possibilidades de “transmissão de mensagem” a um nível que a imagem não conseguia – de acordo com a semiótica peirceana, a imagem, enquanto ícone, está mais aberta à interpretações (há hipóteses sobre as interpretações das pinturas rupestres da pré-história, porém não uma total certeza, por exemplo), enquanto o texto, enquanto convenção, conduz a uma interpretação mais delimitada –, todavia a imagem gráfica permanece. Posteriormente, com o surgimento da imprensa e a evolução da indústria tipográfica, principalmente, se potencializam (tanto em número quanto em possibilidades) as obras que conciliam, em dados níveis, texto e imagem.

É nesse meio que as histórias em quadrinhos surgem e se espalham como comunicação de massa, principalmente nos Estados Unidos do fim do século XIX, devido aos recursos tecnológicos e sociais apresentados (SILVA JUNIOR, 2007, pp.4-5): “a indústria americana, que inventou as agências distribuidoras (*syndicates*) e o esquema de produção e distribuição das revistas em quadrinhos” (CHINEN, 2011, p.44).

Chinen (2011, p.44) esclarece que apesar de, em 1995, um comitê de especialistas ter considerado “Yellow Kid”, criada em 1895 pelo americano Richard Felton Outcault, como primeira HQ (História em Quadrinhos), o pioneirismo é contestado por suíços que consideram “Mr. Vieux-Bois” (1827, de Rodolphe Topffer), japoneses que consideram os *chojugiga* (narrativas que originaram os mangás) do século XII, alemães que consideram “As aventuras de Max e Moritz” (1865, de Wilhelm Busch) e até brasileiros que consideram o personagem “Nhô Quim” (de Angelo Agostini, lançado em 1869 no jornal “Semana Ilustrada”), por exemplo, ainda que essa falta de consenso não altere o fato dos quadrinhos terem se popularizado com o surgimento dos primeiros jornais de grande tiragem, que permitiram “o barateamento dos preços e as publicações mais acessíveis” (CHINEN, 2011, pp.46-47).

O autor (*ibid*, 2017, pp.10-11) categoriza os quadrinhos em quatro formatos básicos de publicação: o formato original de painel, no qual os quadrinhos ocupavam de meia à uma página completa; o formato de tira,- que surge em 1903 com publicações irregulares e em 1907 com publicações regulares que têm por base uma narrativa de poucos quadros de humor (o que popularizou o termo inglês *comics*, que significa cômico e que é usado até hoje para histórias em quadrinhos) ou de aventura (à partir da década de 1920), com ou sem continuidade entre si; as revistas em quadrinhos, propriamente ditas, que surgem originalmente como brindes que contêm compilados de histórias já publicadas e que passam a ter material inédito na década de

1930, passando pela explosão com os super-heróis da década de 1940; por último, os álbuns, com “histórias mais longas e produção mais elaborada”, que reconhecemos principalmente pelas publicações mais luxuosas, “com capas duras e papel de qualidade”.

Eisner usa o termo “arte sequencial” para definir histórias em quadrinhos (*apud* OLIVEIRA, 2016, p.42). O autor compreende que ““Escrever” para quadrinhos pode ser definido como a concepção de uma idéia, a disposição de elementos de imagem e a construção da sequência da narração e da composição do diálogo” (EISNER, 1985, p.122) e afirma que “quando se examina uma obra em quadrinhos como um todo, a disposição dos seus elementos específicos assume a característica de uma linguagem”. Ele explica o seguinte:

As histórias em quadrinhos comunicam numa “linguagem” que se vale da experiência visual comum ao criador e ao público. Pode-se esperar dos leitores modernos uma compreensão fácil da mistura imagem-palavra e da tradicional decodificação de texto. [...] A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e verbais. [...] Em sua forma mais simples, os quadrinhos empregam uma série de imagens repetitivas e símbolos reconhecíveis. Quando são usados vezes e vezes para expressar idéias similares, tornam-se uma linguagem [...] E é essa aplicação disciplinada que cria a “gramática” da Arte Sequencial.” (EISNER, 1985, pp.7-8)

McCloud (1995 *apud* OLIVEIRA, 2016, p.42) reforça a ideia de sequência de quadros de Eisner, salientando que essa justaposição “fornece ao leitor o tempo e a sequência narrativa”. Essa sequência pode apresentar apenas imagens, sem palavras, o que para Eisner exige maior refinamento (1989, p.24 *apud* OLIVEIRA, 2016, p.43): quadrinhos permanecem quadrinhos sem texto, no entanto, sem imagens, à priori, deixam de ser o que são. É justamente sobre essa relação de pesos que Groosten (2015, p.17) esclarece:

Töpffer viu no texto e na imagem dois componentes equivalentes dos quadrinhos, que ele define a partir do seu caráter misto. Esse ponto de vista ainda era sustentável na sua época, mas hoje não mais. De fato, aqueles que atribuíram ao verbal um status igualitário ao status da imagem na economia dos quadrinhos partem do princípio de que a escrita é *o veículo privilegiado* da narração em geral. No entanto, a multiplicidade de espécies narrativas tornou esta suposição obsoleta. Considerar que os quadrinhos são *essencialmente* lugar de um confronto entre o verbal e o icônico é, creio, eu, uma contraverdade teórica que conduz a um impasse [...] Se eu suplico que a imagem seja reconhecida em posição de destaque, não é pelo fato de que, raras exceções, ela ocupar nos quadrinhos um espaço mais importante que aquele reservado à escrita. O predomínio da imagem no cerne do sistema deve-se ao fato de que a maior parte da produção de sentido ocorre através dela [...] A imagem cinematográfica, sendo uma imagem-tempo, não suscita o mesmo

embaraço teórico que as imagens das histórias em quadrinhos. [...]. No entanto, a aparente intratabilidade da imagem e da narrativa é resolvida dialeticamente através do jogo da sucessão de imagens e da sua coexistência, de sua sequência diegética e do seu espalhamento panóptico [...]

Assim, o principal diferencial dos quadrinhos, em relação à outras linguagens gráficas, está justamente em seu caractere de arte sequencial na qual as imagens que compõem a sequência de sua narrativa coexistem., diferente do cinema que apresenta o que o autor (GROESTEEN, 2015) denomina “imagem-tempo”: no decorrer de um período de tempo, imagens sobrepõem e substituem a anterior, gerando uma ideia de movimento.

Sobre o potencial comunicativo das imagens, Kress e Leeuwen (2006 *apud* OLIVEIRA, 2016, p.27) esclarecem que o que é expresso de modo textual pela escolha de palavras e disposição dessas “pode ser expresso visualmente através da escolha de cores, formas, posicionamento de objetos na imagem ou outro recurso. Essa disposição visual [...] afeta o significado”. Quando se diz “Beltrano é um homem forte e belo”, por exemplo, a imagem pode retratar esses signos textuais por meio de signos gráficos que caracterizam um ser humano do sexo masculino somado a signos gráficos que caracterizam o que é tido por beleza e força em um homem de um dado contexto e cultura.

A “respeito do caráter de representação da imagem, os autores afirmam que ela “requer que o produtor do signo escolha formas para a expressão que eles têm em mente, formas nas quais eles julguem como as mais aptas e plausíveis para o dado contexto”” (KRESS; LEEUWEN, 2006, p.13. *apud* OLIVEIRA, 2016, p.28). O autor, portanto, deve ter conhecimento dos signos, de forma a escolhê-los (cores, formas etc.) para compor um conjunto sógnico (tanto no quadro como na sequência deles) que direcione a interpretação do público para o que se intenciona da forma mais precisa possível.

Essa relevância é ainda mais acentuada quando se leva em conta que, como Cagnin (2014, p.177) recorda, “o autor, limitado pelo tempo, pelo suporte [...] e por tantas outras injunções”, assim, deve selecionar com precisão os “momentos mais significativos, necessários e suficientes para informar o bastante sobre fato”. Sobre essa seleção, seus efeitos e modos, Saito (2010, pp.168-169) faz a seguinte colocação e associação:

Os desenhos, nas histórias em quadrinhos, têm um grafismo específico, que se notabilizam por terem que construir uma imagem num primeiro momento inanimada, congelada, que não ganha vida e movimento pela simples vontade do desenhista, mas, sim, quando percebida na ação receptiva do leitor. Isso implica em se reconhecer uma certa ‘limitação’ de ordem da continuidade nessa escritura quadrinhística que pode ser relacionada aos conceitos de corte, planos -imagem e planos- sequência. [...] Assim como fazem os elementos de

corte cinematográficos, o desenhista precisa proporcionar ao leitor a continuidade fluida do enredo que tem em mãos e isso requer habilidade do ‘sujeito-autor-criador’ [...]. Os quadrinhos ora focados estão formatados em planos, tipos de cortes que se constituem em elementos de uma espécie de gramática de textualização e que podem ser entendidos como fatores determinantes da forma da expressão no caso da construção visual do texto.

Para auxiliar em sua missão, conforme Saito evidencia, o autor de quadrinhos faz uso de recursos produtores de sentido que são compartilhados por outras mídias/linguagens, tanto para a construção do imagético como do textual (quando há), assim como para a coerência entre esses, como a própria autora frisa (SAITO, 2010, p.176): “os efeitos de sentido são constituídos e construídos pelas estratégias de enunciação, a partir das articulações entre as diferentes unidades dos sistemas de linguagens que aí engendram o sentido”, afinal, “essas articulações entre sistemas semióticos são responsáveis pela constituição do sentidos produzido na HQ”.

Esse aspecto híbrido dos quadrinhos é explicitado por Barbieri, em “As linguagens dos quadrinhos”, de 2017: os quadrinhos compartilham de signos e significações da ilustração (cor, forma, materiais, modulação da linha etc.), da pintura (perspectiva, profundidade etc.), da fotografia (enquadramento, ponto de vista etc.), da composição gráfica (equilíbrio de página, ritmo gráfico etc.), da narrativa (estruturas), do teatro (expressões e gesticulações), do cinema (movimento, sequência, diálogos, montagem etc.).

Apesar da sua linguagem ter aspectos híbridos, também tem elementos que lhe são próprios. Cagnin (2014, p.34) compreende que, em um aspecto geral, os quadrinhos são compostos por imagens ou figuras “tradicionalmente desenhadas, limitadas pelas linhas ou *moldura* dos quadrinhos” e por texto nas seguintes formas: os balões, que abrigam os diálogos e com suas diferentes formas comunicam que o personagem está pensando ou gritando, por exemplo; as legendas, que abrigam o narrador “que nos conta, em texto, algumas passagens que não são representadas pela imagem”; e as onomatopeias, que são bastante características dos quadrinhos a partir da década de 1930 e que, de forma textual, representam um som.

Além disso, devido ao seu caráter de “seletividade” já mencionado, há nos quadrinhos uma evidência notável do “acordo entre desenhistas e leitores, os quais precisam “decodificar aquela imagem única e reconstruir os elementos ausentes do conjunto significante para chegar ao significado”” (CARVALHO *apud* CAGNIN, 2014, p.11): o que gradativamente conduziu tanto os autores de quadrinhos à aprimorarem e refinarem cada vez mais as formas de se comunicarem por meio do processo de seleção e construção de imagens e textos, como, também, os leitores de suas obras a aprenderam a preencher as lacunas e compreender os significados pretendidos, desde os visíveis até os ocultos.

A história em quadrinhos veicula uma mensagem que se constitui a partir dos valores da cultura em que está inserida e promove um efeito de realidade, o que a torna passível de ser aceita como parte de nosso arcabouço sociocultural. Nesse caso, a concepção fica a cargo do desenhista e do escritor como consequência do seu ‘olhar’ interpretativo e avaliativo sobre o objeto, mas também dentro das possibilidades técnicas das quais dispõem. (SAITO, 2010, p.168)

É devido à aspectos como esses que os quadrinhos não apenas se popularizaram e se mantiveram relevantes como passaram a ser vistos “como um elemento do sistema global de comunicação e como uma forma de manifestação artística” (SILVA JUNIOR, 2007, p.6). No decorrer de sua trajetória, fizeram uso de outras linguagens e compuseram a sua própria, além de influenciarem outras linguagens e mídias. Como bem coloca Magalhães (*in* NICOLAU, 2015, pp.7-8), o “texto nas Histórias em Quadrinhos evoluiu do literário até se constituir numa expressão própria, numa simbiose – ou inter-relação – de discurso direto, por meio do diálogo, pensamentos, reflexões, narrativas exteriores ou vinculadas à ação”.

## 2.2 CINEMA COMO LINGUAGEM SÍGNICA

Durante muitos períodos, o homem teve “preocupação” com as “máquinas de imagem”: desde a Alta Antiguidade do Egito, se sabia das reações fotossensíveis de alguns materiais e durante o Renascimento, espécies de câmaras escuras proporcionaram construções ópticas, por exemplo, no entanto, como ressalta Machado (2012, p.18), “essas eram máquinas de pré-visualização que não atuavam na construção efetiva da imagem”. Todavia, o constante desejo de produzir imagens conduziu, por fim, à invenção da fotografia, no século XIX.

Em 1870, a fotografia fazia parte do cotidiano de grandes cidades e logo começou uma busca pela “reprodução do tempo” (MACHADO, 2012, p.20). Das lanternas mágicas que apresentavam imagens em projeções acompanhadas de vozes, música e efeitos sonoros (MASCARELLO, 2006, p.18) e de Muybridge representando o movimento de um cavalo correndo pelo registro de várias máquinas fotográficas (MACHADO, 2012, p.20), por exemplo, rapidamente há uma evolução para as primeiras exibições de filmes em 1893 com o quinetoscópio de Thomas A. Edison (Estados Unidos) e em 1895 com o cinematógrafo dos irmãos Lumière (França), os quais ficaram mais famosos (MASCARELLO, 2006, pp.18-19).

O que, na época, para alguns, parecia um sucesso momentâneo, permaneceu, de modo que a indústria cinematográfica, com o tempo, crescesse cada vez mais como uma ferramenta

de criação, entretenimento e engajamento que penetrou culturas ao redor do mundo, desenvolvendo e sua linguagem (OLIVEIRA, 2016, p.41). Como Lira (2013, p.11) esclarece, “O cinema [...] engatinhava em direção à conformação de uma linguagem própria, absorvendo como uma esponja elementos de diversas manifestações artísticas (teatro, música, dança, artes plásticas, literatura, fotografia etc.)”. Explanando acerca das colocações de Morin sobre cinema, o autor (LIRA, 2013, pp.16-17) acrescenta:

A invenção do cinema possibilitou à humanidade de forma original [...] a exteriorização dos seus processos imaginários (MORIN, 1997). A reprodução mecânica das imagens do real com a invenção da fotografia, em 1839, e do cinema, em 1895, ampliou a experiência do olhar a partir do século XIX. O cinema, em particular, veio moldar as formas de percepção do mundo e a nossa vivência em relação ao tempo e ao espaço. [...] Em *O cinema e o homem imaginário*, Edgar Morin faz uma curiosa diferenciação entre o cinematógrafo e o cinema, segundo o qual, a evolução do cinematógrafo (aparelho de captação de uma sequência de fotografias fixas cuja representação criava a ilusão de imagens em movimento) se dá quando ainda nos primórdios de sua aparição é desviado de seus supostos fins (técnicos e científicos) para ser dominado pelo espetáculo que o transforma em cinema. Essa metamorfose do cinematógrafo em cinema tem início com as trucagens de Méliès, que o impregnam de magia, e se concretiza com Eisenstein e sua concepção das imagens enquanto vetores de sentimentos e ideias. Neste ponto, afirma Morin, o cinema está formado, embora não estacione aí seu processo evolutivo.

Não demora muito, portanto, para que se passasse de gravações de momentos da realidade para a construção de narrativas ficcionais: o cinema que a princípio apenas registra a realidade “que está em seu campo de visão”, sem esconder, torna-se o cinema que “olha, seleciona, explora, decifra, para depois nos restituir um mundo “meio assimilado pelo espírito humano” (o do realizador) cuja criação se completa no encontro com um outro espírito (o do espectador)” (LIRA, 2013, pp.17-18), tal qual conhecemos.

Gaudreault e Jost (2009) explicam que as primeiras narrativas fílmicas eram bastante simples, principalmente se comparadas às atuais. As primeiras narrativas, como “O regador regado”, de 1895, são o que os autores chamam de “mostração em um só plano”. No entanto, em poucos anos, essas evoluem para uma multiplicidade de planos (trechos rodados “sem interrupção”) e locais, como em “Uncle Tom’s Cabin”, de 1903.

Como toda mídia, o cinema é uma linguagem por meio da qual se estabelece uma comunicação. Nesse caso, a comunicação entre as instâncias que Gaudreault e Jost (2009) denominam narrador (aquele que conta) e narratário (aquele que interpreta, o alvo do autor), através do universo diegético, ou seja, o universo da narrativa.

Por seu caráter de linguagem, que é construída, também precisa ser “aprendida” para ser compreendida, de modo que seus signos e mecanismos pelos quais esses agem passem a fazer parte do repertório. Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p.138) associam: “A alfabetização cinematográfica é apenas uma questão de ler filmes assim como se lê um livro compreendendo a sua linguagem e gramática”.

É justamente esse estágio embrionário da alfabetização cinematográfica, na época, que Gauldreault e Jost (2009) consideram justificar a inicial necessidade do comentador, indivíduo que, nas exhibições, narrava verbalmente o que o cinema, ainda mudo (apesar da implementação de pianistas ao vivo, por exemplo, fazendo as vezes de trilha sonora para os filmes, por exemplo), narrava iconicamente (com sequência de imagens), auxiliando o público a interpretar e preencher as lacunas das transições de planos e dos diálogos, principalmente.

Posteriormente, os contadores são substituídos pelas cartelas: o escrito substitui o oral e o “texto” do filme passa a ser interno à sua montagem, auxiliando o espectador no processo de interpretação. Todavia, as cartelas não apenas retiram o espectador da imersão, mas também antecipam acontecimentos, quebrando o suspense.

A partir da década de 1920, essa questão é resolvida quando o cinema ganha o último de seus elementos: o som. Apesar do cinema nunca ter sido, de fato, mudo, uma vez que comentadores e músicos exerciam a função sonora dos filmes, agora o elemento sonoro aparece sob a forma de gravação, juntamente com as imagens e fazendo parte do processo de montagem. Com o tempo, as produções foram refinando e implementando nesse aspecto sonoro.

Seja nas vozes, nos ruídos, na trilha sonora etc., o som, assim como a imagem, comunica e corrobora com essa na construção de uma significação: uma música romântica reforça uma cena em que um casal apaixonado se beija, um som de porta se abrindo comunica ao público que alguém está entrando em uma casa, uma entonação suave na voz de uma personagem caracteriza sua personalidade calma, o som de pessoas gritando desesperadas em uma cena de filme de terror aumenta a tensão do público e assim por diante.

[...] um padrão de organização de imagens e sons que teve influência determinante na nossa forma de conceber e representar o mundo, de construir e entender nossas experiências, de armazenar conhecimento, de acumular signos, transmitir informações e até na conformação de aspectos de nossa subjetividade. (COSTA, 1995, p.XVIII *apud* LIRA, 2013, p.17)

Por fim, com os principais elementos de sua linguagem estabelecidos, para o processo de construção de um filme atualmente, Vanoye e Goliot-Lété (2012, p.12) destacam as funções de escrita do roteiro, decupagem técnica, filmagem, montagem e mixagem. Em cada uma dessas

instâncias, o técnico (domínio de softwares de edição de vídeo e som, por exemplo) e o semiótico, no que se refere a produção de sentido (o efeito, interpretação, que se deseja provocar), se mesclam em uma série de escolhas que proporcionam a produção de sentido da forma mais eficiente possível dentro do que é intencionado para um dado filme, em sua construção. Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p.138) exemplificam essa relação do técnico com a produção de sentido (a aplicação da semiótica) ao falar que “cada plano é selecionado a partir de um número enorme de opções não utilizadas, que poderiam trazer uma diferença sutil ou significativa de sentido a uma sequência”.

Da mesma maneira, só quando se articulam a um conteúdo os componentes expressivos do filme adquirem uma razão de existir. Um *travelling* por si só nada quer dizer. Adquire um sentido se acompanha determinado personagem, adquire outro se varre determinada paisagem... O conteúdo e a expressão formam um todo. Apenas sua combinação, sua associação íntima é capaz de gerar a significação. Não é possível pretender trabalhar sobre o sentido de um filme sem convocar de imediato e em sincronia a história e a maneira. (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p.39)

Para que a comunicação seja efetiva, todas as instâncias não apenas devem comunicar efetivamente, mas também devem estar em harmonia entre si, para potencializar a produção de sentido. Martin (2005, p.28) ao falar de cinema, fala de “imagem fílmica” e acaba por englobar todas as funções anteriormente citadas por Vanoye e Goliot-Lété ao ressaltar os dois aspectos dessa imagem fílmica: o movimento e o som. Para o autor, esses aspectos dão a aparência de realidade ao filme. É agindo por esses elementos que o filme constrói seus signos.

Sobre o movimento, o autor (*ibid*, 2005, p.28) ressalta que é “certamente o carácter mais específico e mais importante da imagem fílmica”. Todavia, como dito antes, não se trata apenas de registrar dentro de um campo de visão, mas olhar e selecionar acerca desse olhar: “A história da técnica cinematográfica poder ser considerada no seu conjunto como a história da libertação da câmara” (ASTRUC *apud* MARTIN, 2005, p.37). Sobre isso, Martin (2005, p.37) explica:

É com efeito, exacto que a emancipação da câmara teve uma importância extrema na história do cinema. O nascimento do cinema como arte data do dia em que os realizadores tiveram a ideia de deslocar o aparelho de filmar no decurso de uma cena: as mudanças de planos, dos quais os movimentos do aparelho não constituem senão um caso particular (notemos que na base de qualquer mudança de plano há sempre um movimento de câmara, efectivo ou mantido virtualmente), estavam inventadas e, por consequência, a montagem, fundamento da arte cinematográfica.

Como o mesmo (MARTIN, 2005, p.41) destaca posteriormente, “Muito cedo a câmara deixou de ser apenas testemunha passiva, abandonando a função de registradora objectiva dos acontecimentos, para se tornar a sua testemunha activa e a sua intérprete”. Fatores como enquadramentos, diferentes tipos de planos, ângulos de filmagem e movimentos da câmara dão expressividade a imagem, podendo transmitir a ideia de primeira pessoa, de superioridade ou inferioridade, do que deve receber maior atenção em uma cena, de isolamento, de transição de um personagem em um lugar ou entre diferentes locais etc.

O conjunto das cenas é organizado em uma montagem que dá sequência à narrativa, que é interpretada pelo espectador não apenas através do que é apresentado, mas também do que está oculto nos momentos de transição a serem preenchidos por esse espectador. Sobre esse processo de construção por parte de um, assim como de interpretação por parte de outro, Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p.8) explanam:

Raramente temos dificuldade de entender essa linguagem quando assistimos a um filme no cinema ou em casa. Embora a maioria dos filmes seja um mosaico de imagens e narrativas fragmentadas, praticamente não temos problema em juntá-las para formar um todo completo, agradável e significativo (tanto é que raramente as experienciamos como fragmentadas). [...] Contudo, tornar-se um cineasta envolve estar consciente das estruturas e convenções que permitem que o filme se comunique de modo eficaz com um público global. Um cineasta competente precisa saber como essa linguagem funciona, como a tela se comunica com as pessoas, como o significado é gradualmente construído de pequenos elementos e como controlar os pensamentos e sentimentos do público. Não basta ser capaz de “ler” a tela, você precisa ser capaz de “escrever” nela. O conhecimento implícito que temos como espectadores deve ser convertido em conhecimento explícito por parte do profissional, que pode fazer tudo isso acontecer para outra pessoa.

O segundo aspecto da imagem fílmica ressaltado por Martin é o som, que de acordo com o autor restitui “o ambiente dos seres e das coisas que sentimos na vida real” (MARTIN, 2005, p.28). O som também está presente nos diálogos, que auxiliam a interpretação e aumentam as possibilidades da narrativa, e na trilha sonora (música) do filme, que participa da montagem e, em conjunto com o imagético, potencializa o efeito interpretativo, conforme Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p.58) explicam:

A música não pode comunicar diretamente a narrativa da mesma maneira que o diálogo. Contudo, pode servir de cenário para eventos visuais e diálogos. É essa sutileza que pode colocar o público em uma posição em que o diálogo não pode. A música é representativa e emocionante. Ela pode colocar o público em um nível diferente e captar as suas emoções em vez de suas mentes conscientes. É difícil evitar a emoção quando uma trilha é bem executada. Há

uma forma narrativa que existe no cinema além de mostrar e contar: a música. Essa faceta do cinema pode ter um efeito dramático sobre a personagem. A música pode ter um impacto nas nossas emoções e, assim, limitar que impacto emocional uma cena tem sobre nós; e isso é diferente em cada filme. Não interessa se é a música incidental, uma trilha sonora popular ou uma música tema; todas nos afetam como público.

Por fim, ao longo da trajetória do cinema, as estratégias para produção da narrativa cinematográfica e de sentido nessa têm evoluído e se aprimorado à medida da experimentação, das novas tecnologias e da circulação e usufruto de narrativas anteriores. Como Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p.58) afirmam, “Todo cineasta é um Dr. Frankenstein, que cria um corpo novo a partir de partes já existentes”.

Assim, não apenas outras narrativas do cinema têm sido incorporadas, mas também narrativas de outras mídias e signos e mecanismos dessas. Esse é o caso da relação dos quadrinhos com o cinema: narrativas e mecanismos têm transitado entre essas. Gêneros, por exemplo, são criados e transitam entre as duas mídias, consolidando seus signos e mecanismos que os caracterizam, como é o caso do gênero super-herói.

### 2.3 SUPER-HERÓIS COMO GÊNERO

A primeira classificação de gênero conhecida surge com Platão e Aristóteles, com os gêneros lírico, épico e dramático. Desde então, até o século XVIII, os gêneros se constituíram um objeto de estudo da Literatura. Bakhtin dá o primeiro passo para dissociar disso ao classificar gêneros como “primários” (entendidos como simples), que engloba a comunicação oral, e “secundários” (de comunicação mais complexa), que engloba a escrita de romances, artigos científicos e jornalísticos etc. (NICOLAU, 2020, pp.18-20).

Atualmente, nos deparamos com “o advento de uma complexidade de mídias estabelecidas pelas novas tecnologias [...] deparamo-nos com um número crescente de gêneros ainda a serem devidamente estudados”, como esclarece Nicolau (2020, p.20). O que conduziu à necessidade de ampliação para além da Literatura e para diferentes entendimentos de gênero.

[...] deve-se buscar a superação do conceito de gênero enquanto paradigma de construção de textos literários, procurando-se atualizá-lo a partir da organização dos textos da mídia contemporânea. [...] Portanto, deve-se destacar que os textos midiáticos, enquanto gêneros são formas de representar práticas socioculturais dentro de outras práticas socioculturais institucionalizadas que envolvem produtores e receptores mediados pelo texto, a partir de contratos tácitos que vinculam os lados opostos do processo

de comunicação, ou seja, tais produtores e receptores, numa permanente tarefa de produção de sentido do que o produtor quer dizer e o que é interpretado pelo receptor. (NICOLAU, 2020, pp.21-22)

Desse modo, trata-se de textos midiáticos, narrativas transmitidas por uma mídia, e os gêneros tratam da construção desses: a produção de sentido, o que quer ser dito, o que é compreendido, como é dito. Essas narrativas, seja em qualquer mídia que se analise, são compostas de signos, elementos que compõem o total da narrativa em um signo mais complexo. Cada uma possui elementos que a distinguem. Assim como há, também, elementos que são comuns entre dadas narrativas como os tipos de personagem, a organização da narrativa, qual seu objetivo etc. Esses elementos comuns podem enquadrá-las no que também pode ser denominado como gênero. Vanoye e Goliot-Lété (2012, p.25) explicam e definem:

A instauração ao mesmo tempo rápida e progressiva dos grandes gêneros contribuiu para a homogeneização das narrativas cinematográficas. Cada gênero comporta, com efeito, características específicas no plano dos conteúdos (tipo de personagens, de intrigas, de cenários, de situações) e no das formas de expressão (iluminação, tipos de planos privilegiados, cores, música, desempenho dos atores etc.). Marc Vernet sublinhou bem que, num dado momento de sua evolução, um gênero se define tanto pelo que dele é excluído quanto pelo que dele é parte integrante – o espectador usufrui, desse modo, do prazer do reconhecimento sem correr risco de ser perturbado por elementos de desordem estética.

Para esse conceito, que nos interessa, ficção científica, suspense policial, biografia, comédia, dentre outros, podem ser compreendidos como gêneros, de tal modo que possuem signos que lhe são característicos assim como signos que lhe são distintos, tal qual os autores colocam. Comédias, por exemplo, sejam essas de romance (comédia romântica) ou de caráter escrachado (comédia pastelão), são caracterizadas pelo humor em suas narrativas. De acordo com Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p.84), a indústria cinematográfica, por exemplo, “utiliza o gênero como um modo de classificação, um modo de rotular os seus produtos e posicioná-los no mercado”, o que “ajuda a criar e alimentar o apetite do cinéfilo para certos tipos de “produto” uma vez que o ajuda a identificar”.

Na Netflix, em uma busca, podemos afinar a busca de filmes e/ou séries por meio de gêneros como “Ação”, “Comédia”, “Fantasia”, “Policiais”, “Drama” etc. No site da Amazon, a busca de livros é agilizada pela possibilidade de restrição em gêneros como “Direito”, “Gastronomia e Culinária”, “Romance”, “Turismo e Guias de Viagem”, por exemplo.

Produtos de diferentes gêneros podem possuir signos similares como o terror e o suspense que apresentam signos que se caracterizam pela produção de tensão, por exemplo. No

entanto, em um aspecto geral, gêneros são caracterizados por signos apresentados ou não que o distinguem: à priori, um filme de terror é caracterizado pela produção de tensão e pela não apresentação dos caracteres humorísticos de uma comédia, por exemplo. Eles ajudam não apenas ao público a localizar o que busca, mas ao autor a direcionar sua narrativa por meio de uma produção de sentido que usa de signos e processos de significação estabelecidos para atender ao público almejado. Edgar-Hunt, Marland e Rawle (2013, p.84) descrevem:

[...] pensar em relação ao gênero é uma forma de maximizar a satisfação, detectar tendências e responder aos gostos variáveis. O público é esquivo, instável e exigente. Por um lado, ele geralmente quer saber o que está recebendo, e as categorias de gênero dão a orientação necessária para conduzi-lo nesse sentido. Por outro lado, ele quer ser surpreendido por algo a mais do que o produto padrão genérico. [...] Seus níveis de antecipação já estão definidos por ideias preconcebidas sobre o gênero ao qual pertence esse filme. Ele se prepara para o tipo de atenção que será exigido dele, o nível de realidade na qual está entrando e a que grau terá de suspender a descrença. Então, ele compara o tipo de experiência que está tendo com as outras que já teve. É importante entender as ideias preconcebidas e as expectativas do público, com o intuito de correspondê-las, excedê-las ou subvertê-las. Essas expectativas se relacionam com a estética e a narrativa.

Considerando suas características específicas, neste trabalho compreendemos “super-heróis” como um gênero de narrativa que foi gradativamente construído e estabelecido, que engloba uma realidade virtual, com personagens fictícios e suas próprias regras, leis da física e temporalidade (MORRISON, 2012, p.45).

Os super-heróis são uma criação essencialmente americana que veio desde “o apelo de massa dos gibis humildes da Grande Depressão ao sucesso como blockbusters nas mais populares franquias de cinema do século XXI” (ROBB, 2017, p.16) e que vêm fazendo enorme sucesso, na última década, em filmes que criam universos cinematográficos para super-heróis da Marvel e da DC Comics, por exemplo.

Como qualquer gênero e qualquer narrativa, os super-heróis são um signo complexo que foi construído a partir de um quebra-cabeça de signos que foram incorporados ao longo da história da humanidade e das narrativas, conforme Robb (2017, pp.22-23) exemplifica:

Histórias de super-homens, humanos dotados de poderes além dos meros mortais, são tão antigas quanto a história da humanidade, assim como desenhar. Desenhos em cavernas na França e na Espanha, executados entre 10 mil e 25 mil anos atrás, registram eventos cotidianos e feitos heroicos. Das pinturas das tumbas e hieróglifos egípcios, de cerca de 1300 a.C., passando pelos exemplos que sobreviveram da arte sequencial, tal como a Tapeçaria de Bayeux (uma peça de tecido bordado de 70 metros de comprimento que retrata

a conquista da Inglaterra pelos normandos, de cerca de 1100), até os códices mexicanos, uma forma primitiva de livro encadernado, de 1500, homens e mulheres criaram imagens que contavam histórias, geralmente sobre aventuras ou feitos fantásticos.

O modelo do super-herói dos quadrinhos teve origem principalmente na antiguidade, em mitos e lendas de deuses, semideuses e/ou humanos que se encontravam com deuses e ganhavam poderes, principalmente as lendas gregas. A palavra herói vem do grego, descrevendo um guerreiro que também é protetor e tem como fonte mais antiga *Ilíada* e *Odisseia*, de Homero, sobre a Guerra de Tróia (ROBB, 2017, p.18). O primeiro super-herói grego provavelmente foi o semideus Perseu, que mata Medusa para resgatar Andrômeda.

Não apenas alguns atributos desses heróis e deuses/semideuses são visíveis nos super-heróis modernos – porte físico, poderes etc. –, mas é possível, também, fazer comparações mais diretas: Superman como Hércules, Mulher-Maravilha como Atena, Hulk como Ares, Aquaman como Poseidon, e Flash como Hermes, por exemplo (ROBB, 2017, p.19). Stan Lee (*apud* ROBB, 2017, p.19), escritor, editor e presidente emérito da Marvel, em um momento, se referiu aos super-heróis como “uma mitologia do século XX”.

Robb (2017, p.20) esclarece que as “raízes míticas” dos super-heróis modernos é explicada também pela noção de “missão heroica” presente em várias culturas e descrita por Joseph Campbell sob o conceito de “jornada do herói”. Segundo Vogler (2011, p.56 *apud* MITTERMAYER, 2017, 1.1279), Campbell deu uma importante contribuição ao “reunir essas ideias, reconhece-las, articulá-las, dar-lhes nome, organizá-las. Foi ele quem expôs, pela primeira vez, o padrão subjacente a toda e qualquer história que jamais se contou”.

Em “O herói de mil faces”, ao analisar mitos e contos de diferentes lugares do mundo, Campbell traça a estrutura base das narrativas, dividindo-a em 17 etapas distribuídas em três fases: “A partida”, “A iniciação” e “O retorno” (CAMPBELL, 1949). Vogler (2006, p.27) sintetiza a jornada do herói e esclarece sua pertinência:

No fundo, apesar de sua infinita variedade, a história de um herói é sempre uma jornada. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real: um labirinto, floresta ou caverna, uma cidade estranha ou um país estrangeiro, um local novo que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam. Mas existem outras tantas histórias que levam o herói para uma jornada interior, uma jornada da mente, do coração ou do espírito. Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, fazendo uma jornada de um modo de ser para outro: do desespero à esperança, da fraqueza à força, da tolice à sabedoria, do amor ao ódio, e vice-versa. Essas jornadas emocionais é que agarram uma plateia e fazem com que valha a pena acompanhar uma história. Os estágios da Jornada do Herói

podem ser traçados em todo tipo de história, e não apenas nas que mostram aventuras e uma ação física "heroica". O protagonista de toda história é um herói de uma jornada, mesmo se os caminhos que segue só conduzirem para dentro de sua própria mente ou para o reino das relações entre as pessoas. As estações no caminho da Jornada do Herói emergem naturalmente, mesmo quando o escritor não está consciente delas.

Baseado nos estudos de Campbell, posteriormente, Vogler, em “A jornada do escritor”, propõe uma aplicação da jornada do herói à criação de roteiros para cinema. O autor faz uma sintetização da jornada para 12 fases, distribuídas ao longo de três atos.

**Quadro 01 – Comparativo entre a estrutura de Vogler e a de Campbell**

<b>Jornada do escritor (Vogler)</b>	<b>O herói de mil Faces (Campbell)</b>
<b>Primeiro ato</b>	<b>Partida, Separação</b>
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	Ajuda Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	Travessia do Primeiro Limiar
	Barriga da Baleia
<b>Segundo ato</b>	<b>Descida, Iniciação, Penetração</b>
Testes, Aliados, Inimigos	Estrada de Provas
Aproximação da Caverna Oculta	
Provação	Encontro com a Deusa
	A Mulher como Tentação
	Sintonia com o Pai
	Apoteose
Recompensa	A Grande Conquista
<b>Terceiro ato</b>	<b>Retorno</b>
Caminho de Volta	Recusa do Retorno
	Vôo Mágico

	Resgate de Dentro
	Travessia do Limiar
	Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade de viver

Fonte: VOGLER, 2006, p.34-35

Comumente o modelo de 12 fases de Vogler é utilizado, possivelmente devido à sua simplificação em relação ao modelo de Campbell, tanto no cinema como em outras mídias, uma vez que, como Mittermayer (2017, 1.1272) afirma, “a jornada do herói é, antes de tudo, um guia prático para a criação de narrativas ficcionais e que se faz útil em qualquer mídia”.

Além dos mitos, Robb (2017) detalha que os super-heróis também trouxeram signos de narrativas do folclore como Robin Hood – personagem altruísta que agia em defesa dos pobres e usava “uniforme” (geralmente representado com um colante verde) – e narrativas populares da época que acabariam por culminar na origem desses.

A autor (*ibid*, 2017) cita variadas narrativas, de diferentes mídias, que repercutiram na construção da teia de signos que caracteriza o gênero. Filmes nos quais Douglas Fairbanks interpreta heróis com uniforme e capa: Zorro de 1920 (Filme bastante referenciado nas histórias do Batman), Robin Hood de 1922 e O Pirata Negro de 1926. Personagens da literatura como Pimpinela Escarlata, personagem que estabeleceu o conceito de herói com identidade secreta e que, assim como o Batman, usava da inteligência para derrotar inimigos e se disfarçava para a sociedade por meio de um álter ego de playboy. Personagens radiofônicos como o Sombra e o Besouro Verde (assim como o Batman, um jovem rico que age como justiceiro mascarado). Pulp fictions da década de 1930 que produziram personagens heroicos e vilanescos influentes, como Doc Savage - “mistura da mente de Sherlock Homes com o aspecto físico do Tarzan e a benevolência de Abraham Lincoln (DENT *apud* ROBB, 2017, p.31) – e o Aranha Negra, personagem que, similar ao Batman, utilizava um traje preto (chapelão, máscara e maquiagem) para assustar os inimigos e combater o crime. Heróis de tiras de jornais, como, por exemplo, o Popeye (1929) e o Fantasma (1936), o qual usava “malha roxa colante e máscara sem pupilas (um padrão para muitos super-heróis)” (ROBB, 2017, p.32).

Como é possível notar, os super-heróis, tanto enquanto gênero como enquanto produto oriundo da mídia dos quadrinhos (os personagens em si), tiveram influência de diferentes mídias e produtos que repercutiram em sua tradução. Seu antepenúltimo fator de influência diz

muito a respeito dessa “permuta” entre mídias e narrativas, inclusive. Tarzan, de Edgar Rice Burroughs, tem sua origem em 1912 como revista pulp, sendo publicado como livro pela primeira vez em 1914. Na época, “predominava a literatura”, o cinema “mostrava sua força” e os “jornais da época publicavam quadrinhos cômicos e satíricos” (NICOLAU, 2015, p.14). Tarzan é traduzido para filme em 1918<sup>1</sup>. O sucesso conduziu à publicação, em 1929, do livro quadrinizado do Tarzan. É então que, como Nicolau (2015, p.14) diz, “Tem início a aventura das Histórias em Quadrinhos de aventuras”, abrindo mais uma porta para as histórias de super-heróis que viriam a surgir, posteriormente. Além dele, “tiras de ficção científica como *Buck Rogers* e *Flash Gordon*” também cooperaram para mostrar que narrativas em quadrinhos também podiam “contar histórias sérias” (ROBB, 2017, p.34).

O penúltimo fator diz respeito à mídia propriamente dita, os quadrinhos. As primeiras histórias em quadrinhos eram publicadas principalmente como uma espécie de seção de - revistas e jornais. É apenas em 1933 que surge o formato moderno de revista em quadrinhos que conhecemos. Primeiro sob a forma de compilados de histórias já publicadas nos jornais e/ou revistas e posteriormente passando a contar suas próprias e novas narrativas.

Ao receber a tarefa de criar uma publicação para ser oferecida como brinde em mercadorias do varejo, o vendedor Max C. Gaines, da Eastern Color Printing Company, criou um formato de revista em quadrinhos colorida que é conhecido por milhões de compradores regulares nos dias de hoje. Isto levou à criação da revista em quadrinhos de 64 páginas *Famous Funnies*, uma publicação de 10 centavos de dólar vendida em bancas de jornais e que colecionava uma variedade de tiras dominicais coloridas reeditadas dos jornais. Gaines se tornaria coeditor da All-American Publications (lar de super-heróis como Lanterna Verde, Mulher Maravilha e Gavião Negro, e absorvida pela DC Comics) e fundador da Educacional Comics (mais tarde EC Comics, notória editora de gibis de horror da década de 1950). Um bando de novas “revistas de histórias desenhadas” veio depois de *Famous Funnies*, incluindo *New Comics* (1935), a primeira a publicar material completamente original e cuja editora National Allied Publications logo se tornaria National Periodical Publications e, finalmente, DC Comics. (ROBB, 2017, pp.34-35)

Por último, há o contexto histórico que culmina na origem do primeiro super-herói da atualidade e sobre o qual Morrison (2012, p.20) discorre:

O Superman foi o primeiro a chegar dessas novas criaturas, invocado ao papel e tinta em 1938 – nove anos depois da queda de Wall Street provocar uma catastrófica depressão mundial. Nos EUA, os bancos foram à falência, pessoas perderam o emprego e o lar e, em casos extremos, mudaram-se para moradias

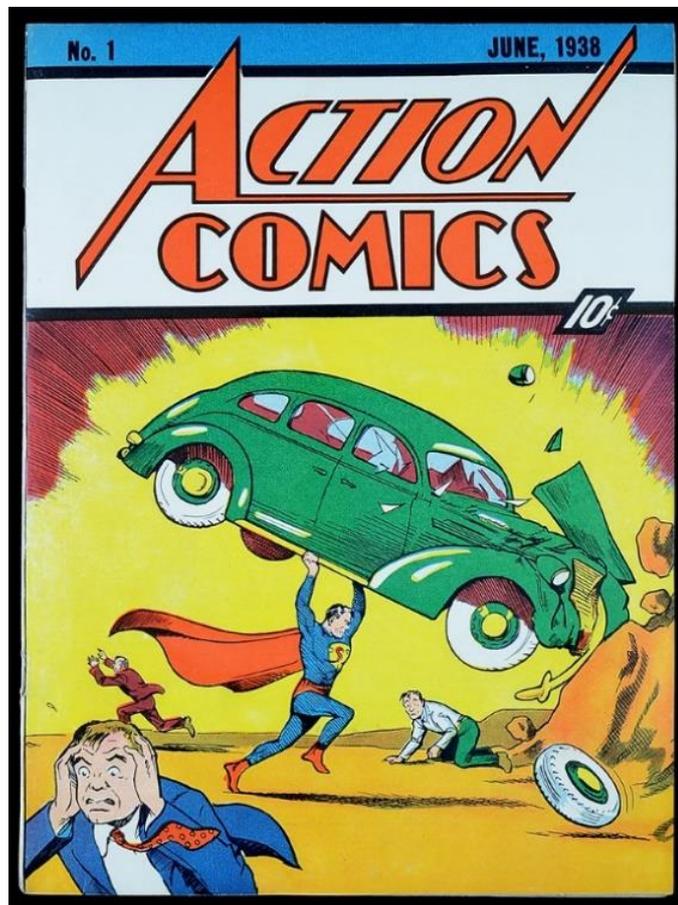
---

<sup>1</sup> Tarzan. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Tarzan>. Acesso em 30 de jul. 2020.

miseráveis ajuntadas de última hora. Também ouvia-se o ribombar da Europa, onde o ambicioso chanceler Adolf Hitler declarara-se ditador da Alemanha após eleição triunfante cinco anos antes. Com a chegada do primeiro supervilão global de verdade, o palco estava armado para a resposta da imaginação do Mundo Livre.

Em 1938, Superman, de Jerry Siegel e Joseph, é lançado pela *Action Comics* nº1. Na capa, um homem forte, usando um traje de colante com as cores dos Estados Unidos, erguia um carro em sua cabeça: o humanista e altruísta Superman, usando de seus superpoderes para enfrentar o mal, era o herói do povo, que vivia a Grande Depressão e posteriormente a Segunda Guerra Mundial. Seu sucesso foi imediato.

**Figura 01 – Capa da *Action Comics* nº1 que lança o Superman**



**Fonte:** <https://lugarnenhum.net/quadrinhos/superman-80-anos/>

Visando o aproveitamento do sucesso por meio da utilização da fórmula do Superman, é lançado, no ano seguinte (1939), pela mesma empresa (DC Comics), o Batman, criado por Bob Kane e Bill Finger, na *Detective Comics* nº27: uma espécie de contraparte de seu antecessor – um usa roupas coloridas, o outro escuras; um age na luz, outro nas trevas; um tem

superpoderes, o outro não; etc –. Juntos, eles dão origem ao que se consolidaria como gênero super-herói: como diz Robb (2017, p.13), “A maioria dos super-heróis se enquadra em algum ponto na escala entre esses dois, que são naturalmente opostos de tantas formas”.

**Figura 02 – Superman e Batman: dois pontos extremos na escala dos super-heróis**



Fonte: [https://brasil.elpais.com/brasil/2016/03/23/cultura/1458723502\\_727158.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2016/03/23/cultura/1458723502_727158.html)

Muitos outros super-heróis e muitas mais histórias em quadrinhos com esses foram criados. Menos de três anos após a criação do primeiro, o gênero foi traduzido para o cinema pela primeira vez, com Capitão Marvel (1938). O público se identifica com os super-heróis, tanto por refletirem o que gostariam de ser, como por também refletirem quem são.

Tanto durante a Grande Depressão quanto durante a Segunda Guerra, por exemplo, vários quadrinhos e filmes com esses personagens foram produzidos. Em muitos deles, os vilões eram os inimigos dos Estados Unidos. Por meio das narrativas do gênero, o público era atualizado dos acontecimentos, o sentimento patriota era exaltado e havia um incentivo para que esse, tal qual os super-heróis, apoiasse e servisse ao seu país.

Em seus primeiros anos, as narrativas de super-heróis já apresentavam os principais signos que iriam compor e consolidar o seu gênero, distinguindo-o dos demais. Destacamos os seguintes signos: as cores (principalmente nos trajes dos super-heróis); os superpoderes (e/ou habilidades excepcionais, no caso dos super-heróis que não possuem poderes); o uniforme (geralmente coloridos e compostos por máscara, capa etc., se tornaram a marca registrada dos personagens do gênero); a identidade secreta (em geral, os super-heróis possuem uma identidade civil e uma identidade heroica pela qual agem disfarçados); o porte físico (geralmente são musculosos e dotados de uma beleza dentro dos padrões do belo e atlético);

caráter heroico (às vezes sacrificam até a eles próprios por um bem maior); motivação e fraqueza (algo em sua história os levou a transformação em herói, apesar de possuírem pontos fracos); ajudante (o mais marcante é o sidekick, ajudante mirim do super-herói); vilões (todo super-herói tem seu hall de vilões, eles geralmente também usam uniforme, codinome e tem poderes); por último, o trato ficcional (por mais que as narrativas atuais tenham buscado se aproximar cada vez mais da realidade, ele são dotadas de particularidades da fantasia).

No quadro abaixo, são apresentados signos acima mencionados como característicos do gênero super-herói e é realizado um maior detalhamento acerca de cada um deles:

**Quadro 02 – Alguns dos signos que caracterizam o gênero super-herói**

<p><b>Cores</b></p>	<p>De fato, uma característica icônica dos super-heróis é seu aspecto originalmente bastante colorido, o qual Morrison (2012, p.28) explica da seguinte maneira:</p> <p>“Os primeiros quadrinhos utilizavam um processo de impressão em quatro cores a partir dos elementares alquímicos vermelho, amarelo, azul e preto, que criavam todo o espectro ao se misturar. [...] Para os leitores acostumados às imagens preto-e-branco do cinema, às fotografias de jornal e às ilustrações pulp, os quadrinhos devem ter parecido alucinações, com a potência dos sonhos”</p> <p>Com o tempo e os avanços tecnológicos, as ilustrações dos quadrinhos se aproximaram mais da fotografia pela possibilidade de reprodução de mais nuances de cores e pelo próprio desejo da simulação de algo mais “real”. Todavia, apesar desse distanciamento do colorido vibrante que dominava totalmente as primeiras narrativas do gênero, a essência de sua origem colorida ainda é mantida em alguns elementos, principalmente os trajes. O Superman, por exemplo, ainda usa as mesmas cores com as quais foi concebido.</p>
<p><b>Superpoderes</b></p>	<p>Os super-heróis tem tal denominação justamente por possuírem superpoderes, “atributo que lhes permite superar as limitações terrenas”, como Robb (2017, p.21) afirma. Essa característica pode aparecer sob a forma de super força, super velocidade e/ou super elasticidade, por exemplo. À priori, super-heróis como Batman não possuem superpoderes – se enquadrando mais fortemente nos outros elementos do gênero –, todavia, como o próprio autor coloca, no caso do personagem em questão, ele é “um homem fisicamente excepcional” (ROBB, 2017, p.21). De certo modo, é possível até dizer que os poderes do personagem “aparecem” sob uma diferente perspectiva, conforme Barbosa (2017, p.22) exemplifica:</p>

	<p>“Por outro lado, há aqueles que admiram Batman justamente pela personalidade e pelas características adicionadas por Bill Finger. Para esta parte dos fãs e admiradores do Homem Morcego (ou pelo menos para muitos destes), a compensação pela falta de superpoderes do personagem dá-se explicitamente pelo fato de suas habilidades investigatórias, sombrias e psicológicas.”</p>
<p><b>Uniforme</b></p>	<p>Certamente uma característica marcante dos super-heróis é o uso de uniformes. Importantes personagens que contribuíram para a construção signífica dos super-heróis utilizavam uniformes com capas e máscaras, como Zorro, Aranha Negra e Fantasma, por exemplo. Esses trajes têm essencialmente dois objetivos: a ocultação da identidade afim de proteger tanto a si como àqueles que lhe são queridos; funcionar, de fato, como um traje de trabalho que auxilia, por exemplo, na mobilidade e pode incluir acessórios como o cinto de utilidades do Batman ou a alijava com flechas do Arqueiro Verde. Acerca desses uniformes dos super-heróis, Robb (2017, p.22) exemplifica:</p> <p>“Robin Hood é um precursor influente dos super-heróis. Ele usa um “uniforme”, que serve tanto para camufla-lo na floresta (é tradicionalmente na cor verde-musgo) quanto para disfarçar a própria identidade. O Super-Homem e o Batman, entre muitos outros, usam uniformes alternadamente para se destacar ou se misturar ao ambiente e para disfarçar suas identidades”</p> <p>Fosse para destacar ou para camuflar, por meio de seus disfarces, eles tornaram-se símbolo de esperança para o povo (o Superman carrega as cores da bandeira americana, por exemplo) e símbolo de algo que deveria ser temido pelos inimigos (Batman usa da similaridade com morcego para amedrontar). Esses uniformes se tornam ainda mais icônicos quando se leva em conta suas cores e composição extravagantes iniciais, sobre as quais Morrison (2012, p.32) explica:</p> <p>“Para mim, o verdadeiro entendimento do visual distinto de Superman só veio muito depois, quando descobri fotos dos fortões de circo dos anos 1930. [...] Cuecas sobre as calças eram significantes de força e resistência ultramasculinas em 1938. As capas, as botas de showman, o cinto e o colante vinham todos dos uniformes de circo e ajudavam a enfatizar o aspecto performático” (MORRISON, 2012, p.32)</p> <p>De fato, os uniformes coloridos de colante, com botas altas, luvas e cintos são icônicos. Todavia, ao longo do tempo, a busca e a exigência por um visual mais real e mais coerente, reconfigurou esses signos: as cores se tornaram mais discretas e/ou sóbrias; as botas, luvas e cintos se tornaram mais discretas ou mudaram de material e/ou detalhes; alguns personagens, ao serem retratados por alguns autores, abandonaram ou disfarçaram a famosa “cueca por cima da calça”; em muitos casos, o colante foi convertido em trajes que simulam</p>

	armaduras, protegendo o protagonista. Ainda assim, apesar da reconfiguração, a essência dos signos ainda é presente e visível.
<b>Identidade secreta</b>	<p>Como dito em “Uniforme”, em geral, os super-heróis possuem uma identidade secreta, utilizando de recursos como máscaras ou capacetes fechados, para ocultar a identidade, protegendo tanto a si como aos que são próximos (família, amigos etc.). Muitas vezes, o personagem age de forma dissonante de sua identidade heroica para reforçar o disfarce: Batman, por exemplo, age como um playboy despreocupado quando se apresenta como Bruce Wayne para a sociedade. Quando age como super-herói, sua identidade secreta, o personagem adota um codinome. Alguns exemplos de super-heróis com codinomes são: Batman (Bruce Wayne), Superman (Clark Kent), Feiticeira Escarlata (Wanda Maximoff) e Homem de Ferro (Tony Stark). Além disso, a dualidade entre o personagem como civil e como super-herói, carrega a representação simbólica de quem somos e quem gostaríamos de ser. O reconhecimento de algo que nos é familiar, a imperfeição, os defeitos, a falta de reconhecimento etc., versus a possibilidade de ser melhor, a inspiração, o herói interior. Esse é um elemento que gera identificação por parte do público, agindo conseqüentemente como um dos elementos responsáveis pelo sucesso do gênero. Ao falar do Superman, Morrison (2012, p.26) exemplifica esse aspecto:</p> <p>“Mas Clark era mais que a fantasia nerd definitiva, <i>qualquer um</i> podia identificar-se com ele. Nós todos já nos sentimos desajeitados ou incompreendidos, uma ou duas vezes, talvez mais, na vida. Assim como todo mundo suspeita da existência de um Superman interior – um eu angelical, perfeito, que personifica apenas nossos melhores atos e ânimos –, há algo de Clark Kent em todos nós”</p>
<b>Porte físico</b>	<p>Os super-heróis são sempre dotados de um porte físico musculoso referenciado não apenas nos “fortões de circo” e na representação de masculinidade em si, que Morrison fala e que é citada em “Uniforme”, mas também no modelo de perfeição retratado nas esculturas gregas, por exemplo, visto que os super-heróis tem um toque de seus mitos: os homens em ambos os casos, são altos, fortes, bem apessoados. Verdadeiros heróis gregos.</p>
<b>Caráter heroico</b>	<p>Tantos os mitos (principalmente gregos) como o contexto de sua criação – Grande Depressão e Segunda Guerra –, lhe agregando o objetivo de inspirar e dar esperança, foram responsáveis pelo caráter heroico que está na essência dos protagonistas do gênero. Como diz Morrison (2012, p.16) eles “não têm medo de trazer esperança, não se envergonham do otimismo e não têm medo do escuro. [...] Eles existem para resolver problemas de todo tipo e sempre podemos contar com eles para salvar o dia.”. Sobre o público, Robb (2017, p.55) acrescenta</p>

	<p>que, “Com um público em sua maioria jovem e impressionável agora acompanhando as aventuras, ficou decidido que ele jamais mataria ou seria responsável pela morte de outros, não importando a provocação”. Somando esses fatores, uma grande parcela dos super-heróis passou a, com o tempo, adotar um código de ética que envolve preservar a vida e não matar. No universo do Homem-Aranha, certa vez, seu tio, Ben, lhe fala: “com grandes poderes, vem grandes responsabilidades”. Isso representa bem o caráter heroico dos super-heróis, que usam de seus poderes, habilidades e/ou recursos para salvar o dia, seja retendo assaltantes ou salvando a Terra de uma invasão alienígena, por exemplo, mesmo que isso represente um risco à suas vidas, tanto no sentido literal como no mais subjetivo (como relacionamentos amorosos).</p>
<p><b>Motivação e fraqueza</b></p>	<p>Todos os super-heróis possuem algum tipo de fraqueza ou defeito a ser superado, seja físico e/ou emocional/psicológico, como “a aversão do Super-Homem à kriptonita, a cegueira do Demolidor ou a incapacidade do Hulk de controlar suas transformações provocadas pela fúria” (ROBB, 2017, p.14). Apesar dessa fraqueza ou defeito, é a motivação que os move, conforme Robb (2017, p.14) exemplifica:</p> <p>“A motivação para essa vida de luta contra o crime geralmente é pessoal: a morte do Tio Ben do Homem-Aranha pelas mãos de um assaltante, ou o assassinato dos pais do Bruce Wayne. Para o Super-Homem, o serviço humanitário é a essência de sua personalidade, enquanto para alguém como a Mulher-Maravilha é uma vocação formal, um papel altruísta que deve ser cumprido de bom grado”</p> <p>Às vezes, motivação e fraqueza se misturam: o Batman é um exemplo disso. Além da fraqueza consequente das limitações humanas (ausência de superpoderes), o personagem muitas vezes é afetado pelo trauma gerado pelo assassinato dos seus pais, o qual viria a ser sua motivação. Em muitas de suas narrativas, ele vivencia crises, recaídas e/ou questionamentos éticos, por exemplo. Esses aspectos geram identificação (principalmente pela fraqueza) e inspiração (principalmente pela motivação) no público: “eu sou como ele”, “eu posso superar e ser melhor como ele” etc.</p> <p>“[...] sedução do Homem-Morcego está enraizada nas contradições de sua condição humana. Mortal e falível, ele recebeu [...] o heroísmo e a capacidade de dar reviravoltas nas tramas que protagoniza, sem perder de vista a condição humana, condenada à imperfeição” (RIBAS, 2004 <i>apud</i> BARBOSA, 2017, p.34)</p> <p>Além disso, esses são elementos condizentes com a jornada do herói: a fraqueza contribui para a geração de conflitos, os quais são essenciais na narrativa e aparecem como recusa ao chamado, testes e provação, por exemplo; a motivação dos super-heróis muitas vezes funciona</p>

	<p>como chamado à aventura, por exemplo, mudando a vida do mesmo e conduzindo esse à ação.</p>
<p><b>Ajudante</b></p>	<p>Em geral, nas narrativas, os protagonistas interagem e/ou são auxiliados por outros personagens. Na própria jornada do herói isso aparece sob a forma de “encontro com o mentor” e “aliados”. Com os super-heróis isso não é diferente, sendo um aspecto que surge principalmente sob a forma dos chamados sidekicks, ajudantes mirins dos protagonistas, que muitas vezes adotam a alcunha de garoto(a) ou moço(a) alguma coisa. Robin, sidekick do Batman, foi o primeiro. Sobre o que conduziu à sua concepção, Finger (<i>in</i> ROBB, 2017, p.65) fala: “me incomodava era que o Batman não tinha ninguém com quem trocar ideias, e ficou um pouco cansativo sempre mostrá-lo pensando. [...] o Batman precisava de um Watson para conversar”. Com a criação do Robin, o Batman ganhou alguém com quem interagir e dialogar, um parceiro de aventuras, alguém que lhe auxiliava. Depois do Robin, vários outros foram criados: Moça Maravilha e Superboy (que em português literal seria Super Garoto) são alguns exemplos. Outra motivação para tal adição se tornou evidente: “Após a chegada de Robin em 1940, as vendas de <i>Detective Comics</i> quase dobraram por causa do grande apelo que o novo personagem teve com a massa de leitores de gibis, em sua maioria jovens” (ROBB, 2017, p.66). O público juvenil se identificava com esses personagens. Porém, com o tempo, alguns deles sumiram, outros se tornaram independentes, ganhando suas próprias narrativas e, em alguns casos, até autonomia como super-heróis com novas alcunhas.</p> <p>“É importante ressaltar que personagens como Robin, chamados de <i>sidekicks</i>, eram populares na época de Ouro dos Quadrinhos, na qual, a maioria dos super-heróis contava com a presença de um em suas histórias [...] Robin [...] ganha destaque, por ser um dos ajudantes que permaneceram [...] além de alguns terem se transformado em outros personagens.” (BARBOSA, 2017, p.24)</p> <p>O Robin é um exemplo de sidekick que perdurou, tendo seu manto assumido por diferentes personagens. Alguns deles ganharam narrativas independentes e até assumiram novas identidades. Dick Grayson foi o primeiro Robin: ele ganhou narrativas independentes e até assumiu liderança de equipe dos Titãs, além de ter passado a atuar como super-herói independente sob a alcunha de Asa Noturna, quando mais velho. Sidekicks como ele são o exemplo não apenas da adaptação das narrativas do gênero ao contexto e ao público, como também um exemplo de como essas narrativas vêm se ramificando através dos seus personagens e da interação entre esses e também ganhando continuidade.</p>

<p><b>Vilões</b></p>	<p>Os super-heróis são caracterizados, também, pela existência do seu “hall de vilões”: um arsenal de vilões recorrentes do qual pode-se dizer que o autor seleciona os que lhe interessam para uma narrativa em questão. Assim como os super-heróis, eles também possuem uniformes e codinomes. Em seu hall de vilões o Batman contém o Pinguim, o Charada, o Duas Caras, o Espantalho, por exemplo. Uma vez que, como citado em “Caráter heroico”, o super-herói, em geral, não mata, esses vilões sempre retornam em diferentes narrativas do personagem. Robb (2017, p.68) fala que “Qualquer super-herói costuma ser tão bom quanto os vilões que encara” e de fato, são bastante similares quando se pensa que ambos possuem uma motivação – algo que aconteceu e que conduziu à sua condição atual –, fraquezas, codinome, uniforme e poderes. Por uma perspectiva, é possível compreender que os vilões são o que poderiam ser os heróis caso esses não utilizassem da motivação para fazer o bem.</p>
<p><b>Trato ficcional</b></p>	<p>Tanto os super-heróis como o universo a que pertencem são ficcionais. Uma realidade alheia à nossa, dotada de suas próprias regras e lógicas, que é, no entanto, acatada pelo público. Knowles (2008, p.238) fala: “Os super-heróis proporcionam uma fuga, mas de quê e para onde? Da mediocridade entorpecente da maior parte da vida moderna. Para um espaço onde há maiores potenciais e possibilidades”. Criados em meio à Grande Depressão e a Segunda Guerra Mundial, eles tiveram como força motriz dar esperança e inspiração por meio de uma realidade de fantasia que apresenta um herói com o qual o público pode se identificar e que sempre salva o dia no final.</p> <p>“Vivemos nas histórias que contamos. Numa cultura secular, científica e racional, que deixa a desejar em lideranças espirituais confiáveis, as histórias de super-heróis falam mais alto e com mais força frente a nossos grandes medos, nossos desejos mais profundos e nossas maiores aspirações. [...] Estão o mais distante possível do realismo social, mas as melhores histórias de super-herói lidam diretamente com elementos míticos da experiência humana com os quais todos nós podemos fazer paralelo [...]. Quando são bons, eles nos ajudam a enfrentar e resolver até as crises existenciais mais profundas.” (MORRISON, 2012, p.16)</p> <p>Apesar desse distanciamento, as narrativas de super-herói são inegavelmente um reflexo de seu tempo e contexto. Um exemplo disso é a gradativa busca por uma proposta mais realística de suas representações que assim como em outras mídias também chegou aos quadrinhos, seja pelo acréscimo de aspectos mais subjetivos nas narrativas, a reprodução de mais nuances de cores ou uma representação mais fiel da anatomia humana, por exemplo. Nolan, por exemplo, ao dirigir a sua trilogia do Batman para o cinema, assim como outros autores e mídias que traduziram os quadrinhos, teve como proposta a apresentação de uma narrativa mais realística para o</p>

	<p>personagem e seu universo: nos filmes isso se evidencia pela apresentação das motivações e subjetividades dos personagens e a narração da trajetória do Batman desde sua origem até a aprendizagem de suas habilidades (de combate e de detetive) e construção e aprimoramento de seu uniforme e aparatos, por exemplo. Ainda assim, permanecem no gênero os elementos ficcionais que lhe são inerentes (superpoderes, diferentes raças, eventos épicos etc.) e que exigem do público um trato ficcional que permita a aceitação e imersão nesse.</p>
--	--

**Fonte:** A autora

No decorrer dos anos, super-heróis foram apresentados em narrativas de diferentes mídias, como cinema e jogos, de modo que cada uma dessas mídias, assim como cada uma de suas narrativas – fossem originais ou traduções de personagens já existentes nos quadrinhos, por exemplo – contribuísse com signos para a construção do gênero em todos os seus elementos anteriormente discutidos no quadro. Ainda assim, para Knowles (2008, p.33), os quadrinhos são a principal fonte de super-heróis, conforme ele explica:

Contudo, a revista em quadrinhos impressa continua a ser, como há setenta anos, a principal incubadora de super-heróis, tanto para o cinema quanto para a televisão. O motivo para isso é duplo. Primeiro, as revistas em quadrinhos usam um modo muito eficiente de contar histórias, que ressoa diretamente com a mente inconsciente do leitor. Além disso, as revistas têm um custo baixo de produção e impressão. Um cartunista talentoso pode fazê-lo chorar com nada além de um lápis nº2 e algumas folhas de papel. Embora a tecnologia que dá suporte à criação de histórias em quadrinhos tenha melhorado significativamente – a colorização por computador permite que um artista crie cenas com detalhes quase fotográficos – tudo começa e termina com o mais simples dos recursos. Apesar de revistas populares terem sido impressas a custo muito baixo em preto e branco, a maioria dos leitores atuais espera que as revistas tenham boa qualidade, sejam criadas por talentos de altos salários e impressas em cores sobre papel sofisticado. Porém, em comparação com um filme ou mesmo com um videogame, o custo é desprezível. Com custos de produção mais baixos e reduzido risco financeiro inicial, criadores e editores podem, ao menos em tese, experimentar e buscar temas bastante idiossincráticos, que resultem em material realmente inovador.

A partir da colocação de Knowles, podemos extrair alguns entendimentos sobre o gênero e seu desenvolvimento. O primeiro diz respeito às narrativas e técnicas: novas tecnologias permitiram a redução do custo de produção, o que, por sua vez, aumentou a produção em si. Somando-se isso a tecnologias como programas de ilustração e colorização para computadores, por exemplo, permitiu maiores possibilidades de experimentação tanto técnicas (de ilustração e colorização, por exemplo) como narrativas (histórias diferentes).

Peirce (2015) fala que, em um processo interpretativo, um signo, ao ser interpretado, pode criar outro mais complexo: ao construirmos uma narrativa, concebemos uma resultante da soma dos signos percebidos (exteriores) à signos interiores. O mesmo se aplica às narrativas do gênero. Autores de quadrinhos, ao longo dos anos, interpretaram diferentes narrativas, de diferentes mídias, e elaboraram as suas, que têm agregadas a si signos relativos à experiência de vida e aos aspectos contextuais (sociais e culturais de cada época) do autor e dos quadrinhos. Esse conjunto de narrativas concebidas, gradativamente, compôs e consolidou o gênero.

O segundo entendimento diz respeito ao público. As novas tecnologias não favoreceram apenas aos autores, mas também ao público, nos seguintes aspectos: acesso facilitado ao que é produzido e maior conexão com outros fãs e com os autores (tanto autor propriamente dito como empresa envolvida, por exemplo). Esses fãs com acesso mais vasto se comunicam entre si e para com quem produz: o feedback é mais rápido e constante. No processo de um filme, por exemplo, vão sendo divulgados trailers, teasers, cartazes etc. O público participa desse processo com respostas positivas ou negativas sobre o que vai sendo produzido. A exigência também é maior. Sobre os fãs de quadrinhos, Knowles (2008, p.234) fala o seguinte:

Os fãs de quadrinhos são um grupo pequeno mas muito dedicado e influente. [...] Os fãs mais ardorosos dos quadrinhos reverenciam sinceramente seus heróis, e a desgraça recai sobre o artista ou escritor que não compartilha dessa adoração. Se um criador parece pouco dedicado aos personagens ou deixa de inculcar em seu trabalho a necessária reverência religiosa, vai sofrer nas mãos dos fãs, que, como os antigos pagãos, deleitavam-se em matar seus reis. Até Jack Kirby caiu em desgraça quando artistas mais realistas como Neal Adams ganharam destaque na década de 1970. e inovador.

Por último, apesar de os quadrinhos serem considerados a “principal incubadora de super-heróis”, conforme foi dito anteriormente, visando angariar público (tanto os que já eram fãs como novos), outras mídias traduziram os super-heróis, sendo a principal delas o cinema, visto que a primeira tradução ocorreu apenas três anos após o primeiro super-herói dos quadrinhos e que outras foram e continuam a ser feitas.

O próprio autor (KNOWLES, 2008, p.235) fala de uma simbiose entre quadrinhos e cinema (especificamente Hollywood). Por meio dessa simbiose, as narrativas de super-heróis transitaram entre as duas mídias, constituindo tanto a sua representação quanto os mecanismos pelos quais suas narrativas são apresentadas em ambas as mídias. No capítulo a seguir, veremos o caso do Batman: sua construção, suas representações e suas transposições para o cinema.

### 3 BATMAN: DOS QUADRINHOS AO CINEMA

O Batman completa, nesse ano de 2020, seus 81 anos de existência nos quadrinhos, seus 77 anos de cinema<sup>2</sup> e seus 34 anos no universo dos games<sup>3</sup>, por exemplo, além da presença em outros variados produtos midiáticos (como livros, utensílios estampados, figuras de ação, carros personalizados etc.). No decorrer de sua trajetória, o personagem passou por muitas mudanças, versões e um gradativo processo de construção de sua representação e simbologia, todavia, em um resumo geral do personagem, tomando por base seu cânone, podemos considerar os seguintes aspectos acerca do mesmo:

**Quadro 03 – Resumo do Batman e seu universo**

<b>Primeira aparição</b>	<i>Detective Comics</i> nº27, da atual DC Comics, em 1939.
<b>Protagonista</b>	Dono das Empresas Wayne (herdada do pai), em Gotham City, o bilionário Bruce Wayne (filho de Thomas e Martha Wayne) age como playboy em disfarce às suas ações noturnas como o super-herói e detetive Batman.
<b>Premissa</b>	Na infância, teve seus pais assassinados, diante de seus olhos, por um assaltante, em um beco de Gotham City. O acontecimento despertou nele uma sede de justiça e, mesmo sem superpoderes, após anos de treinamento, ele usa a sua identidade civil de Bruce Wayne, um playboy bilionário, como disfarce para suas ações noturnas como Batman. Como Batman, ele usa um traje que omite sua identidade e que faz analogia à estética de um morcego para gerar medo em seus inimigos. Fazendo uso de acessórios, tecnologia, habilidades de luta e de investigação, Batman age no combate ao crime em Gotham.
<b>Universo</b>	Gotham City é uma cidade ficcional localizada nos Estados Unidos e que mistura elementos de décadas passadas (gótico, noir etc.) com elementos da atualidade (tecnologia, por exemplo). Gotham é uma

<sup>2</sup> Batman (1943). <https://www.imdb.com/title/tt0035665/>. Acesso em 02 de jun. 2020.

<sup>3</sup> Lista de videogames do Batman. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_Batman\\_video\\_games](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Batman_video_games). Acesso em 02 de jun. 2020.

	<p>cidade dominada pelo crime, o qual Batman deseja combater, trazendo justiça para a cidade. A cidade é a principal área de atuação do Batman e onde se passa boa parcela das narrativas do personagem, no entanto, ambos são parte de um universo compartilhado pelos demais super-heróis da DC Comics – com os quais o Batman interage em dadas sagas (proteção contra uma ameaça ao planeta no geral, por exemplo) e/ou como integrante de equipes (Liga da Justiça, por exemplo) –, como Superman, Mulher Maravilha, Flash e Lanterna Verde.</p>
<p><b>Ajudante</b></p>	<p>Ao longo da história do Batman, esse contou com diversos tipos de auxílios, como a Corporação Batman (treinamento e colaboração de combatentes do crime ao redor do mundo, liderados pelo Batman), Oráculo, Caçadora, Mulher-Gato etc. Todavia, seus ajudantes mais recorrentes são:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Robin, o garoto prodígio. A identidade do sidekick (assistente de herói) do Batman, Robin, já foi, cronologicamente, assumida por seis personagens no decorrer de sua trajetória: Dick Grayson (atual Asa Noturna e que já assumiu o manto do Batman em algumas histórias), Jason Todd (Inicialmente assassinado pelo Coringa, mas, posteriormente, retorna sob alcunha de Capuz Vermelho), Tim Drake (adota o nome de Robin Vermelho e foi o primeiro Robin a já ter assumido o manto do Batman), Stephanie Brown (Salteadora, filha do vilão Mestre das pistas), Carrie Kelley (Apresentada no arco O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller) e por último e mais atual, Damian Wayne (filho de Bruce Wayne e Talia al Ghul, que foi treinado pela Liga dos Assassinos e que teve sua descoberta pelo pai apenas anos depois, passando a viver com o mesmo e abandonando a Liga dos Assassinos). Cabe menção ao grupo “Nós somos Robin”, apresentado nos Novos 52, que é formado por jovens comuns que se juntaram para combater o crime;</li> <li>- Alfred Pennyworth, mordomo de Bruce Wayne que conhece sua identidade como Batman e o auxilia. Foi assassinado por Bane no Batman#77, em 2019;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lucius Fox, cientista que dirige os negócios nas Empresas Wayne e confecciona diversos aparatos tecnológicos para o Batman (conhece sua identidade);</li> <li>- Comissário James Gordon, principal conexão do Batman com a Polícia de Gotham. Ele e o Batman auxiliam um ao outro muitas vezes.</li> </ul>
<b>Vilões</b>	<p>O hall de vilões do Batman é bastante vasto, todavia, alguns dos mais frequentes e conhecidos são: Coringa, Espantalho, Pinguim, Charada, Ra's Al Ghul, Duas Caras, Mulher-Gato (atualmente representada como aliada e parceira amorosa do Batman), Hera Venenosa, Senhor Frio, Bane, Corte das Corujas, Chapeleiro Louco, Hugo Strange.</p>

**Fonte:** A autora

Como dito anteriormente, o personagem passou por muitas versões, mudanças e adições desde a sua primeira aparição nos quadrinhos, em 1939, até a atualidade, por interferência de narrativas criadas para esse não apenas nos quadrinhos, mas também de outras mídias. Uma das principais é o Cinema, visto que apenas 4 anos após seu lançamento, o personagem já ganhou seu primeiro filme. Desde então, muitos outros filmes do Batman foram produzidos – e muitos ainda estão por vir, a exemplo do “The Batman”<sup>4</sup> (previsto para 2022) –, de modo que essa mídia acompanha o personagem praticamente desde a sua origem, afetando semioticamente as histórias em quadrinhos do personagem posteriores e, por consequência, sua simbologia e representação, em um quadro mais geral. Nos próximos dois tópicos, discutiremos brevemente a história do personagem no cinema e nos quadrinhos, respectivamente.

### 3.1 BATMAN NOS QUADRINHOS

Em uma época em que quadrinhos que não eram de super-heróis vendiam por volta de 200 a 400 mil exemplares por mês e a Action Comics (atual DC Comics) vendia regularmente menos de um milhão mensal, o Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster, é lançado. Seu sucesso instantâneo leva a DC Comics a uma média de 1,3 milhão de exemplares (ROBB, 2017, p.57). Acerca das consequências de tal sucesso, Robb (2017, p.57) explica:

<sup>4</sup> The Batman (2022). <https://www.imdb.com/title/tt1877830/>. Acesso em 03 de jun. 2020.

O mercado das revistas em quadrinhos era promissor, então lançar outro gibi com um super-herói ao estilo Super-Homem parecia fazer sentido. Pouco progresso foi alcançado até que o editor da DC, Vin Sullivan (o homem que “descobriu” o Super-Homem), sugeriu para Bob Kane, cartunista pouco conhecido e colaborador ocasional da DC, que ele tentasse criar um super-herói novinho em folha.

O sucesso do Superman conduziu à construção de todo um gênero protagonizado pelos denominados super-heróis, homens com superpoderes, que agiam disfarçados/fantasiados enfrentando vilões, combatendo o crime e, por consequência, protegendo as pessoas. Sobre a criação de personagens na época, Bob Kane (ROBB, 2017, pp.58-59) afirmou: “Quase todos os personagens famosos tinham um design simples e definitivo que era facilmente reconhecível” e “Foi isso que tentei fazer com o Batman”. Com isso em mente, Kane concebeu um esboço do personagem que, à princípio, ele pensou em chamar de Birdman (Homem Pássaro, em tradução livre). Tratava-se de um herói similar ao Superman em aspectos como a aparência atlética, a malha colante, o cinto, a sunga e a capa.

**Figura 03 – Visual inicial do Batman proposto por Bob Kane**



**Fonte:** <https://www.nerdmaldito.com/2015/01/conheca-chamativa-aparencia-do-batman.html>

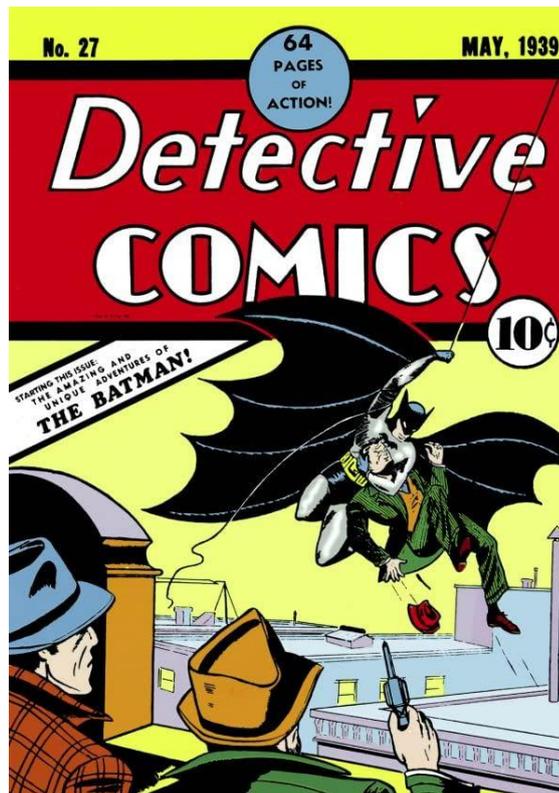
Kane levou esse esboço a Bill Finger – o qual teria seu crédito na criação do personagem reconhecido pela DC Comics apenas anos após sua morte (1974), em 2014 (MOREAU et al, 2019, p.155) –, que contribuiu de forma crucial, dando ao personagem as características elementares pelas quais o conhecemos: o capuz com orelhas pontudas, os olhos não mostrados, a capa com recortes que ao flutuar trazem a lembrança de um morcego, as luvas, a paleta de

cores composta basicamente por preto e cinza e o nome Bruce Wayne (MOREAU et al, 2019, pp.30-31; ROBB, 2017, p.60). Apesar de mudanças no estilo e/ou nos detalhes, como, por exemplo, a mudança posterior do traje de malha colante para um traje que simula uma espécie de armadura, essas características mais elementares constituem os signos que demarcaram a identidade visual do personagem, compondo a sua representação.

Apesar da falta de crédito, com o tempo Kane reconheceu a importância de Finger na criação e no desenvolvimento do Batman. “Bill Finger foi uma força que contribuiu com o Batman desde o início. Ele escreveu a maioria das grandes histórias e influenciou ao estabelecer o estilo e o gênero que outros escritores emulariam. Eu fiz o Batman um justiceiro super-herói quando o criei. Bill o transformou em um detetive científico”. (ROBB, 2017, pp.60-61)

O personagem teve seu lançamento oficial em 1939, apenas um ano após a criação do Superman, na *Detective Comics* nº27, em uma história escrita por Bill Finger (não creditado) e ilustrada por Bob Kane, nomeada “O caso da sociedade química”. Nessa, é apresentado o playboy Bruce Wayne, que conversa com seu amigo, Comissário Gordon, quando esse recebe uma ligação informando o assassinato de um magnata da indústria química. Seguindo rastros, o Batman desvenda o caso. Ao final, é revelado que o Batman é Bruce Wayne.

Figura 04 – Capa da *Detective Comics* nº27



Fonte: <https://www.readdc.com/Detective-Comics-1937-2011-27/digital-comic/T0039000275001>

Alguns pontos sobre essa estreia são relevantes. O primeiro é que nessa história ainda não é apresentada a premissa do personagem, sua história e motivações. O segundo é que, assim como em outras de seu início, o personagem ainda causava a morte de vilões, usando até armas de fogo e não demonstrando remorso, questões que foram posteriormente alteradas, quando o personagem passou a adotar um código de conduta. O terceiro é que seu lançamento, como dito, foi na *Detective Comics*, ou seja, apesar de ser o destaque e preencher a capa, o Batman dividiu espaço com “uma variedade de histórias curtas de espionagem e faroeste, bem como uma ou outra aventura de combate ao crime” (MANNING, 2015, p.12).

O sucesso do Batman foi imediato: “os leitores ficaram mais do que satisfeitos. Batman logo se tornou personagem fixo em cada número da revista. Logo, suas histórias se expandiram de seis para dez páginas” (MANNING, 2015, p.12). Um ano depois, apenas, em maio de 1940, o Batman ganha o primeiro número de sua própria revista, publicada trimestralmente e contando com quatro histórias do personagem (MANNING, 2015, p.22).

Seu sucesso em muito pode ser associado à identificação por parte do público. A identificação surge justamente por reconhecer em algo aspectos familiares. Desde sua origem, o Batman incorpora diversos signos que não apenas permitiram essa identificação por parte do público (signos relativos ao social e ao contexto da época, por exemplo), mas o seu interesse, também por incorporar signos de objetos já populares e/ou estabelecidos.

Para Finger, o Batman tinha um quê de detetive (ele iria aparecer na *Detective Comics*, afinal). O personagem teria a inteligência de um Sherlock Holmes moderno, combinada com o heroísmo de *Os três mosqueteiros*, de Alexandre Dumas. Leitor ávido de pulps, Finger se inspirou em personagens populares como o Sombra ao desenvolver a identidade do Batman. Talvez Finger estivesse ciente da existência de alguns heróis anteriores com a temática de morcego, incluindo o Morcego Negro, que apareceu em 1933, em números da revista *Black Cat Detective Mysteries* (na verdade, ele não se vestia como morcego); The Bat, um repórter acusado injustamente que apareceu em *Popular Detective* (novembro de 1934); e uma história intitulada “Batman” do número de fevereiro de 1936 de *Spicy Mystery Stories* (um dos pulps sensacionalistas de Donenfeld). O mais interessante é The Bat, que adotou a identidade do alter ego após se inspirar em um morcego que entrou voando pela janela, uma cena posteriormente recriada com fidelidade na história da origem do Batman. (ROBB, 2017, p.61)

Figura 05 – Página em que um morcego quebra o vidro da janela, em “Batman ano um”, de Frank Miller



Fonte: <https://i.redd.it/goajk9qhql731.jpg>

Figura 06 – Comparativo entre Batman e Zorro



Fonte: <https://silentology.wordpress.com/2014/12/22/batman-superman-and-douglas-fairbanks/>

Como é possível notar, o personagem, em sua concepção trouxe signos do repertório de seus criadores. Todavia, um autor faz parte de um contexto, uma sociedade, uma cultura, de modo que signos referentes a esses elementos também se fazem presentes, como esclarecido anteriormente. Como Morrison (2012, p. 35) afirma acerca do Batman, esse “era claramente produto de astúcia aplicada, veloz, mas astutamente rejuntado a partir de uma mistura de detritos da cultura pop que, reunidos, transcendiam a soma de suas partes”. Sobre o contexto da época de seu surgimento, a década de 1930, Lira (2015, p.39) esclarece:

A produção em larga escala de filmes do gênero policial e detetivesco tem sua explicação no contexto sócio-político da época. Vimos em Costa (1989) que a Lei Seca e os desdobramentos de sua instauração, como o tráfico ilegal de bebidas e o aumento da criminalidade, introduziram o gângster na iconografia do cinema americano dos anos 30.

Em sua colocação, o autor fala sobre cinema, no entanto, as mídias em geral são afetadas pelo contexto de sua época, uma vez que os próprios autores de seus produtos o são por viverem-no. Sobre essa questão o mesmo autor cita, em uma obra anterior:

Uma das grandes questões levantadas pelos autores, que tentam entender uma determinada sociedade através de sua produção cultural e artística, é investigar até que ponto as imagens produzidas por esta sociedade informam a seu respeito, isto é, o quanto essas imagens visuais configuram uma tradução de determinados aspectos dessa própria sociedade (LIRA, 2013, p.170).

Na época de criação do Batman, as revistas pulp, com suas histórias de detetives, foram uma das influências às produções americanas da década, repercutindo na produção dos denominados filmes noir. Sobre esses, Mattos (2001, p.35) explica que “o verdadeiro filme *noir* [...] conjuga as formas de ficção criminal americana [...] com o estilo visual expressionista. [...] tem que haver, basicamente, o tom deprimente e pessimista, o clima de corrupção, morte, angústia, loucura, fatalismo etc.”.

Em um quadro geral, temos uma sociedade que vivia um contexto marcado pela criminalidade e pelo pessimismo da impunidade se apropriando de signos de um movimento, o expressionismo alemão, caracterizado pelos contrastes de luz e sombra (principalmente com preto e branco), os aspectos de mistério, de dor, de colocação de bem e mal etc. (LIRA, 2015) e os reconfigura em um estilo denominado noir, o qual reflete justamente essa sociedade e que afeta os produtos midiáticos dessa sociedade, em um contexto geral.

Os elementos do noir e, por consequência, do expressionismo, se enraizaram na simbologia do Batman de forma a ter cada vez mais dos seus signos gradativamente

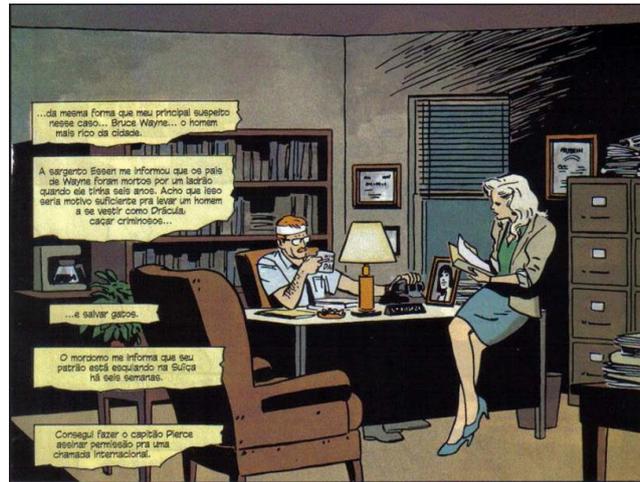
incorporados. Os primeiros signos foram a paleta de cores do personagem, o seu caráter detetivesco, o aspecto sombrio da caracterização de um morcego, a ambientação da década de 1930 e a questão da criminalidade que apresentava máfias e gangsteres, inclusive.

**Figura 07 - Recorte de ilustração baseada em filme de estilo noir**



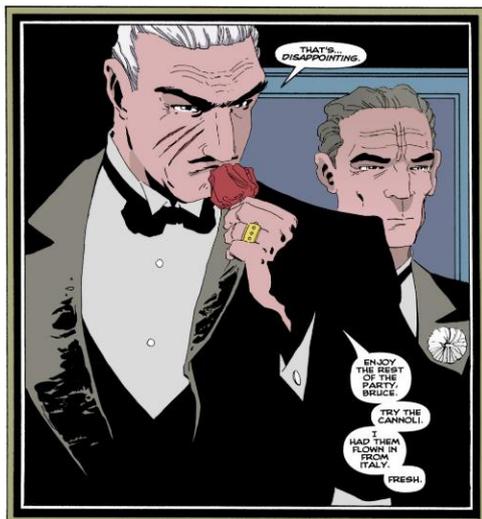
Fonte: <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-um-filme-noir/>

**Figura 08 - Recorte de quadro do quadrinho “Batman – Ano um” – Parte 2**



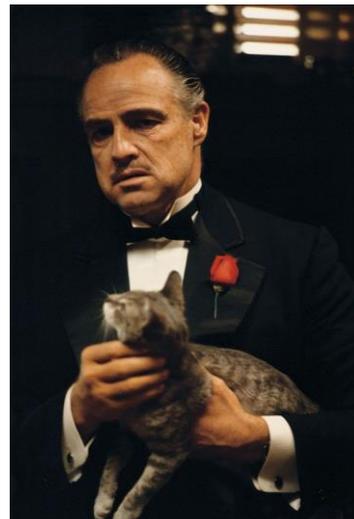
Fonte: <https://megahq-online.wixsite.com/megahq/batman-ano-1>

**Figura 09 – Carmine Falcone, mafioso dos quadrinhos do Batman**



Fonte: <https://thereforegeek.files.wordpress.com/2013/10/the-long-halloween-4-wedding.jpg>

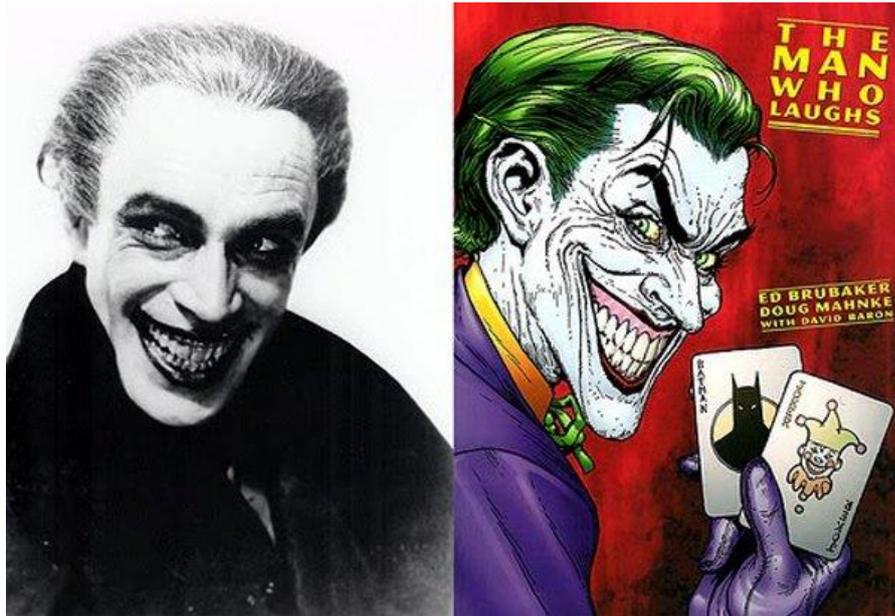
**Figura 10 – Don Corleone, mafioso do filme O poderoso chefão**



Fonte: <https://www.pinme.ru/pin/51796e87be04705c6000004d/>

Pode-se até dizer que o noir e o expressionismo compõem a essência do personagem, perpassando por importantes signos que foram agregados em sua representação ao longo dos anos, em variadas mídias. Com o passar do tempo, essa influência se estendeu a demais elementos visuais de seu universo, como podemos perceber nas imagens a seguir:

**Figura 11 – À esquerda, o protagonista de “O homem que ri”, filme expressionista alemão. À direita, o vilão do Batman, Coringa, que teria sido inspirado no filme, na capa do quadrinho “O homem que ri”**



Fonte: [http://obviousmag.org/archives/2011/11/coringa\\_nos\\_quadinhos\\_a\\_origem\\_de\\_um\\_simbolo.html](http://obviousmag.org/archives/2011/11/coringa_nos_quadinhos_a_origem_de_um_simbolo.html)

**Figura 12 – Cena de filme expressionista alemão “Fausto”**



Fonte: <https://elohov.ru/wp-content/uploads/2015/10/Faust21.jpeg>

Figura 13 – Recorte de página do quadrinho “Batman – Ano um” (1987)



Fonte: <https://www.howtolovecomics.com/2016/03/21/batman-origin-year-one/>

O Batman, logo em seu surgimento, “misturava o melhor de dois mundos”: o aspecto detetivesco dos romances policiais da época e o aspecto do super-herói moderno, aproveitando a onda que se iniciou com o Superman. O resultado disso é um super-herói que, como Morrison (2014, p.42) afirma, “levava a batalha às sombras: os armazéns sujos e abandonados, as bibocas onde a escória criminoso oferecia trabalho fora do alcance da lei, mas não à distância suficiente de um batarangue ou de um punho enluvado”. O Batman fazia e levava justiça, com as próprias mãos, àqueles que se consideravam imunes e em um cenário bastante diferente dos demais super-heróis da época: uma Gotham City que lembrava bastante o mundo real.

Eles imaginaram que a extroversão musculosa do Superman encontraria uma contraparte apropriada na introversão do gênero detetivesco. Assim como a “ação” de *Action Comics* provava-se um trampolim perfeito para Superman, o novo personagem complementar a dieta principal de *Detective Comics* de mistério, crime e terror. (MORRISON, 2012, p.35).

Além disso, há outro fator que corroborou com seu sucesso ao longo dos anos e que pode ser associado à sua referência no noir: Mattos (2001, p.36) destaca que “Os filmes *noirs* realçam mais as motivações e as repercussões psicológicas do ato criminoso; sente-se que os protagonistas não estão totalmente no controle de suas ações, mas sob o domínio de impulsos interiores e obscuros”. Esse elemento pode ser observado em muitas narrativas do personagem.

Ainda no mesmo ano de seu lançamento (1939), em novembro, na *Detective Comics* nº33, é apresentada a primeira versão da história por trás do Batman, sua origem e motivação. Ao longo dos anos, sua origem foi sendo mais detalhada e novos signos foram sendo implementados por diferentes autores, no entanto, nessa versão já temos os principais signos que compõem o cânone de sua origem até hoje: em um beco, à noite, o jovem Bruce Wayne, ainda criança, acompanhava seus pais quando esses são assassinados com tiros, após uma tentativa de assalto. Jurando vingar a morte de seus pais, ele decide dedicar sua vida a combater o crime. Ao longo dos anos ele treina para tal. Já adulto, ele decide usar de um disfarce com feições de morcego para aterrorizar os seus inimigos (MANNING, 2015, p.15). Ele os enfrenta com as próprias mãos e utilizando de sua inteligência e recursos tecnológicos e, isso, somado com sua história, lhe trouxe popularidade, conforme Barbosa (2017, pp.35-36) detalha:

Bruce Wayne, nesse cenário, representa o cidadão comum, sem superpoderes, indignado, com conflitos e traumas psicológicos, que carrega em si o senso de impotência humana ante as questões problemáticas em escala global. Batman, por outro lado, representa o idealismo, desse mesmo indivíduo, no que se refere ao conceito empírico de justiça, vingança e imaginária potencialidade ante a criminalidade... é mais uma das inúmeras vítimas, porém que reage estratégica e premeditadamente, que anseia por justiça e visa um “bem” maior coletivo, ou seja, “Batman é um homem comum, sem poderes, sem capacidade especiais sobre-humanas. Uma pessoa como qualquer um de nós que decidiu, por conta própria, se tornar um herói, um combatente do crime” (CUNHA, 2006, P.33) [...] Além disso, a identificação do sujeito comum com o personagem se dá pela forma com a qual este decide fazer justiça. O personagem de Kane e Finger, embora seja dotado de vários apetrechos e aparato tecnológicos, usa para combater o crime seus fatores humanos. Nas histórias do Cruzado há pancadaria, uso da força física, técnicas de lutas e artes marciais diversas, ou seja, um aparato que está ao alcance de todos [...]. Esse senso empírico relacionado ao ato de fazer justiça, está impregnado na mentalidade da sociedade há séculos [...]

Assim, tomando por base a citação anterior de Mattos sobre filmes noir, é possível construir essa correlação com a narrativa do Batman: um protagonista que não está “totalmente no controle de suas ações” tem seus pais tirados de si ainda jovem e esse ato criminoso repercute gerando no mesmo um desejo de vingança e justiça que o transforma no justiceiro Batman. Esses “impulsos interiores e obscuros” transparecem em um super-herói que, diferente de muitos, têm em sua identidade civil apenas um disfarce para a sociedade e no Batman seu verdadeiro eu. Um dos momentos que é bastante citado pelos fãs para exemplificar esse último aspecto do personagem, por exemplo, é o quadrinho *Wonder Woman Annual # 1*, de 2017, no qual em uma conversa com o Superman e o Batman, a Mulher Maravilha usa o Laço da Verdade (que obriga qualquer um sob seu efeito a responder verdadeiramente à qualquer questionamento

da Mulher Maravilha) neles e questiona sobre suas identidades: enquanto o Superman responde com “Clark Kent, Kal-el”, o Batman apenas responde com “Batman” à pergunta<sup>5</sup>. A Figura a seguir (Figura 14) apresenta o recorte desse momento no quadrinho em questão.

**Figura 14 – Batman responde à Mulher Maravilha sobre sua identidade**



Fonte: <https://senasnerd.com/reacao-do-batman-ao-laco-da-verdade-da-mulher-maravilha/>

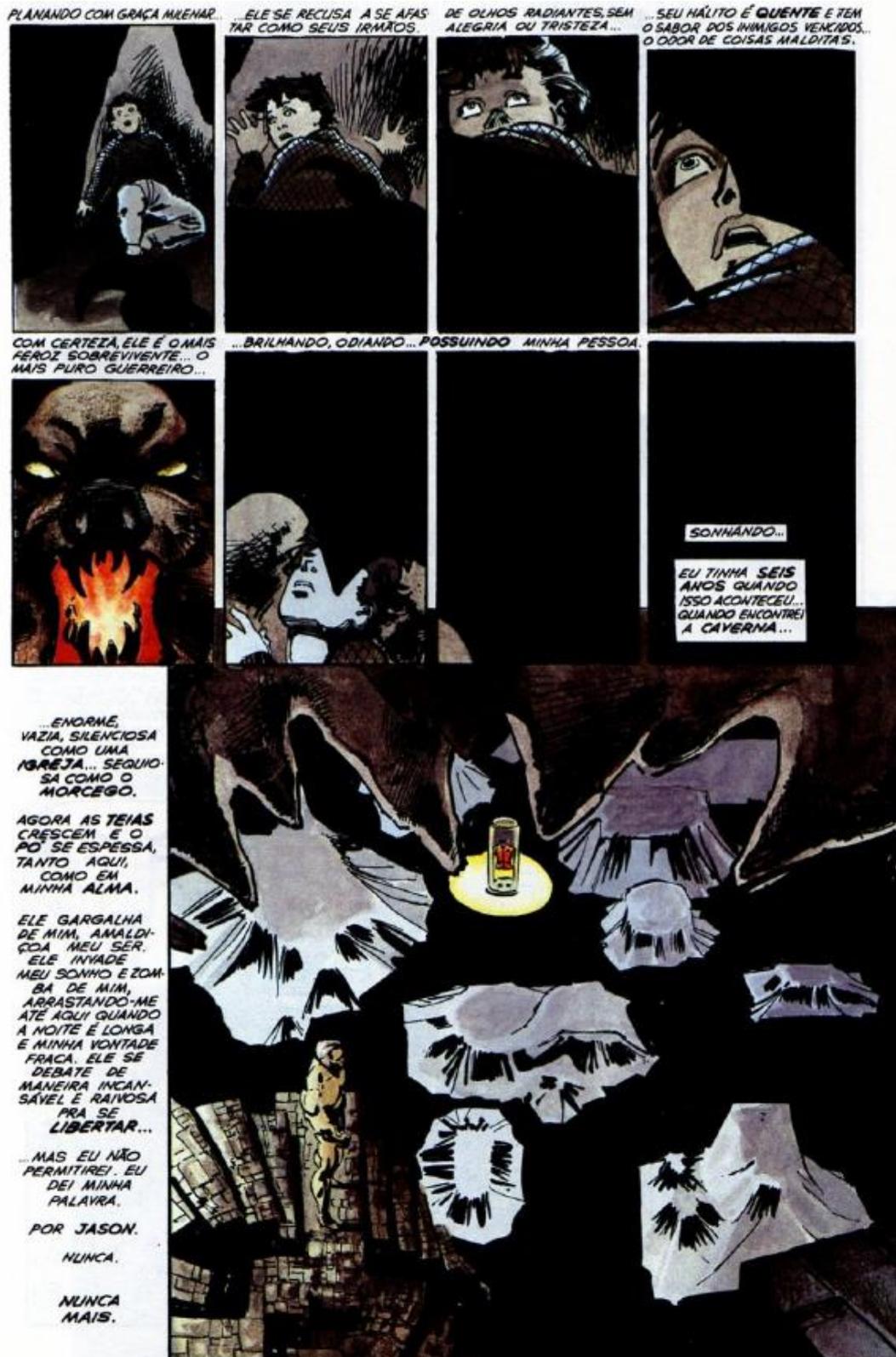
Todavia, os “impulsos interiores e obscuros” do personagem surgem em seus aspectos mais subjetivos. No decorrer de seus quadrinhos, ao longo das décadas, foi se evidenciando um personagem com traumas (como a morte de seus pais), que sofreu perdas ao longo da vida (seu mordomo Alfred foi a mais recente), imperfeito (muitas histórias mostram o Batman como um “pai” imperfeito para com os Robins, que são como espécies de filhos), situado em um contexto bastante problemático (a criminalidade de Gotham).

Esses aspectos foram utilizados por vários autores para explorar aspectos psicológicos e até sombrios do personagem. Em Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, por exemplo, temos um Batman abalado pela morte de Jason Todd (segundo Robin), mais velho e aposentado, que lida com as questões do envelhecimento e do tempo e uma crise de identidade e acerca dos conceitos de certo e errado que o levam a usar novamente o manto do Batman. Na figura a seguir (Figura 15) é mostrada uma página do Quadrinho em questão na qual ele lembra de um momento memorável de sua infância em que sentiu medo dos morcegos. Essa situação é usada de metáfora para sua nostalgia da identidade como Batman. Ele reflete sobre sua atuação e e há

<sup>5</sup> MASSISSA, Domingos. **Reação do Batman ao laço da verdade da Mulher Maravilha**. 2020. Disponível em: <https://senasnerd.com/reacao-do-batman-ao-laco-da-verdade-da-mulher-maravilha/>. Acesso em 27 de abr. 2020.

quanto tempo se passou desde a última vez, afirmando que, por Jason, apesar do pensamento recorrente, não retornará a agir como Batman.

Figura 15 – Screenshot de página do quadrinho Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller



O Batman, portanto, teve as questões relativas aos aspectos subjetivos e psicológicos (traumas, defeitos humanos etc.) utilizadas como material por vários autores, como ilustrado na situação anterior. Morrison (2014, p.44) inclusive compreende que “a loucura sempre rondava o Batman desde o início”. Esse aspecto refletiu em seu hall de inimigos no decorrer dos anos, conforme o Morrison (2014, p.34) destaca e exemplifica:

O restante da galeria de facínoras de Batman personificava várias enfermidades psiquiátricas com grande efeito: Duas Caras era a esquizofrenia. Mulher-Gato, a cleptomania. O Espantalho, fobias de todos os tipos. Ao psicanalisar seus inimigos com os punhos, Batman podia ele mesmo esperar escapar do olhar clínico do analista, mesmo que isso não fosse durar. Havia, afinal, algo de insano no Batman.

A soma de todos esses signos que foram incorporados gradativamente em suas histórias provocou reconhecimento, familiaridade e empatia por parte do público. Um personagem humano, falho, dotado de contradições, traumas e adversidades, porém que decide agir, que enfrenta os seus medos. Qualquer um poderia ser o Batman.

Batman é, portanto no cotidiano, a representação imagética de um símbolo, tal como o é representado nos meios de comunicação em que o mesmo é veiculado. É sinônimo de força e resistência; o arquétipo de quem passou pela tragédia e ressurgiu com um ideal e uma missão; a expressão da vitória sobre o medo, transformando o trauma em principal aliado. (BARBOSA, 2017, pp.57-58)

O personagem também foi afetado, em suas narrativas dos quadrinhos, por elementos socioculturais e históricos. Seus autores, assim como seus leitores viviam esses elementos, logo, signos relativos a esses eram transpostos pelos primeiros e sentidos pelos segundos. O personagem passou por Grande Depressão, Segunda Guerra, censura dos quadrinhos etc. junto com o público de cada uma dessas épocas e isso manteve a sua pertinência para com esses.

Por fim, como Barbosa (2017, p.19) afirma, o Batman “carrega em sua composição histórica, fragmentos de imaginário social, que fizeram do mesmo ao longo do tempo, um ícone cultural e de suas revistas um poderoso meio de comunicação, que atinge as mais diversificadas faixas etárias”. O sucesso do personagem é tão grande que transpassou dos quadrinhos para outras mídias, como o cinema, tal qual evidenciaremos no próximo tópico.

### 3.2 BATMAN NO CINEMA

Assim como o Batman acompanhou praticamente toda a trajetória dos quadrinhos de super-heróis, sendo criado e lançado apenas um ano após o Superman – primeiro do gênero, iniciando uma tendência –, o personagem também acompanhou a trajetória dos filmes de super-heróis no cinema, tendo seu primeiro filme lançado apenas quatro anos depois sua primeira aparição, acompanhando também a onda de sucesso do gênero nessa mídia.

Ao longo de sua trajetória, o Batman teve doze filmes produzidos para o cinema e um décimo terceiro está previsto para 2022. Segundo Pessoa (2018), os filmes do personagem podem ser categorizados em três períodos históricos (fases) de acordo com o “nível de referencialidade” (similaridade) desses em relação aos quadrinhos do personagem: primeira fase (1943-1980), segunda fase (1980-2000) e terceira fase (2000-2016)<sup>6</sup>.

A primeira fase (1943-1980) engloba os seguintes filmes: “Batman” (1943), “Batman e Robin” (1949) e “Batman: o filme” (1966). Apesar de similaridades, esse período é caracterizado por filmes que, em geral, não traduzem muitos aspectos de suas narrativas dos quadrinhos: os personagens são identificáveis por suas qualidades (trajes, por exemplo), no entanto, são inseridos em um universo e história distintos (PESSOA, 2018, p.80). Tal fato é compreensível por dois quesitos: o primeiro diz respeito ao gênero (super-herói) que ainda estava em seu início em ambas as mídias, portanto, não tinha seus modos consolidados (continuidade de narrativas etc.); o segundo, por consequência, é relativo à consolidação da simbologia e representação do Batman, que ainda estava em construção.

O primeiro filme do Batman foi lançado em junho de 1943. “Batman” foi produzido pela Columbia Pictures (que também lançou a primeira versão live action do Superman, em 1948) e dirigido por Lambert Hillyer (AZENHA, 2016, p.19). Tanto esse como o segundo filme do personagem tiveram formato seriado (capítulos exibidos semanalmente no cinema), bastante popular na época. O contexto era Segunda Guerra Mundial e assim como outros produtos midiáticos, incluindo os super-heróis da época, o filme era uma propaganda americana que visava “inspirar o público a apoiar e servir o país” (PESSOA, 2019, p.9). O Batman era um agente secreto que, trabalhando para o governo americano, enfrentou o vilão japonês Dr. Daka, que servia ao Japão, inimigo dos Estados Unidos. O filme foi um sucesso na época e contribuiu com elementos que foram incorporados à simbologia do personagem, como a Batcaverna, cuja

---

<sup>6</sup> PESSOA, Jéssica Raissa. **Batman e a tradução intersemiótica entre os quadrinhos e o cinema**. 2018. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/331049891\\_Batman\\_e\\_a\\_traducao\\_intersemiotica\\_entre\\_os\\_quadrinhos\\_e\\_o\\_cinema](https://www.researchgate.net/publication/331049891_Batman_e_a_traducao_intersemiotica_entre_os_quadrinhos_e_o_cinema). Acesso em 30 de abr. 2020.

entrada era por um relógio da mansão Wayne, e a aparência do mordomo Alfred, que passou a ser a do ator que o interpretou (alto, magro e com bigode).

**Figura 16 – Primeira versão da Batcaverna apresentada no filme de 1943**



**Fonte:** <http://acienciadaopiniao.blogspot.com/2015/04/cinesserie-batman-o-morcego-especial.html>

Visto o sucesso do primeiro filme, em 1949, a Columbia lançou outro filme seriado do personagem: “Batman e Robin”. Com outro diretor e outros atores interpretando o Batman e o Robin, esse filme foi lançado após o fim da Segunda Guerra e conta a história de “um cientista chamado Wizard, que utiliza diversas invenções para roubar joalherias, cujos diamantes serviriam para fazer funcionar uma máquina capaz de fazer parar qualquer tipo de veículo” (SILVA JUNIOR, 2007, p.26). Apesar de ter feito menos sucesso, esse filme teve pontos importantes como a introdução da primeira versão do Batsinal, aparato pelo qual o comissário Gordon convoca o Batman, que foi posteriormente incorporado aos quadrinhos.

**Figura 17 – Primeira versão do Batsinal apresentado no filme de 1949**



**Fonte:** <https://mindlessones.com/2014/12/22/batman-on-screen-batman-robin-1949/>

Após esses filmes, os próximos anos são marcados pela perseguição americana à comunistas da década de 1950 e o *Comic Code*, conduzindo à uma “infantilização de Batman e o fim dos conflitos internos que motivaram o personagem a ser um vigilante [...] para que a revista não saísse do mercado” (SILVA JUNIOR, 2007, p.11). Além disso, em um quadro geral, “HQs de super-heróis saturam e Quadrinhos de terror, suspense e ficção científica passam a fazer sucesso” (PESSOA, 2019, p.9): o Batman, no caso, passa a ter histórias atípicas que visam encaixá-lo nesse novo padrão de consumo. O resultado, no entanto, foi uma fase que afastou seu público, levando seu quadrinho a ser quase cancelado.

Em 1966, Willian Dozier adquire os direitos para adaptar o personagem. Sem um conhecimento profundo do personagem e considerando ridículo um homem fantasiado que combate o crime, Dozier tinha como real objetivo uma “crítica à sociedade e uma sátira aos seriados policiais da época” (PESSOA, 2018, p.80), adotando um tom mais cômico ao conceber uma série do personagem para a televisão que beira ao “galhofa”. A série, todavia, é um sucesso de público (tanto infantil como adulto), derivando em um filme que é lançado no mesmo ano. O filme “Batman: o filme”, dirigido por Leslie H. Martinson, é estrelado pelo mesmo Batman da série: Adam West. Apesar de tudo, o Batman da década de 1960 tem seus méritos como a representação das onomatopeias dos quadrinhos, a primeira versão consagrada do Batmóvel (que posteriormente é adotado pelos quadrinhos) e a colocação de vilões do Batman que já existiam em suas HQs (Coringa, Mulher-Gato, Charada etc.).

**Figura 18 – Batmóvel de 1966**



Fonte: <https://catracalivre.com.br/agenda/conheca-5-bat-carros-da-exposicao-batman-80-sem-pagar-nada/>

Em 1968, a série é cancelada e as vendas do Batman voltam a cair. É nesse momento que se inicia a grande virada do personagem nos quadrinhos. Em um primeiro momento (década de 1970 e começo da década de 1980), Carmine Infantino (diretor editorial da DC Comics, na época) resolveu “modernizar os personagens e criar novos conflitos, que na verdade, fizeram Batman voltar a suas origens [...] Ele decide, então, que o herói volte a ser misterioso e ameaçador, como era no início [...] sem os exageros violentos, como matar, por exemplo” (SILVA JUNIOR, 2007, p.11). O ápice dessa virada, no entanto, acontece com o lançamento de quadrinhos como “Batman – O Cavaleiro das Trevas” (Frank Miller, 1986), “Batman – Ano um” (Frank Miller, 1988), “A piada mortal” (Allan Moore, 1988), dentre outros.

Entramos na segunda fase (1980-2000). Importantes quadrinhos, como os anteriormente citados, são lançados. O personagem passa a não ser mais visto como infantil, ganha aspectos mais complexos (questões psicológicas, por exemplo) e volta a fazer sucesso com o público, que se identifica com o personagem. Nessa fase, o personagem ganha muitos dos signos que passam a constituir e consolidar sua simbologia, sua representação e suas narrativas.

Depois de anos, Batman também retorna ao cinema. Caracterizada por “uma aproximação e referência (ou ao menos tentativa) muito mais intensa em relação aos processos de tradução quadrinhos-cinema (mantendo a essência, as qualidades, a estrutura), apesar das alterações na narrativa” (PESSOA, 2018, p.82), essa fase engloba os seguintes filmes: “Batman” (1989) e “Batman: o retorno” (1992), da duologia dirigida por Tim Burton; “Batman eternamente” (1995) e “Batman & Robin” (1997), da duologia dirigida por Joel Schumacher.

Em 1978, é lançado “Superman – O filme”, provando que “super-heróis vindos dos quadrinhos poderiam dar certo no cinema desde que tivessem suas essências respeitadas”, ao mesmo tempo que “Batman alcançou o topo do mundo nos quadrinhos” tanto devido à sequência de quadrinhos elaborados por Miller e Moore, anteriormente mencionados, como por completar seus 50 anos, em 1989 (AZENHA, 2016, p.27).

Os estúdios de cinema voltaram à olhar para as histórias em quadrinhos, sendo o Batman um desses. Tim Burton, ex-animador da Disney e diretor iniciante, que ganhou mais reconhecimento após o sucesso de seu filme “Os fantasmas se divertem”, de 1988 (SILVA JUNIOR, 2007, p.11), ficou responsável por trazer o personagem novamente para as telonas nessa “superprodução cinematográfica” (AZENHA, 2016, p.27).

Segundo Brooker (2001, p. 171-172), as narrativas da segunda metade dos anos oitenta buscavam se definir em contraste com relação ao popular seriado protagonizado pelo Batman nos anos sessenta. O filme de Burton se encontra inserido nesta conjuntura: subsequente ao referido conjunto de histórias em

quadrinhos, foi possivelmente, uma produção conclusiva na sedimentação de uma nova imagem pela negação da antiga. Isso incluía um suposto retorno às origens do personagem, ou seja, às primeiras histórias de Finger e Kane, mais sombrias e violentas, repletas brumas, escuridão e medo. Tal imagem evoca as influências no processo de criação do homem morcego, as quais, em grande parte, remontam ao cinema. (GONÇALVES, 2012, p.9)

Para viver o Bruce Wayne / Batman, em seus dois filmes, Burton fez a polêmica escolha de Michael Keaton, que havia interpretado o personagem Beetlejuice no filme anterior do diretor, “Os fantasmas também se divertem”. A escolha considerada inadequada pelos fãs, por aspectos como porte físico do mesmo, chegou a um nível que a Warner recebeu por volta de 50 mil cartas com críticas à escolha (AZENHA, 2016, p.28).

A questão do físico do ator foi contornada com uma ideia que mudou não apenas a representação do Batman mas dos super-heróis, no geral, tanto nos quadrinhos como no cinema, a partir de então: foi criada uma espécie de armadura para o ator que criava a ilusão de uma musculatura, porém que também acabou por trazer consigo uma percepção de que não fazia muito sentido os colantes coloridos utilizados pelos super-heróis, de modo que esses passaram a utilizar espécies de armaduras em suas representações à partir de então (PESSOA, 2019, p.11).

**Figura 19 – Michael Keaton como Bruce Wayne e Batman**



Fonte: <https://i.pinimg.com/originals/c4/bf/ff/c4bfff970d3a444eb3374089ddbd28b9.jpg>

Para contrabalançar com a criticada escolha de Michael Keaton, são contratados Jack Nicholson para o papel de coringa e Kim Basinger para o papel de Vick Vale (par romântico de Bruce). “Batman”, de 1986, tem aspectos que o colocam como um marco de “início” para uma indústria lucrativa de grandes investimentos e produções de filmes tanto do Batman como de super-heróis em geral: preocupação com a contratação de elenco – Jack Nicholson angariou cerca de US\$ 60 milhões, maior cachê para alguém por um único longa (AZENHA, 2016, p.29) –, utilização maciça de publicidade (trailer, pôsteres etc.) para divulgar o filme, tanto nos Estados Unidos como em outros países como Brasil, e uma das maiores bilheterias do ano e mais bem sucedidas produções de todos os tempos – mais de US\$ 250 milhões apenas nos Estados Unidos – (SILVA JUNIOR, 2007, pp.31-32).

Não à toa, a Warner, logo em seguida, começa a produção da sequência “Batman: o retorno”, lançada em 1992 e também dirigida por Tim Burton. Dessa vez o Batman enfrenta um Pinguim interpretado por Danny DeVito, uma Mulher-Gato interpretada por Michelle Pfeiffer e um terceiro vilão chamado Max Schrek – “cujo nome vem do ator que interpretou o papel-título de Nosfertatu, clássico do expressionismo alemão e um dos filmes favoritos de Burton” (SILVA JUNIOR, 2007, p.38) – interpretado por Christopher Walken. O segundo filme, apesar de ser a maior bilheteria do ano de 1992, não teve o mesmo apelo do primeiro filme. Posteriormente essa franquia em questão é encerrada.

**Figura 20 – Cena de “Batman: o retorno” demonstra aspecto mais sombrio da franquia**



Fonte: <https://www.cineluxe.com/demo-scenes-batman-returns/>

Apesar de várias alterações e da pouca preocupação com a fidelidade em relação às histórias do personagem, os filmes de Burton tem certa referencialidade e inspiração, mesmo que em uma interpretação mais livre de quadrinhos do Batman como “O caso da sociedade química” (1939), “O homem por trás do Capuz Vermelho” (1951), “Batman – O Cavaleiro das Trevas” (1986), “Batman – Ano um” (1988) e “A piada mortal” (1988) (AZENHA, 2016, p.30 e SILVA JUNIOR, 2007, p.31). Isso fica visível tanto nos aspectos visuais (desde a aparência dos personagens até a estética Noir / Expressionista utilizada e que faz parte da essência do personagem) como em alguns aspectos da narrativa tal qual a origem do Coringa no primeiro filme, que ganha seu visual após cair em um tanque de ácido, de acordo com o que é apresentado no quadrinho “A piada Mortal”, de Alan Moore.

Ambos os filmes constituem um retorno do Batman à sua identidade mais sombria e detetivesca inicial também no cinema, rompendo com a concepção apresentada na década de 1960 e trazendo de forma mais sólida, o começo da consolidação dos modos do cinema traduzir tanto o Batman como demais super-heróis dos quadrinhos, havendo uma maior preocupação em se aproximar mais dos signos dos quadrinhos.

Apesar do término da duologia em questão, a marca do Batman ainda era bastante forte e, com isso em mente, a Warner contrata Joel Schumacher para dirigir um novo filme do personagem não relacionado aos anteriores. O novo filme conta com o seguinte elenco: Val Kilmer como Bruce Wayne / Batman, Chris O’ Donnell como Robin, Nicole Kidman como a psicóloga Chase Meridian – criada para o filme com o objetivo de evitar qualquer insinuação de homossexualidade entre o Batman e o Robin (SILVA JUNIOR, 2007, p.38) –, Tommy Lee Jones como Duas Caras e Jim Carrey como Charada. Drew Barrymore aparece brevemente, em dado momento, como assistente do Duas Caras.

Em uma época bastante marcada pela cultura de massa, a Warner visa uma franquia mais familiar e que atinja diferentes faixas etárias, destoando dos filmes anteriores, que foram considerados sombrios na época (PESSOA, 2019, p.11). O resultado foi “Batman eternamente”, de 1995: um filme bastante colorido e infiel aos quadrinhos que até lembra o Batman de 1960. Sobre esse filme, Azenha (2016, pp.35-36) faz os seguintes apontamentos:

[...] as atuações caricatas de Jim Carrey, na pele do Charada, e Tommy Lee Jones, como o Duas Caras/Harvey Dent (personagem vivido no primeiro longa da quadrilogia por Billy Dee Williams), mais o excesso de cores, as piadinhas sem graça, a armadura com mamilos e a inexpressividade de Kilmer, apontam o declínio qualitativo da franquia. Restavam apenas as músicas “Kiss From a Rose”, de Seal, cujo videoclipe dirigido pelo próprio Schumacher fez sucesso na MTV, e “Hold Me, Thrill Me, Kiss Me, Kill me”,

do U2, paradoxalmente indicada ao Globo de Ouro e ao Framboesa de Ouro. No entanto, se a crítica não aplaudiu de pé a produção, o público compareceu em massa às salas de projeção, proporcionando uma bilheteria de US\$ 336 milhões (segundo maior faturamento do ano nos EUA, atrás de “Toy Story”). Por incrível que pareça, o filme teve três indicações ao Oscar: Fotografia, Som e Edição de Som, e Goldenthal concorreu ao Grammy. [...] O sucesso comercial e essas indicações fizeram os executivos da Warner acharem que o caminho estava correto. Ledo engano. O pior estava por vir...

Em 1997, é lançada a continuação, “Batman & Robin”, também dirigida por Joel Schumacher, porém substituindo Val Kilmer por George Clooney no papel de Bruce Wayne / Batman. O filme também apresenta Arnold Schwarzenegger como Mr. Freeze, Uma Thurman como Hera Venenosa e Alicia Silverstone como Batgirl. No entanto, apesar de, mais uma vez, trazer vários personagens dos quadrinhos e com um elenco de relevância, o filme não foi bem. Apresentando mais uma vez um filme pouco referenciado na obra original e que, para muitos, parecia uma paródia do seriado dos anos 1960, o filme foi desaprovado pela crítica e apesar de parecer ter começado bem quando lançado, teve uma queda de 63% na bilheteria já no segundo final de semana em cartaz, resultando no pior lucro da franquia (AZENHA, 2016, p.38).

**Figura 21 – Cena de “Batman eternamente” demonstra um aspecto mais colorido e extravagante**



Fonte: <http://cadeoleo.com.br/wp-content/uploads/2012/07/BatmanEternamente1.jpg>

O fracasso do filme de 1997 leva o público a vivenciar mais um hiato de representações do Batman no cinema. Ingressamos na terceira fase, que se estende das produções cinematográficas dos anos 2000 em diante, englobando os seguintes filmes: a trilogia Nolan

composta por “Batman begins” (2005), “Batman: o Cavaleiro das Trevas” (2008) e “Batman: o Cavaleiro das Trevas ressurge” (2012); e o filme “Batman vs Superman: a origem da justiça” (2016), de Zack Snyder, que apesar de não ser um filme solo do personagem, tem esse como protagonista e faz a sua introdução em um novo universo cinematográfico.

A terceira fase é caracterizada por obras mais complexas (tanto pelo acúmulo de signos das adaptações anteriores como em uma preocupação na construção de narrativas mais coerentes) e mais referenciadas nos quadrinhos do personagem. O cinema se aproxima mais dos quadrinhos e começa a consolidar os elementos e mecanismos sígnicos relativos às suas traduções do gênero super-herói (PESSOA, 2019, p. 13).

Nos quadrinhos, o Batman tem sua representação e simbologia já consolidados e os fãs anseiam pelo retorno do personagem às telonas, porém “retratado em sua essência, tal e qual era lido nos Quadrinhos” (BARBOSA, 2017, p.46). O principal fator a possibilitar esse retorno é o sucesso do filme X-Men (2000), dirigido por Bryan Singer e, posteriormente, o sucesso do Homem-Aranha (2002), de Sam Raimi. Silva Junior (2007, pp.52-53) explica:

Com X-Men, dirigido por Bryan Singer em 2000 e, principalmente, Homem-Aranha, lançado em 2002, as adaptações em quadrinhos voltaram a chamar a atenção da crítica e, em especial do Público. O diretor Sam Raimi conseguiu a proeza de adaptar o personagem criado por Stan Lee e Steve Ditko nos anos 60 com bastante fidelidade aos quadrinhos e ainda fazer um filme do jeito que os produtores de Hollywood gostam: com muitos efeitos especiais, boas cenas de ação, uma pitada de romance e um herói carismático, vivido nas telas por Tobey Maguire, que conquistou os fãs e os não-fãs do personagem. O filme teve a melhor estréia de uma produção no seu primeiro fim de semana nos Estados Unidos, arrecadando mais de US\$ 110 milhões e teve o mesmo sucesso em todo o mundo.

Ambos os filmes buscavam uma aproximação com a realidade e temas relevantes para a sociedade. Também eram próximos dos quadrinhos, até porque as novas tecnologias permitiam a concepção de melhores efeitos especiais e mais possibilidades para as narrativas, vide as cenas do Homem-Aranha saltando entre prédios e tendo lutas repletas de efeitos, acrobacias etc., por exemplo no filme de Sam Reimi.

Figura 22 – Novas tecnologias possibilitam produção de cenas como essa de Homem-Aranha 2 (2004)



Fonte: <https://f001.backblazeb2.com/file/papocine/2012/06/20181129-homem-aranha-2-02-papo-de-cinema.png>

Sabendo do interesse da Warner em trazer novamente o Batman para os cinemas, o diretor Christopher Nolan se candidata e traz a proposta de ignorar as produções anteriores, rerepresentando o personagem em uma nova narrativa com uma trama mais realista, porém referenciada nos quadrinhos. Certamente um grande diferencial está no fato de não apenas Nolan se declarar conhecedor de quadrinhos e fã do Batman, mas além disso, ele contratar o roteirista David S. Goyer (co-roteirista do primeiro filme e criador das histórias do segundo e terceiro filmes), que fez uma vasta pesquisa acerca de referências sobre o personagem.

O primeiro maior diferencial dos filmes de Nolan em relação aos seus antecessores foi a fortíssima preocupação com a fidelidade/referência [...]. O segundo maior diferencial foi a proposta de Nolan de tornar a temática do Batman, em seus filmes, mais realista. O que decorreu em uma preocupação minuciosa com os detalhes, concebendo uma história com elementos muito bem inseridos, contextualizados e justificados. Essa proposta realista, conduziu também à um design mais crível para o traje – que permitia a mobilidade conciliada com proteção que os trajes dos Batmans anteriores não permitiam – e para o veículo – que se assemelhava a um tanque de guerra que, por sua vez, foi referenciado no veículo do personagem no quadrinho “Batman, o cavaleiro das trevas” –, por exemplo. A preocupação com os detalhes incidiu, também, em personagens mais desenvolvidos psicologicamente. (PESSOA, 2018, pp.82-83)

A preocupação de fã leva a concepção de um filme que mostra pela primeira vez, no cinema, a origem e desenvolvimento do personagem, desde o assassinato dos seus pais,

passando pelo seu treinamento e culminando no mesmo sob o manto do Batman. “Batman begins”, lançado em 2005, traz discussões acerca de justiça, vingança, criminalidade, desigualdade social e corrupção, além de apresentar um Bruce Wayne mais humanizado, que passa por dilemas, crises e questões da mortalidade (ferimentos etc.), em sua narrativa (BARBOSA, 2017, p.47 e SILVA JUNIOR, 2007, pp.57-58).

Apesar de alterações, até mesmo para se adequar à mídia, o filme traduz principalmente os quadrinhos “Batman – Ano um” (apesar da mudança do foco em James Gordon para o foco no Batman), “O longo dia das bruxas” e “O legado do demônio”. Há, inclusive, sequências de cenas no filme que reproduzem os quadrinhos.

O grande mérito de *Batman Begins* é, acima de tudo, saber contar bem a sua história, já que possui as quatro figuras que direcionam o percurso do protagonista, segundo o teórico Eugene Vale: motivação, intenções, dificuldades e (consecução ou não) dos objetivos. Ao contrário das produções anteriores, a equipe do diretor Christopher Nolan não se permitiu levar ao ridículo de sua proposta e mesclou de forma exemplar vários elementos que compõem a mitologia que consagrou Batman nos quadrinhos desde sua criação em 1949, ao mesmo tempo em que lançou mão de novas criações que se resolviam melhor numa linguagem cinematográfica. [...] Outro detalhe a ser destacado em sua produção é a busca pela fidelidade nos aspectos físicos dos personagens [...] Com *Batman Begins*, os estúdios Warner, a DC Comics e Nolan conseguiram o que desejavam desde o início. Uma revitalização do personagem mais cultuado da editora de quadrinhos para outro meio de comunicação, no caso o cinema. [...] O que torna *Batman Begins* tão bem sucedido em termos de adaptação de quadrinhos para o cinema é o respeito que se tem em relação ao material original. O diretor Christopher Nolan e o roteirista David S. Goyer procuraram encontrar um equilíbrio entre as duas linguagens. (SILVA JUNIOR, 2007, pp.65-66)

Em “Batman begins” duas preocupações no processo de sua construção eram, portanto, notáveis: a transposição de signos dos quadrinhos do personagem; a atenção aos detalhes e à verossimilhança, explicando a construção dos elementos do uniforme do Batman, por exemplo. Além disso, o filme possuía um elenco renomado que incluía atores como Christian Bale como Bruce Wayne / Batman, Michael Caine como Alfred Pennyworth, Gary Oldman como James Gordon, Katie Holmes como Rachel Dawes, Morgan Freeman como Lucius Fox, Cillian Murphy como Espantalho e Liam Neeson como Ra’s Al Ghul.

**Figura 23 – Bruce Wayne em treino com Ra’s Al Ghul antes de assumir a identidade de Batman**



**Fonte:** <https://www.theyoungfolks.com/wp-content/uploads/2017/01/maxresdefault-1.jpg>

Nolan conseguiu conceber uma identidade que marcaria a sua trilogia no geral e que consistia em conciliar a realidade e a fantasia dos quadrinhos de super-heróis e em conciliar a referencialidade nas obras originais que agradava aos fãs sem, no entanto, construir uma narrativa que não fosse compreendida ou desagradasse o grande público, em geral. Só nos Estados Unidos, o filme faturou \$200.000,000 em dois meses de exibição (BARBOSA, 2017, p.48). Azenha (2016, p.45) ainda destaca:

Depois desse filme o cinema de super-heróis tomaria outro caminho. Os produtores passaram a acreditar que era possível fazer um filme do gênero sem idiotizá-lo e ainda assim atrair o grande público. Atores e diretores consagrados passaram a prestar atenção nesse tipo de projeto e os fãs dos quadrinhos puderam comemorar. Tudo isso seria intensificado na continuação.

Em 2008, é lançado “Batman: o Cavaleiro das Trevas”, que, apesar do título, tem como principal referência o quadrinho “A piada mortal”, além de alguns elementos de “O longo dia das bruxas”. Ao elenco é adicionada Maggie Gyllenhaal (substituindo Katie Holmes como Rachel Dawes), Aaron Eckhart como Harvey Dent / Duas Caras e Heath Ledger como Coringa.

Sobre o filme, AZENHA (2016, p.47) afirma que “ao sair, na época de seu lançamento nos cinemas, da sala de projeção [...], a sensação de ter assistido um divisor de águas da sétima

arte não pôde ser descrita em poucas palavras”, ressaltando, inclusive, críticas que compararam o filme à “O Poderoso Chefão 2” e “O império Contra Ataca”, por exemplo.

**Figura 24 – Coringa e Batman de “Batman: o Cavaleiro das Trevas”**



Fonte: <https://opastelnerd.files.wordpress.com/2015/09/joker-batman-behind-scenes-the-dark-knight-10341805-1024-683.jpg>

Um dos elementos destacados pelo autor (sobre os dois filmes) diz respeito ao elenco: “Diferente de outras adaptações cinematográficas de HQs, em que os atores dão entrevistas dizendo que se divertiram ao interpretar seus personagens, [...] os artistas se dedicaram como se estivessem participando de um drama shakespeariano” (AZENHA, 2016, p.49), sendo um dos grandes destaques o Coringa de Heath Ledger, que para muitos até roubou toda a atenção do filme para si. O ator que havia acabado de ganhar o Oscar de melhor ator (2005) pelo polêmico filme “O segredo de Brokenback Mountain” surpreendeu a todos em sua interpretação do palhaço do crime que lhe rendeu reconhecimento mundial e prêmios póstumos (o ator faleceu meses antes do lançamento do filme), incluindo o Oscar de Melhor Ator Coadjuvante. O ator compôs o vilão em seus mínimos detalhes como modo de andar, de falar e seus trejeitos, criando inclusive uma espécie de diário com seus estudos e pensamentos sobre o personagem.

Tal qual em “A piada mortal”, o filme tem como premissa o Coringa em sua tentativa de demonstrar que pessoas podem ser corrompidas por traumas. No entanto, no lugar da vítima

ser o Comissário Gordon, como nos quadrinhos, o filme mostra a decaída do promotor Harvey Dent, tido como “o cavaleiro branco de Gotham”, até se tornar o Duas Caras. Misturando ação, suspense e drama, o filme mostra uma sociedade que vive em meio à corrupção e violência, porém em busca de um herói que a salve; levanta questionamentos sobre a realização da justiça com as próprias mãos: se o Batman é necessário no combate ao crime ou se é justamente a presença do Batman que funciona como imã para os lunáticos que aterrorizam Gotham; e ainda faz uma crítica ao governo norte-americano de Bush ao trazer o questionamento de Lucius Fox ao Batman acerca da ética e necessidade quando esse passa a monitorar e vigiar todos em Gotham para obter informações. Sobre o filme, Barbosa (2017, p.49) ainda destaca o seguinte:

Muito além de uma simples referência à HQ “A Piada Mortal”, a sociedade está representada nessa referência. Estudos relacionados à Identidade de Stuart Hall, sociedade e a Modernidade Líquida de Zygmund Bauman e alusões à Revolução Francesa podem ser corriqueiramente relacionadas à temática principal tanto da HQ quanto da produção cinematográfica, fazendo desta, além de uma mídia de entretenimento, objeto de estudo histórico e social.

O filme teve oito indicações ao Oscar, ganhando em Melhor Edição de Som e Melhor Ator Coadjuvante. Além disso, foi a maior bilheteria de 2008, rendendo quase um bilhão de dólares no ano. Valor que foi superado com seu relançamento nos cinemas IMAX em 2009. Até seu Blu-ray bateu recordes de vendas (AZENHA, 2016, p.47).

Em 2012, é lançado o último filme da trilogia Nolan, “Batman: o Cavaleiro das Trevas ressurgue”. O elenco traz Anne Hathaway como Mulher-Gato (apesar de no filme ser identificada apenas como Selina Kyle), Marion Cotillard como Thalia Al Ghul, Tom Hardy como Bane e Joseph Gordon-Levitt como detetive John Blake – que apresenta traços de três Robin, “[...] como órfão (característica de Dick Grayson), que tentava roubar as calotas do Batmóvel (nos quadrinhos, ato de Jason Todd) e que descobre sozinho a identidade secreta de Batman (feito de Tim Drake)” (BARBOSA, 2017, p.50) –.

O filme, que tem como principais referências os quadrinhos “A queda do Morcego” (no qual Bane lesiona o Batman, deixando-o paralisado) e “Batman – O Cavaleiro das Trevas” (no qual Bruce Wayne, mais velho e após anos aposentado, volta a assumir o manto do Batman), narra um Bruce Wayne que, debilitado e aposentado há oito anos de suas atividades como Batman, veste novamente o traje para salvar Gotham City da Liga das Sombras, liderada por Thalia Al Ghul. Sobre o contexto referenciado no filme, Azenha (2016, p.54) esclarece:

Mostrando que o cinema é “reflexo de seu tempo”, Nolan aborda o movimento Occupy Wall Street – de protesto contra a desigualdade econômica e social – na sequência da Bolsa de Valores e os “revolucionários” que fingem estar ao lado do povo, mas atuam em benefício próprio. No Caso, Bane.

Apesar da crítica dividida, o público garantiu o sucesso do filme, que arrecadou US\$ 1 bilhão de bilheteria (AZENHA, 2016, p.55). Mesmo com um pequeno gancho que poderia ser aproveitado para mais continuações, o filme encerra o arco do Batman de Nolan, levando à mais um hiato de traduções do personagem no cinema.

Todavia, são as posteriores ações da concorrente que conduzirão esse em seu retorno ao cinema. Temos, até então, filmes do personagem mais referenciados nos quadrinhos, o que agrada aos fãs, sem, no entanto, deixar de conquistar o grande público. As narrativas de super-heróis no cinema que pareciam estar se estabilizando em seus mecanismos, passam por mais uma implementação que tem seu primeiro passo dado em 2008, pela Marvel.

Em 2008 é lançado o primeiro filme da trilogia Homem de Ferro, iniciando o que seria denominado Universo Cinematográfico da Marvel (Do original, *Marvel Cinematic Universe – MCU*), um universo compartilhado e expandido que incorpora vários personagens da Marvel em narrativas que passam por vários filmes, séries, quadrinhos etc.

No cinema, o Homem de Ferro inicia a primeira saga, “Saga do Infinito”, que passa por filmes solo de alguns personagens (Thor, Capitão América, Homem-Formiga etc.) e crossovers (como “Vingadores: Era de Ultron”), culminando nos eventos finais de “Vingadores: Ultimato”, em 2019. Após esse, são lançados filmes como “Homem-Aranha: longe de casa” e outros filmes ainda estão sendo produzidos pela Marvel para serem lançados em breve, com vistas à construção de uma nova saga.<sup>7</sup>

É assim que se inicia a atual tendência de construções transmidiáticas para narrativas de super-heróis. As histórias não se “encerram” em um filme, elas transpassam por diferentes personagens e filmes, assim como por diferentes mídias. A Figura 25, à seguir, ilustra isso: o cartaz do filme “Vingadores: Guerra Infinita” apresenta inúmeros super-heróis introduzidos e desenvolvidos no decorrer de diferentes narrativas que compõem a teia do Universo Cinematográfico da Marvel, no caso.

---

<sup>7</sup> **Universo Cinematográfico Marvel.** Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo\\_Cinematogr%C3%A1fico\\_Marvel#Filmes](https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Cinematogr%C3%A1fico_Marvel#Filmes). Acesso em 30 de abr. 2020.

**Figura 25 – Pôster de “Vingadores: Guerra Infinita” mostra os vários personagens do Universo Cinematográfico da Marvel que participam do filme**



**Fonte:** <https://www.burnbook.com.br/cinema/confira-o-novo-poster-de-vingadores-guerra-infinita/>

O sucesso da Marvel com seu universo de narrativas interconectadas certamente influenciou a concorrente, DC Comics. Tanto que, em 2016, a Warner Bros (que em 1969 adquiriu a DC Comics) criou uma divisão especial denominada “DC Films” para administrar os filmes dos personagens da DC (MEDEIROS, 2016, p.9).

O pontapé inicial do que ficou conhecido como Universo Estendido DC (Do original, *DC Extended Universe – DCEU*)<sup>8</sup> foi o filme “O Homem de Aço”, de 2013. Sobre o filme, ele não foi lançado apenas como um reboot (reinício/recomeço) dos filmes do Superman, mas também foi anunciado que ele serviria de início para o universo cinematográfico da DC, de modo que, acabaria por ser, também, por consequência, um reboot dos filmes do Batman, (MEDEIROS, 2016, p.10), que passaria a compor, posteriormente, esse novo universo.

Curiosamente, “O Homem de Aço” teve o roteiro creditado a David S. Goyer (que retorna a ser creditado pela história e pelo roteiro em “Batman vs Superman”) e a história à David S. Goyer e Christopher Nolan, sendo ambos responsáveis pela trilogia anterior do

<sup>8</sup> Universo Estendido DC. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo\\_Estendido\\_DC](https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Estendido_DC). Acesso em 30 de abr. 2020.

Batman no cinema. Na direção, estava Zack Snyder, conhecido por outros filmes baseados em quadrinhos, como *300* (2006) e *Watchmen* (2009).

A notícia da produção de um filme que uniria pela primeira vez Batman e Superman em um universo cinematográfico foi dada em 2013 na San Diego Comic-Con, em um painel da Warner com Zack Snyder (que também dirigiria o filme). Desde o anúncio até o lançamento, os fãs iam sendo atualizados, participando do processo. Desde a divulgação de cenas, momentos de gravações, elenco (a inclusão da Mulher Maravilha, por exemplo) e demais aspectos como o título e que se trataria da origem da Liga da Justiça, em maio de 2014 (MEDEIROS, 2017). Esse processo acompanhado pelos fãs que iniciou com o filme, se tornou uma das características da DC/Warner na construção de seu universo e conduziu, inclusive ao lançamento, sob pedido desses mesmos fãs, da versão estendida do filme, em 2016.

Em 2016, é lançado “*Batman vs Superman: a origem da Justiça*”. O filme não apenas reúne pela primeira vez no cinema a trindade Batman, Superman e Mulher Maravilha, mas funciona como uma introdução do Batman no novo universo cinematográfico, apresentando ao público inclusive a origem do personagem (a morte dos pais). O elenco traz Ben Affleck como Batman, Henry Cavill como Superman, Gal Gadot como Mulher Maravilha, Jason Momoa como Aquaman, Amy Adams como Lois Lane, Jeremy Irons como Alfred Pennyworth, Diane Lane como Martha Kent, Jesse Eisenberg como Lex Luthor, Jeffrey Dean Morgan como Thomas Wayne, dentre outros atores interpretando diferentes personagens das histórias da DC. Sobre os números do filme, Medeiros (2017, pp.70-71) detalha:

No último dia de janeiro de 2015 começou a pré-venda dos ingressos para a estreia de *Batman vs Superman*, e em 24h foram comprados 59% dos bilhetes disponíveis, sendo a maior arrecadação durante esse período de um filme baseado em quadrinhos e a segunda maior da história do cinema. Em sua pré-estreia, *Batman vs Superman* arrecadou 27,7 milhões de dólares, ultrapassando *Vingadores: Era de Ultron*, que arrecadou 27,6 milhões de dólares durante a pré-estreia. O filme teve a terceira maior arrecadação durante a estreia na China (país que tem o segundo maior mercado de cinema do mundo), arrecadando 20,3 milhões de dólares. Embora *Batman vs Superman* não tenha agradado os críticos, os primeiros números de bilheteria mostraram que o público espectador não ligou muito para isso. Com 4 dias em exibição, o filme arrecadou 424 milhões de dólares no mundo, sendo 45 milhões só no Brasil, chegando a ser a maior abertura de filmes baseados em quadrinhos nos cinemas. Porém, no segundo final de semana de exibição o filme sofreu uma queda brusca na bilheteria, dando indícios de que *Batman vs Superman* não arrecadaria o tão esperado bilhão. No total, o filme arrecadou 876 milhões de dólares.

“Batman vs Superman: a origem da Justiça” se passa após os acontecimentos do confronto entre Superman e Zod, no filme “O Homem de Aço”, e mostra uma população com opinião dividida acerca de extraterrestres na Terra. Enquanto há os que veem Superman como um deus, há também os que o veem como uma ameaça. Bruce Wayne é um desses. O filme é centrado principalmente nesse embate entre Superman e Batman.

O filme tem como base diferentes quadrinhos, como “Super-Homem: Paz na Terra”, “Injustiça: Deuses entre nós”, dentre outros. No entanto, o maior destaque é “Batman – O Cavaleiro das Trevas”, de Frank Miller, o que é percebido tanto no roteiro, que, igualmente ao quadrinho, apresenta um Batman mais velho e um conflito entre ele e o Superman, como nos elementos mais visuais, desde o figurino até a reprodução de cenas (GUIMARÃES, 2018).

**Figura 26 – À esquerda, parte da imagem da capa do quadrinho Cavaleiro das Trevas. À direita, trecho do trailer de Batman vs Superman**



Fonte: <https://www.slashfilm.com/zack-snyders-tribute-to-the-dark-knight-returns/>

O diretor Zack Snider é considerado um verdadeiro fã de quadrinhos, o que certamente refletiu em um filme repleto não apenas de referências mais “óbvias”, mas também dos easter eggs, que são referências mais escondidas e que exigem um olhar mais atento do público. Esse recurso tem sido bastante utilizado pela Warner/DC e se tornou uma marca registrada dos filmes de seu universo, levando os fãs a revisitarem o filme, pesquisarem e discutirem entre si para descobrirem esses easter eggs, essas referências (MEDEIROS, 2017, p.48).

Após Batman vs Superman, foram lançados outros filmes do universo: Esquadrão Suicida (2016), Mulher Maravilha (2017), Liga da Justiça (2017), Aquaman (2018), Shazam! (2019) e Aves de Rapina (2020). Até então, em um apanhado de sua trajetória fílmica, o Batman conta com 12 filmes exibidos e nos quais é protagonista e um total de oito representações (oito atores diferentes) diferentes nesses, conforme a Figura 27 apresenta.

Figura 27 – Imagem de todos os Batmans, desde 1943 até 2017



Fonte: <https://cinemacao.com/2019/04/19/batman-80-anos/>

A seguir, é apresentado um quadro listando os filmes do Batman mencionados ao longo desse texto, com alguns de seus dados técnicos:

Quadro 04 – Lista dos filmes do Batman já lançados e descritos no capítulo

Ano	Título	Direção	Intérprete do Batman/Bruce	Tempo de duração
1943	Batman <sup>9</sup>	Lambert Hillyer	Lewis Wilson	4h20 (15 capítulos)
1949	Batman e Robin <sup>10</sup>	Spencer Gordon Bennet	Robert Lowery	4h27 (15 capítulos)

<sup>9</sup> **Batman (1943)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0035665/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_14](https://www.imdb.com/title/tt0035665/?ref=fn_tt_tt_14). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>10</sup> **Batman and Robin (1949)**. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt0041162/>. Acesso em 03 de jun. 2020.

1966	Batman: o filme <sup>11</sup>	Leslie H. Martinson	Adam West	1h45
1989	Batman <sup>12</sup>	Tim Burton	Michael Keaton	2h06
1992	Batman: o retorno <sup>13</sup>	Tim Burton	Michael Keaton	2h06
1995	Batman eternamente <sup>14</sup>	Joel Schumacher	Val Kilmer	2h01
1997	Batman & Robin <sup>15</sup>	Joel Schumacher	George Clooney	2h05
2005	Batman begins <sup>16</sup>	Christopher Nolan	Christian Bale	2h20
2008	Batman: o Cavaleiro das Trevas <sup>17</sup>	Christopher Nolan	Christian Bale	2h32
2012	Batman: o Cavaleiro das Trevas ressurge <sup>18</sup>	Christopher Nolan	Christian Bale	2h44
2016	Batman vs Superman: a origem da Justiça <sup>19</sup>	Zack Snyder	Bem Affleck	2h31

Fonte: A autora

<sup>11</sup> **Batman: The Movie (1966)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0060153/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_11](https://www.imdb.com/title/tt0060153/?ref=fn_tt_tt_11). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>12</sup> **Batman (1989)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0096895/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_2](https://www.imdb.com/title/tt0096895/?ref=fn_tt_tt_2). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>13</sup> **Batman Returns (1992)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0103776/?ref=tt\\_sims\\_ti](https://www.imdb.com/title/tt0103776/?ref=tt_sims_ti). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>14</sup> **Batman Forever (1995)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0112462/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_10](https://www.imdb.com/title/tt0112462/?ref=fn_tt_tt_10). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>15</sup> **Batman & Robin (1997)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0118688/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_8](https://www.imdb.com/title/tt0118688/?ref=fn_tt_tt_8). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>16</sup> **Batman Begins (2005)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0372784/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_7](https://www.imdb.com/title/tt0372784/?ref=fn_tt_tt_7). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>17</sup> **The Dark Knight (2008)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt0468569/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_4](https://www.imdb.com/title/tt0468569/?ref=fn_tt_tt_4). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>18</sup> **The Dark Kight Rises (2012)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt1345836/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_5](https://www.imdb.com/title/tt1345836/?ref=fn_tt_tt_5). Acesso em 03 de jun. 2020.

<sup>19</sup> **Batman v Superman: Dawn of Justice (2016)**. Disponível em: [https://www.imdb.com/title/tt2975590/?ref=fn\\_tt\\_tt\\_6](https://www.imdb.com/title/tt2975590/?ref=fn_tt_tt_6). Acesso em 03 de jun. 2020.

Havia a programação para um filme solo do Batman com Ben Affleck, no entanto, os planos foram alterados e Robert Pattinson passou a assumir o papel. Fora o protagonista, o filme contará com um elenco que inclui Jeffrey Wright como James Gordon, Andy Serkis como Alfred Pennyworth, Zoë Kravitz como Mulher-Gato, Collin Farrell como Pinguim, Paul Dano como Charada e John Turturro como Carmine Falcone. O filme está previsto para 2022 e terá como título “The Batman”<sup>20</sup>. Dirigido por Matt Reeves, apresentará o(s) primeiro(s) ano(s) de Bruce Wayne como Batman, em Gotham City.

---

<sup>20</sup> **The Batman (filme)**. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Batman\\_\(filme\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Batman_(filme)). Acesso em 30 de abr. 2020.

## 4 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA EM BATMAN

### 4.1 A SEMIÓTICA PEIRCEANA

Quando falamos de comunicação, de linguagem e de narrativas, falamos de Semiótica, uma vez que essa estuda os fenômenos comunicacionais e é uma “ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis” (SANTAELLA, 2012, p.19). Quadrinhos e cinema, por exemplo, são mídias que usam de suas linguagens para narrar/comunicar algo ao seu público, logo, constituindo possíveis objetos de estudo e aplicação da Semiótica.

Existem várias linhas de estudo semiótico, como a russa e a francesa<sup>21</sup>. Todavia, para este trabalho, foi utilizada a linha peirceana. Como bem afirma Santaella (2012, p.19), essa “contém um grande inventário de tipos de signos e de misturas sígnicas” e “desse manancial conceitual, podemos extrair estratégias metodológicas para a leitura e análise de processos empíricos de signos: músicas, imagens, [...], filmes, vídeos, hipermídia etc.”

A Semiótica peirceana deve seu nome ao seu criador, Charles Sanders Peirce (1839-1914). Peirce foi um filósofo que teve interesse e estudou diferentes áreas (Matemática, Física, Química, Linguística, História, Artes Plásticas, Psicologia, dentre outras)<sup>22</sup>. Passando por diferentes áreas, sobre essa diversidade de saberes a autora ressalta um ponto comum:

Um cientista, portanto, jamais deixou de ser, tendo produzido contribuições importantes e originais na Matemática e outras ciências até poucos dias antes de sua morte, em 1914. No entanto, por trás de tudo isso, existia um fio condutor: sendo um cientista, Peirce era, acima de tudo, um lógico. (SANTAELLA, 2012, p.22)

Inicialmente, Peirce concebeu a Lógica como um ramo da Semiótica (teoria geral dos signos), até que, posteriormente, ele “adotou uma concepção muito mais ampla da Lógica que era quase coextensiva a uma teoria geral de todos os tipos possíveis de signos” (SANTAELLA, 2012, p.31). Sobre Lógica, Santos (2014, p.2) coloca:

Para Peirce, a Semiótica foi outro nome dado à lógica. A Lógica, como sabemos, tem, como fim específico, o pensamento de modo tal que sua

<sup>21</sup> SANTAELLA, Lucia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.

<sup>22</sup> SANTOS, Mirian dos. **Charles Sanders Peirce**. Disponível em <http://www.entremeios.inf.br/published/161.pdf>. Acesso em 04 de jun. 2020.

finalidade última é a formação de hábitos de pensamentos que sejam consistentes. Para tanto, ocupa-se do raciocínio como atividade deliberada de conduta, tendo por objetivo discriminar formas boas ou más de raciocínio. Ela estabelece criticamente as regras que devem ser seguidas durante o raciocínio. A Lógica é o estudo dos meios para atingir as metas do pensamento; estuda, portanto, métodos e processos de raciocínio. Para Peirce, todo pensamento se dá em signos. Assim, a lógica, em sentido geral, é Semiótica.

A Semiótica estuda, portanto, os métodos e processos de raciocínio, estabelecendo que a essência, a unidade-base desses, é o denominado signo. Peirce (2015, p.46) define signo como “aquilo que sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido”.

Um signo é qualquer coisa que determina que alguma outra coisa (seu interpretante) se refira a um objeto ao qual ele próprio se refere (seu objeto) do mesmo modo, o interpretante tornando-se, por sua vez, um signo, e assim *ad infinitum*. (CP 2.303; CP2.242, 2.274 *apud* AGUIAR; QUEIROZ, 2016, p.15)

À partir dessas colocações, podemos compreender que, em uma situação hipotética, em um processo de semiose, o indivíduo (intérprete) observa um objeto, como por exemplo uma estátua do Batman, e percebe dados signos – homem, adulto, musculoso, traje com caracterização de morcego, capa característica de super-herói etc. – que compõem um signo mais complexo já estabelecido como Batman. Salientando que os signos, tanto que compõem o Batman como os que são interpretados pelo indivíduo, são compostos por outros signos que, por sua vez, comportam outros, ao infinito, como colocado na citação anterior. Sobre o signo e seu processo, Netto (1999, p.56) ainda explica:

Um signo (ou *representamen*), para Peirce, é aquilo que, sob certo aspecto, representa alguma coisa para alguém. Dirigindo-se a essa pessoa, esse primeiro signo criará na mente (ou semiose) dessa pessoa um signo equivalente a si mesmo ou, eventualmente, um signo mais desenvolvido. Este segundo signo criado na mente do receptor recebe a designação de *interpretante* (que não é o intérprete), e a coisa representada é conhecida pela designação de *objeto*.

Sobre o interpretante, Peirce compreende que esse possui três níveis: imediato, dinâmico e final. O interpretante imediato diz respeito ao potencial interpretativo de um signo, ou seja, o que esse signo poderá produzir na mente do intérprete, assim, o traje do Batman foi construído para lembrar a imagem do morcego, podendo ou não produzir essa interpretação. O interpretante imediato é o efeito de fato produzido, referindo-se à parte de seu potencial que é

interpretada, de modo que, nesse caso, um indivíduo reconheceu no traje do Batman as similaridades com o aspecto de um morcego. Por último, o interpretante final “refere-se ao resultado interpretativo ideal (portanto, não real) que seria alcançado se a interpretação de um signo chegasse ao seu limite último, sendo explorado em sua totalidade de modo que todo o seu potencial interpretativo fosse concretizado” (PESSOA, 2017, p.30), ou seja, a soma de todas as interpretações realizadas e não realizadas por todos indivíduos a partir do traje do Batman.

Esse processo da apresentação do signo à mente interpretante ocorre em três etapas não necessariamente lineares – visto que a semióse é um processo complexo de entrelaçamento de signos – denominadas primeiridade, secundidade e terceiridade. O mais simples exemplar desse processo é o próprio signo, conforme Santaella (2015, p.07) explica:

A forma mais simples da terceiridade, segundo Peirce, manifesta-se no signo, visto que o signo é um primeiro (algo que se apresenta à mente), ligando um segundo (aquilo que o signo indica, se refere ou representa) a um terceiro (o efeito que o signo irá provocar em um possível intérprete).

O signo apresenta-se (primeiridade), reagimos a esse (secundidade) e o interpretamos a partir dos signos que temos como referência (terceiridade). Essas três etapas também estão correlacionadas a outra tricotomia da Semiótica, na qual Peirce compreende que o signo pode ser denominado ícone, índice ou símbolo.

O signo icônico (ícone) “refere-se ao Objeto que denota apenas em virtude de seus caracteres próprios” (PEIRCE, 2015, p.52) e representa “seus objetos através de similaridade, ou semelhança” (AGUIAR; QUEIROZ, 2016, p.16), ou seja, o ícone apresenta-se (primeiridade) como uma qualidade, uma sugestão apta a indicar e/ou simbolizar algo. Cores, texturas e afins são ícones, visto que, pode-se dizer que o signo do “objeto” preto é o signo preto, o qual está apto a ser posteriormente interpretado pela mente interpretante.

O signo indicial (índice), segundo Peirce (2015, p.52), “é um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de ser realmente afetado por esse Objeto [...]e é com respeito a estas qualidades que ele se refere ao Objeto”. Portanto, o índice é afetado pelo objeto justamente por ser uma reação (secundidade) às qualidades apresentadas (primeiridade). As qualidades de uma poça de água em uma rua podem indicar a alguém que sai de casa que choveu ali anteriormente, por exemplo.

O signo simbólico (símbolo) é “um signo que se refere ao Objeto que denota em virtude de uma lei, normalmente uma associação de idéias gerais que opera no sentido de fazer com que o símbolo seja interpretado como se referindo àquele Objeto” (PEIRCE, 2015, p.52). O símbolo é um signo que tem caráter de lei, sendo uma interpretação convencionalizada, concebida, (terceiridade) da sociedade ou de uma cultura, por exemplo. Assim sendo, a marca do Batman, com suas qualidades/ícones (a forma de um

morcego de cor preta em uma elipse amarela) indicam o personagem, o qual é um signo convenicionado (símbolo): o personagem super-herói das histórias em quadrinhos da DC Comics que, em seu universo fictício, combate ao crime disfarçado em um traje com caracterização de morcego etc. Sobre os símbolos, Netto (1999, p.60) afirma o seguinte:

Assim, tem-se aceito como descrição mais pertinente do símbolo aquela em que Peirce o apresenta como um representamen cuja significância especial (*i.e.*, aquilo que faz de um signo um símbolo e não um ícone ou índice) reside no fato de existir um hábito, disposição ou qualquer outra norma a fazer com que esse signo seja sempre interpretado como símbolo. Em outras palavras ainda, nada seria responsável pelo fato de um signo ser um símbolo a não ser a disposição das pessoas de interpretá-lo como tal.

Por conseguinte, um símbolo só é símbolo quando há quem o interprete como tal. Em uma situação hipotética, uma pintura rupestre primitiva de um homem ao lado de um boi poderia indicar mais do que um indivíduo que cria gado, podendo ser um símbolo de uma crença antiga, por exemplo. Todavia, uma vez que essa interpretação é perdida, dentro dessa significação específica, esse signo perde seu caráter de símbolo.

Por outro lado, há os denominados hipoícones ou signos degenerados, aqueles “cujas configurações são amplamente conhecidas” (PESSOA, 2017, p.65). Sobre esses, (NICOLAU et al., 2010, p.14) explica e exemplifica:

Ressalte-se, por sua vez, que os hipoícones são chamados de ícones degenerados, ou seja, eles são imagens comuns a muitas pessoas. Se mostrarmos a imagem de Papai Noel em qualquer parte do planeta, todos irão reconhecer de quem se trata. Porém, se falarmos da Cumadre Florzinha, a entidade que substitui a Caipora no Nordeste brasileiro, vamos verificar que há grandes diferenças na imagem que as pessoas fazem dela em diferentes lugares. Por isso ela não é um hipoícone, afinal não há uma imagem única, e sim, várias possíveis.

O Batman é um exemplo de signo que, no decorrer de sua trajetória, se firmou como hipoícone, tendo suas configurações conhecidas em escala global. O signo Batman, como o conhecemos, complexo e desenvolvido, é composto de outros signos, seja em forma de ícones, índices e/ou símbolos. Os signos que o compõem são resultantes de uma série de fatores como contexto histórico-cultural, aspectos midiáticos, questões sociais e individuais (fatores autorais) que se acumularam e se reconfiguraram ao longo dos anos, desde a sua criação, a cada filme, quadrinho, série etc. desenvolvidos para o personagem.

O processo de interpretação desse não acontece apenas com o leitor comum de seus quadrinhos, por exemplo, mas também quando um autor, a partir de outras histórias do mesmo

e somando o seu repertório, faz a sua interpretação e concebe um produto sógnico novo que virá a fazer parte da teia de signos de sua simbologia e representação. O processo realizado por esse autor, de transposição e reconfiguração de signos, é o que se denomina como tradução intersemiótica, que discutiremos a seguir.

#### 4.2 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA

Um dos primeiros autores a tratar formalmente e especificamente de Tradução intersemiótica foi Roman Jakobson. De acordo com Plaza (2013), ele teria sido o primeiro a discriminar e classificar as traduções. Em seu trabalho, Jakobson trata das “traduções possíveis de serem empregadas ao signo linguístico e/ou a linguagem verbal” (GONÇALVES, 2011, p.2) e entende que essas podem ser classificadas em três espécies – intralingual (ou reformulação), interlingual (ou tradução propriamente dita) e tradução intersemiótica (ou transmutação) –, conceituando-as da seguinte maneira:

- 1) A tradução intralingual ou *reformulação* (*rewording*) consiste na interpretação dos signos verbais por meio de outros signos da mesma língua.
- 2) A tradução interlingual ou *tradução propriamente dita* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de alguma outra língua.
- 3) A tradução inter-semiótica ou *transmutação* consiste na interpretação dos signos verbais por meio de sistemas de signos não verbais. (JAKOBSON, 1976, pp.64-65)

Todavia, Jakobson delimita as traduções intersemióticas apenas a uma transmutação entre signos verbais e não-verbais, o que não mais se justifica “diante da expansão e multiplicação crescentes por que a tradução de um sistema de signos para outro sistema de signos vem passando, desde as mídias eletro-eletrônicas até as atuais mídias digitais” (BRAGA, 2010, p. 138). Tomando por base o conceito de Tradução intersemiótica de Jakobson, Julio Plaza retira o foco da análise das mídias, utilizando a teoria Semiótica de Peirce como arcabouço para uma perspectiva centrada nos “processos sógnicos que lhe são constitutivos”, “os procedimentos que regem a tradução de um sistema de signos a outro” (BRAGA, 2010, p.139). Sobre o foco de sua perspectiva sobre Tradução intersemiótica e a extrapolação de um conceito centrado na transmutação entre verbal e não-verbal, Plaza (2013, p.67) explica:

Sendo assim, o operador tradutor, para nós, é mais do que a “interpretação de signos lingüísticos por outros não-lingüísticos”. Nossa visão diz mais respeito às transmutações intersógnicas do que exclusivamente à passagem de signos lingüísticos para não-lingüísticos. Não apenas essa oposição verbal x não-

verbal foi por nós descartada, aqui, mas também estamos evitando deliberadamente pensar a Tradução nos diversos meios a partir de uma estratificação prévia ou demarcação de fronteiras nítidas entre os diversos e diferenciados sistemas sígnicos, dividindo-os em códigos separados, tais como: verbal, pictórico, fotográfico, fílmico, televisivo, gráfico, musical etc. [...] O importante para se inteligir as operações de trânsito semiótico é se tornar capaz de ler, na raiz da aparente diversidade das linguagens e suportes, os movimentos de passagem dos caracteres icônicos, indiciais e simbólicos não apenas nos intercódigos, mas também no intracódigo. Ou seja, não é o código (pictórico, musical, fílmico etc.) que define *a priori* se aquela linguagem é *sine que non* icônica, indicial ou simbólica, mas os processos e leis de articulação de linguagem que se efetuam no interior de um suporte ou mensagem.

O diferencial da proposta de Plaza está justamente em abarcar transposições entre diferentes linguagens, diferentes sistemas sígnicos (SANTAELLA, 2014, 1.3609), como é o caso das traduções dos quadrinhos para o cinema, que nos interessam. Para Plaza, as traduções não ocorrem apenas entre mídias, por exemplo, mas também no próprio processo de percepção e interpretação do mundo por parte de um indivíduo, a semiose, conforme o mesmo explica:

Por seu caráter de transmutação de signo em signo, qualquer pensamento é necessariamente tradução. Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (que, aliás, já são signos ou quase-signos) em outras representações que também servem como signo. Todo pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante. (PLAZA, 2013, p.18)

Todavia, como seres sociais, esse signo formulado internamente, ou seja, essa interpretação, tem por si só o potencial de ser externalizado por meio de uma tradução, seja oral, escrita ou imagética, por exemplo, que, por sua vez, virá a ser interpretada por outrem.

Se no nível do pensamento “interior” a cadeia semiótica já se institui como processo de tradução e, portanto, dialógico, o que dizer daquela que se instaura no intercâmbio entre emissor e receptor como entidades diferenciadas? Neste caso, o pensamento, que já é signo, tem de ser traduzido numa expressão concreta e material de linguagem que permita a interação comunicativa. Ora, o signo é a única realidade capaz de transitar na passagem da fronteira entre o que chamamos de mundo interior e exterior. Nessa medida, mesmo o pensamento mais “interior”, porque só existe na forma de signo, já contém o gérmen social que lhe dá possibilidade de transpor a fronteira do eu para o outro (PLAZA, 2013, pp.18-19)

Aguiar e Queiroz (2016, pp.18-19) propõem dois modelos de esquematização das traduções que são complementares entre si e que tomam por base a relação triádica S-O-I

(Signo-Objeto-Interpretante). Em um primeiro, temos a obra a ser traduzida como signo, o objeto da obra a ser traduzida (o que é percebido e interpretado pela obra em questão) e a tradução realizada como interpretante. No segundo, temos a tradução como signo, a obra que é traduzida como objeto e o público, o receptor da tradução, como interpretante. Em uma observação geral do fenômeno, podemos concluir que há um elemento, esse é interpretado por alguém, que o traduz, essa tradução é interpretada por outro e traduzida em outro elemento, compondo, portanto, um ciclo semiótico infinito.

[...] nós podemos afirmar que um signo é, em primeiro lugar, uma referência a alguma outra coisa, e deste modo nenhum texto, pode se bastar a si mesmo, só. Em outras palavras, como se pode observar facilmente na produção de cultura, os textos estão baseados em outros textos; eles são produzidos, distribuídos e absorvidos, circulando sempre ao lado de outros produtos, outros textos que os recebem, associados, que os usam, citam e contaminam. (DUSI *in* AGUIAR; QUEIROZ, 2016, pp.53-54)

Ou seja, as traduções intersemióticas não são apenas uma réplica de signos de um autor por outro (seja na mesma mídia ou em outra), mas uma transposição de dados signos, a reconfiguração de segundos e a implementação de terceiros a depender da interpretação que é feita por esse. Esse interpretante leva em conta signos do intérprete, sua cultura, seu contexto, sua bagagem de vida, não esquecendo, é claro, que, como Plaza (1986, p.33 *apud* MITTERMAYER, 2017, l.638) afirma, “cada meio de informação possui sua personalidade e traços lhe são próprios, ao mesmo tempo que é fruto da soma de outros meios ou se inter-relaciona com eles”. Assim, como um filme do Batman tem signos autorais, tem influência dos caracteres da linguagem cinematográfico, a qual, por sua vez, é afetada e se relaciona com os caracteres da linguagem quadrinesca, no caso.

Considerando essa marca do autor, tanto ao interpretar como ao traduzir, é possível afirmar que “Tradução e criação são operações gêmeas. De um lado, ... a tradução é indistinguível muitas vezes da criação; de outro, há um incessante refluxo entre as duas, uma contínua e mútua afetação” (PAZ, 1971, pp.10-11 *apud* PLAZA, 2013, p.26).

Considerando a “marca autoral”, Plaza, correlacionando com os caracteres de iconicidade, indicialidade e simbolicidade da Semiótica de Peirce, elabora uma tipologia acerca das operacionalidades das traduções que visa nortear acerca de suas nuances diferenciais, distinguindo-as em três tipos elementares de tradução, icônica, indicial e simbólica, de acordo com a relação entre a tradução concebida por um autor e sua referência (PLAZA, 2013, p.89).

Numa comparação entre os três tipos de tradução, pode-se perceber que a Tradução Icônica, tende a aumentar a taxa de informação estética. Conseqüentemente, a tradução como ícone, estará desprovida de conexão dinâmica com o original que representa; ocorre simplesmente que suas qualidades materiais farão lembrar as daquele objeto, despertando sensações análogas. A Tradução Icônica produzirá significados sob a forma de qualidades e de aparências entre ela própria e seu original. Será uma *transcrição*. A Tradução Indicial estará determinada pelo seu signo antecedente; contudo esta relação será de causa-efeito (caso da tradução de um signo para outro meio) ou terá uma relação de contigüidade por referência que se resolverá na sua singularidade, pois acentuará os caracteres físicos do meio que acolhe o signo. Contudo, ela será interpretada através da experiência concreta. A tradução será neste caso uma *transposição*. Já a Tradução Simbólica se relacionará com seu objeto por força de uma convenção, sem o que uma conexão de tal espécie não poderia existir, pois como símbolo consistirá numa regra que determinará sua significação. Neste caso a tradução é uma *transcodificação*. (PLAZA, 2013, pp.93-94)

A tradução icônica é uma espécie de transcrição, na qual há certa semelhança/contato (presença) entre o original e a tradução produzida. Em um primeiro filme do Batman, apesar de possíveis alterações, os personagens, assim como a essência desses, são mantidos, porém alguns aspectos narrativos e/ou estéticos são deixados de lado para a construção de uma nova história para esse filme. Assim, o Batman e seus vilões estão presentes e são fiéis aos quadrinhos em boa parte de sua representação, por exemplo, no entanto, a história contada é totalmente distinta da apresentada em qualquer quadrinho do personagem.

A tradução indicial é uma espécie de transposição, na qual há maior contato/aproximação e presença do original em sua tradução. Em um segundo filme do Batman, por exemplo, apesar de possíveis alterações (visando uma melhor adaptação à nova mídia, por exemplo), é apresentada uma narrativa oriunda de uma referência mais fiel em um ou mais quadrinhos (havendo ou não mescla) já existentes do personagem em questão. Ou seja, um filme apresenta o Batman e seus vilões em uma representação mais fiel e em uma narrativa que remete à quadrinhos já existentes e aclamados do personagem como o “Batman, o Cavaleiro das Trevas”, de Frank Miller, e “Batman, a piada mortal”, de Alan Moore, por exemplo.

A tradução simbólica, por último, é uma espécie de transcodificação, na qual, de certo modo, não há uma relação, de fato, entre o original e a tradução, por exceção de elementos básicos que caracterizam a marca em nível suficiente para uma identificação primária. Em um terceiro filme do Batman, há os personagens de seus quadrinhos, no entanto, não é mantida a essência nem desses nem do universo em si, de modo que é apresentada uma narrativa distinta dos quadrinhos. Ou seja, em um exemplo, o Batman teria sua caracterização (aparência e trajés), no entanto, a personalidade e história de vida são diferentes e no lugar de atuar em Gotham, ele

atua em uma cidade cuja caracterização e contexto são distintos e em uma narrativa também distinta dos quadrinhos (uma história, pode-se dizer, totalmente nova).

Em suma, ordenando os três tipos de tradução concebidos por Plaza, em nível crescente de proximidade fonte-tradução, temos: primeiro a tradução simbólica, na qual os signos são transcodificados em algo novo; segundo a tradução icônica, na qual as qualidades são mantidas porém não indicam os signos “originais”, é feita uma transcrição; por último, a tradução indicial, na qual os signos são transpostos de modo que as qualidades indiquem de modo similar ao signos do material utilizado como fonte, assim como indicam essa propriamente dita.

As traduções intersemióticas, como Mittermayer (2017) salienta, ocorrem há milênios, com o homem interpretando os signos e os traduzindo em narrativas ficcionais, passando pelos mitos ao redor de fogueiras, posteriormente por meio da literatura, e hoje em dia por meios de comunicação diversos como quadrinhos, filmes, séries, jogos, dentre outros.

O autor explica que “a evolução dos meios e das tecnologias acompanha a forma de contar e criar narrativas [...] A complexidade das narrativas midiáticas não para de crescer, pois as narrativas ficcionais de cada mídia começaram a se interconectar” (MITTERMAYER, 2017, l.128). A percepção desse fenômeno tem conduzido muitos autores a discutirem essas narrativas e suas relações com as mídias. Conceitos como transmídia, convergência das mídias etc., têm se tornado recorrentes para classificar as narrativas modernas em suas nuances.

Todavia, o conceito de tradução intersemiótica, assim como suas categorias, permanece pertinente, uma vez que perpassa esses conceitos, ao compreender esses fenômenos pela sua operacionalidade. Por meio da análise de três filmes do Batman, esse trabalho visa uma proposta de releitura da classificação triádica das traduções, utilizando, também, desses conceitos.

#### 4.3 METODOLOGIA DE ANÁLISE

Quanto à sua natureza, esse trabalho é de ordem qualitativa e, portanto, visa “descrever e decodificar os componentes de um sistema complexo de significados” e “traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social” (NEVES, 1996, p.1), de modo que dados numéricos e estatísticos sejam apenas demonstrativos de uma colocação e, portanto, não o foco.

Levando em conta seu objetivos – compreender a trajetória da concepção e consolidação sógnica e das transposições dos elementos e mecanismos do gênero super-herói dos quadrinhos para o cinema, pela ótica da Semiótica –, podemos pôr que se trata de uma pesquisa explicativa: “quando o pesquisador procura explicar os porquês das coisas e suas causas, por meio do registro, da análise, da classificação e da interpretação dos fenômenos observados”

(PRODANOV; FREITAS, 2013, p.53). Para tal, adota-se a operacionalidade de um estudo de caso, o qual é definido por Prodanov e Freitas (2013, p.60) da seguinte maneira:

Estudo de caso: quando envolve o estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos de maneira que permita o seu amplo e detalhado conhecimento (YIN, 2001). [...] Gil (2008) complementa afirmando que as pesquisas com esse tipo de natureza estão voltadas mais para a aplicação imediata de conhecimentos em uma realidade circunstancial, revelando o desenvolvimento de teorias. [...] É um tipo de pesquisa qualitativa e/ou quantitativa, entendido como uma categoria de investigação que tem como objeto o estudo de uma unidade de forma aprofundada [...].

Neste estudo de caso, a Semiótica é aplicada enquanto metodologia que, por meio de seus processos, apresenta métodos para observação, análise e classificação do fenômeno. Uma vez que método se qualifica justamente como o “processo através do qual podemos alcançar um determinado fim que buscamos conhecer ou desvendar” (NICOLAU, 2016, p.11), para a Semiótica, podem ser aplicados, essencialmente, os seguintes métodos lógicos: dedução (parte de um conhecimento geral para um específico), indução (parte de um caso específico para uma lei geral) e abdução (uma espécie de intuição) (NICOLAU et al, 2010, pp.18-19).

Apesar de, inevitavelmente, todos os processos coexistirem na construção da análise, como posto na Introdução, o principal método adotado é a indução. Como Prodanov e Freitas (2013, p.28) colocam a respeito desse, uma “generalização deriva de observações de casos da realidade concreta. As constatações particulares levam à elaboração de generalizações”. Assim, a partir da análise da trajetória de traduções intersemióticas do Batman, é possível traçar uma progressão nos mecanismos, linguagem e representação do gênero super-herói nas traduções intersemióticas dos quadrinhos para o cinema.

Para tal, foi adotado um recorte metodológico que abrange três filmes representativos dessa trajetória: “Batman” (1943), “Batman” (1989) e “Batman vs Superman: a origem da justiça” (2016). Os filmes representam três momentos-chave da trajetória de progressão e consolidação dos mecanismos e linguagem das traduções do gênero em questão. Cada filme é relacionado a uma das categorias de uma tríade de classificação de traduções que parte da classificação concebida por Plaza, conforme esclarecido e executado a seguir.

#### 4.4 ANÁLISE DAS TRADUÇÕES INTERSEMIÓTICAS DO BATMAN: UMA PROPOSTA DE RELEITURA DA TRÍADE DE PLAZA

De acordo com Plaza (2013 *apud* PESSOA, 2019, p.2), as traduções intersemióticas são processos de transposição, reconfiguração e ressignificação de signos, seja de uma mídia para outra ou de um autor para outro. Nesse processo, o autor, em um processo de semiose, interpreta os signos apresentados por uma obra (um filme, um livro ou uma história em quadrinhos, por exemplo), a partir de seu repertório (que leva em conta sua bagagem de vida, aspectos socioculturais etc. do mesmo), e transpõe, reconfigura e ressignifica esses signos em uma nova obra (na mesma mídia ou em outra) que pode ser mais ou menos próxima da referência.

Em uma situação hipotética, um autor pode traduzir um quadrinho específico do Batman, de modo que essa tradução se assimile muito à referência (mesmos personagens, mesmo universo, mesma sequência narrativa etc., por exemplo) ou esteja bastante distante (inserindo um Batman com caracterização e personalidade distintos, em um universo e sequência narrativa destoantes do material utilizado).

Conforme esclarecido anteriormente, em uma sequência crescente de proximidade sígnica entre referência (objeto da interpretação) e tradução, Plaza (2013) apresenta, respectivamente, a seguinte tríade para as traduções intersemióticas: traduções simbólicas, traduções icônicas e traduções indiciais.

As traduções simbólicas são uma espécie de reconfiguração e alteração dos signos apreendidos em uma tradução distinta em vários aspectos da referência: um Batman apresentado em uma narrativa destoante dos quadrinhos do personagem em aspectos como personalidade, história, aparência e contexto, por exemplo. Uma tradução simbólica seria um Batman cuja identidade civil ainda é Bruce Wayne e ele usa um traje que recorda o dos quadrinhos, no entanto, seus pais estão vivos, ele vive em uma zona rural e é vilão.

As traduções icônicas são uma espécie de transcrição que traz alguns signos bastante próximos da referência, fazendo alterações, no entanto: um Batman que tem a mesma história de vida, aparência e vilões, no entanto, seu contexto e universo no qual está inserido são alterados. Um exemplo seria um Batman cuja identidade civil é Bruce Wayne, seus pais foram assassinados na infância, ele combate ao crime com um traje cuja identidade visual recorda um morcego, no entanto, a história se passa em um universo alternativo medieval.

Por último, as traduções indiciais, que indicam de forma mais direta sua(s) referências(s) pela proximidade e similaridade entre os signos das contrapartes, havendo, em geral, apenas algumas alterações e adaptações, em alguns casos e pontos. Em um exemplo, um quadrinho

específico do Batman é traduzido para um curta-metragem e apesar de contar praticamente a mesma história com praticamente os mesmos elementos, a história de origem ou um personagem da narrativa é adaptado ou removido para se adequar ao curto tempo da narrativa.

Todavia, propomos uma releitura da tríade classificatória de traduções intersemióticas de modo a relacioná-la mais diretamente ao processo de apreensão do signo de acordo com a Semiótica de linha peirceana. De acordo com Peirce, o signo se apresenta e é interpretado pela mente interpretante em um processo de três etapas: primeiridade (o signo se apresenta), secundidade (há uma reação a esse, o signo indica) e terceiridade (o signo é interpretado à partir dos signos que compõem o repertório do intérprete). Essas três etapas, para o mesmo, são relacionadas à tríade que representa o modo como o signo denota o objeto apreendido: signo icônico (ícone), signo indicial (índice) e signo simbólico (símbolo).

O signo icônico, em seu caráter de primeiridade, apresenta-se em forma de qualidades com potencial interpretativo, apto a indicar e/ou simbolizar algo: as cores e formas do traje do Batman, por exemplo. O signo indicial, em seu caráter de secundidade, é indicado (a reação à) pelas qualidades apresentadas: o conjunto sóico das qualidades de cores e formas indica ao indivíduo que se trata do traje do Batman. O signo simbólico, em seu caráter de terceiridade, é a interpretação convencionalizada que pode-se dizer ser, geralmente, um signo complexo composto por signos menores convencionados a integrarem esse conjunto: o Batman, com suas qualidades e indicialidades é uma convenção, algo que assumiu um caráter de lei que designa o que é o Batman, o que representa o Batman, e, como tal, constitui um signo construído, aceito e consolidado como tal. Logicamente, em certo nível, essas etapas coexistem no processo interpretativo, sendo a sua dissociação uma questão didática.

De acordo com Plaza (2013, p.18), o processo de semiose, por si só, devido ao seu caráter de transmutação de signo apresentado para signo interpretado, enquadra-se como uma tradução intersemiótica: “toda operação de substituição é, por natureza, uma operação de tradução – um signo se traduz em outro – condição, aliás, inalienável de toda interpretação: o sentido de um signo só pode se dar em outro signo” (PLAZA, 2013, p.27).

De fato, um autor, ao acessar o material fonte, interpreta os signos apresentados, por meio da semiose, a partir de seu repertório sóico, em um signo resultante, o qual é afetado por esse repertório, afinal, como Nord (1997, p.17 *apud* BRAGA, 2010, p.135) coloca, “o tradutor é um intérprete cultural, isto é, um agente que desempenha um papel determinado, com objetivos específicos, e um intérprete de realidades diversas”. Além disso, há também a afetação por outros quesitos comunicacionais (mídia utilizada, público-alvo etc., por exemplo), conforme Braga (2010, pp.135-136) esclarece:

[...] qualquer tradução deve ter por objetivo último a comunicação. No sentido restrito, a tradução envolve texto. Contudo, em sentido lato, a tradução pode envolver muitos outros fatores que vão além daquilo que o ato tradutório efetivamente realiza. [...] a comunicação conduzida por meio da tradução está repleta de variáveis que transcendem não só as intenções do tradutor quanto também o tipo de recepção por parte do destinatário (FANAYA, 2009, p. 53). Conceber a tradução como comunicação, especialmente em mídias digitais, significa considerar o processo de significação da mensagem muito além do tradutor, pois implica a combinação de códigos, linguagens e operações mentais a serem acionadas no usuário [...] Quando se interpreta, vários processos ocorrem ao mesmo tempo, sem que o intérprete se dê conta disso: associações, sugestões, evocações que, por sua vez, estão submetidas a valores, expectativas, hábitos e costumes coletivos, assim como padrões estéticos que agradam ou desagradam. Ambos, tradutor e receptor, colocam-se na posição de intérpretes. O tradutor como intérprete da cultura, o receptor como intérprete dos códigos, linguagens e situações que se lhe apresentam (FANAYA *ibid.*, p. 57).

O segundo fator condutor dessa releitura é a compreensão da “teia de signos” que compõem as narrativas e suas traduções, com foco no gênero super-herói. Tomando por exemplo as transposições do Batman como representante do gênero, as traduções intersemióticas quadrinhos-cinema do personagem podem ser enquadradas em três fases: primeira fase (1943-1980, traduções iniciais), segunda fase (1980-2000, aprendendo a traduzir) e terceira fase (2000-2019, narrativas complexas) (PESSOA, 2019).

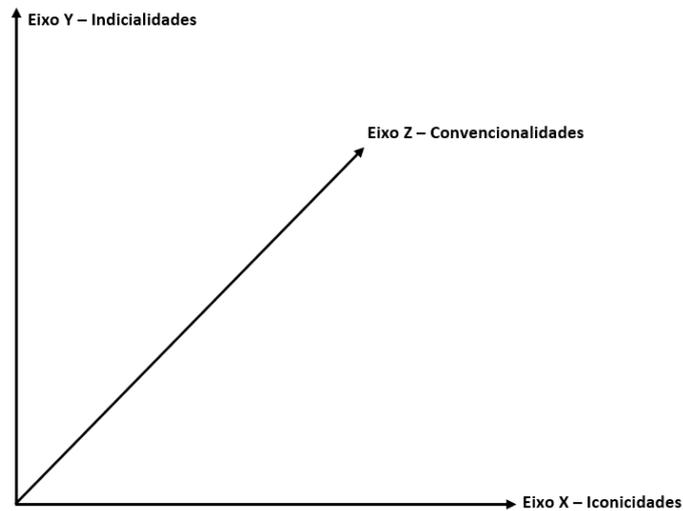
Nos quadrinhos, as narrativas de super-heróis foram ganhando, gradativamente, complexidade, personagens aprofundados e dotados de subjetividade, continuidade entre as histórias e universos interrelacionados. Na trajetória de traduções para o cinema, esses signos e mecanismos também foram gradativamente transpostos e de forma cada vez mais próxima aos quadrinhos, que são a referência a ser apreendida, interpretada e reconfigurada.

Tomando por base as traduções quadrinhos-cinema no gênero super-herói, compreende-se que essas narrativas, tanto da referência como da tradução, podem ser relacionadas à uma representação gráfica que ilustra o desdobramento sógnico que as compõe por meio de três eixos denominados iconicidades (eixo X), indicialidades (eixo Y) e convencionalidades (eixo Z).

As iconicidades (X) e as indicialidades (Y) de um super-herói dos quadrinhos, no caso, se encontram e se desdobram nas convencionalidades da narrativa e representação do personagem (Z), conforme mostra a Figura 28. Quando falamos dos super-heróis dos quadrinhos, essas convencionalidades da narrativa e representação (Z) perpassa pelas iconicidades (X) e indicialidades (Y) de outros personagens, passando, portanto, a tratar das convencionalidades de narrativa e representação desses. Desse modo, portanto, o eixo Z une os

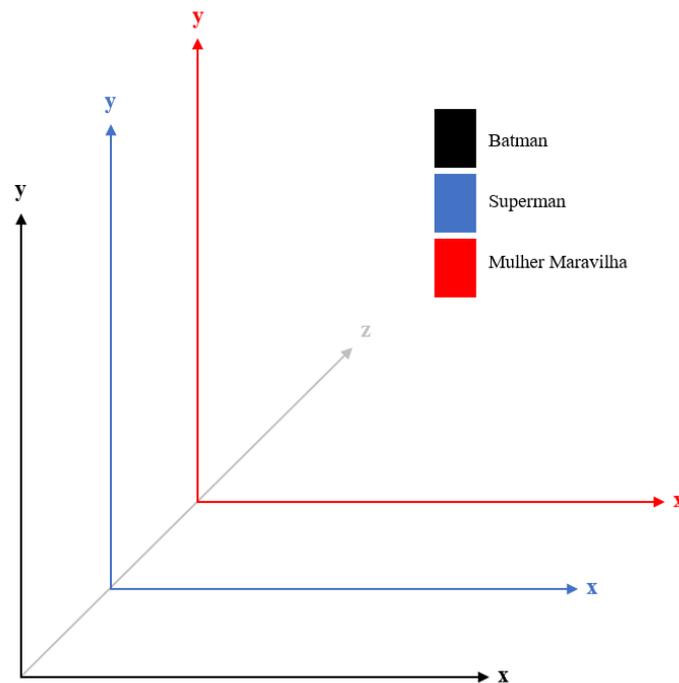
super-heróis e seus universos em um universo comum, maior e mais complexo que os comporta, tal qual apresentado na Figura 29. Visto que esse eixo trata do que é comum, as convencionalidades (Z) englobam, em geral, também, os signos convencionados que compõem e caracterizam o gênero super-heróis, tais quais os apresentados em capítulo anterior.

**Figura 28 – Eixos sógnicos das narrativas de quadrinhos de super-herói e suas traduções**



**Fonte:** A autora

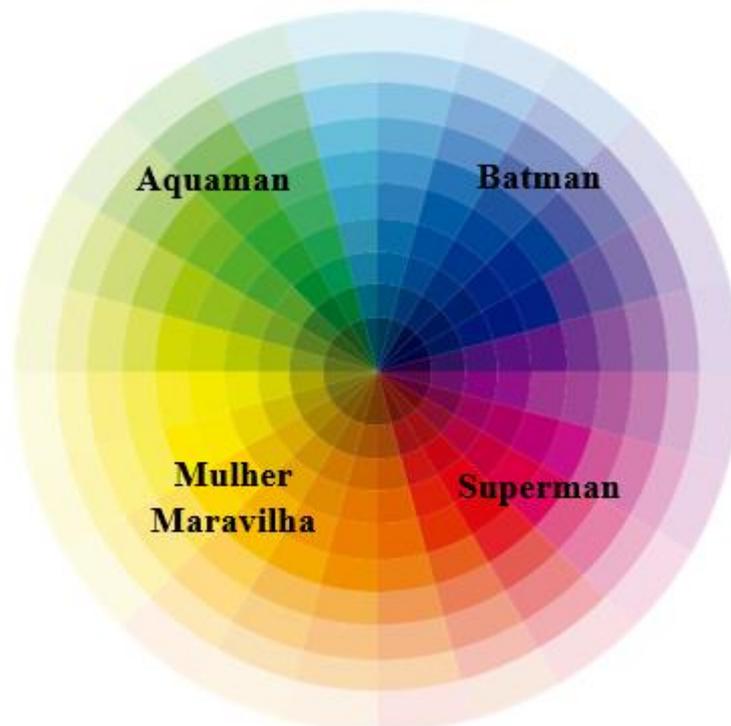
**Figura 29 – As convencionalidades unem as narrativas dos super-heróis da DC Comics, como Batman, Superman e Mulher Maravilha, em um universo maior representado pelo eixo Z**



**Fonte:** A autora

O eixo X, iconicidades, diz respeito às qualidades apresentadas com potencial interpretativo construído a partir de suas posteriores indicialidades e convencionalidades: a aparência de Bruce Wayne e seu traje são apresentados em um filme, por exemplo. O eixo Y, indicialidades, diz respeito ao que é indicado pelas qualidades: o traje do Batman é apresentado e a história e significado por trás do mesmo são representados nesse segundo filme. O eixo Z, convencionalidades, diz respeito ao conjunto sógnico que compõe o Batman, suas qualidades e indicialidades compondo um conjunto convencionado que o determina. O eixo Z, nas narrativas dos quadrinhos e suas traduções vai para além do personagem, inserindo-o em um complexo universo fictício. Em um terceiro filme é apresentado o conjunto de signos que compõe uma ou mais narrativas do Batman e esse universo diegético está inserindo em um universo mais complexo que incorpora e relaciona o universo diegético de outros personagens, como os demais super-heróis e seus respectivos universos com os quais o Batman se relaciona: a Liga da Justiça, por exemplo. No eixo Z, a representação e simbologia do universo de um super-herói, em suas iconicidades e indicialidades, colide com a representação e simbologia de outros, compondo um conjunto sógnico em teia de um universo maior e mais complexo.

**Figura 30 – Círculo representa o eixo Z, universo complexo de signos dos super-heróis da DC Comics englobando e relacionando exemplos de universos menores de alguns de seus personagens**



Fonte: A autora

Assim sendo, a releitura da tríade classificatória propõe o seguinte: as traduções icônicas possuem maior ênfase na transposição dos signos icônicos, ressignificando, em dado nível, os signos indiciais e simbólicos e funcionando como uma espécie de apropriação de qualidades conhecidas para a construção de uma narrativa nova; as traduções indiciais, transpõem os signos icônicos e indiciais, apesar de possíveis alterações e/ou adaptações e da delimitação dos aspectos simbólicos; as traduções simbólicas, são uma transposição mais próxima da referência, pela apropriação mais similar dos signos icônicos, indiciais e simbólicos, apresentando uma narrativa inserida em uma convencionalidade mais próxima da referência.

Por essa perspectiva, as fases das traduções intersemióticas quadrinhos-cinema do gênero super-herói, com ênfase no Batman, segundo essa proposta, podem ser relacionadas de modo que a primeira fase (1943-1980) apresente um tipo de tradução predominantemente icônica, a segunda fase (1980-2000) apresente tradução predominantemente indicial e a terceira fase (2000-2016), predominantemente simbólica.

Nos tópicos de análise apresentados a seguir, isso é demonstrado e detalhado a partir da análise e classificação de três filmes do Batman mediante a proposta classificatória, cada um representando uma fase e, conseqüentemente, um tipo de tradução: “Batman” (1943), a primeira fase; “Batman” (1989), a segunda fase; e “Batman vs Superman: a origem da justiça” (2016), a terceira fase. Assim, na análise do primeiro filme, será dada ênfase aos signos icônicos traduzidos que caracterizam esse como tradução icônica. No segundo filme, os signos icônicos e signos indiciais que o caracterizam como tradução indicial. No terceiro filme, os signos icônicos, signos indiciais e signos simbólicos que o caracterizam como tradução simbólica.

### **5.2.1 Tradução icônica: “Batman” (1943)**

Essa primeira fase das traduções intersemióticas do Batman se estende de seu lançamento, em 1943, a 1980. Nesse período, foram realizadas três traduções do personagem para o cinema: “Batman” (1943), “Batman e Robin” (1949) e “Batman: o filme” (1966). Para representar essa fase de suas traduções, escolhemos “Batman” (1943), dirigido por Lambert Hillyer. O papel de Bruce Wayne é interpretado por Lewis Wilson e o filme é apresentado de forma seriada (formato bastante popular na época), em 15 capítulos com tempo de aproximadamente 17 minutos cada, totalizando 4h20 de duração.

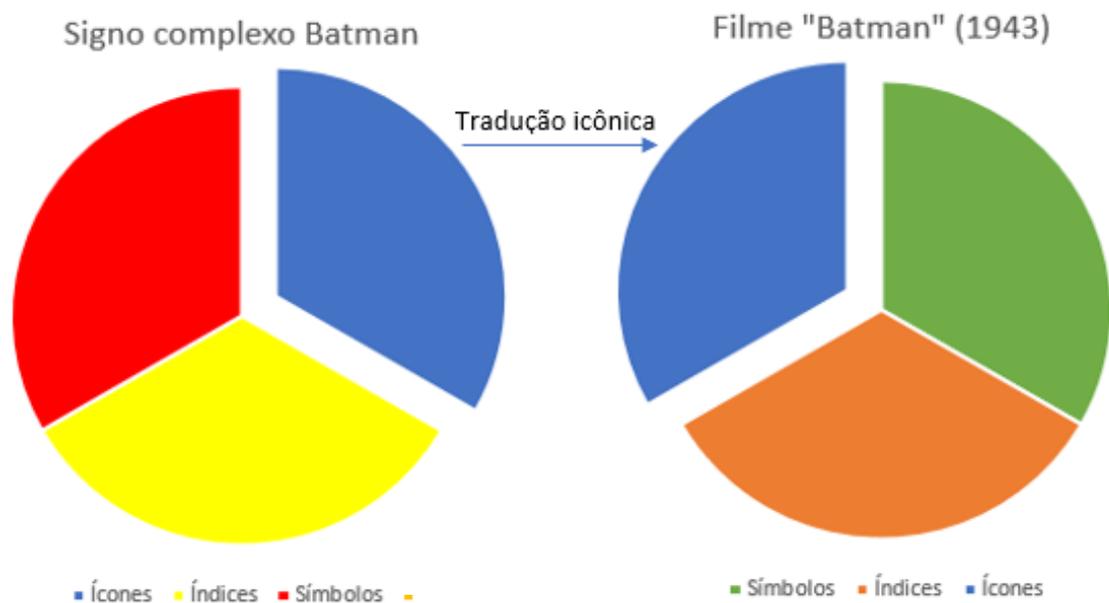
Nos quadrinhos do Batman, entre 1939 e 1943 (ano de lançamento do filme), alguns dos signos que compõem sua representação e universo já se apresentam: a versão básica da história/premissa/motivação do Batman (a morte de seus pais em um assalto), seu primeiro

ajudante mirim Robin (Dick Grayson), seu traje característico, alguns de seus vilões clássicos (Hugo Strange, Mulher-Gato, Coringa, por exemplo), a cidade de Gotham, o comissário Gordon, o mordomo Alfred, suas habilidades de detetive e de combate, seus acessórios.

Dois principais motivos conduzem à tradução do Batman para o cinema: o aproveitamento do cinema de uma fórmula que fazia sucesso já em outra mídia (os quadrinhos de super-heróis) e a Segunda Guerra Mundial. O cinema era uma importante mídia não apenas para entretenimento, mas também uma mídia pela qual o governo incentivava o patriotismo americano dos cidadãos e atualizava o público acerca dos acontecimentos. Os super-heróis surgem como ferramenta para incitar, inspirar e dar esperança ao público. O Batman é um dos personagens do gênero a ser utilizado para apresentação de narrativas com esses fins.

O filme em questão tem como objetivo a construção de uma narrativa patriótica na qual o super-herói combate os inimigos dos Estados Unidos, inspirando o público para a ação, mediante o contexto da Segunda Guerra. Assim, os signos icônicos mais primordiais do Batman – o protagonista Batman, seu ajudante Robin e o mordomo Alfred –, por serem familiares ao público, são traduzidos e direcionados para uma indicialidade e convencionalidade distintas da original e condizentes com o objetivo anteriormente mencionado. Ou seja, os signos icônicos são traduzidos, no entanto, as indicialidades e convencionalidades são novas (os signos indiciais e simbólicos são reconfigurados e ressignificados), conforme ilustrado na Figura 31.

**Figura 31 – Tradução de “Batman” (1943) se apropria dos signos icônicos do Batman para uma indicialidade e convencionalidade distintas**



Fonte: A autora

O filme já inicia apresentando o Batman e o Robin, assim como suas identidades civis, no entanto, sem utilizar dos signos indiciais relativas à origem dos personagens e a história por trás da relação desses. Eles são introduzidos por um narrador em voz over, em um texto que além de contextualizar, é um demonstrativo da intencionalidade patriótica do filme e que dá os primeiros indícios de uma narrativa contextualizada na Segunda Guerra.

No topo de um dos morros, onde está a metrópole Gotham City, uma grande casa faz um vulto, no céu escuro. De fora, nada a distingue das outras, mas nas cavernas do porão, em um local nas profundezas da montanha, há uma estranha, escura e misteriosamente secreta Caverna do Morcego, o QG escondido do maior combatente de crimes da América, Batman. Sim, Batman. Vestido com um traje sombrio, que aterrorizou muitos bandidos do submundo. Batman. Que agora planeja um ataque contra as forças do crime. Um golpe esmagador contra o mal. E conta com seu assistente Robin, o menino prodígio. Eles representam a juventude da América que ama seu país e fica feliz por lutar por ele. Onde o crime levanta sua mão para atacar com seu veneno de cascavel, Batman e Robin atacam também. E, quando esses criminosos espalham sua maldade no mundo até a nossa pátria, Batman e Robin lutam contra eles até a morte. (BATMAN, 1943)

No filme em questão, o objetivo narrativo, além do entretenimento, era o desenvolvimento de um sentimento patriótico e o incentivo à ação por parte da população americana. Logo, os índices e símbolos foram trabalhados em torno disso. O Batman, em seus ícones mais elementares, foi uma ferramenta para tal.

Os filme apresenta, em sua narrativa, o Batman e o Robin como agentes que trabalham para o governo americano (diferente dos quadrinhos, nos quais os personagens fazem justiça com as próprias mãos, de forma independente) e que se comunicam com a polícia através do Capitão Arnold (diferente dos quadrinhos, nos quais os personagens se comunicam com o Comissário Gordon), personagem criado especificamente para o filme.

Bruce Wayne tem um relacionamento amoroso com Linda Page – personagem também criada especificamente para o filme –, cujo tio sai da prisão e é levado por capangas do vilão da história, o que conecta o Batman à investigação que norteia a narrativa. O vilão da história também foi criado para o filme: o dr. Daka, cientista japonês que age nos Estados Unidos à mando do imperador japonês, para derrotar os Estados Unidos e a “democracia”, implantando a “nova ordem mundial”. A premissa por trás desse vilão é justamente a representação de um inimigo japonês, país rival dos Estados Unidos na Segunda Guerra. Curiosamente, considerando o contexto, o personagem é interpretado por um ator americano, J. Carrol Naish, caracterizado como japonês, de uma forma caricata.

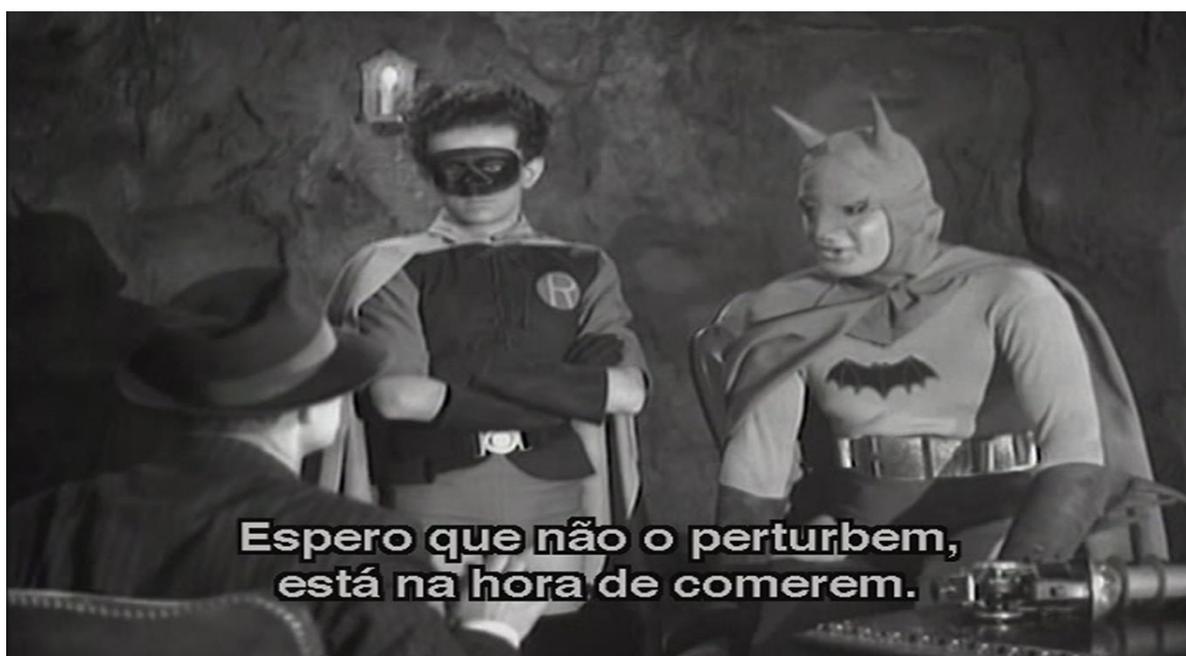
Figura 32 – Vilão japonês dr. Daka em screenshot do filme



Fonte: BATMAN, 1943

A narrativa se sustenta ao longo dos capítulos com pequenos embates entre Batman e o dr. Daka. Todos os ganchos para o capítulo seguinte envolvem uma situação de quase morte do protagonista. Isso acontece até o último capítulo, no qual herói e vilão se enfrentam diretamente e Robin puxa por engano uma alavanca que lança dr. Daka aos seus crocodilos, em um alçapão.

Figura 33 – Figurino do Batman e do Robin em screenshot do filme



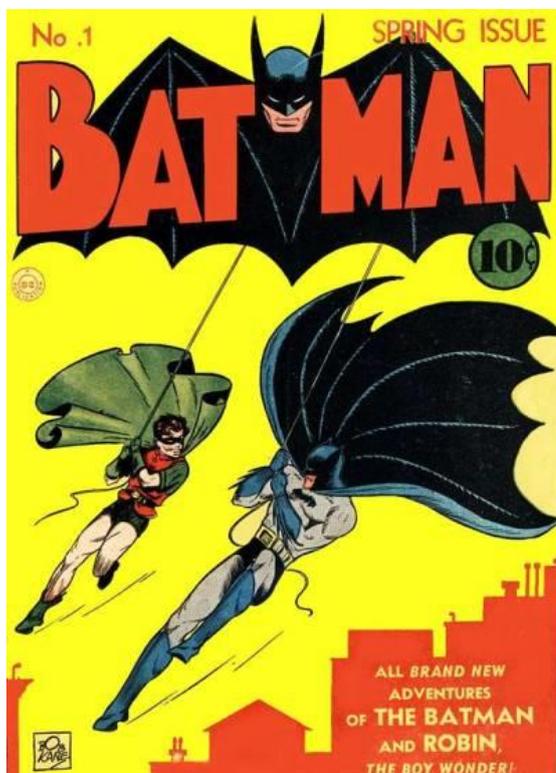
Fonte: BATMAN, 1943

No decorrer do filme, várias falas e ações relacionadas ao engajamento do público surgem. Além disso, o orçamento do filme também não é alto e isso fica perceptível pela ausência de acessórios do Batman (o cinto de utilidades é meramente ilustrativo e o personagem usa apenas uma espécie de corda), a simplicidade dos figurinos, efeitos e cenários (a batcaverna, por exemplo, possui apenas umas cadeiras e uma mesa, basicamente) e a ausência de técnicas específicas de luta por parte do Batman, que de forma quase amadora, troca socos e pontapés com os bandidos. Acerca desse filme, Azenha (2016, pp.19-20) fala:

A abertura – vista hoje – provoca risos. Batman, melancólico, está em sua escrivaninha, na Batcaverna. Morceguinhos de papel voam para lá e para cá até um serelepe Robin dar as caras. A dupla sai de cena [...]. O uniforme é nitidamente mais folgado que o corpo nada convincente do ator. Os chifres do capuz ficam caídos. A máscara de Robin lembra a do Zorro, com elástico prendendo-a ao redor da cabeça. Durante a trama, Batman deixa a capa cair (e ela volta intacta na cena seguinte (há vídeos no YouTube com a cena), o protagonista ressurge inteirinho depois de quedas mortais e, ainda por cima, o carro utilizado pelo Cruzado de Capa é a mesma limousine de Bruce Wayne. Se contar a história em si, Batman e Robin não atuam na clandestinidade. São agentes do FBI. E combatem uma figura excêntrica: Dr. Tito Daka. O intrépido vilão, vivido por J. Carrol Naish, é líder de um grupo de traidores decididos a estabelecer o controle japonês sobre a América. Eram tempos de Segunda Guerra Mundial e tanto os quadrinhos como o cinema levavam ao público vilões do Eixo. [...] Nada disso obviamente impediu o sucesso da produção.

Inevitavelmente, em seu processo de construção, signos indiciais e simbólicos foram traduzidos dos quadrinhos do personagem para o filme, desde o caráter detetivesco do protagonista até a apresentação da cidade de Gotham, por exemplo. No entanto, tanto esse como os demais filmes da fase – “Batman e Robin” (1949) e “Batman: o filme” (1966) – são caracterizados pela ênfase na tradução dos signos icônicos, os quais são reconfigurados em uma associação com signos indiciais e simbólicos distintos dos apresentados nos quadrinhos, o que fica visível em elementos de um filme em que o Batman é um agente do governo e não um herói independente, além da ausência de vilões mais característicos do universo do personagem etc. Todavia, essa ênfase inicial nos signos icônicos se deve justamente ao fácil e imediato reconhecimento dos personagens por parte do público, afinal, é o nível mais imediato do signo.

Figura 34 – Capa do quadrinho Batman nº1 (1940) mostra visual do Batman e do Robin



Fonte: [http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/batman-\(1940\)-n-1/22/1801](http://www.guiadosquadrinhos.com/edicao-estrangeira/batman-(1940)-n-1/22/1801)

Figura 35 – Batman e Robin do filme “Batman”, de 1943



Fonte: <http://hid0141.blogspot.com/2014/01/batman-and-robin-c1943.html>

Figura 36 – Screenshot de parte de uma página do quadrinho Batman nº3 mostra Dick Grayson e Bruce Wayne



Fonte: <https://drive.google.com/file/d/0BwVec1BSr0gxX2pFSU05M18xUWM/view>

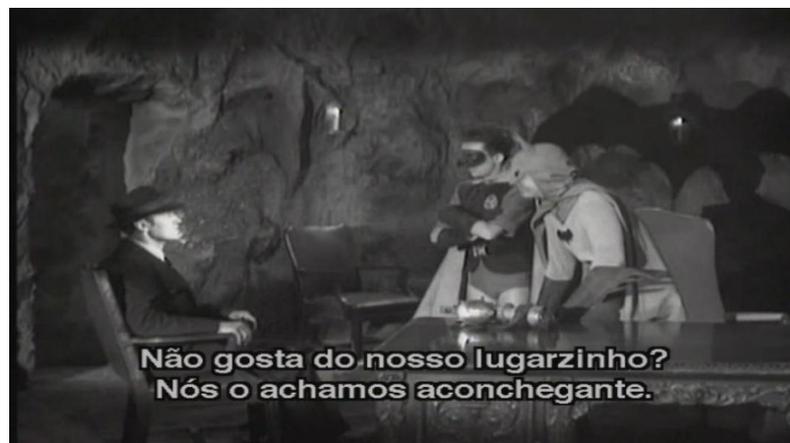
Figura 37 – Screenshot com recorte de cena do filme “Batman”, de 1943, mostra Dick Grayson e Bruce Wayne



Fonte: BATMAN, 1943

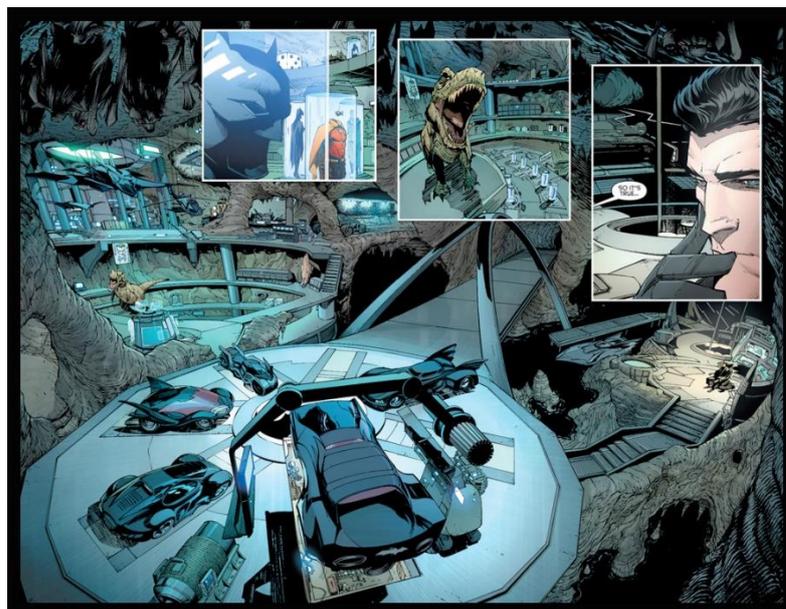
Quando falamos dos quadrinhos de super-herói, inclusive os do Batman, é importante recordar que esse é o princípio do gênero, portanto, o conjunto sógnico que o caracteriza está ainda em construção. Assim como em sua origem, tanto do gênero como do Batman especificamente, houve a tradução de signos do cinema. Mais uma vez essa permuta de signos fica evidente: os quadrinhos são traduzidos para o cinema e o cinema de quadrinhos é traduzido para os quadrinhos. Signos do filme “Batman”, de 1943 foram traduzidos para os quadrinhos do personagem e passaram a compor sua representação: o filme introduz a batcaverna, o acesso da batcaverna por um acesso secreto na mansão Wayne e apresenta o visual mais característico do mordomo Alfred Pennyworth, por exemplo.

**Figura 38 – Batcaverna em screenshot do filme “Batman”, de 1943**



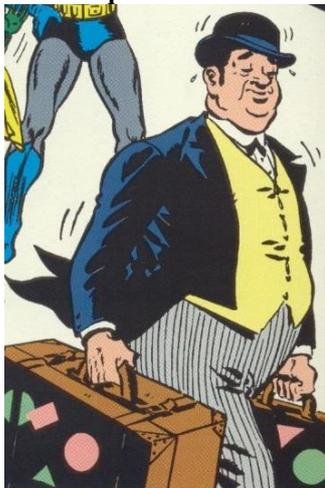
**Fonte:** BATMAN, 1943

**Figura 39 – Batcaverna em quadrinho do Batman**



**Fonte:** <https://stuffzentretenimento.wordpress.com/2015/05/22/conheca-as-instalacoes-da-batcaverna/>

**Figura 40 – Visual inicial do mordomo Alfred nos quadrinhos**



Fonte: <https://siguealconejoblanco.es/comics/comic-americano/primera-aparicion-de-alfred-pennyworth/>

**Figura 41 – William Austin como mordomo Alfred no filme de 1943**



Fonte: [https://dc.fandom.com/wiki/Alfred\\_\(Batman\\_Serial\)](https://dc.fandom.com/wiki/Alfred_(Batman_Serial))

**Figura 42 – Visual do mordomo Alfred nos quadrinhos após o filme de 1943**



Fonte: [https://dc.fandom.com/wiki/Alfred\\_Pennyworth\\_\(Earth-One\)](https://dc.fandom.com/wiki/Alfred_Pennyworth_(Earth-One))

**Figura 43 – Bruce Wayne e Dick Grayson saindo da batcaverna pelo relógio**



Fonte: BATMAN, 1943

**Figura 44 – Alfred acessando a batcaverna pelo relógio**



Fonte: <https://stuffzentretenimento.wordpress.com/2015/05/22/conheca-as-instalacoes-da-batcaverna/>

Nessa fase, os quadrinhos, incluindo os do Batman, praticamente consolidam os signos icônicos que caracterizam suas narrativas, desde a aparência, porte físico e uniformes dos personagens, até as paletas de cores (apesar das limitações técnicas), como podemos evidenciar

no caso do Batman, que já dava indícios de sua paleta de cores mais escura, por exemplo. Ao longo dos anos, em geral, esses signos icônicos passaram apenas por adequações e atualizações, condizentes com diferentes contextos, tecnologias etc. As cores, materiais e composições que, em geral, buscam algo mais realista e até menos espalhafatoso para os uniformes e cenários, é um exemplo de uma adaptação às novas tecnologias de produção e aos anseios do público.

**Figura 45 – Batman e Coringa em screenshot do quadrinho Batman nº1**



**Fonte:** <https://drive.google.com/file/d/0BwVec1BSr0gxLVQ0N2xCUGZVYU0/view>

**Figura 46 – Batman e Coringa em arte de capa alternativa da Detective Comics #1000, de 2019**



**Fonte:** <https://br.pinterest.com/pin/603693525034931882/>

Os principais signos indiciais do Batman (assim como dos demais super-heróis do gênero, em geral) também se consolidam nessa fase: premissa, motivação, hall de vilões etc. No entanto, no cinema, a tradução indicial ganha ênfase apenas na próxima fase, o que é plausível, visto que uma interpretação/tradução de um signo requer um signo a ser interpretado/traduzido. É a posteriori da consolidação dos principais signos icônicos e indiciais dos personagens nos quadrinhos, que esses passam a ser traduzidos para o cinema: por uma perspectiva lúdica, é possível dizer que, semioticamente, a representação do cinema persegue aquilo que é representado nos quadrinhos do personagem, assim como do gênero.

### 5.2.2 Tradução indicial: “Batman” (1989)

A segunda fase das traduções intersemióticas do Batman se estende de 1980 a 2000, incorporando quatro filmes: a duologia de Tim Burton – “Batman” (1989) e “Batman: o retorno” (1992) – e a duologia de Joel Schumacher – “Batman eternamente” (1995) e “Batman & Robin” (1997) –. Para representar a fase, selecionamos o filme “Batman”, de 1989, dirigido por Tim Burton, e cujo Bruce Wayne/Batman é interpretado por Michael Keaton. O filme foi lançado pela Warner, atual detentora das produções cinematográficas do personagem – todos os filmes do mesmo, desde então, foram produções da Warner –, e tem duração de 2h06.

Essa fase é caracterizada pelo retorno do personagem à sua essência, concebida por Bob Kane e Bill Finger. Como esclarecido no tópico anterior, os principais signos da representação e simbologia do personagem já estavam, em um caráter geral, estabelecidos nos quadrinhos, desde a sua premissa e motivação, até os demais personagens elementares de seu universo narrativo (tanto seus ajudantes como seus principais vilões).

Todavia, a partir das restrições e da infantilização dos quadrinhos de super-herói, resultante do Código dos Quadrinhos – consequência da publicação do livro *Sedução dos Inocentes*, do dr. Fredric Wertham, afirmando que os quadrinhos são má influência para os jovens – e, simultaneamente, da perseguição aos comunistas, na década de 1950 (MANNING, 2015, p.44), o personagem passou por uma fase crítica, na qual se distanciou de sua concepção inicial mais sombria e de suas narrativas mais detetivescas com ares de noir.

Esse aspecto é bastante perceptível na representação cinematográfica do personagem, na época. O filme “Batman: o filme” (1966), por exemplo, tal qual a série da qual deriva, apresenta uma versão bastante colorida e caricata do Batman e seu universo.

**Figura 47 – Batman de Adam West com “bat-calção” de banho**



Fonte: <https://vejasp.abril.com.br/blog/memoria/15-razoes-que-fazem-adam-west-ser-o-melhor-batman-da-historia/>

Na década de 1980, o personagem enfim começa um retorno para sua identidade inicial e o aprofundamento de seus aspectos simbólicos: “Poucas décadas trouxeram tantas mudanças para o Batman quanto esta. Os anos 1980 transformaram o até então aventureiro e às vezes problemático Batman em um Cavaleiro das Trevas sombrio e determinado” (MANNING, 2015, 132). O primeiro elemento para tal foi o evento da Crise nas Infinitas Terras: “Uma crise cósmica sem precedentes atingiu o Multiverso DC. Uma nova terra unificou e atualizou o que conhecíamos. Surgiu o selo Túnel do Tempo, para histórias sem amarras cronológicas” (CASTRO et al, 2020, p.57).

**Figura 48 – Arte de Alex Ross que ilustra capa do arco de Crise nas Infinitas Terras apresenta inúmeros super-heróis em diferentes versões**



Fonte: <https://www.bahianoticias.com.br/cultura/coluna/3996-bn-hq-panini-anuncia-edicao-definitiva-de-crise-nas-infinitas-terras.html>

O evento trouxe a colisão de todas as Terras (eixos/universos narrativos) dos personagens da DC, destruindo as versões alternativas destoantes do Batman, por exemplo, e estabelecendo um único universo narrativo para esse e os demais super-heróis da empresa: “os signos mais coerentes apresentados em sua trajetória são reorganizados e apresentados em narrativas mais maduras e focadas em uma continuidade e na construção de uma identidade

sólida” (PESSOA, 2018, p.10). Ainda sobre a Crise e o pós-Crise para o Batman, Ribas (*in* CASTRO, 2020, p.59) esclarece:

Foi preciso um evento cataclísmico de proporções cósmicas, que resultou no desaparecimento de dezenas de mundos e heróis, para Batman voltar de vez às suas origens soturnas, alcançar a devoção máxima de seus fãs e pavimentar a sua gloriosa trajetória rumo à eternidade. Passado o arco de histórias de Crise nas Infinitas Terras, o então quase cinquentenário personagem promoveu a própria virada de página na sua existência nos quadrinhos, consagrando aspectos que a norteiam até hoje. Na unificada Nova Terra, se firmou novo tempo para o protetor de Gotham City, com bases sólidas, mas também amplo potencial criativo dos enredos. A reestruturação da DC resultante da gigantesca saga, consolidou todos os universos, enterrando eventos estranhos [...]. Em novembro de 1986 tivemos a primeira aparição dessa versão do personagem que foi válida do universo pós-Crise até Ponto de Ignição/Os novos 52 (2011). [...] Batman se apresentou como cavaleiro solitário e implacável, mesmo assessorado pelo parceiro Robin.

Esse retorno e aprofundamento da representação original do Batman apresentados no pós-Crise têm influência de um segundo elemento. Nesta fase são publicados aclamados quadrinhos do personagem como “Batman, o Cavaleiro das Trevas” de Frank Miller (1981), “Batman, ano um” de Frank Miller (1986), “Batman, Asilo Arkham” de Grant Morrison (1989) e “Batman, a piada mortal” de Alan Moore (1989), dentre outros, que “são responsáveis por agregar ao personagem e sua representação e simbologia seus aspectos mais complexos, principalmente os elementos psicológicos e obscuros desse” (PESSOA, 2018, p.80). Ribas (*in* CASTRO, 2020, pp.59-60) detalha a virada que o personagem sofre nos quadrinhos:

O visual e a temática carregavam influências da graphic novel O Cavaleiro das Trevas, de Frank Miller, que se desdobraram em outros clássicos ainda na virtuosa década de 1980. Muito do que Batman e os heróis de gibis em geral se tornaram deve-se a essa minissérie em quatro partes. [...] Em 1987, Miller ajudou a completar a revisão das origens do Homem-Morcego e dos seus principais aliados e inimigos, com o arco Ano Um. Ela narrou o cotidiano de crimes em Gotham, de janeiro a dezembro, a chegada de James Gordon ao departamento de polícia e a estreia de Batman (9 de abril). A evolução do herói seguiu até 1988, quando, na história Morte em Família, os leitores americanos votaram pela morte do segundo Robin, Jason Todd, que teve a sua origem melhor tratada. Mesmo as atuais publicações do Batman trazem o espírito geral que Miller impregnou nas suas publicações poderosas. Dali em diante, variadas aventuras de Batman que tiveram Gotham como palco abarcaram até fatos de dimensões bíblicas, desde terremotos devastadores a epidemias. Foram cinco Robins, um filho biológico (Damian Wayne), várias formações da Liga da Justiça, novos e velhos relacionamentos amorosos, ausências e retornos. Após o ano 2000, surgiram inúmeras sagas do Batman ligadas diretamente às mudanças iniciadas por Frank Miller, tais como Silêncio, Crise Infinita, Descanse em Paz, Batalha pelo Capuz e Crise Final.

As narrativas de Frank Miller, somadas às dos demais autores, na época, certamente foram um ponto de virada para o personagem e seu universo sógnico. Tanto o Batman como os demais super-heróis têm sua representação estabelecidas e aprofundadas em narrativas que apresentam continuidade e conexão entre si. Personagens como Batman, Mulher-Maravilha, Superman etc. convivem no mesmo universo e se relacionam entre si em grandes eventos e/ou revistas que apresentam grupos como a Liga da Justiça.

Ou seja, no caso do Batman, por exemplo, seus ícones (paleta de cores, estética dos cenários, uniforme etc.) e seus índices (premissa, continuidade narrativa etc.) passam para um último estágio do signo, o símbolo, no qual os elementos característicos do gênero estão consolidados e presentes em uma universo menor (do personagem), que se conecta à outros universos regidos pelas mesmas convenções (dos demais personagens): um universo maior e mais complexo. Essa fase é bastante promissora para os quadrinhos de super-heróis: Grant Morrison (2012, p.14), reconhecido escritor que trabalhou em arcos de diferentes personagens e grupos do gênero (Batman, Superman, X-Men etc.) relata, a seguir, a experiência da fase.

Comecei minha carreira profissional de roteirista no mercado de quadrinhos dos EUA em meados dos anos 1980, uma época de inovações radicais e avanços técnicos, quando estavam saindo os reconhecidos marcos da ficção super-heróística *O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* e as possibilidades pareciam ilimitadas, assim como as oportunidades para a liberdade criativa. Eu me uni a uma geração de roteiristas e artistas, a maioria vinda da classe operária britânica, que viam nos moribundos universos de heróis o potencial para criar obras de expressão, adultas e desafiadoras, que poderiam recarregar a casca seca do conceito do super-herói de nova relevância e vitalidade. Assim, as histórias ficaram mais inteligentes, a arte ficou mais sofisticada e o super-herói começou a ter vida nova em revistas que eram filosóficas, pós-modernas e loucamente pretenciosas. Os últimos vinte anos testemunharam obras surpreendentes e inovadoras criadas por dezenas de talentos distintos e extravagantes. O baixo custo de produção (caneta e tinta rendem cenas que custariam milhões de dólares e horas na frente do computador para chegarem a uma tela de cinema) e o ritmo de produção veloz garantem que, nos quadrinhos, valha quase tudo. Nenhuma ideia é bizarra demais, nenhuma reviravolta é forçada demais, nenhuma técnica narrativa é experimental demais. Já faz bastante tempo que estou a par do escopo dos quadrinhos e das grandes ideias e emoções que eles podem transmitir, portanto, é com felicidade e certo orgulho que assisti à rendição desarmada e atual da cultura mainstream à colonização implacável dos rincões geeks.

É nesse contexto de experimentação, liberdade de restrições e aumento de tecnologia que surgem, como Knowles (2008, p.26) fala, “enredos mais maduros e desafiadores” e que levam as vendas a aumentarem: “Esses trabalhos maduros atraíram novos fãs, reconquistando

ainda o interesse de leitores mais velhos que, no passado, costumavam deixar de lado as revistas em quadrinhos ao saírem da adolescência” (KNOWLES, 2008, p.26).

Tudo isso conduziu ao retorno do personagem ao cinema. Tim Burton assume a direção do filme e escala Michael Keaton, que havia participado de seu filme anterior (*Beetlejuice: os fantasmas se divertem*), para interpretar Bruce/Batman. A escolha gerou inúmeros protestos por conta de fãs: um ator considerado “pouco popular e sem grandes atributos físicos e dramáticos” (SILVA JUNIOR, 2007, p.31) para viver o personagem.

Para evitar o risco de um fracasso de bilheteria, Jack Nicholson foi anunciado para o papel de Coringa e Kim Basinger para o papel de Vicki Vale: ambos atores populares na época, principalmente Jack Nicholson. Isso acabou resultando na apresentação de um filme que, apesar de ser do Batman, tem o Coringa de Jack Nicholson recebendo mais tempo de tela, maior cachê e prioridade nos créditos: nos letreiros, o nome do ator como Coringa precede o de Michael Keaton como Batman (AZENHA, 2016, p.29).

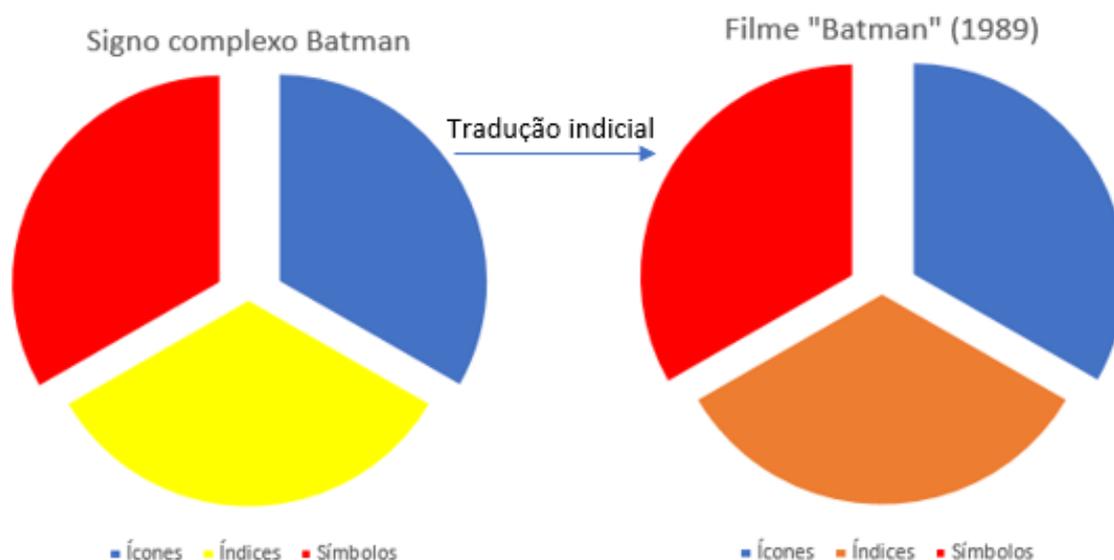
O filme conta o embate do Batman contra o Coringa, afim de proteger tanto Gotham City como seu par romântico, a fotógrafa Vicki Vale (que também desperta interesse no Coringa). As inspirações para a narrativa teriam sido principalmente os quadrinhos “Batman: ano um” e “Batman: Cavaleiro das Trevas”, ambos de Frank Miller e obras já aclamadas, como esclarecido anteriormente. Além de “O caso da sociedade química” – primeira história do personagem – e “O homem por trás do Capuz Vermelho!”, do ano de 1951.

Como característico dessa fase, o filme traduz os signos icônicos do personagem – responsáveis pelo seu reconhecimento imediato por parte do público – e, diferentemente da fase anterior, traduz as indicialidades de seu universo: premissa e motivação do protagonista, contexto, diferentes personagens do universo particular do Batman (ajudantes e vilões) etc.

Todavia, a indicialidade é rasa, conforme veremos, de modo a não atingir mais efetivamente o nível simbólico do personagem, de sua representação e de seu universo. Seus signos simbólicos (aspectos mais profundos, inserção em um universo maior etc.) não são devidamente e relevantemente traduzidos ainda.

Os ícones e índices são apropriados na concepção de uma tradução que, no entanto, apresenta os aspectos simbólicos de forma mais distinta e desapegada, o que, conforme a proposta, caracteriza o filme como uma tradução indicial.

**Figura 49 – Tradução de “Batman” (1989) se apropria dos signos icônicos e indiciais do Batman em um convencionalidade distinta**



**Fonte:** A autora

O primeiro aspecto a ser levado em conta no filme é a questão icônica, a começar pela estética visual geral do filme. “Batman”, de 1989, apresenta uma estética com notáveis elementos do noir e do expressionismo alemão, que agregam os aspectos de decadência urbana, opressão, sombrio etc. (GONÇALVES, 2012, p.5) tão característicos das narrativas do personagem nos quadrinhos e, portanto, um fator de importante referencialidade nos signos apresentados em suas narrativas, visto que o Batman, em sua concepção remonta ao cinema e, como Fisher (2006 *apud* GONÇALVES, 2012, p.9) aponta, é “devedor tanto do Expressionismo alemão [...] quanto do cinema Noir, que emergiu por volta da mesma época que o personagem (décadas de 30 e 40)”.

Todavia, o que acontece de fato é uma espécie de colisão entre a estética do personagem traduzido e a estética que compõe uma assinatura do diretor. Sobre Tim Burton, Nabais (2020, pp.41-42 *apud* GONÇALVES, 2012, p.3) destaca “o desenvolvimento da estética que sempre se associa ao seu nome – uma balada num universo extremamente singular, algures entre o sonho e a realidade, uma narrativa que se alimenta da estranheza das personagens”.

Ao final, o que é apresentado ao público é uma Gotham que se enquadra no que pode ser chamado de “retro high-tech” (JONES, 2007 *apud* GONÇALVES, 2012, p.12), uma Gotham fantasiosa, escura e grotesca que mistura o passado em elementos de uma Nova Iorque da década de 1940 (com seus veículos, gangsters e trajes), o presente em elementos tecnológicos do contexto de seu lançamento (câmeras, telefone etc.) e um futuro distópico de violência,

abandono e opressão envolto em grandes prédios com neon e vapor. A Gotham de Tim Burton se distancia do colorido e infantil Batman da década de 1960 e marca, com seus signos, as futuras representações do Batman. Nas figuras a seguir, podemos traçar um comparativo da iconicidade dos quadrinhos e do filme no que se refere aos elementos de noir e expressionismo.

**Figura 50 – Comparativo entre cenas do filme expressionista Metropolis (1927) e do filme Batman (1989)**



Fonte: <http://www.thegeektwins.com/2012/09/the-influence-of-metropolis-on-tim.html>

**Figura 51 – Comparativo entre cenas do filme Batman (1989) e do filme expressionista O gabinete do Dr. Caligari (1920)**



Fonte: GONÇALVES, 2012, p.14

**Figura 52 – Comparativo entre cenas do filme Batman (1989) e do filme expressionista Fausto (1926)**



Fonte GONÇALVES, 2012, p.16

**Figura 53 – Cena do filme noir It Always Rains on Sunday (1947)**



Fonte: [https://avxhm.se/video/It\\_Always\\_Rains\\_on\\_Sunday\\_1947.html](https://avxhm.se/video/It_Always_Rains_on_Sunday_1947.html)

**Figura 54 – Screenshot de cena do filme Batman (1989)**



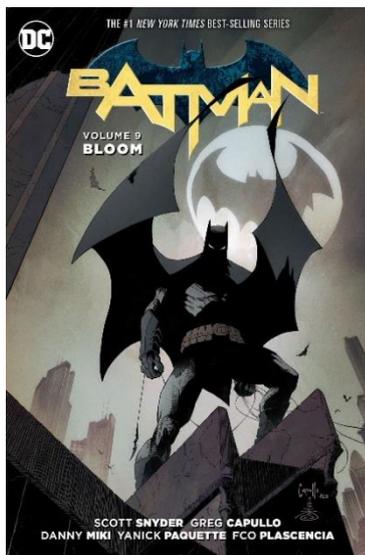
Fonte: BATMAN, 1989

**Figura 55 – Screenshot de parte de página do quadrinho Vitória Sombria, do Batman**



Fonte: <https://downloaddehq.s.blogspot.com/2019/09/batman-vitoria-sombria-1999.html>

**Figura 56 – Capa de quadrinho do Batman**



**Fonte:** <https://www.amazon.it/Batman-9-Bloom-Scott-Snyder/dp/140126462X>

**Figura 57 – Gotham City dos quadrinhos**



**Fonte:** <https://soundcloud.com/gothamcityradio>

O filme também apresenta variados personagens do universo do Batman, como Bruce Wayne/Batman, Jack/Coringa, Alfred Pennyworth, Vicki Vale, Harvey Dent e Comissário Gordon. A maioria dos personagens foram traduzidos de forma próxima do quadrinho, tendo como principais exceções Harvey Dent – representado em diferente etnia – e o Comissário Gordon – representado em tipo físico diferente –, que, além de tudo, exerceram papel mais coadjuvante em relação a narrativa. Além disso, Bruce Wayne tem seu tipo físico alterado pela representação do ator Michael Keaton e Vicki Vale tem seus cabelos ruivos alterados para loiro.

**Figura 58 – Bruce Wayne dos quadrinhos**



**Fonte:** [https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Bruce\\_Wayne\\_06.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Bruce_Wayne_06.jpg)

**Figura 59 – Bruce Wayne de Michael Keaton**



**Fonte:** BATMAN, 1986

**Figura 60 – Batman dos quadrinhos**



Fonte: <https://wall.alphacoders.com/big.php?i=1088565>

**Figura 61 – Batman de Michael Keaton**



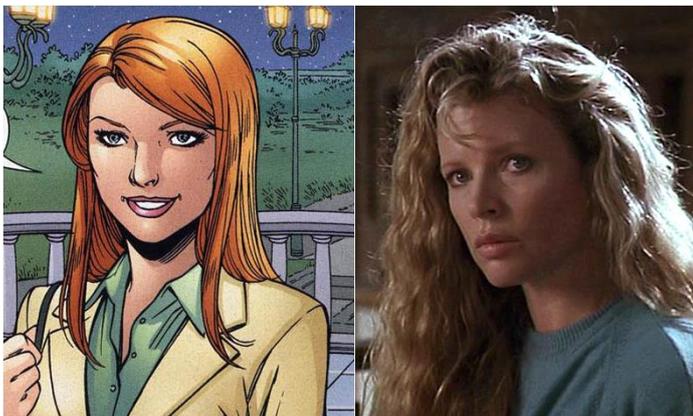
Fonte: [https://batman.fandom.com/wiki/Batman\\_\(Burtonverse\)?file=Ritts1988.jpg](https://batman.fandom.com/wiki/Batman_(Burtonverse)?file=Ritts1988.jpg)

**Figura 62 – Comparativo entre o Alfred Pennyworth dos quadrinhos e o do filme de 1989**



Fonte: <https://comicicons.wordpress.com/tag/batman/>

**Figura 63 – Comparativo entre a Vicki Vale dos quadrinhos e a do filme de 1989**



Fonte: <https://comicicons.wordpress.com/tag/batman/>

Figura 64 – Comparativo entre o Coringa dos quadrinhos e o do filme de 1989



Fonte: <https://comicons.wordpress.com/tag/batman/>

Figura 65 – Gordon dos quadrinhos



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/855965472906040176/>

Figura 66 – Gordon do filme de 1989



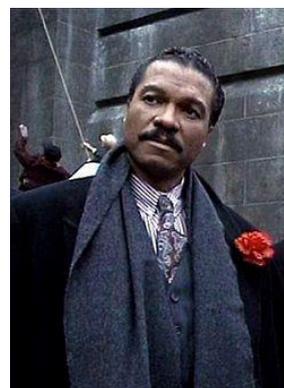
Fonte: [https://batman.fandom.com/wiki/James\\_Gordon\\_\(Pat\\_Hingle\)](https://batman.fandom.com/wiki/James_Gordon_(Pat_Hingle))

Figura 67 – Harvey Dent nos quadrinhos



Fonte: <https://www.aficionados.com.br/duas-caras-batman/>

Figura 68 – Harvey Dent no filme de 1989



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/447826756679940639/>

Além dos personagens, o filme traz em algumas de suas cenas, a transposição icônica mais ou menos literal de alguns momentos de diferentes quadrinhos do personagem, fazendo uma indicialidade a esses. Dentre eles, a famosa cena em que o bandido arrebenta o colar de pérolas usado por Martha Wayne durante o assalto que culminaria no assassinato dos pais de Bruce, a cena da queda no tanque de ácido que traria à tona o Coringa e um dos quadros de A piada moral, de Alan Moore, no qual há o embate entre Batman e Coringa, por exemplo.

**Figura 69 – Quadro da HQ Piada Mortal**



Fonte: CORDEIRO, 2011, p.5

**Figura 70 – Cena de embate entre Batman e Jack Napier (Coringa) em filme de 1989**



Fonte: CORDEIRO, 2011, p.5

**Figura 71 – Queda no tanque de ácido em A piada Mortal**



Fonte: CORDEIRO, 2011, p.6

**Figura 72 – Queda no tanque de ácido no filme de 1989**



Fonte: CORDEIRO, 2011, p.6

**Figura 73 – Screenshot da cena do colar de pérolas no quadrinho Cavaleiro das Trevas**



Fonte: <http://actionhq.blogspot.com/2015/03/batman-o-cavaleiro-das-trevas.html>

**Figura 74 – Cena do colar de pérolas em Batman, de 1989**



Fonte: BATMAN, 1989

O Batman de Tim Burton traduz importantes signos do personagem nos quadrinhos: seu caráter detetivesco (no filme, o personagem realiza investigações, faz arquivamentos etc.), seu caráter misterioso (o personagem surge e desaparece de formas misteriosas e usa das sombras para se ocultar, por exemplo) e o uso de acessórios e diferentes equipamentos (desde o cinto de utilidades até veículos terrestre e aéreo personalizados), por exemplo.

O filme faz, inclusive, importantes contribuições para o arcabouço sógnico do personagem, como o uso de um traje que simula armadura (substituindo os tradicionais colantes) e o design do batmóvel. É interessante que o filme também traz um aspecto clássico e característico do gênero: o uso de acessórios e equipamentos personalizados tanto pelo protagonista como pelo vilão (o Coringa e sua gangue possuem espécies de uniformes e equipamentos com identidade visual próprios).

**Figura 75 – Bat-gancho retirado do cinto de utilidades do Batman**



**Fonte:** BATMAN, 1989

**Figura 76 – Saída do Batman após bomba de fumaça**



**Fonte:** BATMAN, 1989

**Figura 77 – Traje que simula uma espécie de armadura**



Fonte: BATMAN, 1989

**Figura 78 – Batman em processo de investigação, na batcaverna**



Fonte: BATMAN, 1989

**Figura 79 – Batmóvel apresentado no filme de 1989**



Fonte: BATMAN, 1989

**Figura 80 – Bat-avião, de 1989**



**Fonte: BATMAN, 1989**

**Figura 81 – Helicóptero do Coringa, em filme de 1989**



**Fonte: BATMAN, 1989**

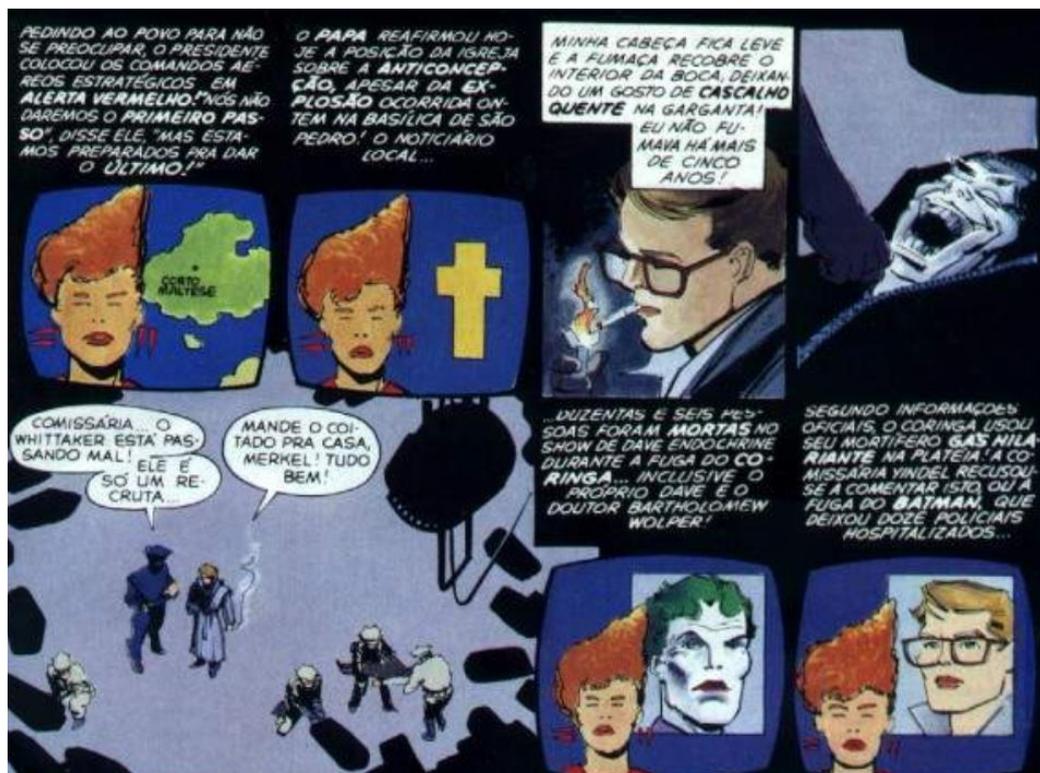
**Figura 82 – No filme de 1989, os capangas do Coringa usam jaquetas uniformizadas com uma ilustração do mesmo que remete aos quadrinhos**



**Fonte: BATMAN, 1989**

No decorrer do filme, a narrativa também faz indiciamentos à, de fato, narrativas dos quadrinhos do Batman, as quais apesar de sutis, podemos destacar algumas. A primeira é a morte dos pais de Bruce Wayne em um assalto, que é referenciada tanto em um assalto distinto apresentado no começo do filme, como em um flashback mais ao final, que de fato apresenta esse momento da história do personagem. A segunda é a Axis Químicos apresentada no filme, que é uma referência à primeira história do Batman: “O caso da sociedade química”. Terceiro, a origem do coringa, que em quadrinhos como “O homem por trás do Capuz Vermelho!” e “A piada mortal”, é relatada como consequência da queda acidental do bandido em um tanque de ácido, durante um embate com o Batman. Quarto, as discussões sobre “como um dia ruim pode mudar tudo” e “quem criou quem? O Batman criou o Coringa ou o Coringa criou o Batman?” apresentadas principalmente no quadrinho “A piada mortal”: por um lado, o Batman teria criado o Coringa, que caiu no tanque de ácido em meio ao embate dos dois (em um “dia ruim”), por outro, em algumas histórias, o Coringa teria sido o responsável pela morte dos pais de Bruce, implicando na criação do Batman. Quinto, as narrativas por meio de telas que transmitem o telejornal bastante utilizadas em “Batman – Cavaleiro das Trevas” e a toxina do riso do Coringa. Além disso, discretamente o filme mostra a relação de amor e ódio e certa dependência entre Batman e Coringa que são presentes nos quadrinhos “Cavaleiro das Trevas” e “Piada mortal”.

Figura 83 – Screenshot do quadrinho “Cavaleiro das Trevas” com apresentação de telas do telejornal



**Figura 84 – Screenshot do quadrinho “Cavaleiro das Trevas” no qual Coringa utiliza a toxina do riso em programa de televisão**



Fonte: <http://actionhq.blogspot.com/2015/03/batman-o-cavaleiro-das-trevas.html>

**Figura 85 – Telas de programa de telejornal no filme de 1989**



Fonte: BATMAN, 1989

**Figura 86 – Vítima da toxina do riso do Coringa em telejornal do filme de 1989**



Fonte: BATMAN, 1989

A primeira, terceira e quarta indiciabilidades, por exemplo, nos quadrinhos, conduzem a muitos dos aspectos mais simbólicos do personagem – seus traumas, seus aspectos psicológicos, sua relação com seus inimigos etc. –, no entanto, essas questões não são muito aprofundadas, inclusive pelo fato da narrativa ter focado mais no antagonista, possivelmente devido à questões mercadológicas: apesar do filme apresentar signos específicos ao público que acompanha o personagem, no geral, trata-se de um fenômeno de massa, que visa majoritariamente “um público mais amplo, independentemente da existência ou não do contato com o Batman previamente manifesto em outras mídias” (GONÇALVES, 2012, p.4).

Segundo Baptista (*apud* GONÇALVES, 2012, p.33), “as dificuldades enfrentadas por Batman/Wayne não têm consistência para construir os confrontos do filme. A narração não situa Batman, nem sua motivação para agir como age, nem o alcance de suas intenções”. De fato, o filme não se aprofunda muito na premissa, aprendizado e concepção de recursos ou no Batman e os aspectos psicológicos e simbólicos desse e de suas narrativas.

Sua narrativa é apresentada de forma isolada de toda a construção do personagem assim como do universo geral dos super-heróis, tratando-se do que pode ser compreendido como uma espécie de aventura escapista: “As situações apresentadas em Batman são simplesmente colocadas na tela sem maiores aprofundamentos” (GONÇALVES, 2012, p.32). O filme foca bastante nos signos icônicos e indiciais do personagem, minimizando os aspectos simbólicos.

Apesar de todos os possíveis “poréns”, o filme de Burton teve relevância ao trazer o Batman do cinema de volta à sua essência e ao agregar novos signos à sua representação, tanto no cinema como nos quadrinhos. O filme foi a primeira grande produção hollywoodiana a transpor um super-herói dos quadrinhos para o cinema.

Em uma perspectiva geral, ao final dessa fase, as traduções intersemióticas dão mais um passo em sua corrida para traduzir de forma mais próxima os quadrinhos tanto do personagem em questão como do gênero super-herói em geral. Os quadrinhos dessa fase do Batman já se estabeleceram em seus aspectos icônicos, indiciais e simbólicos: questão que virá a ser atingida por suas representações fílmicas na terceira fase, que trazem uma fortificação dos aspectos simbólicos das representações e traduções: pelos aspectos subjetivos e aprofundados e pelas questões de continuidade e universos expandidos.

### **5.2.3 Tradução simbólica: “Batman vs Superman” (2016)**

A terceira fase das traduções intersemióticas do Batman, dos quadrinhos para o cinema, se estende dos anos 2000 até a atualidade (com recorte final no atual ano, 2020) e incorpora a

trilogia Batman de Christopher Nolan – “Batman begins” (2005), “Batman: o Cavaleiro das Trevas” (2008) e “Batman: o Cavaleiro das Trevas ressurgente” (2012) – e o filme “Batman vs Superman: a origem da Justiça” (2016), dirigido por Zack Snyder. Apesar de, à princípio, o último não se tratar de um filme solo do Batman, tal qual os demais, se enquadra na listagem por se propor a introduzir o personagem – sendo esse também protagonista – e foi selecionado para representar a terceira fase das traduções, que tem uma nova proposta cinematográfica para o gênero super-herói, na qual são apresentados universos estendidos com narrativas contínuas que abarcam vários filmes e personagens.

O primeiro aspecto acerca dessa fase é que os quadrinhos do Batman tiveram um retorno à sua essência signica na fase anterior e importantes arcos do personagem foram produzidos. A partir de então, o que houve foi uma utilização da identidade consolidada na construção de novas narrativas que trazem esses signos icônicos, indiciais e simbólicos e que apresentam continuidade e coerência entre si, implicando, inevitavelmente, na exploração e aprofundamento dos aspectos mais simbólicos do personagem: as narrativas do Batman possuem continuidade, progressão e cronologia, além de se relacionarem com um universo fictício maior dotado de signos e mecanismos consolidados e que engloba outros super-heróis.

No que se refere à tradução desses aspectos simbólicos (do personagem, do universo e do gênero) principalmente, que não haviam sido muito explorados na fase anterior, esses passam a ser enfim traduzidos mais fortemente para as narrativas fílmicas do personagem e caracterizam essa fase. O primeiro passo é dado com a trilogia Batman de Nolan, que traduz os signos de forma mais próxima aos quadrinhos, aprofundando a apresentação de seus aspectos mais simbólicos (fatores psicológicos, história, motivação, construção etc.). O segundo e definitivo passo é dado quando “Batman vs Superman” é lançado, conectando-se ao filme “Homem de aço” (sobre o Superman) e expandindo as narrativas para a apresentação de um universo cinematográfico que traduz o universo dos quadrinhos da DC Comics. Acerca dessa terceira fase, podemos fazer alguns apontamentos que conduzem à sua proposta classificatória.

O primeiro apontamento diz respeito às referências. Como esclarecido anteriormente, os quadrinhos tiveram sua consolidação, nos diferentes níveis dos seus signos, já a partir dos anos 1980, relativos à segunda fase, na qual importantes quadrinhos que foram produzidos repercutem até hoje, em diferentes histórias. Uma vez que, como colocamos, o cinema, na construção de seus modos de traduzir e representar, parece sempre perseguir o que é primeiro consolidado nos quadrinhos, acontece que “Muitos dos temas que hoje levam milhões de fãs aos cinemas têm suas raízes nas histórias inovadoras da década de 1980” (KNOWLES, 2008, p.26), como os quadrinhos “A piada Mortal”, “O Cavaleiro das Trevas”, “Ano um” etc. São

enredos mais maduros e mais desafiadores que, por consequência, repercutem em suas traduções, levando ao também amadurecimento das narrativas de super-heróis no cinema, que passam a lidar com temas e construções mais complexas, por exemplo. Assim, temos filmes que traduzem de forma mais próxima essas referências, em narrativas que procuram ser tão complexas e maduras quanto os quadrinhos traduzidos.

**Figura 87 – Bruce Wayne, em crise de identidade, se expõe a várias situações adversas em Batman Begins**



Fonte: BATMAN, 2005

**Figura 88 – Em “Batman vs Superman”, Superman vai a julgamento pelas consequências de suas ações e gera uma discussão geral sobre os riscos, para a humanidade, da existência de um ser tão poderoso**



Fonte: BATMAN, 2005

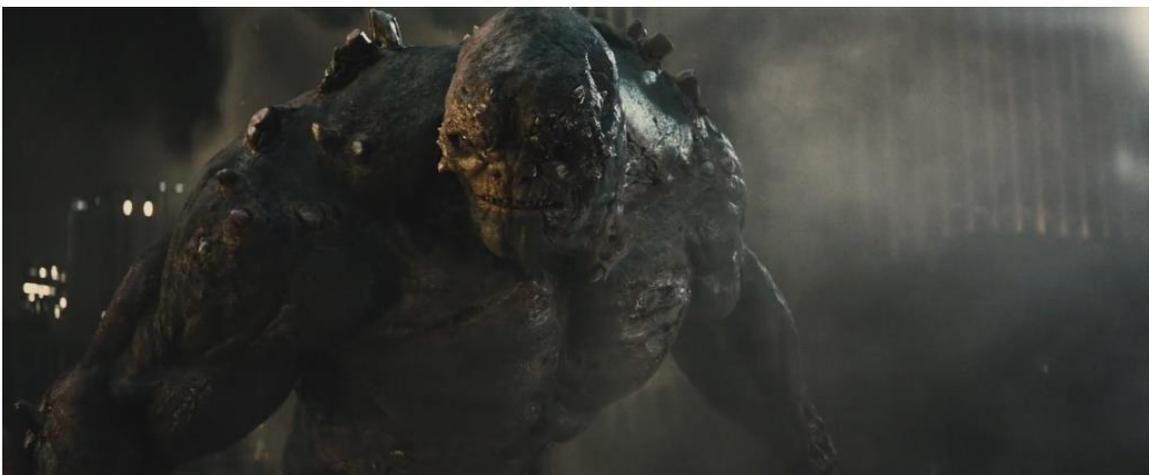
O segundo diz respeito às tecnologias de produção cinematográfica. Como Robb (2017, p.13) coloca, “Foi necessário chegar no século XXI para os efeitos visuais alcançarem um estágio onde aquilo que sempre aconteceu nas páginas dos gibis pudesse ser levado com autenticidade à tela”. Knowles (2008, p.235) ainda acrescenta o seguinte: “O custo de efeitos especiais não é mais proibitivo, e as limitações dos melhores efeitos pré-digitais foram superadas. A tecnologia de criação digital de imagens pode levar agora a energia cinética das revistas em quadrinhos para a tela”. Ou seja, com os avanços tecnológicos e o acesso facilitado aos seus recursos, os filmes puderam aproximar suas traduções em relação aos quadrinhos de super-heróis utilizados como referência, reproduzindo de forma mais crível, “facilitada” e imersiva sequências de ação e criaturas que apareciam nos quadrinhos, por exemplo.

**Figura 89 – Vilão Apocalypse nos quadrinhos**



Fonte: <https://www.wallpaperflare.com/grey-and-brown-character-illustration-devastator-dc-comics-wallpaper-pgexv>

**Figura 90 – Vilão Apocalypse no filme “Batman vs Superman”**



Fonte: BATMAN, 2016

**Figura 91 – Visão de raio X do Superman**



Fonte: <https://fi.pinterest.com/pin/402157441703173774/>

**Figura 92 – Superman utilizando visão de raio X em “Batman vs Superman”**



Fonte: BATMAN, 2016

O terceiro apontamento diz respeito à questão da convergência das mídias: “O advento e a popularização das tecnologias digitais de comunicação e informação favoreceram o cenário de convergência das mídias” (SANTAELLA; MASSAROLO; NESTERIUK, 2018, p.9).

Adventos tecnológicos como a internet e sua popularização, levaram à uma convergência tanto da produção como da disponibilidade e acesso ao que é produzido.

Jenkins (2009) é um dos mais reconhecidos autores a falar desse fenômeno que ele denomina cultura da convergência: “Jenkins argumenta sobre as transformações midiáticas das últimas décadas e elabora uma explicação sobre um novo tipo de cultura, a cultura da convergência. Para o autor, a cultura da convergência é a colisão das velhas mídias com as novas mídias” (MITTERMAYER, 2017, 1.189). Sobre o conceito em questão, Jenkins (2009, p.29 *apud* PESSOA, 2019, p.5) explica:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.

Com a convergência, se intensifica a produção e transposição de narrativas, que são experimentadas em diferentes mídias e linguagens. Como Santaella (*apud* MITTERMAYER, 2017, 1.98) afirma, as “narrativas ganharam um impressionante vigor diante da descortinada possibilidade de se autoexperimentarem em variadas mídias e aparições em múltiplas telas”. Essas aparições em múltiplas ocorrem de diferentes formas e em diferentes níveis, o que conduz pesquisadores a concepção de conceitos que as definam, dentre os quais podemos destacar alguns como adaptação, redesign e transmídia, por exemplo.

Oliveira (2016, p.36) define adaptação como “Um produto novo que inter-relaciona, cria, interpreta, transforma e resgata o texto original sem ‘apagá-lo’ totalmente, deixando marcas da obra original intencionalmente”. Ao exemplificar com as adaptações de narrativas do cinema para os quadrinhos, Saito (2010, p.164) explica que, nesse caso, trata-se de uma “transposição de uma película cinematográfica para o suporte impresso ‘gibi’, com características temáticas, estilísticas e composicionais advindas das histórias em quadrinhos”. Ou seja, o conceito de adaptação trata de uma narrativa que é traduzida de uma mídia para outra, por exemplo, tendo que, como o próprio termo anuncia, se adaptar à essa nova linguagem/mídia.

Redesign, por sua vez, pode ser compreendido, de modo simples, como “um processo pelo qual um determinado produto passa para ser reformulado, geralmente visando aperfeiçoamento funcional e/ou estético ou corrigindo defeitos de versões precedentes” (ULLMAN, 2002 *apud* XIMENES et al, 2008, p.48). Ou seja, trata-se de uma tradução na qual

signos são reconfigurados e/ou ressignificados, assim como outros são adicionados e/ou removidos, mediante uma nova interpretação que pode levar em conta uma mídia diferente, um autor diferente ou um contexto/época diferente, por exemplo.

Transmídia ou narrativas transmidiáticas, por último, é um conceito discutido principalmente por Jenkins, para o qual essas narrativas podem ser compreendidas como uma história que “desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor” (JENKINS, 2009, p.141). Cada mídia, portanto, utiliza de seus mecanismos e vantagens para transmitir uma diferente narrativa do mesmo universo, conforme o autor esclarece:

Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. [...] Oferecer novos níveis de revelação e experiência renova a franquia e sustenta a fidelidade do consumidor. [...] Mídias diferentes atraem nichos de mercado diferentes. Filmes e televisão provavelmente têm os públicos mais diversificados; quadrinhos e games, os mais restritos. Uma boa franquia transmídia trabalha para atrair múltiplas clientelas, alterando um pouco o tom do conteúdo de acordo com a mídia. (JENKINS, 2009, pp.141-142)

Pelo viés da Semiótica, as narrativas transmidiáticas podem ser compreendidas como traduções de um mesmo signo (composto de outros signos) que se desdobra em diferentes narrativas. Assim, temos, por exemplo, o signo Batman, composto por variados signos, sendo traduzidos em narrativas dos quadrinhos, do cinema, dos videogames etc.

Variados são os conceitos que buscam classificar essas transposições de narrativas entre mídias/linguagens cada vez mais recorrentes e intensificadas pelo fenômeno da convergência. Todavia, é possível compreender essas mais variadas nuances pelo filtro da Semiótica peirceana, uma vez que, como afirma Mittermayer (2017, l.1761), “a semiótica é um mapa lógico que investiga os processos de sentido que são desencadeados pelos signos”. Por fim, o apontamento relativo à convergência das mídias nos conduz aos três últimos apontamentos condutores da proposta classificatória relativa a essa terceira fase como tradução intersemiótica simbólica: aproximação das linguagens, construção de universos e a questão do fã.

As similaridades de linguagens já existiam, tanto pelo fato de todas girarem em torno de um objetivo comum, que é a construção e apresentação de narrativas, como pelo compartilhamento de signos e de códigos/mecanismos de produção de sentido. Em um

exemplo, o Zorro do cinema e o Batman dos quadrinhos tem como objetivo comum a apresentação de suas narrativas, ambos compartilham signos advindos dos heróis dos mitos gregos e ambos apresentam seus signos pelo desencadeamento e sequência de acontecimentos apresentados por meio de signos gráficos, dentre outros. O que acontece é que, com o fenômeno da convergência, essa aproximação é intensificada e mais recorrente.

A aproximação acontece tanto em como os signos são apresentados como em quais são apresentados: sobre a relação entre quadrinhos e cinema, Knowles (2008, p.235) aponta que se atingiu um nível em que a simbiose torna os conteúdos e roteiros virtualmente indistinguíveis. Nos quadrinhos, os universos ficcionais já existiam sob a forma de arcos narrativos (sequência de quadrinhos conectados entre si) dos personagens individualmente e de eventos maiores (vide “Crise nas Infinitas Terras”, “Reino do amanhã” etc.) ou equipes (como a Liga da Justiça ou os Jovens Titãs, por exemplo). Todavia, isso passa a ser explorado pelas narrativas fílmicas do gênero apenas nessa terceira fase das traduções intersemióticas. Acerca da discussão de Jenkins (2009) sobre universos ficcionais, Medeiros (2016, p.9) resume da seguinte forma:

A consolidação da associação entre narrativa e construção de universos, tem tido uma progressão cada vez mais elevada. Jenkins (2009) afirma que o motivo do crescimento dessa associação é o fato dos artistas criarem ambientes tão atraentes que precisam de muito envolvimento do consumidor e em um nível que explore mais de uma obra ou mais de uma mídia. O pesquisador complementa que o “universo é maior que o filme, até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções”. (Jenkins, 2009, p.161).

Isso nos conduz ao último apontamento: a questão do fã. Mittel (2012, p.35) destaca que a ubiquidade da internet “permitiu que os fãs adotassem uma *inteligência coletiva* na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento [...] fazendo o comportamento ativo do público uma prática cada vez mais predominante”. Com novas tecnologias como a internet, o acesso ao material foi amplamente facilitado, assim com as interações entre criadores e fãs e entre fãs e fãs. Sobre os aspectos do fã e sua participação nas narrativas concebidas, Knowles (2008, p.235) explana o seguinte:

A internet criou uma convenção perpétua dos quadrinhos – 24 horas por dia, sete dias por semana – com seus milhares de quadros de mensagem, salas de *chat* e revistas em quadrinhos online. [...] Essas condições criaram um mercado de testes, uma verdadeira panela de pressão. Para uma nova cultura popular que inevitavelmente se espalhou para outros tipos de narrativa. Todo fã de quadrinhos, hoje, é um *connoisseur*, e a cultura dos super-heróis contemporâneos é formada exclusivamente de, por e para fãs muito cultos. Naturalmente, isso significa que os quadrinhos não são mais um veículo de

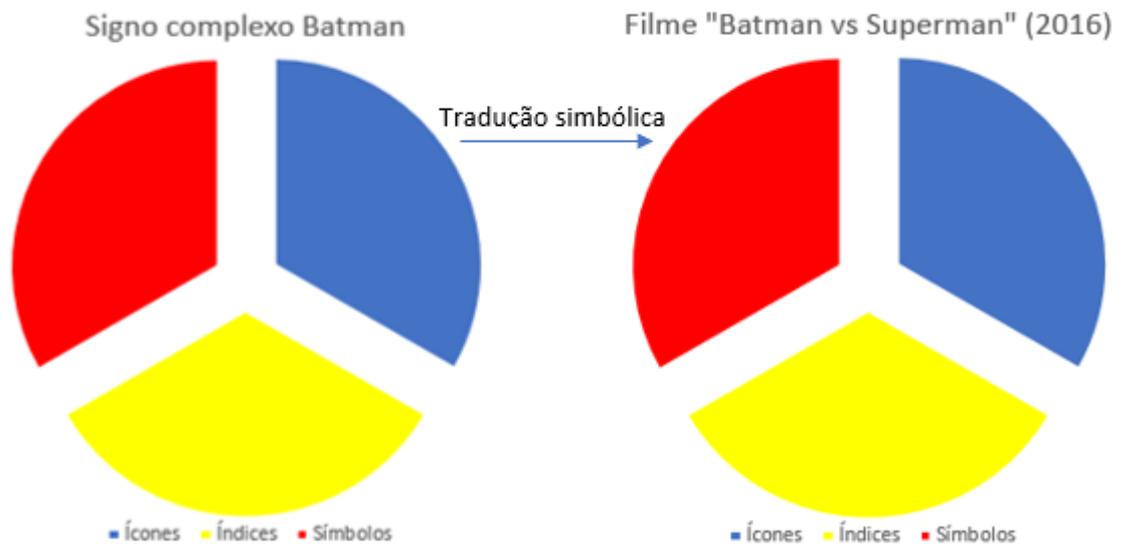
massa. Em vez disso, tornaram-se laboratórios bem importantes para a cultura popular, desenvolvendo temas e idéias que são usadas na televisão, no cinema e em videogames. Muitos dos maiores criadores de Hollywood – Steven Spielberg, Bryan Singer, James Cameron, George Lucas, Chris Carter, Sam Raimi – são fãs de carteirinha dos quadrinhos, e adaptaram temas e idéias dos quadrinhos a seus trabalhos. Hoje o pessoal do cinema escreve para os quadrinhos, e vice-versa.

Isso nos leva à três implicações: os fãs passam a participar mais ativamente no processo de construção e divulgação das narrativas, dando feedbacks mais imediatos e constantes; fãs com maior acesso aos materiais de referência e que discutem entre si e com os criadores exigem narrativas mais próximas de suas referências; por último, fãs criadores que conhecem mais profundamente as narrativas dos super-heróis nos quadrinhos, por exemplo, traduzindo-os para o cinema em narrativas com maior riqueza sógnica no que diz respeito aos aspectos relativos à referencialidade no material original utilizado.

Por sim, todos esses apontamentos nos conduzem à uma compreensão geral da terceira fase das traduções intersemióticas do Batman: quadrinhos dão seguimento ao uso dos signos e mecanismos do gênero super-herói consolidados na fase anterior, produzindo narrativas contínuas, interligadas e expandidas dentro de um universo fictício concebido; os filmes dessa fase passam a traduzir, além dos signos icônicos e indiciais das narrativas do gênero, também os signos simbólicos relativos tanto as simbologias e convenções dessas, como dos universos narrativos que unificam e regem essas narrativas; tanto os signos que são traduzidos como as traduções são afetadas por uma maior referencialidade e por novas tecnologias que ampliam as possibilidades narrativas e tradutoras, pelo contexto de convergência, que, por sua vez, amplifica a interação e afetação entre as mídias e suas narrativas (em questões como linguagem, mecanismos de produção de sentido, tráfego de narrativas entre mídias etc.), por um aumento da construção de universos que comportam várias narrativa na mesma ou em diferentes mídias e pela presença e interferência maior dos fãs no que é produzido.

Essa fase, por fim, é composta por narrativas que traduzem com maior similaridade os signos icônicos, indiciais e simbólicos dos quadrinhos do Batman. Como dito anteriormente, fazem parte dessa os seguintes filmes: trilogia Nolan – “Batman Begins” (2005), “Batman: o Cavaleiro das Trevas” (2008) e “Batman: o Cavaleiro das Trevas ressurgente” (2012) – e o filme “Batman vs Superman: a origem da justiça” (2016). A trilogia Nolan possui a proximidade com o material traduzido nos três aspectos do signo e o filme “Batman vs Superman”, além disso, apresenta um universo narrativo que conecta diferentes filmes e super-heróis da DC Comics, tal qual os quadrinhos da empresa, tendo sido por esse motivo escolhido para representar a fase.

**Figura 93 – Tradução de “Batman vs Superman” (2016) se apropria dos signos icônicos, indiciais e simbólicos do Batman e do universo convencionado no qual esse está inserido**



**Fonte:** A autora

O filme “Batman vs Superman: a origem da justiça” foi anunciado pela primeira vez no painel da Warner Bros, na San Diego Comic Com, em junho de 2013. Nele, Zack Snyder, que assumiria a direção, falou do filme, que traria pela primeira vez ao cinema o encontro dos dois gigantes da DC Comics: Batman e Superman. Em meio a anúncios de que o filme daria continuidade ao filme “O Homem de Aço” e acerca de início das gravações e etc., foi lido o trecho do quadrinho “O Cavaleiro das Trevas”, de Frank Miller, em que, enfrentando o Superman, o Batman fala ao mesmo “Eu quero que você se lembre da minha mão na sua garganta, eu quero que você se lembre do único homem que te derrotou”. Desse momento em diante, os fãs entraram em frenesi, especulando o possível confronto entre os personagens no filme e discutindo todos os materiais que foram divulgados desde então (MEDEIROS, 2017).

Durante todo o período desde o anúncio até o lançamento do filme, houve interação entre produtor e público: painéis em convenções, trailers, teasers, making offs etc. Os fãs interagiam tanto com o produtor como entre si, nas redes sociais e fóruns, por exemplo. Um exemplo de geração de engajamento no público foram os primeiros pôsteres divulgados, com o ano de lançamento e apresentando de um lado o Batman e de outro o Superman, como dois partidos entre os quais os fãs poderiam escolher para apoiar no confronto que estava por vir.

**Figura 94 – Primeiros pôsteres divulgados para o filme “Batman vs Superman”**



Fonte: <https://www.assuntoscriativos.com.br/2015/04/posters-batman-vs-superman.html>

O filme traduziu, em variados níveis, signos de diferentes quadrinhos do universo da DC Comics, como “Super-Homem: Paz na Terra”, “Liga da Justiça: a origem”, “A morte do Superman”, “Funeral para um amigo” e “Injustiça: deuses entre nós”, no entanto, inegavelmente a maior referência é o quadrinho “Batman – Cavaleiro das Trevas”, sendo a obra mais traduzida nos elementos icônicos, indiciais e simbólicos do filme. O que é compreensível, visto que a obra é uma das – senão a mais – populares narrativas do Batman.

As principais premissas do filme são o julgamento do Superman pelas consequências dos seus atos e o medo da sociedade por um ser tão poderoso, o embate entre o Batman e o Superman e a introdução cinematográfica da Liga da Justiça. O enredo se passa após a batalha entre Superman e Zod exibida em “O Homem de Aço” e apresenta um Batman mais velho, tal qual no quadrinho “Cavaleiro das Trevas”.

O principal conflito, como dito, ocorre entre o Batman e o Superman: Batman considera Superman uma ameaça devido ao seu nível de poder e Superman considera o Batman uma ameaça devido à sua ação ilegal e independente. No decorrer da narrativa, são apresentados, em diferentes níveis, os integrantes da Liga da Justiça: a Mulher Maravilha é a que mais

aparece; Flash, Ciborgue e Aquaman são apenas brevemente mostrados em diferentes momentos do filme, principalmente no arquivo sobre meta-humanos.

“Batman vs Superman” contou com um amplo elenco de atores (incluindo atores renomados) interpretando variados personagens do universo cinematográfico da DC Comics, alguns mais explorados, outros menos (servindo mais como referências a serem apreendidas pelos fãs). Esses são alguns dos atores e seus respectivos papéis: Ben Affleck (Batman), Henry Cavill (Superman), Gal Gadot (Mulher Maravilha), Jason Momoa (Aquaman), Ray Fisher (Ciborgue), Ezra Miller (Flash), Amy Adams (Lois Lane), Jeremy Irons (Alfred Pennyworth), Diane Lane (Martha Kent), Jesse Eisenberg (Lex Luthor), Michael Shannon (Zod), Michael Cassidy (Jimmy Olsen), Callan Mulvey (KGBesta), Jeffrey Dean Morgan (Thomas Wayne), Lauren Cohan (Martha Wayne), Tao Okamoto (Mercy Graves), dentre outros.

Em geral, a maioria dos personagens traduzidos, corresponde à uma tradução icônica, indicial e simbólica (aparência, trajes, personalidade, história etc.) muito próxima dos quadrinhos, sendo o maior destaque de distinção – que, inclusive, gerou bastante crítica por parte dos fãs – o Lex Luthor interpretado por Jesse Eisenberg, que é mais jovem e possui cabelos (ficando calvo, tal qual o personagem, apenas ao final), diferentemente da representação do personagem nos quadrinhos. Segue o comparativo entre alguns dos personagens nos quadrinhos e no universo cinematográfico da DC Comics:

**Figura 95 – Bruce Wayne de Ben Affleck**



**Fonte:** <https://cromossomonerd.com.br/the-batman-roteiro-escrito-por-ben-affleck-mostraria-o-heroi-dentro-do-asilo-arkham/>

**Figura 96 – Bruce Wayne de “Cavaleiro das Trevas”**



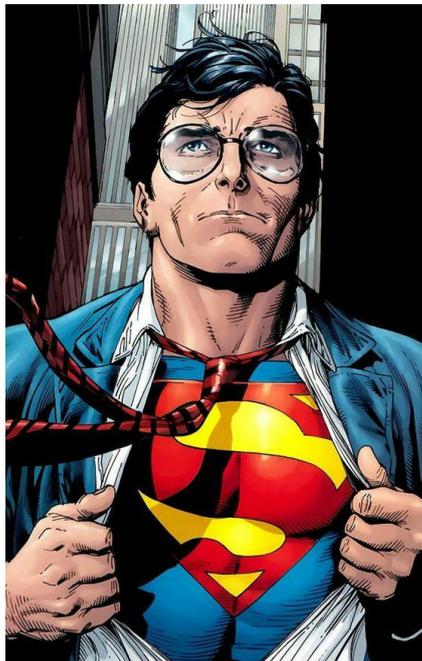
**Fonte:** <http://actionhq.blogspot.com/2015/03/batman-o-cavaleiro-das-trevas.html>

**Figura 97 – Clark Kent de Henry Cavill**



Fonte: BATMAN, 2016

**Figura 98 – Clark Kent dos quadrinhos**



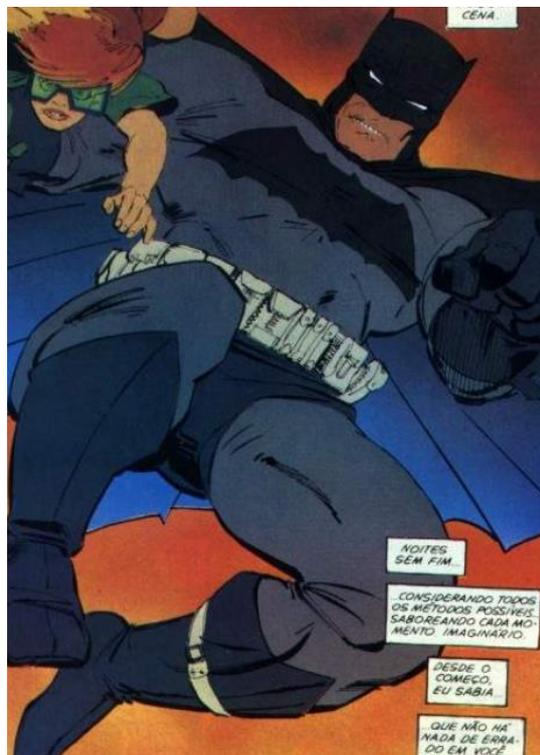
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/838373286858661182/>

**Figura 99 – Batman de “Batman vs Superman”**



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/289919294762749133/>

**Figura 100 – Batman de “Cavaleiro das Trevas”**



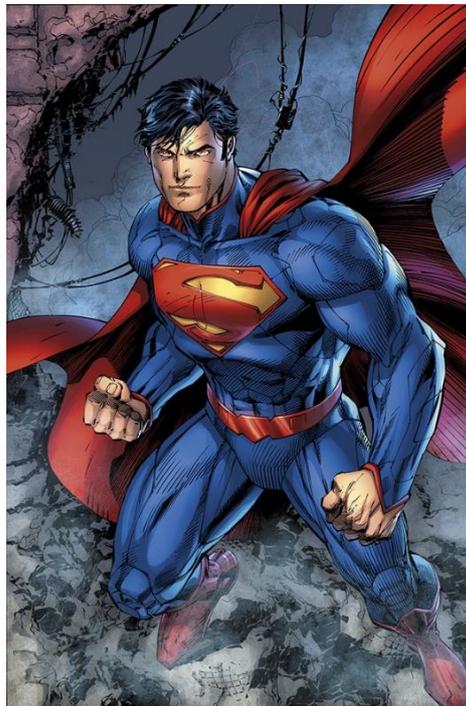
Fonte: <http://actionhq.blogspot.com/2015/03/batman-o-cavaleiro-das-trevas.html>

**Figura 101 – Superman de Henry Cavill**



Fonte: <http://www.henrycavillnews.com/2019/11/zack-snyder-shows-support-for-his.html>

**Figura 102 – Superman dos quadrinhos**



Fonte: [https://anicrossbr.fandom.com/pt-br/wiki/Superman\\_\(News\\_52\)](https://anicrossbr.fandom.com/pt-br/wiki/Superman_(News_52))

**Figura 103 – Mulher Maravilha de Gal Gadot**



Fonte: [https://dverse.fandom.com/pt-br/wiki/Mulher-Maravilha\\_\(DCEU\)](https://dverse.fandom.com/pt-br/wiki/Mulher-Maravilha_(DCEU))

**Figura 104 – Mulher Maravilha dos quadrinhos**



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/642396334329213138/>

**Figura 105 – Victor Stone / Ciborgue de Ray Fisher**



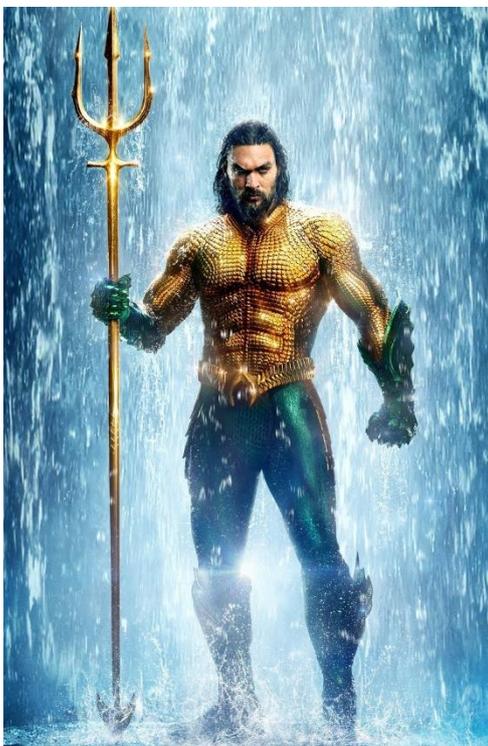
Fonte: <http://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-676875/fotos/detalhe/?cmediafile=21329214>

**Figura 106 – Victor Stone / Ciborgue dos quadrinhos**



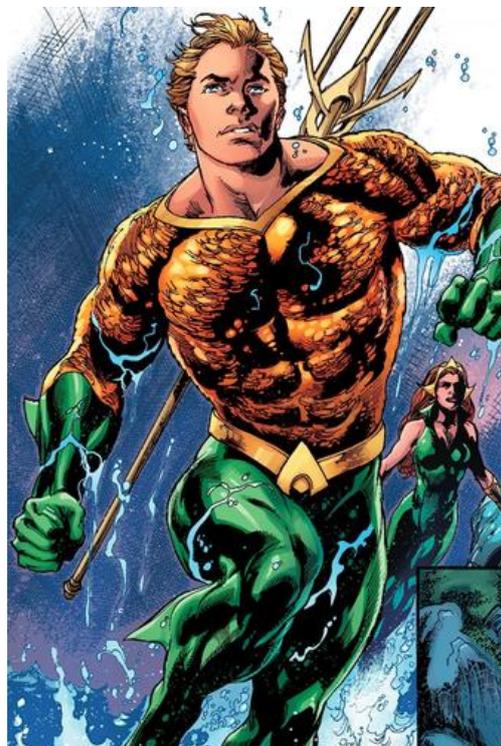
Fonte: [https://aminoapps.com/c/dcamino-comics/page/item/victor-stone/vEL6\\_maTWI6dN7wwpw51mwLbQPp74ZZ4ko](https://aminoapps.com/c/dcamino-comics/page/item/victor-stone/vEL6_maTWI6dN7wwpw51mwLbQPp74ZZ4ko)

**Figura 107 – Aquaman de Jason Momoa**



Fonte: <https://pipocamoderna.com.br/2018/11/elogiosas-primeiras-reacoes-da-critica-geek-a-aquaman-ja-pedem-a-continuacao/>

**Figura 108 – Aquaman dos quadrinhos**



Fonte: <https://dcverse.fandom.com/pt-br/wiki/Aquaman>

**Figura 109 – Barry Allen de Ezra Miller**



Fonte: <https://cromossomenerd.com.br/ezra-miller-fala-sobre-o-relacionamento-do-flash-com-o-batman-em-liga-da-justica/>

**Figura 110 – Barry Allen dos quadrinhos**



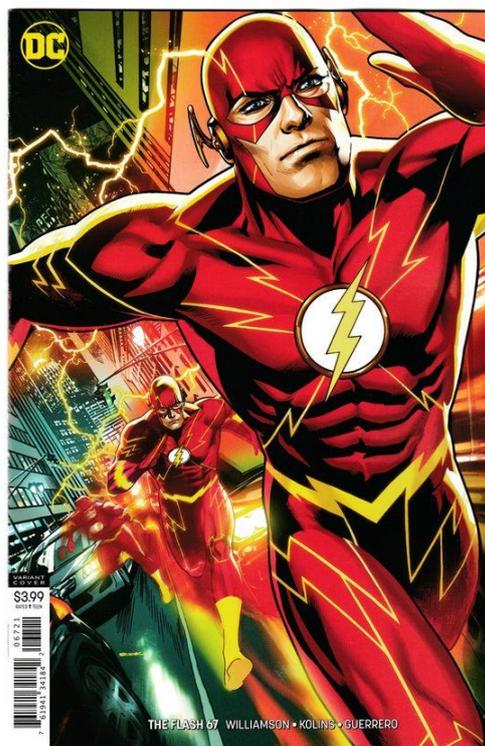
Fonte: [https://aminoapps.com/c/dcamino-comics/page/item/barry-allen/8Xoa\\_pvCXI245DQgGDd0kv1oLmPolNQe38](https://aminoapps.com/c/dcamino-comics/page/item/barry-allen/8Xoa_pvCXI245DQgGDd0kv1oLmPolNQe38)

**Figura 111 – Flash de Ezra Miller**



Fonte: [https://pt.best-wallpaper.net/The-Flash-Justice-League-2017\\_wallpapers.html](https://pt.best-wallpaper.net/The-Flash-Justice-League-2017_wallpapers.html)

**Figura 112 – Flash dos quadrinhos**



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/616148792752799463/>

**Figura 113 – Lex Luthor de Jesse Eisenberg**



Fonte: <https://www.joblo.com/movie-news/jesse-eisenberg-would-love-to-return-as-lex-luthor-for-the-dceu>

**Figura 114 – Lex Luthor dos quadrinhos**



Fonte: <https://www.quirkybyte.com/blog/2018/10/arrowverse-lex-luthor-supergirl/>

O diretor Zack Snyder é assumidamente fã de quadrinhos, o que certamente repercute em suas produções filmicas. No que se refere à “Batman vs Superman”, de acordo com Guimarães (2018, p.202), “com seu caráter híbrido e sua ênfase nos efeitos de pós-produção, o projeto fílmico de Snyder procura conciliar a ilusão cênica dos filmes de aventuras e ação com a estilização gráfico-cinematográfica, na esteira de Frank Miller”: as cenas dinâmicas e cheias de ação que são marca do diretor, no caso do filme em questão, em muitos momentos do filme em questão, traduzem iconicamente (tanto pela tradução dos signos gráficos quanto dos signos “textuais” da narrativa referenciada) uma série de momentos do quadrinho “Cavaleiro das Trevas”, de Frank Miller, indicializando o mesmo (pelo reconhecimento da referência) e, por consequência da transposição por vezes bastante literal, trazendo as simbolicidades abordadas

na narrativa de Miller (o Batman mais velho e repleto de traumas, sua relação com a identidade de Batman e com Gotham City etc.). A seguir podemos ver algumas dessas traduções “diretas”.

Figura 115 – Batman em antena, com rifle



Fonte: <https://www.cinemablend.com/new/10-Times-Batman-V-Superman-Directly-Used-Frank-Miller-Dark-Knight>Returns-120967.html>

Figura 116 – Armadura utilizada por Batman para enfrentar Superman, em “Cavaleiro das Trevas”



Fonte: <http://actionhq.blogspot.com/2015/03/batman-o-cavaleiro-das-trevas.html>

**Figura 117 – Armadura utilizada por Batman para enfrentar Superman, em “Batman vs Superman”**



**Fonte:** <https://www.cinemablend.com/new/10-Times-Batman-V-Superman-Directly-Used-Frank-Miller-Dark-Knight>Returns-120967.html>

**Figura 118 – Arte da capa de “Cavaleiro das Trevas”**



**Fonte:** <https://stuffzentretenimento.wordpress.com/2015/07/31/o-que-batman-vs-superman-tem-a-ver-com-o-cavaleiro-das-trevas-de-frank-miller/>

**Figura 119 – Cena com Batman, em “Batman vs Superman”**



**Fonte:** <https://stuffzentretenimento.wordpress.com/2015/07/31/o-que-batman-vs-superman-tem-a-ver-com-o-cavaleiro-das-trevas-de-frank-miller/>



Figura 121 – Momentos da queda de Bruce na caverna, em “Batman vs Superman”

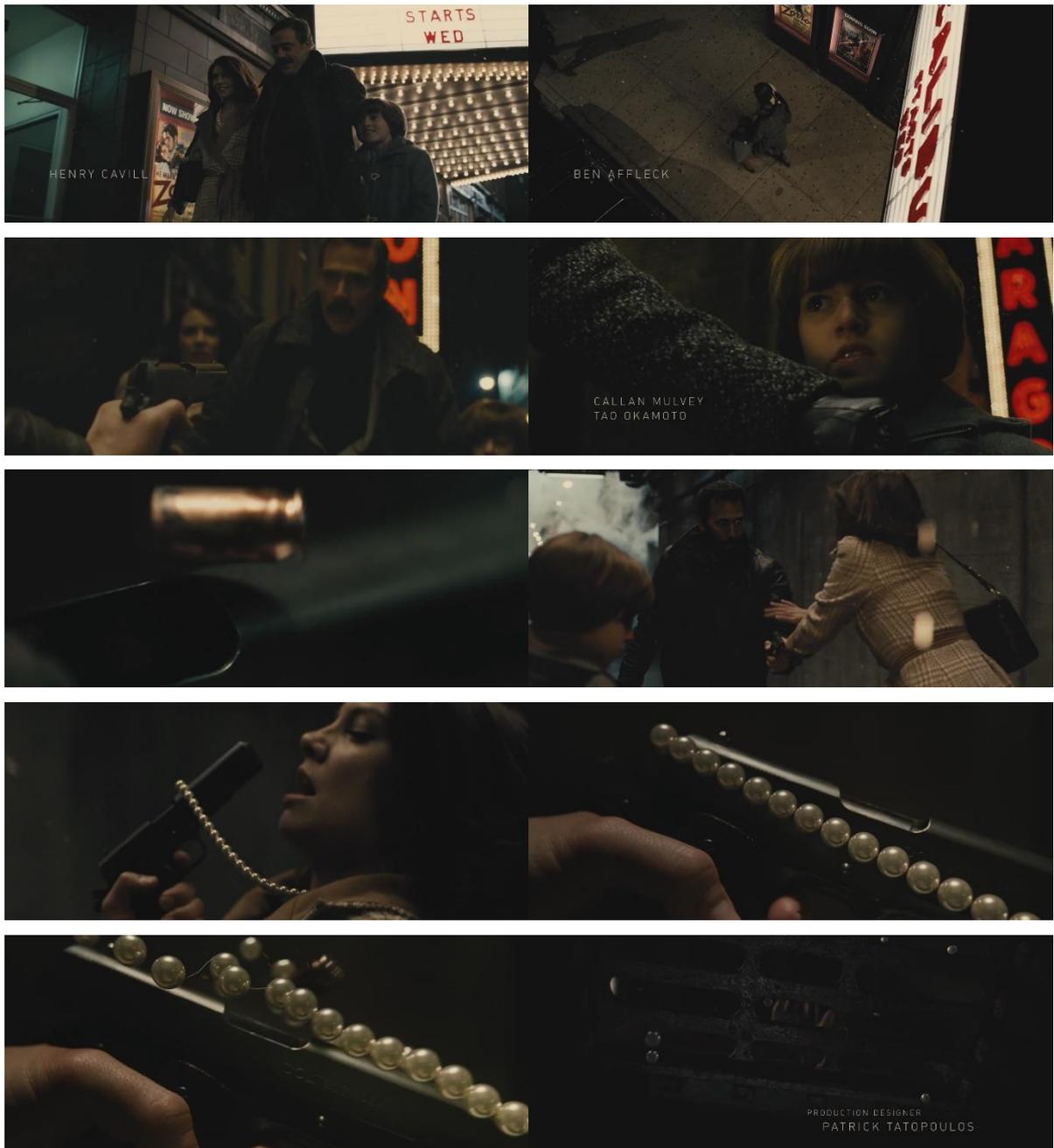


Fonte: BATMAN, 2016

Figura 122 – Páginas que mostram assassinato dos pais de Bruce, em “Cavaleiro das Trevas”

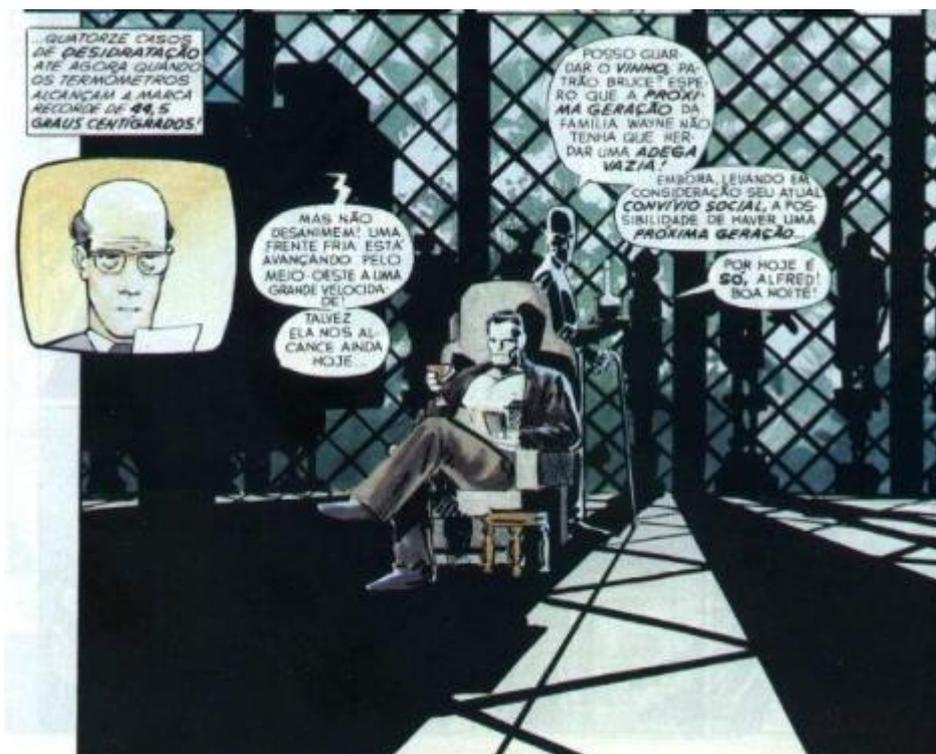


Figura 123 – Assassinato dos pais de Bruce, em “Batman vs Superman”



Fonte: BATMAN, 2016

Figura 124 – Diálogo de Bruce com Alfred, em “Cavaleiro das Trevas”



Fonte: <http://actionhq.blogspot.com/2015/03/batman-o-cavaleiro-das-trevas.html>

**Figura 125 – Diálogo de Bruce com Alfred, em “Batman vs Superman”, replica até fala do Alfred Alfred apresentada em “Cavaleiro das Trevas”**



**Fonte: BATMAN, 2016**

Figura 126 – Recorte com alguns momentos do confronto entre Batman e Superman, em “Cavaleiro das Trevas”

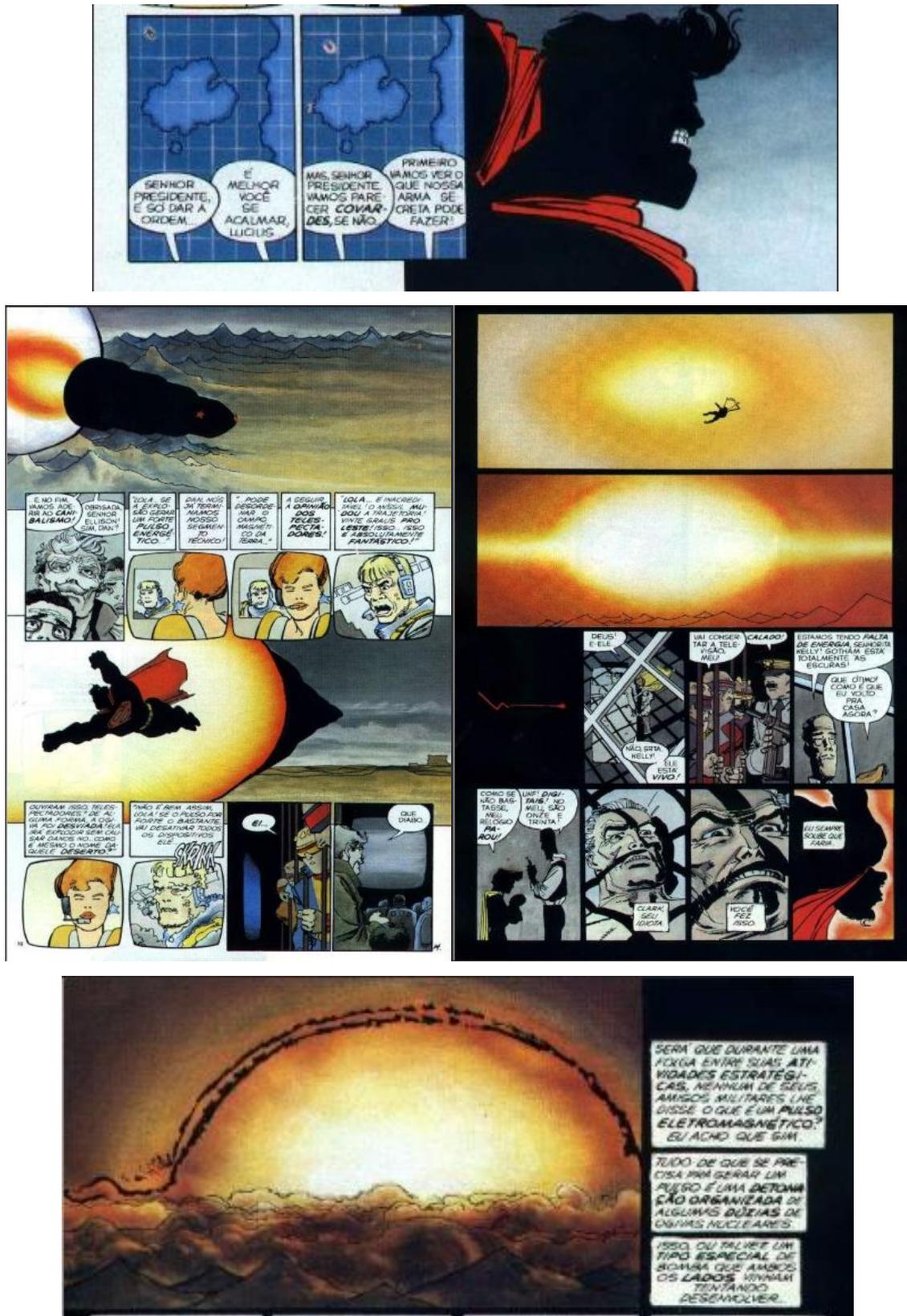


Figura 127 – Recorte com alguns momentos do confronto entre Batman e Superman, em “Batman vs Superman”



Fonte: BATMAN, 2016

Figura 128 – Montagem com sequência em que Superman detém míssil, em “Cavaleiro das Trevas”



Fonte: <http://actionhq.blogspot.com/2015/03/batman-o-cavaleiro-das-trevas.html>

Figura 129 – Sequência em que Superman detém míssil, em “Batman vs Superman”



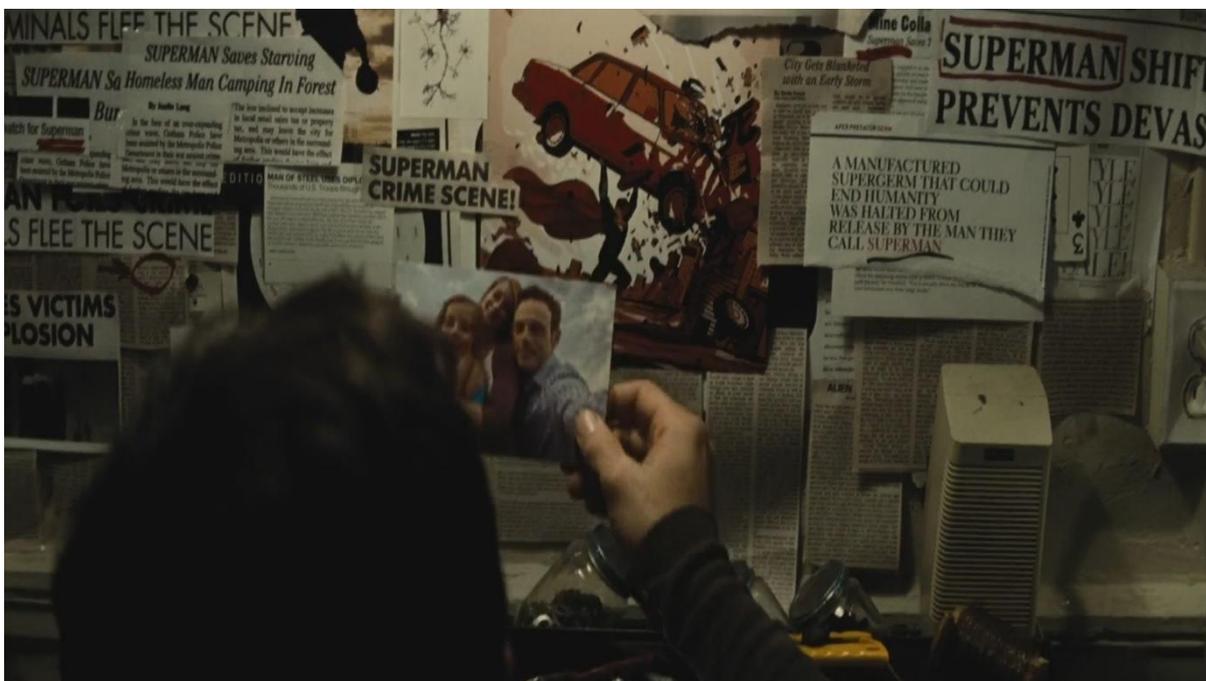
Fonte: BATMAN, 2016

Uma vez que Zack Snyder dirigiu muitos dos filmes já produzidos do Universo DC (“O Homem de Aço”, “Batman vs Superman” e “Liga da Justiça”), o diretor tornou sua marca a marca também da franquia: a forte presença de referências, inclusive sob a forma de easter-eggs. Acerca disso, Medeiros (2017) explica o seguinte:

Além de histórias que colocaram os dois heróis em confronto, o filme *Batman vs Superman* apresenta em seu conteúdo diversos *easter eggs* e referências a outros quadrinhos, consagrando-o como um “verdadeiro épico das referências em filmes do gênero” (MILANO, 2016). Este recurso vem sendo bastante explorado pela Warner nos filmes e séries da DC Comics, sendo uma característica marcante de suas produções. Sabendo da possibilidade de encontrar essas pequenas surpresas, os fãs começam a jogar um *game* ou assistir a um filme já na tentativa de encontra-las. É uma verdadeira caça aos ovos de páscoa. É preciso, porém, ter muita paciência e um profundo conhecimento sobre os personagens para ter sucesso.

No decorrer de “Batman vs Superman” são apresentadas variadas referências a outros quadrinhos da empresa, sendo algumas sob a forma de easter-eggs, como dito. A seguir, podemos ver algumas dessas:

**Figura 130 – Enquanto Wallace se prepara para pichar a estátua do Superman, é possível ver uma reprodução da capa do primeiro quadrinho do Superman no painel construído pelo personagem**



Fonte: BATMAN, 2016

Figura 131 – Logo da S.T.A.R. Labs, que é base de operações do Flash na série



Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/45-easter-eggs-e-referencias-em-batman-vs-superman-origem-da-justica.html#list-item-30>

Figura 132 – Referência ao assassinato do Robin Jason Todd pelo Coringa



Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/45-easter-eggs-e-referencias-em-batman-vs-superman-origem-da-justica.html#list-item-30>

Figura 133 – Tradução do quadrinho “Superman: Paz na Terra”



Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/45-easter-eggs-e-referencias-em-batman-vs-superman-origem-da-justica.html#list-item-30>

Figura 134 – Sequência do julgamento do Superman no Capitólio também é uma tradução de “Superman: Paz na Terra”



Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/45-easter-eggs-e-referencias-em-batman-vs-superman-origem-da-justica.html#list-item-30>

**Figura 135 – Em pesadelo do Batman, é possível ver um Ômega gravado no chão, que é símbolo do vilão Darkseid**



**Fonte:** <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/45-easter-eggs-e-referencias-em-batman-vs-superman-origem-da-justica.html#list-item-30>

**Figura 136 – Símbolo químico do chumbo (Pb) em cápsulas de bala que Batman pretende usar contra Superman indicam seu conhecimento de que a visão de raio X dele não ultrapassa chumbo**



**Fonte:** [https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/23597/1/AcaciaPierreDosSantosMedeiros\\_DISSERT.pdf](https://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/23597/1/AcaciaPierreDosSantosMedeiros_DISSERT.pdf)

**Figura 137 – Em pichação, interrogação faz referência ao Charada, vilão do Batman**



Fonte: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/45-easter-eggs-e-referencias-em-batman-vs-superman-origem-da-justica.html#list-item-30>

**Figura 138 – Morte do Superman traz referências aos quadrinhos “A morte do Superman” e “Funeral para um amigo”**



Fonte: BATMAN, 2016

Em um apanhado geral da narrativa apresentada em “Batman vs Superman”, podemos destacar três principais vertentes dos caracteres simbólicos (e conseqüentemente também icônicos e indiciais) que são apresentados no filme e que caracterizam essa fase: os caracteres subjetivos, os caracteres de gênero e os caracteres de universo ficcional.

Os caracteres subjetivos da narrativas são traduções próximas do que é apresentado nos quadrinhos e aparece em aspectos como os seguintes: o trauma e a revolta de Bruce/Batman (que inclusive narra em primeira pessoa, como voz over, no começo do filme, dando um aspecto mais pessoal) e a dualidade entre ser um homem comum e ser um super-herói que Clark/Superman apresenta, por exemplo.

Quanto aos caracteres de gênero, podemos tomar por base os tópicos apresentados como característicos do gênero super-herói (Quadro 2, p.51): cores – as cores dos uniformes e a paleta de cores da atmosfera são similares ao que é apresentado nos quadrinhos (as cenas do Batman possuem cores mais escuras e as do Superman cores mais vívidas) –; superpoderes – os superpoderes do Superman (voar, impermeabilidade, visão de raio X etc.) e os “superpoderes” do Batman (inteligência, habilidades investigativas e de combate), por exemplo, são representados –; uniforme – os uniformes de todos os super-heróis apresentados é similar aos dos quadrinhos dos mesmos –; identidade secreta – a vida dupla de Bruce (Batman), Clark (Superman) e Diana (Mulher Maravilha) fica aparente –; caráter heroico – ao longo do filme, tanto o Batman como o Superman se colocam em diversas situações de risco em prol de uma ação heroica –; porte físico – todos os personagens são retratados com aparência e porte físico similares aos quadrinhos –; motivação e fraqueza – no começo do filme, é mostrada a história do Batman, por exemplo, evidenciando esses dois aspectos –; ajudante – apesar da ausência dos sidekicks, os ajudantes aparecem sob a forma de Alfred para o Batman e Lois Lane para o Superman –; vilões – no filme são traduzidos os vilões dos quadrinhos Apocalypse e Lex Luthor –; por último, trato ficcional – somos apresentados a uma realidade fictícia com eventos épicos e meta-humanos que estamos dispostos a aceitar –.

Quanto ao caractere de universo ficcional, “Batman vs Superman” engloba as narrativas de diferentes super-heróis, em diferentes filmes, unidos em um único universo relativo ao universo dos super-heróis dos quadrinhos da DC Comics. Ao final do filme, somos apresentados à primeira composição da Liga da Justiça: Batman, Superman e Mulher Maravilha. Os outros três integrantes (Aquaman, Flash e Ciborgue) são brevemente apresentados, mas passaram a compor o grupo, de fato, apenas no filme Liga da Justiça.

**Figura 139 – Ao final de “Batman vs Superman”, a tríade Batman, Superman e Mulher Maravilha**



**Fonte:** BATMAN, 2016

Por hora, o universo cinematográfico da DC Comics é composto pelos seguintes filmes:

**Quadro 05 – Lista de filmes que compõem o Universo Estendido DC até então (2020)**

<b>Ano</b>	<b>Título</b>	<b>Direção</b>
2013	O Homem de Aço	Zack Snyder
2016	Batman vs Superman: a origem da justiça	Zack Snyder
2016	Esquadrão Suicida	David Ayer
2017	Mulher Maravilha	Patty Jenkins
2017	Liga da Justiça	Zack Snyder
2018	Aquaman	James Wan
2019	Shazam!	David F. Sandberg
2020	Aves de Rapina	Cathy Yan

**Fonte:** A autora <sup>23</sup>

<sup>23</sup> **Universo Estendido DC.** Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo\\_Estendido\\_DC](https://pt.wikipedia.org/wiki/Universo_Estendido_DC). Acesso em 14 de jul. 2020.

Para lançamento futuro, estão previstos os lançamentos dos seguintes filmes para comporem mais narrativas do Universo Estendido DC: “Mulher-Maravilha: 1984”, “Esquadrão Suicida”, “The Batman”, “Adão Negro” e “The Flash”. Enquanto isso, a DC Comics permanece com suas interações com o público e os fãs, à exemplo do evento virtual de acesso global, DC FanDome, que ocorreu nos dias 22 de agosto e 12 de setembro, de 2020<sup>24</sup>. O evento trouxe diversas interações, conteúdos e novidades, acerca do universo DC, em suas variadas mídias.

Quanto ao Batman, especificamente, especula-se que o universo cinematográfico da DC Comics vá se apropriar de mais um recurso popular dos quadrinhos: o multiverso. Em eventos como o Crise nas Infinitas Terras, temos o choque entre vários universos alternativos dos super-heróis, em geral culminando em um evento cataclísmico que implica em uma nova origem, eliminando minhas do tempo indesejadas e dando recomeço e/ou continuidade às desejadas.

**Figura 140 – Uma das imagens oficiais postadas pela DC Comics, nas redes sociais, apresentando o Batman do Bem Affleck e o Batman do Robert Pattinson**



**Fonte:** <https://www.unicorniohater.com.br/os-batmen-de-ben-affleck-e-robert-pattinson-estao-juntos-no-poster-oficial-da-dc/>

Ao que tudo indica, até mesmo pelo que foi apresentado no DC Fandome, o filme The Flash fará uma tradução do quadrinho Ponto de Ignição, no qual o Flash transita entre diferentes realidades, encontrando diferentes versões dos super-heróis. Além de Bem Affleck, no papel de Batman, ao que tudo indica, o Batman de Michael Keaton (duologia de Tim Burton) também fará uma aparição<sup>25</sup>. Além de agradar aos fãs tanto dos quadrinhos (pelas referências e pela

<sup>24</sup> DC FanDome. Disponível em [https://pt.wikipedia.org/wiki/DC\\_FanDome](https://pt.wikipedia.org/wiki/DC_FanDome). Acesso em 10 de nov. 2020.

<sup>25</sup> The Flash terá retorno de Bem Affleck como Batman. 2020. Disponível em <https://br-ign-com.cdn.ampproject.org/c/br.ign.com/batman-2/83785/news/the-flash-tera-retorno-de-ben-affleck-como-batman?amp=1>. Acesso em 10 de nov. 2020.

abordagem do multiverso) como dos filmes (por reunir diferentes versões do Batman no cinema) do personagem, essa escolha de ação funcionaria como uma forma de passar o “manto” do Batman entre atores e abordagens do mesmo de uma forma menos brusca e já praticada há muitos anos nos quadrinhos do gênero.

**Figura 141 – Robert Pattinson como Bruce Wayne e Batman**



**Fonte:** <https://tribunaonline.com.br/the-batman-tem-filmagens-suspensas-apos-robert-pattinson-contrair-covid-19>

O próximo Batman será interpretado por Robert Pattinson, no filme “The Batman”, dirigido por Matt Reeves. O filme contará os primeiros anos de Bruce Wayne como Batman, em uma versão que o diretor afirma como mais sombria e mais exploradora do caráter detetivesco e subjetivo do personagem. Durante o painel apresentado pelo diretor, acerca do filme, o mesmo cita várias referências à diferentes quadrinhos, assim como os próprios fãs vêm fazendo suas próprias especulações a partir do teaser lançado na DC FanDome<sup>26</sup>.

Aparentemente, o filme trará referências diferentes das costumeiramente utilizadas nas traduções anteriores, como “Batman – Ano zero”, “Batman – O Longo Dia das Bruxas”, “Batman – Silêncio”, “Batman – Ego”, dentre outras. Por hora, podemos apenas aguardar as próximas novidades anunciadas e acompanhar essa nova onda das traduções dos quadrinhos de super-heróis, que traz a construção de universos e uma maior interação com público.

<sup>26</sup> **Batman – DC FanDome Teaser.** 2020. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=fHIEM1-EWzM&t=11s&ab\\_channel=WarnerBros.PicturesBrasil](https://www.youtube.com/watch?v=fHIEM1-EWzM&t=11s&ab_channel=WarnerBros.PicturesBrasil). Acesso em 10 de nov. 2020.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No que se refere ao Batman, por meio desse estudo, foi possível, com uso de pontos-chave, traçar uma trajetória da implementação, construção e consolidação dos signos que compõem a representação e simbologia do Batman, compreendendo que isso se deu por uma série de processos e influências que envolveu diferentes autores e mídias.

O Batman é um dos primeiros super-heróis criados e um dos primeiros e mais traduzidos, também, de modo que a análise de suas traduções (signos e mecanismos), implica em uma percepção da trajetória das traduções intersemióticas entre quadrinhos e cinema (e signos e mecanismos compartilhados por essas duas mídias), com ênfase no gênero super-herói.

Quanto à Semiótica, pudemos vislumbrar os mecanismos internos envolvidos nos processos tradutórios: foi possível perceber, no caráter de ação do signo, como o processo de construção de narrativas é uma construção social, cultural e temporal (contextual), que se dá por meio da acumulação tanto dos signos como de seus mecanismos, no decorrer da história da humanidade. Percebemos a pertinência dessa teoria e metodologia para a compreensão das linguagens e fenômenos da comunicação, ao, inclusive, entrelaçá-la com conceitos bastante difundidos como adaptação, redesign, transmídia e convergência.

Por uma perspectiva semiótica desses conceitos em questão, por exemplo, podemos compreender a adaptação como uma narrativa cujos signos são reconfigurados de modo a se adaptar à nova mídia; redesign, uma reconfiguração com certa resignificação e alteração, visando o aperfeiçoamento, correção ou atualização dos signos de uma narrativa; transmídia é um signo complexo, cujos signos se desdobram em traduções por múltiplas plataformas e narrativas; a convergência das mídias e das próprias linguagens, à priori, trata de signos e mecanismos de produção de sentido que são comuns à essas mídias e linguagens, assim como do fluxo de narrativas e seus caracteres semióticos entre mídias.

A proposta de releitura da classificação busca justamente o entrelaçamento dos pressupostos teóricos da Semiótica e das traduções intersemióticas com conceitos e entendimentos diversos dos estudos de comunicação e narrativa, reforçando a sua pertinência como teoria que, por meio de sua aplicação, perpassa esses diferentes conceitos, permitindo a compreensão dos elementos e do procedural desses processos.

Apesar de sua lógica aplicabilidade na compreensão dos processos tradutórios relativos à diversos gêneros e mídias, a proposta em questão permitiu um vislumbre mais específico e relacionado aos super-heróis e a construção do gênero e suas narrativas mediante a permuta

entre mídias: no caso desse trabalho, mais enfaticamente entre quadrinhos e cinema. Compreendendo essa trajetória por um viés semiótico.

De acordo com a proposta de releitura da classificação de Plaza para as traduções intersemióticas, estabelecemos que as traduções icônicas possuem maior ênfase na transposição dos signos icônicos (como cores, formas etc.), que são de reconhecimento mais imediato do público, utilizando desses em um conjunto com signos indiciais e simbólicos ressignificados, distintos; as traduções indiciais transpõem os signos icônicos e indiciais, fazendo uma maior aproximação à(s) referência(s) abordada(s), dando portanto, mais um passo de encontro às convenções que regem às simbologias e representações do personagem e do gênero; as traduções simbólicas transpõem os três níveis do signo (ícone, índice, símbolo), se atendo, em geral, à adequações e alterações de acordo com mídia, público, época etc.

Em uma ordem crescente de aproximação entre os signos da tradução e da referência, temos, respectivamente, as traduções icônicas, as traduções indiciais e as traduções simbólicas, tal qual os níveis de apreensão do signo que Peirce apresenta (ícone, índice e símbolo, respectivamente). Quando falamos da trajetória das traduções dos super-heróis, essa classificação está diretamente atrelada não apenas aos processos isoladamente, mas ao próprio processo de construção dos signos e mecanismos de produção de sentido tanto do gênero como das traduções desse para o cinema, no caso: como os elementos de gênero, de construção e apresentação de universos e multiversos foram gradativamente incorporados às narrativas de super-heróis apresentadas em ambas as mídias.

Para o futuro, é intencionado um aprofundamento desse estudo, especificamente no que diz respeito à classificação proposta, compreendendo mais à fundo as nuances entre os momentos-chave abordados, assim como efetuando a ampliação da análise, tendo em pauta uma maior observação do fluxo de retorno do cinema para os quadrinhos, assim como dos quadrinhos para outras mídias além do cinema, visto o contexto de convergência, no qual a afetação e relação entre diferentes mídias se intensifica.

## REFERÊNCIAS

- ALVES, Bruno Fernandes. **Histórias em quadrinhos e cinema: um caso de tradução intersemiótica**. 2011. Disponível em: [http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/anais/3-ARTIGO\\_1AS\\_JORNADAS-BRUNO\\_FERNANDES\\_ALVES.pdf](http://www2.eca.usp.br/anais2ajornada/anais1asjornadas/anais/3-ARTIGO_1AS_JORNADAS-BRUNO_FERNANDES_ALVES.pdf). Acesso em 13 de jun. 2020.
- AGUIAR, Daniella; QUEIROZ, João. **Tradução, transposição e adaptação semióticas**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2016.
- AZENHA, André Luiz de Albuquerque. **Histórias: Batman e Superman no Cinema**. São Paulo: PoloBooks, 2016.
- BAMBA, Mahomed. **A recepção cinematográfica: teoria e estudos de caso**. Salvador: EDUFBA, 2013.
- BARBOSA, Anderson Wagner da Silva. **A marca do Batman: Uma análise da presença simbólica do herói na mídia, imaginário e cotidiano da sociedade contemporânea de cultura pop**. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.
- BARBIERI, Daniele. **As linguagens dos quadrinhos**. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BATMAN. Direção de Lambert Hillyer. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1943.
- BATMAN. Direção de Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros, 1989.
- BATMAN begins. Direção de Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros, 2005.
- BATMAN vs Superman: a origem da justiça. Direção de Zack Snyder. Estados Unidos: Warner Bros, 2016.
- BRAGA, Alexandre. **A operação tradutora no design de games**. 2015. Disponível em: [http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2015/edicao\\_11/teccogs11\\_artigo02.pdf](http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2015/edicao_11/teccogs11_artigo02.pdf). Acesso em 03 de jun. 2020.
- BRAGA, Alexandre Santaella. **Design de interação nos games: projetar como operação tradutora para a comunicação ser humano-máquina**. 156 f. Tese (Doutorado – Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.
- CAGNIN, Antonio Luiz. **Os quadrinhos: linguagem e Semiótica: um estudo abrangente da arte sequencial**. São Paulo: Criativo, 2014.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento. 1989.
- CASTRO, Bruno Monte de *et al.* **Os cavaleiros das trevas: o guia definitivo das encadernações do homem-morcego em seus 80 anos**. São José: Skript, 2020.
- CHINEN, Nobu. **Linguagem HQ: Conceitos básicos**. São Paulo: Criativo, 2011.

CORDEIRO, Reinaldo dos Santos. **Análise Comparativa da Transposição dos quadrinhos ao Cinema**. 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/30358>. Acesso em 04 de jan. 2020.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Porto Alegre: Bookman, 2013.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

FINGER, Cristiane. **Crossmedia e Transmedia: desafios do telejornalismo na era da convergência digital**. 2012. Disponível em: [http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/9754/2/Crossmedia\\_e\\_transmedia\\_desafios\\_do\\_telejornalismo\\_na\\_era\\_da\\_convergencia\\_digital.pdf](http://repositorio.pucrs.br/dspace/bitstream/10923/9754/2/Crossmedia_e_transmedia_desafios_do_telejornalismo_na_era_da_convergencia_digital.pdf). Acesso em 16 de ago. 2020.

GAUDREALT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Editora Universitária de Brasília, 2009.

GONÇALVES, Paulo José Veras. A Tradução Intra-semiótica. *In: Anais do XVIII Congresso de Comunicação e etc.* São Paulo: INTERCOM, 2011. Disponível em: <http://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2011/resumos/R28-0328-1.pdf>. Acesso em 10 de jul. 2020.

GONÇALVES, Vilson André Moreira. **Acima da cidade, uma gárgula em movimento: vislumbres do urbano em Batman de Tim Burton**. 2012. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199524700034.pdf>. Acesso em 03 de jun. 2020.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu: Marsupial Editora, 2015.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Batman vs Superman: interações sinérgicas e convergentes na lógica das franquias**. 2018. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/145839/149557>. Acesso em 02 de jun. 2020.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. São Paulo: Editora Cultrix. 1976.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph. 2009.

KNOWLES, Christopher. **Nossos deuses são super-heróis: a história secreta dos super-heróis das histórias em quadrinhos**. São Paulo: Cultrix, 2008.

LIMA, Felipe de. **45 easter-eggs e referências em Batman vs Superman: a origem da justiça!**. 2016. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/lista/45-easter-eggs-e-referencias-em-batman-vs-superman-origem-da-justica.html>. Acesso em 16 de ago. 2020.

LIRA, Bertrand. **Cinema noir: a sombra como experiência estética e narrativa**. João Pessoa: Editora da UFPB. 2015.

LIRA, Bertrand. **Luz e Sombra: significações imaginárias na fotografia do cinema expressionista alemão**. João Pessoa: Editora da UFPB. 2013.

- MACHADO, Ludmilla Ayres. **Design e linguagem cinematográfica: narrativa visual e projeto**. São Paulo: Blucher, 2011.
- MANNING, MATTHEW K. **Batman – Arquivo Histórico – Volume 1**. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2015.
- MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MARTINS, India Mara. “**Desejo de Real**” e busca pelo “**Realismo**”. 2013. Disponível em: [https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco\\_pos/article/view/871/811](https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/871/811). Acesso em 01 de jun. 2020.
- MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006.
- MATTOS, A. C. Gomes de. **O outro lado da noite: filme noir**. Rio de Janeiro: Rocco, 2006.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- MEDEIROS, Acácia Pierre dos Santos. **Batman vs Superman – a origem da justiça: as práticas dos fãs em rede**. Dissertação (Mestrado em Estudos da Mídia) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2017.
- MEDEIROS, Vagner Karan. **Batman vs Superman: análise da publicidade como narrativa transmídia**. 2016. Disponível em: [http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/8829/Vagner%20Karan%20Medeiros\\_.pdf?sequence=1](http://www.repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/8829/Vagner%20Karan%20Medeiros_.pdf?sequence=1). Acesso em 13 de jun. 2020.
- MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. 2012.
- MITTERMAYER, Thiago. **Narrativa transmídia: uma releitura conceitual**. São Bernardo do Campo: Editora C0D3S, 2017.
- MOREAU, Diego *et al.* **Bill Finger: a história secreta do cavaleiro das trevas**. São José: Skript Editora, 2019.
- MORIN, Edgar. **Cultura de Massas no Século XX: neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2002.
- MORRISON, Grant. **Superdeuses**. São Paulo: Seoman, 2012.
- NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 2003.
- NETTO, J. Teixeira Coelho. **Semiótica, informação e Comunicação**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1999.
- NEVES, José Luís. **Pesquisa qualitativa – Características, usos e possibilidades**. 1996. Disponível em: <https://www.hugoribeiro.com.br/biblioteca-digital/NEVES-PesquisaQualitativa.pdf>. Acesso em 25 de jul. 2019.
- NICOLAU, Marcos. **Falas & Balões: a transformação dos textos nas Histórias em Quadrinhos**. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2015.

NICOLAU, Marcos. **Metaciência na prática:** para lidar com a pesquisa científica. João Pessoa: Ideia, 2016.

NICOLAU, Marcos. **Tirinha:** a síntese criativa de um gênero jornalístico. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2020.

NICOLAU, Marcos *et al.* **Comunicação e Semiótica: visão geral e introdutória à Semiótica de Peirce.** Revista eletrônica Temática, João Pessoa, ano VI, n.08, Agosto. 2010. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/325603945\\_Comunicacao\\_e\\_Semiotica\\_visao\\_geral\\_e\\_introdutoria\\_a\\_Semiotica\\_de\\_Peirce](https://www.researchgate.net/publication/325603945_Comunicacao_e_Semiotica_visao_geral_e_introdutoria_a_Semiotica_de_Peirce). Acesso em 22 de jul. 2020.

OLIVEIRA, Victoria Maria Santiago de. **Do cinema para a HQ: tradução intersemiótica e adaptação em menino-aranha, de Maurício de Sousa.** Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2016.

PESSOA, Jéssica Raissa. Batman e a tradução intersemiótica entre os quadrinhos e o cinema. 2018. *In: Anais do XVIII Congresso de Comunicação e etc.* São Paulo: INTERCOM, 2018. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-1877-1.pdf>. Acesso em 08 de jun. 2020.

PESSOA, Jéssica Raissa. **Batman e a tradução intersemiótica entre os quadrinhos e o cinema.** Revista eletrônica Culturas midiáticas, João Pessoa, ano XI, n.21, Julho-Dezembro. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/cm/article/view/43544/21583>. Acesso em 22 de jul. 2020.

PESSOA, Jéssica Raissa. Batman: estudo de caso sobre tradução intersemiótica e a complexidade narrativa no audiovisual. *In: Anais do XIV Congresso de Comunicação e etc.* São Paulo: INTERCOM, 2019. No prelo. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2019/resumos/R14-0400-1.pdf>. Acesso em 08 de jun. 2020.

PESSOA, Jéssica Raissa Pessoa. **World of Warcraft:** análise semiótica da representação dos personagens da facção horda. Monografia (Comunicação em Mídias Digitais) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica.** São Paulo: Perspectiva, 2015.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.

PLAZA, Julio. **Videografia em videotexto.** São Paulo: Editora Hucitec, 1986.

PRODANOV, Cleber; FREITAS, Ernani. **Metodologia do Trabalho Científico:** Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico. Rio Grande do Sul: Universidade Feevale, 2013.

ROBB, Brian J. **A identidade secreta dos super-heróis:** a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.

SAITO, Cláudio Lopes Nascimento. **O gênero textual: adaptação oficial de filme em quadrinhos**. 2010. Disponível em: <https://scielo.conicyt.cl/pdf/signos/v43semonogr/a10.pdf>. Acesso em 04 de jun. 2020.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos: como as linguagens significam as coisas**. São Paulo: Editora Guazzelli Ltda, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. João Pessoa: Paulus Editora, 2014.

SANTAELLA, Lucia. **Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano**. 2003. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3229>. Acesso em 01 de jun. 2020.

SANTAELLA, Lucia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**. São Paulo: Paulos, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

SANTAELLA, Lucia; MASSAROLO, João; NESTERIUK, Sergio. **Desafios da transmídia: processos e poéticas**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

SANTOS, Mírian dos. **Charles Sanders Peirce**. 2014. Disponível em: <http://www.entremeios.inf.br/published/161.pdf>. Acesso em 03 de jun. 2020.

SILVA JUNIOR, Célio da. **Fidelidade nas adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema**. Monografia (Comunicação Social/ Jornalismo) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

SQUIRE, Corinne. **O que é narrativa?**. 2014. Disponível em: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ZMmvfWixm3MJ:revistaseletronica.s.pucrs.br/ojs/index.php/civitas/article/download/17148/11473+&cd=7&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>. Acesso em 20 de jun. 2020.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas: Papyrus, 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro; SANTOS, Roberto Elísio dos. **A linguagem dos quadrinhos: estudos de Estética, Linguística e Semiótica**. São Paulo: Criativo, 2015.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

XIMENES *et al.* Redesign de Jogos Clássicos. In: **VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment**. Belo Horizonte: SB GAMES, 2008. Disponível em: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.655.5244&rep=rep1&type=pdf#page=58>. Acesso em 16 de ago. 2020.