

Batman e a tradução intersemiótica entre os quadrinhos e o cinema¹

Batman and the intersemiotic translation between comics and cinema

Jéssica Raissa PESSOA²
Marcos NICOLAU³

Resumo

Este artigo constitui um estudo sobre o ícone pop Batman e suas representações no cinema, a partir do desdobramento midiático originado nos quadrinhos. Abordamos a tradução intersemiótica ocorrida desde a sua primeira aparição no cinema, em 1943, até o filme *Batman vs Superman*, de 2016. Ao completar, neste ano de 2018, seus 75 anos nas telonas e chegando, no próximo ano de 2019, aos 80 anos de quadrinhos, Batman apresenta-se como um importante objeto de estudo não apenas para a compreensão da relação entre essas duas mídias de longa data, mas também das representações fílmicas e quadrinescas, engendradas pelo processo de tradução intersemiótica. Essa compreensão torna possível, também, além de compreender o processo e contexto de construção da representação e simbologia do Batman, entender a trajetória do cinema na consolidação, gradativa, de seu modo de traduzir os quadrinhos.

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

Abstract

This article is a study about the pop icon Batman and his representations in the cinema, from the media unfolding originated in the comics. We approach the intersemiotic translation that occurred from his first appearance in the cinema in 1943 until the film *Batman vs. Superman*, of 2016. When completing, in this year of 2018, his 75 years on the big screen and arriving, next year of 2019, to the 80 years of comics, Batman

¹ Versão revisada de trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC/UFPB). Bolsista CAPES e integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas – Gmid/PPGC.
E-mail: jessicaraissapessoa@gmail.com

³ Professor pós-doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB. Coordenador do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas – Gmid/PPGC.
E-mail: marcosnicolau.ufpb@gmail.com

presentes himself as na importante object of study not only for the understanding of the relationship between these tw long-standing media, but also of the cinematic and quadrinesque representations engendered by the intersemiotic translation process. Thiws understanding makes it possible, in addiction to understanding the process and contexto of the construction of the representation and symbolism of Batman, to understand the path of cinema in the gradual consolidation of its way of of translating comics.

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

Introdução

No decorrer do século XX até o atual século XXI, Batman não apenas se consagrou como um dos mais importantes heróis das histórias em quadrinhos, mas também do cinema, devidamente representado como um ícone pop que encanta gerações de fãs pelo mundo inteiro. Criado por Bob Kane e Bill Finger, teve estreia nos quadrinhos, pela atual DC Comics, em 1939. Desde então, a sua popularidade levou à geração de variados produtos em outras mídias além dos quadrinhos, como o cinema, por exemplo.

Esse personagem tão popular está prestes a comemorar, em 2019, seus 80 anos de quadrinhos, e neste ano de 2018, seus 75 anos desde a primeira aparição nas telonas⁴. Atualmente, o Batman é reconhecidamente um dos heróis mais amados e consumidos no mundo inteiro, ocupando, por exemplo, o primeiro lugar em pesquisas como a realizada pela revista inglesa especializada em Quadrinhos *Comic Heroes* (batendo o Super-Homem e o Homem-Aranha), como o “melhor super-herói de todos os tempos”⁵.

Sua popularidade a muito se deve às suas características peculiares. Além de dialogar com os contextos de cada época da história e da sociedade na construção de sua representação e universo, tanto nos quadrinhos como no cinema, o Batman possui uma identidade distinta e extremamente sedutora, que foi capaz de sobreviver ao tempo.

Em meio aos tantos super-heróis já criados na época, dotados de superpoderes, o Batman surge como um personagem sem poderes. Falho e humano em todos os sentidos. Como afirma Ribas (2004, apud BARBOSA, 2017, p. 34), a “sedução do Homem-Morcego está enraizada nas contradições de sua condição humana. Mortal e

⁴ Batman (1943). <<https://goo.gl/pdtupN>>. Acesso em 19 de jun. 2018.

⁵ Batman é eleito o melhor super-herói por leitores de revista inglesa. <<https://goo.gl/qcTpoA>>. Acesso em 19 de jun. 2018.

falível, ele recebeu [...] o heroísmo e a capacidade de dar reviravoltas nas tramas que protagoniza, sem perder de vista a condição humana, condenada à imperfeição”.

Ao considerar todos esses fatores relativos ao personagem, assim como o fenômeno atual dos filmes do gênero super-herói, o Batman revela-se como um objeto de alta relevância para demonstrar o processo de tradução intersemiótica dos quadrinhos para o cinema. Sendo a tradução intersemiótica, em uma definição inicial, nada mais do que a transposição, reconfiguração e ressignificação de signos de uma mídia para outra, como é o caso. Ou seja, em uma tradução de um quadrinho para um filme, o segundo irá se apropriar de signos do primeiro, reconfigurá-los e ressignificá-los, podendo ser mais ou menos fiel ao material-fonte no que se refere à personagens ou história, por exemplo.

Além de compreender a relação entre essas duas mídias, este artigo tem como objetivo mais específico compreender a construção da simbologia e representação do Batman no decorrer dessas traduções. Mais do que isso, o Batman em sua história de traduções para o cinema e como um dos primeiros super-heróis a ser adaptado e o que mais possui filmes solo⁶ – e filmes com seu nome, no geral –, surge como um representante da própria trajetória do cinema em seus modos de traduzir o gênero super-herói. Assim, em um nível mais amplo, é objetivado, também, demonstrar por meio deste exemplar de sucesso e longevidade, a trajetória do cinema na consolidação de seus modos nos processos de tradução dentro desse gênero.

Diante do vasto universo fílmico envolvendo o Batman, realizamos um recorte metodológico. Para esta análise, será de interesse a exploração das narrativas de estilo *live-action* (adaptações cinematográficas com atores reais, em oposição às animações⁷), visto que essas empregam um maior desafio em seu processo de tradução, ao tornar um universo fictício crível, exigindo dedicação e atenção nesse processo de adaptação e reconfiguração de signos e significâncias de seu material-fonte, os quadrinhos – os quais por serem ilustrados, pode-se dizer, aproximam-se mais das animações – para o cinema.

Para efeito de síntese metodológica, os filmes foram divididos em três períodos de tempo, indo do Batman (1943) ao Batman vs Superman (2016), que, apesar de não ser um filme solo do personagem, teve como finalidade, ao seu modo, uma primeira

⁶ O cavaleiro das trevas. **Coleção Mundo Estranho**, São Paulo: Editora Abril, 2012.

⁷ Conceito extraído de <<https://goo.gl/ZfZszs>>. Acesso em 20 de jun. 2018.

apresentação do personagem dentro do novo universo cinematográfico da DC Comics, cabendo, portanto, sua inserção nesta análise. Os filmes foram agrupados nas seguintes fases, de acordo com época e similaridades (estética, narrativa, etc.): 1943-1980, 1980-2000, 2000-2016. Por meio dessa categorização e a partir dos pressupostos teóricos, é realizada a análise acerca das traduções intersemióticas quadrinhos-cinema, compreendendo os modos pelos quais se deram as representações e simbologias – além dos contextos – do Batman no cinema ao longo dos anos, desde 1943 até 2016.

Batman: dos quadrinhos ao cinema

Pouco tempo após o sucesso do Superman, o editor da revista *Detective Comics* (Atual DC Comics) recebeu ordens de seu chefe para que fosse criado um novo super-herói, visando aproveitar essa onda. Diferente das tentativas-erro da criação ao sucesso do Superman, o Batman, como o mesmo autor afirma (MORRISON, 2012, p. 35), “era claramente produto de astúcia aplicada, veloz mas astutamente rejuntado a partir de uma mistura de detritos da cultura pop que, reunidos, transcendiam a soma de suas partes”. É assim que ele surge, na *Detective Comics* nº27, em maio de 1939, unindo, em sua narrativa e estética elementos do noir, do expressionismo europeu, do pulp e dos contos góticos, por exemplo – populares na década de 1930 –, além de sua referência em várias fontes populares como Zorro, Três Mosqueteiros, Sherlock Holmes, dentre outros.

Todavia, desde o seu surgimento até os dias atuais, neste processo de construção de sua identidade, representação e simbologia, por meio, principalmente, dos quadrinhos e do cinema – como virá a ser visto nesta análise –, o Batman revelou-se como um personagem efetivo. Parte disso, atribui-se à sua estruturação enquadrada na Jornada do Herói, de Joseph Campbell, que é um conceito que identifica e expõe a jornada cíclica dos heróis (protagonistas) apresentada nos primeiros mitos e que até hoje é extremamente utilizada na construção de narrativas para quadrinhos e cinema, por exemplo. Essa estrutura mais do que fornece uma espécie de sequência para os acontecimentos da narrativa (a apresentação, o chamado da aventura, os obstáculos, a ascensão, etc.): é responsável pela criação de sentido, o que é fundamental para um personagem atrativo.

O personagem, quando criança, teve seus pais assassinados, o que implicou em um senso de justiça fortalecido, levando-o a, posteriormente combater o crime (com inteligência, força e equipamentos) disfarçado de homem-morcego – usando o seu medo de morcegos, resultante de um acidente na infância, para amedrontar inimigos –, mesmo sendo uma pessoa comum. Esse enredo gera empatia e identificação em seu público – pessoas comuns, com problemas e medos, enfrentando injustiças e obstáculos em suas vidas –, de modo a tornar-se, inclusive, um símbolo para esses.

Logicamente o Batman não surgiu com toda a profundidade e complexidade de sua representação atual, no entanto, em sua origem, já se distinguia dos seus pares, como anteriormente dito. Seu contexto determina muito desse diferencial e desse sentimento de empatia anteriormente citado. Não unicamente pelos aspectos de referência em sua estética e narrativa, mas também pelos aspectos da sociedade na época. Como um produto da cultura popular, o Batman é criado em meio à América da Depressão e do New Deal, que está preocupada com o crime, já que gangsters enriqueciam às custas da Lei, inumes à Justiça, devido à suas redes de influência, prontas para livrá-los de qualquer problema.

É nesse momento que ele surge, como um herói fantasiado, um detetive (remetendo aos populares romances policiais da época), levando justiça àqueles que pensavam escapar da justiça e em um cenário diferente dos demais super-heróis. Como Morrison (2012, p. 42) afirma, o “Batman levava a batalha às sombras: os armazéns sujos e abandonados, as bibocas onde a escória criminoso oferecia trabalho fora do alcance da lei, mas não à distância suficiente de um batarangue ou de um punho enluvado”.

Além desses já demonstrados aspectos que atraíram o público para o Batman (as referências, a jornada do herói, a ausência de superpoderes e o contexto do personagem similar ao contexto da sociedade real), outro aspecto que o torna humano e ainda mais próximo de seu público, e que foi sendo gradativamente agregado à representação desse nos quadrinhos (assim como nos filmes), é sua personalidade complexa e profunda, assim como qualquer indivíduo real. O personagem já se torna totalmente atípico quando se compreende que na realidade, como vários autores de seus quadrinhos apresentam (e exploram em histórias) e diferentemente dos demais super-heróis, o

Batman é sua real identidade, enquanto Bruce Wayne, o bilionário excêntrico, é seu disfarce.

No decorrer da trajetória da Batman (tanto nos quadrinhos como nos filmes), esses aspectos de sua psicologia e dos elementos mais complexos que permeiam suas narrativas vão se tornando cada vez mais fortes, como virá a ser constatado. Ainda assim, é importante ressaltar, mais uma vez, que cada um desses aspectos – dentre outros – que constituem a representação e simbologia do Batman foram sendo gradativamente agregados ao personagem no decorrer de todos esses anos, desde o seu surgimento até os dias atuais. Muitos elementos surgiram nos próprios quadrinhos, mas muitos também foram influência de suas adaptações no cinema (assim como em outras mídias), inclusive, como é o caso da batcaverna, do batmóvel e até mesmo da muito popular caracterização do personagem em uniforme preto e cinza com detalhes amarelos, por exemplo⁸.

Os quadrinhos não apenas do Batman, mas, em geral, passaram por variadas fases (como a Era de Ouro e Era de Prata, por exemplo). Cada uma com suas características. Juntamente com as fases do cinema e da sociedade em si, isso afetou tanto formas de traduzir essas obras como os próprios signos a serem traduzidos. Até porque, à priori as duas mídias/linguagens podem ser quase tidas como irmãs, visto que ambas surgiram no século XIX e que apresentam estruturas narrativas similares no que se refere a cortes, planos, enquadramentos, etc.⁹, já que ambas são primariamente visuais, inclusive.

Essa ligação entre as duas mídias tornou-se ainda mais estreita quando o cinema percebeu, já na década de 1940 (década em que foram produzidos filmes como Superman, Batman e Capitão Marvel, por exemplo), a rentabilidade que eram as adaptações de quadrinhos (traduções) de super-heróis.

É com esse aspecto das traduções intersemióticas quadrinhos-cinema em pauta, que o Batman, em sua extensa trajetória de adaptações cinematográficas – das primeiras às mais atuais adaptações –, representa, nesta análise, não apenas a si, mas às adaptações do gênero super-herói em geral, na compreensão da construção e

⁸ GUSMAN, Sidney. Batman: do início ao século 21. **Coleção Mundo Estranho**, São Paulo: Editora Abril, abr., 2015.

⁹ ALVES, Bruno Fernandes. **Histórias em quadrinhos e cinema**: um caso de tradução intersemiótica. 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/Rkbv8Z>>. Acesso em 05 de jul. 2018.

consolidação dos modos de tradução do gênero (e, conseqüentemente, às mudanças em seu material-fonte: os quadrinhos), entendendo os contextos e os processos de apropriação sígnica e ressignificação que permeiam essas concepções de representações e simbologias.

Como esclarecido anteriormente, os filmes foram agrupados nas seguintes fases, de acordo com época e similaridades (estética, narrativa, etc.): 1943-1980, 1980-2000, 2000-2016. De modo que as análises não são específicas de cada filme separadamente, mas desses dentro de cada fase designada. Todavia, antes é importante compreender a tradução intersemiótica, em sua teoria, no que se refere à quadrinhos-cinema.

Tradução intersemiótica: quadrinhos-cinema

Antes mesmo de falarmos de traduções intersemióticas (também chamadas de “transmutações”) entre quadrinhos e cinema, é importante recordar que ambos os meios visam, principalmente, contar histórias. Sobre esse hábito que acompanha o homem desde que esse se entende por criatura social, Mittermayer (2017, l. 120) esclarece que “por meio da criatividade, de *insight* e abduções, o homem interpreta os signos do mundo, traduz seus pensamentos e cria histórias. Foi assim ao longo dos milênios”.

Assim, quando falamos de “pensar”, de “contar” (comunicar) e de “signos”, termos esses relativos ao ato de contar histórias, tanto nos quadrinhos como no cinema, falamos, também, de Semiótica. Especificamente, semiótica peirceana, visto que, como a própria Santaella (2015, p. XIV) afirma, essa “contém um grande inventário de tipos de signos e de misturas sígnicas” e que “desse manancial conceitual, podemos extrair estratégias metodológicas para a leitura e análise de processos empíricos de signos: músicas, imagens, [...], filmes, vídeos, hipermídia etc.”.

Sobre a Semiótica de linha peirceana – que deve o nome ao seu criador, o matemático, cientista, lógico e filósofo norte-americano Charles Sanders Peirce (1839-1914) –, essa pode ser entendida como ciência que estuda os fenômenos da comunicação. Especificando, Nöth (2003, p. 17) define Semiótica como “ciência dos signos e dos processos significativos (semiose) na natureza e na cultura”. Santaella (2012, p. 19) completa ao afirmar que essa é “a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos

modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significado e sentido”.

Tal qual foi possível entender pelas definições apresentadas, para a Semiótica peirceana, a comunicação se dá por signos. Peirce (2015, p. 46) define essa unidade da comunicação como “aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino *interpretante* do primeiro signo”. Trocando em miúdos, o signo é aquilo que se apresenta à mente (interpretante) e por ela é interpretado (processo denominado semiose).

O primeiro ponto relevante desse entendimento acerca da Semiótica para o entendimento de tradução intersemiótica é que “qualquer tradução deve ter por objetivo último a comunicação” (BRAGA, 2010, p. 135). Logo, tendo essas traduções um fim comunicativo, constam como objeto de estudo da Semiótica.

Essa compreensão nos leva ao entendimento não apenas dos processos de tradução em si, mas à compreensão de que, como já foi exposto anteriormente, essas traduções sofreram alterações no decorrer dos anos, de acordo com o contexto social/cultural de sua época. Assim, esses contextos, assim como também a tecnologia, interferiram não apenas nas representações do Batman, mas nos modos como essas representações foram traduzidas para o cinema: como foram essas traduções, quais as mudanças sofridas, qual o nível de complexidade, etc. Como afirma Mittermayer (2017, l. 128), “o mais importante a se notar é que este processo está em constante evolução, a evolução dos meios e das tecnologias acompanha a forma de contar e criar narrativas”.

O segundo ponto relevante acerca da Semiótica para o entendimento de tradução intersemiótica é a compreensão do processo de interpretação (semiose). Pensemos em um roteirista de cinema lendo um quadrinho. Ao ler e pensar sobre o que está lendo, e antes mesmo de escrever uma adaptação cinematográfica, já está ocorrendo tradução. Como Plaza (2013, p. 18) explica, “por seu caráter de transmutação de signo em signo, qualquer pensamento é necessariamente tradução. Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência [...] em outras representações que também servem como signos”.

Partindo da compreensão desses pontos para uma definição mais formal de tradução intersemiótica, para este estudo em questão, essa pode ser entendida como uma

transmutação de um sistema de signos para outro (PLAZA, 2013), como, é, neste caso, a transmutação do sistema de signos dos quadrinhos para o cinema. Mittermayer (2017, l. 1921) vai além ao afirmar que “A tradução intersemiótica opera nesta transmutação de signos, em que os processos significativos são criados nas traduções desses signos. Em suma, o processo infinito de semioses resulta em uma série de interpretantes sucessivos”.

Desse modo, considera-se que a tradução, assim como a semiose, ocorre de acordo com os conhecimentos prévios desse roteirista, assim como de seu contexto histórico-social. Isso já influenciará no processo de tradução do quadrinho para o cinema. Somando-se a isso, ainda, a influência também do contexto do próprio cinema e de sua linguagem, têm-se que a transmutação é um processo de interpretação, apropriação e ressignificação dos signos primeiros (os quadrinhos, no caso). O que nos leva ao ponto defendido por Paz (1971, apud PLAZA, 2013, p. 26), de que “tradução e criação são operações gêmeas. De um lado, ... a tradução é indistinguível muitas vezes da criação; de outro, há um incessante refluxo entre as duas, uma contínua e mútua fecundação”.

Assim, como uma espécie de criação e considerando que é fruto de uma interpretação (que varia de indivíduo para indivíduo), somando ao fator “indústria do entretenimento” – que em cada época possui um “entendimento” do contexto e anseios do seu público – e ao fator da mudança de mídia – cada mídia possui seus códigos –, sabe-se que essas traduções, por mais fiéis que possam ser, não são totalmente literais. Logo, haverá aproximações e distanciamentos entre o quadrinho e sua adaptação à serem reconhecidas pelo seu público, que poderá aprovar ou não essa tradução.

A respeito dessas aproximações e distanciamentos decorrentes da transmutação, Plaza (2013) concebe uma tipologia que classifica as relações entre as mídias envolvidas no processo de tradução intersemiótica em três principais tipos: tradução icônica, tradução indicial e tradução simbólica.

A tradução icônica é uma espécie de transcrição, na qual há semelhança de estrutura. Em um filme do Batman, os personagens e universo possuem a mesma essência dos quadrinhos, porém, alguns aspectos narrativos e/ou estéticos são deixados de lado na construção de uma nova história para o filme, por exemplo.

A tradução indicial é uma espécie de transposição, na qual há contato (presença) entre o original e a tradução. Em um outro filme do Batman, apesar de alterações, é contada a história presente em um ou mais quadrinhos (havendo ou não mescla) já existentes do personagem em questão, por exemplo.

A tradução simbólica, por último, é uma espécie de transcodificação, na qual, de certo modo, não há relação entre o original e a tradução. Em um terceiro filme do Batman, há o personagem Batman, dentre outros existentes no quadrinho, porém sem que se mantenha a essência nem desses nem do universo e em uma história distinta, por exemplo.

Tendo em vista os conceitos e classificação expostos e esclarecidos, pudemos entender melhor a tradução intersemiótica em sua teoria. Partindo para a análise dos filmes do Batman, será possível aplicar tais conhecimentos na compreensão dos modos e contextos das traduções intersemióticas quadrinhos-cinema por meio de um exemplar de sucesso e longevidade. A divisão em três fases visa, através da compactação, ilustrar, por meio do entendimento do desenvolvimento da representação e simbologia do Batman, a trajetória do cinema na consolidação de seu modo de traduzir o gênero super-herói.

Assim, para cada fase, é explorado o contexto da época/sociedade, assim como, de certo modo, o contexto dos quadrinhos e do cinema, com o objetivo de entender todos os elementos e fatores envolvidos nessas traduções. Além disso, cada fase também busca trazer à tona os signos que foram gradativamente agregados à representação e simbologia do Batman, nessa mútua afetação sociedade-quadrinhos-cinema.

Primeira fase: 1943-1980

Visto que da primeira publicação do Batman em quadrinhos ao início dessa fase haviam transcorrido menos de quatro anos, já se torna claro que nessa fase o personagem ainda não é dotado de toda a representação e simbologia complexas da atualidade. Inclusive, pode-se dizer que essa foi a fase em que o personagem sofreu mais mudanças até que, mais ao fim dessa, chegasse a se tornar mais próximo da concepção atual.

Inclusive, o personagem estava mais próximo de suas referências (pulp, romances policiais, etc.), não tendo adquirido, ainda, uma simbologia tão distinta, nem nos quadrinhos nem no cinema. Nessa fase marcada pelas Grandes Guerras, pela Depressão e pela criminalidade dos gangsters, o Batman aproximava-se mais de uma espécie de detetive que, por um tempo, usou armas de fogo e, inclusive, matou.

Nessa época, principalmente o cinema era uma grande fonte de diversão em meio às dificuldades, mas também uma fonte de informações e notícias. Logo, foram bastante recorrentes histórias do Batman mais voltadas à essas questões da época, com o personagem enfrentando e matando nazistas e criminosos, por exemplo.

O primeiro filme a traduzir o personagem dos quadrinhos foi Batman (1943). Nessa época, eram populares os filmes seriados, os quais eram apresentados nos finais de semana e cujos episódios sempre acabavam em uma cena com o herói em apuros, despertando a curiosidade do público. Batman era um desses filmes seriados. Foi apresentado pela Columbia Pictures com 15 episódios de 30 minutos, em preto e branco.

Esse filme foi bastante diferente do que se conhece hoje dos filmes do Batman. Devido ao baixo orçamento, muitas mudanças foram feitas: o Batman e o Robin não eram vigilantes, mas sim agentes do FBI; eles não enfrentavam vários inimigos excêntricos como os conhecidos, mas um único principal inimigo, que era um cientista japonês (justificado pela propaganda anti-japonesa da época); não havia o comissário Gordon e eles recebiam ordens do capitão Arnold; o Batman não possuía as engenhocas nem conhecimentos de técnicas de luta (como habitual na representação do personagem), além de sempre se atrapalhar com sua capa, por exemplo (diferentemente dos quadrinhos).

Apesar de todas as diferenças, tanto em alguns elementos dos personagens como nas histórias distintas e que não existiam nos quadrinhos (apesar de elementos relativamente similares como as investigações e o enfrentamento à nazistas que acontece em algumas histórias), essa foi a primeira apresentação de Batman e Robin nas telonas e contribuiu para a representação e simbologia do personagem ao apresentar a batcaverna pela primeira vez, a qual, posteriormente, foi incorporada aos quadrinhos.

Adiante, em 1966, é lançado, de fato, o primeiro filme longa-metragem do Batman: Batman, o homem-morcego. Decorrente de uma série cujo produtor executivo

(William Dozier) nunca havia lido histórias em quadrinhos antes de assumir esse projeto, isso certamente influenciou nos modos de interpretação e ressignificação do personagem em questão. Tanto a série como filme tinham como real objetivo uma crítica à sociedade e uma sátira aos seriados policiais da época através da comédia e dos estereótipos exagerados (“galhofa”), atraindo os públicos infantil e adulto, na época.

Todavia, apesar de, tal qual em 1943, apresentar diferenças em alguns elementos dos personagens e nas histórias (distintas dos quadrinhos), o filme apresenta estéticas do quadrinho como a semelhança com os trajes do Batman e do Robin, por exemplo. Inclusive, o filme (assim como a série) possui seus méritos: popularização da representação do Batman, especialmente seu visual e suas cores preto e cinza com detalhes amarelos, que foi levado aos quadrinhos e é popular até hoje; as referências ao utilizar onomatopeias (bastante populares nos quadrinhos em geral) nas cenas de ação. Além disso, a série que originou o filme foi também responsável pela primeira versão consagrada de design do batmóvel, posteriormente transportado para os quadrinhos.

Por fim, apesar de algumas similaridades e até mesmo referências aos quadrinhos da época, é predominante a tradução intersemiótica de tipo simbólico, visto que não há relação, de fato, entre original e tradução. Uma vez que o Batman está inserido em um contexto, é notável que essa era uma tendência geral dessa fase.

Segunda fase: 1980-2000

Esta fase é, pode-se dizer, a mais importante para a consolidação da representação e simbologia do Batman nos quadrinhos. É nesta fase que são produzidos alguns dos mais aclamados quadrinhos do cânone do personagem e que são populares até hoje: “Batman, o cavaleiro das trevas” de Frank Miller (1981), “Batman, ano um” de Frank Miller (1986), “Batman, asilo Arkham” de Grant Morrison (1989) e “Batman, a piada mortal” de Alan Moore (1989), por exemplo. Quadrinhos como esses são responsáveis por agregar ao personagem e sua representação e simbologia seus aspectos mais complexos, principalmente os elementos psicológicos e obscuros desse. Além disso, nessa fase, há um retorno ao Batman como personagem mais sombrio, sem os aspectos “galhofa” e/ou excessivamente humorísticos/infantis do fim da fase anterior.

No aspecto fílmico, na segunda fase são produzidos quatro longas-metragens para o cinema. Os dois longas dirigidos por Tim Burton – “Batman” (1989) e “Batman, o retorno” (1992) – e os dois longas dirigidos por Joel Schumacher – “Batman eternamente” (1995) e “Batman e Robin” (1997).

Os filmes dirigidos por Tim Burton foram um sucesso na época (principalmente o primeiro). Um grande diferencial que esse filme traz, em relação aos seus antecessores, é uma maior consulta e referência aos quadrinhos. No caso do “Batman” de 1989, houve referência principalmente aos quadrinhos “A piada mortal” e “O cavaleiro das trevas”. Houveram muitas alterações na construção das narrativas do Burton, no entanto, era possível reconhecer a essência dos personagens e seu universo nelas.

Os filmes de Tim Burton possuem seus méritos. Primeiro, a criação da tão popular marca do morcego preto em um símbolo oval de contorno amarelo que representa o Batman em muitos produtos, até hoje. Segundo, devido ao porte não atlético do Michael Keaton para interpretar Batman (o que não condiz com o personagem), foi confeccionado um traje similar a uma armadura (com o objetivo de encorpar o ator). Além de levar esse visual aos quadrinhos do Batman, essa ação foi responsável pelo reconhecimento de que, principalmente nos filmes, não dava para incorporar literalmente os colantes coloridos. Desse ponto em diante, nos filmes e até nos quadrinhos, houve, frequentemente, a implementação de espécies de armaduras para os personagens.

Posteriormente aos filmes de Burton, foram lançados os dois filmes dirigidos por Joel Schumacher, em uma tentativa da Warner de tornar a franquia mais familiar, conduzindo a um período considerado bastante “colorido” (cenários e trajes) pelos fãs. O que, inclusive, juntamente com os personagens (principalmente vilões) considerados muitos destoantes das obras originais (apesar de ainda serem reconhecíveis em seus principais aspectos), gerou muitas críticas por parte desses. Ademais, Val Kilmer (ator que interpreta o Batman no primeiro filme) sequer leu o roteiro antes de aceitar e deu tanto trabalho ao diretor que foi substituído por George Clooney no segundo filme.

Os filmes dirigidos por Schumacher foram enormemente criticados. O segundo então, foi o maior fiasco em arrecadação e aceitação do público, ganhando até prêmios

de “pior filme” na época, por exemplo. Uma curiosidade é que foi o segundo filme o responsável pelo polêmico traje do Batman com mamilos.

Acertos e erros à parte, nota-se nessa fase, em geral, uma aproximação e referência (ou ao menos tentativa) muito mais intensa em relação aos processos de tradução quadrinhos-cinema (mantendo a essência, as qualidades, a estrutura), apesar das alterações na narrativa. Assim, pode-se dizer que essa fase é majoritariamente caracterizada pela tradução intersemiótica de tipo icônico.

Terceira fase: 2000-2016

Na terceira fase, apesar de sempre estar se implementando algo novo, pode-se dizer que é uma fase na qual a representação e simbologia do Batman já estão bem consolidadas nos quadrinhos, visto que os atuais seguiram o trabalho apresentado em quadrinhos consagrados e considerados cânone, como os que foram apresentados no tópico referente à segunda fase, por exemplo. Considerando o sucesso dessas histórias e o fiasco recente das duas últimas adaptações do Batman, o contexto é de um público que devido à facilidade de acesso e compartilhamento de conteúdos, possibilitada pelos computadores e pela internet, é fã e conhece bem o material-fonte (os quadrinhos), portanto, clama por adaptações mais fiéis. Ao mesmo tempo, o fiasco recente gera um receio de que isso desanime a produção de filmes do gênero, especialmente do Batman.

É nesse contexto que é lançada a chamada “trilogia Nolan” (devido ao seu diretor, Christopher Nolan): *Batman Begins* (2005); *Batman, o cavaleiro das trevas* (2008); *Batman, o retorno do cavaleiro das trevas* (2012). O primeiro maior diferencial dos filmes de Nolan em relação aos seus antecessores foi a fortíssima preocupação com a fidelidade/referência, que o levou a contar com a ajuda de David S. Goyer – que apesar de não ter sido creditado, foi co-roteirista do primeiro filme e criador das histórias do segundo e terceiro filmes –. A maior contribuição de Goyer foi, sem dúvidas, sua vasta pesquisa de referências nos quadrinhos do personagem.

O segundo maior diferencial foi a proposta de Nolan de tornar a temática do Batman, em seus filmes, mais realista. O que decorreu em uma preocupação minuciosa com os detalhes, concebendo uma história com elementos muito bem inseridos, contextualizados e justificados. Essa proposta realista, conduziu também à um design

mais crível para o traje – que permitia a mobilidade conciliada com proteção que os trajes dos Batmans anteriores não permitiam – e para o veículo – que se assemelhava a um tanque de guerra que, por sua vez, foi referenciado no veículo do personagem no quadrinho “Batman, o cavaleiro das trevas” –, por exemplo. A preocupação com os detalhes incidiu, também, em personagens mais desenvolvidos psicologicamente.

O filme seguinte a apresentar o personagem, *Batman vs Superman*, é dirigido por Zack Snyder e tem uma estética visual mais estilizada e quadrinesca do que a trilogia que o antecede e com a qual não apresenta relações. Apesar de críticas negativas que, em sua maioria, são de alguma forma relativas à tentativa de inserir muita história em apenas um filme, levando à um roteiro com furos e apressado, é inegável que o Batman interpretado por Ben Affleck é o mais fiel aos quadrinhos, especialmente à versão do personagem do quadrinho “O cavaleiro das trevas” (Frank Miller, 1981). A história também tem referências (tanto narrativas quanto visuais) em outros quadrinhos, sendo uma dessas referências um caso curioso: o relativamente recente “*Injustiça, deuses entre nós*” (2014), que é justamente a tradução intersemiótica do jogo de mesmo nome para os quadrinhos.

Por fim, até mesmo pela consolidação da representação e simbologia dos quadrinhos na segunda fase e pela maior experiência adquirida ao longo dessa trajetória de traduções de quadrinhos do Batman (como de outros), enfim na terceira fase, se começa a dar sinais na consolidação também da representação e simbologia dos filmes do Batman (assim como do gênero super-herói em geral). Desse modo, ao analisar os filmes da terceira fase, nota-se a predominância da tradução de tipo indicial, uma vez que há uma transposição e consequente presença do material original nessas traduções.

Considerações finais

Ao fim desse estudo, ao analisar as afetações mútuas decorrentes das traduções intersemióticas quadrinhos-cinema, foi possível perceber que, apesar de cada mídia possuir uma linguagem dotada de códigos semióticos próprios, elas se afetam mutuamente, se relacionam e até se apropriam dos códigos de outras mídias.

A análise da trajetória do Batman ao longo de suas transmutações para as telonas permitiu, também, entender os modos pelos quais essas se deram e como cada uma

contribuiu para a construção e consolidação da representação e simbologia do Batman, tanto nos quadrinhos como nos filmes (em mútua afetação, como já dito), entendendo que nesse processo está envolvido, além das mídias em si, a própria sociedade.

Um último aspecto resultante dessa pesquisa, foi a compreensão aplicada de cada um dos principais tipos de tradução. Mais do que isso ainda, ao analisar detalhadamente as narrativas fílmicas do personagem em questão, nota-se que, apesar da predominância de um tipo, tal qual todas as classificações da Semiótica, elas, em dado nível, se relacionam e até coexistem. Assim, cada tradução é um processo complexo que envolve, mesmo que minimamente, os demais tipos de processos de transmutação.

Além de evidenciar o Batman como um personagem que sobreviveu ao tempo e que todas as suas traduções enriqueceram, gradativamente, sua simbologia e representação, por meio de seu exemplar, também ilustra as traduções intersemióticas quadrinhos-cinema do gênero super-herói em geral. Assim, espera-se que esse estudo venha a contribuir tanto para estudiosos da área como possíveis tradutores.

Referências

ALVES, Bruno Fernandes. **Histórias em quadrinhos e cinema: um caso de tradução intersemiótica.** 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/Rkbv8Z>>. Acesso em 05 de jul. 2018.

BARBOSA, Anderson Wagner da Silva. **A marca do Batman: Uma análise da presença simbólica do herói na mídia, imaginário e cotidiano da sociedade contemporânea de cultura pop.** Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017.

Batman – Serial – 1943. Disponível em: <<https://goo.gl/5BPHKF>>. Acesso em 19 de jun. 2018.

BRAGA, Alexandre Santaella. **Design de interação nos games: projetar como operação tradutora para a comunicação ser humano-máquina.** 156 f. Tese (Doutorado – Curso de Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010.

CORDEIRO, Reinaldo dos Santos. **Análise Comparativa da Transposição dos quadrinhos ao Cinema.** 2011. Disponível em: <<https://goo.gl/K1XYbK>>. Acesso em 08 de jul. 2018.

CUNHA, Ana Carolina. **A luta pela justiça: uma análise fenomenológica das histórias em quadrinhos do Batman.** FAFICH/UFMG, Belo Horizonte, 2006.

Fellas Blog. **Batman no cinema:** um breve histórico sobre os filmes do homem morcego. Disponível em: <<https://goo.gl/FR8A6y>>. Acesso em 19 de jun. 2018.

GABILLIET, Jean-Paul. Batman: na luta contra o crime. **Grandes temas história viva**, Pinheiros, 2014.

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

LIMA, Franz. **Batman:** qual a importância de cada um dos seis filmes que antecedem The Dark Knight Rises?. 2012. Disponível em: <<https://goo.gl/RdAKLe>>. Acesso em 19 de jun. 2018.

GOMES, Fábio de Souza. **10 maiores adaptações de fantasias de heróis para o cinema**. 2018. Disponível em: <<https://goo.gl/YZiQqk>>. Acesso em 19 de jun. 2018.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

MITTERMAYER, Thiago. **Narrativa transmídia: uma releitura conceitual**. São Bernardo do Campo: Editora COD3S, 2017.

MORRISON, Grant. **Superdeuses**. São Paulo: Seoman, 2012.

NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica:** de Platão a Peirce. São Paulo: Annablume, 2003.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.

QUINTAS, Francisco. **11 curiosidades sensacionais que você não sabe sobre Batman**. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/asaJg1>>. Acesso em 19 de jun. 2018.

QUINTAS, Francisco. **Batman v Superman:** Conheça todas as referências aos quadrinhos. 2016. Disponível em: <<https://goo.gl/F39hDg>>. Acesso em 20 de jun. 2018.

SAMBORA, Neto. **Original? O porquê da trilogia Batman de Nolan ser HQ pura**. 2017. Disponível em: <<https://goo.gl/mRQkMA>>. Acesso em 20 de jun. 2018.

SANTAELLA, Lucia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.

SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.

The Dark Knight. 2018. Disponível em: <<https://goo.gl/NbqBkm>>. Acesso em 20 de jun. 2018.

WALTRICK, Rafael. **Como o Batman de Tim Burton mudou os filmes de super-heróis para sempre**. 2014. Disponível em: <<https://goo.gl/N4B4id>>. Acesso em 19 de jun. 2018.