



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO - PPGC
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS**

**A MARCA DO BATMAN: UMA ANÁLISE DA PRESENÇA SIMBÓLICA DO
HERÓI NA MÍDIA, IMAGINÁRIO E COTIDIANO DA SOCIEDADE
CONTEMPORÂNEA DE CULTURA POP.**

ANDERSON WAGNER DA SILVA BARBOSA

João Pessoa - PB
2017

ANDERSON WAGNER DA SILVA BARBOSA

**A MARCA DO BATMAN: UMA ANÁLISE DA PRESENÇA SIMBÓLICA DO
HERÓI NA MÍDIA, IMAGINÁRIO E COTIDIANO DA SOCIEDADE
CONTEMPORÂNEA DE CULTURA POP.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, área de concentração Comunicação e Culturas Midiáticas, como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre em Comunicação.

Linha de Pesquisa: Mídia, Cotidiano e Imaginário

Orientador: Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa

João Pessoa - PB
2017

Catálogo na Publicação
Seção de Catalogação e Classificação

B238m 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 / Anderson Wagner da Silva
 Barbosa. - João Pessoa, 2017.

105 f. : il. -

Orientador: Alberto Ricardo Pessoa.
Dissertação (Mestrado) - UFPB/PPGC

1. Comunicação Social. 2. Cultura Pop. 3. Super heróis -
Batman. 4. Mídia e cotidiano. I. Título.

UFPB/BC

CDU - 316.77(043)

ANDERSON WAGNER DA SILVA BARBOSA

**A MARCA DO BATMAN: UMA ANÁLISE DA PRESENÇA SIMBÓLICA DO
HERÓI NA MÍDIA, IMAGINÁRIO E COTIDIANO DA SOCIEDADE
CONTEMPORÂNEA DE CULTURA POP.**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Comunicação da Universidade Federal da Paraíba, área
de concentração Comunicação e Culturas Midiáticas,
como requisito parcial para obtenção do Grau de Mestre
em Comunicação.

Linha de Pesquisa: Mídia, Cotidiano e Imaginário

Orientador: Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa

Data da Aprovação: João Pessoa – PB, 23 / 08 / 2017.

BANCA EXAMINADORA

- Alberto Pessoa -

Prof. Dr. Alberto Ricardo Pessoa – PPGC/UFPB
Orientador

Henrique Magalhães

Prof. Dr. Henrique Magalhães – PPGC/UFPB
Primeiro Avaliador / Examinador Interno

Luíra Freire

Prof. Dra. Luíra Freire - UEPB
Segunda Avaliadora / Examinadora Externa

*Ao Herói, para mim tão real, que dedicou sua vida para
dar um novo destino a todos, sem discriminação ou
distinção. Que de eterno se fez mortal e, em sua passagem
como homem, trouxe esperança e ensinou o que é amar
uns aos outros. Ao que deu a vida,
sem pedir nada em troca.*

*Ao fruto que está sendo gerado nesse momento.
Que eu consiga, ao menos uma vez, ser seu herói.*

*A Adam West (in memoriam), o eterno Batman da série
dos anos 60.*

A todos que tentam fazer do mundo um lugar melhor.

A estes, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por toda sua bondade e generosidade. A minha amada esposa, Ione Barbosa, por tudo que é e por tudo que representa em minha vida. Aos meus pais Antonio Barbosa e Maria José, a minha avó Irnailda Alves, e aos meus irmãos Alisson Barbosa e Andreza Karla, pela fonte inesgotável de carinho que são. À “Seu Chico” e “Dona Leninha”, também a Aline, Maria, Felipe e Jean, minha segunda família. Aos meus amigos e irmãos, Pierre Braz de Moraes, Fabio dos Santos Rocha e Olavo Almeida dos Santos, pela fidelidade e companheirismo durante todos esses anos. Ao meu orientador e amigo Alberto Ricardo Pessoa, pelo apoio, companheirismo e ensino. Aos professores Marcos Nicolau, Wellington Pereira, Sandra Raquel e a toda Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Comunicação por todo aprendizado, atenção e conhecimento transmitidos sem reservas. Aos professores examinadores, Henrique Magalhães, por toda atenção, por cada aula e por todo seu amor, dedicação e incentivo à produção de novos quadrinhos e fanzines, e Luíra Freira, que há anos tem me ensinado, não apenas com palavras mas com sua vida, me fazendo a cada dia mais seu admirador. A todos os meus colegas de turma, pela participação em todas as aulas e trocas de informação, em especial a Mercicleide Ramos, parceira de atividades, Miriam Souto Maior, por todo apoio e tantos assuntos e ajuda nas madrugadas *online*, a Luís Venceslau por todas as conversas, caronas e por toda identificação musical e artística no cenário da Cultura Pop e Skarllety Fernandes da Silva, um presente herdado que cultivarei para a vida. A minha querida professora Maria José Oliveira, por toda ajuda e pelo simples fato de sempre querer minha presença e só estar perto. A todos, minha gratidão.

“É tudo uma piada! Tudo pelo que as pessoas lutam e dão valor não passa de uma monstruosa e insensata anedota! Então por que você não vê o lado engraçado?”

Coringa (MOORE; 1988, p. 42).

“O mundo só faz sentido quando você o força a fazer.”

Batman (MILLER, 1987, p. 42).

RESUMO

A figura representativa do herói mitológico tem uma importante significação para toda e qualquer sociedade. Super-Heróis de Histórias em Quadrinhos exercem, em eras modernas, um papel semelhante, não apenas por suas inúmeras aparições midiáticas, mas sim, por serem uma forma de representação, direta ou indiretamente fundamentadas, na figura heroica, na sociedade de culturas diversas. Nesse cenário, Batman, herói oriundo dos quadrinhos, destaca-se em popularidade e acarreta em uma das marcas mais conhecidas na Cultura Pop e mais valorizadas da indústria cultural. Entretanto, para que se compreenda a força representativa do personagem como marca, é necessário, antes, que haja uma análise da jornada deste, desde a sua criação, aos meios de comunicação em que o mesmo é veiculado, bem como as associações planejadas, de desenvolver as narrativas das aventuras do herói, completamente fundamentadas nos conceitos e características míticas que formam esse tipo de personagem.

PALAVRAS-CHAVE: Mito; Herói; Marca; Sociedade; Jornada do Herói.

ABSTRACT

The representative figure of the mythological hero has an important significance for any and all society. Superheroes of comics have played a similar role in modern times not only because of their innumerable mediatic appearances, but because they are a direct or indirectly grounded form of representation in the heroic figure in the society of diverse cultures. In this scenario, Batman, hero of the comics, stands out in popularity and brings in one of the most well-known brands in pop culture and most valued of the cultural industry. However, in order to understand the representative strength of the character as a brand, it is necessary, first, to analyze the journey of the character, from its creation, to the media in which it is published, as well as the planned associations of Develop the narratives of the adventures of the hero, completely based on the concepts and mythical characteristics that form this type of character.

KEY WORDS: Myth; Hero; Media; Society; Hero's Journey.

LISTA DE FIGURAS

Fig. 01: Bruce e os pais assistem ao filme Zorro e imagens do filme The Bat (1926)....	19
Fig. 02: Primeiros esboços de Bob Kane.....	20
Fig. 03: Batman empunha uma arma na edição de outubro de 1939.....	23
Fig. 04: Expressão facial do Coringa ao saber do retorno do Batman	27
Fig. 05: Sequência de Quadros que mostra o monólogo de Bruce.....	29
Fig. 06: Sequência de Quadros em que Bárbara é atingida.....	31
Fig. 07: Quadros que retratam a imersão do personagem no asilo.....	32
Fig. 08: Uma comparação entre o pôster de “O Exorcista” e a capa de Asilo Arkhan ...	33
Fig. 09: Onomatopeias usadas nas HQs	38
Fig. 10: Michael Keaton como Batman.....	39
Fig. 11: Pôster do filme Batman, O Retorno.....	40
Fig. 12: Pôster do filme Batman, Forever	42
Fig. 13: Representação caricata dos vilões no filme Batman, Forever.....	42
Fig. 14: Os polêmicos “bat-mamilos”	44
Fig. 15: Pôster do Filme Batman Begins	45
Fig. 16: Pôster do Filme Batman, The Dark Knight.....	47
Fig. 17: Mulher Gato na versão de Nolan	49
Fig. 18: Primeiro Jogo eletrônico	51
Fig. 19: Uma das versões de Batman, Ano Um.....	58
Fig. 20: Bruce vagando pela Zona Leste de Gotham	63
Fig. 21: Quadros do diálogo com o Comissário Gordon.....	67
Fig. 22: O herói salta para salvar o filho do Detetive.....	73
Fig. 23: Action Figure The Joker.....	77
Fig. 24: Miniatura do Batmóvel	84
Fig. 25: Impressos em tampinhas de garrafas na campanha da PEPSI	85
Fig. 26: Divulgação da enquete para a participação dos leitores.....	87
Fig. 27: Estátua colecionável de Batman	93
Fig. 28: Bataman e o Batmóvel do jogo Batman: Arkham Knight	94
Fig. 29: Exemplares de bonecos de campanhas	96
Fig. 30: Bat-sinal projetado na Prefeitura de Los Angeles.....	97
Fig. 31: Manifestante trajando o uniforme do herói em favela do Rio de Janeiro	100
Fig. 32: Máscara de Batman pintada com a bandeira venezuelana.....	101

LISTA DE TABELAS

Tabela 01: Animações DC Comics (2015 – 2017).....	90
Tabela 02: Campanhas McDonalds com Brindes DC Comics (2015 – 2017)	96

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
METODOLOGIA	15
CAPÍTULO 1 – UM HERÓI MUDIÁTICO	18
1.1 - Nascido nas Histórias em Quadrinhos	21
1.2 – Adaptando-se às Telas.....	37
1.2 – Interagindo com o Herói: Batman nos Games	50
CAPÍTULO 2 – SANTO “BAT-IMAGINÁRIO”	53
2.1 - Um Símbolo “Noturno” no Imaginário do Cotidiano.....	55
2.2 - Bruce e seu “Mundo Comum”	57
2.3 - Um menino e o “Chamado à Aventura”	58
2.4 - O conflito entre o “Mundo Comum” e o “Chamado à Aventura”	60
2.5 - "O Mentor” do herói em formação	61
2.6 - "Atravessando o Primeiro Limiar”	62
2.7 - Um caminho de “Testes, Aliados e Inimigos”	64
2.8 - Aproximação da Caverna Oculta.....	65
2.9 - Sendo “Provado”.....	68
2.10 - A "Recompensa"	69
2.11 - Batman, “O Retorno” (O Caminho de Volta).....	70
2.12 - O Cavaleiro das Trevas “Ressurge”.....	71
2.13 - A “Fórmula Mágica” sem Superpoderes	72
CAPÍTULO 3 – PRESENÇA COTIDIANA	75
3.1 – Transição midiática temporal – a sociedade e as mudanças de paradigmas	77
3.2 – Cultura Pop e de Conexão: engajamento, propagabilidade e consumo “cultural midiático”	82
CAPÍTULO 4 – CHIROPTERIA ONIPRESENTE – UMA ANÁLISE DA PRESENÇA MUDIÁTICA DO HERÓI ENTRE 2015 E 2017	91
CONSIDERAÇÕES FINAIS	99
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	103

INTRODUÇÃO

Personagens de Histórias em Quadrinhos são, em sua maioria, encantadores. Apesar de terem uniformes que dificilmente alguém usaria em seu cotidiano, eles conseguem ser a expressão da identificação do ser humano moderno com os contos mitológicos representando, ilustrativamente, a imagem do herói mítico presente em diversas culturas. Ainda que usem máscaras, e cores, muitas vezes extravagantes, há, para fãs e admiradores, uma representatividade divina presente na imponência da capa sacudida ao vento. Há, ainda, quem contemple e deseje ter um caráter altruísta em um mundo repleto de pessoas cada vez mais individualistas. Há quem entenda o signo por trás da máscara e da capa.

Batman, personagem criado em 1939, pelo artista Bob Kane e contribuição do escritor Bill Finger (ao qual são atribuídas a criação das principais características presentes no herói), e hoje licenciado da empresa produtora de Histórias em Quadrinhos DC Comics, é um desses personagens que carregam em si, símbolos e representações míticas em sua composição temática.

Nascido em meio à tragédia, faz menção direta a obras artísticas e filosóficas gregas e, com isso, tem seus enredos repletos de textos introspectivos e reflexivos, refletindo também, na imagem figurativa de seus rivais, e com isso, levantando a reflexão de que o tamanho do herói é medido pelo tamanho de seus vilões. Além disso, suas aventuras, em qualquer mídia que venham a ser veiculadas, mantêm explicitamente, a dramaticidade de seu contexto, desde a paleta de cores escuras, até no tom, geralmente pesado, de voz.

Como a maioria dos personagens oriundos do mesmo meio de comunicação do qual veio, seu altruísmo é facilmente reconhecido e interpretado simbolicamente. Porém o que diferencia, dos demais, é o fato de o mesmo não trazer em si poderes sobre-humanos, o que faz gerar, além de uma maior identificação com o público, uma aproximação, e identificação, entre seus leitores (seres comuns) e o mito que constitui o idealismo da figura do herói (seres, em grande parte, semideuses, com a capacidade de realizarem feitos extraordinários), e, se contemplado ecumenicamente, propicia uma melhor captação da mensagem, conforme afirma Joseph Campbell:

Eles ensinam que você pode se voltar para dentro, e você começa a captar a mensagem dos símbolos. Leia mitos de outros povos, não os da sua própria religião, porque você tenderá a interpretar sua própria religião em termos de fatos –mas lendo os mitos alheios você começa a captar a mensagem. O mito o ajuda a colocar sua mente em contato com essa

experiência de estar vivo. Ele lhe diz o que a experiência é (CAMPBELL, 1991, p.18).

Batman, é, portanto, além de um dos pioneiros, um dos heróis midiáticos mais populares e conhecidos da chamada Cultura Pop, tendo sua imagem inserida nos mais diversos segmentos midiáticos, imaginários e cotidianos da sociedade em níveis globais.

Mas, o que o faz ser mais que um simples personagem? O que faz ser o símbolo de uma ideia? Por que este, enquanto marca, consegue sobreviver a gerações mantendo-se tão popular, midiática e mercadologicamente falando?

Este projeto de pesquisa visa responder tais questionamentos com o objetivo de analisar a trajetória do personagem, a partir de sua criação até os meios midiáticos contemporâneos, como a imagem simbólica deste foi construída através das reformulações e diversos enredos nos quais o personagem é apresentado. Busca-se também nesse traçar um comparativo entre as características essenciais presentes nos heróis mitológicos com o personagem criado na era de ouro dos quadrinhos, partindo do conceito de Jornada do Herói, fruto dos estudos de Joseph Campbell. Por fim, tem por objetivo, também, discutir acerca das novas formas de veiculação nas quais o personagem aparece, bem como o engajamento e propagabilidade dos fãs da difusão da imagem do Herói, com base no conceito da Cultura de Conexão, além de abrir espaço para novas discursões para o tema, estimulando assim, o surgimento de novos trabalhos e novos pesquisadores para o segmento.

A escolha do tema proposto – a análise de Batman como marca na mídia, imaginário e cotidiano da sociedade – não se deu por acaso, mas sim por um saber e um saber fazer pessoal. Como historiador de formação, desenhista gráfico de ofício, e sujeito ordinário na pós-modernidade segundo Certeau (CERTEAU, 2005), me encanta a construção de personagens que saltam a ficção e tornam-se reais na mentalidade dos leitores e do espectador, fazendo com que heróis e seres com, ou sem, superpoderes, passem a ser por estes, admirados e seguidos, assim como o indivíduo na Grécia antiga recorria aos heróis mitológicos – aptos a realizarem trabalhos que o homem comum era incapaz de fazer. As mudanças abruptas de identidade do sujeito e seu cotidiano levam-no a recorrer a mídias diversas como a Arte Sequencial, a Sétima Arte e *Games*, por exemplo, e identificar-se com elas, assim como fazia o homem nas sociedades antigas em busca de heróis no panteão mitológico. Ao mesmo tempo em que ocorre essa identificação, o consumo dessas mídias fortalece e fomenta sua existência no cotidiano da sociedade.

Dito isso, pretende-se também, através deste, ampliar, significativamente, o conhecimento, em diversas áreas com respeito ao tema proposto, além de despertar o interesse à produção de novas pesquisas a respeito de criação, concepção e publicação de personagens, bem como o detalhado e meticuloso processo de construção dos mesmos e seu enredo, independentemente do meio de comunicação ao qual venham este a ser veiculados.

METODOLOGIA

Historicamente, percebemos que em cada cultura, embora em diferentes sociedades, diversos símbolos estão presentes como forma de representação de sua identidade. Dentre a presença destes símbolos, facilmente pode-se perceber, marcantemente, a existência de seres animados, com o importante papel de, além de ser significante, dar significado à existência daqueles que compartilham os mesmos hábitos e crenças das comunidades nas quais estes estão inseridos. A cultura grega é, certamente, uma das mais difundidas, e que serve de melhor exemplo, em nível globalizado. Sua base mitológica fundamenta inúmeras produções literárias e midiáticas, difundindo assim, com imensa amplitude de alcance popular, a imagem de seus mitos, dentre os quais os heróis gregos ganham destaque. Entende-se, portanto, que personagens figurativos de estereótipo altruísta, carregam em si, independente de que cultura seja oriunda, a imagem idealizadora do que se conhece como o herói e sua respectiva jornada a ser trilhada, ou seja, a “transcendência da figura do mito como um elemento atemporal e multicultural” (CAMPBELL, 1949).

Estudar personagens midiáticos fundamentados sobre tais características, requer do pesquisador um extremo e cauteloso exercício de análise de fontes e objetos de estudo, e de neutralidade do mesmo, com o objetivo de reforçar sua análise sem que haja parcialidade e tendência a supervalorização de certas culturas e desvalorização de outras.

Esta pesquisa debruça-se exatamente sobre esta temática, porém não tendo como principal objeto de seus estudos os heróis mitológicos acima mencionados. Não de forma direta. Entretanto, dedica-se em um estudo aprofundado de como a trajetória de um personagem da atualmente conhecida Cultura Pop, conseguiu instituir sua marca como uma das mais fortes e reconhecidas em níveis multiculturais, bem como atrair legiões de fãs em todo o mundo, fazendo de sua imagem muito além de um símbolo comercial, mas também ideológico: A saber, a MARCA DO BATMAN. Para isto, apoia-se em uma abordagem qualitativa como linha de pesquisa, proporcionando uma análise descritiva e interpretativa de dados secundários, fundamentados em outros pesquisadores de credibilidade e experiência acerca do assunto.

Inicialmente, nos propomos, através de pesquisa bibliográfica, a descrever a base histórica do personagem, desde a sua origem, em 1939, nas Histórias em Quadrinhos, a meios de comunicação e meios midiáticos digitais como a internet e consoles de *videogames* de última geração, onde, nesse cenário, foi feita uma vasta pesquisa diretamente nas fontes,

através da leitura de exemplares das principais HQs estreladas pelo herói, exposições às produções audiovisuais e cinematográficas, bem como a experimentação de jogos sobre o mesmo, além da leitura de críticas e comentários sobre essas mídias, feitas por profissionais do ramo. Além disso, há, também, a fundamentação argumentativa com base em depoimentos dos criadores do personagem e das editoras e roteiristas, que trabalham, ou trabalharam, com o personagem.

Na segunda fase, traçamos um comparativo entre a história do personagem e suas associações com mitos e a Jornada do Herói, estudados por Joseph Campbell em seus livros: “O Herói de Mil Faces” (1949) e “O Poder do Mito” (1991), com o objetivo de oferecer uma melhor compreensão da construção dialética do Homem Morcego e a produção de significado do mesmo, levando em consideração o enraizamento desta nas características mitológicas do herói apontadas por Campbell, sendo este, referência em estudos nesse tema.

Outro passo, ainda nessa segunda parte do projeto, dialoga-se entre os enredos e roteiros (quadrinhísticos, televisivos, cinematográficos, dentre outros), do personagem com a síntese do trabalho de Campbell, escrita por Christopher Vogler, intitulada de “A Jornada do Escritor” (1998), na qual, passo a passo, estão descritas cada uma das etapas vividas pela figura de heróis mitológicos e a saga enfrentada por cada um deles em seus registros históricos. A obra de Vogler tem um papel de suma importância para esta pesquisa, pois a mesma é considerada um manual de instruções para escritores e roteiristas midiáticos, enriquecendo com isso o teor qualitativo desta pesquisa.

Finalmente, é feita uma análise voltada à contemplação do fenômeno exercido pela marca, do herói das Histórias em Quadrinhos, simbolicamente falando, no cotidiano social e os meios de comunicação atuais em que o mesmo é divulgado, compartilhado e propagado, tendo como recorte temporal, as produções midiáticas entre os anos de 2015 a junho de 2017. Além disso, aparições consequentes do personagem, sejam de cunho comercial ou publicitário, enfatizando não só o personagem em si, mas todo e qualquer outro que componha o universo do herói.

Para isto, usamos como base teórica, além de outros autores com estudos fundamentados em teorias do cotidiano, os estudos da “Cultura de Conexão” (2014) de Henry Jenkins, Joshua Green e Sam Ford, nos quais, os autores discorrem acerca de novas formas de engajamento e propagabilidade de conteúdos por diversos meios de mídia e comunicação, bem como sobre as reformulações sofridas por esses meios visando conseguir um maior alcance de público e, com isso, conclui-se que os capítulos deste projeto de

pesquisa, distintamente, abordarão, de forma teórica, cada uma das áreas que englobam a linha de pesquisa Mídia, Cotidiano e Imaginário, associando o primeiro às diversas mídias em que o herói é veiculado, o imaginário produzido com o embasamento mítico das narrativas do mesmo no segundo, e no terceiro sua presença no cotidiano da sociedade, bem como seus significados nesta.

1. UM HERÓI MIDIÁTICO

Não é de hoje que os Heróis e Super-Heróis fazem parte da cultura de massa em uma sociedade cada vez mais globalizada e de sincretismos de costumes unificados em prol de uma identidade universal. Desde o surgimento do Superman na década de 1930, uma série de personagens "sem precedentes das proezas físicas dedicadas aos atos em prol do interesse público"¹, característica principal de personagens do gênero, surgiu inspirados nos mais diversos temas que envolvem o imaginário social, sejam eles míticos, lendários ou presentes no cotidiano.

Batman, personagem criado nessa mesma década de trinta e objeto chave de nossa pesquisa, é um desses personagens que, além de possuir tal característica, 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.

Esses fragmentos, se evidenciam, principalmente, em sua cidade de origem, Gotham City e nos personagens coadjuvantes que permeiam seu cenário. Nela, esse conceito de imaginário social fica mais evidente nas representações que, segundo o filósofo polonês Bronislan Baczo, expressam sua identidade através de sentimentos coletivos como medo, esperança, ideologias, utopias, símbolos e rituais entre outros (BACKZO, 1985), onde, "além de fator regulador e estabilizador, também é a faculdade que permite que os modos de sociabilidade existentes não sejam considerados definitivos e como os únicos possíveis, e que possam ser concebidos outros modelos e outras fórmulas" (BACZO, 1985).

Todavia, para compreendermos melhor a jornada, tanto como personagem quanto como meio de comunicação, é necessário abordar suas origens, explorando desde a sua concepção ao lugar social em que o mesmo foi inserido.

A criação do Batman ainda é uma história controversa. O personagem é assinado como autoria de Bob Kane e, de fato, o é. Kane, idealizou o Homem Morcego inspirado em produções cinematográficas e personagens por ele admirados:

A primeira foi o Zorro. Quando eu era criança, adorava filmes. Um dos meus favoritos era A Máscara do Zorro (1920) com Douglas Fairbanks como as duas identidades do sr. Zorro. Durante o dia, tal qual Bruce Wayne, ele fingia ser o filho chato e mimado de uma das mais ricas

¹ Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Super-her%C3%B3i>. Último acesso em fevereiro de 2016.

famílias do México. À noite, tornava-se um justiceiro. Ele se disfarçava vestindo uma máscara que circundava seus olhos. Saía de uma caverna debaixo da casa montando um cavalo negro, e essas foram as inspirações para a batcaverna e o batmovel. (KANE; in CONROY, 2014).

Alguns vestígios desses fatos estão espalhados nas várias histórias que montam e remontam a história do personagem. O filme “A Máscara do Zorro”, citado anteriormente, está em cartaz no cinema em que o pequeno Bruce Wayne e seus pais assistiam a sessão no dia do fatídico assassinato que dá início à jornada do Morcego, e o próprio Batman ser o estereotipo heroico de um morcego como uma menção direta a ao filme “The Bat” (1926), são alguns dos exemplos das influências de Kane na idealização do herói.



Figura 01. A Esquerda, Bruce e os pais assistem ao filme Zorro, antes do atentado. Fonte: HQ Batman Ano Um (MILLER, 1988); à direita, imagens do filme The Bat (1926).

Ainda sobre as influências do “The Bat”, dirigido por Roland Oeste, Bob Kane trouxe vários elementos ligados ao filme para o Batman, como se locomover pendurado em cordas, a aparência de morcego e o caráter investigativo.

Nos primeiros traços de Kane, Batman tinha um visual bem diferente de qualquer adaptação conhecida do público. Com traços mais leves e máscara, não se

destacavam neste as características de morcego, ficando praticamente impossível associar a imagem do personagem ao sentimento de medo, como é conhecido atualmente.

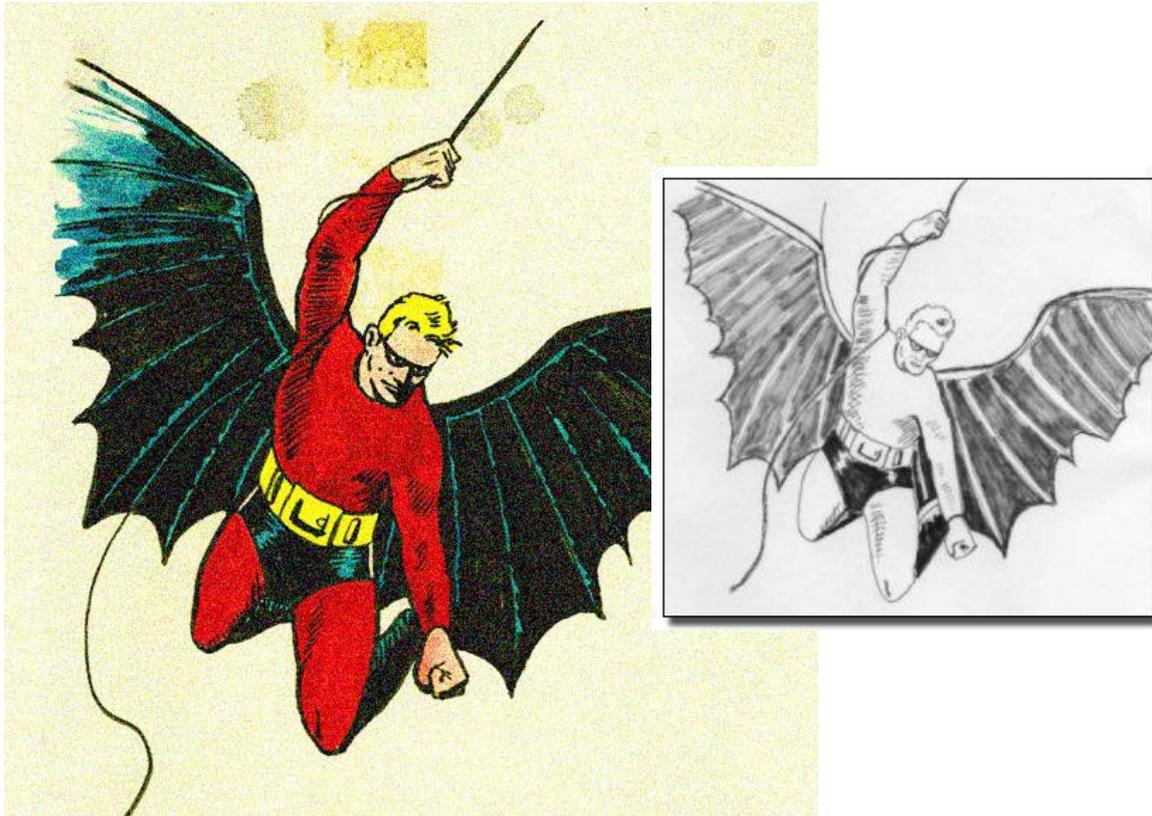


Figura 02. Primeiros esboços de Bob Kane para o que seria o visual do Batman.

No entanto, o Batman que conhecemos atualmente é um atributo muito maior do cocriador do personagem, Bill Finger do que do próprio Bob Kane, onde, conforme reconhecimento da empresa detentora dos direitos autorais do herói, “Finger foi crucial em desenvolver muitos elementos criativos essenciais que enriqueceram o universo de Batman, e esperamos ampliar esse reconhecimento de seu importante papel na história da DC Comics” (HESSEL, 2015). As sugestões de Finger vão desde o nome do alter ego Bruce Wayne, até o uso de luvas e capuz. Além disso, escreveu a primeira história do Batman nos Quadrinhos.

Fui até a casa de Kane, e ele havia desenhado um personagem que se parecia bastante com o Superman com um tipo de ... calções vermelhos, creio eu, botas... sem luvas, sem manoplas... com uma pequena máscara e pendurado numa corda. Ele tinha duas asas rígidas saindo das costas, parecidas com asas de morcegos. E, debaixo dele, havia um enorme título... Batman. Peguei o Dicionário Webster na prateleira e esperava

que houvesse lá algum desenho de morcegos e, é claro, havia. Eu disse: Observe as orelhas; por que não as duplicamos? Ele testou vários capuzes. Sugeriu que trouxesse a peça que cobre o nariz para baixo, o fizesse misterioso e não mostrasse olho algum. (FINGER; in STERANKO, 1970).

Entre os fãs, o conflito em relação a criação do Batman é ainda mais forte. Para alguns, é justo atribuir ao idealizador Bob Kane, uma vez que a participação de Finger é coadjuvante, apenas atribuindo algumas características a um personagem já devidamente formado².

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 psicológicas³.

As opiniões convergem-se na plenitude do herói no tocante à composição completa do personagem, que resultou, anos mais tarde, no Batman não apenas como um personagem de Histórias em Quadrinhos, mas sim como um ícone midiático, ou seja, uma imagem de referência⁴ em aparecimentos espontâneos ou planejados nos mais diversos meios de comunicação⁵, da denominada Cultura Pop, a qual abordaremos seu conceito mais adiante nessa pesquisa.

Tal composição é responsável não apenas por abrir novas possibilidades de adaptação do personagem para outros meios de comunicação, como também consegue torná-lo atemporal, atingindo vários públicos em diversas gerações e nas mais variadas faixas etárias.

1.1. Nascido nas Histórias em Quadrinhos

Historicamente, percebemos que, embora a saga do Cruzado tenha tido seus altos e baixos (assim como todo o universo dos Quadrinhos mercadologicamente

² Fonte: <http://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdcast-119-batman-nos-quadrinhos/>. Último acesso em fevereiro de 2016.

³ Idem.

⁴ Fonte: Dicionário Informal <http://www.dicionarioinformal.com.br/%C3%ADcone/>. Último acesso em março de 2016.

⁵ Fonte: Dicionário Informal <http://www.dicionarioinformal.com.br/midi%C3%A1tico/>. Último acesso em março de 2016.

falando), ele conseguiu se manter no panteão dos produtos mais consumidos pela cultura de massas desde brinquedos a peças de vestuário, dos games às animações, do Mangá⁶ às séries de TV baseadas no enredo do personagem.

Para tanto, é necessário levar em consideração que a ideia de Kane e a persona introduzida por Finger, formam a fusão que completa o Batman e o fixa no imaginário de seu público consumidor como um símbolo atemporal que representa um homem comum, sem superpoderes e vítima dos dramas vividos pela sociedade, porém que traz em si o senso e o desejo de justiça.

Batman aparece pela primeira vez aos leitores em 27 de maio de 1939 na revista *Detective Comics* 27, e teve um sucesso meteórico. A editora responsável pelos títulos de Batman e Superman, passa a ter o nome originado no fascículo da primeira aparição do Homem Morcego (*Detective Comics* – DC Comics), tamanha a popularidade que crescia do personagem⁷.

Inspirando-se em romances *pulps* da época e nos *designs* da máquina voadora de Leonardo da Vinci (o ornitóptero), Kane criou um herói brilhantemente original – alguém que se utilizava das trevas para enfrentar as trevas. Desde o começo, as histórias do Batman trouxeram uma energia e entusiasmo jamais vistos nos quadrinhos. A arte de Kane era inovadora – quase cinematográfica – usando uma variedade de ângulos para narrar visualmente a história. Cenas de ação se prolongavam por múltiplos painéis, o que lhes dava um peso dramático e qualidade de tirar o fôlego. (CONROY, 2014).

A princípio, a persona do Morcego não tinha muita semelhança com o que posteriormente viria a ser popularizada. O Batman desse primeiro ano era soturno, não aparentando ser misericordioso no combate ao crime, fazendo uso de armas e sem problemas em lidar com a morte de forma direta ou indireta de criminosos, diferentemente da imagem do Cruzado que se difundiu ao longo dos anos.

⁶ Termo usado para designar **história em quadrinhos** ou **banda desenhada** feita no estilo japonês. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Mang%C3%A1>.

⁷ Fonte: <http://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdcast-119-batman-nos-quadrinhos/>. Último acesso em fevereiro de 2016.



Figura 03. Batman empunha uma arma na edição de outubro de 1939.

O personagem “frio” de 1930 veio a ser amenizado um ano depois, na revista *Detective Comics 38*, com a aparição do Robin, que viria ser o contraponto de equilíbrio a sombria imagem do Cavaleiro. Dick Grayson, era um acrobata da família circense conhecida como “Os Graysos Voadores”, até que, por uma conspiração, teve toda sua família morta assim como o ocorrido com Bruce Wayne, que o adota e posteriormente vem a tornar-se O Menino Prodígio.

Em relação ao contraponto à imagem sombria do Morcego, Robin apresentava um uniforme colorido, além de ser adolescente, enquanto o Batman, permanecia com seu visual sério e pesado.

É importante ressaltar que personagens como Robin, chamados de *sidekicks*⁸, eram populares na época de Ouro dos Quadrinhos, na qual, a maioria dos super-heróis contava com a presença de um em suas histórias, não sendo um fato atribuído apenas ao Batman. Porém, Robin, referindo-se a todos os personagens que assumiram o papel,

⁸ Ajudante, companheiro ou subordinado de um personagem importante. Exemplo: Sancho Pança (Dom quixote), Watson (Sherlock Holmes) ou o Burro (Shrek). Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Sidekick>. Último acesso em 02 agosto de 2016.

ganha destaque, por ser um dos ajudantes que permaneceram ao fim da tendência de inserção de *sidekicks*, além de alguns terem se transformado em outros personagens.

A popularidade aumenta junto com as vendas das revistas em Quadrinhos e Batman passa a ser inserido também em outros veículos comunicacionais. Tiras de jornais dominicais, séries e produções cinematográficas passaram a integrar também a imagem do Homem Morcego. Além disso, a expansão dos fascículos de revistas com as aventuras do personagem, começaram a expandir pelo mundo.

A série de 1943, intitulada “Batman”, foi a responsável por marcar a primeira aparição do Morcego nas telas. Este fato, ajudou a criar a imagem mítica e cultural do herói. Foi ainda nesse seriado que apareceu pela primeira vez a famosa entrada secreta da Batcaverna.

É válido salientar que a produção foi ao ar em plena Segunda Guerra Mundial, e seu enredo trazia Dr. Daka como vilão – um cientista japonês que tinha o intuito de transformar pessoas em pseudo-zumbis.

Com a censura dos Quadrinhos, protagonizada pelas teorias do psiquiatra Frederick Wertham em seu livro “A Sedução dos Inocentes”, lançado na década de 1950, o mercado de HQs entrou em crise. Dentre outras coisas, Whertam, considerava que as Histórias em Quadrinhos causavam “efeito nefasto” (OPPERMAN, 2004), nos leitores, além de afirmar que as mesmas:

Fomentavam a delinqüência juvenil, a discórdia entre irmãos, o mau hábito da garotada de não comer legumes e verduras e, se isso não bastasse, de estimular o homossexualismo. O livro incentivou o Congresso a vasculhar a indústria das HQs e a colocar Batman e Super-Homem no banco de réus (OPPERMAN, 2004).

Nesse período, sérias restrições foram impostas às publicações de Super-heróis, e uma forma eminente de tentar continuar com enredos de caráter mais adulto era a transmissão televisiva – embora isto não significasse necessariamente estar livres das teses do psiquiatra.

Com isso, no período entre 1966 a 1968, a série Batman e Robin foi exibida pela rede estadunidense de TV ABC em 120 episódios. Neles, o público viera a ter finalmente contato não apenas com a Dupla Dinâmica, mas também com seus famosos vilões dos Quadrinhos adaptados para as telas, os quais firmaram-se como ícones no imaginário popular não apenas pelos personagens, como também pela atuação em seus papéis.

A série de 1966, deixou também outras marcas fortes para o público. Uma das mais importantes, foi certamente a aparição de balões com onomatopeias na tela, como forma de trazer elementos representativos do universo das HQs para as mídias audiovisuais. A experiência resultou em consagrar mais um fator relevante na trajetória midiática do personagem.

Outro ícone deixado pela série, foi a aparição customizada do Batmóvel. Até então, as séries da década de 1940 não possuíam recursos suficientes para apresentar aos fãs e espectadores um veículo personalizado. Tanto que nos seriados dessa época, um Cadillac era usado para transportar os heróis em sua luta cotidiana de combate ao crime. Já na série da década de 1960, um *Ford Lincoln Futura* foi customizado para a produção televisiva, e introduziu no público a paixão pelos Bat-Veículos.

Nos anos 70, as vendas de Histórias em Quadrinhos não iam bem. Vários artistas passaram a trabalhar com o Homem Morcego, entre eles, Dennis O’Neil e Neil Adams, os quais trouxeram mais dinamicidade no formato e na estética não apenas do Batman, como dos Quadrinhos. Além disso, essa mesma década levou o personagem às telas novamente no desenho animado *Superamigos* dos estúdios Hanna Barbera. Este apresentava-o com um visual mais leve e simpático, característico dos demais desenhos dessa produtora. Nesse período “Batman vinha amargando uma das suas fases mais lacrimogêneas. Carregando nas tintas, Doug Moench tentava ressaltar o ‘lado humano’ do herói. Isso elevou insuportavelmente o teor de psicologia de botequim nas revistas” (JOTAPÊ, 2002)⁹.

Até então, o personagem criado por Kane e Finger, apesar de ser um ícone da Cultura Pop, ainda sofria uma perda de público com a decadência das vendas das HQs.

Entretanto, a década de 1980 passaria a ser um marco na trajetória do Morcego. Mais precisamente em 1986, foi lançada a série “Batman, o Cavaleiro das Trevas”, escrita e desenhada por Frank Miller. Esta, considerada por muitos a melhor História em Quadrinhos já feita, fez a popularidade e o fanatismo do personagem ressurgirem de forma assustadora.

⁹ Coluna “Fala Jota - As luzes e as trevas - Uma análise de Batman: O Cavaleiro das Trevas” para o site Omelete. Fonte: <http://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/fala-jota-as-luzes-e-as-trevas-uma-analise-de-batman-o-cavaleiro-das-trevas/>. Último acesso em novembro de 2015.

O enredo apresenta Bruce Wayne mais velho, Batman aposentado, numa Gotham City tomada de corrupção e criminalidade, repleta de gangues fanático-criminosas e com seus arqui-inimigos presos no Asilo Arkhan.

Na história, há dez anos o Vigilante Noturno não era visto nas ruas de Gotham. Num ato de expurgo, o governo decide banir todo e qualquer Super-herói das ruas, mantendo apenas o Superman, que age a seu serviço. O aumento da criminalidade faz com que Bruce Wayne retorne como Batman, colocando-o em confrontos épicos com gangues, Coringa e o próprio Homem de Aço.

Embora o confronto entre os dois não fosse algo inédito nos Quadrinhos, o embate retrata o épico confronto entre luz e trevas, embora esta representação não remeta ao bem e o mal, mas sim dois pontos de vista de personalidades distintas, ou seja, o imaginário popular em relação a personagens míticos como os Super-heróis apresentadas na Arte Sequencial, conforme afirma o colunista de Cultura Pop JOTAPÊ para o Site temático Omelete:

Gosto de pensar - como o próprio Miller - que Super-Homem e Batman representam dois lados opostos no universo dos super-heróis, a Luz e as Trevas. Há uma patente diferença entre as posturas e estratégias de ambos. O irônico antagonismo entre esses dois heróis míticos é a maior riqueza da mini-série. Super-Homem, dotado da força de um semideus, respeita e teme a estupidez humana. Sua perspectiva é pessimista (JOTAPÊ, 2002)¹⁰.

Outro ponto de destaque na trama é o confronto final entre o Cruzado de Capa e seu principal rival, Coringa. Este, no início da história, é mais um dos vilões aprisionados no Arkhan. Sem motivações, aparece apático, sem seu sorriso estampado no rosto e completamente descaracterizado do que antes fora o Palhaço do Crime. Em certa ocasião, ao se deparar com o retorno do Homem Morcego às ruas de Gotham, Coringa protagoniza uma das cenas mais icônicas da história das Histórias em Quadrinhos: à medida em que a notícia é divulgada, o Palhaço começa a esboçar um sorriso, que se completa ao final de em uma sequência de oito quadros.

¹⁰ Idem.

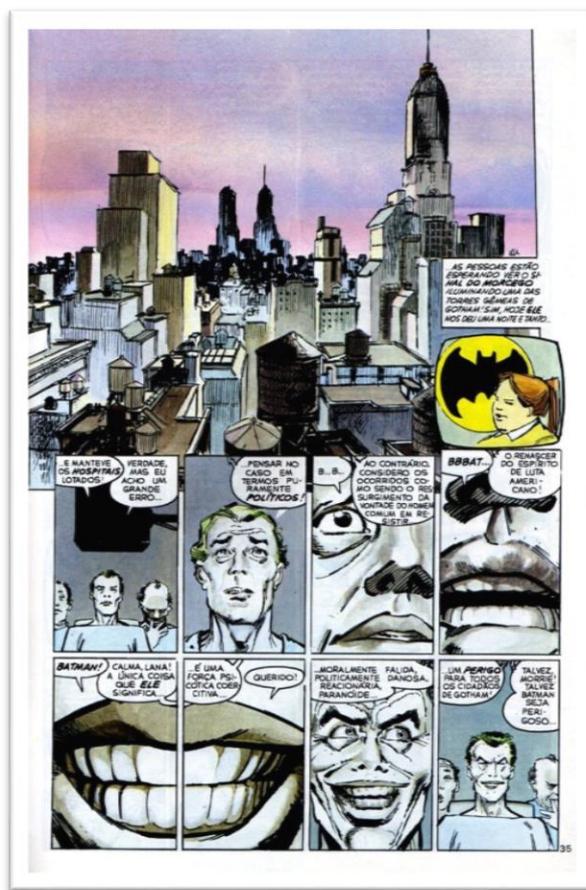


Figura 04. Expressão facial do Coringa ao saber do retorno do Batman. Fonte: HQ Batman o Cavaleiro das Trevas (MILLER, 1986).

Apesar de comemorar, em 2016, trinta anos de sua publicação e muitas outras produções já terem sido lançadas após a HQ, “O Cavaleiro das Trevas” de Frank Miller é considerada por muitos fãs de Quadrinhos como a melhor HQ de todos os tempos, pois “revolucionou toda a linguagem de se contar histórias em Quadrinhos, não só do Batman, mas para toda a indústria” (OTTONI, 2008)¹¹.

Isso não ocorreu por acaso. A crise vivida pelos Quadrinhos em vendas de exemplares no período anterior a esta publicação afetara diretamente o Homem Morcego (como já mencionado). Várias tentativas para fazer novamente do personagem um meio de comunicação de massa vendável foram feitas, chegando a ser sugerida a morte do mesmo. Miller, no entanto, construiu um universo paralelo que, devido ao sucesso, é considerado como o futuro oficial do Batman.

¹¹ Comentário no Podcast Nerdcast 119: Batman nos Quadrinhos.

Fonte: <http://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdcast-119-batman-nos-quadrinhos/>. Último acesso em novembro de 2015.

Definitivamente, Batman escrito por Miller, foi um fator determinante na ascensão do Morcego.

Não o bastante, logo em seguida à publicação de “O Cavaleiro das Trevas”, que como já mencionado discorre sobre um futuro do Herói, é publicada, em 1986, a revista em Quadrinhos “Batman: Ano Um” – uma parceria entre Frank Miller e David Mazzucchelli – que conta os primeiros passos de Bruce para se tornar o vigilante de Gotham.

O enredo é narrado por dois personagens: Bruce Wayne e James Gordon. Nele, o recém chegado, Tenente Gordon, prestes a tornar-se pai, se depara com seu novo local de trabalho: Gotham. Uma cidade violenta e afundada na corrupção por parte das autoridades políticas e policiais, além de dominada pela máfia.

Para James, risco e ameaças o sondam todos os dias. Seu parceiro, o Investigador Flass e seu superior, Comissário Loeb, são peças chaves da máfia infiltrada na polícia, a qual, o jovem Tenente viria a ser vítima por não pactuar com sua criminalidade, seja com confronto direto com seu parceiro, ou desafiando o Comissário. Outro ponto chave no papel de Gordon na trama, é a fixação pelo Vigilante Mascarado, cuja incumbência de perseguir e prender fora ordenada ao jovem tenente.

Wayne, por sua vez, está retornando à cidade e sendo o foco da mídia local. Porém, seu objetivo ultrapassa os ofícios nas empresas da família. Sua motivação principal, fundamentada no assassinato dos pais, está em punir criminosos e livrar a cidade do mal que a assola.

Bruce então, começa sua saga adentrando zonas violentas da cidade. Nesta, ele se depara com a realidade criminosa das ruas, no entanto, dá-se conta que não pode fazer isso como figura pública local. Tal reflexão dá espaço à cena épica da história: Bruce, ferido, sentado no sofá em um monólogo frente à estátua do pai, quando um morcego quebra um dos vidros da janela, invade o recinto e pousa rente ao jovem Bruce.

Uma epifania simbólica é retratada na cena protagonizada pelo homem e o animal, em uma representatividade ilustrativa *significante* de revolta, medo, idealismo e realização. Em duas páginas, desenhadas e arte-finalizadas por David Mazzucchelli¹², com traços e expressões dramáticas e em meio a fortes contrastes de luz e sombra,

¹² Quadrinista estadunidense, coautor desenhista da HQ Batman Ano Um ao lado de Miller, com quem trabalhou também em histórias consagradas do Demolidor (Marvel Comics)

percebe-se que Bruce recorre à figura esculpida do busto do pai, como se estivesse em oração, clamando por instruções sobre o que fazer e a como agir (MILLER, 1987, p.20-21).



Figura 05. Sequência de Quadros que mostra o monólogo de Bruce diante da estátua do busto de seu pai Thomas Wayne (MILLER, MAZZUCHELLI, 1987).

Nesse cenário, o roteiro de “Batman: Ano Um”, desenrola-se em meio a investigações, traição, chantagens e violência, que, unidos à arte repleta de sombras e quadros em *close* desenhados por Mazzuchelli, e à paleta de cores atribuída por Richmond Lewis, dão à série as características principais de um uma história *noir*¹³.

Essa História em Quadrinhos na trajetória do herói, caracterizou-se na consolidação da nova imagem dada ao personagem. Miller, consegue dar a Batman, um tom sombrio e reflexivo à sua personalidade, fazendo com que o público leitor de “O Cavaleiro das Trevas” viesse a identificar-se também com “Ano Um” e ainda mais com

¹³ Estilo de produção midiática que está associado a questões policiais. É o resultado da combinação de estilos e gêneros, que recebe grande influência do expressionismo alemão, do realismo poético francês e do neo-realismo italiano. Nos Estados Unidos, o Cinema Noir foi influenciado pela literatura de ficção policial. Fonte: <http://www.infoescola.com/artes/cinema-noir/>. Último acesso em 02 de agosto de 2016.

a representação mítica do personagem apresentada na série, conforme afirma o colunista Rodrigo Monteiro, ao relatar que:

Ela reconta a origem do mito do Batman, mantendo seus principais aspectos intactos, enquanto a atualiza para uma audiência mais moderna (...). *Ano um* ainda é uma das melhores histórias do personagem em todos os tempos (MONTEIRO, 2005).

Deste modo, o início da jornada do Morcego, ganha uma nova roupagem, introspectiva, reflexiva e mais humana.

Em *Ano Um*, muitos personagens são retratados em um cotidiano comum, tendo suas personalidades equiparadas à realidade de um indivíduo na sociedade. O caso extraconjugal de Gordon, a vida de Celina Kyle como uma prostituta na periferia e a corrupção de Flass, tornam evidentes as mudanças em relação à outras obras estreladas pelo Encapuzado. Uma adaptação do “trabalho de Bob Kane, Bill Finger e Jerry Robinson” (MILLER, MAZZUCHELLI, 2011).

Outra obra relevante, e de suma importância nessa jornada, foi “A Piada Mortal” lançada em 1988. Escrita por Alan Moore e desenhada por Brian Bolland, “*Batman Killing Joke*” – título original em inglês – conta a origem do Coringa, o principal vilão do Homem Morcego (que abordaremos mais adiante na sessão de vilões), e revela a ligação entre o Herói e o Vilão, como dois lados que se equilibram, um pela existência do outro, além dos receios do Cavaleiro Noturno, em como a história deles acabará, representada no seguinte monólogo no início da HQ:

Eu vim conversar. Estive pensando muito ultimamente sobre você e eu. Sobre o que vai acontecer conosco no fim. Vamos acabar matando um ao outro não? Talvez você me mate. Talvez eu o mate. Talvez mais cedo. Talvez mais tarde. Eu só queria estar certo de ter realmente tentado mudar as coisas entre nós. Só uma vez. Você está me ouvindo? É sobre vida e morte que estou falando. Talvez a minha morte. Talvez a sua. Nunca entendi porque nosso relacionamento é tão mortal... mas eu não quero ter sua morte em minhas... mãos. (MOORE, 1988).

Dessa maneira, a narrativa da HQ, através de sua sobreposição de palavras e imagens, desperta no leitor sua habilidade interpretativa (EISNER, 1995), ressaltando, ainda que, em muitas cenas, implicitamente, a hipótese de que “o vilão define o tamanho do herói” (PELUSO, 2014), onde um, se contrapõe ao outro equilibradamente, assumindo um papel de relevância equivalente, ou superior, ao protagonista, tornando assim, nessa

obra, Coringa como a figura *iniciadora* (PELUSO, 2014), ou seja, que dá significação à imagem do herói (PELUSO, 2014).

Tais fatos podem ser percebidos nas cenas de violência que compõem a obra, onde, sem poupar expressões, Bolland retrata em cada quadro desenhado, detalhes, como uma cena filmada sem cortes. Um bom exemplo disso é o espancamento de Bárbara Gordon e, mais à frente no enredo, a tortura de seu pai, o Comissário Gordon. Bárbara é brutalmente atingida por um tiro em sua casa por Coringa, que bate à porta vestindo roupas características de turistas, portando uma câmera fotográfica e uma arma nas mãos. O tiro atinge a região do abdome da moça e a deixa paraplégica, tornando-a posteriormente o “Oráculo” da Liga da Justiça e em seguida a Batgirl, auxiliando o Homem-Morcego na área de tecnologia da informação.



Figura 06. Sequência de Quadros em que Bárbara é atingida por um tiro disparado por Coringa. Fonte: A Piada Mortal (MOORE, BOLLAND, 1988).

Ao seu pai, o comissário James Gordon, estava destinado ver, em uma tela de projeção, as fotos, tiradas pelo Palhaço do Crime, da violência contra Bárbara, espancado e amarrado em um carrinho de parque de diversões.

A Piada Mortal, portanto, reascende um questionamento em relação aos vilões do Morcego: Batman existe por causa dos seus vilões ou os vilões existem por

causa do Batman? Tal questionamento é intensificado na HQ, à medida com que vai sendo revelada a origem do Coringa (que também abordaremos, mais detalhadamente, na sessão “Vilões” deste capítulo). Tanto ele quanto Wayne, sofreram um trauma que serviu como ponto de partida a um novo rumo em ambas as vidas.

Ainda citando História em Quadrinhos icônicas sobre o personagem, Asilo Arkhan (1989), escrita por Grant Morrison e desenhada por Dave McKean, é uma obra que não pode faltar na lista das principais e mais importantes obras do Morcego. Embora seja do final da década de 1980, está presente na vida dos admiradores do herói, pois foi a inspiração para o primeiro jogo da série Arkhan, o *Arkham Asylum*.

No enredo, terror e suspense dão as características principais à trama. Coringa toma o asilo, tornando todos os pacientes reféns, e exige a rendição de Batman, o qual, ao entrar, enfrentará, além de inimigos, seus medos internos, como uma ilustração simbólica do herói descendo ao Hades (CAMPBELL, 1949), conforme se verifica mais detalhadamente no próximo capítulo desta pesquisa.

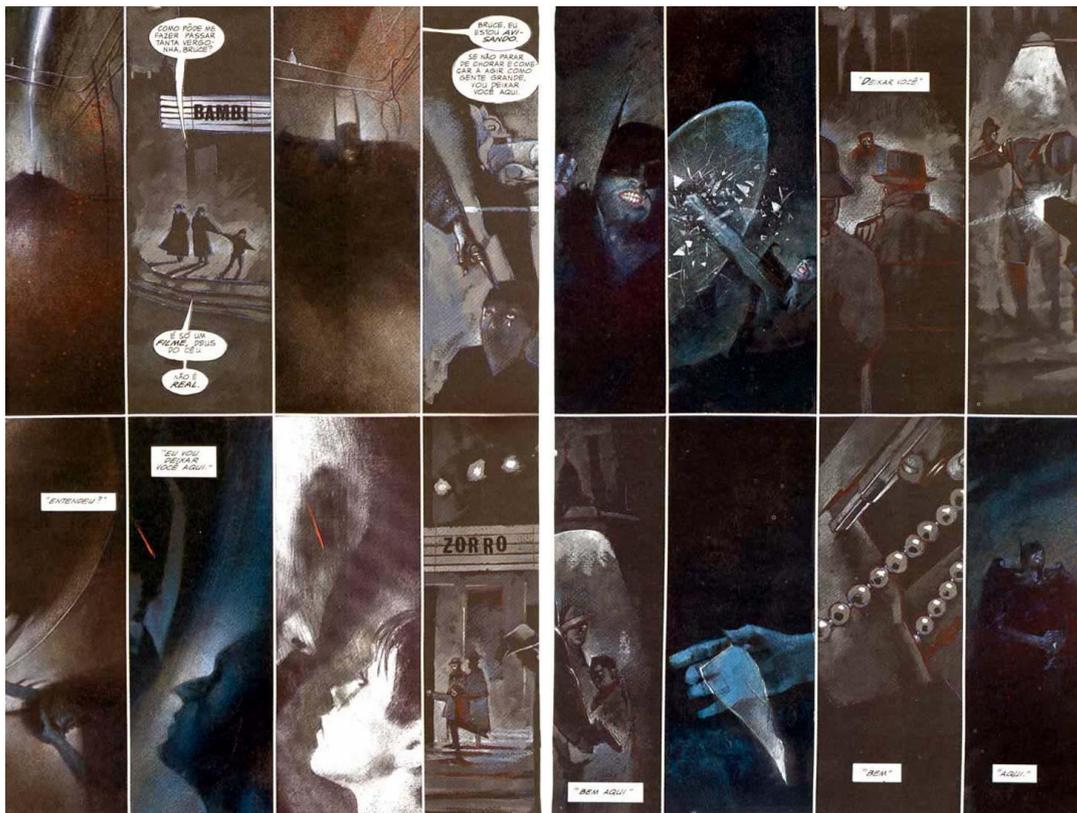


Figura 07. Quadros que retratam a imersão do personagem no asilo e, ao mesmo tempo, em seus traumas ao lembrar do assassinato de seus pais em Arkham Asylum (MORRISON, MCKEAN, 1989).

A capa oficial da HQ revela o teor adulto e assombroso da história, com um visual semelhante ao pôster do filme “O Exorcista” (1974). Além disso, os traços da arte são sombrios, rabiscados e realistas, com quadros extensos, dando uma cadência menos acelerada ao leitor



Figura 08. Uma comparação entre o pôster de “O Exorcista” (a esquerda) e a capa oficial da HQ Asilo Arkhan (a direita).

Quadrinhos como Asilo Arkham (1989), A Piada Mortal (1988), O Cavaleiro das Trevas (1985) – já citados anteriormente - apresentam-se como adaptações fundamentadas no cotidiano das sociedades modernas. Seus roteiros, carregados de crimes, investigações, violência, entre outros, são reflexos de problemas sociais enfrentados, em sua maior parte, por grandes metrópoles onde, embora haja políticas específicas de combate e repressão a tais atos, a população é afetada de forma direta ou indiretamente e apresenta-se como vítima dessa desordem social. Entretanto, há de se convir que, embora as Histórias em Quadrinhos, assim como os demais meios de comunicação de massa, também representem o indivíduo comum como vítima do caos, há sempre um vigilante, muitas vezes superpoderoso, sempre disposto a protegê-lo.

Percebe-se, contudo, que *A Piada Mortal*, *Crise de Identidade* (embora, nesta, o *Morcego* represente o idealismo da sociedade moderna do século XX), e *O Cavaleiro das Trevas*, estão inseridas nesse contexto do imaginário social, embora sejam criações fictícias. A existência dessa relação *Quadrinhos* e realidades sociais, é analisado por Joatan Pires Dutra, ao afirmar que:

As Histórias em *Quadrinhos*, como todas as formas de arte, fazem parte do contexto histórico e social que as cercam. Elas não surgem isoladas e isentas de influências. Na verdade, as ideologias e o momento político moldam, de maneira decisiva, até mesmo o mais descompromissado dos gibis. (DUTRA, 2001).

Façamos, portanto, aqui, uma breve análise acerca das relações entre a sociedade e o personagem, traçando um comparativo entre sua persona e a construção historiográfica de contexto social onde o mesmo é apresentado, que introduzirá, ainda neste capítulo, a continuação no relato da jornada do *Homem-Morcego*.

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 à 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 capacidades especiais sobre-humanas. Uma pessoa como qualquer um de nós que decidiu, por escolha própria, se tornar um herói, um combatente do crime” (CUNHA, 2006, p33).

Para o jornalista e escritor Silvio RIBAS:

A sedução do mito do *Homem-Morcego* está enraizada nas contradições de sua condição humana. Mortal e falível, ele recebeu dos artistas envolvidos na sua reprodução industrial o heroísmo e a capacidade de dar reviravoltas nas tramas que protagoniza, sem perder de vista a condição humana, condenada à imperfeição (RIBAS, 2004, p.24).

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, e evidencia-se a cada vídeo corriqueiramente postado nas redes sociais, que tem como conteúdo ladrões capturados em flagrante pela sociedade, ou a cada relato de reação à assaltos bem-sucedida. Esse senso empírico relacionado ao ato de fazer justiça, está impregnado na mentalidade da sociedade há séculos, seja no ditado popular “de fazer justiça com as próprias mãos”, na Lei Hebraica do “Olho por olho, dente por dente, mão por mão, pé por pé, Queimadura por queimadura, ferida por ferida, golpe por golpe”¹⁴ descrita nos versículos 24 e 25 do capítulo 21 no livro de Êxodo, ou na mentalidade patriarcal em diversas outras culturas e épocas da humanidade, conforme afirma NEIBURG em relação ao uso de violência no processo de construção de civilizações:

Os valores da paz se impõem pela força; as guerras são meios para definir e redefinir as fronteiras sociais; a consagração de certos aspectos em detrimento de outros como verdadeiros traços de “caráter” de uma nação (uma forma lingüística ou religiosa por exemplo) se realiza não só por intermédio de formas “doces” (NEIBURG, 1999, p.48-49).

Além disso, o dualismo de identidade vivido por Wayne, revela a face de um cidadão não apenas motivado a fazer justiça, como também de um ser voltado à coletividade. Este fator pode ser analisado através de dois pontos de vista: influência do legado dos pais e impulso de tornar-se um vigilante, alavancado pelo assassinato dos mesmos.

O primeiro ponto diz respeito, antes de tudo, à caracterização da família Wayne. Thomas e Marta, exercem um papel político-social importante em Gotham City, onde seu legado é visivelmente reconhecido por qualquer habitante da cidade, não apenas por serem conhecidos, mas sim por sua dedicação à sociedade de Gotham. Thomas, por exemplo, apesar de ter uma fortuna incalculável, dedica-se, prioritariamente, a exercer a função de médico em um hospital na cidade.

Em *Batman Begins* (2005), uma das adaptações do Herói para o cinema dirigida por Christopher Nolan – a qual será abordada mais adiante – Thomas Wayne relata ao, então, pequeno Bruce, que prefere trabalhar no hospital e deixar a direção das

¹⁴ Fonte: Bíblia Online, disponível em <https://www.bibliaonline.com.br/acf/ex/21>. Último acesso em dezembro de 2015.

empresas nas mãos de outros profissionais. Além disso, revela ter construído, com recursos próprios, uma forma de transporte público de mais qualidade para a população da cidade.

Thomas é para Bruce a figura personificada de um verdadeiro herói. A devoção para com o pai, retratada significativamente por Frank Miller em *Ano Um*, expressa em muito, como a figura paterna tem significância e influência na formação ideológica do Batman.

Fundamentando-se, ainda, nessa primeira prerrogativa a respeito da influência dos princípios de seus pais na formação conflituosa vivida por Bruce, reforçada na épica frase “Não é o que eu sou por dentro, mas o que eu faço é o que me define” dita no primeiro filme da trilogia de Nolan, fica evidente que os papéis se invertem quanto aos estereótipos do personagem. Batman é compreendido como o ser real, a verdadeira personalidade do unigênito de Thomas e Marta. Bruce e todo seu caráter de bilionário excêntrico é apenas um disfarce, embora seja ele quem carrega o nome da família.

Traçando um paralelo exemplificativo, Bruce em seu contexto cotidiano social apresenta-se como a figura de um típico *playboy* burguês, com o intuito de não levantar suspeitas acerca de seu disfarce noturno. Batman, por outro lado, é quem carrega o legado da família. É quem age em favor da sociedade e quem visa transformar Gotham em um lugar melhor, é quem busca, assim como Thomas Wayne, ajudar pessoas sem ter que se revelar.

O segundo ponto, que diz respeito à influência do assassinato de seus pais, como impulso para a formação do Batman como ele é, refere-se às mudanças de trajetória de vida sofrida por qualquer pessoa em seu cotidiano em decorrência de fatos trágicos.

Essa segunda prerrogativa, pode ser ilustrada através de duas Histórias em Quadrinhos já citadas anteriormente nessa pesquisa, das quais uma ainda terá uma explanação mais ampla mais adiante. São elas: *A Piada Mortal* e *Crise de Identidade*.

Na primeira HQ acima citada, o idealismo do ser social é quebrado ou afetado na medida em que este sofre uma tragédia. Esse conceito fica explícito na seguinte fala roteirizada do Coringa (MORRE, 1988):

Só é preciso um dia ruim pra reduzir o mais são dos homens a um lunático. É essa a distância que me separa do mundo. Apenas um dia ruim. Você teve um dia ruim uma vez, não é? Eu sei como é. A gente tem um dia ruim e tudo muda. Se não, por que você se vestiria como um rato voador? Seu dia ruim o deixou tão louco quanto qualquer um.

Só que você não admite... Prefere continuar fingindo que a vida faz sentido... que vale a pena todo esse esforço (MOORE, 1988).

Batman é, portanto, de forma figurada, um veículo comunicacional que expressa, de forma mais efetiva, as relações entre Quadrinhos e sociedade em seu cotidiano, não apenas na contemporaneidade dita pós-moderna, como também acompanhando as mudanças de todas as épocas desde sua criação.

Em 77 anos de existência, até o momento em que este projeto de pesquisa foi escrito, outras histórias do personagem foram lançadas com uma certa relevância comunicacional dialogando com períodos históricos importantes. No entanto, acreditamos que as obras citadas anteriormente, que se tornaram clássicos da história das HQs, refletem e retratam diretamente como a marca Batman começou a se tornar um ícone da Cultura Pop contemporânea.

1.2. Adaptando-se às Telas

Como todo personagem de sucesso, e inevitavelmente, adaptações para o cinema, tendo o Morcego como protagonista, foram feitas. Em uma análise superficial, não há novidades em tal fato, porém, fazendo um estudo aprofundando sobre o acontecimento, percebem-se vários aspectos que justificam, não apenas a quantidade, como também o alto investimento nas produções.

Entretanto, antes de relatarmos a saga na sétima arte contemporaneamente, pretendemos fazer uma explanação sobre as icônicas adaptações do morcego para a TV nas décadas de 60 e 70.

É praticamente impossível pensar em Batman desassociado à imagem popularizada do personagem pela série de 1966.

Embora não seja esta a primeira adaptação do Morcego para mídias audiovisuais, Batman – A Série, estreou em 1966 na rede de televisão aberta estadunidense ABC sob a responsabilidade do produtor executivo William Dozier, que nunca havia lido Histórias em Quadrinhos antes de assumir o projeto.

Para Dozier, usar a série como meio de comunicação que fazia uma crítica à sociedade, de forma séria, não seria simples. Portanto, decidiu usar a Estética Camp¹⁵

¹⁵ Gíria para comportamento, atitude ou interpretação exagerada, artificial ou teatral; ou ainda um adjetivo que significa algo de mau gosto, muito artificial, exagerado, "cafona" ou "brega". Susan Sontag em seu

como linguagem para atrair a audiência infantil e ao mesmo tempo cativar o público adulto (ABBADÉ, 2008).

A comédia exagerada, e os estereótipos humorizados, da Dupla Dinâmica no seriado fez um sucesso abrangente e com diversos símbolos comunicacionais que marcaram o cotidiano midiático do personagem a partir de então.

O uso exacerbado de onomatopeias durante as cenas de ação talvez seja o mais marcante, tornando-se referência para socos e pontapés tanto na série, como em diversas paródias posteriores, com base no seriado do Cruzado Encapuzado. Era uma excelente retratação da origem do personagem nas Histórias em Quadrinhos adaptada para a televisão.



Figura 09. Onomatopeias usadas nas HQs, popularizada na série Batman de 1966.

Ainda sobre o poder comunicacional do uso da figura de linguagem usada na produção televisiva, as onomatopeias tornaram-se ícones tão fortes quanto o visual dos personagens, sendo também usadas como produtos de consumo para fãs que conhecem a adaptação do personagem para a TV.

Do sucesso da série, originou-se um filme ainda na década de 1960, onde o enredo girava em torno da união dos principais vilões do Morcego para derrotá-lo, do qual saíram algumas cenas clássicas ainda presente na memória de fãs do personagem na atualidade.

artigo clássico *Notes on "camp"* de 1964, diz: *o camp* é comumente relacionado ao exagero, à afetação, a uma estética especial que ironiza ou ridiculariza o que é dominante. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Camp>, acesso em maio de 2016.

Entretanto, foi em 1989 que uma produção cinematográfica de Batman viria a se destacar iconicamente para o público de modo geral.

“Batman”, dirigido pelo diretor autoral Tim Burton, levou multidões ao cinema através de uma superprodução *hollywoodiana* acrescida de uma poderosa campanha de marketing que, embora tenha causado polêmica na escolha do elenco (principalmente pela escolha do ator Michael Keaton para protagonizar o papel do Morcego), conseguiu mover uma multidão de fãs, além de criar e acrescentar novos símbolos ao personagem.



Figura 10. Michael Keaton como Batman no filme de 1989

Dentre os novos símbolos pode-se destacar o conceito de armadura, muito criticado pelos fãs (o qual foi inserido devido ao porte físico de Keaton), a trilha sonora composta por Danny Elfman (tema de abertura e composição das cenas) juntamente com o cantor pop Prince (trilha sonora comercial). Além disso, outro ícone lançado nesta produção viria a marcar a trajetória do Morcego para as gerações posteriores à produção dirigida por Burton: o Batmovel. Este, é ainda considerado por muitos fãs a versão oficial do veículo popularizado na década de 60.

O filme contava ainda com a aparição do Coringa, interpretado pelo ator Jack Nicholson, porém inserido com uma história de origem controversa à mais aceita nos quadrinhos.

A continuação veio em 1992 com o filme “Batman Returns” (Batman, O Retorno – no Brasil), ainda sob a direção de Burton e com Keaton no papel principal. Este consagrou ainda mais a imagem do herói deixada pelo filme anterior, ainda que tenha tido críticas severas ao roteiro.

No “O Retorno”, o Mascarado contracenava com outros dois personagens conhecidos das HQs: a Mulher-Gato, interpretada pela atriz Michelle Pfeiffer) e Pinguim (encenado pelo ator Danny DeVitto).

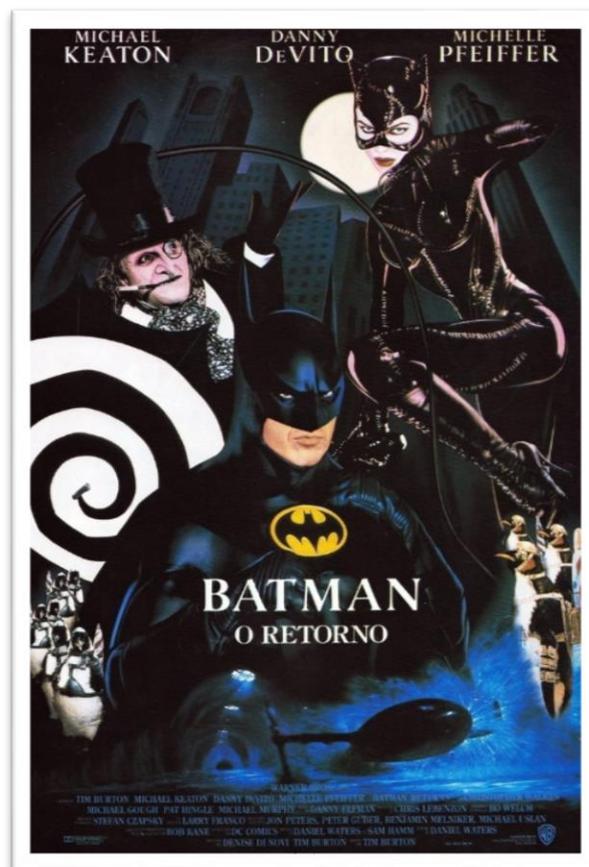


Figura 11. Pôster do filme Batman, O Retorno (1992)

Entretanto, Tim Burton, levou a uma descaracterização dos personagens que desagradou fãs. Um exemplo, foi ter transformado o personagem Pinguim em uma aberração típica de seus filmes. No enredo, Oswald Cobblepots, nasce com uma deformação congênita e é abandonado por seus pais, vindo a ser criado por um bando de pinguins nos esgotos de Gotham, tendo por seu maior sonho ser aceito e conhecido pela

sociedade. Uma contradição ao personagem nas Histórias em Quadrinhos, onde o vilão é um indivíduo ganancioso que faz uso de seu intelecto para a aquisição de poder e riquezas.

Outro ponto contraditório no filme é a representatividade da personagem Mulher-Gato na trama, onde Selina Kyle apresenta-se como uma secretária assaninada por seu chefe e, inexplicavelmente, ressuscitada por gatos, ganhando assim uma personalidade de tons psicóticos e, embora a origem da personagem nas HQs seja desconhecida, ou sem uma história oficial definida, a descaracterização da mesma no filme a desfigurou completamente.

Em contrapartida, a atuação sensualizada de Michelle Pfeiffer, bem como a caracterização visual da personagem no filme, agradou em muito aos fãs, dos quais a maioria a considera referência (visual) da vilã/heroína dos quadrinhos.

Contudo, sabe-se que estas não foram as únicas produções cinematográficas em relação ao personagem e, tão pouco, foram estes os únicos meios midiáticos protagonizados pelo mesmo.

O sucesso de bilheteria nos filmes de Burton, geraram uma nova saga para o personagem. Porém, dessa vez, seria dirigida por Joel Schumacher que, além de escalar outro elenco, deu um caráter mais cômico e uma paleta de cores menos sombria às produções.

Em paralelo foi lançada, ainda em 1992, “Batman: A Série Animada”. Nela o Herói foi desenhado por Bruce Tim, o qual teve sucesso instantâneo, seja pela “Batmanian” promovida pelos filmes, pela composição do personagem e também pelas vozes marcantes e famosas que dublavam os personagens. No Brasil, consagrou a voz do dublador Márcio Seixas no imaginário dos fãs. A série deu origem a novos vilões como Arlequina e desencadeou uma série de longas metragens em animações além de dar origem a novas séries para Superman e Liga da Justiça.

No primeiro filme dirigido por Shumacher, “Batman Forever” (1995), há diversas novidades em relação aos anteriores. O elenco é reformulado, trazendo o ator Val Kilmer assumindo o manto do Morcego em substituição à Keaton; o comediante Jim Carrey, vive o papel do vilão Edward Nigma – O Charada; Tommy Lee Jones como Duas-Caras; Nicole Kidman como a psiquiatra Chase Meridian e, no papel de Robin, Chris O’Doniel, que aparece na Saga, fazendo com que seja resgatada a imagem da dupla dinâmica da década de 1960.



Figura 12. Poster do filme Batman, Forever (1995)

Embora tenha obtido êxito na bilheteria¹⁶ para o ano de sua estreia, a produção dividiu-se entre elogios e reclamações. De um modo geral, é notória a descaracterização dos personagens em relação à imagem apresentada do herói e lida pelo público na época, uma vez que na produção, a quebra da paleta de cores sombria apresentada na franquia Burton, apresenta uma versão mais colorida dos personagens na trama.



Figura 13. Representação caricata dos vilões no filme Batman, Forever (1995)

¹⁶ No mundo, 336 milhões de dólares. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Batman_Forever. Último acesso em 26 de dezembro de 2016.

Os vilões, com um caráter demasiadamente cômico, também desagradaram públicos. A paixão exagerada do personagem Edward Nigma (o Charada), por Bruce Wayne, afasta-se em muito da imagem do mesmo nas HQs. Por sua vez, a interpretação do Duas-Caras, anula completamente o caráter sério do personagem nos Quadrinhos. De fato, a tentativa de tornar o filme para um público infantil e familiar com vilões coloridos e caricatos, gerou a Warner duras críticas¹⁷ e enfraquecimento tais que, posteriormente, ocasionaram a interrupção da franquia com o diretor.

Ainda assim, em 1997, Schumacher dirigiu *Batman & Robin*, sendo este uma extensão do seu antecessor em todos os aspectos, seja nas cores, seja na imagem caricata dos personagens, entretanto, os vilões da trama, Dr. Freeze (Arnold Schwarzenegger) e Hera Venenosa (Uma Thurman), foram polpados de uma comicidade excessiva, tendo inclusive o primeiro, ganhado notoriedade na dramatização de sua história no mesmo.

O filme tinha um forte elenco escalado, além dos atores citados anteriormente, haviam no “*cast*” George Clooney (Batman / Bruce Wayne), Chris O’Donnell (Robin / Dick Grayson) e Alícia Silverstone (Batgirl), entretanto, o roteiro deixava a desejar fazendo com que as atuações não fossem boas. Não o bastante, além de *closets* de câmera nas nádegas dos heróis, os uniformes de Batman e Robin (nas duas produções dirigidas por Schumacher) tinham “mamilos”, fato que rapidamente tornou-se fator de críticas e chacotas. Os “Bat-mamilos” permaneceram na mente de fãs por anos, tendo como principal alvo para questionamentos sobre o assunto, Clooney e Schumacher, que sobre o fato, declara que “os figurinos foram inspirados nas estátuas gregas de homens perfeitos. É naturalmente erotizada” (QUEM, 2012).

¹⁷ Fonte: <http://revistaquem.globo.com/QUEM-News/noticia/2012/07/especial-batman-de-tecido-bat-mamilos-confira-como-roupa-do-heroi-mudou-ao-longo-dos-anos.html>. Último acesso em 04 de janeiro de 2017.



Figura 14. Os polêmicos “bat-mamilos” do uniforme do Morcego em *Batman & Robin* (1997)

Já Clooney, em uma de suas declarações publicada pelo *website* Legião dos Heróis, responde a questionamentos sobre o papel vivido por ele e acerca do uniforme:

No carpete vermelho de Nova York, divulgando *Gravity*, George Clooney foi questionados sobre qual traje foi mais desconfortável, o espacial, do último filme, ou o do Batman, em *Batman & Robin*. “O do Batman, vamos admitir. O traje espacial é desconfortável pra mim. O do Batman é desconfortável pra todo mundo” Clooney também admitiu que ficou chocado com os mamilos na roupa. “Eles colocaram mamilos naquela coisa maldita. Eu nem sabia disso até o filme sair.” Quando a MTV o questionou como ele não percebeu os mamilos na roupa, Clooney explicou. “Você não pode fazer esse movimento com a cabeça (encostou o queixo no peito) quando você é o Batman” De fato, a reação ao filme foi tão negativa que até hoje Clooney sofre as consequências. “Nem mesmo as criancinhas gostaram. Quem assistiu o filme quando criança, de vez em quando vem até mim e me acerta com um chute” (LEGIÃO DOS HERÓIS, 2013).

Devido a tantos atropelos, a franquia dirigida por Schumacher, apesar de ter obtido sucesso de bilheteria, teve a franquia cancelada antes da produção do próximo filme, que seria dirigido pelo mesmo.

Esse evento, fez com que houvesse um longo período sem aparições do Homem Morcego em produções cinematográficas, deixando fãs em dúvida e expectativa. Dúvidas se haveria ou não uma próxima produção, e expectativa de ver retratado o personagem em sua essência, tal e qual era lido nos Quadrinhos. Fato que só veio a ser

revelado quase dez anos depois com o início da era Christopher Nolan na direção das novas adaptações do personagem para as telas.

Nesse novo cenário, surge *Batman Begins* (2005) com característica bem peculiares. No geral, essas características se dão ao estilo de filmes de Nolan, fazendo com que Batman fosse representado em situações mais reais possíveis, como uma espécie de vigilante que em situações cotidianas, pudesse agir em favor de sua cidade.

Notoriamente, o enredo é baseado na HQ *Batman Ano Um* (1987), com algumas adaptações que, apesar de fugirem do roteiro da História em Quadrinhos, agradou ao público de modo geral, uma vez que, ainda que diferente, não desconfigurava em nada a persona do herói.

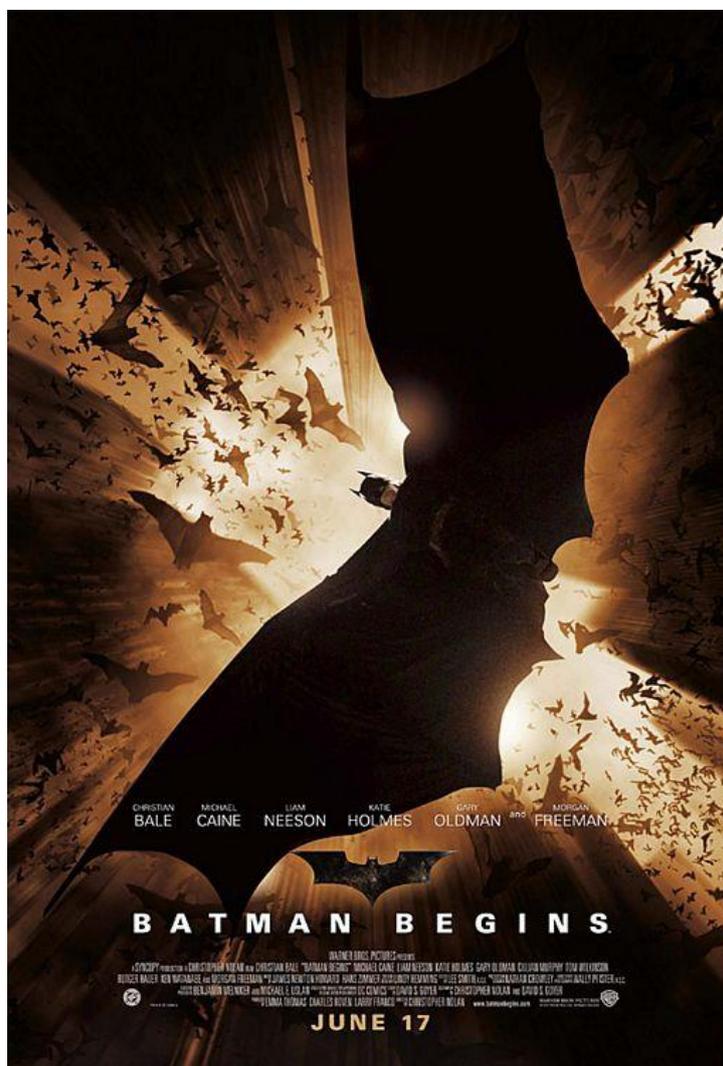


Figura 15. Pôster do Filme *Batman Begins* (2005).

Dentre as mudanças, duas se destacam. Em uma delas, Henri Ducard¹⁸ é representado também como Ra's Al Ghul¹⁹. A outra, é não basear o enredo com foco no comissário Gordon. A primeira, justifica-se pelo fato de, nas HQs, Ra's é representado como um ser imortal e, com isso, o diretor consegue representar tal imortalidade, retratando a figura de Al Ghul como uma espécie de símbolo cuja a representação é transferida para várias pessoas, substituindo uns aos outros ao morrer o que carrega o título. Já a segunda, o foco no comissário foi substituído ao mostrar a relevância do personagem na trajetória do Morcego, ainda que de forma coadjuvante.

Um outro fator importante na ideia de realismo, acaba explicando o conceito de armadura para o Encapuzado, uma vez que esse foi incluído no filme de 1989 devido ao condicionamento físico impróprio do ator Michael Keaton para o personagem.

Um elenco renomado foi escalado. Batman, foi vivido por Christian Bale, Gordon pelo ator Gary Oldman, além destes, nomes como Morgan Freeman (Lucius Fox), Katie Holmes (Rachel Dawes). Cillian Murphy (Espantalho) e Liam Neeson (Henri Ducard, Ra's Al Ghul) formavam os vilões da produção.

O roteiro, escrito por David S. Goyer, um leitor engajado de Histórias em Quadrinhos, apresenta a transformação de Bruce Wayne em Batman, desde o assassinato dos seus pais, até o jovem assumir o manto do herói. Na história, Bruce é representado em várias situações que forjam seu caráter de vigilante, passando por prisões, delitos e um severo treinamento como membro da Liga das Sombras.

O protagonista vive também na trama, diversos dualismos, voltados aos conflitos entre justiça e vingança na mentalidade do mesmo. Além disso, o herdeiro da família Wayne, tem que aprender a lidar com seu medo de morcegos causado pelo trauma de ter caído em um poço repleto desses animais quando criança.

Gotham é apresentada como uma cidade dominada pela máfia, entregue ao crime e com policiais corruptos, um cenário muito parecido com o de Batman Ano Um. A Liga das Sombras, liderada por Ra's Al Ghul, decide pôr um fim à cidade por achar que não há redenção e, assim como outros impérios na história, precisava ser sucumbido.

¹⁸ Personagem que aparece geralmente de forma coadjuvante nas histórias de Batman, o qual é um dos responsáveis pelo treinamento do herói. Fonte: <https://translate.google.com.br/translate?hl=pt-BR&sl=en&u=https://en.wikipedia.org/wiki/Henri_Ducard&prev=search>. Último acesso em: 08 de janeiro de 2017.

¹⁹ Personagem que tem por objetivo a redenção da humanidade por meio da aniquilação de boa parte da humanidade e submissão dos restantes à um único homem. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ra's_Al_Ghul>. Último acesso em: 08 de janeiro de 2017.

O Homem-Morcego surge como o guardião da cidade, enfrentando a Liga e defendendo a tese de que malfeitores devem ser julgados pelas autoridades e não por justiceiros.

Sucesso de bilheteria, faturando só nos Estados Unidos mais de \$200.000,000²⁰ em apenas dois meses de exibição, o primeiro filme dirigido por Nolan agradou aos fãs e crítica, deixando o final em aberto para continuação.

Aparentemente, começava um novo tempo para o Morcego no cinema. E realmente o era. O segundo filme da franquia era aguardado por muitos. Ele prometia trazer o Coringa como vilão, fato que gerou expectativa e especulação nos leitores do herói que, costumeiramente, tendem a expressar nas redes sociais e demais meios de comunicação opiniões sobre elenco, locais de gravações, figurino dentre outras.

The Dark Knight (no Brasil exibido sobo título de: Batman, O Cavaleiro das Trevas) estreou em 2008, após ter lançado *trailers* muito bem aceitos pela crítica de um modo geral. O elenco continuava muito bem escalado. No filme continuavam em seus papéis anteriores, Christian Bale, Gary Oldman Morgan Freeman e Michael Caine, sendo o novo elenco Maggie Gyllenhaal substituindo Katie Holmes no papel de Rachel Dawes, Aaron Eckhart como Havey Dent (Duas-Caras) e Health Ledger na interpretação, quase protagonista, do Palhaço do Crime.



Figura 16. Pôster do Filme Batman, The Dark Knight (2008).

²⁰ Fonte: <<http://www.adorocinema.com/filmes/filme-51013/bilheterias/>>. Acesso em 10 de janeiro de 2017.

A trama começa dando continuação à última cena do filme anterior, girando em torno do Coringa e sua ideia de que pessoas se corrompem mediante traumas vividos. Um dos maiores exemplos disso é a transformação do personagem Harvey Dent em Duas-Caras, de “Cavaleiro Branco de Gotham” – idealista e incorruptível – a Vilão, que após uma emboscada feita pelo próprio palhaço, tira do promotor seu par romântico.

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.

A produção arrecadou mais de um bilhão de dólares e, em 2009, recebeu oito indicações ao Oscar²¹ e ganhou em duas categorias: Melhor Medição de Som e Melhor Ator Coadjuvante à Ledger (entregua postumamente, pois o ator veio a falecer pouco tempo após o término das gravações) pelo papel de Coringa. Prêmio esse que para fãs e críticos foi mais que devido. O antagonista proporcionou aos espectadores um estereótipo sarcástico, perverso e ao mesmo tempo cômico ao personagem, retratando com fidelidade e ousadia, a personalidade do vilão, que desde a década de 1970 havia ganhado visual mais sombrio, assim como o herói, que após o esteriótipo cômico da série de 1966, criado para amenisar a obscuridade do Morcego, voltou a apresentar características primordiais das HQs. Acerca disso, Nolan relata:

Enquanto analisávamos os quadrinhos, houve uma ideia fascinante que a presença de Batman em Gotham atrai, de fato, os criminosos a Gotham. Ela atrai os lunáticos. Quando você está lidando com questões polêmicas, como a “justiça com as próprias mãos”, você precisa realmente se perguntar: “aonde isso leva?”. É isso que deixa o personagem tão obscuro, porque ele expressa um desejo vingativo. (NOLAN, 2008)²².

A trilogia Nolan foi concluída em 2012 com a estreia de *The Dark Knight Rises*, onde mais uma vez o elenco foi preservado, com exceção dos antagonistas, uma vez que

²¹ Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight>. Acesso em 16 de janeiro de 2017.

²² Fonte: *David Halbfinger (9 de março de 2008)*. A Director Confronts Darkness and Death. New York Times. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight#cite_note-baghdad-14>. Acesso em 16 de janeiro de 2017.

nessa nova história, novos vilões seriam inclusos, ainda que antigos viessem a participar em cenas isoladas, porém importantes para o desenvolver do roteiro.

Neste, mesclam-se Histórias em Quadrinhos clássicas como *The Dark Knight* (1985) e *A Queda do Morcego* (1993). Desta última, foi retirado o vilão, Bane (interpretado pelo ator Tom Hardy), e a frase de efeito fundamentada em “quebrar o Batman” que, nos Quadrinhos, é o estopim para que o antagonista deixe o herói paraplégico. Já o cenário, na trama, é semelhante à obra de Frank Miller. Batman, está aposentado, longe das ruas há oito anos e com o corpo debilitado. Esse fato torna a história um pouco mais épica, onde sua grandiosidade está em oferecer um risco a toda a cidade, exigindo do herói a revelação de seu caráter altruísta, onde o mesmo deve defender a cidade de uma nova versão (distorcida) da Liga das Sombras, agora liderada por Miranda Tate (papel vivido pela atriz Marion Cotillard), filha de Ra’s Al Ghul.

Outros personagens ganham destaque no filme. A Mulher-Gato vivida por Anne Hathaway, por exemplo, apresenta-se com um uniforme com funcionalidades e com diversas características da personagem nas Revistas em Quadrinhos, inclusive como ladra, porém apresenta-se como uma sobrevivente em meio ao caos de Gotham. Outro personagem que merece destaque, foi a homenagem prestada aos Robins. Na produção, o Prodígio não aparece como herói, porém como nome próprio do jovem detetive John Blake, o qual apresenta traços dos três principais personagens que vestiram o uniforme do “sidekick”, ao mostrar Blake 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).



Figura 17. Mulher Gato na versão de Nolan no filme de 2012.

De forma digna, e sem pretensões de superar o filme anterior, mas sim de dar continuidade à história, Nolan fecha a trilogia positivamente. O roteiro está completamente imerso na Jornada do Herói estudada por Joseph Campbell (VOGLER, 1998) que abordaremos no capítulo seguinte desta pesquisa. Isso se dá pelo roteiro mostrar o protagonista partido de um novo chamado, passando por conflitos, descendo ao “abismo” e ressurgindo para salvar Gotham (seu Mundo Comum) trazendo uma nova esperança.

1.3. Interagindo com o Herói: Batman nos Games.

A popularização de um personagem atrai novas mídias e conquista novos mercados, e no caso do personagem de Cane e Finger isso não foi diferente. Desde sua primeira aparição, ele foi lido, ouvido e assistido durante décadas, tornando-se um dos mais conhecidos, e reconhecidos, em meio a um universo de super-heróis criados no século XX. Inevitavelmente, a necessidade e desejo de interatividade surgem tanto para o mercado quanto para os fãs. Com isso, a indústria cultural consegue interferir e sanar, de certa forma, tal demanda. O lançamento de linhas de brinquedos e artefatos caracterizados com a imagem ou marca do herói invadem as prateleiras de lojas, e posteriormente, os lares de telespectadores. Os anos das décadas de 1960 e 1970, principalmente após a série de 1966, são o exemplo dessa produção de artigos protagonizados pelo Detetive Encapuzado.

Entretanto, em meados da década de 1970, a chegada dos microprocessadores e computadores pessoais facilitou a criação de um novo produto que viria a mudar em muito, o mercado, principalmente na década posterior, o videogame.

Embora o novo aparelho eletrônico tenha sido uma evolução das televisões interativas (concebidas em 1951 pelo engenheiro de televisão Ralph Baer), e máquinas de jogos eletrônicos conhecidas como “*Arcade*” (surgida nos anos 1960), sua inovação era surpreendente para a época. O *Atari* e o *Magnavox Odissey*, davam a possibilidade de interação entre o jogo e o jogador através da tela do aparelho televisor do usuário, onde o mesmo conseguia controlar os personagens na tela por meio de seus *joysticks*.

Contudo, o *Atari* e o *Magnavox*, com seus *bits* de capacidade, não conseguia ainda comportar um gráfico em que se pudesse ter, com nitidez, a imagem formada de seus personagens de jogos. Por esse motivo, super-heróis vieram a ser inseridos nesse

universo, com mais evidência, nos anos 1980. Para que isso acontecesse, foi necessária a chegada dos consoles de 8 bits, os quais em sua resolução, comportavam a formação da imagem dos personagens de modo a serem identificados visualmente na tela, destacando-se no cenário mercadológico o *Nintendo Entertainment System* (NES) lançado em 1983, popularizado no Brasil como “*Nintendinho*”.

Em 1986, após anos de evolução tecnológica e o surgimento de vários outros *consoles* postos à venda, o Herói tem seu primeiro jogo lançado. O “*game*” *Batman* foi lançado para as plataformas de sistema do *Amstrad CPC*, *Amstrad PCW*, *MSX*, *Sinclair ZX Spectrum*, onde o objetivo principal era resgatar Robin, que fora abduzido. A partir deste, uma vasta lista de títulos estrelada pelo Morcego foi lançada, porém, uma “guerra” de mercado entre duas grandes fabricantes do segmento deu origem a jogos mais fiéis a história do personagem.

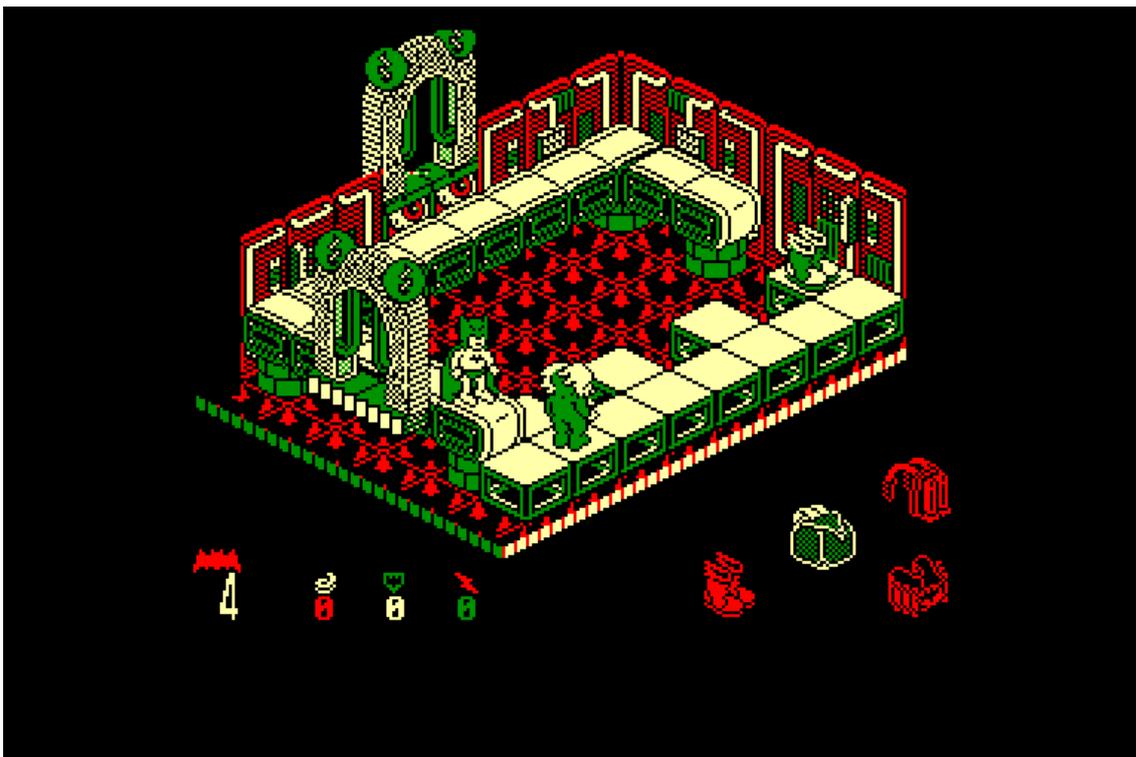


Figura 18. Primeiro Jogo eletrônico protagonizado pelo Herói, em 1986.

Nos anos 80, as empresas japonesas, SEGA e Nintendo iniciaram a disputa pela venda de *consoles* e *games*, estendendo o embate por alguns anos da década de 1990. Nesse cenário, Batman ganhou adaptações de seus filmes, quadrinhos e animações para ambos os sistemas, as quais, finalmente deram aos fãs jogadores a experiência de vivenciar aventuras comandando o herói e criaram a expectativa por novos títulos com o

posterior surgimento de *consoles* como o *Playstation* da SONY e o X-BOX da Microsoft, por exemplo, que por sua vez, introduziriam o universo 3D em *games* e títulos. A consequência disso, anos mais tarde, foi o lançamento da série Arkham de *games* com a temática oriunda das histórias do morcego, as quais serão abordadas no terceiro capítulo desta pesquisa.

2 SANTO “BAT-IMAGINÁRIO”

Conhecemos até aqui, a saga das edições onde o Homem-Morcego foi veiculado, a princípio em edições e tiras de Histórias em Quadrinhos e, posteriormente sua migração para outras mídias, enfatizando algumas das obras de maior relevância e que, até a atualidade, são consideradas, por fãs e especialistas no assunto, verdadeiros marcos na trajetória midiática histórica do personagem, bem como a popularização do mesmo, tornando-o um fenômeno de vendas e uma marca reconhecida no mercado.

Porém, para entender mais profundamente como a marca Batman tornou-se sinônimo de lucratividade e aceitação do público, é necessário compreender o enredo no qual este está inserido, com o objetivo de analisar, paulatinamente, quais os objetos que compõem a história global do personagem, e quais os pontos de convergência dessa história com a do leitor, ou seja, em que ponto há uma identificação entre o herói e o público.

Para tanto, faz-se necessário partir do pressuposto de que, como produto da indústria cultural – assim como qualquer outra publicação de heróis em HQs – Batman não surgiu por acaso. O sucesso da criação do Superman um ano antes da primeira aparição do Morcego em 1939, fez com que a necessidade de criação de um outro personagem no mesmo estilo fosse feito. Além disso, notoriamente (como já mencionado), a inspiração na composição do mesmo, tanto na estética quanto na persona, está fundamentada em outros personagens da época.

Isso leva à compreensão de que o processo criativo de uma História em Quadrinhos não se dá por acaso, uma vez que, desde a ideia até a publicação existem etapas importantes para que o enredo seja adaptado de forma adequada aos formatos.

Tal procedimento não é apenas privilégio das HQs.

Toda e qualquer história, seja literária ou cinematográfica (por exemplo), é composta de elementos propositalmente inseridos com o objetivo de dar atratividade ao enredo, bem como captar e prender a atenção do seu respectivo público. Não o bastante, tanto o posicionamento quanto a ordem justaposta desses elementos são o fator primordial para que a obra ganhe desenvoltura desde o início ao seu desfecho.

O antropólogo estadunidense Joseph John Campbell, estudioso e especialista em Mitologia e Religião, foi o pioneiro a observar e destacar detalhadamente essa forma

de composição narratológica²³. Seus estudos partiam da análise comparativa de personagens mitológicos de culturas diversas e os pontos comuns entre estas histórias, dando origem, em seu livro “O Herói de Mil Faces” (1949), ao conceito de Monomito²⁴ ou, a popularmente conhecida, “Jornada do Herói”.

O resultado dos estudos de Campbell fez de “O Herói de Mil Faces”, apesar de ser um livro didático, uma espécie de “manual de instruções” para produções midiáticas de todos os gêneros (principalmente aventura), pois o mesmo conseguiu sintetizar em etapas, toda a trajetória, cíclica, percorrida pelo herói em sua jornada, desde seu mundo comum até o clímax de triunfo sobre seus vilões.

Portanto, notoriamente, a Jornada é percebida não como criação roteirística, mas sim, como “Atos” comuns à trajetória de todo e qualquer personagem retratado como herói de representação mítica, ou em atuação de destaque, conforme afirma Vogler:

A Jornada do Herói não é uma invenção, mas uma observação. É o reconhecimento de um belo modelo, um conjunto de princípios que governa a condução da vida e o mundo da narrativa do mesmo modo que a medicina e a química governam o mundo físico. É difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de algum modo, como uma realidade eterna, uma forma ideal platônica, um modelo divino. Deste modelo, cópias infinitas e altamente variadas podem ser produzidas, cada uma repercutindo o espírito essencial da forma. A Jornada do Herói é um padrão que parece se estender em várias dimensões, descrevendo mais do que uma realidade. Ele descreve de maneira acurada, entre outras coisas, o processo de efetuar uma jornada, as partes funcionais necessárias de uma história, as alegrias e os desesperos de ser um escritor, e a passagem de uma alma pela vida. (VOGLER, 1998, p.09).

Uma síntese da Jornada do Herói foi, ainda, proposta pelo roteirista hollywoodiano, já citado anteriormente, Christopher Vogler em seu livro “A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores” (1998). Neste, o autor estabeleceu todas as etapas, dos estudos de Joseph, em 12 passos, nos quais, objetivamente, escritores e roteiristas conseguiriam facilmente adaptar seus enredos e inserir seus personagens protagonistas.

²³ Narratologia: Estudo das narrativas de ficção e não-ficção (como a História e a reportagem), por meio de suas estruturas e elementos. Campo de estudos particularmente útil para a dramaturgia e o roteiro de audiovisual. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Narratologia>. Último acesso em julho de 2016.

²⁴ Conceito de jornada cíclica presente em mitos. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Monomito>. Último acesso em julho de 2016.

Contudo, antes de tudo, é preciso entender a representação do *símbolo*, do *imaginário* e a importância de ambos na sociedade, para, em seguida, compreender como o enredo das narrativas acerca da história do personagem Batman está fundamentado em cada fase da Jornada.

2.1 Um Símbolo “Noturno” no Imaginário do Cotidiano

De um modo geral, é perceptível, a qualquer ser humano, compreender a significação de símbolos, pois em todo e qualquer momento da vida, estará cercado deles, num constante ciclo de reformulação em suas representatividades. Percebe-se também, no decorrer da vida, a construção do imaginário acerca dos símbolos no cotidiano, uma vez que, mitos, ritos e imagens, são elementos comuns em diversas culturas.

Entretanto, a força substancial de um símbolo é construída, de forma geral e gradual, através de *signos*, *significantes* ou *significados* atribuídos durante um variável espaço de tempo, sendo este necessário para a propagação e ampliação da representação simbólica e sua relação com a sociedade.

Essencialmente, uma das etapas de construção de um personagem de caráter heroico, é atribuir-lhe sentido, de modo a torná-lo algo mais que uma figura ilustrativa na mentalidade do receptor, ou seja, que além de lê-lo, assisti-lo ou contemplá-lo, haja ainda uma percepção clara e significativa de sua imagem. Dessa forma, atribuindo o sentido, e uma vez que este esteja estabelecido, percebe-se que, de uma forma global, o personagem se torna presente, podendo ser de forma implícita, no imaginário dos indivíduos da comunidade, ou, conforme Maffesoli, definindo esse tipo de imaginário como:

Uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável. Na aura de obra - estátua, pintura - há a materialidade da obra (a cultura) e, em algumas obras, algo que as envolve, a aura. Não vemos a aura, mas podemos senti-la. O imaginário, para mim, é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra. Esta é a ideia fundamental de Durand: nada se pode compreender da cultura caso não se aceite que existe uma espécie de “algo mais”, uma ultrapassagem, uma superação da cultura. Esse algo mais é o que se tenta captar por meio da noção de imaginário (MAFFESOLI, 2001, p.75).

De fato, ao ultrapassar a noção dos sentidos humanos, é que o conceito de herói torna-se um significante no imaginário social, manifestando-se, perceptivelmente

através de arquétipos, símbolos, mitos ou imagens diante da temporalidade, como “herói solar” ou “herói lunar” (DURAND, 2012).

Nessa perspectiva, a identidade heroica formada acerca de Batman, desde a sua criação, no imaginário da sociedade, foi fundamentada, predominantemente, no que Gilbert Durand chama de “*Regime Noturno da Imagem*” (DURAND, 2012, p.191), o qual representa o lado sombrio do imaginário que sintetiza o ideal de vitória sobre o tempo, unindo a tragédia e o herói, figurados pelo temor e angústia ante o *Cronos* (tempo) e a morte, caracterizando a morte e o ressurgimento (DURAND, 2012, p.279).

Segundo Durand:

Diante das faces do tempo, desenha-se, assim, uma outra atitude imaginativa, constituindo em captar as forças vitais do devir, em exorcizar os ídolos mortíferos de Cronos, em transmutá-los em talismãs benéficos e, por fim, em incorporar na inelutável mobilidade do tempo as seguras figuras de constantes, de ciclos que no próprio seio do devir parecem cumprir um desígnio eterno. (DURAND, 2012, p.193).

Como veremos adiante, ainda neste capítulo, a história do Herói Encapuzado tem início em meio à tragédia, fazendo com que seu alter ego, Bruce Wayne, ainda criança, decida doar sua vida ao compromisso de combater o crime em sua cidade natal, Gotham. Desse modo, compreende-se que, explicitamente, as narrativas acerca do Morcego revelam também as características do “*Regime Diurno da Imagem*” (DURAND, 2012, p.65) no personagem, sendo este, o lado “solar” heroico (DURAND, 2012, p.159), guerreiro, vigilante (aparecendo, muitas vezes, com gestos posturais heroicos, no alto de torres ou edifícios), e, entre outros, revoltado do personagem, que embora, como dito anteriormente, tenha em sua composição *referente*, os elementos do “*Regime Noturno*” em predominância, não se aparta do altruísmo típico dos heróis, conforme afirma Durand:

A preocupação com o compromisso é a marca do *Regime Noturno*. Veremos que esta preocupação leva a uma cosmologia sintética e dramática na qual se reúnem as imagens do dia e as figuras da noite. De momento, já verificamos que os símbolos noturnos não chegam a libertar-se das expressões diurnas: a valorização da noite faz-se muitas vezes em termos de iluminação. (DURAND, 2012, p.268).

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.

2.2 Bruce e seu “Mundo Comum”

Apresentar um personagem ao público não é tarefa fácil. Buscar a identificação, seja a curto, médio ou longo prazo – sendo esta última a mais inviável devido à comercialização das mídias de entretenimento e, as indústrias desse segmento, terem prazos não tão longos – requer muito mais que uma boa história.

O primeiro passo, antes que haja o contato com o universo extraordinário do protagonista, é apresentá-lo não como herói, mas sim como um indivíduo comum. Para isso, torna-se necessário haver uma contextualização do personagem em um ambiente comum, onde, embora ele seja um indivíduo em evidência na história, exerce, a princípio um papel comum nesse contexto.

Esse primeiro passo é chamado de “Mundo Comum” (VOGLER, 1998, p.28). É o contraste da realidade vivida por indivíduos da sociedade em seu cotidiano com a figura do herói, onde o objetivo é melhor adaptar a atenção do receptor, guiando-a à transformação por vir na persona do protagonista, e compreendendo que este nada mais é do que um personagem inserido em um *status quo*²⁵, sem papel de destaque.

Em Batman, esse cenário é representado em pequenas etapas em diversas histórias, porém, “Batman, Ano Um” (1987) – considerada por muitos a origem oficial do herói, apresenta o órfão Bruce Wayne imergido na solidão de uma vida vazia, atormentada pelo trauma de testemunhar o cruel assassinato de seus pais. Na história, o jovem transita entre o cotidiano em sua mansão e os *flashes* de memória no dia do crime, no qual, conforme já apresentado na figura 01 desta obra, bem como retratado, também, na cena icônica registrada em uma das versões de capas da série, Wayne, ainda garoto, presencia, na saída de uma sessão de cinema, desde a abordagem do assaltante, aos tiros que tiram a vida de Martha Wayne, sua mãe, e Thomas Wayne, seu pai.

²⁵ *Statu quo* (por vezes grafada *status quo*, por influência do inglês) é uma expressão latina que significa "no mesmo estado que antes" ou "o estado atual das coisas". É uma forma abreviada da expressão do latim *in statu quo res erant ante bellum* ("no estado em que as coisas estavam antes da guerra"). Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Status_quo, último acesso em 15 de julho de 2016.

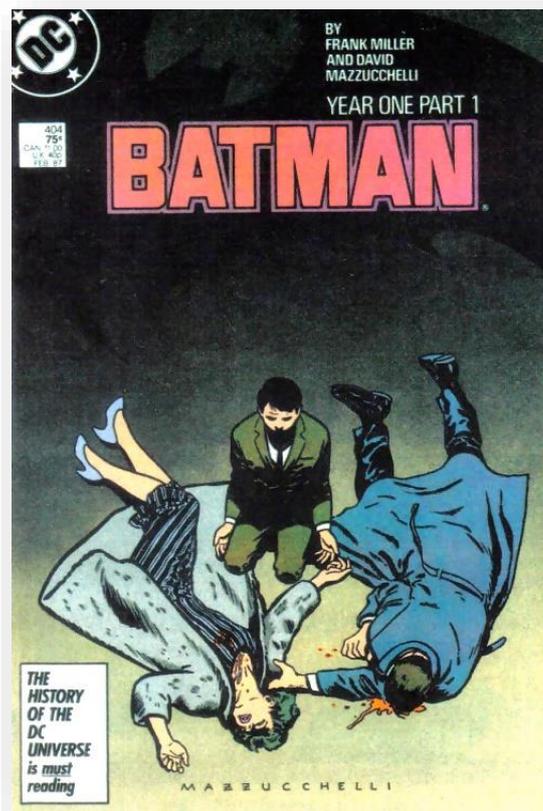


Figura 19. Uma das versões de Batman, Ano Um (1987)

Outra retratação desse *mundo comum* é a representação da cidade de Gotham como um lugar dominado pelo crime, corrupção e descaso por parte das autoridades. Gotham, apesar de apresentar-se, nesse momento, como um macro cenário do cotidiano do personagem, é também a representação da área de atuação, do que virá a ser a persona do herói.

Entender esse mundo comum onde Bruce está inserido é de suma importância ao leitor/expectador de Batman. Nele, no decorrer das histórias, Wayne sempre retorna, de seu “mundo ordinário” (VOGLER, 1998, p.28), frequentemente, como forma de esconder sua identidade secreta.

2.3 Um menino e o “Chamado à Aventura”

Contextualizado o herói em seu ambiente comum, o próximo passo é apresentá-lo a um desafio, uma aventura a ser por ele vivida, que poderá fazê-lo partir de seu cotidiano e seguir rumo a uma saga.

Entretanto, o *Chamado à Aventura* não necessariamente é sinônimo de um convite formal, feito diretamente ao herói por terceiros. O *Chamado* pode decorrer de várias maneiras dentro do enredo, no universo do protagonista, como por engano, acaso, acidente, erro ou, simplesmente por atitude voluntária e espontânea do herói conforme exemplifica Campbell:

Um exemplo de um dos modos pelos quais a aventura pode começar. Um erro — aparentemente um mero acaso — revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra em uma relação com forças que não são plenamente compreendidas. Como Freud demonstrou, os erros não são um mero acaso; são, antes, resultado de desejos e conflitos reprimidos. São ondulações na superfície da vida, produzidas por nascentes inesperadas. E essas nascentes podem ser muito profundas — tão profundas quanto a própria alma. O erro pode equivaler ao ato inicial de um destino (CAMPBELL, 1949, p. 31).

De fato, este passo é o que define os rumos da saga. Nele revela-se “o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói” (VOGLER, 1998, p.29) pondo-se em conflito as limitações do personagem e o impulso a lançar-se na nova empreitada.

Como um breve exemplo de aplicação dessa primeira etapa da *Jornada*, em uma história de linguagem não necessariamente midiática, o conto bíblico que narra a história de Gideão²⁶, é possível ilustrar o *chamado*. A passagem apresenta a figura de um simples homem que, um dia durante o exercício da atividade de malhar trigo, fazendo-o, por medo de seus inimigos, recebe um chamado divino a libertar o seu povo do domínio dos midianitas, e o faz, após uma grande relutância, com apenas trezentos homens em seu exército.

No caso, Bruce Wayne vê-se tomado pelo desejo de vingar a morte dos pais e, embora tenha ocorrido em seu “Mundo Comum”, o cruel assassinato o desloca da noção de tempo e cronologia de faixa etária... o amadurece e endurece por dentro, o faz adulto ainda criança conforme descrito na animação “Justice League Unlimited”²⁷ (2005), onde, no episódio “Kid’s Stuff”²⁸, após terem sido transformados em criança para poderem vencer o vilão Mordred, quando ao ser indagado pela Mulher Maravilha que:

²⁶ Livro de Juízes, capítulo 6. Fonte: <https://www.bibliaonline.com.br/nvi/jz/6>. Último acesso em 14 de julho de 2016.

²⁷ No Brasil, exibido sob o título de Liga da Justiça Sem Limites.

²⁸ Exibido no Brasil sob o título de “Brincadeira de Criança”.

- Fora a confusão toda, eu acho até que foi divertido voltar a ser criança.

Batman responde:

- Não sou mais criança desde os oito anos de idade.

2.4 O conflito entre o “Mundo Comum” e o “Chamado à Aventura”

O terceiro passo na *Jornada do Herói* é chamado de a “*Recusa do Chamado*”, porém não se refere a qualquer tipo de desistência do protagonista ante a sua saga, mas sim o conflito gerado entre partir e correr os riscos inclusos no *chamado*, ou ficar na “mesmice” de seu universo comum.

Contos como o do herói grego Aquiles demonstram bem esses conflitos do “*herói relutante*” (VOGLER, 1998, p.29) ante à proposta da nova aventura, como pode-se perceber na passagem do diálogo entre o herói grego e sua mãe, retratado no filme *Tróia* (2004), mediante o convite feito por Ulisses para ir à guerra:

- Mãe, hoje à noite, vou decidir.

- Thétis: Se ficar em Larissa encontrará a paz. Encontrará uma mulher maravilhosa, terá filhos e filhas. E eles terão filhos. E eles o amarão. Quando morrer, eles se lembrarão de você. Mas quando seus filhos morrerem e, depois, os filhos deles, seu nome será esquecido. Se for a Tróia, a glória será sua. Escreverão histórias sobre suas vitórias por milhares de anos... o mundo lembrará do seu nome. Mas se você for a Tróia, jamais voltará para casa, pois a sua glória anda de mãos dadas com a sua morte.

Em *Batman Begins* (2005), primeiro filme da trilogia dirigida por Christopher Nolan, o jovem Bruce Wayne, hesita em matar o assassino de seus pais na saída de seu julgamento, no auge de sua sede de vingança, revelando que, embora o personagem já houvesse iniciado sua jornada de treinamentos exaustivos com o objetivo de retribuir a morte na família, o conflito da mudança de paradigmas pessoais não é automático, e que ainda faltavam algumas etapas antes de Bruce tornar-se Batman,

2.5 “O Mentor” do herói em formação

A figura do mentor, e sua relação com o herói, é retratada recorrentemente em enredos mitológicos e carrega em si um alto valor simbólico, trazendo consigo, e transmitindo ao receptor, a relação de pai e filho.

Sua presença é de suma importância, pois ao mentor é dada a função de preparar e instruir o herói para “enfrentar o desconhecido” (VOGLER, 1998, p.30), podendo ser representado, geralmente, como uma figura mais velha onde, de acordo com o tema, tem o papel de mago, professor ou alguém que exerce sua função há tempos, podendo instruir com vasta experiência.

Em “Rocky, Um Lutador” (1976), o papel de mentor era representado por Mickey: um velho boxeador frustrado por não ter tido grandes oportunidades em sua carreira, apesar de, no auge de sua atividade como pugilista, ter sido um exímio atleta.

Batman, por sua vez, teve essa figura representada por diversos personagens no decorrer de suas histórias. Portanto tomemos como amostra, para este ponto da pesquisa, três exemplos.

O primeiro deles, seria a emblemática figura do mordomo da família Wayne, Alfred, tomando como base o segundo filme da trilogia Nolan²⁹(2008), apesar de em várias histórias este exercer o papel de mentor, pois é a partir das metáforas e contos do velho mordomo que o herói consegue compreender os reais intuitos de seu eterno vilão, o Coringa.

Como segundo exemplo, ainda fazendo menção à obra de Nolan, porém no primeiro longa-metragem da trilogia (2005), a imagem do mentor se encontra em boa parte do tempo em seu treinador Henry Ducard, ao qual são designadas, no roteiro, as principais frases de efeito da produção cinematográfica. O papel de mentor deixa de ser exercido após Ducard assumir o papel do vilão Ra’s Al Ghul e revelar sua intenção de destruir Gotham.

Por fim, permanecendo com a fundamentação em *Batman Begins* (2005), e no fato de o herói ter, no decorrer de sua trajetória, vários personagens exercendo a função de mentores, a representação de Thomas Wayne, pai de Bruce, onde no primeiro ato do filme, dedica boa parte do tempo instruindo seu único filho acerca da superação de seus medos, além de seus projetos e investimentos para a melhoria de *Gotham City*.

²⁹ Batman, The Dark Knight, traduzido no Brasil por Batman, O Cavaleiro das Trevas.

2.6 “Atravessando o Primeiro Limiar”

Chega então a hora de partir. O herói responde ao *chamado*, enfrentando seus medos e o mistério do “por vir” devidamente instruído do que precisa para a saga e lança-se, decidido ao confronto do desafio e consequências da aventura. Segundo Vogler, é o momento onde “a história decola e a aventura realmente se inicia. O balão sobe, o navio faz-se ao mar, o romance começa, o avião levanta voo, a espaçonave é lançada, o trem parte” (VOGLER, 1998, p. 30).

Segundo Campbell:

A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer. (CAMPBELL. 1949, p.46).

A *Travessia do Primeiro Limiar* é, geralmente, o ponto divisório entre o primeiro e segundo ato do roteiro, marcando como sem volta, o caminho agora trilhado pelo herói, conforme exemplificado em uma das falas do alter ego do Cavaleiro das Trevas na história em quadrinhos *Crise de Identidade* (2004) quando, na jornada do enredo, afirma: “Eu escolhi esta vida. Eu sei o que estou fazendo. E, a qualquer momento eu poderia parar. Hoje, no entanto, não é o momento. E amanhã também não será”³⁰ (MELTZER, 2004).

Em “Batman, Ano Um” (1987), a partida do herói em sua saga rumo ao, até então, lado desconhecido de sua cidade, se dá com o personagem ainda jovem, disfarçado, não com máscara e capa, mas sim com uma cicatriz no rosto, o que dificultaria a identificação do *playboy*³¹ milionário da família Wayne, o qual, além de disposto, apresenta-se atraído a desbravar-se em sua jornada. Na passagem, Bruce, decide ir ao antro da criminalidade de Gotham: a Zona Leste.

³⁰ Epígrafe que abre o Capítulo 2 de *Crise de Identidade*. Frase original escrita pelo roteirista Brad Meltzer.

³¹ Segundo o Dicionário Michaelis online: Playbói [play-bó-i] – Homem, geralmente jovem, rico e extravagante, dado a uma vida social intensa e a gastos com mulheres bonitas e famosas. VAR: Playboy. Fonte: <http://michaelis.uol.com.br/busca?palavra=playb%C3%B3i&r=0&f=0&t=0>, último acesso em 15 de julho de 2016.



Figura 20. Bruce vagando pela Zona Leste de Gotham em Batman, Ano Um (1987)

Esse tipo de empreitada e motivação do herói, nesse primeiro estágio de formação, são bem ilustrados por Joseph Campbell, em seu livro “O Herói de Mil Faces” (1949), ao afirmar que:

As regiões do desconhecido (deserto, selva, fundo do mar, terra estranha, etc.) são campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes. A *libido* incestuosa e o *destruido* patricida, por conseguinte, se refletem contra o indivíduo e sua sociedade sob formas que sugerem ameaças de violência e fantasias de deleite perigoso — não apenas de ogros, mas também de sereias de beleza misteriosamente nostálgica e sedutora (CAMPBELL, 1949, p.45).

A citação de Campbell, claramente, representa a vivência de Bruce nesse episódio. Nele, o herói enfrenta, pela primeira vez após seu treinamento e retorno, o crime em sua cidade, tendo com isso a noção real do que seria sua futura saga com o manto do símbolo heroico, lutando contra criminosos cafetões, sendo assediado, sofrendo ferimentos físicos causados por armas e tendo que fugir de policiais.

Não apenas como uma exploração ao desconhecido, essa etapa na jornada do Morcego, e a diversidade de personagens, elementos e estereótipos inclusos na sequência de quadros da HQ em questão, também caracterizam a fase, inicial, de testes nos quais, “tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas” (CAMPBELL, 1949, p.57), e resultará no processo de aprendizagem, amadurecimento e preparação deste, para as fases posteriormente vindouras na *Jornada*.

2.7 Um caminho de “Testes, Aliados e Inimigos”

No processo de formação do ser comum em um ser heroico, há, além do caminho a ser trilhado, a identificação de comuns e opostos. Comuns sendo a associação de outros indivíduos com o mesmo ideal, personalidade ou objetivos como aliados. Opostos sendo, hermeneuticamente, os personagens de oposição ao propósito do herói, evidenciando, e personificando, o caráter de vilões.

No sexto nível da jornada, chamado de *Testes, Aliados e Inimigos*, o herói, tendo ultrapassado o primeiro limiar, naturalmente, passa a conhecer as “regras do Mundo Especial” (VOGLER, 1998, p.31), além de fazer, e reconhecer, aliados e inimigos.

Nessa etapa, contextos em ambientações cenográficas auxiliam o desenvolvimento, tanto do enredo quanto do personagem em si, quem tem sua coragem e ações testadas. Vogler cita como exemplo, bares e *Saloons* como ambientes ideais para a identificação de alianças e discórdias.

A trilogia “De Volta para o Futuro³²” (1985, 1989 e 1990) dirigida por Robert Zemekis e escrita por este e Bob Gale, faz uso desse conceito nos três filmes, evidenciando a eficácia do uso desse tipo de ambiente para apresentar comportamento e possibilitar a identificação de personagens, usando uma lanchonete, típica dos Estados Unidos nos anos 50 (De Volta para o Futuro Parte 1); o “Café Anos 80”, no fictício ano futuro de 2015 (Parte 2); e um *Saloon* no *West Wild*³³ (Parte 3), para apresentar ao herói

³² Back to the Future, no original em inglês.

³³ Termo popularmente usado para retratar o período histórico ocorrido, principalmente, entre os anos de 1860 a 1890 durante a expansão da fronteira dos Estados Unidos à costa do Oceano Pacífico. Período esse marcado por avanços na indústria, comunicação e agricultura utilizando-se da exploração de recursos humanos e naturais. É conhecido no meio midiático, principalmente no cinematográfico e nas Histórias em Quadrinhos, como *Western*. No Brasil, os termos são traduzidos, respectivamente, como “*Velho Oeste*” e “*Faroeste*”.

Marty McFly, Biff Tannen (Parte 1 e 2) e Buffard Tannen (Parte 3), como vilões em sua aventura para regressar ao ano de 1985.

Para personagens como Batman, no entanto, que tem anos de novas histórias publicadas, torna-se praticamente impossível a utilização de apenas um ambiente para apresentação de personagens aliados e vilões. Ainda assim podemos ver isso ocorrendo em alguns momentos nas narrativas do Morcego, como em “*Batman, The Dark Knight*” (2008). No segundo filme da trilogia dirigida por Nolan, o herói tem seu primeiro contato com seu arquirrival Coringa durante uma festa dada em prol do apoio de Bruce Wayne ao promotor Harvey Dent (posteriormente, o vilão Duas-Caras), tendo que salvar a amiga Rachell Dolls das mãos do vilão.

Entretanto, é importante mencionar a apresentação do Coringa na História em Quadrinhos “A Piada Mortal” (1988). Nela, o personagem é apresentado em uma mesa de bar, triste e abatido por suas dívidas e falta de sucesso na carreira como humorista. Ainda assim, recusando, a princípio, ao convite de atuar em um ato criminoso que poderia render-lhe o dinheiro que precisava. Não o bastante, em meio ao drama ocorrente, entram no bar policiais a procura do fracassado humorista para dar-lhe a notícia que, fatalmente, sua esposa grávida havia acabado de falecer junto com seu filho ainda no ventre. Esse episódio dá início à carreira do personagem, inicialmente como o vilão Capuz Vermelho, e em seguida como o Palhaço do Crime e, ainda que retratado como protagonista um dos maiores vilões das Histórias em Quadrinhos, serve de parâmetro para as multiformes maneiras de utilização desse passo da jornada, no desenvolvimento da apresentação de personagens e contextualização de enredos e roteiros.

2.8 Aproximação da Caverna Oculta

Nessa etapa da jornada, o herói chega a uma fronteira perigosa e decisiva. É representado pelo lugar onde o inimigo está próximo e a ameaça de morte é iminente. Também, segundo Vogler, “é o ponto mais ameaçador do Mundo Especial” (VOGLER, 1998, p.32), além de ser onde “está escondido seu objeto de busca” (VOGLER, 1998, p.32), conforme representado em diversas mitologias e culturas.

Na grega, pode ser ilustrada como a chegada de Teseu ao Labirinto, o desafio de adentrá-lo e enfrentar o Minotauro, a descida de Orfeu ao Hades para salvar a pessoa amada, ou, exemplificando em um tipo de criação mitológica moderna, Luke Skywalker

e seus aliados sendo tragados para dentro da Estrela da Morte em *Star Wars Episódio IV*³⁴, seguindo assim “o rito” de que todo herói desce aos infernos.

No universo do Cavaleiro das Trevas, a História em Quadrinhos *Arkham Asylum*³⁵ (1989), de Morrison e McKean, embora tenha a entrada do Morcego no asilo logo no início, expressa claramente a angústia ilustrada do herói nos portões do sanatório, nas seguintes indagações deste em conversa com o comissário Gordon:

Eu vou entrar lá (...). Isto, é algo que tenho de fazer. Medo? Batman não tem medo (...). Sou eu. É de mim que tenho medo. Medo de que o Coringa esteja certo sobre mim. Às vezes, eu questiono a racionalidade das minhas ações. Estou com medo de que, quando atravessar os portões do asilo, quando eu entrar no *Arkham* e os portões se fecharem atrás de mim, vá ser como voltar *pra casa* (MORRISON, MCKEAN, 1989).

A passagem onde esse diálogo está registrado retrata os dilemas enfrentados pelo herói na entrada da caverna, onde este precisa refletir acerca do caminho a ser trilhado, bem como planejar e preparar-se para enfrentar os “guardas do vilão” (VOGLER, 1998, p.32). Ao se deparar com os portões do *Arkham*, Batman reflete sobre o que o espera, pois tem ciência de que seus arquirrivais estão entre os internos.

O herói, nesse momento, encontra-se perante o temor da “descida” (DURAND, 2012, p.201), conforme relata Durand:

A descida arrisca-se, a todo o momento, a confundir-se e a transformar-se em queda (...). É fácil conceber que nessas profundidades obscuras e escondidas seja pequeno o limite ato temerário da descida sem guia e a queda nos abismos animais. Mas o que distingue efetivamente a descida da fulgurância da queda, como de resto do levantar vôo, é a sua lentidão. A duração é reintegrada, domesticada pelo simbolismo da descida graças a uma espécie de assimilação, por dentro, do devir. (DURAND, 2012, p.201).

Além disso, ao adentrar o asilo, o Encapuzado está submergindo às profundezas, explorando locais habitualmente inexplorados, não apenas do local físico, mas como uma representação de si próprio. Seu caminho em cada passo que dá na obscura antiga mansão, visa responder ao questionamento anteriormente mencionado, tipificando, como afirma Campbell, adentrar “o ventre da baleia” (CAMPBELL, 1949, p.50), ou a

³⁴ Apresentado por anos no Brasil como Guerra nas Estrelas e, posteriormente, sob o título original em inglês, sem traduções.

³⁵ No Brasil, publicada sob o título de Asilo Arkham.

entrada do “fiel no templo” (CAMPBELL, 1949, p.50) em busca de purificação e respostas sobre si mesmo.



Figura 21. Quadros do diálogo com o Comissário Gordon antes de entrar no Asilo (1989) e a sombria cena que ilustra a entrada de Batman no Arkham (1989).

Isso, segundo Campbell:

Enfatiza a lição de que a passagem do limiar constitui uma forma de auto-aniquilação. Sua semelhança com a aventura das Simplégades é óbvia. Mas, neste caso, em lugar de passar para fora, para além dos limites do mundo visível, o herói vai para dentro, para nascer de novo. O desaparecimento corresponde à entrada do fiel no templo — onde ele será revivificado pela lembrança de quem e do que é, isto é, pó e cinzas, exceto se for imortal (CAMPBELL, 1949, p.50).

A história lança Batman no desconhecido, em uma área ainda não bem compreendida por ele mesmo, a qual refere-se ao questionamento de o mesmo pertencer ou não àquele lugar. A decisão de entrar no asilo é, portanto, para o personagem, a iniciativa de adentrar o ventre da baleia, ir ao útero, a possibilidade do renascimento após ser lançado na morte (CAMPBELL, 1949, p.50).

2.9 Sendo “Provado”

É, então, chegado o momento crítico para o herói e “sinistro” para os espectadores (VOGLER, 1998, p.32). Nele, a morte não é apenas um questionamento decisivo, mas sim, uma ameaça iminente que o protagonista terá de enfrentar para que possa ressurgir renovado, mais forte, maduro e resplandecente. O herói agora está “no ventre da fera” (VOGLER, 1998, p.32).

Necessariamente, *A Provação* não é sempre representada pelo embate ante o antagonista, entretanto, é uma característica marcante e presente em produções de super-heróis e protagonistas de caráter heroico, onde é chegada a hora de enfrentar, decisivamente, na maioria das histórias, a “força hostil” (VOGLER, 1998, p.32), representada, no caso das Histórias em Quadrinhos de Super-Heróis, pela figura do vilão em uma batalha extrema. Afinal, de acordo com Vogler, “toda história necessita de um momento de vida-ou-morte, no qual o herói ou seus objetivos estão frente a um perigo mortal” (VOGLER, 1998, p.33).

Pode, também, ser caracterizada como o instante em que o herói enfrenta a morte, de maneira a deixar entender que o mesmo foi consumido por ela ou, simplesmente, tem seu destino lançado ao desconhecido, “sendo introduzido nos mistérios da vida e da morte” (VOGLER, 1998, p.33). É um momento de tensão, onde o espectador, envolvido no clima de suspense, chega a questionar-se sobre o triunfo ou não do protagonista.

Em um sentido mais amplo, segundo Campbell, *a provação*, é o esquadrinhamento do grande questionamento deixado no *primeiro limiar* para o herói, o qual, em seu dualismo figurativo, depara-se com o enfrentamento da Hidra³⁶, precisando, assim como Hércules, achar a solução definitiva para o problema e evitar que, a ineficiência da ação, cause novos problemas. Para Campbell:

A provação é um aprofundamento do problema do primeiro limiar e a questão ainda está em jogo: pode o ego entregar-se à morte? Pois muitas cabeças têm essa Hidra circundante; cortada uma delas, duas outras se formam — exceto se for aplicado, ao coto mutilado, o cauterizador apropriado. A partida original para a terra das provas representou, tão-

³⁶ Criatura da mitologia grega que, quando se corta uma cabeça, duas novas nascem no lugar (CAMPBELL, 1949, p.62).

somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras — repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas (CAMPBELL, 1949, p.62).

O terceiro filme da trilogia dirigida por Nolan, *Batman, The Dark Knight Rises*³⁷, é uma referência latente a esse passo da *jornada*, onde, do título ao desfecho, o herói é submetido a vários problemas. No decorrer da trama, ele tem que deter o vilão Bane, tem de investigar planos sobre a posse de um reator de água (que pode ser usado como bomba), além de investigar Selina Kyle, uma ladra enigmática.

Contudo, o apogeu do enredo, faz menção à morte do herói. No caso, não a morte física, mas, conforme a fundamentação na série de histórias em quadrinhos *A Queda do Morcego* (1993), a paralisação total do corpo de Bruce Wayne, uma vez que, assim como nos quadrinhos, Bane quebra a coluna do Morcego, deixando-o paraplégico e impedindo-o de continuar a combater o crime.

A cena se repete no filme, porém, nesse caso, para levar o herói ao inferno da dor, da perda da alma, da desesperança e da impossibilidade.

Nesse momento da produção cinematográfica, o Morcego tem que superar todos os seus limites, em extremo esforço, e trazer de volta o medo da morte, que antes perdera, para que pudesse sobreviver à saída da prisão, não como representação do Poço de Lázaro conhecido nos quadrinhos por trazer de volta a vida e restabelecer a saúde, e então ressurgir para, em caráter altruísta típico dos heróis, salvar a cidade ainda que precisasse dar a vida por isso.

2.10 A “Recompensa”

Notoriamente, a *jornada* heroica não aparenta ser uma trajetória de percurso fácil. Nela, conforme pôde ser observado até este ponto, o protagonista tem que vencer vários desafios, sejam eles internos, onde ele precisa tomar decisões e vencer obstáculos pessoais de cunho psicológico ou físico, ou externos, ao enfrentar inimigos e formar aliados passando por testes e provações.

³⁷ No Brasil, lançado sob o título de “Batman, O Cavaleiro das Trevas Ressurge”.

Entretanto, apesar de árdua, a *jornada* revela-se compensatória após a vitória ante a *provação*. Agora, finalmente, o herói pode celebrar e desfrutar do resultado de sua incessante busca... a “*Espada*” (VOGLER, 1998, p.33) que, dependendo da narrativa, pode ser representada por diversos símbolos que dão significado, ou ressignificam a imagem do herói.

Batman, voltando a mencionar o primeiro filme de Nolan, após ter vencido Ra’s Al Ghul como antagonista principal, o espantalho como vilão secundário e vencer seus conflitos internos que iam do sentimento de vingança às fobias traumáticas de infância, “conquistou o título de ‘herói’ por ter corrido riscos extremos em favor de sua comunidade” (VOGLER, 1998, p.33) e tem, como *recompensa*, o amor de Rachel Dawes.

2.11 Batman, “O Retorno” (O Caminho de Volta)

Embora, aparentemente, a *jornada* vivida pelo herói prepare-o com o objetivo do “confronto” em sua fase de *aprovação*, a mesma não se completa com a vitória. Campbell percebeu em sua pesquisa que, para que a jornada se complete, levando em consideração que uma das principais características do herói mitológico é seu caráter altruísta, o personagem deveria retornar ao seu mundo especial, porém transformado pelas experiências adquiridas na aventura.

Acerca disso, Campbell afirma que:

Terminada a busca do herói (...), o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a bênção alcançada pode servir à renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos (CAMPBELL, 1949, p.114).

Porém, *O Caminho de Volta*, pode, entre outras coisas, ser condicional, recusado, ou, caso o protagonista siga o regresso, “pode ser perseguido pelas forças vingadoras que ele perturbou ao apanhar a espada” (VOGLER, 1998, p.33). Com isso, muitas vezes, o regresso torna-se tortuoso, uma vez que a perseguição é feita não por inimigos, mas sim por afetos do herói ou algum patrono sobrenatural (CAMPBELL, 1949, p.116).

Não ocorre diferente em *The Dark Knight* (2008), onde, após ter conseguido deter seu antagonista principal na trama, o Coringa, e, em ato quase sacrificial, salvar o filho do Comissário Gordon, tido como refém do recém transformado vilão Harvey Dent, o Cavaleiro das Trevas passa a ser perseguido pela polícia que antes o tinha como um ídolo, acusando-o da morte de Dent, o qual, pela polícia e população da cidade, tornou-se conhecido como “O Cavaleiro Branco de Gotham”, devido a sua acirrada luta contra o crime, antes de ter se tornado no vilão Duas-Caras.

Batman vê-se forçado a fugir daqueles que são, para a sociedade – ou pelo menos que deveriam ser para esta – símbolo da manutenção da ordem e da justiça, ou os deuses e demônios conforme os estudos de Campbell (CAMBELL, 1949, p.116).

2.12 O Cavaleiro das Trevas “Ressurge”

Chega, portanto, o exame final da *jornada*. A morte faz sua segunda tentativa e, aparentemente, consegue deter o personagem, ou até mesmo, em algumas histórias, matá-lo nesse seu último esforço de detê-lo. Todavia, essa nova tentativa serve como um último rito de purificação, que o trará renascido de volta ao mundo dos vivos, ou, conforme explica Vogler, “é uma espécie de exame final do herói, que deve ser posto à prova, ainda uma vez, para ver se realmente aprendeu as lições da Provação” (VOGLER, 1998, p.34).

O renascimento do herói pode ser representado de várias maneiras. Porém é válido ressaltar, que a *jornada*, e seus respectivos passos, não são regras criadas, mas sim, características comuns em mitologias de culturas diversas e de noções variadas em relação à vida. Com isso, a *ressurreição* do herói, ainda que seja literalmente passar da morte para a vida, é geralmente representada como ilustração a uma mudança de personalidade ou de atitude, semelhantemente à maturidade do herói grego quando na juventude faz, prioritariamente, o uso da força, mas quando alcança experiência e maturidade, substitui o uso exacerbado da força, pelo uso da razão, a exemplo de Hércules em seu confronto com a Hydra, onde, enquanto usava a dádiva da força, o desafio aumentava, uma vez que, para cada cabeça arrancada da fera mitológica, outras duas nasciam no lugar, até que o herói, usa da razão e decide cauterizar com fogo o local da decapitação, fazendo uma analogia alegórica ao fogo como conhecimento e sabedoria.

Em *Batman Begins* (2005), o renascimento dá-se em evidência com a invasão da liga das sombras à mansão Wayne. Bruce é imobilizado com destroços caídos do incêndio na casa provocado por Ra's Al Ghul. Na sequência, o herói lamenta e em meio a um sentimento de fracasso, afirma ter falhado, demonstrando ao espectador, vestígios de uma possível desistência. Contudo, Alfred, mordomo e um dos seus mentores da produção cinematográfica em questão, usa a frase dita por Thomas Wayne ao pequeno Bruce quando caiu no poço infestado de morcegos: “Por que caímos? Para aprendermos a nos levantar”.

De forma épica, a cena seguinte, visualmente, caracteriza a ressurreição do Morcego. Bruce veste o uniforme, em alusão ao ressurgimento de Batman. Este, se arma de seus apetrechos, em close de câmera. O herói, então, plaina até o Batmóvel, que salta da caverna rumo ao confronto final com o antagonista, e vence-o fechando o ciclo da trama.

2.13 A “Fórmula Mágica” sem Superpoderes

Por fim, é chegada a última etapa da Jornada do Herói, onde, este, após ter sido aprovado em todos os desafios, retorna ao Mundo Comum trazendo consigo, o *elixir mágico* que transformará esse mundo, através do protagonista, que, nessa fase, tem seu caráter altruísta, na maioria dos casos, em evidência, pois, ao retornar do Mundo Especial, sua nova vida, repleta de conhecimento, experiência e dons adquiridos, serviram para benefício de todos da comunidade em que, antes, saiu, onde, segundo Campbell:

O ciclo cosmogônico deve prosseguir agora, por conseguinte, não pela ação dos deuses, que se tornaram visíveis, mas pela dos heróis, de caráter mais ou menos humano, por meio dos quais é cumprido o destino do mundo. Chegamos ao ponto no qual os mitos da criação passam a ceder lugar à lenda — tal como no Livro do Gênesis, depois da expulsão do Paraíso. A metafísica é substituída pela pré-história, que é vaga e indistinta a princípio, mas aos poucos exibe precisão de detalhes. Os heróis tornam-se cada vez menos fabulosos, até que, nos estágios finais das várias tradições locais, a lenda se abre à luz comum cotidiana no tempo registrado (CAMPBELL, 1949, p.166).

O Elixir, por sua vez, consegue ter em si, diversas representações, sendo ilustrado como amor, liberdade, sabedoria ou conhecimento (VOGLER, 1998, p.35), o qual torna-se a principal ferramenta do herói regresso ao seu mundo após findar sua saga.

Ainda assim, por ser um ciclo, a jornada toma novo ponto de partida, uma vez que, condicionalmente, “o herói está fadado a repetir a aventura” (VOGLER, 1998, p.35).

Dessa feita, como exemplo, a História em Quadrinhos *Batman, Ano Um* (1988), retrata o personagem, ao fim da saga, como um ser portador da capacidade de proteger a cidade e seus habitantes (representando o elixir), ainda que, se necessário, precisasse enfrentar uma nova jornada ou dar a vida por isso (expressão altruísta típica do herói formado), conforme expressa bem o quadro em que o herói, após ter salvado o recém-nascido filho de Gordon, em um salto mortal e heroico, o entrega aos braços do pai, incapaz de fazer o mesmo, minutos antes.



Figura 22. O herói salta para salvar o filho do Detetive e o entrega salvo ao pai.

Ainda na HQ em questão, os últimos quadros, que retratam, instantaneamente, as reflexões de Gordon na cena, revelam que, para o Homem Morcego, haveria uma nova jornada a ser empreendida, fazendo assim jus ao título da história, na qual afirma ser apenas o primeiro ano do herói, no incansável compromisso de combater o crime.

3 PRESENÇA COTIDIANA

Ao longo deste projeto de pesquisa, percebemos que Batman, desde sua primeira aparição, na revista *Detective Comics 37* em 1939, teve uma crescente popularidade, a princípio, em seus exemplares de Histórias em Quadrinhos, ganhou notoriedade e teve sua imagem veiculada em outras mídias de diversos setores, dentre eles, produções cinematográficas, televisivas e de outros segmentos.

Vimos também, que por ser uma figura midiática com características heroicas, suas narrativas foram elaboradas em conformidade com aspectos comuns aos heróis mitológicos, onde o conceito de Jornada do Herói de Joseph Campbell, sintetizados por Christopher Vogler em seu livro “A Jornada do Escritor” (1998), ganharam notória aplicabilidade na trajetória do personagem e repetindo-se no decorrer de suas sagas.

No entanto, é necessário fazer uma explanação de como a Saga do Homem Morcego atua no cotidiano da sociedade onde influencia mentalidades, vende novos produtos, migra para novas mídias propagáveis e alcança novos públicos. Para isso, é necessário que, antes, haja uma compreensão das mudanças ocorridas em quatro áreas: Sociedade, mercado, cultura e fãs.

Cada um desses segmentos, compreende a plenitude de todo um ciclo processual, que envolve subáreas de atuação e faz com que o personagem, seja como símbolo ou produto, esteja em constante evidência nas mídias, além de mantê-lo no imaginário popular preservando-o em seus significados e, na maioria das vezes, seus significantes.

Pode-se tomar por exemplo, a interatividade dos fãs na *propagabilidade* (JENKINS, GREEN, FORD, 2014) da imagem e das histórias do personagem, por meio da chamada Web 2.0, nela, apesar de complexas, as interações e compartilhamento de conteúdo se dão de várias formas, assim, permite que fãs e seguidores do herói criem ligação através de comunidades, canais, sites, dentre outros meios, sejam ativamente envolvidos na produção de conteúdo, dos mais diversos tipos, sobre o personagem.

Além disso, a fomentação da produção de filmes e séries, de enredos baseados em Histórias em Quadrinhos, em alta, faz com que o tema esteja sempre em evidência na grande mídia, o que reforça cada vez mais a difusão representativa do personagem, bem como, abre novas possibilidades de público que tem por uma de suas características, o alcance indiscriminado de faixa etária, gênero ou cultura.

Outro exemplo é encontrado no ramo mercadológico, onde, a cada novo fascículo de HQs, filme ou jogo lançado acerca do *universo* do herói, uma série de outros produtos, em diversos outros segmentos, são criados e oferecidos complementarmente às mídias citadas, fato que atrai colecionadores e outros potenciais consumidores do gênero.

Tal ocorrência não apenas fomenta a produção e venda de novos produtos, mas também dá a outras versões do personagem a valiosa apresentação como um “clássico” na saga histórica do mesmo, como são as *Action Figures*. Estas, apesar da complexidade de tamanhos e fabricantes, além de terem um alto preço comercial, apresentam a cada ano novas versões personalizadas, que vão desde aparições midiáticas mais recentes às mais antigas de personagens que são apresentados na Cultura Pop.



Figura 23. Action Figure The Joker da marca Hot Toys, do filme The Dark Knight (2008).

Desse modo, damos início a discussão do herói como marca, a qual, representa não apenas o símbolo do morcego estampado no peito do uniforme do herói ou no topo de seus exemplares das revistas em quadrinhos, mas sim, de um conjunto de fatores que constroem, nos mais diversos ramos da sociedade, a imagem do Cavaleiro das Trevas, culturalmente globalizada.

3.1 TRANSIÇÃO MUDIÁTICA TEMPORAL – A SOCIEDADE E AS MUDANÇAS DE PARADIGMAS

Não é difícil perceber a força representativa do herói no dia a dia. Basta um simples passeio, para logo se deparar com uma camiseta, brinquedo ou vitrine de loja decorada com o personagem ou elementos ligados a ele. Notoriamente, ao estudar a trajetória histórica do personagem nos capítulos anteriores desta pesquisa, percebe-se que a construção narrativa do mesmo, bem como suas adaptações midiáticas e temporais, fez com que seu público perdurasse por gerações, fixando a figura do Morcego no imaginário de pais e filhos.

No entanto, compreender como essa figura persiste atemporalmente é fonte de inspiração para diversos segmentos do campo científico, de onde já surgiram diversos trabalhos que têm o personagem como objeto de estudo, seja de forma direta ou indireta (quando vilões ou outros personagens ligados a este, são a inspiração para a pesquisa). Por isso, com grande frequência, a História, a Sociologia e a Psicologia ganham evidência no tocante a estudar Batman, por voltarem seus campos de estudo, principalmente, a contextos históricos, comportamento social ou traços de personalidade.

Tal fato, não ocorre por acaso.

A construção mítica, narrativa e filosófica do personagem o colocam imerso na sociedade como símbolo real de fatores existentes no cotidiano da mesma. Não é preciso um grande esforço para associar sua persistência ao ramo empresarial ou seu senso de justiça a movimentos sociais por exemplo, uma vez que os problemas relacionados em suas histórias são fundamentados em problemas reais, e em muitos casos, adaptados às épocas de suas publicações. Com isso compreende-se que, tão importante quanto a construção narrativa, é o meio em que se é publicado.

É sabido entre os estudiosos de linguagem midiática que cada mídia requer um tipo de linguagem específica, ou seja, dificilmente o leitor de um livro terá fielmente a retratação de todos os diálogos na versão cinematográfica deste livro. Isso ocorre por diversos fatores, onde dentre os principais estão o “tempo” e o “custo” de cada produção.

Por exemplo, o tempo que o leitor gasta para terminar o livro é relativo ao mesmo dedicado à contemplação sobre ele, onde há de se convir que, dificilmente, uma obra literária seja completamente lida em menos de um dia. Essa mesma obra, sendo adaptada ao cinema, teria milhares de vezes o custo de produção multiplicado, tendo

também que, em poucas horas, apresentar de forma relevante todo o contexto da história impressa.

Além disso, o público cinéfilo passa por constantes mudanças em sua forma de contemplação das obras, seja em termos roteirísticos ou fotográficos. Para contemplar esse fato, basta comparar obras de 20 anos atrás com seus “remakes” mais atuais, e será possível perceber diferenças na “cadência” das cenas e dos roteiros. Atualmente, produções cinematográficas tendem a contar enredos mais aceleradamente.

É válido perceber com isso que, não apenas a forma dessas produções mudou, mas também a mídia de uma forma geral, sendo isso um retrato direto da sociedade que sofre constantes mudanças no decorrer da história.

O avanço tecnológico e a facilitação de acesso a este perante um mundo globalizado, fez com que novos hábitos surgissem. A velocidade na transmissão de dados e acesso a informação criou novos hábitos nos usuários e consumidores de mídia, criou novas necessidades de consumo e promoveu interações entre pessoas de interesses em comum, resultando em um novo tipo de público, popularmente denominado de “Geração Y”, a qual é caracterizada por ter costumes diferenciados de suas gerações anteriores no tocante a velocidade de resposta em diversos âmbitos.

Por isso, ao fazer o teste proposto anteriormente, o pesquisador poderá se deparar com, pelo menos, dois fatos: o primeiro (e mais evidente) é a percepção de que as tramas do roteiro levam mais tempo para se desenrolarem dos que em filmes mais contemporâneos; em segundo caso, há de se deparar com as produções que fogem dessa regra, sendo estas caracterizadas por serem atemporais.

Batman, por ser um personagem presente em diversos meios de comunicação, tornou-se necessário fazer mudanças que abrangessem, não apenas adequações de linguagem para cada tipo de mídia, como também a criação de novos formatos para veicular a imagem do mesmo, o que rendeu uma outra leva de produtos transmidiáticos. Com isso, surgem no mercado novos formatos das aventuras do herói, de forma a atrair diversos públicos, e estes, nas mais variadas faixas etárias.

Esse fenômeno, pode ser observado e analisado sob três aspectos: Filosófico, social e mercadológico.

No aspecto filosófico, é necessário perceber que Batman, por ter seu fundamento vinculado à figura de herói grego (fato que, como dito anteriormente, não era exclusividade do morcego), é uma representação adaptativa relativa à passagem de tempo

e mudança de mentalidades, preservando a ideologia mítica heroico-histórica. Para Hegel, um modelo de “ser mediador” entre “moral social” e a “moral absoluta”, no qual “o exclusivamente individual se funde com o universalmente social – com o Espírito do Mundo em direção à “ideia absoluta”, a partir de uma fase relativamente histórica para a próxima” (HEGEL, 2001).

Nesse tipo de herói histórico, segundo Hegel:

O capricho de inclinações e desejos não está fundido na lei objetiva do Estado, como no cidadão, mas antes nas demandas do próprio Espírito do Mundo, que, com a ajuda deles, gera estas leis. Eles são, por assim dizer, a forma ainda fluida do Estado futuro e suas instituições. Sua moral não é a do Estado, mas a da criação do Estado. É a ideia criativa do próprio Estado futuro. O Espírito do Mundo (...), esbarra por eles na superfície da realidade, pronto a romper o que está, como uma concha. A fonte da força do herói ainda está oculta sob a superfície da realidade, ele tem acesso direto à realidade da Ideia e ela o inspira a seus feitos, preenchendo todo o seu ser com uma vontade concentrada e fazendo dele assim o sujeito da história, seu criador, que traz à luz o que ainda está oculto no ventre do tempo. É o homem heroico que empurra a história para diante (HEGEL, 2001, p.36).

Sob esse aspecto, Batman apresenta-se como esse ser heroico, movido pelo Espírito que conduz a humanidade à esperança e perfeição. Passa portanto, a ser o agente da moral que se põe entre as mazelas sociais enfrentadas por Gotham e o cidadão comum, ou seja, àquele a quem não se atribui o espírito heroico e muitas vezes está mais vinculado à situação de vítima do caos instaurado na cidade.

Com isso, percebe-se que o signo do Morcego no cotidiano tem essa raiz filosófica, a qual consegue dar embasamento para que a imagem do mesmo seja associada ao das figuras míticas e, ainda passadas décadas de sua criação, esteja diretamente ligado a fenômenos atuais ocorridos nas sociedades estabelecidas num mundo de cultura globalizada.

Contudo, é válido salientar que, apesar desse embasamento, o Herói não se enquadra completamente na caracterização personificada de um mito, uma vez que, ainda que seja um personagem venerado por muitos, não possui raízes históricas, culturais ou religiosas que o tornem tanto. Além disso, ainda que o mito seja definido como de senso coletivo e reconhecido através de gerações, deve também, para alguns autores, conter em sua narrativa, explicações acerca do mundo e do homem de uma forma ilógica ou

irracional, como uma forma de “relato de um acontecimento ocorrido no tempo primordial, mediante a intervenção de entes sobrenaturais” (BRANDÃO, 1986, p.35).

Notoriamente. Batman é o oposto da figura mítica do estereótipo heroico nesses padrões. No entanto, é a personificação do cidadão comum e suas variações conceituais históricas acerca de justiça que, em alguns casos, revela características anti-heroicas sem afastar-se porém, do ideal de justiça estabelecido em Constituição.

Relativamente, as variações no tocante ao senso do que venha a ser justiça no imaginário social, muda através da combinação de, pelo menos, dois fatores: Tempo e Território.

O primeiro, diz respeito à evolução das noções humanas de vida em comunidade, ou seja, de conceitos que foram mudando e adequando-se com o passar dos períodos históricos em diversas sociedades. Já o segundo, refere-se à diversidade cultural peculiar de cada sociedade, seja em usos e deveres ou doutrinas religiosas.

Diversos exemplos podem ser dados acerca do assunto, entretanto, para que não haja uma extensão neste quesito, que fugiria do objeto principal desta pesquisa, pode-se usar como exemplo um comparativo que parta de um ponto cultural histórico e vá até a contemporaneidade, no qual se perceba as noções de justiça tanto no lugar social, quanto nas épocas deste lugar.

O Código de Hamurabi apresenta-se como uma ilustração clara desses dois fatores, uma vez que primordialmente, este é configurado para uma determinada sociedade em um determinado período temporal sendo, posteriormente, a fundamentação da criação do sistema de leis para várias civilizações em épocas completamente distintas às de sua criação.

Entende-se, portanto, que conforme o tempo passa e as mentalidades mudam, torna-se necessária também uma adaptação de conceitos e linguagens nas publicações midiáticas nas quais personagens, nesse caso Super-heróis, são veiculados, a fim de que estes sejam sempre atemporais. Esse processo de atualização conceitual e linguística, por sua vez, ocorre de forma natural, paralelamente à contemporaneidade das publicações através da contratação de profissionais especializados para cada veículo comunicacional, os quais além de estarem aptos à linguagem da escrita, direção, desenho ou qualquer outro segmento do ramo, deve também conhecer o personagem a ser trabalhado, evitando mudanças abruptas de personalidade no mesmo.

As frases de efeito, usadas nas produções, são um bom exemplo disso. Nelas podem ser percebidas três tipos de “falas” que convergem entre si dando resultado à mensagem: A Fala do Roteirista, a do Personagem e a do Meio. Estas, por sua vez, não têm, aparentemente, uma ordem estabelecida de construção, entretanto, devem estar inteiramente em harmonia para que não haja uma desvinculação com a essência do protagonista.

Na Fala do Roteirista está a originalidade comunicacional. Em toda e qualquer produção midiática, os textos são desenvolvidos a partir da criatividade desse profissional, ou seja, ao se ouvir, ler ou contemplar a linguagem de uma determinada cena, apesar de ter um protagonista adequado para esta, é a mensagem desse profissional que é transmitida, sendo este o fator humano (e criativo) da produção.

Paralelamente, a Fala do Personagem se constitui do dever de o anterior estar em plena concordância com que se é conhecido como características primordiais do personagem. Nesse ponto, a criação da linguagem deve estar diretamente ligada aos estudos do mesmo, levando-se em consideração o protagonismo na cena. Uma vez publicada, o Personagem se apropria dessa Fala tornando-o, no imaginário do receptor, o autor da linguagem apresentada.

Já a Fala do Meio, refere-se à adequação dos dois fatores anteriormente citados ao meio de comunicação no qual a linguagem será empregada. Com isso, deve-se perceber que a mensagem, pode ser modificada para as adaptações do personagem para cada meio, sem alterar seu significado.

Percebe-se com isso, que a construção das linguagens midiáticas segue cursos contemporâneos ao tempo em que são publicadas, não apenas pela causa mercadológica, mas sim, por ser construída por atores que retratam nas produções o tempo em que vivem, através de uma linguagem contemporânea a esse tempo e concordante ao meio de comunicação na qual é veiculada.

Em todo esse cenário descrito, Batman é favorecido por ter traços conceituais que permanecem no cotidiano da sociedade a exemplo que foi mostrado em *Batman Ano Um* (1987).

O herói, que carrega em si como uma de suas características principais o fato de ser humano e a ausência de superpoderes, passa a ser retratado de acordo com os problemas sociais da época de suas aventuras. Com isso, passa a vivenciar temas recorrentes como injustiça, criminalidade, loucura, corrupção, entre outros presentes em qualquer período histórico de diversas culturas e sociedades. Tendo frequentemente sua imagem ligada ao senso comum de idealismo e justiça – tema comum em qualquer sociedade – embora esteja mais associado ao

conceito “triangular de justiça” (FILHO, 2010), ou seja, que surge do conflito de duas partes e aplicada por um terceiro elemento apartidário e legitimado pelas partes em conflito (FILHO, 2010), é comum deparar-se na mídia com pessoas trajando o uniforme do herói em manifestações populares.

Essa construção de narrativa, nos leva à reflexão que diz respeito à ordem da construção de figuras sociais do modelo que constitui as identidades sociais, ou seja, nesse caso, ou a representação que o herói deixa na sociedade cria as práticas e ambos a identidade, ou a identidade formada por ele cria a *priori* as representações e, conseqüentemente, as práticas. Portanto, a fundamentação do personagem é, peculiarmente, uma amostra de representação social que se manifesta do individual ao coletivo (CHARTIER, 1990), ainda que, a princípio não tipifique uma ideologia de todos, definindo uma cultura que se apresenta “como um repertório de motivos e de comportamentos que são partilhados pelo conjunto da sociedade” (CHARTIER, 1990, p.200), não significando que “seja pensado ou planejado por todos” (CHARTIER, 1990, p.200).

Portanto, embora o exemplo dado seja sob um tema em específico, a empatia popular para o com o signo do herói abrange uma amplitude de temas. Facilmente, é notória em suas histórias, representações históricas de assuntos cotidianos a qualquer época desde a sua criação. Loucura, fanatismo, ciência, conflitos ideológicos, história, tecnologia, vida em comunidade, a sociedade e suas instituições, identidade, entre tantos outros, são abordados nos fascículos de forma a causar identificação tanto a leitores assíduos como a meros conhecedores do signo que o personagem representa, atualizando-o e inserindo-o cada vez mais em aceitação social.

3.2 CULTURA POP E DE CONEXÃO: ENGAJAMENTO, PROPAGABILIDADE E CONSUMO “CULTURAL MUDIÁTICO”

Analisar um personagem, sua trajetória midiática, influência na sociedade, e a presença em seu cotidiano, requer do pesquisador cuidado e autenticidade investigativa ante as diversas teorias e hipóteses presentes no campo científico na tentativa de explicar o indivíduo existente na modernidade líquida (BAUMAN, 2001), seja este de qualquer área de conhecimento.

Torna-se, portanto, necessário fazer explanações acerca do contexto cotidiano social no qual o personagem está inserido, para que haja a possibilidade de compreensão de sua popularidade e aceitação no dia-a-dia de tantos segmentos que o consomem, comercialmente, intelectualmente ou apenas como entretenimento.

Vários fatores na contemporaneidade podem atestar a presença constante do Morcego na vida cotidiana, entretanto, dois desses mostram-se como principais e determinantes, onde funcionam sinergicamente no fortalecimento da imagem do herói e criam redes de compartilhamento, divulgação e contribuição no desenvolvimento do mesmo. São estes: a Cultura Pop e a Cultura de Conexão.

Analisando-os, logo se percebe que são distintos em termos de conceito, porém convergentes no tocante a aplicabilidade. Uma é uma espécie de ramificação das noções de cultura de massa da indústria cultural, tendo origem contemporânea às Revoluções Industriais. Já a outra, é fruto dos avanços tecnológicos, principalmente da chamada “Web 2.0”, onde os ideais de participação aberta entre produtores e usuários começava a dar passos mais significativos, tornando-se em uma das principais discussões do cotidiano da sociedade.

Embora Cultura Pop seja um termo oriundo de meados da década de 1960, com base na Pop Arte do mesmo período, começou a tornar-se mais popular durante o final dos anos 1970, principalmente após ao lançamento do primeiro filme da saga *Star Wars* (1977). Contudo foi na década posterior que a mesma ganhou notoriedade, caracterizando-se como uma verdadeira “fábrica de produções” cultivando novos adeptos e tornando-se, com isso, uma progressão agregada das culturas popular e erudita criadas pela indústria cultural conforme afirma Feijó: “Trata-se de um tipo de arte que tenta reproduzir ícones dos meios de comunicação, em uma época que coincide com o auge do cinema e da televisão” (FEIJÓ, 2009).

Notoriamente, na década de 1980, a ideia de cultura de massa, ou cultura popular, havia mudado. O que para Stuart Hall, traduz o termo “popular” como a “aliança de classes e forças” (HALL, 2003, p.262) referente a tudo que é feito pelas “classes populares” (HALL, 2003, p.262) em relação “a cultura, os valores, os costumes e a mentalidades” (HALL, 2003, p.256), passa a abranger ou agregar novos públicos, ignorando, ainda que timidamente, distinções de classes, dando mais ênfase no que se refere ao reexame (BURKE, 2010, p.16) proposto para o termo “cultura” como Peter Burke o define, a saber, “um sistema de significados, atitudes e valores compartilhados e as formas simbólicas (...) nas quais eles se expressam ou se incorporam” (BURKE, 2010, p.16).

A explicação, entre outros fatores, está principalmente na reinvenção econômica estadunidense ante a crise mundial que abalou principalmente o setor

industrial, levando a índices inflacionários elevados, a qual, segundo o historiador Gil Troy, é uma visão de cultura norte-americana vendida como “uma mensagem” (TROY, 2013). Essa mensagem foi transmitida através de uma série de produções midiáticas, as quais enalteciam a soberania dos Estados Unidos em representações heroicas, muitas vezes utilizadas nos discursos do então presidente Ronald Regan.

É nesse momento em que a Cultura Pop dá seus primeiros passos rumo à notoriedade. A indústria Cultural passa a ter produções aceleradas e lucros exorbitantes através da comercialização dos mesmos, além de ser um veículo ideológico que, segundo John Storey - citando o argumento de Althusser – funciona não como um “mero grupo de ideias, mas uma prática material (STOREY, 2015), porém mantendo uma das principais características de uma cultura popular que “obtem, de muitas pessoas, amplo acolhimento e apreciação” (STOREY, 2015).

O aumento desses bens de consumo difundido através de meios midiáticos, alcançou com o passar do tempo as massas e os eruditos, através de vários ramos do entretenimento. Nos anos 80 (como a década é também popularmente conhecida), produções cinematográficas, audiofônicas e televisivas, dentre tantas outras, arrastavam fãs aonde quer que fossem transmitidas e, com isso, aumentando a viabilidade desse segmento economicamente falando. Produções como as trilogias “De Volta Para o Futuro” (1985), Karatê Kid (1984) e o conhecido “Curtindo a Vida Adoidado” (1986), conseguiam deixar marcas que logo se tornaram “um novo tipo de sonho de consumo” de seus admiradores, conforme afirma Penha:

É uma representação artística que tem grande difusão na mídia e que aspira atingir um público cada vez maior. É um estágio posterior. A pop já faz parte do universo das mídias individuais ou em rede. Essa individualidade, que tem um cunho massivo - e não de massa -, se refaz por meio de diferentes combinações que cada indivíduo ou consumidor é capaz de criar como novidade (PENHA, 2009).

Nesse cenário, Batman também ficou em evidência.

Séries lançadas nessa década tomaram uma aceitação tão grande por parte do público, que rapidamente assumiram postos de melhores títulos do segmento nesse período, como as já citadas anteriormente “O Cavaleiro das Trevas” (1985), “Ano Um” (1987), entre outras, as quais deixaram o Morcego em evidência, inclusive colocando-o à frente como ícone do principal personagem da DC Comics, o Superman.

“Batman”, produção cinematográfica de 1989, contribuiu ainda mais para o crescimento do herói na Cultura Pop. O filme valorizou a marca do Morcego tornando-a um dos logotipos mais presentes em meios de comunicação e produtos vendáveis como brinquedos, roupas, carteiras, além de um outro fator importante de ser citado, que foi o veículo usado pelo herói apresentado no filme.

Na época, o Batmóvel não era uma novidade. O automóvel da série de 1966 já tinha uma grande evidência, tornando-se um clássico ícone como item de consumo para fãs e admiradores. Porém, a versão apresentada da produção de Burton havia sido redesenhado, ganhando um visual moderno e aerodinâmico, sendo este ainda carregado de armas embutidas e uma parafernália tecnológica acoplada em seu sistema.



Figura 24. Miniatura do Batmóvel do filme Batman (1989).

Não o bastante, a produção cinematográfica fez do personagem um dos principais ícones da Pop fazendo com que a mesma tivesse continuidade em outros três filmes (já detalhados anteriormente), dando continuidade à franquia sob os direitos da produtora Warner Brothers. Como exemplo comercial e evidência da popularidade do personagem, mais especificamente do seu veículo, pode-se destacar o marketing feito acerca do segundo filme da franquia: “Batman, O Retorno” (1992), que teve ações publicitárias de grandes marcas de produtos, como a da PEPSI. Nela, a empresa sorteou dez carros na cor preta, modelo Eclipse da montadora japonesa Mitsubishi Motors, o qual tinha em seu *design* curvas modernas, trazendo com isso uma associação ao Batmóvel.

Na campanha, a indústria de refrigerantes, ainda foi além e por isso teve maior notoriedade no Brasil. Além de confeccionar copos com a imagem do Morcego, ofereceu também em seus produtos, tampinhas com impressos gráficos personalizados na parte interna das tampinhas, que além de colecionáveis, serviam de moeda de troca por ingressos de cinema. Estes objetos, ainda são encontrados em sites de vendas para colecionadores por valores variados, porém altos em relação ao mesmo atualizado.



Figura 25. Impressos em tampinhas de garrafas na campanha da PEPSI, para “Batman, O Retorno” (1992).

Ao mencionar o veículo, não é de pretensão o sobrepôr à imagem do herói. Pelo contrário. A referência citada serve como uma amostra de como fortes ícones são lançados e tornam-se populares a partir de Batman. Isso é um ponto específico do personagem.

Batman, ao lançar coadjuvantes em suas histórias – seja nos Quadrinhos, séries ou animações – transforma-os em personagens potencialmente populares. Sua fórmula de construção de vilões ou aliados que o complementam de alguma forma, torna a empatia do público ainda maior e com isso, convertem-se em uma nova série de produtos, onde exemplos não faltam.

A frequência desses acontecimentos é constante na trajetória do Morcego na Cultura Pop. Se for levado em consideração ainda a produção de Tim Burton mencionada anteriormente, ganha destaque a Mulher-Gato que, com um visual ao mesmo tempo louco

e sensual, atraiu diversos fãs, tornando-a referência que se sobressaiu à imagem dos Quadrinhos e sendo representada em diversos artigos comerciais temáticos.

Arlequina, é outro bom exemplo. A personagem criada por Paul Dini e Bruce Tim para a série animada lançada na década posterior, contrariou a ordem comum do surgimento e popularização, que até então funcionava dos Quadrinhos para outras mídias, cativando fãs com sua personalidade que caracteriza a conversão da sanidade a uma induzida loucura.

A lista de exemplos é vasta, contudo é indispensável relatar o maior dos exemplos em questão, ainda que já haja uma explanação da figura no segundo capítulo desta pesquisa, a saber, o Coringa. Não estranhamente, este é considerado por muitos fãs, seguidores da Cultura Pop e críticos, não apenas o melhor vilão do Batman, mas sim, o melhor dos Quadrinhos. Além de ser a persona oposta do herói, ele é uma representação da modernidade líquida, seus dilemas e comportamento. O sorriso que traduz a mazela interior... o “eu” como reflexo do derredor. O reflexo disso é, uma grande representatividade no cenário Pop, com alto número de fãs, *cosplays* e altas bilheterias para as mídias em que aparece.

Embora haja no universo do herói esse mérito, um outro elemento que colabora conjuntamente para essa expansão de popularidade é o fã que “em seu anonimato, resigna-se a reunir todas as coisas que representem a materialização do objeto amado” (MAGALHÃES, 2005, p.13). Exerce, portanto, um papel de suma importância ao unir comunidades, corresponderem-se produzindo materiais em sua maioria informativos acerca de temas como Quadrinhos, filmes, séries, animes, animações, entre outros como os fanzines, por estes terem como característica serem uma “fonte de investigação inesgotável” (MAGALHÃES, 2005, p.09) feito de fãs para difundir, sem fins lucrativos, seu ponto de admiração comum, ou como melhor os define Henrique Magalhães:

É o magazine do fã, de indivíduos ou grupos dedicados à divulgação de uma ou mais expressões artísticas. É uma publicação amadora, sem fins lucrativos, que visa a troca de ideias, investigação ou promoção de um objeto de culto. (MAGALHÃES, 2005, p.13).

A Cultura Pop, por sua vez atua como intermediadora e produtora de informação. Por ser uma cultura midiática e, conseqüentemente, produtora de conteúdo, fomenta diariamente assuntos de interesse para as comunidades de fãs. Além disso, com a expansão de pessoas identificadas com esse movimento, inúmeros eventos sob essa temática têm surgido e agregando um grande número de pessoas circulando, assistindo palestras, workshops, painéis temáticos, além de consumirem artigos personalizados amplamente oferecidos nesses eventos. Ainda que esses eventos sejam multitemáticos, Batman sempre se faz presente, seja no lançamento de

produções cinematográficas, televisivas, jogos ou simplesmente com *cosplays*³⁸ ou fãs que usam artigos relacionados ao Morcego.

Um outro tipo de colaboração importante, é facilitar a interação, uma vez que, nesse “universo”, a participação de fãs é de suma importância. Em 1988, às vésperas do quinquagésimo aniversário de Batman, a DC Comics abriu oportunidade para fãs decidirem o destino do personagem Robin (Jason Todd) na HQ *Batman: Morte em Família* onde, na ocasião, os leitores teriam disponíveis dois números telefônicos para votarem sobre a morte ou não do personagem. A impopularidade do personagem previa a decisão, apesar do placar apertado. Nas trinta e seis horas em que a enquete foi lançada, 5343 votos optaram pela morte do Garoto Prodígio, contra 5271 votos opostos, acarretando em uma das cenas mais épicas das Histórias em Quadrinhos.

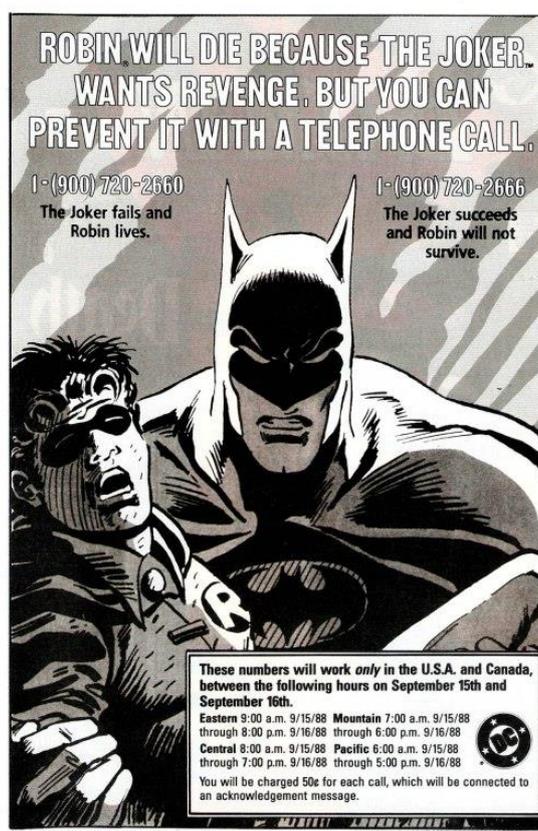


Figura 26. Divulgação da enquete para a participação de leitores na HQ *Morte em Família* (1988).

Com o passar do tempo e o crescente avanço tecnológico, a quantidade e a velocidade da informação se multiplicou. A chegada da *web 2.0*, proporcionou ainda mais interação entre produtores de conteúdo e usuários do mesmo. O acesso à internet trouxe consigo espaços que extinguiram fronteiras comunicativas entre essas duas partes criando o hábito de

³⁸ Termo utilizado para representar pessoas que tem o hábito de vestirem-se com trajes usados por personagens reais ou fictícios. O termo deriva da abreviação de “costume play”. Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cosplay>. Acesso em agosto de 2017.

participação interativa em um bom número de internautas. Essa facilidade, teria aumentado consideravelmente o número de participações na enquete lançada sobre a decisão de morte ou não do Robin pela facilidade de acesso.

O crescimento fez nascer novas necessidades de participação e, com isso, gerou um novo tipo de atitude cultural entre os usuários da *Web 2.0*, que engloba a interatividade entre comunidades de determinados interesses em comum, facilitando com isso, a troca de informações em todas as vertentes da “rede”.

Esse modelo de conectividade e engajamento, foi denominado pelos autores Henry Jenkins³⁹, Sam Ford⁴⁰ e Joshua Green⁴¹, de “Cultura da Conexão” em livro que tem como título o mesmo nome, onde a mesma “enfoca a lógica social e as práticas culturais que favoreceram e popularizaram essas novas plataformas” (JENKINS, GREEN, FORD, 2014, p.25). Nele, as interações são estudadas levantando novos questionamentos para problemáticas que surgiram com o aumento significativo de acesso à tecnologia conectada, como as noções sobre uso e pirataria que criaram tensões entre produtores e usuários. No entanto, para os estudiosos, a Cultura de Conexão veio agregar ao mercado midiático, fortalecendo ainda mais a divulgação de seus produtos através de uma espécie de ramificação de compartilhamentos em série, caracterizando uma mudança no sistema na forma de “distribuição para circulação” ((JENKINS, GREEN, FORD, 2014, p.24), que, segundo os autores:

Sinaliza um movimento na direção de um modelo mais participativo de cultura, em que o público não é mais visto como simplesmente um grupo de consumidores de mensagens pré-construídas, mas como pessoas que estão moldando, compartilhando, reconfigurando e remixando conteúdos de mídia que não poderiam ter sido imaginadas antes (JENKINS, GREEN, FORD, 2014, p.24).

Para a Cultura Pop, essa forma de engajamento rendeu bons frutos. A troca de informação entre comunidades *nerds* e *geeks*⁴², gerou positivamente um aumento significativo na difusão de novos produtos, impulsionando com isso a lucratividade de qualquer que fosse o segmento midiático tais como cinema, brinquedos, colecionáveis, *games* entre tantos outros. Ademais, gera também nos usuários um tipo de “trabalho” engajado ao invés de roubo de conteúdo, onde a propagabilidade é feita por muitos remunerando a minoria deles (JENKINS, GREEN, FORD, 2014, p.92), revelando com isso, a voluntariedade de quem vive a Cultura Pop na divulgação acerca de objetos de seu interesse.

³⁹ Professor Adjunto do Programa de Estudos de Mídia Comparada do MIT.

⁴⁰ Diretor de Engajamento da Udiência da agência Strategic Communications.

⁴¹ Ph.D em Estudos de Mídia.

⁴² Termos atribuídos a tribos urbanas específicas que, apesar das diferenças, têm em comum interesses característicos da Cultura Pop.

Conseqüentemente, Batman é afetado. Embora não seja por exclusividade, já que a Cultura da Conexão e seu uso na Cultura Pop abranje inúmeras áreas de consumo midiático, a popularidade do herói o coloca no topo do engajamento de fãs e admiradores. Um bom exemplo ocorre durante “vazamento” de cenas de sets de filmagem ou escolha de “*cast*” para filmes do mesmo, fato que acompanha o morcego fortemente desde a trilogia Nolan, surpreendendo em muito com as atuações. A opinião dos engajados, apesar de não serem decisivas para a contratação ou não de atores, serve de “termômetro” tanto para bilheterias, para continuidade de enredos ou até mesmo das próprias sequências.

Com isso, conclui-se que a união dessas duas culturas, ainda que conceitualmente diferentes, fortalece os vínculos participativos na propagabilidade e engajamento de usuários (JENKINS, GREEN, FORD, 2014), criando vínculos mais amigáveis com fãs e produtores no universo da Cultura Pop e, em especial, no do Morcego, o qual além de já possuir um histórico participativo relevante em si, referente a formas mais tradicionais de mídia, carrega consigo o peso de ser o personagem mais rentável para as produtoras detentoras de seus direitos, conforme análise que será descrita no capítulo posterior.

4 CHIROPTERIA ONIPRESENTE – UMA ANÁLISE DA PRESENÇA MIDIÁTICA DO HERÓI ENTRE 2015 E 2017

Finalmente, tem-se uma análise das principais obras de diversas mídias em que o Herói apareceu com recorte de tempo entre os anos de 2015 a junho de 2017, levando em consideração o que até o período foi publicado, noticiado ou compartilhado entre comunidades de fãs. Essa verificação trará uma melhor compreensão do posicionamento do Herói nos três pontos no âmbito desta pesquisa (mídia, imaginário e cotidiano), ante a sociedade como um todo.

Antes do relato, faz-se necessário explanar acerca da quantidade de aparições nas mídias que não serão, ou serão brevemente explanadas aqui, por serem compreendidas como mídias secundárias ou onde a aparição do personagem foi mínima. O objetivo disso, é levar à compreensão de que há uma real presença do personagem, ainda que este não seja a estrela principal da produção veiculada. Outro ponto que vale ressaltar é que não serão mencionadas todas as HQs com participação do herói, uma vez que periodicamente continuam sendo lançadas histórias sobre o personagem.

A começar por animações, as empresas responsáveis pelos direitos de imagem do Herói, lançou nesse espaço de tempo acima designado, 19⁴³ filmes, nos quais há a aparição relevante do personagem em 15 delas, uma vez que nas aparições da Liga da Justiça, este assume o posto de investigação, inteligência e estratégia em muitos casos no grupo.

Ainda sobre esse tipo de mídia, das lançadas, 08 são protagonizadas pelo morcego, além de ter participação relevante ou não nas outras produções, tendo enredos construídos para idades variadas, além de alguns serem baseadas em Histórias em Quadrinhos clássicas. A veemente presença do Herói pode ser constatada na tabela a seguir:

ANO	TÍTULO	PRESENÇA RELEVANTE
2015	Justice League: Throne of Atlantis	
	Batman vs. Robin	SIM
	Batman Unlimited: Animal Instincts	SIM
	Justice League: Gods and Monsters	SIM
	Batman Unlimited: Monster Mayhem	SIM
	Lego: JL vs Bizarro League	SIM

⁴³ Não levando em consideração a animação “Batman and Harley Quinn”, que tem estreia prevista para o segundo semestre de 2017.

	Lego JL: Attack of the Legion of Doom	SIM
2016	Batman: Bad Blood	SIM
	Justice League vs. Teen Titans	SIM
	Batman: The Killing Joke	SIM
	DC Super Hero Girls: Hero of the Year	
	Batman Unlimited: Mech vs. Mutants	SIM
	Batman: Return of the Caped Crusaders	SIM
	Lego Justice League: Cosmic Clash ^[2]	SIM
	Lego: Gotham City Breakout	SIM
2017	Justice League Dark	SIM
	Teen Titans: The Judas Contract	
	DC Super Hero Girls: Intergalactic Games	
	The Lego Batman Movie	SIM

Fonte: <goo.gl/CA5zwwg>. Acesso em 04 de agosto de 2017.

O maior destaque para as animações lançadas é dado a “Batman: A Piada Mortal” (2016), baseada na clássica HQ de mesmo nome lançada em 1988. A animação retratou de forma fiel as cenas da revista, apresentando cenas de violência, preservando diálogos e mantendo os mistérios relacionados ao desfecho do enredo.

Contudo, a produção foi duramente criticada no cenário da Cultura Pop.

Tendo em vista a adaptação de uma História em Quadrinhos curta para uma animação longa metragem, viu-se a necessidade de acréscimo de conteúdo para o preenchimento de tempo necessário. Outrossim, o roteirista Brian Azarello, decidiu incluir na trama a ação da heroína Batgirl como parceira do Morcego. Fato que preenche o tempo necessário anteriormente mencionado. O intuito era contextualizar melhor a personagem para que o espectador se solidarizasse com a tragédia sofrida pela mesma na série.

Em suma, a execução da ideia alcançou o objetivo, porém causou polêmica ao retratar a paixão de Barbara Gordon (Batgirl) para com o Encapuzado e uma cena de sexo não explícito entre os dois. Não o bastante, embora o enredo seja bem montado, destoa em muito com a história, dando a impressão de ser uma outra animação nos primeiros trinta minutos do longa.

Para fãs da HQ e seguidores do Herói na Cultura Pop, esses fatos foram mal vistos. Os principais argumentos foram de julgar desnecessária a relação romântica, não pela relação em si, mas por parecer ser outra história, a qual não se retoma nenhum outro momento da projeção, e a cena de sexo na trama seguidos e ferrenho desconforto acerca da espera para a inserção de cenas fundamentadas na história original de Allan Moore.

Segundo artigo de Wilker Medeiros publicado no site “Cinema com Rapadura”, um dos mais bem conceituados e com maior número de seguidores internautas:

Não há problema algum em tentar adicionar novas subtramas ou focar na dramaticidade de um personagem pouco explorado na obra de origem, o erro está exatamente em começar dessa maneira e no meio do caminho abandonar a tal licença poética escolhida para se render ao medíocre e transpor, quase que literalmente, os momentos gráficos do conto que tem como base. Após trinta minutos, outro filme parece começar do zero, levando em conta que o lado temático construído até ali jamais será tratado novamente – outro tópico negativo que despenca ainda mais o conceito criado para a Batgirl. E para piorar tudo, a inércia narrativa se estabelece até o fim da projeção, onde simplesmente não há mais surpresas e a falta de ritmo é evidente (MEDEIROS, 2016).

Insatisfações a parte, a média do filme foi mantida, uma vez que as qualidades do mesmo sobrepuseram aos defeitos no que se refere à fidelidade da produção em relação à sua mídia de origem. Além de obter boas referências em outros sites especializados, como o “Jovem Nerd⁴⁴” e “Omelete⁴⁵”, obteve uma avaliação geral de 3.3 no site de participação e crítica pública para cinema e produções do gênero, o “Filmow”, revelando que o público culturalmente Pop ainda aprecia enredos fiéis a Quadrinhos Clássicos.

Não apenas no ramo das animações, o herói é sempre rentável em suas participações midiáticas. Isso se dá não apenas por ser um personagem conhecido, mas sim, por sua representatividade no imaginário social. Sua imagem ligada à justiça, muitas vezes não a legalista, mas ao senso comum, exige dos produtores maior esforço para agradar fãs e público geral, porém sem tirar a essência.

Batman Vs Superman (2016) representou isso.

Embora, em um primeiro momento a escolha de “*cast*” tenha gerado polêmica pela escolha de Ben Affleck para encarnar o Morcego, a produção apresenta-se como forma evidente do poder de comunicação do personagem na Cultura Pop pois, de uma maneira geral, esperava-se uma continuação de “O Homem de Aço” (2013), no qual se abriu a cena para a apresentação de um novo Superman. O que se apresentou, no entanto, foi o protagonismo do Encapuzado no título e na trama.

⁴⁴ Fonte: < <https://jovemnerd.com.br/nerdnews/critica-batman-piada-mortal/>>. Acesso em 04 de agosto de 2017.

⁴⁵ Fonte: < <https://omelete.uol.com.br/dvd-e-blu-ray/noticia/ja-vimos-a-piada-mortal-animacao-mantem-a-ambiguidade-da-hq/>>. Acesso em 04 de agosto de 2017.

O filme dividiu opiniões entre “*lovers*” e “*haters*”. De um lado, o roteiro repleto de “furos” e desfechos que deixaram a desejar, do outro, o uso da imagem de um Batman em uma de suas versões mais obscuras, fizeram com que o filme causasse várias discussões no cenário Pop. Contudo, é comumente aceito que o Morcego é a construção mais acertiva do filme.

A caracterização fundamentada em “O Cavaleiro das Trevas” (1985) de Frank Miller, deu aos fãs a representação cinematográfica mais esperada por estes na representação do Herói. Não o bastante, a atuação implacável de um Batman justiceiro tal como nos primórdios das HQs e muito mais no “*boom*” dos Quadrinhos na década de 80, acarretou em admiradores ferrenhos da interpretação. Outro fator importante foi colocá-lo como protagonista na formação da Liga da Justiça que, embora tenha estreia prevista para uma data fora do recorte temporal desta pesquisa, causou muitas polêmicas com temas relacionados principalmente ao Herói.



Figura 27. Estátua colecionável de Batman com o visual do Filme *Batman Vs Superman* (2016), inspirada na arte de Frank Miller (1985).

Porém, essa caracterização do personagem, e aceitação da mesma, se dá não apenas nos Quadrinhos ou Cinema. Os jogos também têm explorado fortemente essa imagem e feito fortuna com séries baseadas no personagem, agregando ainda mais fãs ao mesmo.

A série de *Games*, Arkham, desde a sua primeira aventura, deu ao jogador a experiência interativa de viver o personagem. Contudo, “Batman: Arkham Knight” lançada em 2015, trouxe maior realismo aos “*players*”, cuja explicação, está nos detalhes.

No jogo, além do aprimoramento nos atos de luta, o controlador pode explorar a cidade de Gotham e resolver crimes em paralelo, tendo também a missão de resolver enigmas do vilão Charada, os quais, nessa versão da série, não aparecem de forma aleatória, mas sim em total concordância com o desenrolar da trama. O jogo tornou possível o fator mais esperado pelos fãs do herói na saga: a possibilidade de pilotar o Batmóvel.



Figura 28. Bataman e o Batmóvel do jogo Batman: Arkham Knight.

Apesar de não ser novidade, como já mencionado, o mais conhecido veículo de Super-heróis dos Quadrinhos frequentemente surpreende fãs da Cultura Pop em suas aparições midiáticas, tendo, inclusive, réplicas em circulação configuradas e configuradas pelos mesmos e exibidos em vídeos viralizados em redes sociais. Porém, até então não havia sido possível controlá-lo ao ponto de fazer uso de suas ferramentas. O *Game* quebra esse tabu, colocando o Batmóvel em fazes primordiais para ter êxito na jogabilidade. Fato

que agradou os seguidores, que, além de interagirem em primeira pessoa com o Cruzado Encapuzado, podem usar trajes variados, que podem ser criadas abertamente tanto por produtores quanto por usuários comuns do jogo, sendo inspiradas em outras aparições do mesmo, seja de Quadrinhos, Filmes ou séries.

Aparentemente, as detentoras dos direitos de exibição do Morcego entenderam o poder de opinião vindo da Cultura Pop e com isso, têm procurado atender a todos os públicos do mesmo, por se tratar do principal e mais rentável produto midiático do segmento para as mesmas. Segundo o crítico de cinema Érico Borgo “é o maior personagem da Warner (...) nem é o Superman... o Batman é maior que todos eles cara (...) Quem vende *merchandising*, quem vende ingressos... quem vende lá Warner é o Batman, ele é o maior personagem desse estúdio” (BORGO, 2017).

Com isso vêm lançando, além dos formatos mais conhecidos, uma gama de outros produtos relacionados ao mesmo, os quais visam atender a multiplicidade na faixa-etária de seu público. Como exemplo, pode ser apresentado o lançamento das Histórias em Quadrinhos baseadas na série de 1966, nas quais são apresentados episódios que foram ao “ar”, bem como aventuras inéditas do personagem com traços que simulam o elenco original, reproduzindo e adaptando traços que se assemelham à fisionomia de Adam West vestindo o uniforme do morcego. As animações feitas em parceria com a empresa de brinquedos Lego, também têm se mostrado uma boa amostra da aceitação de mercado do herói em uma versão mais caricata, contudo mantendo características marcantes do personagem.

A constante aparição midiática e conseqüentemente sua popularidade, expande o poder de comunicação para outras áreas, não sendo difícil encontrar o personagem em artigos vestuários, materiais escolares, “*fan boxes*” e outros.

A empresa de alimentos McDonalds, por exemplo, que tem em seu cardápio de produtos o kit “McLanche Feliz” voltado para o público infantil, tem por padrão oferecer brindes que a empresa chama de “McSurpresa”. Tradicionalmente a campanha varia as opções tanto de estilos, quanto de personagens, uma vez que, a cada mês, uma nova “surpresa” é lançada. Sabendo disso, ao analisar as quatro campanhas em que os personagens da Dc Comics formavam o brinde entregue nos lanches dentro desse recorte temporal estudado, percebe-se que, além de ter presença em todas, duas tinham Batman como temática exclusiva, de forma consecutiva, ou seja, em meses seguidos e, em uma

das que tinham os personagens da Liga da Justiça, oferecia seis personagens dos quais três eram do Universo do Herói, conforme tabela abaixo:

ANO	CAMPANHA	BRINDES
2016	Liga da Justiça	Batman, Batmóvel, Batmoto (com Robin), Superman, Flash e Lanterna Verde
2017	Lego Batman (Fev/2017)	Copos, Máscaras, Visores, Caixas de Metal com Quebra-cabeças.
	Batman Unlimited (Mar/2017)	Batman (02 versões), Salomon Grundy, Coringa (02 versões e Batmóvel
	Liga da Justiça	Bonecos: Batman , Superman, Plastic Man ,Green Arrow, Hawkman, Wonder Woman, Supergirl, Bumblebee, Katana e Batgirl

Fonte: < <http://mclanchefelizbrindes.blogspot.com.br/>>. Acesso em 04 de agosto de 2017.

Além do McDonalds, a franquia Bob's também lançou suas tradicionais miniaturas com o universo do Herói como tema. Em julho de 2015, uma linha exclusiva com os personagens Batman⁴⁶: Batman, Robin, Coringa, Mulher Gato e BatGirl e, em abril de 2016 tendo por base o filme “Batman Vs Superman⁴⁷” (2016) com os bonecos: Batman, Mulher Maravilha e Superman.



Figura 29. Exemplos de bonecos de campanhas do Bobs.

⁴⁶ Fonte: <<http://www.promosa.com.br/pdv/473244-bonecos-do-batman-chegam-ao-bobs/>>. Acesso em: 04 de agosto de 2017.

⁴⁷ Fonte: <<https://geekpublicitario.com.br/11970/bobs-batman-superman/>>. Acesso em: 04 de agosto de 2017.

Torna-se portanto, necessária uma pesquisa mais aprofundada tendo como objeto as aparições publicitárias do personagem e os números monetários que o acompanham, uma vez que este não é o objetivo desta pesquisa. No entanto, é de suma importância revelar que cotidianamente, milhares de produtos são lançados com o Morcego, a exemplo da loja virtual oficial da DC Comics no Brasil, tem em sua linha Batman e Coringa além dos outros personagens, sendo este, o único vilão a ter uma linha exclusiva em oferta na empresa. Outra ilustração é a empresa especializada em produtos colecionáveis Eaglemoss, na qual, além da coleção de Quadrinhos e Estatuetas com heróis da Marvel Comics e DC Comics, também comercializa a coleção de Batmóveis em miniatura. Outra exclusividade do personagem, destacando-o dos demais.

Por fim, esta obra dedica-se a especificar um acontecimento de repercussão midiática, que mexia no imaginário que envolve o personagem e manifesto no cotidiano da sociedade, englobando com isso, suas três áreas fundamentais. Um evento trágico, porém, como nas histórias do Guardião de Gotham, emocionante.

O falecimento do ator Adam West, que imortalizou a caracterização do Herói na série dos anos 60, causou comoção entre fãs e admiradores do personagem, os quais prestaram diversas homenagens e, engajadamente, as compartilharam através de redes e outros veículos. Contudo uma homenagem prestada ao ator ganhou destaque. O então, prefeito de Los Angeles, Erick Garcetti, acionou o Bat-sinal no prédio da prefeitura, emocionando fãs da Cultura Pop presentes no local e em todo mundo.



Figura 30. Bat-sinal projetado na Prefeitura de Los Angeles⁴⁸. Foto: Robin Beck/AFP.

⁴⁸ Fonte: Revista Veja disponível em < <http://veja.abril.com.br/entretenimento/adam-west-ganha-tributo-com-bat-sinal-em-los-angeles/>>. Acesso em: 04 de agosto de 2017.

Conclui-se, portanto, mediante a tudo o que foi explanado até aqui, não apenas acerca do personagem em si, mas também de todo o contexto e base teóricos, tem ressaltado a importância com respeito ao tema, bem como ampliado o número de áreas a serem pesquisadas em relação ao mesmo. Com isso, notoriamente, percebe-se que, em todas as áreas propostas, há, ainda que, a início, em pequenas parcelas, um enriquecimento abrangente no tocante ao assunto em três áreas de atuação em que, como autor, tenho agregado e exercido como ramos profissionais no decorrer da vida.

A primeira delas a ser observada, é a formação de historiador. Nela, a pesquisa exploratória feita através do contato direto com as fontes, tem aberto novos campos de conhecimento acerca de culturas variadas, mitologia, era moderna, entre outras. Com isso, o primeiro capítulo, desse projeto, tem servido como um agente motivador, tanto à busca de novas fontes, quanto ao aprofundamento de bases teóricas já adquiridas anteriormente.

Em seguida, no tocante aos estudos de Comunicação, percebe-se a importância no cotidiano da sociedade da presença de mitos na mídia de uma forma geral, trazendo, por sua vez, uma ressignificação de figuras mitológicas, presentes em culturas diversas, muitas vezes com os mesmos contos, além de ressaltar sua importância para a humanidade e força da construção de figuras que ganham novas representações nas atuais culturas globalizadas.

Por fim, compreende-se que os estudos sobre uma figura icônica como o Batman, desde a sua criação a seus significados enquanto símbolo no imaginário, reforçam as evidências de que, com o passar do tempo, a relação entre sociedade e mitos, ainda que modernos, ganha amplitude não apenas por aparições midiáticas ou temporais de acontecimentos históricos. Vai além. Divide-se entre ser produto da indústria cultural e imaginário popular, porém mantendo-se com representatividade sólida no cotidiano como a essência do seu simbolismo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda que com o passar dos anos e suas mudanças de mentalidades, transformações socioeconômicas e adaptações culturais, explorar o universo dos Super-heróis ainda é uma atividade surpreendente e fascinante. A multiplicidade técnica e estética de suas aparições ainda causam emoção e enriquecem o conhecimento pois não é à toa que esses personagens fazem parte do imaginário de praticamente todas as idades.

Essa variedade de características culturalmente globalizada, faz com que hajam disponíveis produtos personalizados de acordo com cada faixa etária e com isso, promover uma comunicação fluente com seu público alvo, o qual se torna, quase que automaticamente, um propagador engajado em divulgar e opinar acerca das publicações destes.

Não apenas em âmbito mercadológico, a identificação entre fã e herói se dá em muito pela filosofia que fundamenta a construção do personagem e a linguagem especificamente criada para cada figura, e com isso ir além do meio de comunicação no qual o mesmo é vinculado para ser incorporado por seguidores, desde a vestimenta até a representação mitológica na imaginação de seguidores.

Batman, como referido em toda a presente pesquisa, é referência em todos esses aspectos. Sua complexa composição mistura o poder representativo do mito aos dilemas vividos pelo homem comum e seu convívio social independente da época na qual este sujeito está inserido.

Em dois anos e alguns meses de investigação intensa acerca do poder comunicativo do Morcego, foi possível constatar que, embora tenha-se a impressão de um pleno conhecimento acerca do personagem, há sempre uma nova perspectiva que se revela e abre novos horizontes a serem estudados devido à riqueza intelectual que envolve o universo do personagem.

Nesse cenário, vários fatores apresentam-se com relevância dos quais, a plenitude da construção narrativa do herói e a diversidade de meios de comunicação nos quais ele aparece, revelam o nível de aceitação e identificação do público com o mesmo, onde, durante o recorte temporal citado, diversos acontecimentos envolvendo, direta ou indiretamente, a imagem do personagem foram foco de atenção por parte da mídia pelo fato de terem ocorrido fora da ficção, ainda que em alguns casos, tenham servido de promoção de mercadorias ligadas ao encapuzado.

As manifestações populares ocorridas no país e fora dele, no decorrer desse período, tornaram-se motivo de alerta não apenas devido às causas levantadas por cada uma delas, mas também pelo cunho violento no qual algumas delas apresentaram.

No Brasil, desde 2013, a população tem se mostrado disposta a tomar as ruas em reivindicação por direitos sociais, econômicos ou humanísticos dentre outros. Contudo, tais protestos nem sempre demonstraram passividade, o que acarretou em diversos confrontos entre manifestantes e agentes governamentais, ou até mesmo entre protestantes de ideologias opostas, sendo motivo de diversas reportagens acerca do assunto.

Dois símbolos, destacaram-se nos ajuntamentos e ganharam destaque em suas aparições, os quais tiveram notoriedade devido ao seu embasamento filosófico contextualizado e publicado no meio de comunicação onde estes foram veiculados.

O primeiro, mais evidente nas manifestações ocorridas no ano de 2013, era a máscara de *Guy Fawkes*⁴⁹, criada para a veiculação da série de Histórias em Quadrinhos “*V for Vendetta*” (1982) escrita por Allan Moore e desenhada por David Lloyd, cujo enredo tem como tema principal a revolta da população ante um governo ditatorial e antidemocrático. O segundo, que se propagou em notícias nos anos seguintes foi o de ativistas trajados com o uniforme do Cruzado Encapuzado como forma de reivindicação de justiça contra corrupção e em favor da sociedade e do cumprimento das leis.



Figura 31. Manifestante trajando o uniforme do herói em favela do Rio de Janeiro. Foto: Yasuyoshi China/AFP⁵⁰.

⁴⁹ Soldado Inglês nascido em 1570 que participou da Conspiração da Pólvora (1605). Fonte: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Guy_Fawkes>. Acesso em agosto de 2017.

⁵⁰ Fonte: <<https://noticias.bol.uol.com.br/fotos/imagens-do-dia/2014/12/31/imagens-que-marcam-2014.htm#fotoNav=1>>. Acesso em agosto de 2017.

Outras aparições foram registradas em países como a Áustria, protestando por maiores cuidados com as condições climáticas do planeta⁵¹; Estados Unidos, onde um trabalhador chamado Lenny B. Robinson⁵², vestia-se do personagem para fazer visitas à crianças hospitalizadas na cidade de Baltimore e Genaro Ortiz Jr. que também veste-se do uniforme difundindo mensagens de educação e segurança na cidade de Newark⁵³; Canadá, que reuniu mais de quinhentas pessoas fantasiadas do Morcego⁵⁴, as quais formam grupos organizadores de campanhas temáticas para arrecadação de fundos com o objetivo de beneficiar comunidades locais; como também na Venezuela em marcha contra o governo de Nicolas Maduro⁵⁵.



Figura 32. Máscara de Batman pintada com a bandeira venezuelana na marcha contra o governo Maduro.
Foto: REUTERS/Christian Veron.

Em outras aparições midiáticas significativas, o herói torna a notoriedade através dos lançamentos cinematográficos da parceria entre a DC Comics e a Warner, nas

⁵¹ Fonte: <http://www.stuff.co.nz/world/europe/74561172/protesters-tell-leaders-theres-no-planet-b-ahead-of-climate-talks>. Acesso em agosto de 2017.

⁵² Falecido em agosto de 2015. Fonte: < <https://www.theguardian.com/us-news/2015/aug/17/batman-impersonator-visited-sick-children-dies-batmobile-crash-maryland>>. Acesso em agosto de 2017.

⁵³ Fonte: < http://blog.nj.com/njv_barry_carter/2011/11/newark_cops_batman_alter-ego_h.html>. Acesso em agosto de 2017.

⁵⁴Fonte:<<http://www.topnews.in/law/canadians-set-world-record-most-people-dressed-batman-2169505>>. Acesso em agosto de 2017.

⁵⁵ Fonte: < <http://uk.businessinsider.com/venezuelan-protests-against-government-leave-three-dead-2017-4>>. Acesso em agosto de 2017.

quais o Cavaleiro das Trevas protagoniza aparições e participações nas produções que enfatizam os principais personagens da editora, assim como nas que têm vilões oriundos de suas histórias na trama, como o “Esquadrão Suicida” (2016). Nele, os papéis principais são ocupados, em sua maioria por antagonistas do Morcego, o que demonstra a popularidade de figuras atreladas a Batman.

A primeira adaptação da Liga da Justiça para os cinemas, também o revela como maior influência no universo de super-heróis das produtoras já mencionadas. O enredo, apresenta claramente o alter ego de Bruce Wayne como líder do grupo, ainda que a trama inicie com o Superman aparentemente morto. Ainda assim, o poder comercial fluente do protagonismo do Homem-Morcego aparece como garantia de retorno financeiro da franquia, onde, ao contrário do que ocorre originalmente nas Histórias em Quadrinhos, Batman constrói a equipe com a ajuda de Diana (Mulher Maravilha).

No entanto, não são apenas esses fatos que fortaleceram a visão acerca da imagem representativa do herói durante a pesquisa. Vai além.

Uma simples repetição contemplativa em obras já apreciadas anteriormente, abre novos horizontes de interpretação e análise. O estudo de novas teorias nesses dois anos de investigação acadêmica e as aplicações destas nos estudos em relação ao herói, abrem novas perspectivas de observação de sua presença na mídia, cotidiano e imaginário da sociedade, tornando-o ainda mais conhecido, consumido e apreciado.

Batman, como de costume desde a sua criação, consegue deixar marcas e sentimentos por onde quer que passe e, como dito anteriormente, consegue sobressair-se das páginas impressas ou telas para compor o cotidiano das pessoas sem perder a essência altruísta que o constitui.

O Bat-sinal continua reluzente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABBADE, Mário. **Dark Knight: A série dos anos 60**. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/tag/anos-60/>>. Acesso em: 21 de novembro de 2015.
- BACZKO, Bronislaw. **Imaginação Social**. In Enciclopédia Einaudi, s. 1. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, Editora Portuguesa, 1985.
- BAUMAN, Zygmunt. **Diálogos com Zygmunt Bauman**. Fronteiras do Pensamento. Londres, 2011. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=POZcBNo-D4A>> Acesso em set. 2013.
- _____. **Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.
- _____. **Modernidade Líquida**. Ed. Zahar, 2001.
- BORGO, Érico. **Bem Affleck Pode Deixar o Batman – E Agora?** Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6zc1gkDXkZ4>. Acesso em ago. 2017.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega**. 2ª Ed. Petrópolis, Editora Vozes, 1986.
- BURKE, Peter. **Cultura Popular na Idade Moderna: Europa 1500-1800**. Edição de Bolso, Companhia das Letras. São Paulo, 2010.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Editora Pensamento Ltda, São Paulo, 1949.
- _____. **O Poder do Mito**. Editora Palas Athena, 1991.
- CHARTIER, Roger: **A História Cultural Entre Práticas e Representações**. Ed. Difel. Algés – Portugal, 1990.
- CONROY, Mike. **A Ideia Original: Criando uma Lenda**. People in. Coleção Super-Heróis, n.01, Mythos Editora Ltda. São Paulo, 2014.
- CUNHA, A. C. **A Luta pela Justiça: uma análise fenomenológica das histórias em quadrinhos do Batman**. FAFICH/UFMG - Belo Horizonte: 2006.
- DURAND, Gilbert. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo, Martins Fontes, 2012.
- DUTRA, Joatan Pires. **História e História em Quadrinhos**. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/historia-e-historia-em-quadrinhos-parte-1/>>. Acesso em: 19 de novembro de 2015.
- EISNER, Will. **Comics & Sequential Arts**. 1ª ed [1985]. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

FEIJÓ, Mertin César; PENHA, Gelson Santana, in. KOBAYASHI, Eliza. **Nova Escola: O que é Cultura Pop?** 2009. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/1528/o-que-e-cultura-pop>. Acesso em 27 de julho de 2017.

FILHO, Clóvis de Barros. **Justiça e Virtude**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=EyPbSsAunkc&t=1531s>. Acesso em 20 de setembro de 2017.

FINGER, Bill, in. STERANKO, Jim. **History of Comics Volume One**. Sepergraphics. United States, 1970.

FOSTER III, Frank. **Original Batman: The Drawings**. Disponível em: <http://www.originalbatman.com/drawings.html>. Acesso em: 07 de março de 2016.

HALL, Stuart. **Da Diáspora: identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: Ed. UFMG; Brasília: Representação da Unesco no Brasil, 2003.

HEGEL, Georg Wilhelm Friedrich. **A Razão na História: uma introdução à filosofia na história**. 2ª ed. São Paulo: Centauro, 2001.

HESSEL, Marcelo. **DC aceita reconhecer Bill Finger como criador do Batman**. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/noticia/dc-aceita-reconhecer-bill-finger-como-criador-do-batman/>.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da Conexão**. São Paulo: Editora ALEPH, 2014.

MAFFESOLI, Michel. **A Transfiguração do Político: a tribalização do mundo**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

MAGALHÃES, Henrique. **A Multação Radical dos Fanzines**. João Pessoa. Ed. Marca de Fantasia, 2005).

MANNING, Matthew K. **Batman: Arquivo Histórico**. Panini, Barueri, SP, 2015.

MARTINS, Jotapê. **Fala Jota - As luzes e as trevas - Uma análise de Batman: O Cavaleiro das Trevas**. Disponível em: <http://www.portaleducacao.com.br/pedagogia/artigos/48764/referencias-bibliograficas-tiradas-na-internet-como-colocar-no-trabalho>. Acesso em: 19 de novembro de 2015.

MILLER, Frank. MAZZUCHELLI, David. **Batman, Ano Um**. Panini, Barueri, SP, 1987.

MILLER, Frank. **Batman, O Cavaleiro das Trevas**. Panini, Barueri, SP, 1986.

MONTEIRO, Rodrigo. Omelete. **HQ: Ano UM**. Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/hq-ibatman-ano-umi/>. Acesso em: 02 de agosto de 2016.

MOORE, Alan. BOLLAND, Brian. **Batman, A Piada Mortal**. Panini, Barueri, SP, 1988.

NEIBURG, Frederico. **O Naciocentrismo das Ciências Sociais e as Formas de Conceituar a Violência Política e os Processos de Politização da Vida Social**, In. WAIZBORT, Leopold (org.). Dossiê Norbert Elias. São Paulo: Edusp, 1999.

OPPERMAN, Álvaro. Superinteressante. **O Doutor que Odiava Heróis**. Abril, São Paulo, 2004.

PELUSO, Renata. Nova Acrópole. **A Jornada do Herói**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=9GfxicDj5Wc>>. Acesso em: 20 de julho de 2016.

QUEM, Revista. **Especial Batman**: De tecido a Bat-Mamilos, confira como a roupa do herói mudou ao longo dos anos. Disponível em: <<http://revistaquem.globo.com/QUEM-News/noticia/2012/07/especial-batman-de-tecido-bat-mamilos-confira-como-roupa-do-heroi-mudou-ao-longo-dos-anos.html>>. Acesso em: 04 de janeiro de 2017.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: Estruturas míticas para escritores. Editora Nova Front – Sinergia, 1998.

RIBAS, Sílvio. **Dicionário do Morcego**. Flama Editora, São Paulo, 2005.

STOREY, John. **Teoria Cultural e Cultura Popular: uma introdução**. Edições SESC. São Paulo, 2015.

TROY, Gil. **The 80's: the decade that made us**. National Geographic, 2013.

WALKEMAN, Gregory. **George Clooney afirma que não sabia dos Bat-mamilos até o filme ser lançado**. Disponível em: <<http://legiaodosherois.uol.com.br/2013/george-clooney-afirma-nao-sabia-bat-mamilos-ate-filme-lancado.html>>. Acesso em: 04 de janeiro de 2017.