

Este artigo foi recebido em março de 2022 e submetido a uma avaliação cega por pares, conforme política editorial, sendo aprovado para publicação em setembro de 2022.

## **BATMAN '89 – O FASCÍNIO DO HOMEM MORCEGO DESDE AS GRAPHIC NOVELS AO CINEMA DARK DE TIM BURTON**

*BATMAN '89 : BATMAN AND ITS FASCINATING FICTIONAL  
PATH, FROM THE GRAPHIC NOVELS TO THE DARKLY AESTHETIC  
CINEMA BY TIM BURTON*

### **Adriane de Paula Majczak Linhares**

Pesquisadora da Universidade de Lisboa e da Universidade do Vale do Rio dos Sinos – UNISINOS; Docente do Centro Universitário Curitiba – UNICURITIBA – Anima Educação; Curitiba, Brasil.

**E-MAIL:** adriane@yahoo.com

### **Cley Fabiano Linhares**

Pesquisador da Universidade de Lisboa – FA-UL; Publicitário e Produtor de Conteúdo da LIN Marketing; Curitiba, Brasil.

**E-MAIL:** cleylinhares@yahoo.com.br

## Resumo

Em tempos de grande repercussão da versão do diretor Matt Reeves para o longa-metragem *The Batman*, torna-se interessante analisar a visão do cineasta norte-americano Tim Burton, que, em 1989, foi um dos responsáveis pela reconstrução estética do herói detetive dos quadrinhos. O presente artigo reflete sobre como Burton imprimiu ao filme sua visão particular do herói e de seu contexto, marcada por uma goticidade e elegância sombria ao final dos anos 1980, estabelecendo uma base artística para os futuros diretores que trariam versões mais contemporâneas do homem-morcego, como Reeves, Christopher Nolan e Joel Schumacher. O artigo pretende trazer à tona as luzes e referências utilizadas na construção visual e discursiva do filme de 1989. A estética escolhida por Tim Burton, que neste trabalho será denominada como *dark*, identifica sua expressão a partir dos anos 80. Os autores citados incluem Adriana Amaral, Joan Hawkins e a literatura das Graphic Novels dos primórdios do Batman, entre outros autores e referências.

**Palavras-chaves:** Quadrinhos; Cinema; Estética

## Abstract

In times of the significant impact of director Matt Reeves' version of *The Batman*, it becomes interesting to consider the perspective of American filmmaker Tim Burton, who, in 1989, was one of the key figures in reconstructing the aesthetic of the comic book detective hero. This article reflects on how Burton infused the film with his unique vision of the hero and his context, characterized by a Gothic and somber elegance at the end of the 1980s, setting an artistic foundation for future directors who would bring more contemporary versions of the Dark Knight, such as Reeves, Christopher Nolan, and Joel Schumacher. The article aims to shed light on the visual and discursive references used in the 1989 film. The aesthetic chosen by Tim Burton, which this paper will refer to as *dark*, identifies its expression from the 1980s. The cited authors include Adriana Amaral, Joan Hawkins, and the literature of the early Batman Graphic Novels, among other authors and references.

**Keywords:** Comics. Cinema. Aesthetics

## Introdução e Contexto

Batman: um homem em vestes de morcego, um super-herói sem sequer um superpoder extra-humano, um homem torturado em busca de justiça. O personagem criado por Bob Kane em 1939 é complexo, multifacetado e exerceu um grande impacto na cultura pop desde a época de sua criação, estendendo seu fascínio às gerações contemporâneas, com suas aventuras constantemente recriadas em Graphic Novels, as GNs, e no cinema.

Em tempos da grande repercussão da versão do diretor Matt Reeves para a produção do longa-metragem do personagem, *The Batman*, torna-se interessante perceber a visão do diretor norte-americano Tim Burton, que, em 1989, foi um dos reconstrutores da figura estética deste herói. O cineasta emprestou ao filme sua visão particular do herói e de seu contexto, imbuída de goticidade e elegância sombria ao final dos anos 1980, estabelecendo uma base artística para futuros diretores que trariam versões mais contemporâneas do homem-morcego, como Reeves, Christopher Nolan e Joel Schumacher. O artigo pretende trazer luz e referências utilizadas para a construção visual e discursiva do filme de 1989. A estética escolhida por Tim Burton, que no presente trabalho denominarei como *dark* a fim de identificar sua expressão a partir dos anos 80, tem suas raízes no advento do Romance Gótico no século 18, por meio da literatura, com o romance *O Castelo de Otranto*, de Horace Walpole, em 1764-1765, pois o Gótico ambienta-se no noturno, nas vestimentas em negro e no mistério. Nos anos 80, em uma manifestação estética jovem e *dark*, o gótico floresce em vários produtos culturais contemporâneos, incluindo o cinema, a

música e a literatura de Graphic Novels, em obras variadas. Destas, podemos citar como exemplo as séries *Sandman - Mestre dos Sonhos* (fig. 2) e *Orquídea Negra* (fig. 3), de Neil Gaiman, publicadas pela Editora Vertigo, e a composição visual de um dos frames de *Batman* de Tim Burton.

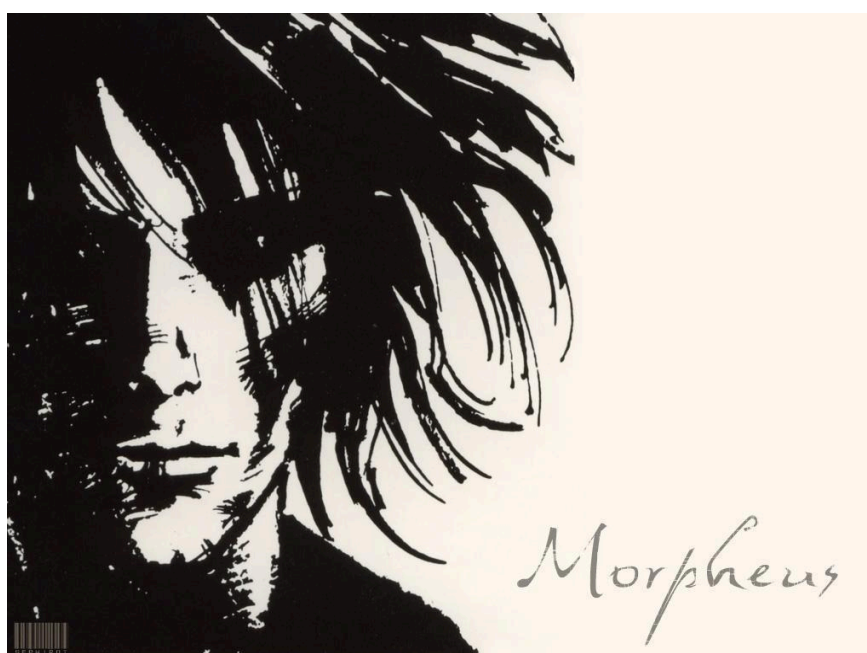
Seguem, abaixo, as imagens:

Figura 1: Batman e o Bat-sinal <sup>1</sup>



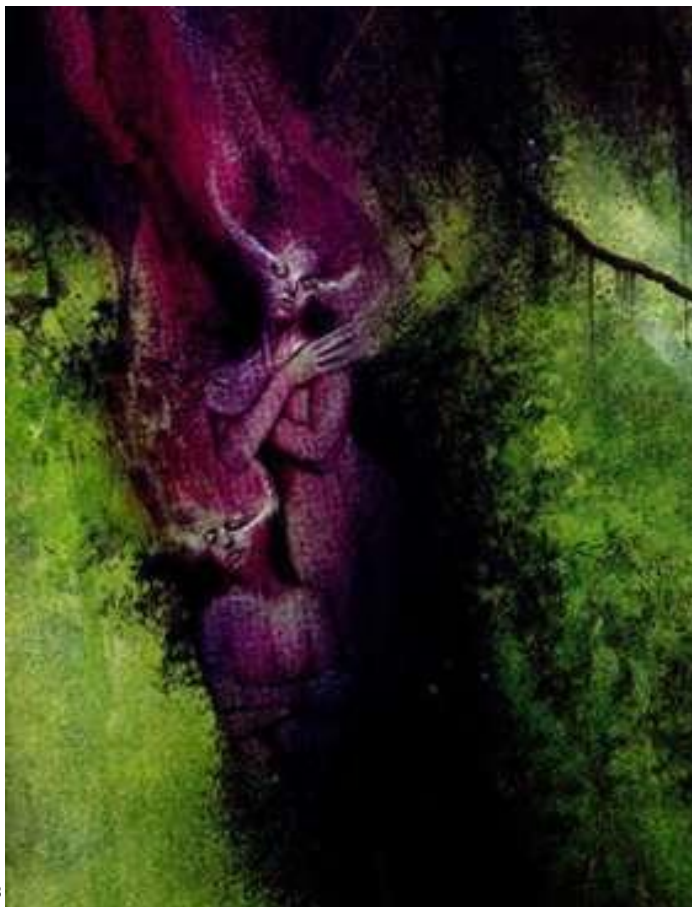
<sup>1</sup> Batman e O Batsinal: <http://burtonesco.blogspot.com/2006/02/batman-1989.html>, em 23 de junho de 2009.

Figura 2: Morpheus, o Sandman<sup>2</sup>



<sup>2</sup> Sandman, ou Morpheus, ou Mestre dos Sonhos. Personagem criado por Neil Gaiman. Editora Vertigo. Fonte: <http://xrayvision.today.com/files/2009/03/sandman-morpheus.jpg> em 23 de maio de 2009

Figura 3: A Orquídea Negra



3

<sup>3</sup> Orquídea Negra. Personagem criado por Neil Gaiman. Editora Vertigo. Fonte: [http://hq.cosmo.com.br/images/gibiteca/g0002\\_orquidea\\_duas.jpg](http://hq.cosmo.com.br/images/gibiteca/g0002_orquidea_duas.jpg) Acesso em 23 de maio de 2009.

Com suas histórias que flertam com o sobrenatural e a existência comum das pessoas, abre-se a fantasia de uma gama de personagens advindos de esferas ficcionais extra-humanas, cujos anseios se assemelham aos do fiel número de leitores, provocando-lhes um grande senso de identificação e trazendo ao universo dark oitentista um dos grandes trunfos frutivos do gótico: a simpatia pelos que sofrem (HAWKINS, 2009, e MAYER, 2008).

Nesta época, a temática existencialista, influenciada pelos escritores Albert Camus e Jean-Paul Sartre, entre outros, permeia os anos 80 e contagia a cena musical de então, com o surgimento de bandas como The Cure e Siouxsie and The Banshees. Metáforas e lirismo combinam-se a uma visão ácida e muitas vezes pessimista para resultar em um conteúdo filosófico e romântico que também havia influenciado a Ficção Científica (AMARAL, 2006, p. 51) quando de seu surgimento. Batman renasce, portanto, em um momento em que os elementos articulados em sua concepção eram populares e bem-vindos em variadas formas de expressão da cultura de entretenimento da época.

No cinema, o sombrio homem-morcego é, então, repaginado pelo cineasta Tim Burton em uma série de filmes em que sua natureza psicologicamente dual e torturada se apresenta ainda mais *dark* do que na época de seu surgimento. O universo delirante de seres trans-morfos que mesclam o humano com o fantástico se apresenta, como o Coringa, que teve seu rosto - e caráter - forjado a ácidos. Tais personagens trans-humanos já apresentavam o prenúncio de uma nova forma de expressão cultural literária e visual que também denota suas raízes no Gótico e que articula elementos da ficção científica (AMARAL,

2006). Os anos 80 acolheram a chegada desses novos velhos heróis envoltos em uma atmosfera mais densa do que jamais foram à época de seu lançamento, em meados dos anos 40. Filmes e quadrinhos são imensamente apreciados por um mesmo público.

O presente artigo buscou encontrar as referências, ou seja, as fontes em quadrinhos e Graphic Novels que serviram de base para a produção do primeiro filme hollywoodiano do herói Batman, considerado por muitos como *High Concept*. Trata-se do filme *Batman*, de 1989, como é comumente chamado, dirigido por Tim Burton. *High Concept* é o termo utilizado para denominar filmes considerados de alto orçamento e de alto poder atrativo junto ao grande público (MASCARELLO, 2006, p. 336-338) por seu efeito espetacularizado e de alta lucratividade proveniente das campanhas de marketing relacionadas ao filme, com a venda de produtos a ele associados, como trilha sonora, camisetas e DVDs, muitas vezes em detrimento da trama e dependência ao novo Star System. Apesar de seu impressionante lucro à época de seu lançamento, Mascarello considera *Batman* um filme superior nesta categoria, por sua elaboração sofisticada e a atratividade do tema.

Para entendermos um pouco sobre a transposição das Graphic Novels para o cinema, torna-se importante saber algo sobre a fruição de cada um desses discursos por parte do espectador.

## Graphic Novel e Obra Fílmica – Fruição: Tão Longe, Tão Perto

Ler quadrinhos implica na articulação de várias questões por parte do leitor, podendo suscitar práticas nas esferas artística, estética e informacional. Segundo Dias-Pino



(CIRNE, p. 11), cada uma dessas esferas implica uma modalidade de leitura particular que envolve a complexidade do próprio objeto artístico e estabelece articulações entre as “relações estruturais” que a complexidade desse objeto exige, promovendo um “aprofundamento de seus temas e modos formais” (idem, p. 10). Além do título, isso envolve todas as instâncias desse objeto; o discurso quadrinizado, assim como o cinematográfico, é um exemplo de discurso artístico (idem, p. 11). Sua leitura, segundo Cirne, apresenta três etapas:

A primeira compreenderia a leitura simbólica, de predomínio conteudístico; a segunda, a leitura estrutural, de fundo orgânico; a terceira, a leitura criativa, baseada no processo de cada produto. Esta leitura criativa, formulada a partir do poema/processo, pode ser aplicada a qualquer objeto estético, em uma operação que se realize da estrutura ao projeto, separando a leitura da escrita. (CIRNE, 1975, p.11)

Embora cada discurso tenha particularidades pertinentes ao seu gênero, há semelhanças no modo como o leitor se comporta diante dos quadrinhos e do cinema e como estabelece uma noção de tempo e de significado. Cirne reconhece que existem unidades narrativas nos HQs voltadas às sequências fotogramáticas, que seriam “sequências pautadas no princípio fotogramático do cinema” (CIRNE, 1975, p. 44). Fotogramas seriam a “menor partícula fixa do filme” (idem), uma “significância em estado puro” (idem, p. 45), e a sua sucessão resultaria no movimento contínuo da tela. Isolar os fotogramas seria “impor ao corpo do filme um corte em sua cadeia semântica”. Portanto, existe, para a leitura do filme, aquilo que seria uma leitura “processada no interior de uma dada prática criativa do cinema”, ou seja, uma não-leitura dos fotogramas em si. Uma sequência fotogramática nos

quadrinhos seria o resultado de uma tentativa de aproximar a experiência de leitura a uma similar à do cinema. Embora haja uma experiência de fruição e uma expectativa do leitor que ocorrem de modo semelhante, nos quadrinhos cada imagem é a representação de um plano isolado (idem, p. 49). A narrativa se compõe da articulação desses planos de modo organizado para que haja sentido; além disso, a disposição de seus quadros determina a narrativa semiologicamente, ou seja, de modo a compor um conjunto de significados com o contexto, por meio dos códigos que os revelam, como gestos, vestuário e cor, conforme afirma Santaella (2002, p. 60).

A temporalidade é outra questão importante a considerar em um estudo entre Graphic Novels e suas adaptações para o cinema. No cinema, a ideia de tempo se desdobra em tempo narrativo e tempo narrado (CIRNE, 1975, p. 53), pois, no espaço-tempo de uma hora e meia ou mais, podemos receber informações sobre uma noção de tempo completamente diversa, embora alguns filmes usem a ideia de tempo real aproximada à noção de tempo narrativo. José Lino Grünewald distingue três tempos narrativos: 1) o real, que equivale ao tempo narrativo; 2) o fictício, ou tempo narrado, relativo à história a ser contada durante a trajetória do filme; e 3) o virtual, que corresponde ao tempo ritmado das imagens em sucessão durante a projeção (CIRNE, 1975, p. 53). Em um filme, a leitura desses tempos se complementa, especialmente a do tempo fictício e a do virtual, já que são entendidos como parte da unidade diegética da obra. A leitura, portanto, “se processa com o desenrolar da projeção” (CIRNE, 1975, p. 54). Ao ler uma história em quadrinhos, o processo de leitura se fragmenta, dividindo-se em tempo de leitura dos balões, que param a “coisa

narrada” (idem) e fazem com que nos prendamos à imagem, que poderia representar movimento ou informação. De acordo com McCloud, os HQs utilizam saltos que permitem diversos intervalos de tempo que, por sua vez, permitem ao leitor transitar em pontos diferentes de uma mesma história (2008, p. 17). McCloud (2008, p. 142) considera que o uso dos balões, chamados de Recurso Desesperado por Will Eisner, pode ter formas mais deliberadas ou estar relacionado com a arte (e a informação narrativa) que os circunda, ou seja, o fluxo temporal articulará tempo significacional (CIRNE, 1975, p. 56) e narrado, e os elementos que compõem uma história em quadrinhos serão utilizados de forma a transmitir essa mensagem se o artista ou o roteiro o exigirem.

Para Eisner, a ideia de tempo nos quadrinhos corresponde à afirmação de Einstein de que “o tempo não é absoluto, mas relativo à posição do observador” (EINSTEIN apud EISNER, p. 27) e o enquadramento da ação transcorrida estabelece a posição que o espectador deve tomar. Assim também acontece no cinema, onde o plano apresentado é uma tela. No cinema estritamente dimensional, há a imposição de uma forma de enquadramento, que pode ser quebrada nos HQs. Nestes há a possibilidade – nem sempre utilizada – de diversas imagens para o enquadramento, que pode ser de formatos variados como frame para a ação (CIRNE, 1975, p. 56) – retangulares, redondos, amorfos e sem moldura, entre outros.

Dadas essas considerações, a experiência de um leitor fiel de uma Graphic Novel é um momento de fruição de aspectos visuais, discursivos e contextuais. Considerando a importância dos quadrinhos e seu impacto na cultura de entretenimento, a adaptação de

suas histórias para o cinema é uma sequência lógica. Suas diferenças poderiam ser descritas como complementares, e o ruído entre as linguagens pode gerar uma ampliação da compreensão da mensagem de um conteúdo em comum. No caso do objeto de estudo deste artigo, as GNs de Batman em suas séries Golden Age e dos anos 80, em contraste ou comparação com o primeiro filme hollywoodiano de produção de alto orçamento baseado no personagem principal, por Tim Burton, em 1989.

## Batman, enfim, no Cinema Hollywoodiano

Há muitas aventuras do herói desde seu lançamento em 1939, que compõem diferentes destinos e trajetórias para este personagem e para seus antagonistas e suportes. A partir do herói que foi originalmente criado por Bob Kane e Bill Finger, muitos outros roteiristas se apropriaram da figura do homem-morcego para reinventá-lo e dar continuidade à sua história. O diretor Tim Burton utilizou várias aventuras e diferentes facetas para criar a sua própria na obra fílmica de 1989. É possível identificar algumas de suas influências, embora, na unidade diegética de sua obra, não haja uma obra isolada a partir da qual o filme tenha se baseado, e assim alcançar certa relação entre as obras e identificar possíveis equivalências. O diretor parece ter fugido dos enquadramentos utilizados nas obras de referência para seu longa-metragem.

Segundo a página de cinema Internet Movie Database, o diretor teria se baseado primariamente nas obras dos chamados Early Days, ou dias iniciais, consideradas a Era Clássica de Batman, quando suas histórias eram publicadas na revista Detective Comics, que

nomearia a Editora DC Comics no futuro. Neste momento, também chamado de Golden Age, ou Era de Ouro, Batman apresentava uma personalidade mais cínica e inclinada a matar adversários e criminosos do que nas interpretações mais tardias. A política das editoras de adotar uma postura de não-matar veio mais tarde, com a preocupação com um público juvenil e seu caráter em formação – e essa foi a postura adotada em filmes mais recentes, como *Batman Begins*, de Christopher Nolan, com Christian Bale no papel principal. Se há a necessidade de morte, este é sempre o último recurso, e há mais sofrimento dramático do que um cinismo amargo na composição do caráter do personagem.

## Batman, GN e Batman, 89: As Referências

As obras principais que teriam servido de referência ao diretor Tim Burton para a produção de *Batman* em 1989 seriam, a princípio: “The Case of the Chemical Syndicate”, publicada na edição da *Detective Comics* #27 (1939-40); “The Man Behind the Red Hood”, da *Detective Comics* #168 (1951); “The Giants of Hugo Strange”, de *Batman* #1 (1940); e “The Riddle of the Missing Card”, de *Batman* #5 (1941), todos da chamada Era de Ouro, além de “The Dark Knight Returns” (1986), que retoma alguns elementos da Era de Ouro, ou Golden Age.

Além das obras citadas acima, é possível perceber congruências entre as obras “Feliz Aniversário, Coringa” (1980), relançada na série *Lendas do Cavaleiro das Trevas*, edição *Coringa em Dose Tripla*, e *A Piada Mortal* (1988), esta uma referência admitida pelo próprio diretor, conforme informação do site Internet Movie Database. *Asilo Arkham*,

coincidentalmente lançada no mesmo ano da obra fílmica de Tim Burton, em 1989, entra como referência aferida pelos fãs, especialmente na questão de um universo plasticamente mais sombrio, embora isso não seja confirmado por nenhuma fonte. Este artigo se concentra nas obras “The Case of the Chemical Syndicate” (O Caso da Sociedade Química), publicada na edição da Detective Comics #27; *The Dark Knight Returns* (O Cavaleiro das Trevas); Batman #1; *A Piada Mortal*; e, por fim, “Feliz Aniversário, Coringa”, publicado em *Coringa em Dose Tripla* (1980).

## O Batman em sua *Golden Age*

A época de seu surgimento trazia um momento em que heróis “pululavam em várias revistas, de várias editoras” (Mundo Estranho – especial Grandes Sagas DC Comics). De fato, vivia-se uma época em que, no período entre o final da Primeira Guerra e durante a Segunda Guerra, super-heróis pareciam mais do que bem-vindos a combater ameaças reais, muitas vezes veladas e codificadas para esconder nomes como Mussolini e Adolf Hitler. Essa é considerada por muitos como a Era de Ouro para os quadrinhos, não somente para o herói-morcego. O fim da guerra não fez com que as vendas diminuíssem para Batman e Super-Homem, pois estes já haviam sido consagrados pelo público como objeto de séries de TV, cinema e protagonistas de produtos de merchandising que começavam a chegar às prateleiras para seduzir fãs. Tais produtos se destinavam, a princípio, à faixa etária infanto-juvenil, mas acabaram envolvendo também o público adulto.

De acordo com a *DC Comics Encyclopedia*, o Batman desta época já era bem-sucedido junto aos fãs por sua característica de Dark Knight – um Cavaleiro das Trevas, e não se comportava como um escoteiro como Superman. A *Encyclopedia* o descreve como “um mestre detetive” e “possivelmente o maior artista marcial vivo”.

Retomando Batman como um personagem sombrio e heróico, cheio de determinação quanto ao combate ao crime e com uma personalidade introvertida, porém mordaz, Tim Burton inspirou-se neste Batman clássico. Além disso, trouxe desta época a ideia de vilões isolados que seriam responsáveis pela disseminação do mal em uma cidade e a noção de que a erradicação desses entes particulares traria segurança e alívio aos moradores de Gotham City. A ideia de desintegração completa da sociedade é um prenúncio. Batman, o vigilante, espreita para que tal catástrofe não se concretize. A decadência criminosa incontrolável não é uma profecia nas GNs antigas, e assim também ocorre em *Batman*, o filme.

Introduzida na edição da *Detective Comics*, número 27, em maio de 1939, a chamada Golden Age trouxe um herói diferente de todos os que haviam sido lançados até então. Batman chega sem superpoderes, a não ser uma capacidade intelectual impressionante, treinamento e determinação espartanos, e engenhocas interessantes. Segundo o site *Golden Age Batman*, especialista nesta categoria, o Bruce Wayne desta era tem o perfil de um grande detetive, reflexivo e investigativo, apesar de esconder-se atrás da persona de um milionário playboy, e decide dedicar sua vida a combater o crime após testemunhar o frio assassinato de seus pais. O costume de morcego vem da percepção de

que, no universo de Gotham, os criminosos são “supersticiosos e covardes”, que provavelmente recuariam ante a figura de uma sombria criatura da noite. A vigia-mestra da trama que move a GN de Batman é a composição de um herói sem poderes especiais, mas de surpreendente determinação, que força a si mesmo a ir além dos limites do que o humano pode fazer em termos físicos, compensando a falta de superpoderes com engenhocas que sua fortuna pode bancar. Adota, ainda, a forma de uma criatura da noite para utilizar o medo que causa aos criminosos para ganhar vantagem no combate.

Mencionado pela primeira vez na *Detective Comics* #33, de novembro de 1939, teve sua primeira publicação solo em *Batman* #1, em 1940. Após, Batman apareceu regularmente nas *Detective Comics* das décadas de 40, 50 e 60, e na série *World's Finest Comics*.

## A Origem

De acordo com o site Internet Movie Database, a primeira influência para a caracterização dos personagens foi a Graphic Novel “The Dark Knight Returns”<sup>4</sup> (O Cavaleiro das Trevas), de Frank Miller. Segundo declarações do ator Michael Keaton, que interpreta o protagonista Bruce Wayne/Batman, ele usou esta GN como principal fonte de pesquisa para a preparação de seu personagem. Esta publicação mostra um Batman fundamentado na Era de Ouro, especialmente no Batman de “The Case of the Chemical Syndicate” (*Detective Comics* #27, 1939), publicado no Brasil sob o nome “O Caso da Sociedade Química”.

<sup>4</sup> Do Inglês – literalmente “O Cavaleiro das Trevas Retorna”; foi publicado no Brasil sob o nome de O Cavaleiro das Trevas. Dados: Referências Bibliográficas.



## BATMAN – O CASO DA SOCIEDADE QUÍMICA, *Detective Comics* #27

As correspondências entre esta história e a obra fílmica em questão são evidentes. A própria abertura para o roteiro de Sam Hamm da obra fílmica *Batman* foi baseada nesta história, que foi a primeira publicada pela Editora DC Comics. As primeiras cenas de Batman no filme mostram-no surgindo de um terraço para combater dois ladrões, o que corresponde à sua aparição na história publicada. No filme, a cena acontece em um crescendo, com a silhueta de Batman envolta em fumaça que alude ao nevoeiro da noite de Gotham City. Na sequência gráfica, as cores são chapadas e o tom azulado da roupa de Batman o deixa mais plástico e com certo ar juvenil; aliás, essa impressão lembra o lúdico e os prazeres mais básicos dados pelas cores primárias azul, vermelho e amarelo. Tais cores, assim como o verde secundário, são usadas em tonalidade bem saturada. Na obra fílmica, os tons esmaecidos da obra como um todo – exceto na aparição do Coringa – enobrecem o resultado, tornando-o mais sóbrio e misterioso. Segundo o *Dicionário de Símbolos* de Chevalier e Gheerbrant, o uso do negro para a capa de Batman relaciona-se com a origem, as “germinações”, “começos” e suas impregnações ocultas (CHEVALIER e GHEERBRANT, p. 275-276). Ainda, é a cor que se associa à “penitência” (idem, p. 280). O cinza de seu uniforme, o vermelho e o amarelo são constantes na capa e no interior da HQ. O vermelho relaciona-se com a ideia de vida, sangue e paixão (idem). A cor remete à vontade e à inteligência. O amarelo, cor que se relaciona à prosperidade, ao ouro e ao alimento, também pode ser associado à intuição (idem). As cores quentes seriam relacionadas à excitação e,

portanto, teriam a capacidade de atrair o leitor (idem, p. 279). Na obra fílmica, seus tons passam por um esfriamento geral, e todo o desbotamento traz uma impressão de interiorização, exigindo do espectador uma atitude mais reflexiva (idem, p. 280). Como o espectador estará exposto a esse signo das cores durante mais tempo ininterruptamente, o uso de cores quentes e saturadas deve ser mais cuidadoso.

A cena da planta química também foi usada como referência na série de Bruce Timm, *Batman: The Animated Series*, exibida pelo canal de TV a cabo Warner Bros. A próxima aparição de Batman nesta GN é seu embate com um grupo de mafiosos em uma indústria química. Como em uma das cenas mais emblemáticas na obra fílmica, Batman nocauteia o vilão Stryker, que acaba caindo em um tanque cheio de uma estranha composição química, ácida e perigosíssima. Na obra fílmica, dentro da planta de uma indústria, o herói tenta, sem sucesso, salvar o duvidoso Jack Napier de cair dentro de um tanque muito similar. Outra curiosidade é que o personagem Jack Napier foi assim denominado em homenagem a Alan Napier, o Coringa da série de TV “As Aventuras de Batman e Robin”, com Adam West no papel principal e exibida nos anos 70 no Brasil.

Algumas cenas emblemáticas em *Detective Comics #27*:

Figura 4: Batman surge no telhado

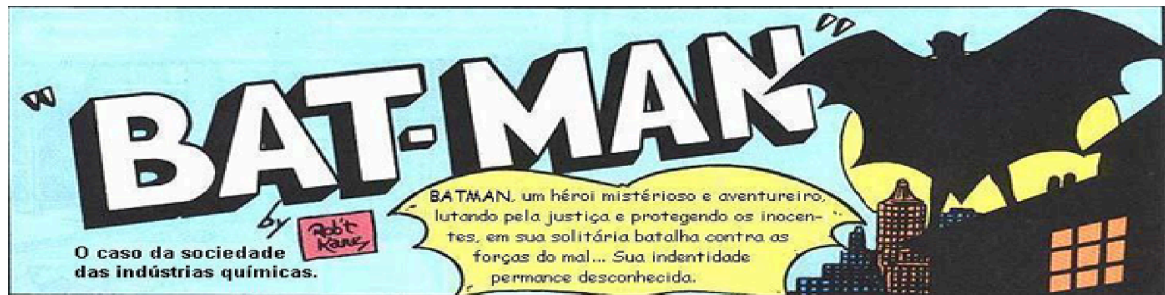
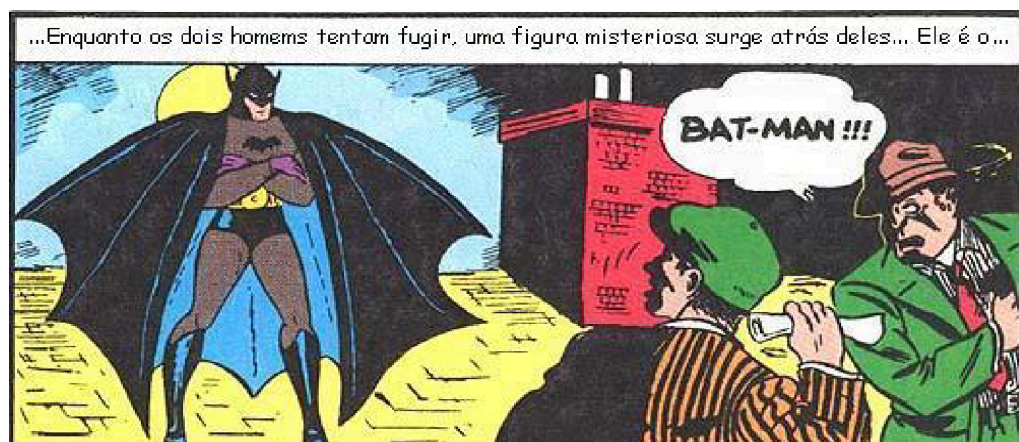


Figura 5<sup>5</sup>: ...e sugere-se que prenderá dois bandidos. No filme, após surgir do telhado, Batman agarra um dos bandidos, o que não ocorre na GN clássica. Batman é rígido e seu perfil sempre aparece delineado. As cenas dos quadrinhos não são transpostas com exatidão pelo diretor Tim Burton, que sempre quis realizar um filme de modo diferente das GNs, relutante em anunciar as referências usadas por ele.



<sup>5</sup> Batman pune os dois bandidos. DC Comics # 27.

## A PIADA MORTAL (1986)

A referência acima citada para a origem do vilão Coringa não é a única, mas remete diretamente à história “The Man Behind the Red Hood”, ou “O Homem por Trás do Capuz Vermelho” (Detective Comics #168, 1951), onde o Coringa seria um criminoso originalmente conhecido como Red Hood. Entretanto, esta referência foi retomada em *A Piada Mortal*, que é reconhecida como referência oficial de Burton para a composição do Coringa. A primeira mostra a origem e a primeira aparição do Coringa na série Batman. A segunda apresenta uma origem diversa para o criminoso e marca a profunda relação de ódio entre esse vilão e o herói, estabelecida nesta trama escrita por Alan Moore, um dos escritores mais reconhecidos do cenário das GNs, assim como Frank Miller.

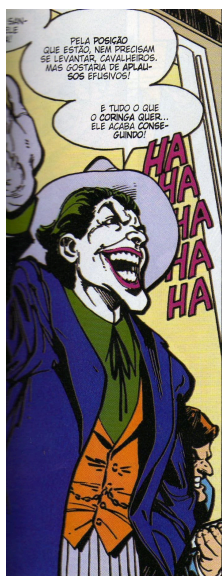
Enfim, a história original do Coringa em *Batman '89* é mais ou menos similar à do Detective Comics #168, com algumas diferenças significativas: a ausência do criminoso Red Hood como originário do Coringa e a atribuição de um nome real, Jack Napier, a ele, o que jamais havia sido mencionado em quadrinhos. As séries animadas de Bruce Timm chegaram a incorporar a identidade de Jack Napier, embora isso não tenha sido aceito como um dos cânones das GNs.

A questão que envolve o assassinato dos pais de Bruce Wayne e o Coringa não foi baseada nos quadrinhos, onde a culpa pelo crime foi atribuída ao vilão Joe Chill ou a ninguém. A decisão de incluí-lo no passado de Wayne foi exclusivamente de Tim Burton e não teve a aprovação inicial do roteirista Sam Hamm, embora tenha sido aceita pelo próprio

criador Bob Kane. A alusão ao assassinato traz ao público a ideia de profundidade, pois o terrível sofrimento de Wayne enquanto criança teria sido causado pelo seu pior inimigo. Este, por sua vez, teria sido transformado em uma criatura bizarra ao ser mergulhado em um tanque de produtos químicos, do qual Batman não pôde salvá-lo. No filme, o Coringa alude a essa questão da mútua responsabilidade que um tem sobre a criação do outro.

Figuras 5<sup>6</sup> e 6<sup>7</sup>: Coringa em seu Carnaval ou Parade, mostrado apenas lateralmente na GN *Coringa em Dose Tripla* e Jack Nicholson em uma cena de *Batman*, 1989. Há semelhanças de enquadramento, figurino e postura.

Essa é uma referência imagética e discursiva, com a inclusão da Joker's Parade (O Carnaval do Coringa) não admitida pela equipe de *Batman*, 1989.



<sup>6</sup> Coringa em Dose Tripla. Foto do quadrinho original, por scanner.

<sup>7</sup> Coringa abre sua parade, em <http://www.virginmedia.com/images/thejoker-431x300.jpg>, em 24 de junho de 2009.

## O CAVALEIRO DAS TREVAS (1986)

A clássica história de Frank Miller, lançada durante o período da Guerra Fria e sob o constante medo de um conflito mundial resultante do embate entre Estados Unidos e União Soviética durante o governo Reagan, é considerada por muitos fãs como a melhor história deste herói. Ela devolveu ao Batman a profundidade, imbuindo-o de vulnerabilidade e apresentando um personagem mais humano e identificável com seu público do que jamais havia sido, conforme diversos sites e comunidades de comic books. Admitida como referência para a composição dos personagens de Bruce Wayne/Batman, também é reconhecida como base pelo roteirista Sam Hamm para a concepção visual de Gotham City. No entanto, a trama não apresenta correspondência com a obra filmica de Tim Burton.

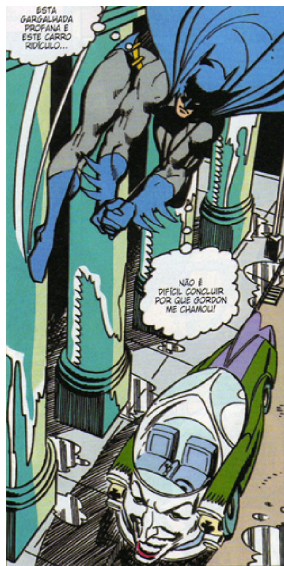
A atmosfera dark e lúgubre mostra uma cidade que começa a dar sinais de estar ficando grande demais para o bem de seus habitantes, de um mundo com valores morais decadentes. De acordo com Hal Lipper, a Gotham City de Burton apresenta habitantes em roupas sofisticadas e com uma estética algo retrô. O cenário compõe uma atmosfera de “mundo paralelo”. Segundo Watson, Gotham City é mostrada de forma “bem ao estilo do quadrinho” com seus “claustrofóbicos edifícios preto-esfumados de 1920”, característicos do Cavaleiro das Trevas. Realmente, seus teatros, Prefeitura e Museu – todos estes lugares, além da ideia de moral decadente, correspondem à Nova York da época, o que fica claro na GN *Cavaleiro das Trevas*. Esta é uma GN cinematográfica por excelência, que contém sequências fotogramáticas e tenta reproduzir a noção de temporalidade própria do cinema.

## Colagens Finais

Além das referências acima citadas, há a referência a uma história não publicada no Brasil chamada *The Giants of Hugo Strange*, de *Batman* #1, 1940. A sequência em que Batman usa os armamentos de sua Bat-asa para eliminar os atiradores do Coringa durante sua Parada tem fundamento em uma cena similar na qual Batman usa o Bat-avião para atirar sobre um grupo de mafiosos que atacavam a cidade. De acordo com a página de cinema *Internet Movie Database*, foi a partir desta história que o editor Whitney Ellsworth decidiu criar a política "no kills" – "sem mortes". O Batman de Michael Keaton não se atém a essa regra neste filme – isso acontece mais tarde, na sequência *Batman Returns* (1992), quando ele conhece a Mulher-Gato, interpretada por Michelle Pfeiffer.

## REVISTA INTERDISCIPLINAR SOBRE ARTE SEQUENCIAL, MÍDIAS E CULTURA POP

Figuras 7<sup>8</sup> e 8<sup>9</sup>- Batman ataca o Carnaval do Coringa em *Coringa em Dose Tripla*. A mesma cena em *movie still* é rígida devido à roupa de Batman. As cenas em que Batman aparece são em plano lateral ou frontal, nunca intermediário, devido a essa questão.



A sequência final entre Batman e o Coringa pode ter sido inspirada pela história *The Riddle of the Missing Card* (Batman #5, 1941), que também termina com uma perseguição envolvendo Batman e o Coringa em uma escadaria gótica. Na graphic novel, trata-se de um farol, enquanto na obra fílmica é uma catedral (figuras...), o que pode ter sido escolhido pelo diretor Tim Burton para gerar maior impacto dramático e enfatizar a ideia de sagrado confrontado com o profano, simbolicamente representado pela presença nefasta e

<sup>8</sup> Coringa em Dose Tripla. Foto do quadrinho original, por scanner.

<sup>9</sup> Movie Still.



desrespeitosa do Coringa. É possível identificar, em ambas as obras, a luta em uma sacada que termina com Batman pendurado pelas pontas dos dedos, enquanto o Coringa pisa em seus dedos para fazê-lo cair.

Tanto o filme quanto as graphic novels apresentam algo de perturbador e trágico em relação a seus heróis e vilões. Batman, enfim, se apresenta como um herói cuja dor jamais passará e, portanto, cuja missão se estenderá até o fim de seus dias. Para a sorte de Gotham e a alegria de seus fãs, a primeira obra fílmica abriu a possibilidade de produção de uma série de outros filmes inspirados no mesmo herói e em outros mais. Ao leitor e espectador, cabe assistir e apreciar as pequenas ou grandes diferenças que cada narrativa apresenta, escolhendo a que mais lhe agrada. De qualquer forma, Batman pode ser considerado um personagem complexo e interessante, que provavelmente estará presente em muitas outras produções culturais, com roupagens diferentes, mas sempre com o mesmo caráter sombrio que o caracteriza.

## Referências Bibliográficas

O'NEIL, Dennis. **Guia Oficial DC Comics - Roteiros**. Opera Graphica: São Paulo, 2005.

JANSON, Klaus. **Guia Oficial DC Comics - Desenhos**. Opera Graphica: São Paulo, 2005.

**The DC COMICS ENCYCLOPEDIA** - The Definite Guide to the Characters of The DC Universe. DC Comics, 2006.

HAWKINS, Joan, sobre o livro de Valdine Clemens, *The Return of the Repressed: Gothic Horror from the Castle of Otranto to Alien*. Nova York: State University of New York Press, 1999. Artigo encontrado na EBSCO, The Review of Communication, em 2 de abril de 2009.

AMARAL, Adriana. *Visões Perigosas - Uma Arque-Genealogia do Cyberpunk*. Porto Alegre: Editora Sulina, 2006.

MAYER, Sophie. *"The Mirror Didn't Crack: Costume Drama & Gothic Horror I Sally Potter's Orlando"*. Publicado na revista: Literature Film Quarterly., vol.36, Issue 1. p.39-44, 2008.

MASCARELLO, Fernando. *A História do Cinema*. Campinas: Papirus, 2006.

O'NEIL, Dennis; WEIN, Lein; APARO, Jim; GARCIA-LÓPEZ, José L. *Coringa em Dose Tripla*. Opera Graphica: São Paulo, 2003

MORRISON, Grant. MCKEAN, Dave. *Asilo Arkham*. São Paulo: Panini Comics, 1989.

CIRNO, Moacir. *Para Ler os Quadrinhos: da Narrativa Cinematográfica à Narrativa Quadrinizada*. Rio de Janeiro: Vozes, 1975.

SANTAELLA, Lúcia. *Semiótica Aplicada*. São Paulo: Thomson, 2002.

MOORE, Alan; BOLLAND, Brian; HIGGINS, John. *A Piada Mortal*. São Paulo: Abril, 1988.

\_\_\_\_\_ Batman. In: Mundo Estranho #11. Abril.

EISNER, Will. *Quadrinhos e a Arte Sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

McCLOUD, Scott. *Desenhando Quadrinhos*. São Paulo: MBooks, 2008.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. *Dicionário de Símbolos*. José Olympio: Rio de Janeiro. 1982.

MILLER, Frank. **The Dark Night Returns**. DC Comics.1996.

\_\_\_\_\_. **70 Anos de História em Quadrinhos**. In: MUNDO ESTRANHO – especial Grandes Sagas DC Comics.

## Referências Bibliográficas On-Line

COMIC VINE. *Detective Comics: The Man Behind the Red Hood*. Disponível em: <http://www.comicvine.com/detective-comics-the-man-behind-the-red-hood/37-121600/>. Acesso em: 23 jun. 2009.

GOLDEN AGE BATMAN. *Golden Age Batman*. Disponível em: <http://www.goldenagebatman.com/>. Acesso em: 22 jun. 2009.

IMDB. *Batman (1989) - FAQ*. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0096895/faq#.2.1.7>. Acesso em: jun. 2009.

LIPPER, Hal. *A Classic Batman*. In: *St. Petersburg Times*, 23 jun. 1989. Disponível em: <http://www.timburtoncollective.com/articles/bat9.html>. Acesso em: 25 jun. 2009.

WATSON, Shaun. *Dark and Doomy*. Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0096895/#comment>. Acesso em: 26 jun. 2009.