



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
RICARDO RIBEIRO ELIAS

**BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS – A HQ, O DESENHO ANIMADO E O
FILME: TRANSFIGURAÇÃO**

Tubarão
2016

RICARDO RIBEIRO ELIAS

**BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS – A HQ, O DESENHO ANIMADO E O
FILME: TRANSFIGURAÇÃO**

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem.

Orientador: Prof^ª. Dra. Silvânia Siebert.

Tubarão

2016

E41 Elias, Ricardo Ribeiro, 1990-
Batman, O Cavaleiro das Trevas – A HQ, o Desenho Animado e o Filme : Transfiguração / Ricardo Ribeiro Elias; -- 2016.

115 f. il. color. ; 30 cm

Orientadora : Silvânia Siebert.

Dissertação (mestrado)–Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2016.

Inclui bibliografias.

1. Análise do discurso. 2. Batman (Personagem fictício). 3. Criação (Literária, artística, etc.). I. Siebert, Silvânia. II. Universidade do Sul de Santa Catarina – Mestrado em Ciências da Linguagem. III. Título.

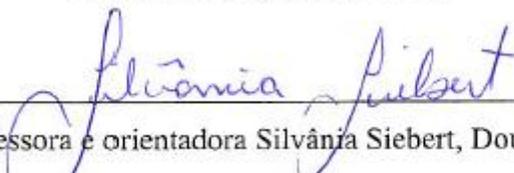
CDD (21. ed.) 401.41

RICARDO RIBEIRO ELIAS

**BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS – A HQ, O DESENHO ANIMADO E O
FILME: TRANSFIGURAÇÃO**

Esta dissertação foi julgada adequada à obtenção do título de Mestre em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Mestrado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

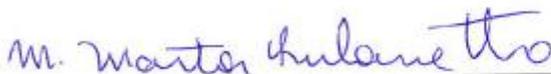
Tubarão, 29 de julho de 2016.



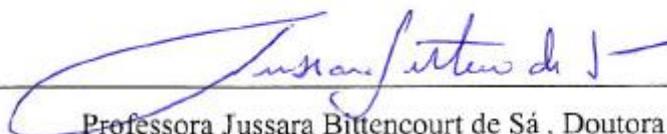
Professora e orientadora Silvânia Siebert, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina



Professora Tania Conceição Clemente de Souza, Doutora
Universidade Federal do Rio de Janeiro



Professora Maria Marta Furlanetto, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina



Professora Jussara Bittencourt de Sá, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina

Ao gênio Bill Finger, o arauto criador que enriqueceu esse ser chamado Batman. Honrosamente, às duas Amazonas – A Ruiva do Mundo, e A Loira Cristalina. E, mais-do-que-perfeito, àqueles que Conceberam Minha Vida.

AGRADECIMENTOS

Oportunistamente, como os arqueiros elfos, deleito um agradecimento, primeiramente, a meus pais, apoiadores natos, Rei e Rainha de meus esforços, que, muitas vezes, ofertaram sua Fé pela segurança e sabedoria de meus passos *en avant*.

Reverenciar, o movimento mais respeitoso da face da Terra. Este verbo, aos meus amigos, que sempre me perguntaram sobre como eu estava, mostrando a preocupação de um amigo. Em especial aos amigos de Mestrado, que me acompanharam, ouviram e conversaram sobre minha pesquisa, suas pesquisas, e outras coisas que quebravam o gelo: Mayara de Paulo, Juliene Marques, Lucas “Golden Boy” Damazio, Gabriela Niero, Tati Longo, Raissa Beatriz e a todos os outros que poderia nomear, porém a minha desorientadora iria querer cortar o texto. Sobre Israel Vieira Pereira, uma reverência clássica medieval, por ser o escudo que guarneceu, e guarnece, meus pontos fracos, assim como os escudos dos Espartanos; assim como faz um Grande Amigo Verdadeiro.

Não posso descer aos campos Celtas sem agradecer os amigos de Doutorado que conheci nestes dois anos: eis uma saudação frondosa. Saibam vocês que todos estão incluídos, pois os considero uma irmandade de pesquisa. Agradeço seu entusiasmo e interesse em conversar sobre a minha pesquisa, e igualmente das suas. Admiro sua dedicação perante o mundo.

Agora o *gratias institutionum*. Primeiro, respeitosamente, agradeço à FAPESC por ter colaborado imensamente com uma Bolsa de Estudos. E Vocês, do PPGCL, sabem do imenso prazer que tenho de estudar neste programa, mais ainda de conhecer, e conviver, com pessoas tão queridas. Uma reverência japonesa a todos os professores, de coração, e em especial, ao professor, e também grande amigo Fábio Rauen, que sempre com bom humor alemão, conversou comigo sobre diversos temas, desde a graduação; e por sempre me fazer pensar sobre minha pesquisa, ainda com bom humor. Me ensinou, vai me ensinar muito, com certeza. Podem ter certeza Patrícia, Elaine e Isadora; não pensem que me esqueci de vocês. Um beijo de cavalheiro em suas mãos por serem tão gentis comigo, sempre me ajudando e apoiando no que fosse preciso, e pela amizade de vocês. E Isadora, por mais que você não esteja mais aqui, você ainda continua aqui, conosco. Será nossa eterna Isa.

Também quero destinar um generoso e caloroso agradecimento à Tânia Clemente de Souza, que gentilmente, como uma sinfonia de Chopin, aceitou qualificar meu trabalho, bem como ser o membro externo. Excelentes contribuições, que fizeram saltar alguns sentidos do trabalho. Uma reverência a você, querida professora.

O final do cântico. Uma sinfonia das bardas celestes, arco tenaz, cintilante borda do paraíso dos ensinamentos. Estou falando de você, Maria Marta Furlanetto. Ao comandante, peço permissão para enunciar: você é a pessoa que jamais, JAMAIS, esquecerei. Você é a mãe, avó, tudo. É um prazer ter você em minha vida. Um *Merci* de tamanho Universal para você.

Agora, dedico tudo que posso a duas pessoas que mais me abraçaram nestes anos, tecendo seus grandes conhecimentos na minha vida acadêmica: Jussara Bittencourt de Sá, e Silvânia Siebert. Sintam-se abraçadas no momento que lerem essa frase, pois é como me sinto sempre que penso em seus nomes. Querem um motivo? Saibam: só o abraço de uma mãe é capaz de marcar um filho para sempre. Serei o eterno filho de vocês, minhas mães do mundo!

Culture is not only what we live by. It is also, in great measure, what we live for.¹
– Terry Eagleton

La lecture de tous bons livres est comme une conversation avec les plus honnêtes gens des siècles passés qui en ont été les auteurs, et même une conversation étudiée, en laquelle ils ne nous découvrent que les meilleures de leurs pensées.² – René Descartes

ἡ ἀνάγνῃς πάντων τῶν καλῶν βιβλίων ὡς ἐστὶν ἡ ἐπιμισημένη ἐπιμαθήσασθαι τῶν ἀριστῶν αἰώνων, καὶ ἡ ἀνάγνῃς τῶν καλῶν βιβλίων ὡς ἐστὶν ἡ ἐπιμαθήσασθαι τῶν ἀριστῶν αἰώνων.³ – J.R.R. Tolkien

Только одна бессознательная деятельность приносит плоды, и человек, играющий роль в историческом событии, никогда не понимает его значения. Если он пытается понять его, он поражается бесплодием.⁴ – Liev Tolstoy

¹ Para Silvânia Siebert. Tradução: “*Não vivemos apenas da cultura. Também vivemos para a cultura*”.

² Para Maria Marta Furlanetto. Tradução: “*A leitura de todos bons livros é como uma conversa com as melhores pessoas dos séculos passados, que foram seus autores, e é uma conversa estudada, na qual eles nos revelam seus melhores pensamentos*”.

³ Para Jussara Bittencourt de Sá. Transliteração: “*Norolinde pirukendea / elle tande Nielikkilis, / tanya wende nieninquea / yar i vilya anta miqilis. / I oromandin eller tande / ar wingildin wilwarindëen, / losselie telerinwa, / tálin paptalasselindëen*”. Tradução: “*Saltitando levemente, rodopiando levemente, de lá veio a pequena Niéle, aquela donzela como uma fura-neve (Nieninqe), para quem o ar manda beijos. Os espíritos da floresta vieram de lá, e as fadas da espuma como borboletas, o povo branco das castas de Terradelfos, com pés como a música de folhas caindo*”.

⁴ Para Tânia Clemente de Souza. Transliteração: “*Tol'ko odna bessoznatel'naya deyatel'nost' prinosit plody, i chelovek, igrayushchiy rol' v istoricheskom sobytii, nikogda ne ponimayet yego znacheniya. Yezheli on pytayetsya ponyat' yego, on porazhayetsya besplodiyem*”. Tradução: “*Só a atividade inconsciente é fecunda. E o homem que desempenha um papel nos acontecimentos históricos jamais lhes compreende o significado. Se tenta compreendê-lo, fracassa*”.

RESUMO

Esta pesquisa empreendeu uma análise do processo de transfiguração discursiva da HQ, Desenho Animado, e Filme da obra *Batman, O Cavaleiro das Trevas*, originalmente criada por Frank Miller. A análise tratou de observar como as condições de produção da obra – a HQ e suas releituras – determinaram a constituição das identidades das personagens Batman e Coringa. Em termos gerais, a pesquisa conciliou uma relação entre a Análise do Discurso e a Literatura. Assim, para alcançar os objetivos propostos, foram mobilizadas teorias sobre tradução e adaptação que embasaram discussões relacionadas às materialidades, teorias que estão intimamente ligadas à transfiguração discursiva, noção esta que fundamentou o dispositivo de análise. O conceito de condições de produção do discurso, nesta pesquisa, permitiu discorrer a respeito da criação e personalidades das personagens, bem como a mobilização de questões relativas às identidades discursiva e cultural. Como método de apresentação das materialidades, nos concentramos em analisar suas macroestruturas. A análise se concentrou em compreender as identidades a partir da leitura de imagens, cujo foco é dar atenção aos aspectos pertencentes ao não verbal, aos textos de imagem. Entendemos que as identidades de ambas as personagens sofrem alterações. Ao observar minuciosamente o comportamento das personagens, considerando os recortes verbais e não verbais, encontramos marcas discursivas que indiciam particularidades identitárias pós-modernas. Também entendemos que as personagens sofrem mudanças, em suas transfigurações, a partir da releitura de diretores e roteiristas situados em novas condições de produção. Outra constatação perceptível é a questão problemática de autoria em relação às personagens, principalmente na criação de Batman.

Palavras-chave: Batman, O Cavaleiro das Trevas. Transfiguração Discursiva. Condições de Produção.

ABSTRACT

The research undertakes an analysis of the discursive transfiguration's process on the Comic Book, Animated Cartoon, and Movie of the work *Batman, The Dark Knight Returns*, originally created by Frank Miller. The referred analysis objectified to observe how the work's conditions of production – respectively, comic book and its reinterpretations – determined the identity constitution in the Batman and the Joker. In broad terms, the research conciliated a relation between the Discourse Analysis and the Literature. So, intending to reach the objectives, theories about translation and adaptation were mobilized, basing the discussions involving the materialities; theories whose relation applies to the discursive transfiguration, this notion which substantiated the analysis device. In this work, the discourse's conditions of production allowed to expatiate upon the creation, and the identities, of the analyzed characters, as well as the mobilization of questions with relation to discursive and cultural identities. We utilized the discursive macrostructure to analyze the materialities, as a form of bringing them forward. In addition, the analysis focused in comprehending the identities through an analytical reading of the image in itself, bringing this referred focus to the non-verbal's inherent aspects – the text-image. We understood that identities, both in Batman and Joker, experience changes. Observing the characters' behavior thoroughly, considering the verbal and non-verbal excerpts, we found out discursive marks that indicate particularities of postmodern identities. We also understood that the characters experience changes, in their transfigurations, from the reinterpretation of directors and scriptwriters situated into new conditions of production. Other perceptible substantiation is the unsettled issue of the authorship related to the characters, primarily concerning the Batman.

Keywords: Batman, The Dark Knight Returns. Discursive Transfiguration. Conditions of Production.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Texto de Imagem 1 - Esboço do ornitóptero de Leonardo Da Vinci	40
Texto de Imagem 2 - <i>Mark of Zorro, The Bat Whispers e The Shadow</i>	42
Texto de Imagem 3 - Foto de Conrad Veidt.....	46
Texto de Imagem 4 - Carta coringa de baralho de Jerry Robinson	46
Texto de Imagem 5 - Bruce Wayne e a morte de seus pais.....	49
Texto de Imagem 6 - Batman combate o crime, e a corrupção, em Gotham	51
Texto de Imagem 7 - A vida difícil daquele que veio a ser tornar O Coringa	52
Texto de Imagem 8 - A transformação em Coringa	53
Texto de Imagem 9 - Capa da HQ <i>Batman, O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva, 2011</i>	59
Texto de Imagem 10 - Demonstração do Plano Geral, PGF, quadrinho-de-tv, quadrinho além- limite.....	62
Texto de Imagem 11 - Onomatopeias e cores, na HQ.....	64
Texto de Imagem 12 - Capa da Coletânea - <i>Batman Begins e Batman, O Cavaleiro das Trevas</i>	66
Texto de Imagem 13 - Demonstração do método GPG-PG-PGF	68
Texto de Imagem 14 - <i>Over shoulder, Bird's Eye, contraplongée e plongée</i>	69
Texto de Imagem 15 - Capas de <i>Batman, O Cavaleiro das Trevas - Parte 1 e 2</i>	72
Texto de Imagem 16 - Superclose, close e o contraste de cores	76
Texto de Imagem 17 - Flashback de Bruce	77
Texto de Imagem 18 - Bruce faz sua reflexão.....	79
Texto de Imagem 19 - Bruce reencontra seu alter ego	82
Texto de Imagem 20 - Bruce e Alfred conversam sobre a posição de Bruce como Batman ...	84
Texto de Imagem 21 - Coringa sai da catatonia	88
Texto de Imagem 22 - O despertar do Coringa e sua participação no talk-show.....	90
Texto de Imagem 23 - O assalto ao Gotham National Bank.....	93
Texto de Imagem 24 - Desfecho do embate entre Batman e Coringa (HQ)	97
Texto de Imagem 25 - Desfecho do embate entre Batman e Coringa (DA)	99
Texto de Imagem 26 - Desfecho do embate entre Batman e Coringa (cinema).....	101
Texto de Imagem 27 - O Interrogatório de Batman com o Coringa.....	103

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

- AC – Autoria Compartilhada
- AD – Análise do Discurso
- CP – Condições de produção
- DA – Desenho Animado
- HC – Heterogeneidade Constitutiva
- HM – Heterogeneidade Mostrada
- HQ – História em quadrinhos
- HQs – Histórias em quadrinhos
- MAV – Macroestrutura audiovisual
- MO – Materialidade Original
- MT – Materialidade Transfigurada
- PA – Público-Alvo
- PL – Público-Leitor

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	12
2	TRAJETOS TEÓRICOS	17
2.1	A ANÁLISE DO DISCURSO	17
2.2	TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO	18
2.3	A TRANSFIGURAÇÃO	23
2.4	TEXTO DE IMAGEM	25
2.5	AS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO NA ANÁLISE DO DISCURSO.....	28
2.6	SUJEITO NA HETEROGENEIDADE ENUNCIATIVA.....	30
2.7	IDENTIDADE DISCURSIVA E IDENTIDADE CULTURAL	34
3	BATMAN E CORINGA: CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO	39
3.1	BATMAN: AS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO DE SUA CRIAÇÃO	39
3.2	CORINGA: AS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO DE SUA CRIAÇÃO.....	44
3.3	BATMAN E CORINGA: AS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO DE SUAS PERSONALIDADES.....	48
4	BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS: MACROESTRUTURA DISCURSIVA E TRANSFIGURAÇÃO DISCURSIVA	56
4.1	MACROESTRUTURA DAS MATERIALIDADES: HQ, FILME, DESENHO ANIMADO.....	56
4.2	TRANSFIGURAÇÃO: BATMAN.....	78
4.3	TRANSFIGURAÇÃO: CORINGA.....	87
5	BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS: BATMAN <i>VERSUS</i> CORINGA – UM CONFRONTO DE IDENTIDADES.....	97
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS: A NÃO QUEDA DO CAVALEIRO DAS TREVAS	107
	REFERÊNCIAS	109

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa promove uma discussão que envolve o relacionamento de duas linhas distintas de produção científica: Análise do Discurso (AD, daqui em diante) e Literatura. A AD será fundamental no desenvolvimento desta pesquisa, uma vez que seu objetivo geral consiste em explorar as condições de produção do objeto proposto. Nesta pesquisa, também, os estudos enunciativos e discursivos realizados por Bakhtin, que foram desenvolvidos a partir de estudos literários da obra de Dostoiévski, serão relevantes, bem como Maingueneau, que também trabalha a relação entre AD e Literatura. De acordo com Silva (2011, p. 32),

Maingueneau [...] traça considerações importantes sobre o papel decisivo desempenhado pelo destinatário na interpretação dos enunciados e na produção da significação. A leitura é focalizada como ato de (co)enunciação, tendo em vista o caráter dialógico instaurado entre autor e leitor na negociação de sentidos que a obra literária pode sugerir.

Considerando a relação com o literário, “a categoria ‘discurso constituinte’ não é um campo de estudo seguro de suas fronteiras, mas um programa de pesquisas que permite identificar certo número de invariantes, bem como postular umas quantas questões inéditas” (MAINGUENEAU, 2006, p. 60). De forma a dizer: “a expressão do enunciado, em maior ou menor grau, *responde*, isto é, exprime a relação do falante com os enunciados do outro, e não só a relação com os objetos do seu enunciado” (BAKHTIN, 2003, p. 298, grifo do autor), pois “os enunciados e seus tipos, isto é, os gêneros discursivos, são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2003, p. 268). Então, é possível dizer que esta análise busca contribuir para a relação de estudos entre AD e Literatura, entre o discursivo e o não verbal. Notadamente, “os diferentes gêneros discursivos pressupõem diferentes diretrizes de objetivos [...]” (BAKHTIN, 2003, p. 272), uma vez que o dialogismo de Bakhtin “[...] se aplica tanto ao discurso cotidiano como à tradição literária e artística; diz respeito a todas as ‘séries’ que entram num texto, seja ele verbal ou não-verbal, erudito ou popular” (STAM, 1992, p. 74). Dito de outra forma, “toda essa discussão vem sendo, de certa forma, pontuada nos trabalhos que se voltam para a Análise do Discurso. Em termos práticos, porém, poucos são os trabalhos, nesta área teórica, que tomam o não verbal como objeto empírico de análise” (SOUZA, 2001, p. 9). É com base nesta afirmação que esta pesquisa se forja, utilizando-se de uma forte e recorrente materialidade fonte literária dos tempos contemporâneos: as histórias em quadrinhos (HQs daqui em diante). Desde seu tímido

surgimento durante o século XIX, passando por sua popularização em meados de 1940 e chegando ao século XXI, os quadrinhos sempre foram tratados como entretenimento, principalmente por se destinarem ao público infantil. O mesmo acontece com suas adaptações, que aqui chamaremos de versões ou releituras.

Esta dissertação encontra-se relacionada ao GADIPE (Grupo de Pesquisa em Análise do Discurso: Pesquisa e Ensino), inserida no projeto de pesquisa *Discurso, cultura e leitura de textos verbais e não-verbais*. E o leitor deverá prestar atenção ao seguinte: o objeto desta pesquisa é a obra *Batman, O Cavaleiro das Trevas*. O objeto em questão fará um diálogo com outras duas materialidades, a saber: o desenho animado (DA daqui em diante) e o cinema, considerando também suas condições de produção. O nosso interesse é analisar como se dá o movimento dos sentidos entre as obras na HQ, no DA e no Cinema. Em específico, os processos de tradução – tradução intersemiótica – e transfiguração, realizados quando do processo de releitura da obra *Batman, o Cavaleiro das Trevas* (HQ, 2011) para a versão em DA (*Batman, o Cavaleiro das Trevas – Parte 1 e 2*, 2012, 2013) e para a releitura fílmica (*Batman o Cavaleiro das Trevas*, 2008). Estas versões mostram a importância de realizar análises discursivas direcionadas a estas materialidades não verbais, principalmente com as supracitadas HQs, o que poderá criar um vínculo produtivo entre os vários públicos leitores de quadrinhos e o universo acadêmico (desde a graduação até o *Stricto Sensu*). Este vínculo poderá desenvolver um maior valor para as literaturas populares e o não verbal, como objeto de análises discursivas. Também se observará a importância de se olhar o não verbal em sua materialidade própria, sem se reduzir integralmente à segmentação verbal. A partir destas considerações, a presente pesquisa põe em questão esse tema, propondo dar maior visibilidade e maior vida às análises discursivo-literárias não verbais. Considerando a problemática envolvendo o não verbal – dos quadrinhos até os universos animado e cinematográfico –, o objetivo geral da pesquisa é investigar como as condições de produção determinam as identidades das personagens Batman e Coringa, na análise do processo de transfiguração discursiva destas mesmas personagens na obra *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. Especificamente, a pesquisa tratará de verificar os seguintes pontos:

1º – como as condições de produção constroem as identidades de Batman e Coringa na referida obra;

2º – como acontecem os efeitos de transfiguração discursiva nas adaptações da obra, olhando para as personagens;

3º – Quais aspectos da transferência estão correlacionados com os efeitos de transfiguração nas adaptações da obra.

A hipótese se pauta em mostrar que as personagens Batman e Coringa dos quadrinhos sofrem alterações identitárias, na transferência e na transfiguração de suas adaptações audiovisuais levando em consideração suas condições de produção. Ao explorar as condições de produção, verificou-se a possibilidade de entender como elas determinam as identidades das duas personagens, amparando as análises nos conceitos de identidade cultural de Stuart Hall (2011) e os dizeres sobre identidade discursiva de Eni Orlandi (2001, 2005). Ao selecionar este objeto, pretende-se pensar acerca de materialidades não verbais associadas com as verbais e seus gestos de leitura. A AD desenvolve grande parte de suas pesquisas voltadas às materialidades verbais, e o que é intrínseco a elas. Torna-se coerente investigar a materialidade não verbal, pois isso se aplica “visando à formulação de um campo novo de descrição e análise do não verbal, aquele que não vai pressupor, em primeira instância, o repasse do não verbal pelo verbal” (SOUZA, 2001, p. 1). Como método, esta pesquisa tem caráter qualitativo, embasada pela pesquisa bibliográfica. Segundo Rauen (2015, p. 542),

nas análises qualitativas, o pesquisador objetiva destacar os sentidos, os elos lógicos entre unidades ou categorias. Os procedimentos são menos codificados, pois não há regras formalmente definidas, o que não implica que as ações sejam aleatórias e subjetivas, mas estruturadas, rigorosas e sistemáticas. Tal atitude é coerente com o princípio da objetivação, o que implica transparência de procedimentos.

A bibliografia tratará de fundamentar a pesquisa mobilizando teorias de vários autores que darão suporte à análise proposta. Metodologicamente, sabendo-se que o *corpus* é formado por materialidades verbais e não verbais, será necessária uma análise executando os recortes necessários a fim de que esta mesma análise seja direcionada de forma concisa. É certo que o *corpus* da pesquisa é amplo, assim sendo necessário, como se diz em AD, fazer recortes. O *corpus* discursivo é uma especificação por convenção da ordem do olhar, através de ações escópicas (Cf. LACAN, 1988). Ao olhar os *corpora*, “é conveniente, sobretudo, dar-se um ‘campo referencial’, um ‘universo de discurso’: isso retoma a atribuição de um limite ou campo de olhar sobre um conjunto de textos, para delimitar seu horizonte” (COURTINE, 2006, p. 21). Nesse sentido, “é preciso também que nos inquietemos diante de certos recortes ou agrupamentos que já nos são familiares” (FOUCAULT, 1987, p. 24). E a razão da escolha das personagens Batman e Coringa, como objetos de pesquisa, se dá por três motivos. O primeiro motivo se deve à magnitude destes personagens no ambiente das HQs: ambos têm

mais de meio século de existência e representam um marco importante na história recente dos séculos XX e XXI. O segundo motivo se pauta nesta relação antitética que envolve Batman e Coringa, essa relação quase secular movimentando inúmeras questões, servindo de motivação para realizar a pesquisa. O terceiro se deve ao fato de que, no mundo das HQs, a obra *Batman, O Cavaleiro das Trevas*, de Miller, é o que “muitos consideram [como] responsável pelo surgimento e a projeção de *Batman* até o ano 2000” (GOIDANICH; KLEINERT, 2014, p. 323). Complementarmente,

Batman: O Cavaleiro das Trevas é considerada por muitos a história definitiva do Homem-Morcego, um verdadeiro divisor de águas não só para o herói mas também para os quadrinhos de super-heróis. A partir daquele mês daquele ano específico, nada mais foi o mesmo nem para Batman e nem para o mundo das HQs. (MEDEIROS, 2016).

Ou seja: eles começaram a ter potencial para serem vistos não somente como um meio de entretenimento, mas também como um campo de discussões possíveis, daí que, neste trabalho, volta-se o olhar de analista às questões de identidade. O terceiro motivo citado vai ao encontro dos dizeres das condições de produção, visto que compõem frentes ideológicas e sócio-históricas. Esta pesquisa é dividida em cinco capítulos:

Primeiro capítulo – Apresenta a relevância da pesquisa, bem como a sua justificativa e as questões que nos encaminham para a pesquisa com as materialidades não verbais e audiovisuais – HQ, DA e o cinema.

Segundo capítulo – Apresenta dizeres teóricos sobre tradução, adaptação, transfiguração, texto de imagem, condições de produção, heterogeneidade enunciativa e identidades cultural e discursiva. Este capítulo será o fator sustentador da futura análise do objeto.

Terceiro capítulo – É a primeira parte da análise. Apresenta as condições de produção das personagens usadas para a análise: Batman e Coringa. Também apresenta, de forma resumida, as condições de produção das personalidades das personagens. É o começo da análise identitária.

Quarto capítulo – É a segunda parte da análise. Neste capítulo, as materialidades têm sua macroestrutura analisada, estrutural e policromicamente, assim como recortes relevantes de seus enredos que apresentam regularidades. Aqui, as questões identitárias são analisadas perante os recortes das personagens, que são analisadas individualmente.

Quinto capítulo – É a terceira e última parte da análise. São trabalhados recortes específicos, contendo Batman e Coringa, a serem analisados, contemplando as três

materialidades. Suas identidades agora são analisadas de modo conflitivo, uma identidade confrontada pela outra.

Feita a introdução da pesquisa, passaremos agora ao começo, onde são abordadas as teorias consideradas necessárias para embasar o trabalho e também, posteriormente, a análise.

2 TRAJETOS TEÓRICOS

2.1 A ANÁLISE DO DISCURSO

Começando por falar sobre a Análise do Discurso (AD, daqui em diante), esta foi criada por Michel Pêcheux em 1969, sendo trazida pioneiramente, ao Brasil, por Eni Orlandi, desenhando uma nova forma de abordar os estudos sobre a língua e o discurso ao propor pensar o texto a partir da história, da psicanálise e da linguística. Em termos de características, o discurso opera em uma circunstância distante do esquema comunicativo, este em que se identifica uma mensagem transmitida por um emissor a um receptor, que decodifica a mensagem. Aplicando-se de outra forma, a AD não opera com um simples transmissor de uma mensagem – e os elementos que são inerentes a ela não atuam em um caráter comunicativo linear, “pois, no funcionamento da linguagem, que põe em relação sujeitos e sentidos afetados pela língua e pela história, temos um complexo processo de constituição desses sujeitos e produção de sentidos [...]” (ORLANDI, 2005, p. 21). Para trabalhar o sentido, é necessário compreender que a leitura habita um lugar suspenso, uma vez que

a Análise do Discurso visa fazer compreender como os objetos simbólicos produzem sentidos, analisando assim os próprios gestos de interpretação que ela considera como atos no domínio simbólico, pois eles intervêm no real do sentido. A Análise do Discurso não estaciona na interpretação, trabalha seus limites, seus mecanismos, como parte dos processos de significação. Também não procura um sentido verdadeiro através de uma “chave” de interpretação. (ORLANDI, 2005, p. 26).

Visto isso, entende-se que o discurso tem necessidade de se “sujeitar” a um julgamento crítico por parte do analista. A linguagem só é realmente linguagem porque faz sentido, sendo que faz sentido por estar inscrita na história. No entanto, a perspectiva do discurso, nos limites de sua ciência, vai além da noção de leitura e interpretação, prefigurando um método que se constrói baseado em um dispositivo teórico. Dito de outra forma, na AD “não há verdade oculta atrás do texto. Há gestos de interpretação que o constituem e que o analista, com seu dispositivo, deve ser capaz de compreender” (ORLANDI, 2005, p. 26). Sendo uma teoria de múltiplas possibilidades, damos atenção ao conceito de Condições de Produção, definidas por Pêcheux.

[...] enunciaremos, a título de proposição geral, que os fenômenos linguísticos de dimensão superior à frase podem efetivamente ser concebidos como um funcionamento mas com a condição de acrescentar que este funcionamento não é integralmente linguístico, no sentido atual desse termo e que não podemos defini-lo

senão em referência ao mecanismo de colocação dos protagonistas e do objeto de discurso, mecanismos que chamaremos de “condições de produção” do discurso. (PÊCHEUX, 1997, p. 78).

Esta foi apenas uma introdução sobre a AD e CP. A noção de CP será explicada e ampliada na seção 3.2. Na sequência, vejamos como é pensada a tradução e adaptação, a partir das noções de diferentes autores.

2.2 TRADUÇÃO E ADAPTAÇÃO

Quando falamos em imagem, nos reportamos a algo representativo, sobretudo algo que remeta à realidade. Nesse caso específico, a imagem, de modo geral, é entendida como sendo uma coisa *depois* de uma dada origem que funciona como referência. Como forma de exemplificação, não mais que tal, “não poderíamos tomar a fotografia de um homem como a ‘fonte’ desse próprio homem, já que ela só foi possível em virtude da existência dele como referência que possibilita a imagem materializada” (AMORIM, 2005, p. 23). O tratamento entre imagem e realidade é de natureza complexa, sabendo-se que a realidade em si não é capturada de forma tão imediata e facilitada. Pensar a imagem sobre este aspecto real é um mergulho acintoso no materialismo superficial que interliga sentido e objeto, e vice-versa. Isto se confirma quando Amorim (2005, p. 24) dispõe um tratamento similar, na modelagem de um caso-fato adequado ao discursivo: “[...] na forma constitutiva, como uma ‘rede’ de relações de sentido que se estabelece em uma determinada sociedade, será possível notar que a conexão entre imagem e realidade é, no mínimo, complexa na dimensão de suas fronteiras [...]”. Baseado nisso, entendemos que a imagem trabalha sob o formato do simbolismo, irredutível a simples *mimesis*⁵ dos objetos representados; a imagem só compõe sua significância conforme é constituída no *processus* de significação da linguagem, e por sua inscrição marcadamente histórica. Sendo a imagem produzida a partir dessas concepções, uma nova dimensão se abriria para a conceituação de realidade em relação à própria imagem, e não podendo chegar ao que Amorim (2005) nomeia realidade *última*, em termos de uma independência traducional ligada às imagens, implicaria um risco a respeito da busca

⁵ Significa *imitação*, em Grego. É a representação do universo perceptível. Primeiramente teorizada por Aristóteles e Platão, discutia-se que as representações, no mundo real, das percepções oriundas do mundo das ideias, seriam meras imitações. O material seria uma imitação de segunda mão da natureza, parafraseando os pensamentos de Platão.

destinada ao conhecimento da realidade. A causa disso se reflete na questão de que não conhecemos a realidade essencialmente, somente a conhecemos nas relações promovidas no meio da própria realidade – somente aí poder-se-ia falar dela.

Aprendemos que o termo *imagem* seria “[...] a projeção de um trabalho original ou de um autor em uma determinada literatura, ou cultura, que frequentemente tem maior influência do que o original⁶” (LEFEVERE, 1992, p. 110). Pensando nas adaptações e observando a influência sobre o original, temos as reescrituras: “no passado, assim como no presente, os chamados reescritores criaram imagens de um escritor, de uma obra, de um período, de um gênero, e, algumas vezes, de toda uma literatura⁷” (LEFEVERE, 1992, p. 5). Ela, a reescritura, no que se refere à influência, “[...] empreende, de acordo com Lefevere, transformações que são direcionadas, mesmo que inconscientemente, por interesses que podem ampliar ou não o desenvolvimento de segmentos ou manifestações literárias [...]” (AMORIM, 2005, p. 28). Dessa forma, a reescritura teria uma relação íntima com forças que “[...] operam no interior de uma dada cultura, como os processos de adaptação e manipulação que os reescritores realizam, levando, geralmente, à produção de textos que refletem a ideologia e poética dominantes⁸” (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014, p. 147) – que neste estudo entendemos como CP. Ainda, Lefevere nos diz que a reescritura se insere na chamada *patronagem*, que emularia os poderes “[...] que podem ampliar ou retardar a leitura, a escritura, e a reescritura da literatura. É fundamental entender *poder*, aqui, no sentido Foucaultiano, não somente, ou mesmo primariamente, como uma força repressora⁹” (LEFEVERE, 1992, p. 15). Situo, para o leitor, essa paráfrase de Lefevere em Foucault:

se o poder fosse somente repressivo, se não fizesse outra coisa a não ser dizer não você acredita que seria obedecido? O que faz com que o poder se mantenha e que seja aceito é simplesmente que ele não pesa só como uma força que diz não, mas que de fato ele permeia, produz coisas, induz ao prazer, forma saber, produz discurso. Deve-se considerá-lo como uma rede produtiva que atravessa todo o corpo social

⁶ Texto original: “Rewriters and rewritings project images of the original work, author, literature, or culture that often impact many more readers than the original does”.

⁷ Texto original: “In the past, as in the present, rewriters created images of a writer, a work, a period, a genre, sometimes even a whole literature”.

⁸ Texto original: “[...] operate within a given culture, as the processes of adaptation and manipulation which rewriters perform generally lead to the production of texts which reflect the dominant ideology and poetics.

⁹ Texto original: “[...] that can further or hinder the reading, writing, and rewriting of literature. It is important to understand ‘power’ here in the Foucauldian sense, not just, or even primarily, as a repressive force”.

muito mais do que uma instância negativa que tem por função reprimir. (FOUCAULT, 1998, p. 8).

Assim, objetivamente, “a tradução recontextualiza a obra literária original, gerando outras imagens – inscrevendo-a numa outra realidade na qual é percebida” (AMORIM, 2005, p. 29). Por sua vez, a ideologia está atrelada à tradução. A ideologia se torna um componente básico de uso do tradutor “[...] e, por conseguinte, também decreta soluções aos problemas relacionados com o “universo discursivo” expressado no original [...] e com a língua em que o original se expressa¹⁰” (LEFEVERE, 1992, p. 4). Este tipo de atitude do tradutor se deve a uma influência causada

[...] pelo status do original, a autoimagem da cultura para a qual o texto é traduzido, os tipos de textos considerados aceitáveis na dada cultura, os níveis de dicção considerados aceitáveis, o público-alvo e os “roteiros culturais” com os quais o público-alvo está habituado ou propenso a aceitar¹¹. (LEFEVERE, 1992, p. 87).

Há ainda outro fator coercivo que engendra a tradução. Este fator “[...] é a poética dominante na cultura-alvo [...]”¹² (SHUTTLEWORTH; COWIE, 2014, p. 147). Essa poética é definida, de modo informal, como sendo uma junção entre “[...] artifícios literários, gêneros, motivos, situações e características prototípicas, símbolos; e a noção de qual é, ou deva ser, o papel da literatura no sistema social como um todo¹³” (LEFEVERE, 1992, p. 26). Ao olhar essas dimensões, percebemos que tradução e escritura seriam aliadas tanto para conservar o *statum originalis* das coisas como também em promover mudanças impulsivamente. Porém, segundo Amorim (2005, p. 30, grifo nosso), “em ambos os casos [...], a noção de ‘fidelidade’ situa-se, inevitavelmente, na relação entre ideologia e concepção poética”. De acordo com Lefevere, a fidelidade “[...] é apenas uma estratégia tradutória que pode ser inspirada pela junção de certa ideologia com certa poética. Exaltá-la como única estratégia possível, ou

¹⁰ Texto original: “[...] and therefore also dictates solutions to problems concerned with both the ‘universe of discourse’ expressed in the original [...] and the language the original itself is expressed in”.

¹¹ Texto original: “[...] by the status of the original, the self-image of the culture that text is translated into, the types of texts deemed acceptable in that culture, the levels of diction deemed acceptable in it, the intended audience, and the ‘cultural scripts’ that audience is used to or willing to accept”.

¹² Texto original: “[...] is the poetics dominant in the target culture [...]”.

¹³ Texto original: “[...] literary devices, genres, motifs, prototypical characters and situations, and symbols; the other a concept of what’s the role of literature is, or should be, in the social system as a whole”.

admissível, é tão utópico quanto fútil¹⁴” (LEFEVERE, 1992, p. 51). Analisando os dizeres de Lefevere, Amorim (2005, p. 31) discorre que

nesse sentido, a noção de fidelidade não está livre de julgamento, pois somente pode ser concebida no espaço da não-neutralidade, da valoração. [...] Se, como afirma Lefevere, na tradução se efetua um compromisso com uma certa ideologia ou poética – seja contestadora conservadora –, situar a noção de “fidelidade” acima desses fatores sugere um gesto tão ingênuo quanto ideológico. Ingenuidade que pressupõe a tradução como um contato não mediado, mas que também não deixa de ser ideológica, já que supõe o apagamento das *condições de produção* que sustentam uma leitura. (AMORIM, 2005, p. 31, grifo nosso).

Levando em consideração os dizeres sobre os autores, colocamos em evidência, neste momento, um aspecto que se relaciona de forma muito próxima com a tradução: a adaptação. No texto *Translation and Adaptation*, de 1984, A. M. Johnson diz que “tradução e adaptação são disciplinas relacionadas que vinculam uma grande quantidade de transposição e reprodução¹⁵” (JOHNSON, 1984, p. 421). Johnson retoma os estudos linguísticos de Jakobson (1998) e elenca três tipos de tradução entendidos pelo linguista russo:

1. A tradução intralingual ou *rewording* [reformulação], que se trata da interpretação de signos verbais pelos significados de outros signos na mesma língua;
2. A tradução interlingual ou tradução adequada, em que os signos verbais são interpretados pelos significados de outras línguas e;
3. A tradução intersemiótica ou transmutação, que se trata da interpretação de signos verbais através de um sistema de signos não verbais (ou menos verbais), tal como a transposição da arte verbal na música, pintura, dança, cinema, etc.¹⁶. (JOHNSON, 1984, p. 421).

No prosseguimento deste texto, nos focaremos na tradução intersemiótica. Este tipo de tradução, que tem o desenho de adaptação, pode exigir alguns critérios operacionais. Eles se elencam da seguinte forma:

¹⁴ Texto original: “[...] is just one translational strategy that can be inspired by the collocation of a certain ideology with a certain poetics. To exalt it as the only strategy possible, or even allowable, is as utopian as it is futile.”

¹⁵ Texto original: “Translation and adaptation are related disciplines entailing a great deal of transposition and reproduction”.

¹⁶ Texto original: “1. Intralingual translation or rewording, which is the interpretation of verbal signs by means of other signs in the same language, 2. Interlingual translation or translation proper, in which verbal signs are interpreted by means of other languages and 3. Intersemiotic translation or transmutation, which is the interpretation of verbal signs by a nonverbal (or a less verbal) sign system, such as the transposition of verbal art into music, painting, dance, cinema, etc”.

1. Recriação dos personagens;
2. Transcrição dramática da ação;
3. Reorganização do discurso de prosa para diálogo e a eliminação das digressões;
4. Reorganização da intriga;
5. Adoção de novas terminologias;
6. Introdução de efeitos audiovisuais, tais como música, dança, máscaras, pantomima, etc;
7. Indicação de entradas, saídas, direção de palco, posições da câmera, decoração, efeitos de luz, etc;
8. Diferente apresentação do roteiro, especialmente para os programas de televisão.¹⁷ (JOHNSON, 1984, p. 421).

Podemos apreender, então, que “traduzir é colocar esse cristal de seleções em movimento, para voltar a fixá-lo num sistema de escolhas outro e, no entanto, análogo. Traduzir é, nessa medida, repensar a configuração de escolhas do original, transmutando-a numa outra configuração seletiva e sintética” (PLAZA, 2003, p. 36). Podemos compreender que “ninguém está, precisamente, duas vezes no mesmo estado mental. Somos virtualmente um pouco diferentes para quem o pensamento presente tem de ser comunicado¹⁸” (PEIRCE, 7.103, p. 2362). Por isso, a adaptação concebe(ria) um aspecto de maior “criatividade” que o ato tradutório, pois esta estaria muito amarrada ao sentido dos originais. E ainda, “por sua vez, tal fato possibilitaria maior concessão à perda de informação no caso da adaptação, se comparada à tradução” (AMORIM, 2005, p. 79). Sendo assim, a adaptação teria um aspecto “[...] mais flexível, dando mais espaço para modificações, acréscimos e subtrações ditados pelo formato alvo, embora este pressuposto possa não ser válido em certos casos¹⁹” (JOHNSON, 1984, p. 421-422). É preciso ainda saber que “tanto a tradução como a adaptação literária demandam aplicação e disciplina integrais²⁰” (JOHNSON, 1984, p. 422). Tecnicamente, dentro de sua produção,

¹⁷ Texto original: “1. Recreation of characters; 2. Dramatic transcription of action; 3. Reorganization of discourse from prose to dialogue and elimination of digressions; 4. Reorganization of intrigue; 5. Adoption of new terminologies; 6. Introduction of audio-visual effects such as music, dance, masks, pantomime, etc; 7. Indication of entries, exits, stage directions, position of the camera, decor, light effects, etc; 8. Different script presentation especially for television programs”.

¹⁸ Texto original: “One is not twice in precisely the same mental state. One is virtually [...] a somewhat different person, to whom one's present thought has to be communicated.

¹⁹ Texto original: “[...] more flexible, with room for modifications, additions and subtractions as dictated by the target format, although the assumption may not hold in certain cases.”

²⁰ Texto original: “Translation and literary adaptation both demand total application and discipline.”

Assim como no original, a adaptação frequentemente se submete a quatro processos criativos, com ênfase particular na última parte:

1. *ingestão* ou coleta de informações através de leitura, pesquisa e experiência,
2. *digestão* ou processamento e assimilação de informações,
3. *projeção* ou manejo dos vários aspectos do trabalho em vista, procurando por relevâncias, condensando, expandindo, limitando o foco, etc., e
4. a *rejeição* ou edição, reestilização, descartando redundâncias, localizando fragilidades, eliminando, substituindo a fim de fazer o trabalho se tornar uma obra-prima.²¹ (JOHNSON, 1984, p. 422).

É partindo dessas afirmações de Johnson sobre as características da adaptação, a respeito da tradução intersemiótica, que nos encaminhamos para a próxima seção, onde será tratada a transfiguração discursiva, termo que está diretamente ligado à AD e à adaptação.

2.3 A TRANSGIFURAÇÃO

Em sua tese *Crônicas em antologias, suas adaptações audiovisuais e os sentidos: o gênero na formação intercultural discursiva em comunicação social*, de 2012, Silvânia Siebert analisa as adaptações de crônicas de Luís Fernando Veríssimo e Mario Prata. Ao verificar o movimento de adaptação das crônicas, são as condições de produção que, segundo Siebert, “[...] apresentadas pelo cinema, televisão e internet [...] permitirão a realização de um novo texto, que se constitui em outra materialidade significativa, e que por sua vez, exige uma outra forma de leitura, outros gestos de leitura” (SIEBERT, 2012, p. 49). Sendo assim, “os adaptadores incorporam as histórias ‘como se’ estivessem autorizados a fazê-lo” (SIEBERT, 2012, p. 49). Essa incorporação é concebida

segundo a modalidade do “como se” (como se eu que falo estivesse no lugar onde alguém me escuta), modalidade na qual a “incorporação” dos elementos do interdiscurso (pré-construído e articulação-sustentação) pode se dar até o ponto de confundi-los, de modo a não haver mais demarcação entre o que é dito e aquilo a propósito do que isso é dito. Essa modalidade, que é a da *ficção*, representa, por assim dizer, a forma idealista pura da forma-sujeito sob suas diversas formas, da “reportagem”, à “literatura” e ao “pensamento criador”. (PÊCHEUX, 1995, p. 168, grifo do autor).

²¹ Texto original: “As in original writing, adaptation often passes through the four creative processes, with particular emphasis on the last tow: 1. *ingestion* or data collection through reading, research and experience, 2. *digestion* or data processing and assimilation, 3. *projection* or tackling the various aspects of the work in view, searching for relevances, condensing, expanding, narrowing the focus, etc. and 4. *rejection* or editing, restyling, discarding redundancies, spotting weaknesses, eliminating, substituting with a view to making the work a masterpiece”.

A partir da noção de incorporação concebida por Pêcheux, Siebert formula a noção de transfiguração. O conceito de transfiguração, segundo a autora, a partir de um entendimento discursivo “[...] nos leva a pensar em movimento, neste entrelugar da escrita e da imagem, onde *trans* nos remete a mexer com os sentidos, com a transformação, ao que vai além; *figura*, por sua vez, à personagem, aos sujeitos ou objetos e *ação* ao que está em cena, em sua realização” (SIEBERT, 2015, p. 303). Esses suportes de materialidades, nesta pesquisa, são a HQ, o DA, e o cinema. Ainda, para compreender os lugares de enunciação dos variados textos oriundos do processo transfigurativo, Siebert retoma o conceito de encenação postulado por Maingueneau em *Novas Tendências em Análise do Discurso*. Segundo ele, a encenação “não é uma máscara do ‘real’, mas uma de suas formas, estando este real investido pelo discurso” (MAINGUENEAU, 1997, p. 34). Para reforçar os dizeres sobre encenação, Siebert diz, baseada em Orlandi, que “a noção de encenação contribui da mesma maneira que as determinações linguísticas para forjar as imagens que os interlocutores enviam uns aos outros em uma comunicação, e onde a cenografia garantiria a credibilidade das enunciações” (SIEBERT, 2012, p. 50). Pode-se dizer que “a cenografia discursiva – constituída pelo eu/tu-agora-aqui do discurso em termos de locutor, destinatário, cronografia e topografia – é compreendida pelo fato de que o que funciona no discurso são relações que se produzem em um mecanismo de substituições” (ORLANDI, 2001, p. 154). Siebert ressalta que esse conceito que movimenta as posições de enunciação, o tempo e o espaço, seria compreendido no estudo das adaptações em razão de sua dimensão como texto de imagem, por sua policromia. Agora, por postular o texto de imagem e a policromia, Siebert convoca os conceitos de Souza sobre texto de imagens.

O texto de imagens também tem na sua constituição marcas de heterogeneidade, como o implícito, o silêncio, a ironia. Marcas, porém, que não podem ser pensadas como vozes, porque analisar o não-verbal pelas categorias de análise do verbal implicaria na redução de um ao outro. Nesse caso, por associação ao conceito de polifonia, formulamos o conceito de policromia, buscando analisar a imagem com mais pertinência. (SOUZA, 2001, p. 17).

Os detalhes sobre estes dois conceitos serão abordados na próxima seção.

2.4 TEXTO DE IMAGEM

No artigo *A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação*, Tânia Clemente de Souza propõe o desenvolvimento de novas perspectivas ao estudo imagético (cinema, fotografia, imagem artística etc.) dentro da AD de linha francesa, olhando diretamente sua materialidade: o não verbal. Em outras palavras, põe-se a discutir a questão relativa aos planos verbais e não verbais, procurando produzir um novo campo descritivo e analítico do não verbal, levando em conta a tentativa de analisar o não verbal sem a intervenção total do verbal. A autora salienta que estas perspectivas do não verbal pretendem mostrar como a imagem tem significação diferente, ideologicamente, nos meios de comunicação. Souza entende que, no movimento analítico do não verbal pelo verbal, haveria uma redução no conceito de linguagem, o verbal e o não verbal, sendo que esta linguagem é pensada na forma do signo linguístico. Não haveria discussões suficientes sobre os usos da imagem e também as suas possibilidades interpretativas no meio social-histórico. A imagem não poderia ser inteiramente submissa à palavra. Só com a devida condição visível da imagem é que ela existe. Sustenta ainda a importância, por exemplo, da representatividade reforçada pela referencialidade, que criam uma dupla base para a possibilidade de linguagem, permitindo a leitura da imagem e reafirmando sua posição como linguagem.

A fim de justificar este tratamento com a imagem, a autora nos traz o exemplo do cinema. Segundo ela, lá, a imagem é genericamente explorada na sua totalidade densa como linguagem, significando mesmo sem ancoragem verbal – é imagem, é linguagem, e não cenário. O texto de imagem, na sua totalidade, é entendido como um grupo de estruturas produtivas, compilando várias propriedades, entre elas: expressão visual; elementos expressionistas (ângulos de câmera, geometrias); figuras iconográficas, tipologia de montagem, campo/contracampo, enquadramentos, narrativa, tempo, perspectivas, em tempo, todas as propriedades que envolvem o ambiente imagético. Entendendo ser importante, Souza aborda os estudos de Eni Orlandi sobre o silêncio. Souza entendia que as abordagens sobre o silêncio contribuiriam ao entendimento do não verbal, e também ampliariam o objeto na AD, criando estratégias, caminhos, para analisar o não verbal. Orlandi, a partir de Souza, entende

que os mecanismos de análise que apreendem o verbal através do não verbal revelam um efeito ideológico de apagamento que se produz entre os diferentes sistemas significantes, dando sustentação, dentre outros, ao "mito" de que a linguagem só pode ser entendida como transmissão de informação, ou como sistema para comunicar. (SOUZA, 2001, p. 2).

A disposição para a análise da imagem também pressupõe a relação com os meios social, histórico e cultural, suplementando a formação social subjetiva, em forma de relação. Ainda há a questão dos recortes possíveis no conjunto de elementos visuais. Este conjunto, de acordo com Souza, promove uma rede de associações imagéticas, instalando o lugar da contextura não verbal. No limite, “a imagem é uma forma vazia e necessita da competência interpretativa de um observador, pois, além das relações gerais que estabelece, é necessário que a imagem seja preenchida por conteúdo, experiência, relações geométricas, parentais etc.²²” (VILCHES, 1984, p. 26). Sobre a questão da tessitura do texto não verbal, averigua-se que o fator do silêncio não pode ser confundido com o de implícito, postulado por Ducrot. Afirma Orlandi que

há silêncio nas palavras; 2. o estudo do silenciamento (que já não é silêncio mas “pôr em silêncio”) nos mostra que há um processo de produção de sentidos silenciados que nos faz entender uma dimensão do não-dito absolutamente distinta da que se tem estudado sob a rubrica do “implícito”. [...] para nós, o sentido do silêncio não é algo juntado, sobre-posto pela intenção do locutor: há um sentido no silêncio. (ORLANDI, 2007, p. 11-12).

Souza concilia esta observação mostrando que o implícito atua nas imagens, uma vez que há imagens que não são vistas, mas estão sugeridas a partir de um conjunto de imagens anteriormente dispostas. Já no silêncio, imagens são apagadas, silenciadas, criando liberdade ao analista para significar e interpretar o texto de imagem, à vontade. A autora usa novamente o cinema como exemplo, argumentando que ele comporta elementos imagéticos que dão a entender a construção de diferentes outras imagens. A sugestão de elementos poderia acontecer com base na câmera (ângulo e movimento), muitas vezes com os ruídos sonoros (cortes de som, música), luzes, cores etc. Esses elementos funcionam como indicadores, dando pistas ou até mesmo antecipando os segmentos do enredo. Se torna papel, então, do espectador entender, inferir, interpretar essas imagens, essas pistas, cravando no texto não verbal a sua heterogeneidade. Isso seria o âmbito que intertextualiza os textos, os dizeres do espectador, isto é, o espaço que constitui todos os textos que trazem as marcas dos que interpretam os textos não verbais, como dito, o espectador/leitor. Falando brevemente sobre esse caráter heterogêneo do cinema, este é “[...] profundamente misto; é o lugar de

²² Texto original: “La imagen es una forma vacía y necesita de la competencia interpretativa de un observador, porque, más allá de las relaciones generales que establece, se necesita que la imagen sea llenada de contenidos, de experiencia de relaciones geométricas, parentales, etc.”

encontro entre o cinematográfico e o extracinematográfico, entre a linguagem e o texto, encontro conflituoso que metamorfoseia o metabolismo inicial de cada uma das duas partes²³” (AUMONT et al., 2008, p. 207). Voltemos ao implícito. Ao falar dele, Souza retoma o conceito de polifonia, primeiramente elaborado por Bakhtin e posteriormente aprofundado por Ducrot. Trago a passagem em que Ducrot descreve a polifonia:

Para Bakhtine, há toda uma categoria de texto, e notadamente de textos literários, para os quais é necessário reconhecer que várias vozes falam simultaneamente, sem que uma dentre elas seja preponderante e julgue as outras: trata-se do que ele chama, em oposição à literatura clássica ou dogmática, a literatura popular, ou ainda carnavalesca, e que às vezes ele qualifica de mascarada, entendendo por isso que o autor assume uma série de máscaras diferentes. (DUCROT, 1987, p. 161).

Essas vozes dão um caráter heterogêneo ao texto, heterogeneidade essa definida por Authier-Revuz como heterogeneidade enunciativa (Cf. AUTHIER-REVUZ, 2004). Seguindo essa premissa, como vimos antes, com Souza, o texto de imagem reúne, de fato, marcas de heterogeneidade que a constituem – ironia, implícito, silêncio. Entendido isso, então, na tentativa de escapar desse reducionismo ao verbal, e analisar de forma mais contundente a imagem, Souza formula o conceito de policromia. De acordo com a autora, “o conceito de policromia recobre o jogo de imagens e cores, no caso, elementos constitutivos da linguagem não verbal, permitindo, assim, caminhar na análise do discurso do não verbal” (SOUZA, 1998, p. 8). Desse *jogo*, ao qual ela se refere, emanam as diferentes formas e propriedades do não verbal (cores, imagens, luz, sombra etc.), se assemelhando às vozes que se mostram no texto, e também às interpretações que o *eu* promove *na* e *pela* imagem. Com esse tipo de comportamento, aumenta-se a possibilidade de perceber melhor os movimentos sinestésicos; e aumenta a capacidade de apreender diferentes sentidos discursivo-ideológicos, a partir da possibilidade de interpretação de uma imagem por outra. A policromia também mostra a heterogeneidade natural da imagem. Dito de outra forma, essa natureza heterogênea é a composição de heterogeneidades, e no momento que encontram relações entre si próprias, desenham na imagem seu caráter identitário. Essas relações trabalham sob a coordenação dos operadores discursivos, que são alguns dos já citados anteriormente, com algumas inclusões: ângulo de câmera, as cores, luz, sombra, paisagem etc. Não esquecendo que estes trabalham

²³ Texto original: “[...] profundamente mixto; es el lugar de encuentro entre lo cinematográfico y lo extracinematográfico, entre el lenguaje y el texto, encuentro conflictivo que metamorfosea el metabolismo inicial de cada una de las dos partes.”

além da textualidade imagética – formam a produção de diferentes outros textos, todos oportunamente não verbais.

Como se pode perceber, o não verbal concilia um amálgama de razões que o marcam como uma materialidade que pode, sim, ser analisada sem ser somente reduzida aos princípios de análise do verbal; ser analisada em si mesma, em sua materialidade constituída. Estas análises são corroboradas pelos conceitos da AD, como a heterogeneidade enunciativa, que atua no implícito, na ironia etc; o silêncio, que atua na desmistificação de que a linguagem só seria entendida através de um exercício comunicativo, onde o não verbal seria traduzido para verbal; e a policromia, que investe em um exercício de análise totalmente concernente ao não verbal e seus fatores inerentes, não dependendo somente do verbal. Veremos em seguida, como funcionam as condições de produção na AD.

2.5 AS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO NA ANÁLISE DO DISCURSO

A AD, especificamente em seu corpo teórico, trabalha com os conceitos dos campos linguístico, das ciências sociais e da psicanálise. Entre todas estas áreas de conhecimento que a compõem, existe a também inerente questão da *historicidade do corpus*. Nela, emerge a noção de **condições de produção** (CP daqui em diante) discursiva. Em seu conceito, as CP compreendem os sujeitos, e ainda a memória, pois ela “‘aciona’, faz valer, as condições de produção [...]” (ORLANDI, 2005, p. 30). A noção de CP é fatualmente presente, na AD. Desde a política, em cujo contexto a AD começou a mobilizar seus conceitos, as CP atuam de forma marcadora, pontuando o *como se faz/fez isso*. Este *fazer*, relativamente às CP, mobiliza acontecimentos enunciativos, sócio-históricos e ideológicos (contexto imediato e contexto amplo, respectivamente). Por se tratar de uma noção que lida com a historicidade, ela consequentemente lidará com o interdiscurso, que é “todo o conjunto de formulações feitas e já esquecidas que determinam o que dizemos” (ORLANDI, 2005, p. 33). Sendo a memória discursiva um fator constituinte para a ação das CP, nota-se que aqui o *como se faz* depende diretamente daquilo que foi anteriormente, em outro lugar. Reforça-se que

as condições de produção implicam o que é material (a língua sujeita a equívoco e a historicidade), o que é institucional (a formação social, em sua ordem) e o mecanismo imaginário. Esse mecanismo produz imagens dos sujeitos, assim como do objeto do discurso, dentro de uma conjuntura sócio-histórica. (ORLANDI, 2005, p. 40).

Na sua forma complementar, as CP funcionam ligadas a alguns fatores. O primeiro fator é o que se chama de relação de sentidos. Este é entendido na forma de que todo discurso tem relação com outros discursos. São estas relações que dão origem aos sentidos. Um dado discurso se direciona a outros que lhe dão base. O segundo fator que é inerente ao discurso, que o constitui, é nomeado mecanismo de antecipação, sendo este o regulador do processo de argumentação. Nele, os sujeitos, de forma capaz, conseguem se pôr no lugar do qual o seu interlocutor *escuta* seus dizeres. A partir disso, consegue experimentar a antecipação perante seu interlocutor, captando os sentidos produzidos por suas palavras. O terceiro e último fator constitutivo do discurso chama-se relação de forças. Aqui, lembrando a questão da posição-sujeito, diz-se que o lugar, no qual o sujeito se põe a falar, constitui sua fala, ainda lembrando que somos socialmente hierarquizados, nas relações de força que se sustentam nesses diferentes lugares. Apresentados esses três fatores, cabe dizer ainda que

todos esses mecanismos de funcionamento do discurso repousam no que chamamos formações imaginárias. Assim não são os sujeitos físicos nem os seus lugares empíricos como tal, isto é, como estão inscritos na sociedade, e que poderiam ser sociologicamente descritos, que funcionam no discurso, mas suas imagens que resultam de projeções. São essas projeções que permitem passar das situações empíricas – os lugares dos sujeitos – para as posições dos sujeitos no discurso. [...] Em toda língua há regras de projeção que permitem ao sujeito passar da situação (empírica) para a posição (discursiva). O que significa no discurso são essas posições. E elas significam em relação ao contexto sócio-histórico e à memória (o saber discursivo, o já-dito). (ORLANDI, 2005, p. 40).

É perante essas formas que diferentes possibilidades se defrontam nas CP. Isso realmente dependerá de como a história está inserida na formação social e do modo de funcionamento das formações imaginárias, uma vez que não se pode esquecer-se de tomar partido dos fatores anteriormente descritos: a relação de sentidos, o mecanismo da antecipação e, ao fim, a relação de forças. No entanto, é também proveitoso fazer uma atualização acerca das CP do discurso. As CP de um discurso não são apresentadas como sendo um aparelho de filtragem ou bloqueio, que determinariam uma lei de livre funcionamento da linguagem, pois “[...] não há espaço teórico socialmente vazio no qual se desenvolveriam as leis de uma semântica geral [...], e no qual se re-introduziriam, na qualidade de parâmetros corretivos, “restrições” suplementares, de natureza social” (PÊCHEUX; FUCHS, 1997, p. 179). No alcance visceral anterior do termo *CP*, ele pode circunscrever terminologias ambíguas. Esclarecendo a ambiguidade em que as CP se apresentavam nas formulações textuais de 1969, se dizia que o termo determinava, concomitantemente, o efeito das relações de lugar por onde o sujeito e a *situação* se

inscreviam, o concreto e empírico do termo, ou seja, o ambiente material e institucional. Ainda, as CP designariam o sujeito na sua situação vivida, como uma variável do próprio sujeito, referindo-se às atitudes, às representações, entre outras que seriam inseparáveis dele numa situação de experimento. Enunciada a oposição entre a primeira e a segunda definição, igual ao real com o imaginário, promulga(va)-se a falta que o texto de 1969 apresenta(va): uma determinação de um local para o imaginário em relação ao real, teoricamente falando. Sem essa localização, a confusão das relações de lugar com o espelhamento dos papéis inerentes ao institucional era inevitável. Dito isso, então, é possível entendermos as CP “[...] seja como as *determinações que caracterizam um processo discursivo*, seja como as *características múltiplas de uma ‘situação concreta’* que conduz à ‘produção’, no sentido linguístico ou psicolinguístico deste termo, da superfície linguística de um discurso empírico concreto” (PÊCHEUX; FUCHS, 1997, p. 182, grifos dos autores). Falando um pouco mais sobre essa ambiguidade presente no termo, eles demonstram que

[...] o que está em jogo é a necessidade de reconhecer a defasagem entre o registro do imaginário, cuja existência não é anulável sob o pretexto de que se trata do imaginário, e o exterior que o determina. [...] o liame entre o imaginário e o exterior que o determina passa pelo conceito de dominância: diremos que um *corpus* é constituído por uma série de superfícies linguísticas (discursos concretos) ou de objetos discursivos [...], estando estas superfícies *dominadas* por condições de produção estáveis e homogêneas. (PÊCHEUX; FUCHS, 1997, p. 182, grifos do autor).

Seguindo essa fala, quando contemplamos a relação da heterogeneidade com as CP do discurso, considerando sua estabilidade e homogeneidade, vamos estabelecer agora uma abordagem sobre a heterogeneidade enunciativa, outra noção engendrada na AD.

2.6 SUJEITO NA HETEROGENEIDADE ENUNCIATIVA

Esta seção dedica-se a pensar a identidade a partir da heterogeneidade enunciativa, teoria concebida por Jacqueline Authier-Revuz. A autora postula que “no fio do discurso que, real e materialmente, um locutor *único* produz, um certo número de formas, lingüisticamente detectáveis no nível da frase ou do discurso, inscrevem, em sua linearidade, o *outro*” (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 12, grifo do autor). Ela é dividida em dois planos: Heterogeneidade Constitutiva (doravante HC) e Heterogeneidade Mostrada (doravante HM). Em um primeiro plano, temos a HC, pela qual se entende que o discurso do sujeito não é autônomo. A HC, tendo uma das bases na teoria dialógica de Bakhtin, é entendida como

sendo o discurso indireto da enunciação, onde “o locutor se comporta como tradutor: fazendo uso de suas próprias palavras, ele remete a um outro como fonte do ‘sentido’ dos propósitos que ele relata” (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 12). No entanto, nenhum sujeito é dono de seu discurso, algo veio antes dizendo que isso é realmente isso. De acordo com Bakhtin,

[...] todo falante é por si mesmo um respondente em maior ou menor grau: porque ele não é o primeiro falante, o primeiro a ter violado o eterno silêncio do universo, e pressupõe não só a existência do sistema da língua que usa mas também de alguns enunciados antecedentes – dos seus e alheios – com os quais o seu enunciado entra nessas ou naquelas relações (baseia-se neles, polemiza com eles, simplesmente os pressupõe já conhecidos do ouvinte). Cada enunciado é um elo na corrente complexamente organizada de outros enunciados. (BAKHTIN, 2003, p. 272).

O sujeito acaba na ilusão de pensar que é o criador de tal discurso. Isso convida o sonho adâmico, de Adão mítico, que seria o único sujeito capaz de proferir um discurso primeiro, original, justamente por ter sido o primeiro sujeito a habitar o reino da fala. Isso nos remete ao esquecimento número 1, teorizado por Michel Pêcheux, que Orlandi (2005, p. 35) nos traz:

[...] o esquecimento número um, também chamado esquecimento ideológico [...] é da instância do inconsciente e resulta do modo pelo qual somos afetados pela ideologia. Por esse esquecimento temos a ilusão de ser a origem do que dizemos quando, na realidade, retomamos sentidos preexistentes. Esse esquecimento reflete o sonho adâmico: o de estar na inicial absoluta da linguagem, ser o primeiro homem, dizendo as primeiras palavras que significariam apenas e exatamente o que queremos.

Materialmente, “o homem não possui território soberano, ele está inteiramente e sempre numa fronteira; ao olhar para seu interior, ele olha *nos olhos dos outros* ou *através dos olhos dos outros*²⁴” (TODOROV, 2013, p. 152, grifos do autor). O sentido de “toda palavra remete a um contexto, ou a vários, nos quais viveu sua existência socialmente subjugada. Ela chega a seu próprio contexto, vinda de outro contexto, penetrada pelo sentido dado por outros” (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 35-36). Resumidamente, “as palavras são ‘carregadas’, ‘ocupadas’, ‘habitadas’, ‘atravessadas’ por discursos [...]. [...] não é senão *em relação* aos outros discursos, *no* ‘meio’ que eles formam e ‘com’ eles, que se constrói todo discurso; outros discursos são seu ‘exterior constitutivo’ [...]” (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 36, grifos

²⁴ Texto original: “El hombre no posee territorio interior soberano, está del todo y siempre en una frontera; al observar dentro de sí, observa *en los ojos ajenos* o *a través de los ojos ajenos*”.

do autor). Podemos levar um pouco para o lado metafórico e dizer “[...] que cada palavra se apresenta como uma arena em miniatura onde se entrecruzam e lutam os valores sociais de orientação contraditória” (BAKHTIN, 2006, p. 66). Percebemos que o discurso vem da exterioridade, do anterior – daquilo que se chama, na AD, de interdiscurso. Este, na HC, fica escondido do sujeito, habitando o intradiscurso de forma dominante, evitando que o sujeito domine o próprio discurso, cortando sua continuidade – ou seja, descontrolando o que se pensa estar controlado. O sujeito aparece mais falado do que falando. Esse interdiscurso, que preenche o intradiscurso com a heterogeneidade, deriva do que se chama o *Outro*. Segundo Lacan (1988, p. 194, grifo nosso), “o Outro é o lugar em que se situa a cadeia do significante que comanda tudo que vai poder presentificar-se do sujeito, é o campo desse vivo onde *o sujeito tem que aparecer*”. Essa seria a manifestação do inconsciente, onde o sujeito é apenas um efeito da linguagem, pois este “[...] efeito de linguagem é a causa introduzida no sujeito. Por esse efeito, ele não é causa dele mesmo, mas traz em si o germe da causa que o cinde. Pois sua causa é o significante sem o qual não haveria nenhum sujeito real” (LACAN, 1998, p. 849). Só na ilusão o sujeito acha seu centro, fora dela, é apenas um receptáculo para o interdiscurso. É neste momento que se mostra a falha deste sujeito; a falha em tentar inteirar esta ilusão, para que talvez possa achar o tal centro fora dela. Ele sempre será lacunar.

A outra parte da HC é a HM (Heterogeneidade Mostrada). Na HM, o sujeito começa a falar, não como dono de sua fala, mas sim como um sujeito heterogêneo, manifestando o Outro dentro de si. Neste momento, o discurso do Outro aparece com visibilidade e, algumas vezes, não, pois está implícito no próprio discurso. Essa visibilidade ocorre quando um locutor deixa marcas no fio do seu discurso que demonstram a presença do *outro*, ou seja, que demonstram a presença deste outro no segmento do intradiscurso. Um fator para essa explicitação, do *outro*, lembrando do esquecimento nº 2, é creditado às

[...] *formas marcadas da conotação autonímica*: o locutor faz uso de palavras inscritas no fio do discurso (sem a ruptura própria à autonímia) e, ao mesmo tempo, ele as mostra. Por esse meio, sua figura normal de usuário das palavras é desdobrada, momentaneamente, em uma *outra figura*, a do observador das palavras utilizadas; e o fragmento assim designado – marcado por aspas, por itálico, por uma entonação e/ou por alguma forma de comentário – recebe, em relação ao resto do discurso, um *estatuto outro*. (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 13, grifo do autor).

A seguir, alguns exemplos de marcas que Authier-Revuz nos traz, que revelam a alteridade em meio ao fio do discurso. A primeira seria

a realização do discurso em *uma língua* ou em uma *variedade de língua* (técnica, regional, familiar, “standard”...) adequada aos interlocutores e à situação: em glosas que nomeiam o outro-estrangeiro (a) e/ou freqüentemente o traduzem ou o explicitam (b) com as palavras “normais” do discurso, efetuando no caso (b) um “contato” no discurso. Ex: (a) Feijões verdes, *al dente*, como dizem os italianos [...]; (b) Aí está um método de datação das “varves”, palavra escandinava que significa “camada”. (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 14-15, grifo do autor).

O segundo exemplo de marca que trago é

a concordância dos dois interlocutores quanto à *adequação da palavra, a coisa* e à situação: em figuras de dúvida, de reserva (X, de certo modo, metaforicamente..., impropriamente falando); de hesitação (X, enfim X, se quisermos, se assim se pode dizer, se for possível falar de “X” em...); de retoque ou de retificação (X, ou melhor, Y; X, eu deveria ter dito Y; X, o que estou dizendo? Y); com jogos sutis (X, eu ia dizer Y); ou confirmações (X, é mesmo X que eu quero dizer); de tentativa de concordância com o interlocutor (X, se você me permite, se você me permite a expressão, se você quiser; digamos X; X, desculpe-me essa palavra que...) [...]. (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 15).

O terceiro exemplo é “*a significação da palavra ‘normalmente’ óbvia: em instruções enormemente variadas sobre a maneira de interpretar o elemento referido (X no sentido p; não no sentido p, mas...)*” (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 16, grifo do autor). Um exemplo disso seria dizer: o cavalo é muito baio, no sentido apocalíptico do termo (referência a um dos quatro Cavaleiros do Apocalipse, a Morte, uma vez que seu cavalo é baio). O quarto exemplo é

o *pertencer* das palavras e das seqüências de palavras *ao discurso* em curso: em todas as formas de remissão a outro discurso já dito, campo muito vasto da citação integrada, da alusão, do estereótipo, da reminiscência, quando esses fragmentos são designados como “vindos de outro lugar” (X, como diz x, para usar as palavras de x, de acordo com a fórmula de x;... dito X por x, o que x chama de X...). (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 17, grifo do autor).

Como forma de contextualizar o quarto exemplo, poderia se dizer: Em meio ao combate entre ucranianos e os Ura – grito de batalha dos soviéticos – o sangue de irmãos cai na terra. A presença do Outro nesse discurso não é mais de algo que despedaçará o discurso: o Outro virá a ser parte do segmento discursivo, diluído no mesmo. Trata-se do “[...] discurso direto, [onde] são as próprias palavras do outro que ocupam o tempo – ou o espaço – claramente recortado da citação na frase; o locutor se apresenta como simples ‘porta-voz’” (AUTHIER-REVUZ, 2004, p. 12). Dessa forma, se encerra a ilusão do sujeito descentrado real, pois este mesmo enunciador está provando que um sujeito consegue falar em um discurso, só que em posse do discurso do Outro e não um discurso interno, fechado.

Assim, essa representação da enunciação, estando no plano da ilusão, se torna uma necessidade no manejo do discurso, pois só assim é possível falar em materialidade discursiva coexistindo com a figura do sujeito que enuncia a fala do Outro. Expostos os dizeres sobre a Heterogeneidade Enunciativa, veremos na próxima seção os dizeres sobre identidades discursiva e cultural.

2.7 IDENTIDADE DISCURSIVA E IDENTIDADE CULTURAL

A AD traz o sujeito como uma posição, entenda-se aqui como lugar, para sua posição discursiva. Aqui, sai o empirismo da situação (referente ao social) e entra, em forma de transformação, o que se chama posição-sujeito discursiva. Nesse andamento, deve-se ressaltar “que sujeito e sentido se constituem ao mesmo tempo, na articulação da língua com a história, em que entram o imaginário e a ideologia” (ORLANDI, 2001, p. 100). Mais detalhadamente,

[...] o sujeito só tem acesso a parte do que diz. Ele é materialmente dividido desde sua constituição: ele é sujeito de e é sujeito à. Ele é sujeito à língua e à história, pois para se constituir, para (se) produzir sentidos ele é afetado por elas. Ele é assim determinado, pois se não sofrer os efeitos do simbólico, ou seja, se ele não se submeter à língua e à história ele não se constitui, ele não fala, não produz sentido. (ORLANDI, 2005, p. 49).

Na subjetividade, o indivíduo é interpelado em sujeito, e este é submetido à língua, de forma a significar e significar-se pelo simbólico na história. Por ser qualitativa, a subjetivação rejeita a quantificação de sujeitos. Em outras palavras, não se mede o assujeitamento; não se enumera o quanto o indivíduo é sujeito, se muito ou pouco (ou se é mais ou menos sujeito). E esse sujeito só é realmente sujeito quando assujeitado à língua, na história. Se não forem assujeitados à língua, sentido e sujeito não existem. Sendo o indivíduo interpelado em sujeito, não teria possibilidades de se enxergar como sendo sua própria origem. Seria um fato deslocado da consciência, ou seja, inconsciente, como nas afirmações de Jacques Lacan sobre o sujeito psicanalítico (Cf. LACAN, 1988, 1998). Este deslocamento tiraria a autoridade do sujeito em dizer que fala e que enuncia tudo que diz de si mesmo. Ele é falado, seu já-dito é proferido por outros *antes*, de forma que o sujeito só dirá que fala quando outros já tiverem falado a ele ou dele. Deslocado o sujeito, termina sua ilusão subjetiva, a ilusão de que enuncia tudo originalmente. Tão evidente se enuncia a identidade que passa despercebida sua própria pré-existência, de onde ela resulta; de uma interpelação subjetiva. Á

Ao abrigar a ideologia e/ou inconsciente, sujeitos e sentidos vivenciarão o equívoco. Este se produz na inscrição pela língua (esta que pode ter falhas) na história. Nesse segmento, inclusive,

a ideologia é um ritual com falhas e [...] a língua não funciona fechada sobre si mesma, ela abre para equívoco. [...] Na relação contínua entre, de um lado, a estrutura, a regra, a estabilização e o acontecimento, e, de outro, o jogo e o movimento, os sentidos e os sentidos experimentam mundo e linguagem, repetem e se deslocam, permanecem e rompem limites. [...] É isso que significa a determinação histórica dos sujeitos e dos sentidos: nem fixados *ad eternum*, nem desligados como se pudessem ser quaisquer uns. É porque é histórico (não natural) é que muda e é porque é histórico que se mantém. (ORLANDI, 2001, p. 103, grifo nosso).

Haveria ainda outro movimento subjetivo, que se presencia na dimensão Estado. Contemplando uma forma de individualização capitalista, o Estado, explica Orlandi, com suas sociedades enraizadas por suas instituições e relações de caráter materializado, compõe essa individualização na forma sujeito da história, causando pequenas turbulências que geram efeitos distintos nos processos de identificação. Com isso, a interpelação subjetiva do indivíduo seria um *opium* de sua origem, sendo o indivíduo resultante de um tratamento processual, uma construção individual por intermédio do Estado. Falando um pouco mais desse sujeito capitalista, o sujeito moderno, ele pode ser considerado livre, mas é cerceado pela dita submissão; ele é constituído pelo exterior (aqui, o outro) e determinador, instituidor (de suas palavras, dizeres). Essas são as condições que determinam seus direitos sociais e atam os seus nós, dando a ele a ilusão de que tem unidade e que consegue controlar, à vontade, tanto os outros como a si mesmo.

Os dizeres sobre identidade na AD conversam com a identidade cultural postulada por Hall (2011), modulando algumas semelhanças ideológicas. Dentro das comunidades culturais existentes, observa-se o imenso conteúdo inerente a elas, como as raízes, os povos, as classes etc. Em particular, um dos grandes conceitos destas comunidades culturais se faz presente e é nomeado *identidade*. Das mais variadas formas, as identidades presentes em uma sociedade constituíram (e ainda constituem) o ser humano dentro de seu respectivo círculo social e refletem seus espíritos constituídos para o mundo. Tratando as identidades em uma formulação organizada, Stuart Hall compreende que o fator identitário define a essência do nosso ser (HALL, 2011, p. 10). O autor traz em sua obra *A Identidade Cultural na pós-modernidade* três concepções de identidade, que se elencam em ordem. Essas concepções são nomeadas através do apontamento de sujeitos. A primeira concepção de identidade é apresentada na forma do sujeito *iluminista*. Assim ele descreve:

O sujeito do iluminismo estava baseado numa concepção da pessoa humana como um indivíduo totalmente centrado, unificado, dotado das capacidades de razão, de consciência e de ação, cujo “centro” consistia num núcleo interior, que emergia pela primeira vez quando o sujeito nascia e com ele se desenvolvia, ainda que permanecendo essencialmente o mesmo – contínuo ou “idêntico” a ele – ao longo da existência do indivíduo. O centro essencial do eu era a identidade da pessoa. (HALL, 2011, p. 10-11).

Após a definição da primeira concepção, o autor convoca a segunda concepção de identidade, que se segue ao passo das caminhadas temporais. Elenca-se agora o sujeito *sociológico*:

A noção de sujeito sociológico refletia a crescente complexidade do mundo moderno e a consciência de que este núcleo interior do sujeito não era autônomo e autossuficiente, mas era formado na relação com “outras pessoas importantes para ele”, que mediavam para o sujeito os valores, sentidos e símbolos – a cultura – dos mundos que ele/ela habitava. [...] a identidade [sociológica] é formada na “interação” entre o eu e a sociedade. O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o “eu real”, mas este é formado e modificado num diálogo contínuo com os mundos culturais “exteriores” e as identidades que esses mundos oferecem. (HALL, 2011, p. 11-12).

Factualmente, essa concepção sociológica supre o espaço entre aquilo que seria o interior e o exterior, o mundo pessoal e o mundo público, respectivamente. Baseado nisso, o momento em que “[...] projetamos a ‘nós próprios’ nessas identidades culturais, ao mesmo tempo que internalizamos seus significados e valores, tornando-os ‘parte de nós’, contribui para alinhar nossos sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ocupamos no mundo social e cultural” (HALL, 2011, p. 12). Ademais, para Hall, o sujeito sociológico tem seu descentramento justificado pelo avanço de cinco ciências humanas ocorrido na modernidade tardia, enunciando o caráter de falência do sujeito moderno. O primeiro motivo seria os pensamentos tradicionais do marxismo, que expuseram as diferidas interpretações do trabalho de Karl Marx, empregando contradições e problematizações acerca da posição do sujeito no ambiente social. O segundo motivo remete a Freud, a partir de sua descoberta do Inconsciente, o qual institui a identidade como uma questão de movimento, permeada por processo subjetivos inconscientes e conscientes. O terceiro motivo traz o trabalho linguístico de Saussure, este afirmando que nós, sujeitos, não somos donos das afirmações que enunciamos, sendo que toda afirmação que se preze transporta ecos dos nossos significados e outros tantos – todo dizer subjetivo tem algo *anterior* e *posterior* a ele mesmo. O quarto motivo é tratado no trabalho sobre o poder disciplinar desenvolvido por Michel Foucault,

onde o sujeito deve ser mantido sob controle e disciplina, regulando seus modos comportamentais, com isso sendo resultado do coletivo institucional da modernidade tardia. Ainda, de acordo com Hall, o quinto e derradeiro motivo seriam todos os movimentos sociais que deixaram marcas nos anos 60, postulando as buscas pela evidência social de cada grupo, especialmente a apresentação do movimento feminista, que além de questionar a posição da mulher na sociedade, gerou reflexões e criticismo a respeito das identidades sexuais e das questões de gênero. No entanto, estas estruturas de identidade, aparentemente estáveis, parecem estar mudando. No que se disse isso, entende-se que

o sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Correspondentemente, as identidades, que compunham as paisagens sociais ‘lá fora’, e que asseguravam nossa conformidade subjetiva com as ‘necessidades’ objetivas da cultura, estão entrando em colapso, como resultado de mudanças estruturais e institucionais. O próprio processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático (HALL, 2011, p. 12-13).

Com isso, “produz[-se] o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma ‘celebração móvel’ [...]” (HALL, 2011, p. 13). Esse movimento subjetivo, em outras palavras, é caracterizado por uma identidade “formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam” (HALL, 1987 apud HALL, 2011, p. 13). Então é definido que “dentro de nós há identidades contraditórias, empurrando em diferentes direções, de tal modo que nossas identificações estão sendo continuamente deslocadas [...] [portanto], a identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia” (HALL, 2011, p. 13). Há aqui a contemplação de que as identidades são elementos concretos em primeira instância, porém com chegada da pós-modernidade, elas engendram-se em um terreno de movimentos constantes. Uma vez que se mostram as mudanças estruturais e institucionais dentro dos sistemas culturais, sofremos com intervenções das múltiplas variedades de identidades possíveis, sendo que poderemos nos identificar, mesmo que temporariamente, com qualquer uma delas. Essas características movimentadas da identidade pós-moderna instalariam o que Hall chama de *crise de identidade*. Nas palavras de Poletto e Kreutz (2014, p. 200, grifo do autor),

o autor [Stuart Hall] aponta a mudança ocorrida na modernidade tardia, a qual está intrinsecamente vinculada à questão da identidade do sujeito. Baseado na

compreensão de diferentes autores, Stuart Hall contextualiza seu entendimento de sociedade moderna e das sociedades da modernidade tardia. A relação entre essas sociedades e a questão da identidade construída pelo autor torna-se interessante e provocativa, uma vez que pontua as descontinuidades da sociedade moderna e as diferentes posições de sujeito que o indivíduo carrega consigo na modernidade tardia, ocasionando essa *crise de identidade*.

Após várias considerações sobre a identidade na modernidade tardia, a partir de um exemplo sobre a identidade nacional do inglês, Hall critica os modos de percepção perante as identidades culturais nacionais, por que, “muitas vezes, soam como formas naturais e neutras” (POLETTO; KREUTZ, 2014, p. 202). Hall ainda entende que,

[...] em virtude da globalização, diversos deslocamentos ocorreram no interior dessas identidades culturais nacionais, promovendo o foco para identidades locais e regionais, assim como um hibridismo das culturas originado pela migração dos povos. [...] Hall amplia a compreensão de hibridismo, sinalizando que as identidades culturais são híbridas, ou seja, movidas por mudanças, encontros e desencontros. Dessa forma, reforça seu entendimento em torno da identidade, alegando que não é possível afirmar que temos uma “identidade”, mas que somos compostos por uma identificação, passível de mudança e transformação. (POLETTO; KREUTZ, 2014, p. 202).

Após observarmos a identidade sob estes dois pontos de vista, veremos na próxima seção como funcionam as CP na criação dos personagens Batman e Coringa, e de suas personalidades.

3 BATMAN E CORINGA: CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO

3.1 BATMAN: AS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO DE SUA CRIAÇÃO

No início de 1939, o grande sucesso de *Superman* na revista *Action Comics* levou os editores da divisão de quadrinhos da *National Publication*, que viria a se tornar a atual *DC Comics*, a pensar em novas publicações. A razão de querer continuar este sucesso tinha sido ideia de Vin Sullivan, um editor da *DC Comics* no passado, uma vez que “[...] Superman tinha conquistado a imaginação dos garotos norte-americanos” (DANIELS, 2004, p. 18). A ideia de sucesso de Sullivan era fazer a mesma coisa, só que em outra revista publicada pela *DC Comics*: a *Detective Comics*. Ele, então, dirigiu-se a Bob Kane (nome artístico de Robert Kahn), um quadrinhista nova-iorquino que havia trabalhado em outros personagens, como *Betty Boop*. Feito esse pedido, Bob Kane decidiu trabalhar sobre um personagem. Um colaborador desse projeto chamado Bill Finger, quando perguntado uma vez sobre a criação do personagem, se lembra de um momento em que Bob Kane teve uma ideia para um personagem que supriria as necessidades da editora. Segundo ele, Kane teve a ideia de criar um personagem chamado *Batman* e queria que Finger visse seus desenhos. No encontro, Finger viu que Kane tinha desenhado um personagem que se parecia muito com o *Superman*, vestindo algo que parecia uma calça justa, botas, sem luvas ou manoplas e vestia também uma pequena máscara de domino²⁵, enquanto se balançava em uma corda. Os desenhos ainda mostravam Batman com duas asas rígidas abertas, parecidas com as de um morcego, e um grande sinal mais abaixo dizendo “BATMAN”. Veja você leitor, de forma mais completa, o relato de Bob Kane sobre as contribuições de Bil Finger, em sua autobiografia *Batman & Me*:

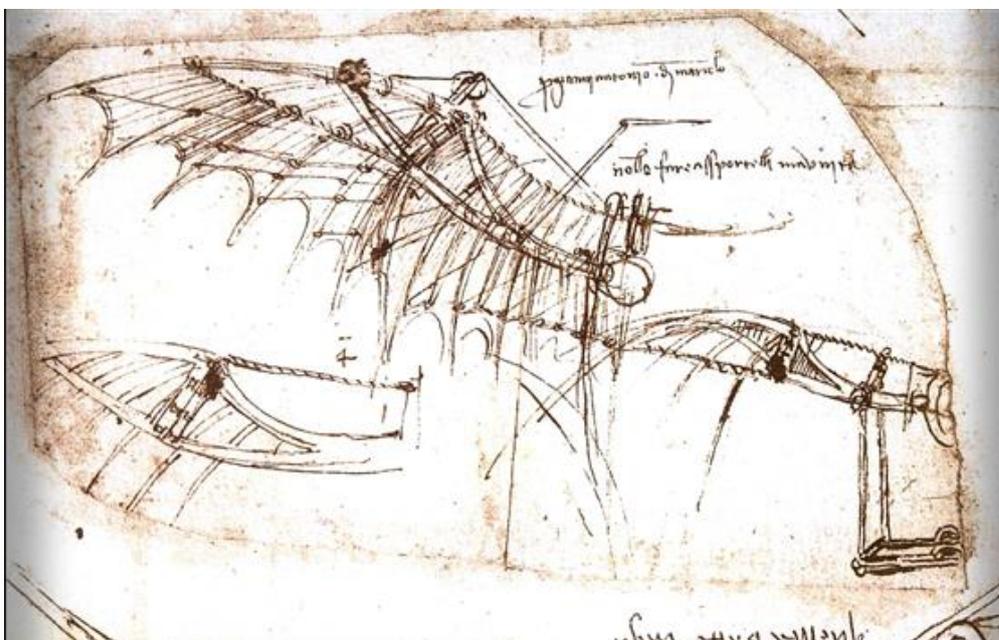
Um dia, chamei Bill e disse: “Eu tenho um novo personagem chamado *the Bat-Man* e eu fiz alguns esboços básicos e gostaria que você olhasse.” Ele veio e eu o mostrei os desenhos. Na época, eu só tinha uma pequena máscara de domino, igual à que Robin vestiu posteriormente, no rosto de Batman. Bill disse: “Por que não fazê-lo parecer mais com um morcego, pondo um capuz nele, esconder o globo ocular e apenas colocar fendas nos olhos a fim de fazê-lo parecer mais misterioso?” Neste momento, o Bat-Man vestia roupas de baixo vermelhas; as asas, a sunga e a máscara eram pretas. Eu imaginei que vermelho e preto seriam uma boa combinação. Bill disse que o traje estava muito chamativo: “Pinte-o de cinza escuro para fazê-lo

²⁵ Pequena máscara, muitas vezes de aspecto arredondado, que cobre somente os olhos e o espaço entre eles. As máscaras provavelmente datam da antiguidade, mas têm tido um predomínio especial desde o século XVIII, quando elas se tornaram uma vestimenta tradicional em manifestações particulares de Carnaval, essencialmente na Europa.

parecer mais sinistro.” A capa parecia com duas asas de morcego rígidas afixadas em seus braços. Enquanto Bill e eu conversávamos, nos demos conta de que estas asas ficariam pesadas quando Bat-Man estivesse em ação, e trocamos por uma capa com curvas, para parecer com as asas de um morcego quando ele estivesse lutando ou se balançando em uma corda. Ele também não vestia luvas, então as adicionamos para que ele não deixasse impressões digitais. (KANE; ANDRAE, 1989, p. 41, grifo nosso).

A famosa capa de morcego sugerida por Bob Kane foi inspirada em uma lembrança do esboço do ornitóptero de Leonardo Da Vinci, o qual tinha visto em suas leituras de infância. Segue, no Texto de Imagem 1, o ornitóptero.

Texto de Imagem 1 - Esboço do ornitóptero de Leonardo Da Vinci



Fonte: Daniels (2004, p. 20).

Finger idealizou o nome *Bruce Wayne* para a identidade secreta do personagem: segundo ele, o primeiro nome de Bruce Wayne veio de *Robert the Bruce*, o patriota Escocês²⁶. Bruce, sendo um *playboy*, constituía um homem da pequena nobreza e, dessa forma, Finger procurou um nome que sugeria ou remetia ao colonialismo. Pensou em alguns nomes como *Adams* e *Hancock*, mas acabou por pensar em um nome final estranho: *Mad Anthony Wayne*.

²⁶ Foi o Rei da Escócia de 1306 até sua morte (1329). Foi um dos mais famosos guerreiros de sua geração, eventualmente liderando a Escócia durante as Guerras de Independência contra a Inglaterra. Ele lutou bem decididamente para reconquistar o lugar da Escócia como reino independente, sendo lembrado hoje como um herói nacional.

Posteriormente, Finger ressaltou que suas sugestões foram influenciadas pelo popular *O Fantasma*, de Lee Falk (também criador do famoso personagem *Mandrake*, o mágico), sendo este um personagem de tirinhas publicadas em jornais que Bob Kane também conhecia.

Kane e Finger utilizaram a cultura popular dos anos 30 como inspiração para produzir boa parte de Batman (visual, personalidade, métodos e armamento). Detalhes podem ser encontrados em predecessores como o *pulp fiction*²⁷, as tirinhas, as manchetes de jornais e também em pormenores autobiográficos que se referem ao próprio Bob Kane. Por ser um herói aristocrata com dupla identidade, o *Bat-Man* tinha predecessores em *Pimpinela Escarlata*, criada pela Baronesa Emmuska Orczy, em 1903, e *Zorro* (criado por Johnston McCulley, em 1919). Assim como eles, ele (o Batman) praticava seus atos como um vigilante em sigilo, evitando suspeitas bancando o tolo em público, marcando seu trabalho com um símbolo de assinatura. Kane, especificamente, mencionou a influência dos filmes *A Marca do Zorro* (1920) e *Os Sussurros do Morcego* (*The Bat Whispers*, de 1930) na criação iconográfica do personagem. Finger, inspirado em heróis *pulp* como *Doc Savage*, *O Sombra*, *Dick Tracy* e *Sherlock Holmes*, criou uma das principais características do personagem: um exímio detetive. Vejamos algumas das inspirações dos autores, no Texto de Imagem 2.

²⁷ É o nome dado, a partir do início da década de 1900, às revistas feitas com papel barato, fabricado a partir de polpa de celulose. Essas revistas geralmente eram dedicadas a histórias *noir*, mas também à fantasia e à ficção científica. A expressão "*pulp fiction*" era usada, frequentemente, para descrever histórias de qualidade menor ou absurdas.

Texto de Imagem 2 - *Mark of Zorro*, *The Bat Whispers* e *The Shadow*



Fonte: Daniels (2004, p. 21-22).

Durante algum tempo, houve controvérsia sobre a criação de Batman. Em um primeiro momento, Kane afirmava que Bill Finger tinha feito contribuições ao personagem, porém sendo apenas isso, contribuições. No começo das publicações, Kane tinha feito um acordo com a *DC Comics*, no qual ele entregaria a propriedade do personagem para a editora em troca de uma assinatura obrigatória de seu nome em todas as publicações de Batman. Essa assinatura significava que seu nome não seria posto como “Batman criado por Bob Kane”; seu nome seria simplesmente escrito na página de título de cada história. O nome “Bob Kane” desapareceu dos quadrinhos de Batman, como crédito autoral das histórias trabalhadas, em meados da década de 60, dando lugar aos créditos de produção destinados a cada escritor e artista da respectiva história do momento. Ao contrário de outros artistas que eram creditados de forma justa por seus trabalhos, Finger não recebia o mesmo de Kane, isso sendo evidenciado no limitadíssimo reconhecimento pelo seu trabalho em Batman, uma vez que ele recebia créditos por outros trabalhos feitos para a *DC Comics*. Kane afirmava que Bill Finger estava desmotivado pela falta de grandes realizações em sua carreira. Ainda, segundo Kane, Finger sentia que não tinha usado o seu potencial criativo ao máximo e que, dessa forma, o

sucesso tinha se esvaído. Até a época da morte de Finger, em 1974, a *DC* não o tinha creditado como cocriador de Batman. A partir desse ano, ele começou a receber créditos melhores, mas ainda insuficientes, em uma época em que ele já não mais trabalhava em histórias envolvendo Batman.

No ano de 2005, Jerry Robinson, que também trabalhou com os dois, criticou Kane por não ter compartilhado os créditos de Batman com Finger. Dizia que enquanto Finger trabalhava duro em Batman, Kane, possivelmente por saber que a publicação estava dando bons lucros, não se interessava em discutir o compartilhamento da autoria e a divisão de lucros. Robinson convivia com os dois e sabia da verdade: Kane não cuidava de Finger e não reconhecia sua participação vital na criação de Batman, sua autoria, no entanto a maioria do que se conhece e visualiza de Batman nos dias atuais é devido às contribuições de Bill Finger. Da época de sua morte até hoje, Finger é tido pela crítica como coautor de Batman.

O problema da autoria no caso de Batman conferiria uma crise, começando pela autoria fantasma de Bill Finger perante Batman. A autora Maria Marta Furlanetto, em seu artigo *Ler, Escrever, “Pontuar”: A construção da autoria*, entende que “a formação de uma identidade autoral sofre da sensação de falta, da necessidade de colmatar as lacunas para que o resultado reflita o efeito de um inteiro, o inteligível” (FURLANETTO, 2014, p. 63). Problematizando a questão, uma estratégia possível que encerraria o que eu chamaria de *Crise de Identidade Autoral* (em inglês, *Authorial Identity Crisis*), especificamente na questão da autoria em Batman, seria consistir a *Autoria Compartilhada* (AC daqui em diante). O funcionamento da AC se sustentaria no momento em que as criações, para evitarem as eventuais Crises de Identidade Autoral, se mobilizariam nas mãos de vários autores, que comporiam a partir de seus fragmentos de trabalho, a obra no todo. O que mais prejudica o funcionamento articulado da AC é o conhecido empecilho do dinheiro e da fama. Os egos diante de quem vai levar o lucro, de quem realmente criou, que tem os direitos do personagem, da criação. Assim como Bob Kane não pensava nos vários anos que manteve Finger longe dos lucros e da fama, elocubrava motivos para não dar a ele os créditos que merecia, não se interessava em fazer esse dever. Com a Crise de Identidade Autoral, ao negar o trabalho vital de autor, faculta o silenciamento autoral. É por isso que se fala em *autores/artistas/escritores fantasmas/anônimos*. Este silenciamento seria, numa ação ideológica, enunciar a *língua-de-espuma*. Considerando primeiramente, nela “[...] os sentidos se calam. Eles são absorvidos e não produzem repercussões. Se, de um lado, não se comprometem com nenhuma ‘realidade’, de outro, impedem que vários sentidos se coloquem para essa mesma ‘realidade’” (ORLANDI, 2007, p. 99). Porém, em sua autobiografia, Bob

Kane reconhece seu erro, fazendo ainda algumas colocações um tanto esquivas quanto aos créditos:

[...] Eu tenho de admitir que Bill nunca recebeu a fama e o reconhecimento que ele merecia. Ele foi um herói anônimo. Por ter ingressado no quadrinho após eu ter criado Batman, ele não ganhou uma assinatura. [...] *Eu nunca pensei em dar a ele uma assinatura e ele nunca pediu isso.* Eu, muitas vezes, digo para minha esposa, se eu pudesse voltar cinquenta anos, antes de ele morrer, eu gostaria de dizer, “eu ponho seu nome nele agora. Você merece.” Hoje eles põem o nome de todo mundo em uma história em quadrinhos, até os letristas, coloristas, e arte-finalistas. No entanto, antigamente, somente os criadores colocavam os nomes deles nos quadrinhos, independentemente se eles tinham escritores anônimos ou artistas anônimos fazendo os trabalhos deles. (KANE; ANDRAE, 1989, p. 44, grifo nosso).

O discurso de Kane marca o caráter de integridade única, onde o só os criadores deveriam assinar a obra, refutando o papel de outros membros, outras CP que produzem a obra, como coloristas e arte-finalistas. Os erros e as contradições de Bob Kane não ajustaram o problema, mas recentemente, em setembro de 2015, a *DC Entertainment* revelou que Bill Finger teria sua assinatura, creditando-o pela participação vital na criação de Batman. Essa assinatura apareceria no filme *Batman v Superman: Dawn of Justice (Batman vs Superman: A Origem da Justiça*, no Brasil) e na série de TV da empresa Fox, *Gotham*, resultado de um acordo entre a família de Finger e a *DC Comics*. Em Outubro de 2015, Finger recebeu pela primeira vez os créditos pela cocriação de Batman em HQs, exatamente nas revistas *Batman and Robin Eternal* #3, e *Batman: Arkham Knight Genesis* #3. A assinatura passou de *Batman created by Bob Kane*, para *Batman created by Bob Kane with Bill Finger*. Contudo, mesmo com esta polêmica, um dos grandes mitos dos últimos tempos nascia e doravante seria uma referência no mundo do entretenimento.

A seguir, na seção 3.2, apresento as CP na criação do Coringa, o vilão mais conhecido no mundo do entretenimento e o arqui-inimigo de Batman.

3.2 CORINGA: AS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO DE SUA CRIAÇÃO

Jerry Robinson, Bill Finger e Bob Kane são todos creditados como criadores do Coringa, porém cada um deles teve sua própria versão conceitual do personagem e seu papel nela. Segundo Bill Finger, escritor e cocriador de Batman, ele mostrou a Bob Kane uma foto do ator Conrad Veidt usando a maquiagem para o filme mudo *The Man Who Laughs*, de 1928. Este filme foi baseado no romance homônimo escrito por Victor Hugo e conta a história de Gwynplaine, um nobre inglês que foi mutilado pelo Rei Jaime II (James II) após o pai de

Gwynplaine ofender a monarquia. A boca de Gwynplaine foi cortada na forma de uma careta sorridente, sendo condenado a “rir eternamente para o tolo do seu pai”, como disse o Rei. É dito que foi com base nesta fotografia de Conrad Veidt que o Coringa foi desenhado. Basicamente, esta seria a história de criação original. No entanto, houve discordâncias entre os envolvidos na criação. A controvérsia acerca da concepção do Coringa surgiu de uma história conflitante de Jerry Robinson, que desenhou muitas publicações de Batman sob o nome de Bob Kane. Em maio de 1994, em uma entrevista, por telefone, com o jornalista Frank Lovece, Bob Kane disse o seguinte:

Bill Finger e eu criamos o Coringa. Bill foi o escritor. Jerry Robinson veio até mim com uma carta de baralho do Coringa. [...] Mas ele parece com o Conrad Veidt – você sabe, o ator em “*The Man Who Laughs*”, de Victor Hugo. Tem uma foto do Conrad Veidt em minha biografia, *Batman & Eu*. Bill Finger tinha um livro com uma foto do Conrad Veidt e a mostrou para mim e disse, “Aqui está o Coringa”. Jerry Robinson não tinha nada a ver com ele. Mas ele sempre dirá que ele o criou até o dia em que morrer. Ele trouxe uma carta de baralho, que nós usamos para algumas questões do Coringa, como a de ele usá-la como sua carta de baralho.²⁸ (LOVECE, 2012).

Seguem nos Textos de Imagem 3 e 4, respectivamente, a foto de Conrad Veidt, que foi mencionada por Bob Kane, e a carta de baralho que Jerry Robinson trouxe como conceito.

²⁸ Texto original: “Bill Finger and I created the Joker. Bill was the writer. Jerry Robinson came to me with a playing card of the Joker. [...] But he looks like Conrad Veidt — you know, the actor in “*The Man Who Laughs*”, by Victor Hugo. There's a photo of Conrad Veidt in my biography, *Batman & Me*. So Bill Finger had a book with a photograph of Conrad Veidt and showed it to me and said, "Here's the Joker." Jerry Robinson had absolutely nothing to do with it. But he'll always say he created it till he dies. He brought in a playing card, which we used for a couple of issues for him [the Joker] to use as his playing card”.

Texto de Imagem 3 - Foto de Conrad Veidt



Fonte: Rodger (2014).

Texto de Imagem 4 - Carta coringa de baralho de Jerry Robinson



Fonte: Paur (2010).

Jerry Robinson creditou a si mesmo, Finger e Bob Kane a criação do Coringa. Segundo ele, criou o Coringa baseado em uma necessidade de histórias extra para a revista *Batman #1*. O trecho a seguir é uma parte da discussão, na *Comic-Con* de 2009, entre Jerry Robinson e Dr. Travis Langley, professor de psicologia na *Henderson State University* (Arkadelphia, Arkansas), o qual, nesta publicação, usa o *nickname* SUPERHEROLOGIST. Aqui, Jerry fala sobre os conceitos da criação:

Naquele primeiro encontro, quando eu mostrei a eles aquele esboço do Coringa, Bill disse que o lembrava de Conrad Veidt em *The Man Who Laughs*. Aquela foi a primeira menção dele [o filme]. [...] Ele e Bob podem ser creditados, todos nós participamos disso. O conceito era meu. Bill terminou aquele primeiro roteiro do meu esboço do personagem e o que deveria acontecer na primeira história. Ele escreveu o roteiro daquilo, assim ele realmente foi o co-criador, Bob e eu fizemos os visuais, dessa forma Bob também estava envolvido.²⁹ (SUPERHEROLOGIST, 2009).

Em 1975, Robinson disse mais sobre a criação do Coringa:

Eu sentia que o Batman precisava de um supremo arque-vilão para testá-lo [...]. Batman não precisava de outro senhor do crime como o Al Capone. Eu sentia que ele precisava de alguma coisa mais exótica [...]. O quadrinho precisava de um antagonista que seria mais estável; um conflito contínuo na tradição literária de Holmes e Moriarty ou Rei Arthur e Mordred. Ele [Coringa] era um vilão sinistro e diabólico, e ainda tinha um aspecto de palhaço. Eu achei a ideia de um palhaço sinistro completamente fascinante.³⁰ (TOLLIN, 1975, p. 2).

Apesar de Bob Kane ter recusado, contundentemente, compartilhar os créditos de muitos de seus personagens – ademais ignorando as afirmações de Jerry Robinson até sua morte, em 1998 – muitos historiadores de quadrinhos creditam Robinson pela criação do Coringa e Bill Finger pelo desenvolvimento do personagem. Em 2011, com falecimento de Jerry Robinson, uma vez que Finger e Kane também tinham falecido, a história de criação do

²⁹ Texto original: “In that first meeting when I showed them that sketch of the Joker, Bill said it reminded him of Conrad Veidt in *The Man Who Laughs*. That was the first mention of it. [...] He can be credited and Bob himself, we all played a role in it. The concept was mine. Bill finished that first script from my outline of the persona and what should happen in the first story. He wrote the script of that, so he really was co-creator, and Bob and I did the visuals, so Bob was also.”

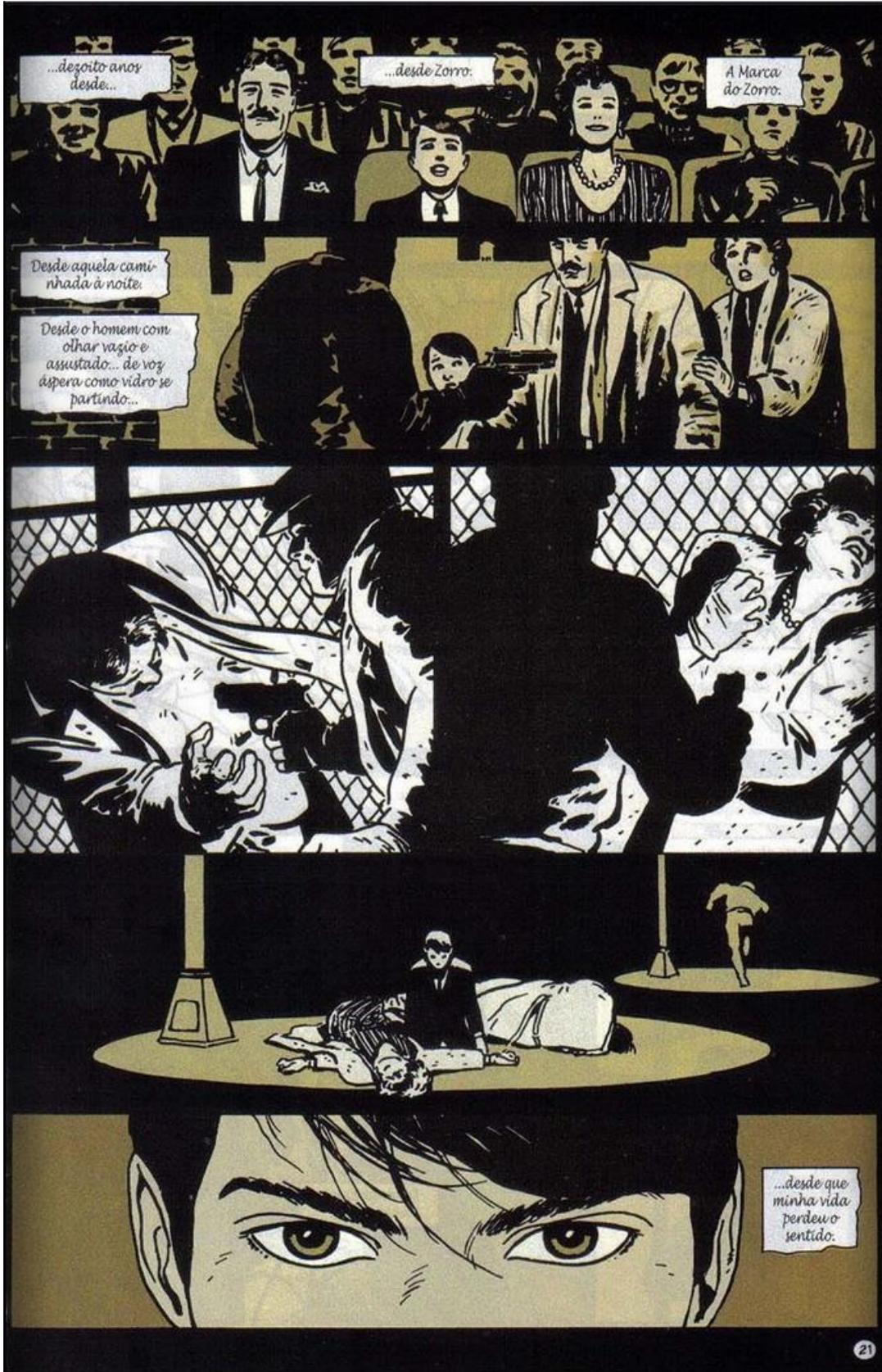
³⁰ Texto original: “I felt that Batman needed a supreme arch-villain to test him [...]. Batman didn’t need another crime lord like Al Capone. I felt he needed something more exotic [...]. The strip needed an antagonist that would be more enduring; a continuing conflict in the literary tradition of Holmes and Moriarty or King Arthur and Mordred. [...] He was a diabolically sinister villain and yet had a clownish aspect. I found the idea of a sinister clown utterly fascinating.”

Coringa foi deixada (e ficará) sem solução definitiva. Na próxima seção, um pouco de como se constituíram as identidades iniciais de ambos.

3.3 BATMAN E CORINGA: AS CONDIÇÕES DE PRODUÇÃO DE SUAS PERSONALIDADES

Batman é a transfiguração de Bruce Wayne – bilionário, playboy, filantropo. Sua fortuna tem origem na herança de seus pais, Thomas e Martha Wayne, que eram donos da Wayne Enterprises, um conglomerado multinacional de vários setores de comércio e produção. Na infância, vivia em plena paz até o fatídico assassinato de seus pais. Esse episódio faz com que ele fique instável, tornando-se um rapaz confuso e traumatizado. O episódio da morte dos pais pode ser visto no Texto de Imagem 5, de *Batman Ano Um*, a seguir:

Texto de Imagem 5 - Bruce Wayne e a morte de seus pais



Fonte: Miller (2005, p. 21).

Após dezoito anos viajando, Bruce Wayne volta a Gotham. Durante uma missão de reconhecimento, sem a intenção de lutar, ele acaba se metendo involuntariamente em uma briga com um suburbano³¹, líder de um grupo de prostitutas, e, consecutivamente, com as próprias prostitutas. A polícia chega e Bruce acaba baleado. Os policiais o capturam e colocam na viatura, mas Bruce consegue fugir, indo para a Mansão Wayne. Chegando lá, começa a refletir sozinho, sobre tudo que tem, e sobre como deveria agir, olhando para o busto de seu pai, na Mansão Wayne. Ao ver um morcego adentrar a Mansão, decide usar a imagem de seu maior medo, o morcego, ao que tudo indica, contra os criminosos. Assumindo a identidade Batman, a posição-sujeito Bruce incorpora um novo sentido, dando lugar à personalidade de um justiceiro frio, determinado e sombrio. No Texto de Imagem 6, da revista *Batman Ano Um*, ele começa sua jornada na posição de justiceiro contra o crime:

³¹ Em *Batman Ano Um*, Bruce chama este suburbano de *calhorda*.

Texto de Imagem 6 - Batman combate o crime, e a corrupção, em Gotham



Fonte: Miller (2005, p. 38).

No Texto de Imagem 6, ao dialogar de forma contundente com Alberto Falcone, o maior mafioso de Gotham, e outros mafiosos, o efeito de justiceiro de Batman se mostra, aparecendo na escuridão parcialmente iluminada por um holofote, cobrindo-se com uma intimidadora capa preta e dizendo: “*Vocês comeram bem... comeram a riqueza de Gotham [...] de hoje em diante... nenhum de vocês estará a salvo*”.

Passemos à personalidade de Coringa. Coringa, um dos maiores inimigos de Batman, por sua vez, era um ex-empregado de uma indústria de cartas de baralho que, tendo de sustentar sua mulher grávida, fracassa em seu sonho de ser humorista de *stand-up*. No Texto de Imagem 7, da revista *Batman: A Piada Mortal*, o começo, quando o Coringa ainda não era O Coringa³²:

Texto de Imagem 7 - A vida difícil daquele que veio a ser tornar O Coringa



Fonte: Moore (1999, p. 10-11).

³² Essa é a única encenação da possível origem do Coringa mostrada até hoje, na lógica e na perspectiva de Alan Moore, o autor de *Batman: A Piada Mortal*. É a teoria de origem mais aceita.

No Texto de Imagem 7, as frustrações da vida deste sujeito que viria a ser o Coringa causam o efeito de fracasso, quando diz a sua mulher: “*Eu vou lá... fico na frente deles... e ninguém ri! [...] (você) já sofreu bastante se casando comigo... com um fracassado*”. Diante dessa situação, ele tenta uma última cartada: assaltar a indústria de cartas em que tinha trabalhado. Batman e a polícia frustram o assalto, e ele cai em um tanque químico que altera sua aparência, dilatando seu sorriso. No Texto de Imagem 8, o trecho que mostra isso:

Texto de Imagem 8 - A transformação em Coringa



Fonte: Moore (1999, p. 34-35).

Nesta breve introdução histórica de Batman e Coringa, podemos elencar os elementos iniciais de suas CP, considerando suas relações imaginárias. Em um primeiro momento, Bruce Wayne é apenas um jovem traumatizado pelo assassinato dos pais, posteriormente internalizando seu desejo em se tornar forte para combater o crime e vingar os

pais. Por outro lado, o Coringa, em seu começo, é apenas um ex-empregado de uma fábrica que tem o sonho de ser humorista de *stand-up*, papel no qual não vai bem e se sente um fracassado. Esses momentos das personagens mostram, agora, suas CP em sentido amplo, “[que] incluem o contexto sócio-histórico, ideológico” (ORLANDI, 2005, p. 30). Bruce se desenha no seu olhar fixo do último quadrinho no Texto de Imagem 5, indicando sua determinação em vingar seus pais e lutar contra o crime; Coringa, sendo um proletário desempregado, é percebido no Texto de Imagem 7, onde sua mulher está grávida, reforçando assim sua necessidade de fazer algo, trabalhar para sustentá-la. Esta situação faz com que ele se reúna com outros ladrões para assaltar a fábrica. Coringa reluta em assaltar, mas acaba aceitando, uma vez que se lembra de sua esposa necessitada. Este momento evoca o interdiscurso, pois é “aquilo que fala [falou] antes, em outro lugar, independentemente” (ORLANDI, 2005, p. 31), e também porque é “o saber discursivo que torna possível todo dizer e que retorna sob a forma do pré-construído, o já-dito que está na base do dizível, sustentando cada tomada de palavra” (ORLANDI, 2005, p. 31). Batman, com seu treinamento e habilidades em artes marciais, começa a introduzir suas qualidades potenciais para combater os criminosos, aportando-se também nas questões da sua habilidade em química, seus conhecimentos de computação, do meio forense e também seus conhecimentos investigativos. Aparece aqui o contexto amplo de Batman. A razão é simples: Bruce Wayne/Batman, para combater o crime, dependerá de uma série de habilidades e dispositivos – estes custeados pela riqueza herdada dos pais –, pois somente assim poderá enfrentar o submundo criminoso de Gotham. No que diz respeito ao combate ao crime, ele leva em consideração um contexto sócio-histórico (habitantes da cidade, periculosidade dos criminosos) e também o contexto ideológico (como eles pensam; como suas mentes se relacionam com o mundo do crime, etc.).

Na AD, essas relações entre Batman e Coringa convergiriam em uma relação de sentidos, que é um dos fatores que movimentam as CP. Nos Textos de Imagem 6 e 8, concebem-se os fatores constitutivos de cada personagem. Há uma relação de sentidos antitética: Bruce Wayne se tornou Batman, aquele que usará o lado sombrio para fazer justiça; Coringa será a outra parte da antítese, a do pobre *versus* o rico, sendo o que usará o lado sombrio para praticar a maleficência. Se formos considerar ainda mais a posição de Bruce Wayne, “é pela aprendizagem de alguns saberes contidos na inculcação maciça da ideologia da classe dominante que, em grande parte, são reproduzidas as relações de produção de uma formação social capitalista [...], as relações entre exploradores e explorados, [...]” (ALTHUSSER, 1985, p. 80) e vice-versa. São iguais, porém diferentes. Aqui acontece uma

antecipação das CP que darão continuidade aos sentidos de ambos. Formula-se aqui o segundo fator das CP, a antecipação:

[...] todo sujeito tem a capacidade de experimentar, ou melhor, de colocar-se no lugar em que o seu interlocutor "ouve" suas palavras. Ele antecipa-se assim a seu interlocutor quanto ao sentido que suas palavras produzem. Esse mecanismo regula a argumentação, de tal forma que o sujeito dirá de um modo, ou de outro, segundo o efeito que pensa produzir em seu ouvinte (ORLANDI, 2005, p. 39).

É a partir de sua constituição como sujeitos, um herói e um vilão, diremos assim, que suas CP se efetivam: ambos sombrios, porém um sendo a justiça, o outro a personificação do mal, ratificando a ideologia capitalista. O leitor, sabendo agora das CP de criação e personalidade de ambas as personagens, o próximo capítulo tratará de discorrer sobre as obras, sua macroestrutura e a análise de recortes relevantes em seus estados de arte.

4 BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS: MACROESTRUTURA DISCURSIVA E TRANSGIFURAÇÃO DISCURSIVA

Este capítulo traz a segunda parte da análise, tendo como foco a análise macroestrutural das materialidades, respectivamente a *HQ*, o *DA* e *filme*, e de recortes relevantes presentes em seus enredos. Os recortes foram feitos a partir da consideração de eventos relevantes das materialidades para esta pesquisa. Qualquer outra sequência fora dos recortes deve ser conferida em: *Batman, O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva* (a *HQ*, 2011), *Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 1 e 2* (o desenho animado, 2012, 2013); e *Batman, O Cavaleiro das Trevas* (o filme, 2008). O propósito de pesquisar a obra *Batman, O Cavaleiro das Trevas* é trazer ao público leitor (nesta pesquisa, as *HQs*), e teleleitor (cinema e *DA*) novas visões, novas perspectivas de investigação, *ler* com maior atenção, e principalmente, com maior seriedade esses tipos de materialidades. Investigar como uma *HQ* se relaciona com suas releituras audiovisuais homônimas vai além do ato de investigar; se situa imerso em várias possibilidades de análise e investigação, flertando com inúmeros desvios. Deixo claro ao leitor desta pesquisa que foi complexa a escolha dos recortes para análise, uma vez que a *HQ*, citando como exemplo, possibilitava escolher entre mais de 200 páginas, misturando palavras, imagens, cores, expressões, discursos etc. Então o leitor deve compreender que além de ser uma pesquisa que põe aspectos culturais e discursivos em vias de análise, é também uma pesquisa qualitativa, que busca a qualidade de *corpus*. Sendo assim, recortes foram feitos, direcionando o leitor, e também o teleleitor, a construir fios de sentido que construam um meandro situável na cadeia da compreensão e do conhecimento. Objetivando um olhar analítico através da transfiguração discursiva, noção que trata de dar o suporte aos objetivos, aliada às teorias de tradução, principalmente a intersemiótica, verificarei se as *CP* influenciam a realização das produções, principalmente as audiovisuais.

4.1 MACROESTRUTURA DAS MATERIALIDADES: *HQ*, FILME, DESENHO ANIMADO

Esta seção trata de discorrer, como a *HQ*, filme e o *DA* de *Batman, O Cavaleiro das Trevas* são estruturados, considerando suas macroestruturas. Serrani diz que a macroestrutura, em análise de antologias,

[...] corresponde à organização e configuração do discurso antológico: a existência de partes, estudos preliminares, posfácios, notas biográficas, apêndices, etc., em

suma: a composição geral da antologia. Na análise macro-estrutural cabe também examinar a incorporação ou exclusão de autores; a escolha das obras, suas relações e a fragmentação ou não das mesmas; o agrupamento ou não de obras e autores e as representações culturais construídas em decorrência do discurso antológico.³³ (SERRANI, 2006, p. 100).

O interesse primeiro está na disposição editorial da HQ. Inicialmente foi publicada pela *DC Comics* em quatro edições únicas (Março-Junho de 1986), posteriormente compiladas em uma edição completa no final de 1986, sob o nome de *Batman: The Dark Knight Returns*, a qual foi criada pelo quadrinhista norte-americano Frank Miller. As quatro edições são a história dividida em quatro partes (Livro 1: *O Retorno do Cavaleiro das Trevas*, Livro 2: *O Triunfo do Cavaleiro das Trevas*, Livro 3: *A Caçada ao Cavaleiro das Trevas* e Livro 4: *A Queda do Cavaleiro das Trevas*). Essa edição compilada teve várias impressões desde sua publicação original (pelo menos 20, entre impressões e reimpressões), variando o número total de páginas e tipos de capa.

Relacionando as obras às CP amplas, destacamos alguns eventos políticos e econômicos mundiais que envolviam E.U.A e U.R.S.S e, em certa medida, consideramos isso como sentidos que atravessam a realização destas obras, bem como o título em si – *Cavaleiro das Trevas*. Veja-se que a titulação desta pesquisa tem cruzamentos deveras políticos, pondo em contraste a bipolaridade entre essas duas potências. Dessa forma, concilio a ideia de que a Guerra Fria tenha sido a idade das *Trevas* do século XX, e por ser nomeada *Guerra*, solidifica esse trevor, reforçando os sentidos de *escuridão social*. Se leitor que ler essa obra analisá-la formalmente, verá que Batman, contraditoriamente a sua alcunha, seria a *Luz* que combate as *Trevas*, usando o capital como sua base combatente. Ainda, deixo explicada a brevidade na abordagem desse assunto: é muito vasto – e o leitor sempre deve ter em mente que, sabendo da objetividade que a ciência preconiza, não é possível dar conta de tudo. Na época da publicação original em 1986, a Guerra Fria foi um evento especial de escala mundial, que determinou o mundo, servindo de influência para Frank Miller na produção dessa obra. Ambientando o segundo ano do governo de Mikhail Gorbachev, que começou em 1985, o então líder da União Soviética criava dois planos de reorganização do sistema soviético: *Glasnost* (transparência de expressão) e *Perestroika* (reestruturação econômica). Também

³³ Neste estudo, consideramos a análise de macroestrutura discursiva pertinente também a outras obras em geral – como as HQs. Acreditamos que a noção de macroestrutura discursiva, em sua própria constituição, fornece ampla ancoragem de outras materialidades, pois sua metodologia de aplicação se enquadra para a análise das mesmas. O motivo por trás da citação de Serrani é para marcar, introdutoriamente, a noção de macroestrutura discursiva, mesmo que falando sobre antologias; pontuar o lugar dessa noção.

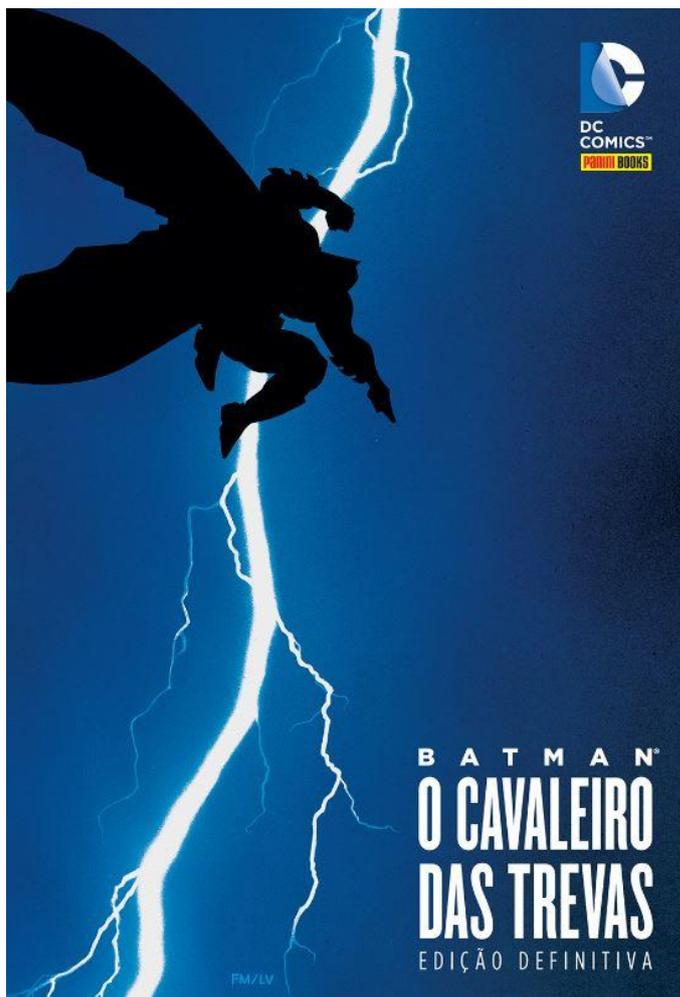
colocava em cena a nova tentativa de Ronald Reagan para uma corrida armamentista (começando em 1983, mas com firmação nos anos seguintes) com armas nucleares, chamando o projeto de “Guerra nas Estrelas”. Sobre isso, em 26 de abril de 1986, também figurava o que é considerado o maior acidente nuclear da história: Chernobyl, na Ucrânia. Isso devastou o setor agrícola da U.R.S.S., a qual, nessa mesma época, preparava uma safra recorde em exportação de grãos. Esse acidente tornou-se um agravante para a ruína da economia soviética, e, curiosamente, a ONU instituiu o ano de 1986 como o *Ano Internacional da Paz*³⁴. Outro fato político importante desse ano, no Brasil, foi o ingresso da primeira mulher como governante de um estado: Iolanda Fleming.

Voltando à dimensão editorial, e às CP imediatas, no Brasil, seguindo o mesmo sistema da edição norte-americana, a obra foi publicada pela primeira vez em 1987, sob editoração da Abril e intitulada *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. A Editora Abril ainda republicou as versões encadernadas, homonimamente, em 1988 (1ª edição) e 1989 (2ª edição). Encerrou suas publicações da obra com duas publicações contendo duas histórias cada, como *Batman: O Cavaleiro das Trevas nº1* (Livros 1 e 2, em 2002) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas nº2* (Livros 3 e 4, também em 2002). A partir daí, a editora Panini passou a republicar a obra, começando com uma edição única de capa brochura em 2006 chamada *Batman: O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva*. Com esse mesmo título, lançou edições com capa dura nos anos de 2007 (1ª edição), 2011 (2ª edição) e 2014 (3ª edição).

Nesta pesquisa, a HQ escolhida foi a *Edição Definitiva* de 2011 (2ª edição). No Texto de Imagem 9, a capa dessa edição.

³⁴ A UNESCO instituiu, desde 1957, por determinação da Assembleia Geral da ONU, o Ano Internacional, que define, ou comemora, determinado tema ou assunto.

Texto de Imagem 9 - Capa da HQ *Batman, O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva*, 2011



Fonte: Panini Comics (2016).

A edição de 2011 traz não só *Batman, O Cavaleiro das Trevas*, mas traz também a obra *Batman, O Cavaleiro das Trevas 2* (a qual trata de outra história, não usada nesta pesquisa). Ao observar a capa, percebi um detalhe importante na parte inferior. Próximo do feixe de raios, aparecem as letras *FM/LV*. O leitor poderia imaginar que se trataria de alguma marcação editorial, para simples documentação. É sim uma marca editorial, provavelmente feita pelo próprio Frank Miller, já que significam *FM* (Frank Miller) / *LV* (Lynn Varley), ou seja, duas autorias de produção da obra, respectivamente, escritor/desenhista e colorista. Frank Miller registra as posições autorais da pessoa que esteve mais próxima da produção, e Lynn Varley foi a pessoa mais próxima dele: foi sua esposa até 2005, quando se divorciaram.

Falando sobre autoria, essa edição traz a autoria da obra original desta forma: Frank Miller (roteiro e arte), Klaus Janson (arte-final), Lynn Varley (cores), John Constanza e Todd Klein (Letreiramento original). No fim da página, traz a frase “BATMAN criado por

BOB KANE”. Aqui, a editora *DC Comics* continua a prorrogar somente Bob Kane como criador de Batman. No fim da edição, há uma página de créditos que, entre outros autores, traz o nome de Bill Finger, que é considerado cocriador de Batman. O título de consideração é: “*Com reconhecimento à obra de:*”. Isso mostra a questão ainda não bem aceita de autoria de Bill Finger sobre o Batman, quando Bob Kane ainda é creditado sozinho por isso. A edição ainda traz créditos para os que trabalharam na edição brasileira da obra³⁵. Nessa mesma página de créditos à edição brasileira, aparece a ficha catalográfica. As informações estão bem dispostas, bem organizadas. A fonte usada na ficha remete à datilografia. Ao lado, uma arte que preenche quase todas as duas páginas: uma imagem de Carrie Kelley, a Robin, que aparece na história. Antes destes, também aparecem algumas artes da obra, como o Coringa e Batman. A edição também apresenta uma introdução feita por Frank Miller em 2006, traduzida para o português do Brasil. Outro aspecto da edição brasileira é a ausência de um sumário, que na versão inglesa aparece. Isso pode ter sido considerado desnecessário pela edição no Brasil, em contrapartida poderia facilitar ao leitor a busca pelas outras partes da obra. A divisão dos livros, durante a obra, é feita de forma bem esclarecida, pontuando o número do livro, o título, os nomes do autor e seus co-autores – Frank Miller, Klaus Janson e Lynn Varley – com uma cor de fundo negra, e artes características do livro que será trabalhado na sequência.

Analisando ainda a estrutura da edição, temos, após o fim das histórias, os conteúdos adicionais. Primeiro, a proposta original de Frank Miller para *O Cavaleiro das Trevas*, datada de 29 de Fevereiro, 1984, com uma versão traduzida para o português do Brasil. A tradução para a língua portuguesa facilita o entendimento ao leitor, em saber como o autor estava pensando a obra originalmente. Ela traz as capas originais de cada livro, incluindo a capa para o encadernado de *O Cavaleiro das Trevas* da Warner Books, colorida por Lynn Varley. A edição contém vários tipos de esboços: para bonecos dos principais personagens, de desenhos baseados no roteiro escrito, esboços preliminares para a obra, amostras de artes a lápis etc. Encontramos a imagem de uma placa comemorativa assinada por Frank Miller, para a edição de décimo aniversário da obra. Traz detalhes de algumas expansões feitas na artes-finais por Frank Miller. Esses conteúdos adicionais servem como um

³⁵ Fernando Lopes (consultoria), Jotapê Martins & Helcio de Carvalho (tradução), Valéria Calipo (letras, *O Cavaleiro das Trevas*); Donizete Amorim (letras, *O Cavaleiro das Trevas 2*), Chipp Kidd (*design* da edição original, em inglês), Denise Araújo e Maurício Wallace (letras e adaptação do *design* original), Bernardo Santana (editor-assistente) e Fabiano Denardin (edição).

bônus ao leitor. Ao final da edição, observa-se uma breve biografia de Frank Miller e Klaus Janson, e créditos adicionais de reconhecimento, como a Jerry Spiegel e Joe Shuster (criadores do Superman), Jerry Robinson (*criador* do Coringa), Bill Finger (considerado o cocriador de Batman) e outros. No final dessa edição há os créditos finais à *Panini Group*, ao corpo administrativo da Panini Brasil Ltda., à produção editorial da Mythos Editora Ltda., e também às partes publicitária e distribucional da obra.

Na análise poligráfica da macroestrutura quadrinhística, trago primeiro os planos. A HQ incorpora, principalmente e abundantemente, o uso de *closes* (também de *supercloses* e *cut ups*) nas cenas, marcando a dramaticidade, incluindo relações com coisas de importância para aquela cena, capítulo, ou mesmo para a obra no todo. Mesmo com os closes sobressaindo a outros planos, estes outros também se fazem presentes, como os planos gerais (principalmente nas cenas de ação) e os Planos Gerais Fechados (PGF), que aparecem frequentemente nos momentos de ações importantes, melhor dito, pouco antes de a ação importante acontecer.

Os enquadramentos da HQ, mesmo contendo o padrão tradicional de desenho para um quadrinho, traz variados tratamentos estéticos, como as cenas recortadas, e distribuídas em vários quadrinhos, formulando um aspecto engrandecedor daquela determinada cena. Uma técnica de enquadramento quadrinhístico muito presente na obra é o que eu chamo de *quadrinho-de-tv*, um quadrinho que é desenhado na forma de uma TV com tela de pontas arredondadas (as famosas TV de tubo, ou CRT), mostrando que o personagem que está falando naquele quadrinho representa a que nós estaríamos assistindo numa TV. No caso da HQ, sua recorrência é tal nas transmissões de noticiários, entrevistas, ou debates na televisão. Outra característica marcada, me permitindo uma licença para nomenclatura, é a dos quadrinhos além-limite, que tornam irregular o alinhamento da fileira de quadrinhos, ficando menor ou maior que os demais, transbordando muitas vezes. Quando não são só as imagens que se expandem, algumas vezes, as falas dos personagens ocupam um espaço abaixo, ou acima, do quadrinho correspondente, diminuindo seu tamanho. No Texto de Imagem 10, trago uma página completa, mostrando a grande maioria das técnicas anteriormente descritas.

Texto de Imagem 10 - Demonstração do Plano Geral, PGF, quadrinho-de-tv, quadrinho além-limite



Fonte: Miller (2011, p. 53).

Na dimensão sonora, as onomatopeias, que nos quadrinhos representam a sonoridade dos sons, se encontram frequentemente por toda a obra, devidamente localizadas próximas aos sons que são encenados. Algumas delas sofrem extensão nas letras, mostrando que som está se prolongando, levando a considerar que a “[...] sonoridade e [também] o silêncio [...] têm um papel importante na temporalização da imagem quando, em termos de estesia, alongam o tempo cronológico e fazem perdurar a tensão (o tempo psicológico)” (SOUZA, 2013, p. 33); outras são reproduzidas na forma de um quadrinho inteiro, estando a imagem inserida na própria transcrição onomatopeica, tomando uma forma de metalinguagem. Coerentemente, na HQ, elas recebem a coloração correspondente à da ação. Por exemplo, um tiro foi disparado, a onomatopeia recebe cores vivas, vermelho misturado com laranja, para enunciar o fogo saído do cano da arma. Aproveitando que falei de cores, analisei que a HQ se desenrola sob uma coloração predominantemente fria, algumas vezes totalmente neutra, e em momento isolados é que aparecem as cores quentes. Assim, fica entendido que Frank Miller não fugiu à regra, colocando Batman no ambiente que sempre o constituiu, o da escuridão. Essa característica é um marco dessa obra, a ausência de luz em dados momentos, tornando as cenas completas contemplações do aspecto *dark* que é inerente a Batman. Confirmamos o Texto de Imagem 11, que contempla esses ditos sobre as onomatopeias e as cores.

Texto de Imagem 11 - Onomatopéias e cores, na HQ



Fonte: Miller (2011, p. 55).

Nos dirigimos agora à macroestrutura do filme. E como mobilização imagética que é, tratei de formular um termo para observar melhor a estrutura visível dos audiovisuais: chamo de macroestrutura audiovisual (MAV, daqui para a frente). A MAV seria esse ato de analisar o discurso estrutural das materialidades audiovisuais (cinema, DAs, documentários etc.), observando sua disposição (física, digital, *streaming*, nuvem), *design* de capas, informações, classificação indicativa, e também suas dimensões poligráficas (planos, enquadramentos, cores, tridimensionalidades, som e sonoridade etc.). Em síntese, trata-se de como os audiovisuais estão compostos. A MAV se compõe de duas partes: a análise externa ao audiovisual, ou seja, a observação sobre as capas, informações (como ano da produção, diretor, atores principais etc.), classificação indicativa, conteúdo bônus externo – resumidamente, analisa-se como está composta a parte externa ao conteúdo executável do disco, ou arquivo digital. A segunda parte é a análise interna do audiovisual: composição dos créditos e direitos autorais, informações sobre capítulos, mensagem geral do filme, cena pós-créditos, relação ator-personagem (caso a parte externa não responda a inquietação), e ainda a possível relação dublador-personagem (no caso dos desenhos animados) etc. É na parte interna que análise poligráfica se faz presente. Apesar do aparente caráter técnico desse tipo de análise, a construção da materialidade audiovisual poderá causar inquietude conforme a observação de sua macroestrutura.

Trago, neste momento, o contexto sócio-histórico do ano de lançamento do filme, 2008. Relacionando novamente à política, foi uma época de mudanças, não necessariamente boas, ou de festejo. Cuba passava por um dos momentos mais marcantes de sua existência, tanto civil como militar. Fidel Castro, no dia 19 de fevereiro, anunciava sua renúncia à Presidência do país, e do comando de suas respectivas forças armadas, após 31 anos e 2 meses no poder, devido a graves problemas de saúde. Anunciava também que não pretendia voltar mais ao poder, pois, segundo o próprio Fidel Castro, seria antiético ocupar um cargo de tamanha importância sem ter sequer condições de exercê-lo, principalmente físicas. Era o começo de uma nova era, e mesmo com essa renúncia, George W. Bush, Presidente dos E.U.A na época, não retirou as sanções impostas a Cuba. Em outubro, é revelada ao mundo a nova Crise Financeira Mundial, desencadeada por quebras no sistema financeiro norte-americano, corroborada por falências em sistemas financeiros em outras partes do mundo. Isso pareceu, a meu ver, ser uma *resposta do universo* ao egocentrismo do governo estadunidense, ao não permitir uma Cuba livre de sanções, entre outras coisas. A Google, nessa época, mais precisamente em 28 de Setembro, lança o produto que veio a mudar o jeito como os celulares *touchscreen* (*smartphones*) e *tablets* seriam tratados no futuro: o *Android*,

sendo atualmente o Sistema Operacional mais utilizado no mundo. A crise em Gotham City, que o diretor Christopher Nolan retratou no filme, pode ter sido inspirada por esse período pré-crise econômica que transbordou em 2008, sendo que em Gotham há uma crise social, sem envolvimento monetário direto.

Direcionando a análise novamente para a macroestrutura do filme, sua composição externa é diferente do tradicional *uma capa, um disco*. O filme usado nesta pesquisa vem em uma coletânea, que traz também o filme *Batman Begins* (2005), o primeiro da trilogia do diretor Christopher Nolan³⁶. Segue no Texto de Imagem 12 a capa da coletânea que traz os dois filmes.

Texto de Imagem 12 - Capa da Coletânea - *Batman Begins* e *Batman, O Cavaleiro das Trevas*



Fonte: Warner Bros. (2013).

A classificação indicativa de *Batman, O Cavaleiro das Trevas* é 12 anos, por conter assassinato e agressão física. A capa da coletânea, com discos em formato Blu-Ray, traz um *design* dividindo os dois filmes, *Batman Begins* à esquerda, *Batman, O Cavaleiro das Trevas* à direita, respeitando a ordem cronológica do lançamento dos filmes. A capa também

³⁶ Trilogia: *Batman Begins* (2005), *Batman, O Cavaleiro das Trevas* (2008), e *Batman, O Cavaleiro das Trevas Ressurre* (2012).

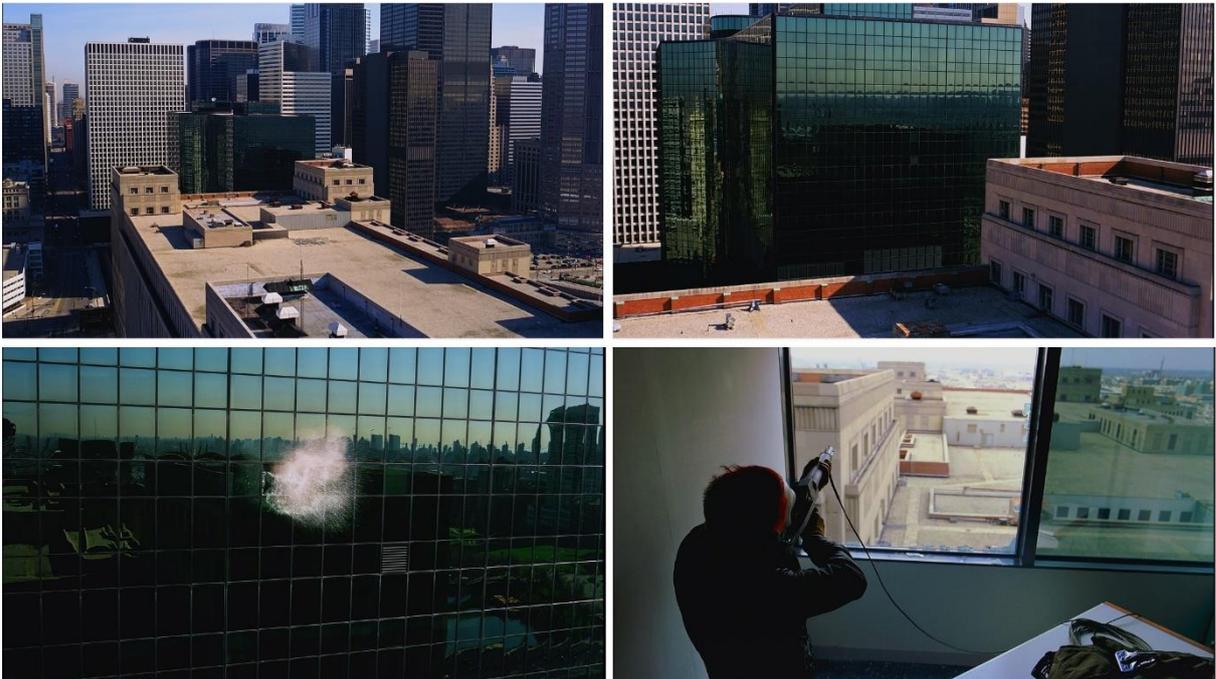
traz os filmes em ordem cronológica, verticalizando sua ordem. Ali, também aparecem as informações sobre os atores, e o corpo principal da produção do filme, divididos por uma linha que aloca o espaço das informações de forma confortável para que o teleleitor de audiovisual possa assimilar facilmente as informações. Há também uma breve sinopse dos dois filmes, as marcas e logos de direitos autorais, ISBN, aviso de proteção contra cópia e outras informações acerca do material.

Passando à MAV interna do filme analisado, o filme começa apresentando o logo da *Warner Bros. Pictures*, distribuidora do filme. Na sequência, aparecem os logos das produtoras do filme, *Legendary Pictures* e *DC Comics*, e o símbolo do morcego envolto por fogo azul, possivelmente um efeito de trevas. Há outra produtora que também trabalhou no filme que não aparece nos créditos da rodagem do filme: a *Syncopy Films*, que se trata de uma empresa cinematográfica que pertence a Christopher Nolan e sua esposa, Emma Thomas. Esta empresa foi parceira da *Legendary Pictures*, em filmes como *Blade* e *Man of Steel*. Após os logos das produtoras, as cenas do filme começam. Em algumas cenas, o diretor usou uma câmera IMAX (*Imagem Maximum*), para mostrar quatro grandes sequências de ação, pois esse tipo de câmera permite que as imagens sejam mostradas em tamanhos e resoluções muito maiores, diferindo do que fazem os sistemas convencionais quando exibem um filme. A duração é de 152 minutos/2 horas e 32 minutos, contando os créditos pós-filme. Sobre a dublagem, já que o filme foi trabalhado em sua versão brasileira, os créditos são dados ao fim da última cena do filme, onde um dos dubladores diz o nome em português, e dá crédito ao diretor de dublagem Pádua Moreira, e credita todos os dubladores envolvidos no filme, citando apenas os nomes completos. O único crédito externo a obra fílmica é generalizado, aparecendo a frase, “*Based upon characters appearing in comic books published by DC COMICS*”, que traduzido fica “*Baseado em personagens que aparecem nos quadrinhos publicados pela DC COMICS*”. Essa frase profere que o filme não é baseado na HQ, mas sim em personagens que aparecem nos quadrinhos da *DC Comics*. Logo, é possível que os roteiristas e o diretor, Christopher Nolan, tenham tido apenas influências da HQ, sem basearem a história do filme na HQ em si. O filme também apresenta os créditos de criação de Batman, dados a Bob Kane – a autoria de Bill Finger é mais uma vez silenciada – e a lista com o elenco completo dos atores do filme, e todos que participaram da produção do filme, inclusive as músicas tocadas durante o filme, com título e autoria. Há menções em forma de agradecimento dos produtores aos governos de Chicago, Hong Kong, incluindo seus cidadãos, pois o filme é rodado nestes locais e em Londres, na *Pinewood Studios*. Outro crédito referido é ao *American Humane Association*, o qual monitorou as ações dos animais usados no filme.

Os créditos terminam com a mensagem de direitos autorais e com uma mensagem ressaltando que a obra é fictícia e deve-se evitar qualquer tipo de comparação com o conteúdo de produção do filme. A frase “*The Dark Knight*” encerra o filme, com efeito de fecho estético.

Nos detemos, agora, na análise policrômica da MAV interna do filme. Começamos pelos planos. O filme usa com certa frequência o método GPG-PG-PGF, respectivamente, *Grande Plano Geral - Plano Geral - Plano Geral Fechado*. Descrevendo esse método, algumas das cenas começam em GPG, e sem cortes, elas avançam para o PG, e conforme a ação desenvolvida naquele momento, entra o PGF, mostrando o que os atores estão fazendo – o começo do filme registra bem esse método. Ele serve como caminho para que o teleleitor não se perca no espaço cênico, que seja guiado de forma coerente. Ressalto que o uso do PGA (Plano Geral Aberto) também acontece, visto que há várias cenas em interiores amplos, os que esse plano põe em cena. Vejamos o exemplo do início do filme, no Texto de Imagem 13.

Texto de Imagem 13 - Demonstração do método GPG-PG-PGF



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas (2008).

Os deslocamentos de câmera, os planos de movimentos, dado que é um filme de ação, estão muito presentes, principalmente nas cenas de perseguição, quando é usada a técnica da câmera “*Travelling*” (RODRIGUES, 2005, p. 35). O plano *Over Shoulder* (sobre o ombro) é utilizado no filme inteiro. Neste caso, pelo fato de acontecerem muitas conversas,

principalmente entre duas pessoas, como no interrogatório do Coringa. O recurso do *close* aparece sempre mostrando pistas que indicam a continuidade do enredo. Planos neutros, que são planos usados “[...] para modificar a direção da ação ou criar uma situação inesperada, ou ainda para mudar o eixo de câmera (RODRIGUES, 2005, p. 34), acontecem, em alguns momentos, assim como outros planos tradicionais.

Sobre o enquadramento, há dois momentos bastante significativos. O primeiro é sobre encontro, no DPGC (Departamento de Polícia de Gotham City), entre Gordon, Harvey Dent e Batman. A cena foi filmada em *travelling*, utilizando o PCA (Plano de Conjunto Aberto), enquadrando os três atores em um movimento de 360° graus. Esse movimento conseguiu transmitir a carga dramática da cena, em diferentes ângulos, de cada ator. O segundo momento acontece em Hong Kong, quando Batman vai atrás de Lau. Ocorre o uso do plano *Bird's Eye* (Olho do Pássaro), caracterizando o supressumo de domínio do Homem Morcego, pois ele tem o domínio dos céus, está superior a todos. Esses dois momentos serviram para ilustrar como os enquadramentos articulam esses movimentos de poder. No confronto final, entre Batman e Coringa, há o uso dos planos *plongée* e *contraplongée*, focando na parcial superioridade do Coringa, que agride Batman, que está no caído ao chão. Por fim, há o aparecimento de alguns planos em câmera subjetiva, como por exemplo, nesse mesmo confronto descrito anteriormente, quando o plano subjetivo vai para o Batman. Alguns dos enquadramentos descritos se apresentam no Texto de Imagem 14.

Texto de Imagem 14 - *Over shoulder, Bird's Eye, contraplongée e plongée*



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas (2008).

Como sabemos, estando ausente nas HQs, a tridimensionalidade é parte inerente da linguagem cinematográfica. No cinema, com auxílio da luz e das sombras, o caráter de espaço 3D é ainda mais saliente, mesmo se visto fora do ambiente de projeção em 3D – aquele em que as salas de cinema dispõem de óculos para atingir a dada imersão imagética tridimensional. Mas, repito: me refiro ao aspecto físico-imagético do filme, considerando que nas HQs, a imagem tem o achatamento, característica do estilo tradicional de desenho em papel, entendendo as HQs como feitas em uma única dimensão, a do próprio papel.³⁷

Entendendo ser igualmente relevante, a relação som e imagem de *O Cavaleiro das Trevas* tem um papel muito coerente. O uso de melodias é constante, trazendo um encaixe perfeito entre som e cena. Nos momentos em que Batman age, as músicas, com traços sinfônicos, implementam a sua imagem como a de um herói, com ritmos tão marcados que fazem essas músicas se moldarem como as OSTs³⁸ de Batman, que possibilitariam remeter-se a ele, no futuro. Conforme a ideia que perpassa a cena, a música se articula a ela, construindo uma relação de sentidos expressiva. Mesmo com a presença das melodias, há cenas de completo silêncio melódico, onde apenas se ouve a ação dos personagens. A ausência de música indica ao teleleitor que ele deve focar sua atenção em outras ações não envolvendo ritmos musicais, como na conversa entre Gordon e Harvey Dent sobre a lavagem de dinheiro da máfia.

Seguiremos agora para a MAV do DA. Antes de adentrar a análise macroestrutural, farei uma breve abordagem sócio-histórica da época do lançamento da animação (Parte 1, 2012; Parte 2, 2013). Em 2012, um evento de tragédia marcava mais um atentado a civis norte-americanos. Um estudante da área de neurociência, James Holmes, invade uma sala de cinema, localizada em Aurora, estado do Colorado, matando 12 pessoas e ferindo outras 70. Até aqui, pareceria mais um atentado violento, se não fosse por um detalhe importante: era o dia da exibição de estreia do filme *Batman, O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, terceiro, e último, filme da trilogia de Christopher Nolan, que se passa tempos

³⁷ Não tocarei na questão da perspectiva tridimensional, considerando as várias artes de artistas pós-modernos que conseguem desenhar em três dimensões, mesmo em um cenário achatado, como os artistas urbanos.

³⁸ Sigla para *Original Soundtrack(s)*. Trata-se de música composta para sincronizar, ou acompanhar, determinada cena de um filme, desenho, comercial etc.

depois dos eventos em *Batman, O Cavaleiro das Trevas*. Há duas situações: o filme lida com várias questões psicológicas e sociais, entre elas a anarquia e o terrorismo. Poderia ser o atirador um representante alienado dessa cadeia de sentidos que o filme representa, como se ele tivesse incorporado esses acontecimentos filmicos. O outro detalhe, que aparece na HQ de *Batman, O Cavaleiros das Trevas* e no DA não, é um momento bastante específico. Essa parte da HQ mostra um homem, Arnold Crimp, motivado por questões religiosas e sociais, que *entra em uma sala de cinema pornô*, e mata três pessoas. Arnold é *esquizofrênico*. Coincidência com o caso de James Holmes, que era um estudante de *neurociência*, declarado em audiência judicial como um “desistente raivoso”? Pode ser. Há evidências expressivas disso. O recorte sobre Arnold Crimp não aparece no DA, enunciando um movimento de censura ou de adaptação.

Visto um pouco do contexto sócio-histórico, voltemos à MAV. O DA é dividido em duas partes, sendo *Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 1* e *Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 2*, cada uma com capa e disco próprios. Ambas, Parte 1 e 2, trazem Batman na capa. Uma característica importante é mostrada nas capas. Observe o Texto de Imagem 15.

Texto de Imagem 15 - Capas de *Batman, O Cavaleiro das Trevas - Parte 1 e 2*

VELHOS HERÓIS NUNCA MORREM... ELES APENAS FICAM MAIS SOMBRIOS!

BATMAN O CAVALHEIRO DAS TREVAS PARTE 1

DC UNIVERSE FILME ANIMADO ORIGINAL

BATMAN O CAVALHEIRO DAS TREVAS

"BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS - PART 1"

PARTE 1

Mais uma noite cai sobre Gotham City e, com a chegada da escuridão, o crime e a vilania surgem em meio às sombras. Os dias do Batman e outros nobres super-heróis são somente memórias desaparecendo; a violência e o desespero são agora os arautos do nosso tempo. Mas um evento promoverá uma drástica mudança: quando Harvey "Duas Caras" Dent troca sua reabilitação por uma nova descida ao submundo do crime, um idoso e desgastado Bruce Wayne usa a máscara e capa mais uma vez. Com um elenco estelar de dubladores originais, incluindo Peter Weller, Ariel Winter e David Selby, esta indômita lenda da DC Comics ganha vida novamente para encarar batalhas inesquecíveis, perseguições de tirar o fôlego e oferecer uma promessa de um melhor futuro para a humanidade, porque não existe lugar para os criminosos se esconderem quando o Cavaleiro das Trevas retorna.

• A Sneak Peek at *Batman: The Dark Knight Returns, Part 2**
 • A Sneak Peek at *Superman / Batman: Public Enemies***
 • Trailers***

Legendas em Português: **Sem Legendas e Sem Áudio em Português

Idiomas do Filme em: Inglês 5.1, Português 2.0 & Espanhol 5.1
 Legendas do Filme em: Inglês & Português

WARNER BROS. ANIMATION apresenta "BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS - PART 1" CONTENDO AS VOZES LEGENDADAS DE PETER WELLES, ARIEL WINTER, DAVID SELBY, JARRE WILLIAMS, BASEADO NOS PERSONAGENS DC COMICS... JIMMY KIMMEL, SAM RICKERT, BRUCE TITAN, BELLAIR, MELVIN, MICHAEL USLAN, ALAN BURKE, ANDREA ROMANO, CHRISTOPHER ORR, CHRISTOPHER O'LOUGHLIN, BOB COUDRAY

© 2012 WARNER BROS. ANIMATION. DC UNIVERSE FILME ANIMADO ORIGINAL. "BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS - PART 1" É UM FILME ANIMADO ORIGINAL DA DC UNIVERSE FILME ANIMADO ORIGINAL. O FILME É UMA OBRA DE FICÇÃO. NENHUM DOS PERSONAGENS, NOMES OU LOCALIDADES MENCIONADOS É REAL. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Formato de Tela do Filme: Legendas em Português em Áudio

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: 12 Violência Moderada. Não recomendado para menores de 12 anos.

A REDENÇÃO CHEGA A GOTHAM

BATMAN O CAVALHEIRO DAS TREVAS PARTE 2

DC UNIVERSE FILME ANIMADO ORIGINAL

BATMAN O CAVALHEIRO DAS TREVAS

"BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS - PART 2"

PARTE 2

O Cavaleiro das Trevas, com a jovem e corajosa Carrie Kelly ao seu lado como Robin, finalmente reclamam Gotham City de volta e permitem que um raio de esperança penetre no reino de terror que o grupo conhecido como Os Mutantes restou no cidade. Com Batman de volta às atenções, a intensa abertura da mídia acabou despertando um mal, de longe muito pior, no Asilo Arkham - O Coringa. Bastando de ser o seu inimigo mortal, o Coringa tem um plano diabólico que pode conduzir Batman aos rivais mais sombrios da insanidade. Enquanto isso, no horizonte, uma catástrofe global se dirige rapidamente para Gotham e surge em uma face familiar, a do Homem-de-Aço, só que desta vez ele tem Batman em seus pensamentos. Um elenco estelar empresta sua voz aos personagens, liderado por Peter Weller, Ariel Winter e David Selby, e entrega ao espectador o épico final desta lenda da DC Comics. Confira como um idoso Cavaleiro das Trevas deflagra uma incansável guerra contra o crime, enquanto prova que coragem e força de vontade são, de fato, imortais.

INFORMAÇÕES ESPECIAIS

Preview de *Superman: Unbound***
 Trailers***
 Idiomas do Filme Animado: Inglês, Espanhol & Português
 Legendas do Filme Animado: Inglês & Português
 Menus somente em Inglês
 *Apenas em Inglês com Legendas em Português

WARNER BROS. ANIMATION apresenta "BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS - PART 2" CONTENDO AS VOZES LEGENDADAS DE PETER WELLES, ARIEL WINTER, DAVID SELBY, JARRE WILLIAMS, BASEADO NOS PERSONAGENS DC COMICS... JIMMY KIMMEL, SAM RICKERT, BRUCE TITAN, BELLAIR, MELVIN, MICHAEL USLAN, ALAN BURKE, ANDREA ROMANO, CHRISTOPHER ORR, CHRISTOPHER O'LOUGHLIN, BOB COUDRAY

© 2012 WARNER BROS. ANIMATION. DC UNIVERSE FILME ANIMADO ORIGINAL. "BATMAN: THE DARK KNIGHT RETURNS - PART 2" É UM FILME ANIMADO ORIGINAL DA DC UNIVERSE FILME ANIMADO ORIGINAL. O FILME É UMA OBRA DE FICÇÃO. NENHUM DOS PERSONAGENS, NOMES OU LOCALIDADES MENCIONADOS É REAL. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

Formato de Tela do Filme: Legendas em Português em Áudio

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA: 12 Violência Moderada. Não recomendado para menores de 12 anos.

Fonte: Warner Bros. (2012, 2013).

Observando a parte externa, utilizando a MAV, nos atentando para a disposição espacial das capas, percebemos a limpidez, sem muitas informações: apenas o título das obras em português e o título original logo abaixo, entre aspas. Ambas trazem, no canto inferior esquerdo, o logo da *DC Comics* e no canto inferior direito, a classificação indicativa: 12 anos. O leitor poderá estranhar o fato de as obras trazerem no título “*DC Universe Filme Animado Original*” sendo que se trata de uma produção em formato de DA. Essa é apenas uma característica deste DA, pois seu tempo de execução é para o tamanho de um filme, e não para o tamanho episódico diário como costuma ser um DA tradicional (em média, de 15 a 20 minutos). Mesmo trazendo a palavra filme no título, se trata de um DA, pois toda sua constituição, sua produção, é feita nos moldes dos desenhos animados (cor, sequência, enquadramento, dublagem etc.).

A capa da Parte 1 traz o Batman em tom de herói, com um raio caindo a sua frente, como sendo um possível efeito de sentido simbólico que ele seria novamente o *raio de esperança* de Gotham, após retornar de sua aposentadoria. A capa da Parte 2 mostra Batman balançando em seu arqué, com fogo passando em sua retaguarda. Esse fogo poderia ser um possível efeito de sentido simbólico de luta, de revolução em uma cidade, ou simplesmente de caos. Observando as capas, ambas trazem sinopses das produções que dão destaque aos principais dubladores em língua inglesa, ISBN, três recortes ilustrativos na Parte 1, e na Parte 2, informações sobre extras, trailers, informações técnicas sobre as produções, logos de direitos autorais, de produção, classificação indicativa (12 anos, violência moderada). Na descrição de alguns envolvidos nas produções, destaco a presença do nome do diretor, Jay Oliva, e do roteirista, Bob Goodman³⁹. Nos mesmos créditos, as capas ainda trazem o nome de Bob Kane como criador de Batman, mais uma vez ignorando a autoria de Bill Finger, e traz também o seguinte: “Baseado na obra *Batman: The Dark Knight Returns*, de Frank Miller e Klaus Janson”. Isso significa que o DA animado é inteiramente baseado na obra de Frank Miller, com a curiosa exclusão do nome de Lynn Varley, que trabalhou como colorista na HQ. Outras informações dizem respeito a proteção contra cópia, região de uso, embalagem reciclável e outras. Na capa traseira da Parte 1 há uma frase no cabeçalho, que diz: “*Velhos heróis nunca morrem... Eles apenas ficam mais sombrios!*”. E na da Parte 2, a frase é: “*A*

³⁹ Outros membros da produção que a capa traseira mostra são: Christopher D. Lozinski (edição), Christopher Drake (música), Andrea Romano (direção de voz), Alan Burnett (co-produtor), Benjamin Melniker, Michael Uslan, Sam Register e Bruce Timm (produtores executivos).

Redenção chega a Gotham.”. Os discos têm impressos parte de suas capas, em suas superfícies.

Na MAV, em sua parte interna, a Parte 1 do DA transfigura, com algumas realocações de cenas, os Livros 1 e 2, enquanto que a Parte 2 transfigura os Livros 3 e 4 da HQ. Observando as Partes 1 e 2, ambas começam da mesma forma, exibindo respectivamente o logo da *Warner Premiere*, a qual lançou o DA em vídeo; o logo da *DC Comics*, que tem os direitos dos personagens e que também produziu a animação; e o logo da *Warner Bros. Animation*, este que antecede a exibição da história e que também participou na produção da animação. Ao término das Partes, são exibidos os títulos respectivos, e logo após os mesmos créditos de produção que aparecem nas capas traseiras: diretor, produtores executivos etc. Estes créditos também destacam os principais dubladores originais, nomeados um por um, o *casting* completo de todos que participaram da dublagem, em inglês (sendo que o *casting* de dublagem no Brasil é falado em áudio, pela diretora de dublagem, Miriam Ficher). Outros créditos, textuais, se destinam a outras partes de produção, como diretor de produção, gerente de produção etc., deixando bem claro a quantidade de pessoas que fizeram parte das CP na produção da animação. E como a animação usada nessa pesquisa tem dublagem em português, há os créditos à versão brasileira da dublagem, como uma voz dizendo “*Batman, O Cavaleiros das Trevas. Versão brasileira, CineVideo.*”, CineVideo sendo a empresa que cuidou da dublagem brasileira. A diretora de dublagem brasileira também dá os créditos a todos os envolvidos na dublagem, citando apenas o nome completo. Ao final de ambas as Partes, é exibido um lembrete dos direitos autorais, resumidamente, e o logo da *Warner Bros. Animation*.

Passemos à análise policrômica do DA, através da MAV. O uso dos planos difere um pouco do filme, quando o DA implementa várias cenas com Plano Geral. Uma vez que a história se passa inteiramente em Gotham, os diretores talvez tenham optado em deixar os planos somente nos locais específicos, que marcam a técnica de Plano Geral – ou seja, não houve necessidade de mostrar Grande Planos Gerais da cidade. O recurso do *zoom* aparece como potencializador do Plano Geral, detalhando, principalmente, os nomes dos locais. Os *closes* são usados frondosamente, muito mais que no filme. Nas cenas de ação, a recorrência é tão prolixa que até mesmo os detalhes de certas ações são mostrados, como no momento em que uma corda, lançada por Batman, estica e firma – o *close* aparece exatamente neste momento. Dito de outra forma, cada pedacinho da ação compõe, pelo menos, um *close*, ou *superclose* etc. Os DAs têm essa característica de usar muitos *closes*, objetivando a amostragem dos detalhes mínimos na cena. Outros planos também são usados, mas agora

foco-me no enquadramento. Em muitos momentos do DA, as personagens são recortadas em PM (Plano Médio, da cintura para cima) e em PP (Plano Próximo, ou primeiro plano – do busto para cima). É o tipo de reforço da *persona*, fazendo com que o teleleitor não esqueça os personagens; é também uma forma de engrandecer o personagem no enquadramento, dando-lhe grande importância. Algumas cenas-auge do DA são enquadradas em *plongée*, mostrando os ares de superioridade de alguns personagens, tanto as principais como as secundárias.

Chegando na tridimensionalidade, temos situação semelhante à da HQ, a ausência. Ambos figuram o achatamento, a falta de profundidade, coisa que o cinema traz em si inerentemente. A diferença entre HQ e DA se enuncia no movimento, quando o DA usufrui das técnicas de animação em estúdio. Em alguns momentos muito específicos, diria até para quem é atento às minúcias, que o DA traz traços quase imperceptíveis do espaçamento 3D, provavelmente por uso de alguma tecnologia sofisticada. No entanto, tratando-se de algo fisicamente difícil para dedução visual, acredito que seja algo, talvez, *inoperante*⁴⁰. Aliado a isso, trago a iluminação e as cores. Tenho algo breve a falar. Cores escuras são predominantes, cores quentes são convidativamente vivas, cativando o olhar, principalmente a coloração dos olhos das personagens. A luz aparece muito bem caracterizada, clareando as imagens em que aparece, e os enquadramentos, com significativa riqueza – por exemplo, quando há o contraste claro dentro do escuro, em algumas cenas à noite; nas placas iluminadas do parque de diversões, letreiros em neon etc. No Texto de Imagem 16, mostro exemplos de superclose (a corda), close (letreiro do Asilo Arkham) e cores vivas, frias e neutras em contraste (placa de neon, Robin e os ambientes).

⁴⁰ Algum dia, tratarei de falar sobre *tridimensionalidade em latência*.

Texto de Imagem 16 - Superclose, close e o contraste de cores



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 1 (2012).

E, como fechamento, quero falar sobre a sincronia som-imagem. No DA, as músicas aparecem em moldes diferentes das composições do filme. O que acontece é uma moldagem digital das músicas, com forte ausência de sinfonias. As cenas são devidamente musicadas conforme a carga dramática que passam, propondo, algumas vezes, um começo em volume baixo que aumenta gradualmente, caracterizando a evolução da sincronia. Verifiquei repetição de uma melodia, principalmente nas cenas em que Bruce faz reflexões. E mesmo que eu tenha dito que as sinfonias, orquestradas mesmo, estão ausentes, elas ainda aparecem, e com permissão, vou citar um momento que achei formidável em determinada sequência. Em um momento de relaxamento de Bruce em frente à TV, notícias sobre tragédias e crimes começam despertar o desconforto em Bruce, fazendo com que fique dando *zapping* nos canais. Mas, o principal vem agora: quando para em um canal falando “*Apresentamos esta noite... Tyrone Power em A Marca do Zorro*”, Bruce retorna mentalmente ao passado, um *Déjà Vu*, encenado pelo *flashback* no DA. Nele, ele e seus pais saem do cinema, onde assistiram *A Marca do Zorro*, e são abordados pelo criminoso que matou seus pais. Acontece uma transposição da música do flashback, que se torna a música que sincroniza o momento atônito de Bruce ao lembrar desse fato, como se ela saísse do fundo e ganhasse um corpo

frontal. Bruce troca de canal, e vê mais uma tragédia, com a música entrando em suspenso, tendo apenas um chiado abafado no fundo, com o imediato retornar de canal de Bruce, para o filme. A música continua, emulando o seu retorno, no seu auge. No começo do seu retorno, virtualiza uma espécie de rebobinação, que traz o teleleitor rapidamente, e novamente, para a cena. Vejamos essa encenação, no Texto de Imagem 17.

Texto de Imagem 17 - Flashback de Bruce



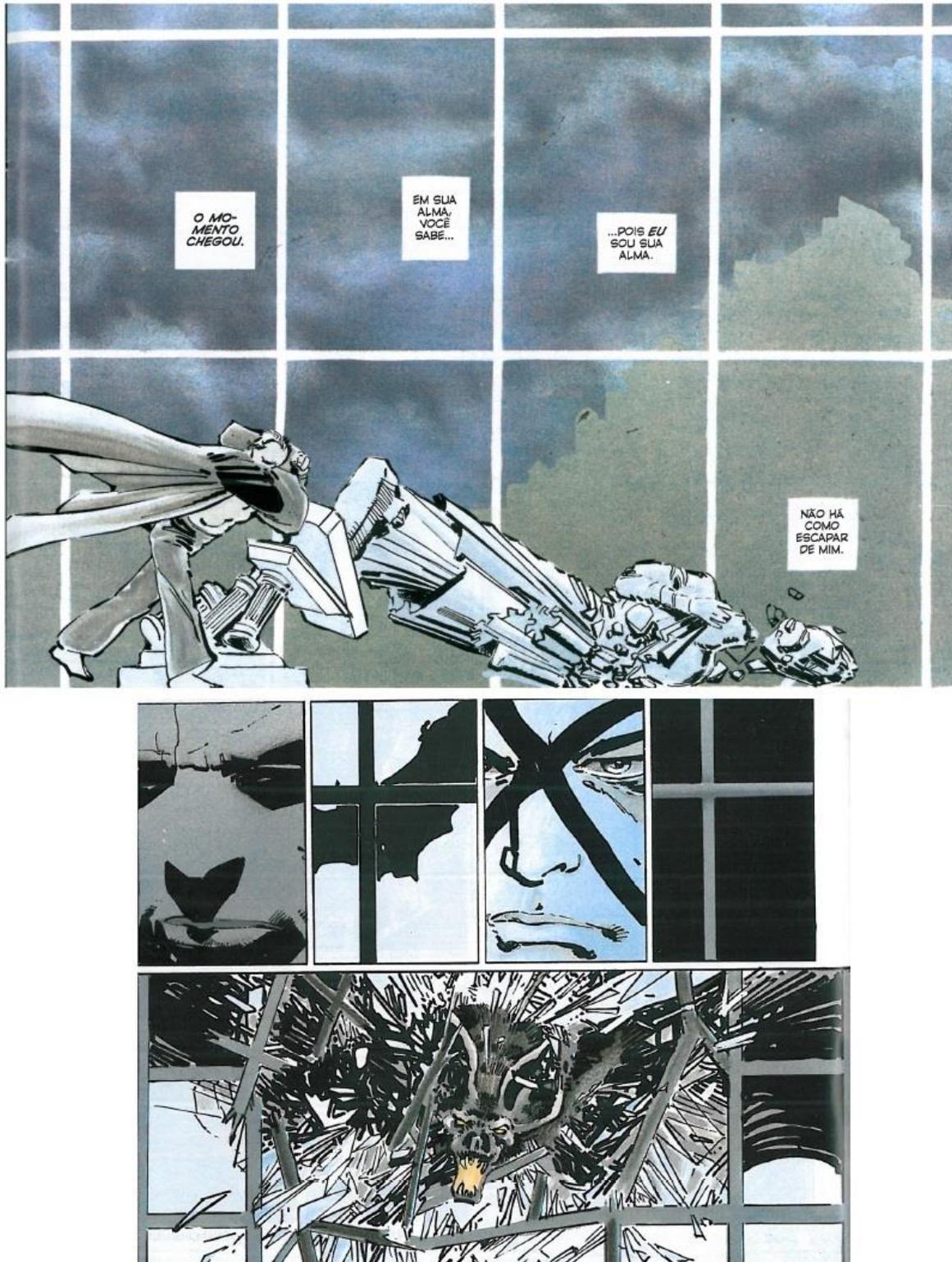
Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 1 (2012).

Assim, analisadas as macroestruturas de cada materialidade, acompanharemos na seção seguinte como acontece a representação de Batman na HQ, e sua transfiguração para as materialidades audiovisuais.

4.2 TRANSFIGURAÇÃO: BATMAN

Agora, passaremos aos recortes selecionados por mim, que são considerados importantes para a análise transfigurativa de Batman. Na HQ, após eventos de pesadelos e *flashbacks*, Bruce entra em um conflito de identidades; de um lado, uma identidade pós-moderna (HALL, 2011), que expressa um sujeito que não tem certeza absoluta do que é, ou do que faz, pois vive em um conflito de sentidos com sua identidade iluminista, que enuncia sujeito centrado, absoluto, racional. Tudo isso culmina em um momento de reflexão. Observe o Texto de Imagem 18.

Texto de Imagem 18 - Bruce faz sua reflexão



Fonte: Miller (2011, p. 29-30).

Segue o texto verbal:

MANSÃO WAYNE – BRUCE OUVESUO ALTER EGO

[...]

ALTER EGO/BATMAN

O momento chegou. Em sua alma, você sabe... pois **Eu** sou sua alma. Não há como escapar de mim. Você é **frágil**... você é **pequeno**... você é menos do que **nada**... uma carcaça vazia... um trapo que não pode me conter. Ardentemente, eu o queimo... e queimando-o eu brilho, em chamas, belo e feroz. Você não pode me deter... não com vinho, nem juramentos, nem com o peso da **idade**. Você não tem como me deter... e, mesmo assim, ainda **tenta**... ainda **foge**.

Você tenta me **abafar**... mas sua voz é **débil**...

[...]

A complexa relação identitária Bruce/Batman nos faz pensar em um momento específico do instante do *eu*. Em pleno momento, quando o **Eu** (o alter ego de Bruce, Batman) fala com Bruce Wayne, se interpõe afirmando ser a alma dele, marcando a impossibilidade de *escapatória*: “[...] **Eu** sou sua alma. Não há como escapar de mim”. Essa afirmativa nos remete a uma espécie de “espelhagem”, onde ambos são espelhos um do outro, enxergando a sua outra parte, inconscientemente manifestada. Bruce passa a ser a segunda pessoa do discurso a partir da fala do alter ego, sendo tratado como a segunda parte da identidade: “*Você é frágil... você é pequeno... você é menos do que nada...*”. Ao ser tratado como vazio, o alter ego evoca a necessidade do outro, ele próprio, como constituidor do sujeito Bruce Wayne, que está vazio. Quanto a esse *turning* de identidades, podemos falar do *estádio do espelho*, de Lacan. É descrito “[...] *como uma identificação*, no sentido pleno que a análise atribui a esse termo, ou seja, a transformação produzida no sujeito quando ele assume uma imagem – cuja predestinação para esse efeito de fase é suficientemente indicada pelo uso, na teoria, do antigo termo *imago*” (LACAN, 1998, p. 97, grifo do autor). O mesmo ser se divide em duas identidades, intercambiáveis entre si, por uma imitação, por assumir uma imagem, como diz Lacan. É a palavra *imago* significando *representação*, a imitação estaria relacionada a uma representação de uma pessoa internalizada por uma criança, reproduzindo isso na fase adulta. Resolvi apropriar, no caso de Batman, a representação não de uma pessoa, mas de um animal, o morcego. Passando além da *imago*, haveria o que chamo de *animalis imaginis*, descrito como a representação de um animal internalizada por uma pessoa, uma criança, que o influenciaria na fase adulta. Isso estaria de forma relacionada à identidade, gerando um

princípio de conflito identitário. Bruce, quando criança, contemplou a visão do morcego, ser que se tornaria seu maior medo. Na contemplação, o medo internalizado se torna parte de sua identidade. Esta se forma na relação com o outro (LACAN, 1988, 1998), e se o medo faz parte desse outro, “uma pessoa que tenha interiorizado uma visão de mundo que inclua a insegurança e a vulnerabilidade recorrerá rotineiramente, mesmo na ausência de ameaça genuína, às reações adequadas a um encontro imediato com o perigo [...]” (BAUMAN, 2008, p. 9). Com o perigo se enunciando aqui, como um conflito de identidades físico, o medo de morcegos torna-se uma representação de Bruce na sua infância, e ele reage ao seu medo fugindo – um conflito físico, mas já identitário. Com o episódio da morte dos pais, Bruce passa a não mais fugir do morcego, ele começa a se espelhar nele, começando a construir as bases do seu *estádio*. Isso porque “[...] a relação de semelhança entre uma figura visual e aquilo que ela indica nasce de uma conexão dinâmica, física, existencial [...]” (SANTAELLA, 2001, p. 200). E, segundo a fala do alter ego, “*Você [Bruce] não tem como me deter... e, mesmo assim, ainda tenta... ainda foge.*”. Isso pode significar um efeito de sentido que põe Bruce totalmente submisso ao alter ego/Batman, a primeira pessoa, proclamando/reafirmado sua dependência dele. Entendo que a primeira pessoa **Eu**, tanto na infância como na fase adulta, continua relacionada ao alter ego/Batman, sendo diferente na infância, que o alter ego tem a forma do morcego, o animal. Com o alter ego dominante na primeira pessoa, Bruce Wayne é identificado, na posição de Bruce Wayne relacionada ao Batman, como segunda pessoa. Bruce é um *você eterno*. Poderia ser

[...] a matriz simbólica em que o [eu] se precipita numa forma primordial, antes de se objetivar na dialética da identificação com o outro e antes que a linguagem o restitua, no universal, sua função de sujeito. [...] o ponto importante é que essa forma situa a instância do eu, desde antes de sua determinação social, numa linha de ficção, para sempre irredutível para o indivíduo isolado – ou melhor, que só se unirá assintoticamente ao devir do sujeito, qualquer que seja o sucesso das sínteses dialéticas pelas quais ele tenha que resolver, na condição de [eu], sua discordância de sua própria realidade. (LACAN, 1998, p. 97-98, grifos do autor).

No texto de imagem, por mais conflituosa que esteja sua mente, Bruce reflete sobre seu passado, entendendo que aquilo que viveu é ele próprio, materializado pelo morcego entrando pela janela. O morcego não preenche inteiramente o enquadramento, deixando o restante de janelas como sendo lampejos de sua identidade comum, logo o morcego quebrando a janela pelo meio simboliza o seu alter ego tomando conta da posição-sujeito Bruce Wayne, o bilionário. No texto de imagem que apresenta Bruce e o morcego, o texto verbal se encontra ausente. Por hipótese, Frank Miller talvez quisesse impor uma

contemplação total do não verbal, convocando o teleleitor a uma leitura especializada do não verbal. O *close* no rosto demonstra a postura de *Cavaleiro*, a seriedade, e a postura de *das Trevas*, a escuridão, no quadrinho com a janela escurecida. A HQ “é uma versão adulta, crítica, de um homem determinado a fazer valer sua noção de justiça, mesmo quando ela entra em choque com aquilo que as autoridades estabelecidas entendem como correto ou legal” (VERGUEIRO, 2011, p. 159). Veremos agora esse texto de imagem transfigurado para o DA. Observemos o Texto de Imagem 19.

Texto de Imagem 19 - Bruce reencontra seu alter ego



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 1 (2012).

Segue o texto verbal:

MANSÃO WAYNE – BRUCE OUVESU ALTER EGO

ALTER EGO/BATMAN

Você tenta me controlar... mas você é fraco. Você sente isso na sua alma. Você é nada mais do que uma casca oca. Uma armadilha enferrujada. A hora chegou...

Um dos momentos mais fascinantes do DA, e também da HQ. Neste momento, ocorre um conflito entre Bruce e seu alter ego, um tormento que está expresso em suas feições – Batman apresenta amargura e sofrimento. No DA, as falas são sucintas, assim como as

cenas. Usando de metáforas e objetividade, o alter ego de Bruce o chama de fraco, de casca oca e armadilha enferrujada, marcando ostensivamente o caráter falível de Bruce, causando o efeito de sentido de que ele é um simples ser humano com algum conhecimento do mundo. Na HQ esse caráter é marcado pelo negrito, uma possível marca do discurso outro no intradiscurso, representando a HM (Heterogeneidade Mostrada) (AUTHIER-REVUZ, 2004). Com a transfiguração, o DA apresenta falas mais curtas do que a HQ, com ambas apresentando imagens em *flashback* do assassinato dos pais intercaladas com as imagens de Bruce “ouvindo” seu alter ego. O DA também traz as cenas com teor de sombrio e solitário, sendo esse mesmo recurso aplicado à HQ. Outro aspecto a ser observado no DA é o morcego. Ali, ele é transfigurado em uma forma muito mais demoníaca, aterrorizante do que na HQ, que traz um morcego mais natural, aparentando um morcego comum. É de certa forma inesperada essa versão demoníaca, visto que o DA é classificado para 12 anos de idade. Essa demonização do morcego relacionada às falas do alter ego indicam uma supremacia daquilo que é inumano, considerando que “[...] as imagens podem ser vistas tanto como signos que representam aspectos do mundo visível quanto em si mesmas, como formas puras, abstratas ou formas coloridas” (SANTAELLA, 2001, p. 188). Ao dizer que Bruce é fraco, o entremeio místico domina sua identidade, uma espécie de superpoder, coisa que Batman não carrega. Superpoder este que se alega espiritual, de seu ser interior, e não superpoderes como os de Superman, que podemos considerar o superpoder do capitalismo. Em síntese, Bruce, tanto na obra original como na adaptação em DA, não sente mais o desejo de voltar a ser Batman, sendo o alter ego quem o impulsiona a voltar, constituindo uma contradição pós-moderna. Nos concentramos agora no recorte cinematográfico, como veremos no Texto de Imagem 20.

Texto de Imagem 20 - Bruce e Alfred conversam sobre a posição de Bruce como Batman



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas (2008).

Segue o texto verbal:

BATCAVERNA – BRUCE OBSERVA A ARMADURA E CONVERSA COM ALFRED

[...]

BRUCE

Há pessoas morrendo, Alfred. O que faria no meu lugar?

ALFRED

Resistiria, patrão Bruce. Aguentaria. Eles vão odiá-lo por isso, mas é para isso que o Batman serve. Ele pode ser o pária, pode fazer a escolha que ninguém mais faria: a escolha certa.

BRUCE

Hoje eu descobri o que o Batman não faria. Ele não suporta isto. Hoje você pode falar: eu te disse.

ALFRED

Hoje... eu não quero dizer.

[...]

TORRE WAYNE – ALFRED CONVERSA COM BRUCE SOBRE O BATMAN

ALFRED

Eu preparei um café da manhã... vai esfriar...

BRUCE

Alfred...

ALFRED

Sim, patrão Bruce...

BRUCE

Eu causei a morte dela...? Eu queria inspirar o bem, não a loucura e a morte.

ALFRED

O senhor inspirou bem, mas cuspiu na cara dos criminosos de Gotham. Não imaginou que pudesse haver algumas mortes? Tudo sempre piora muito antes de melhorar.

BRUCE

Mas Rachel, Alfred...

ALFRED

Rachel acreditava no que o senhor representa; no que acreditamos. Gotham precisa do senhor...

BRUCE

Não, Gotham precisa de um herói de verdade, e eu deixei um assassino psicopata quase matá-lo...

ALFRED

E é por isso que, por ora, vão ter que se contentar com o senhor.

BRUCE

Ela ia me esperar, Alfred... Harvey não sabe, nem pode saber. O que é isso? (*perguntando sobre a carta, a que Rachel deixou para ele*)

ALFRED

Pode esperar.

BRUCE

O bandido da floresta de Burma: vocês o pegaram?

ALFRED

Pegamos.

BRUCE

Como?

ALFRED

Incendiamos toda a floresta.

No início do Texto de Imagem 20, Bruce observa seu traje de Batman, que emoldura o seu outro lado, o seu alter ego. Ele se encontra em um conflito também de identidade, neste momento pretendendo se entregar para a polícia. Essa é sua primeira manifestação de desistência de ser Batman, achando que não tem a capacidade de lidar com os criminosos: “*Hoje eu descobri o que o Batman não faria. Ele não suporta isto. [...]*”. O detalhe a ser observado é o movimento de posicionamento de Bruce, quando diz que o

Batman não suporta isto (a morte de inocentes). Bruce direciona a culpa a Batman, se esquivando por não vestir mais o traje; Batman é o culpado, não ele. Ao dizer dessa forma, Bruce destitui seu sentido de ser Batman, transferindo o peso das ações para seu alter ego, o Batman. É empregada a crise de identidade (HALL, 2011), pois Bruce já não sabe mais quem regula sua própria identidade, se ele mesmo ou Batman. Bruce desveste-se de seu alter ego, impondo um bloqueio na sua relação com ele. Ele deixa de controlar este bloqueio, pois volta ser Batman não muito tempo depois, no filme.

O outro conflito de identidades se dá no restante do Texto de Imagem 20, mirando suas atitudes: “Eu causei a morte dela...? (se referindo a Rachel Dawes) Eu queria inspirar o bem, não a loucura e a morte. [...] Gotham precisa de um herói de verdade, e eu deixei um assassino psicopata quase matá-lo...”. Bruce tem seu pensamento afetado, levando a crer que ele é realmente, e a seu ver definitivamente, o culpado de todas as mortes, inclusive a de Rachel, morte essa que levou Harvey Dent à desgraça. O ideal identitário de Bruce é abalado, sua ideologia de herói Batman começa a sofrer as transformações maiores, levando-o a crer que não é mais um herói tradicional, aquele que salva as pessoas com métodos extraordinários, e sim um herói do que é possível, um herói com suas falhas, ou seja, um herói que salva conforme é possível: um herói pós-moderno. Na HQ, esses momentos de reflexão identitária são mostrados em grande margem, a cada momento em que Batman é posto à prova. Ao chegar no filme, vemos também esses conflitos de Bruce, mas agora em menor quantidade, porém em circunstâncias diferentes: nos quadrinhos, Bruce decide seus conflitos sozinho; no filme, decide, na maioria das vezes, em conversas com Alfred, ou seja, um mediador que influencia a identidade de Bruce em relação à identidade Batman. A posição da câmera também demonstra bem essa relação de confusão e conflito. Quando Alfred pega a máscara e a entrega para Bruce, mais uma contemplação entre ele e Batman se encena, igual à primeira cena do Texto de Imagem 20. Outro detalhe transfigurativo são as cores azuis que se espalham pelas vidraças da Torre Wayne, invadindo-a. Nas outras duas materialidades, também há a utilização das vidraças como um bloqueio poroso entre sua identidade Bruce, que está dentro da Torre, ou na Mansão, na posição bilionário, e a cidade, que é o habitat de Batman, a outra identidade. Mas dentro da Torre há a convergência de ambas as identidades, quando Bruce está vestindo o uniforme/armadura, porém sem usar a máscara. A fragmentação de sentidos é pavimentada por seu próprio conflito, envolvido pela cor azul que atravessa as vidraças, lembrando-me o mitológico fogo azul, Hitodama (人魂), sendo hito (humano), tama/dama (alma/esfera). Na mitologia japonesa, representa a alma de uma pessoa que abandonou o corpo após a morte, representado por uma esfera na cor azul. Essa associação

poderia ser feita como “a alma identitária que deixa o corpo, como se morresse”. Mas a identidade Batman não morre, ela apenas entra em suspenso, como uma alma se suspende no ar, esperando ser evocada, esperando ser novamente significada. Essa leve policromia dos textos de imagem calcifica ainda mais a identidade de trevas de Bruce/Batman, tingindo a encenação de preto, cinza, azul e demais cores secundárias. Os enquadramentos e as perspectivas de câmera impõem a mensagem de que é naquilo que o teleleitor precisa manter atenção. Não há a presença do morcego como manifestação metafórica do alter ego Batman, e as falas diferem das que estão presentes na HQ e no DA, significando a influência do outro, que neste caso são o diretor e os roteiristas, CP na constituição da obra audiovisual. Constatase então que Bruce sofre um constante conflito com seu alter ego Batman, enunciando com força o sujeito pós-moderno – uma identidade cheia de *patchworks*.

Na próxima seção, trataremos da identidade do Coringa, contrastando sua representação na HQ com suas transfigurações audiovisuais.

4.3 TRANSFIGURAÇÃO: CORINGA

Passaremos neste momento a verificar o funcionamento da representação identitária do Coringa na HQ, e como ela é transfigurada para as materialidades audiovisuais. O leitor deve, agora, ler o Texto de Imagem 21.

Texto de Imagem 21 - Coringa sai da catatonia



Fonte: Miller (2011, p. 45).

Segue o texto verbal:

ASILO ARKHAM – CORINGA OUVE O NOTICÁRIO FALANDO SOBRE O BATMAN

CORINGA

B... B... [...] BBBat... [...] **Batman**. [...] Querido!

TALK-SHOW – CORINGA CONVERSA COM DAVE

DAVE

Você disse que matou cerca de **seiscentas pessoas**, Coringa. Não acha que essa estimativa está um pouco **modesta demais**?

DR. WOLPER

Este homem é um ser humano sensível, Dave. Não vou permitir que—

CORINGA

Eu perdi a conta. Aliás, vou matar **todos** neste teatro.

DAVE

Ora... que grosseria.

DR. WOLPER

Ele... há... está só... tentando **quebrar o gelo...** [...] Meu paciente é uma vítima da **psicose do Batman.**

Após a aposentadoria de Batman, Coringa entrou em estado de catatonia, pois, para ele, não haveria mais graça cometer crimes em Gotham sem a presença de Batman. O estado de catatonia sugere uma suspensão de sua identidade, mais no quesito comportamental, tornando-o um ser doente, na perspectiva dos funcionários do Asilo. Remetendo a Hall (2011), Coringa vive uma identidade sociológica, tendo sua identidade influenciada pela sociedade. Neste caso, sua sociedade seriam seus médicos e Batman. Na HQ, essa catatonia já fazia 10 anos, desde que fora internado no Asilo Arkham. No entanto, após ver os noticiários informando que Batman poderia ter voltado à ativa, desperta da catatonia. Novamente, sua identidade se altera, agora passando a sua posição-sujeito Coringa original, o Coringa iluminista, ou o *velho Coringa de sempre*. Coringa não voltou a *viver* do nada, ele foi influenciado pelo outro, ou seja, Batman. Ele apenas diz: “*B... B... BBat... **Batman.** [...] Querido!*”. A felicidade em saber da possível volta está estampada nos dois primeiros quadrinhos, com um grande sorriso. Novamente, Coringa encontra razão para voltar a *viver*, o efeito de vida. Como reforço, os outros discursos dos outros quadrinhos, que são oriundos da conversa em um programa de TV entre Morrie, um crítico anti-Batman, e Lana Lang, editora executiva do Planeta Diário que defende as ações de Batman. Morrie diz, neste recorte da HQ: “*Calma, Lana. A única coisa que o **Batman** representa... é uma força psicótica coercitiva... moralmente **falida**, politicamente **danosa**, reacionária, **paranoide**... um verdadeiro **perigo** para os cidadãos de Gotham.*”.

Em nossa análise, pensamos que Frank Miller pretendia trazer este caráter falível e psicótico baseado na incerteza de Bruce como Batman, chamando-o, através da fala de Morrie, de falha moral, causador de danos, reacionário e paranoico, além de perigoso. Essa é uma questão que permeia quase integralmente a HQ: Batman, um criminoso, uma falha, um perigo, similar ao *status* de Coringa em Gotham. Frank Miller põe Batman equiparado ao Coringa, enunciando o discurso do herói: aquele que sofre opressões do mundo, mas que mesmo assim os supera, crescentemente. Um aspecto relevante sobre as cores desse recorte nos detalha a palidez que ronda a vida de Coringa. Um mundo frio e sem graça. Dessa forma, há a ausência de camadas policrômicas e a investida do preto e do branco, enunciando até

mesmo uma monocromia. Os enquadramentos dos quadrinhos no texto de imagem trazem Coringa sempre ao centro da imagem, marcando ele como Foco Dramático total destas sequências, que é “o ponto ou ação de uma cena a que se quer atrair a atenção do espectador” (RODRIGUES, 2005, p. 25). Sua identidade é o centro. Observemos agora o Texto de Imagem 22.

Texto de Imagem 22 - O despertar do Coringa e sua participação no talk-show



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 1 e Parte 2 (2012, 2013).

Segue o texto verbal:

ASILO ARKHAM – CORINGA ESCUTA OS NOTICIÁRIOS

CORINGA

Ba, ba, ba.. Batman...? QUE.RI.DO...!

TALK-SHOW – CORINGA CONVERSA COM DAVID

DAVID

Coringa, você pediu uma chance para contar a sua versão. Dizem que você já matou cerca de seiscentas pessoas. Qual seria a sua versão?

DR. WOLPER

Pode parar por aí. Esse homem é sensível e não vou permitir que constanjam ele.

CORINGA

Tudo bem, quero que as pessoas me entendam.

DAVID

Tá, muito bem.

CORINGA

É por isso mesmo que vou matar todos neste auditório.

DAVID

Coringa... acho que não era bem essa a explicação que esperávamos...

DR. WOLPER

Tudo bem, ele não quis dizer isso. Está só tentando quebrar o gelo.

DAVID

Jeito engraçado de fazer isso.

DR. WOLPER

Você tem que lembrar que este homem não é responsável por aquelas mortes. Ele é só uma vítima da obsessão psicótica do Batman.

CORINGA

Pensei que eu fosse a obsessão psicótica do Batman.

DAVID

Então quer dizer que você acha que o Batman é o verdadeiro maluco?

DR. WOLPER

Sem dúvida. Ele é um obsessivo-compulsivo narcisista, com complexo de herói sociopata. Eu adoraria tê-lo como meu paciente. Eh..

CORINGA

Os convidados ficam com as canecas?

DAVID

É claro, pode fazer o que quiser com ela. Temos um armário cheio delas. (*Coringa quebra a caneca, e mata Dr. Wolper*).

CORINGA

Já que não vai fazer falta... (*Os bonecos de Abner invadem o estúdio, e matam todos com o Gás do Riso, visto nos textos de imagem 5 e 6*).

O texto verbal do DA é muito semelhante ao da HQ. Se levarmos a termos culturais, “a cultura contemporânea a tudo confere um ar de semelhança” (ADORNO, 2002, p. 7), por isso, é possível este funcionamento discursivo. Enunciando os acontecimentos, neste momento, Coringa, assim como na HQ, está há 10 anos no Asilo Arkham, catatônico, pois Batman aposentou-se. Mas, conforme Batman atua contra o crime na cidade, e a mídia começa a noticiar os testemunhos dos civis e os debates televisivos, Coringa começa a reagir.

Enquanto um dos Filhos do Batman falava, sobre servirem ao Batman, Coringa tem uma reação maior, como mostra o início do Texto de Imagem 22. Sua reação foi: “*Ba, ba, ba.. Batman...? QUE.RI.DO...!*”. Pode-se inferir várias possibilidades com esse *Querido*, porém, se o leitor ler a HQ, verá que a volta do Batman é o elixir da vida que sustenta o Coringa, este é nada sem *Ele*. E durante seu processo de mudança de identidade, se sujeita a aparecer em público com o objetivo de atrair a atenção de Batman. Essa encenação do Coringa, conforme o texto de imagem, mostra o efeito de ressurgimento do Coringa, tornando sua identidade importante para si mesmo novamente. Na entrevista, Coringa diz que vai matar todos no auditório, chocando a todos. Mas o seu psiquiatra, Dr. Wolper, distorce a situação, dizendo: “*Tudo bem, ele não quis dizer isso. Está só tentando quebrar o gelo. [...] Você tem que lembrar que este homem não é responsável por aquelas mortes. Ele é só uma vítima da obsessão psicótica do Batman.*”. Jogando a culpa no Batman, usando como artifício as recentes atitudes do mesmo, faz com a situação volte ao controle, deixando o público aliviado, que chega a rir da situação. Uma remissão ao comportamento dos norte-americanos quando se sentem ameaçados pelo inesperado, pelo imprevisível: na primeira vez, acham horrível, mas no fim pensam que tudo é uma piada.

Coringa pensava que ele “[...] fosse a obsessão psicótica do Batman.”. E ao ser questionado por David se ele achava que Batman fosse o maluco da história, Dr. Wolper responde: “*Sem dúvida. Ele é um obsessivo-compulsivo narcisista, com complexo de herói sociopata. Eu adoraria tê-lo como meu paciente. Eh.*”. Imediatamente é interrompido pelo Coringa, que diz: “*Os convidados ficam com as canecas?*”, e sendo afirmativa a resposta de David, Coringa instantaneamente a quebra e mata Dr. Wolper sem hesitar. Por hipótese, Coringa deve ter se sentido traído pelo seu psiquiatra, quando este afirma que gostaria de ter Batman como paciente. Isso causou o efeito de raiva, ou de perda de tempo, que fez com que ele o matasse. Analisando o texto de imagem, Coringa tem o mesmo visual da HQ, um visual que remeteria a um mafioso, estereótipo que foi vinculado a muitos outros homens em Gotham. A predominância de preenchimentos da cor verde representa um efeito de cena, no qual Coringa será o centro, por seu cabelo ser verde: a parede do Asilo, as letras na caneca, a cor do Gás do Riso. A cor vermelha do sofá em associação ao seu batom, que é vermelho. Há um manejo de cores feito provavelmente pelos diretores artísticos, que enaltecem a presença do Coringa, enunciando que ele manda naquele momento. Esse é o aspecto transfigurado da HQ. Nesta, as perspectivas, as cores, a plateia, os participantes estão um tanto diferentes, sendo que estes momentos da entrevista são mostrados em quadrinhos fragmentados. Ao

transfigurar para o DA, este momento fica muito mais espetacularizado e, poderemos dizer, cinematográfico.

Passamos agora ao recorte cinematográfico. O recorte escolhido encontra-se no começo do filme. Este nos mostra uma equipe com cinco ladrões invadindo o *Gotham National Bank* (Banco Nacional de Gotham, GNB) na tentativa de roubar o dinheiro do cofre-forte, uma vez que se trata do maior banco de Gotham que pertence à máfia. No Texto de Imagem 23, algumas cenas do assalto.

Texto de Imagem 23 - O assalto ao Gotham National Bank



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas (2008).

Segue o texto verbal:

TELHADO DO GOTHAM NATIONAL BANK – LADRÕES E O ALARME

LADRÃO 3
 Por que chamam ele de Coringa?
 LADRÃO 4
 Soube que ele usa maquiagem.
 LADRÃO 3
 Maquiagem?
 LADRÃO 4
 Pra assustar as pessoas. Pintura de guerra.

INTERIOR DO GOTHAM NATIONAL BANK – LADRÕES RENDENDO OS REFÊNS –
 LADRÕES 3 E 4 NO TELHADO, LADRÕES 1, 2 E 5 NO INTERIOR DO BANCO

LADRÃO 1
 Muito bem pessoal, mãos ao alto! Cabeça baixa! Eu disse mãos ao alto, cabeça baixa! Anda mermão, eu vim fazer uma retirada! (*para o homem*). Eu disse mãos ao alto! (*para a mulher*).
 MULHER
 Não..!
 LADRÃO 4
 Vai dar o alarme silencioso... mas já era!
 LADRÃO 1
 Cabeça baixa! Aí gatinha você vai para chão comigo! (*para a mulher desesperada*). Chão! Eu mandei ficar aí embaixo!
 MULHER
 Não... não atire!
 LADRÃO 4
 Engraçado: o alarme não tentou chamar a polícia, ligou para um número particular.
 LADRÃO 3
 Algum problema?
 LADRÃO 4
 Não... já termin— (*ladrão 3 mata o ladrão 4*).
 [...]

INTERIOR DO GOTHAM NATIONAL BANK – LADRÕES DESCUTEM SOBRE O
 DINHEIRO

LADRÃO 1
 É muito dinheiro... se o Coringa fosse tão esperto a gente teria vindo num carro maior (*engatilha a arma*). Aposto que o Coringa mandou você me matar assim que entregasse a grana (*fala para o ladrão 5*).
 LADRÃO 5
 Não, não, não, não: eu mato o motorista do ônibus.
 LADRÃO 1
 Que motorista??? De que ônibus??? (*ladrão 1 é morto pelo ônibus*)
 LADRÃO 6 (*o motorista do ônibus*)
 Acabaram as aulas, hora de ir. Aquele dali não levanta mais, levanta? É muito dinheiro. O que que foi que rolou com os outros caras? (*ladrão 5 mata o ladrão 6*).

GERENTE DO BANCO (*ferido*)

Se acha esperto, não é? O cara que contratou vocês vai fazer o mesmo com você! Os criminosos... dessa cidade costumavam ter honra... respeito! Olha só você... em que acredita, ahn? Em que você acredita?!?!

LADRÃO 5

Eu acredito que: o que não nos mata, só nos deixa mais... estranhos. Hehe! (*ladrão 5 era o Coringa*).

OBS: O ladrão 2 foi morto pelo gerente do banco. O ladrão 3 foi morto pelo ladrão 1, no cofre.

Essa situação de roubo, aparentemente, está normal. Os ladrões roubam o banco sabendo que foram ordens do Coringa, e acreditam que tudo para eles dará certo no fim. O motivo da confiança deles seria respaldado em Coringa sempre dizer que nunca faz planos, aparentemente; ele apenas *faz* as coisas. Por outro lado, tudo estava planejado pelo Coringa: a cada passo do roubo, um morreria, a fim de que só restasse um para dividir. Aqui, a relação identidade/plano está inscrita apenas sobre o Coringa, que o público leitor já conhece, uma vez que os ladrões estão com o rosto coberto, escondido. Só conseguimos ver as características de cada bandido com as falas, e as atitudes na cena, estes sendo traços identitários. Conforme os ladrões morrem, sobram apenas o motorista do ônibus e o ladrão 5, que atirou no gerente no banco. Após a morte do ladrão 6, o motorista, o gerente enuncia: “*Se acha esperto, não é? O cara que contratou vocês vai fazer o mesmo com você! Os criminosos... dessa cidade costumavam ter honra... respeito! Olha só você... em que acredita, ahn? Em que você acredita?!?!*”. No mesmo momento, o ladrão 5 diz o seguinte: “*Eu acredito que: o que não nos mata, só nos deixa mais... estranhos. Hehe!*”. Em meio a esta frase, o ladrão 5 revela ser o Coringa. Se a frase tivesse ido até o final, sem ele ter tirado a máscara, alguns teleleitores que conhecem o Coringa iriam dizer imediatamente que se tratava dele, pois saberiam que é ele quem diz esta frase, um enunciado que marca sua identidade. O diretor enquadra o rosto do Coringa sendo revelado no final do texto de imagem, causando impacto no telespectador do filme, em um movimento onde o “[...] desdobramento da cena enunciativa explica-se pelo cuidado em se apoiar sobre uma ‘cena fundadora’ [...]” (MAINGUENEAU, 1997, p. 103). Se ele continuasse com a máscara, esse efeito de sentido não existiria, tendo a cena perdido sua chance de impacto. O não aparecimento prévio do rosto de Coringa, desde o começo, enuncia uma equalização de identidade, pois todos os ladrões são mostrados com máscara de palhaço no início, mantendo-os iguais uns aos outros: apenas ladrões de banco vestidos com máscaras de palhaço.

Temos um Coringa transfigurado da HQ, pois lá o Coringa tem o seu rosto desvelado desde sua primeira aparição, que acontece no início da narrativa, mostrando sua identidade. No filme, isso não acontece, pois o teleleitor tem que esperar o desvelamento para saber onde o Coringa se encontra. Isso seria o ocultamento da identidade, causado por intervenções reais, materiais – opção do diretor, e possivelmente dos roteiristas – aumentando a expectativa de que seria o ladrão 5, deixando as possibilidades no ar. É importante mencionar também que a aparência do Coringa difere da do Coringa da HQ, possivelmente uma opção do diretor Christopher Nolan, dos produtores e dos figurinistas em apenas trazer algumas inspirações da HQ de Miller, transfigurando-o em um Coringa mais caótico, vestindo-o como um anarquista – principalmente pela maquiagem fora dos padrões simétricos da HQ, uma maquiagem *desordenada*. Outro modo de saber se o ladrão 5 era o Coringa estaria com base na dublagem, uma das CP do efeito de fala na língua portuguesa (sendo uma produção cinematográfica estrangeira), e também no modo como o ator atua, remetendo às características de comportamento corporal do Coringa. O Coringa do filme é uma transfiguração total, relido.

Chegando ao fim da análise das identidades, passaremos à última parte desta, analisando um recorte regular entre a HQ e suas releituras, onde as duas personagens estão envolvidas no mesmo recorte, confrontadas.

5 BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS: BATMAN *VERSUS* CORINGA – UM CONFRONTO DE IDENTIDADES

Neste capítulo acontecerá a análise final, contemplando um recorte escolhido da HQ, que será contrastado com suas releituras; e pontuando particularidades que envolvem o discurso e a transfiguração.

Este primeiro recorte para análise encontra-se no final do Livro 3 da HQ, nomeado *A Caçada ao Cavaleiro das Trevas*. Nos dirijamos ao recorte. Após uma perseguição intensa de Batman ao Coringa, que estava voltando à onda de crimes, os dois acabam se envolvendo em um confronto direto. Observando este recorte da HQ, perceberemos que Batman está sendo desconstituído de sua própria posição de Batman, aquele ser justiceiro que seria *infallível*, impenetrável etc. No Texto de Imagem 24, temos o desfecho desse embate.

Texto de Imagem 24 - Desfecho do embate entre Batman e Coringa (HQ)



Fonte: Miller (2011, p. 155).

Há que se considerar que, nessa HQ, Bruce Wayne/Batman está com 55 anos. Sendo assim, não dispõe mais do grande aspecto físico que tinha nos seus anos áureos, tem dificuldade em pôr seu aspecto repressor, a violência, em prática contra os malfeitores, sendo que o Coringa é quem figura como tal nessa mesma imagem. Apesar de Batman ser repressor em praticamente todas suas ações, inclusive nessa, ele não segue este lado do Estado. Batman não se deixa levar por regras impostas pelo Estado, pois faz de tudo para cumprir seus objetivos, inclusive quebrar regras, principalmente as ligadas à polícia. Ocorre que “o aparelho repressivo do Estado funciona predominantemente através da repressão (inclusive a física) e secundariamente através da ideologia” (ALTHUSSER, 1985, p. 70). E isso funciona com Batman, de forma que usa a violência para cumprir seus objetivos, oportunamente também sua principal ideologia (acabar com a criminalidade por vingança). A postura de Batman também é outro traço importante de sua identidade no plano.

Olhando em uma certa linha de medida, Batman se encontra acima de Coringa, mesmo no estado em que está. Isso denota um efeito de poder, considerando que Bruce Wayne, o homem que está por baixo do manto, é um bilionário; um membro da classe dominante. Mesmo na imagem, alguém (provavelmente o criador Frank Miller), quis estabelecer, ainda que nesse tipo de situação, uma demonstração de poder sobre o Coringa – lembrando que a vida daquele que se tornou Coringa, no passado, foi de muita pobreza (Cf. BATMAN, A PIADA MORTAL, MOORE, 1999). Comprovado que Batman um(a) ser/entidade falível, acaba demonstrando falhas, crises em sua identidade tida como concreta, iluminista (HALL, 2011). O Coringa, em sua linha (pobre, proletário) abaixo da linha dominante de Batman (repressora, forte) ou de Bruce Wayne (bilionário), falece por suicídio, após Batman deixá-lo paraplégico quebrando sua espinha. O leitor poderá ficar um tanto confuso quanto a essa condição de produção de Coringa nessa HQ. Fato é que Frank Miller escreve essa história encenada na Terra-31 (cf. seção 4.1), um futuro alternativo do *Universo DC* (atópico, de certa forma) do argumento original de sua história (do Coringa), que ocorre na Terra-1. Durante muito tempo, Coringa tentou provar que Batman não era capaz de salvar todo mundo, que era um herói falho. Nesta HQ, ele tenta fazer com que Batman perca o controle, e quebre sua única regra perante os criminosos: a de nunca matá-los. Não conseguindo isso, ele quebra o resto de sua própria medula, pois suas chances de fazer alguma outra coisa “pela” sociedade, e “por” Batman, acabaram. Ele falha com Batman novamente.

Analisando os aspectos apresentados na imagem, ela está envolta na escuridão, onde mesmo as cores vivas estão em decréscimo de luminosidade. Nada mais do que a proposta de deixar o momento, como Batman descreve a própria cena, “[...] cada vez mais

escuro... e frio...”. Chamo a atenção para a face do Coringa: mesmo morto, continua sorrindo. No entanto, o impacto de sua face deixa de ter força, causando no leitor uma impressão de potência e impotência ao mesmo tempo. Também enfatizo as roupas do Coringa, indicando uma alteração no efeito de seu discurso identitário. Ele sempre teve o aspecto de um palhaço, justificando a alcunha que recebera: *O Príncipe Palhaço do Crime*. Mas essa imagem, e nas outras que a precedem, observa-se o Coringa mais arrumado, remetendo a um mafioso italiano. Nesse caso, a alcunha poderia ser: *O Palhaço Mafioso do Crime*. Outro possível gesto de análise se encontra no contraste entre as faces das personagens. Enquanto morto, Coringa sorri, feliz com a situação a seu modo. Em contrapartida, Batman range os dentes, preocupado e ferido, rotulando o discurso do herói e de suas batalhas, de seus ferimentos – um herói, para ser herói, tem que cair várias vezes, se ferir várias vezes etc. Esses são efeitos de sentido de uma antítese situacional, de vida e de morte.

Nos reportando agora à transfiguração discursiva deste momento, no DA, algumas modificações são notadas, principalmente na questão de postura das personagens. Vejamos o Texto de Imagem 25.

Texto de Imagem 25 - Desfecho do embate entre Batman e Coringa (DA)



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 2 (2013).

Lendo o enquadramento, onde a cena termina no desenho, percebemos que esse recorte nos mostra uma igualdade na linha de postura, colocando a linha de poder – que era

superior para Batman no recorte anterior – no mesmo patamar. Agora, ambos estão falíveis, porém continua o efeito de morte para o Coringa, e o efeito de ferido, posteriormente inconsciente, de Batman. O discurso do Coringa permanece: tentar fazer Batman perder o controle, fazer com que deixe de ser o que é, um justiceiro que salva vidas sem matar. Após Batman fraturar a espinha do Coringa, este diz o seguinte: “*Hahaha! Acho que você tem um probleminha.. haha! Vai lá.. diga que essa é sua primeira vez.. [...] Anda..! Acabe comigo... Ahh.. não importa.. eu venci..! Fiz você perder o controle.. hahahah! E vão te matar por isso! Hahahahaha! Nos veremos no inferno!! Hahaha!! (a seguir, se suicida).*”

Lançando olhares para a questão direcional, o corpo de Batman aponta para a esquerda, sendo que se olharmos ao fundo no lado esquerdo da imagem, veremos que ela é mais escura, mais sinistra. Esta significa tanto *algo que prova pavor*, como em italiano significa *esquerda*. Tem origem no latim *sinistra*, que significa *mão esquerda*. Por outro lado, Coringa tem seu corpo apontando para a direita, onde o caminho à direita está iluminado. O significado de *destra*, em italiano, é *direita*, surgido do latim *dextra*, que significa *mão direita*. A palavra *destro*, no masculino, significa ainda *alguém que é dotado de destreza e agilidade; que é astuto, perspicaz*. A situação só descreve o que Coringa sempre foi, desde que se tornou o que ele é. A luminosidade inscrita na imagem à direita poderia ser uma condição de produção investida pelos produtores do DA, em tentar mostrar uma espécie de redenção. Ao se suicidar, sabendo de sua inutilidade perante os ocorridos, ele se liberta, por isso usei redenção anteriormente. Batman continuará pela escuridão, o efeito de Cavaleiro das Trevas, e Coringa terminará sua carreira de “perseguição” a Batman, procurando libertação – tendo seus esforços para corromper Batman anulados. Enalteço o rosto do Coringa que demonstra menos efeito de maleficência do que na primeira imagem antes de ser transfigurada. Como texto de imagem que é, o DA tem sua produção disposta nas mãos de produtores de arte que podem ressignificar as particularidades físicas das personagens. A materialidade transfigurada (MT, daqui para frente) tem, a partir de um olhar técnico sobre a materialidade original (MO, daqui para frente), que respeitar certos movimentos que faz na adaptação da MO, a fim de cercear uma tradução com certa fidelidade. Mas o adaptador, ao incorporar as histórias da outra materialidade, assume a posição de leitura e autoria de autorizado a (SIEBERT, 2012), e automaticamente teremos a noção de que o que veremos, na nova materialidade audiovisual, terá postulações de diferença, ou com alguma similaridade discursiva, porém com movimentos novos, incluindo som e imagem. É partindo deste princípio enunciador do discurso híbrido audiovisual que trazemos a última imagem deste primeiro momento de embate, agora no cinema. Confirmamos o Texto de Imagem 26.

Texto de Imagem 26 - Desfecho do embate entre Batman e Coringa (cinema)



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas (2008).

Em termos técnicos cinematográficos, estamos diante de um foco dramático, enquadrando Batman e Coringa em um plano de conjunto fechado, que é o “plano em que enquadrados dois atores com a mesma função dramática [...]” (RODRIGUES, 2005, p. 31). E a mesma função dramática se enuncia na inversão dos lados da postura: Batman está à direita e Coringa, à esquerda. Aqui, não se pode entender a cena como uma simples descrição dela mesma, como se fosse algo que mostrasse evidente o discurso, tornando desnecessária a análise. A cenografia “não se trata simplesmente de uma moldura, de uma decoração, como se o discurso aparecesse no interior de um espaço já construído e independente dele, mas da enunciação que, por seu próprio desdobramento, institui a cena de enunciação que a legitima” (MAINGUENEAU, 2010, p. 210). Cabe também dizer que

a descrição de um enunciado ou de uma sequência coloca necessariamente em jogo (através da detecção de lugares vazios, de elipses, de negações e interrogações, múltiplas formas de discurso relatado...) o discurso-outro como espaço virtual de leitura desse enunciado ou dessa sequência. (PÊCHEUX, 2008, p. 54-55).

A questão cenográfica que, no cinema, traz o espectador para o interior do enquadramento, nos faz perceber nessa imagem a caracterização, novamente, da dominância de Batman, parcialmente seguro no prédio, enquanto Coringa está de ponta-cabeça,

pendurado, exposto a uma queda mortal. Fica uma grande marca destas análises: Coringa está por baixo na maioria das vezes. Como nas outras materialidades, Batman vence Coringa. As cores escuras, características marcadas do trabalho do diretor do filme, Christopher Nolan, projetam um sentido idêntico ao das imagens anteriores, mostrando uma das regularidades destas cenas nas três materialidades: ideologias que conflitam envoltas pelo clima de escuridão, um clima sombrio, em que as duas personagens cresceram, porém seguindo caminhos diferentes. A posição da câmera, certamente guiada pelo diretor (que é uma das CP do filme), dá a entender que Batman ouvirá o discurso de Coringa, que é repetido nas situações da HQ e do DA, com algumas alterações lexicais. Coringa, nessa parte do filme, diz para Batman:

Coringa: Ora seu... não podia me deixar cair, não é? É isso que acontece quando uma força incontrolável encontra um objeto imóvel. Você é mesmo incorruptível, não é? Ahn? Você não vai me matar por algum... senso de falso-moralismo inapropriado, e eu não vou matar você porque... você é divertido! Haha! Acho que nós dois estamos destinados a fazer isso para sempre”. (BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008).

O detalhe é que, no filme, Coringa não morre – ele é combatido e vencido por Batman, e preso pela polícia. O sentido discursivo aqui também mostra que Coringa sentencia o que realmente acontece, principalmente, nos quadrinhos. Eles, como se fosse uma história isolada, se perseguem eternamente, buscando cumprir sua sina. Afinal, “este é o trabalho da ideologia: produzir evidências, colocando o homem na relação imaginária com suas condições materiais de existência” (ORLANDI, 2005, p. 46). Enquanto Batman persegue seu objetivo de acabar com a criminalidade, não importa como, desde que sem matar, Coringa objetiva, no filme, anarquizar Gotham City, controlando a sua *alma*. Para isso, corrompeu Harvey Dent, o maior raio de esperança que Gotham já viu. Segue outra parte da conversa entre Batman e Coringa, ainda nessa cena:

Batman: [...] Vai para uma cela acolchoada para sempre!

Coringa: Topa dividir uma comigo? Não precisar de muitas celas do jeito que o povo desta cidade anda perdendo a cabeça...

Batman: Esta cidade acabou de mostrar que está cheia de pessoas que só acreditam no bem...

Coringa: ...até a alma delas se corromper de vez; até darem uma olhada no verdadeiro Harvey Dent, e todas as batalhas que ele travou... hehehe! Não achou que eu arriscaria perder a batalha pela alma de Gotham numa briguinha com você? Não... é preciso um Ás na manga, e o meu é o Harvey...

Batman: O que você fez??

Coringa: Eu peguei o *Cavaleiro Branco* de Gotham e... e eu o coloquei no devido lugar. Não foi difícil. Loucura, como você sabe, é como a gravidade: só precisa de

um... empurrãozinho... hahahah! (BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008).

Há ainda um segundo recorte do filme que enuncia esse confronto entre as personagens. Observe o Texto de Imagem 27.

Texto de Imagem 27 - O Interrogatório de Batman com o Coringa



Fonte: Batman, O Cavaleiro das Trevas (2008).

Segue o texto verbal:

SALA DE INTERROGATÓRIO DO DPGC – BATMAN E CORINGA CONVERSAM

[...]
 BATMAN
 Você me queria. Eu estou aqui.
 CORINGA

Eu queria ver o que você faria. E olha, não me decepcionou. Deixou cinco pessoas morrerem. Depois, deixou o Dent tomar o seu lugar. Até pra alguém como eu, é frieza.

BATMAN

Cadê o Harvey?

CORINGA

Os idiotas da máfia querem você morto para ter a situação de volta ao que era. Mas eu sei a verdade: não tem volta. Você mudou tudo... pra sempre.

BATMAN

Então por que quer me matar?

CORINGA

HAHAHAHAHA! Eu não quero matar você... haha! O que eu faria sem você? Voltaria a roubar mafiosos? Não, não, não. Não, eu preciso... de você...

BATMAN

Você é um rato que mata por dinheiro.

CORINGA

Não fale como um tira! Você não é... nem se quisesse ser! Pra eles você é só um louco. Que nem eu. Precisam de você agora. Quando não for útil... vão expulsar você, como a um leproso. A moral deles... a honra... é uma piada ruim. Se esquecem ao primeiro sinal de problema. As pessoas são tão boas quanto o mundo permite. Eu vou mostrar... quando tudo acabar, essas tais pessoas civilizadas... vão comer umas as outras. Eu não sou um monstro: eu só estou na vanguarda... (*Batman o agarra*).

BATMAN

Onde está o Harvey?

CORINGA

Você tem várias regras, e acha que elas vão salvar você...

GORDON

(*fora da sala*) Ele tá no controle...

BATMAN

Eu tenho uma regra...

CORINGA

Então é a regra que vai ter que quebrar para saber a verdade!

BATMAN

Que é?!?

CORINGA

O único jeito sensato de viver nesse mundo é não ter regras, e hoje você vai ter que quebrar sua única regra...

BATMAN

Estou pensando nisso...

CORINGA

Faltam poucos minutos, então vai ter que entrar no meu joguinho se quiser salvar um deles...

BATMAN

Deles?

CORINGA

Sabe... por algum tempo, eu pensei que fosse mesmo o Dent, mas o jeito que você se jogou atrás dela... Hhehehe! Uhahahaah! Ficou nervosinho?! O Harvey sabe de você e a coelhinha dele?

BATMAN

Onde estão eles?!?!?

CORINGA

Matar é fazer uma escolha... uh!

BATMAN
Onde estão eles?!?!?
CORINGA

A escolha entre uma vida ou outra: seu amigo, o promotor público, ou a noivinha recatada? Uh.. hahahahaah! Você não tem... você não tem como me ameaçar... nada a fazer com toda sua força...!
[...]

A primeira amostra da antitética relação entre Batman e Coringa acontece quando este diz: “HAHAHAHAHA! Eu não quero matar você... haha! O que eu faria sem você? Voltaria a roubar mafiosos? Não, não, não. Não, eu preciso... de você...”. Por que mais que o filme mostre que Coringa sempre tente espancar Batman, ele nunca o mata porque se quisesse, poderia ter feito, em tese. Batman, como diz Gordon, “aguenta.”, e o Coringa sabe disso. As duas primeiras cenas do texto de imagem mostram disparidade das situações, onde o enquadramento do segunda cena mostra o Coringa em um tom mais sério, mostrando que seu discurso é puramente sério, ao passo que a terceira cena mostra um Coringa risonho, demonstrando através de ironia como Batman não tem total percepção da situação entre os dois, quando o objetivo do Coringa não é matá-lo, e sim matar Gotham, para ver Batman lutando contra ele eternamente, como um ciclo vicioso de conflito entre o bem e o mal.⁴¹ Uma constante entre HQ, filme e o DA é o desejo do Coringa em relação ao Batman, fazer com que ele quebre sua única regra, a de não matar: “O único jeito sensato de viver nesse mundo é não ter regras, e hoje você vai ter que quebrar sua única regra...”. É coerente esse ser o pensamento do que se chama um anarquista-terrorista, aquele que provoca terror através da desordem, do caos, muitas vezes com mortes. Por mais que, no filme, Harvey Dent o tenha chamado de terrorista, a desordem que o Coringa começou a causar a Gotham faz saltar os sentidos da anarquia. E essa desordem, esse descontrole, começaram a atingir Batman, até chegar ao ponto de quase quebrar sua regra, dizendo “Estou pensando nisso...” – até mesmo na HQ. Os esforços do Coringa, principalmente no filme, nos mostram a frenética caçada dele ao método da revolução, neste caso, anárquica, evocando que “[...] a luta de classes é essencialmente uma ‘revolução intelectual e moral’ comandada por concepções de mundo” (ALTHUSSER, 1985, p. 29). Sendo a revolução um atentado ao Estado, este,

⁴¹ Isso me remete ao eterno embate entre Atena e Hades.

[...] tendo encontrado sua *raison d'être* e seu direito à obediência dos cidadãos na promessa de protegê-los das ameaças à existência, porém não mais capaz de cumpri-la (particularmente a promessa de defesa contra os perigos do segundo e terceiro tipos) – nem de reafirmá-la responsabilmente em vista da rápida globalização e dos mercados crescentemente extraterritoriais –, é obrigado a mudar a ênfase da “proteção contra o medo” dos perigos à segurança social para os perigos à segurança pessoal. O Estado então “rebaixa” a luta contra os medos para o domínio da “política de vida”, dirigida e administrada individualmente [...]. (BAUMAN, 2008, p. 10-11).

Afinal, para o Coringa, “*Matar é fazer uma escolha...*”, e a escolha do Coringa é endereçada ao caos contra a ordem social. Essas atitudes de Coringa, aqui, transfiguram o Coringa da HQ, o qual tem um efeito de sentido de menos potência ideológica sem a presença de Batman, sendo o efeito inverso com a presença dele. Outro efeito de transfiguração da HQ para filme, considerando ser um aspecto de releitura, é que essa cena não é representada dessa forma, e sim de uma forma mais enérgica, violenta (Cf. BATMAN, O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2011). Uma importante regularidade desses recortes é a insistente recorrência do Coringa em tentar fazer Batman perder o controle e quebrar sua única regra – a de não matar ninguém para cumprir seus objetivos. Os confrontos da HQ e do DA são os que mais chegam perto de quebrar essa regularidade, quando Batman quebra a espinha do Coringa. No filme, Batman o salva da morte.

Ao analisarmos estes recortes envolvendo Batman *versus* Coringa, percebemos também que uma grande regularidade é percebida: não importa onde, se transfigurada ou não, o destino das duas personagens é fadado eternamente ao antitético. Coringa, o sombrio, que usa isso como arma para provocar o caos, e como vimos na análise desse recorte, para fazer Batman ceder, se tornar um ser igual a ele, que mata; Batman, o sombrio, que usa isso como força para deter o mal, para deter Coringa de todas as maneiras: fazer justiça.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS: A NÃO QUEDA DO CAVALEIRO DAS TREVAS

O propósito de pesquisar a obra *Batman, O Cavaleiro das Trevas* é trazer ao público leitor (HQs), e teleleitor (cinema e DA) novas visões, novas perspectivas de investigação, *ler* com maior atenção, e principalmente, com maior seriedade esses tipos de materialidades. Investigar como uma HQ se relaciona com suas releituras audiovisuais homônimas vai além do ato de investigar; se situa imerso em várias possibilidades de análise e investigação, flertando com inúmeros desvios. Deixo claro ao leitor dessa pesquisa que foi complexa a escolha dos recortes para análise, uma vez que a HQ, citando como exemplo, possibilitava escolher entre mais de 200 páginas, misturando palavras, imagens, cores, expressões, discursos etc. Então o leitor deve compreender que, além de ser uma pesquisa que põe aspectos culturais e discursivos em vias de análise, é também uma pesquisa qualitativa, que busca a qualidade de *corpus*. Sendo assim, recortes foram feitos, direcionando o leitor, e também o teleleitor, a construir fios de sentido que construam um meandro situável na cadeia da compreensão e do conhecimento. Objetivando um olhar analítico através da transfiguração discursiva, noção que tratou de dar o suporte aos objetivos, aliada às teorias sobre adaptação, consegui compreender que as CP, sendo aqui o imaginário de produção que permeou as ideias de diretores, produtores, roteiristas etc., influenci(ar)am consideravelmente a realização das produções, principalmente as audiovisuais.

O DA, apesar de ser quase a HQ em animação, tamanha a intertextualidade de referências, também tem suas ausências, suas opções, suas influências, seus silenciamentos, e suas escolhas. Pode constatar, realmente, que mesmo mantendo uma relação intertextual e discursiva com a HQ, o DA é uma coisa nova, uma nova versão, é uma construção audiovisual, uma visão ampliada, com sons, imagens e cores que justificam sua própria constituição. A *mise en scène* também faz emergir várias intertextualidades, mas também muitas ausências, como a reinvenção de alguns personagens que estão presentes na HQ, e também a reinvenção de alguns momentos, como a entrevista com o Coringa. As personagens focadas na pesquisa, Batman e Coringa, transfiguradas para o DA, têm suas identidades mantidas no mesmo sentido da HQ, porém com pequenas mudanças de rumo. Batman está muito fiel à HQ, mas seu comportamento é um pouco modificado, como por exemplo no momento em que Batman encontra o general Briggs: no DA ele o deixa para trás, ouvindo o tiro que sentenciava seu suicídio, na HQ ele o segura nos braços, como servindo de último alento ao seu corpo; tem algum tipo de consideração pelo general. O Coringa é menos sério, levando as conversas para um tom mais dramático e levemente humorístico. A HQ o traz com

uma seriedade digna do Coringa que está planejando algum tipo de crime, incluindo os momentos de raiva, principalmente no confronto com Batman.

Sobre a transfiguração das personagens para filme, analisei, e analisava antes, que os dois personagens não são baseados na obra de Frank Miller, pelo menos não esteticamente. Suas personalidades são muito parecidas, mas a diferença está na localidade de suas posições-sujeito: Batman é ainda jovem, com grande porte físico e mental; Coringa é também jovem, começando a cometer seus crimes em Gotham. Na HQ, ambos são mais velhos, muito mais velhos (Batman tem 55 anos, Coringa não tem a idade revelada, mas se percebe os traços de idade no seu rosto), enunciando uma grande diferença de tratamento identitário. O Batman do filme, apesar de jovem, é mais cuidadoso que o da HQ, onde, por ser mais experiente, deveria ser mais cuidadoso, coisa que não acontece. Outro aspecto transfigurativo que analisei se reporta às duas identidades no geral. Notei que o Batman do filme está em um conflito contínuo com sua identidade, e expondo constantemente sua identidade ao conflito com a sociedade, e com os criminosos. No que diz respeito ao Coringa, sua identidade é a mesma do início ao fim, sério, com momentos de humor sarcástico, anarquizando o mundo que o rodeia.

Esta pesquisa trouxe uma discussão sobre esses efeitos de sentido e de transfiguração causados por obras que são adaptadas, ou relidas, para o audiovisual, sendo, neste caso específico, uma obra não verbal e duas releituras audiovisuais. E mais do que simplesmente uma análise, é uma forma de ampliar os estudos destas tão relevantes materialidades, ainda na AD, com ampliação da leitura de artefatos culturais que o mundo põe à nossa disposição. Espero que mais pessoas, como eu, e como minha orientadora, tenham esse olhar outro. Recomendo que essa obra, outras HQs variadas, e também tantas outras obras audiovisuais sejam postas em *Terras*, usando um termo comum no mundo das HQs, de análises diferentes. Fica também a recomendação da leitura da HQ *Batman, O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, principalmente aos interessados em HQs como eu, e que estejam estudando AD, para que possam desenvolver outras análises, pois é uma obra infinda de possibilidades, para discussões políticas e tantas outras.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e sociedade**. 5. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos Ideológicos de Estado**. 6. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1985.
- AMORIM, Lauro. **Tradução e adaptação: encruzilhadas da textualidade em Alice no País das Maravilhas, de Lewis Carrol, e Kim, de Rudyard Kipling**. São Paulo: UNESP, 2005.
- AUMONT, Jacques. et al. **Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje**. 1. ed. 1. reimpr. Buenos Aires: Paidós, 2008.
- AUTHIER-REVUZ, Jacqueline. **Entre a transparência e a opacidade: um estudo enunciativo do sentido**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2004.
- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- _____. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 12. ed. São Paulo: HUCITEC, 2006.
- BATMAN, O Cavaleiro das Trevas. Direção: Christopher Nolan. Produção: Legendary Pictures, DC Comics e Syncopy Films. Manaus: Warner Bros., 2008. 1 Blu-Ray (152 min.), 16:9 Widescreen, colorido, bilíngue: inglês e português. Coletânea “O Melhor da Warner Bros.”
- BATMAN, O Cavaleiro das Trevas – Parte 1. Direção: Jay Oliva. Produção: Warner Premiere e DC Comics. Manaus: Warner Bros., 2012. 1 DVD (76 min), 16:9 Widescreen, colorido, trilingue: inglês, espanhol e português.
- BATMAN, O Cavaleiro das Trevas – Parte 2. Direção: Jay Oliva. Produção: Warner Premiere e DC Comics. Manaus: Warner Bros., 2013. 1 DVD (75 min), 16:9 Widescreen, colorido, trilingue: inglês, espanhol e português.
- BAUMAN, Zygmunt. **Medo líquido**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.
- COURTINE, Jean-Jacques. **Metamorfoses do Discurso Político: Derivas da fala pública**. São Carlos: Claraluz, 2006.
- DANIELS, Les. **Batman: The Complete History**. 1. Reimpr. San Francisco: Chronicle Books, 2004.
- DUCROT, Oswald. **O dizer e o dito**. Campinas: Pontes, 1987.
- FOUCAULT, Michel. **Arqueologia do Saber**. 3. ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1987.
- _____. **Microfísica do poder**. 13. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1998.
- FURLANETTO, M. M. Ler, escrever, “pontuar”: A construção da autoria. **Leia Escola**, Campina Grande, v. 14, n. 1, p. 61-73, 2014.

GOIDANICH, Hiron; KLEINERT, André. **Enciclopédia dos Quadrinhos**. 1. reimpr. Porto Alegre: L&PM, 2014.

HALL, Stuart. **Identidade cultural na pós-modernidade**. 11. ed., 1. reimpr. Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

JAKOBSON, Roman. **Linguística e Comunicação**. 18. ed. São Paulo: Cultrix, 1998.

JOHNSON, M. A. Translation and adaptation. **Meta**, Montreal, v. 29, n. 4, p. 421-425, dec. 1984. Disponível em: <<http://www.erudit.org/revue/meta/1984/v29/n4/003268ar.pdf>>. Acesso em: 30 jul. 2015.

KANE, Bob; ANDRAE, Tom. **Batman & Me: An Autobiography by Bob Kane with Tom Andrae**. Forestville: Eclipse Books, 1989.

LACAN, Jacques. **Escritos**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1998.

_____. **O seminário, livro 11: os quatro conceitos fundamentais da psicanálise**. 2. ed. Rio de Janeiro: J. Zahar, 1988.

LEFEVERE, André. **Translation, Rewriting, and the Manipulation of Literary Fame**. London: Routledge, 1992.

LOVECE, Frank. **Bob Kane Interview**. 2012. Disponível em: <<http://web.archive.org/web/20120204122050/http://franklovece.com/webexclusives.html>>. Acesso em: 31 jul. 2015.

MAINGUENEAU, Dominique. **Discurso Literário**. São Paulo: Contexto, 2006.

_____. **Doze conceitos em Análise do Discurso**. Sírio Possenti, Maria Cecília Perez de Souza-e-Silva (Orgs.); tradução: Adail Sobral...[et al.]. São Paulo: Parábola Editorial, 2010.

_____. **Novas tendências em Análise do Discurso**. 3. ed. Campinas: Ed. UNICAMP, 1997.

MEDEIROS, Paulo. **“O Cavaleiro das Trevas”, história mais importante do Batman, completa 30 anos**. 2016. Acesso em: 16 abr. 2016. Disponível em: <http://ocapacitor.uol.com.br/quadrinhos/nota-%E2%80%9Co_cavaleiro_das_trevas%E2%80%9D_historia_mais_importante_do_batman_completa_30_anos-13174.html>.

MILLER, Frank. **Batman: O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva**. 2. ed. Barueri: Panini Books, 2011.

_____. **Batman Ano Um: Grandes Clássicos DC - nº 3**. Ed. def. Barueri: Editora Panini, 2005.

MOORE, Alan. **Batman: A Piada Mortal**. São Paulo: Abril, 1999.

ORLANDI, Eni. **Análise de discurso: princípios e procedimentos**. 6. ed. Campinas: Pontes, 2005.

_____. **As Formas do Silêncio**: no movimento dos sentidos. 6. ed. Campinas: Ed. UNICAMP, 2007.

_____. **Discurso e Texto**: Formulação e Circulação dos Sentidos. Campinas: Pontes, 2001.

PANINI COMICS. **Batman**: O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva – Capa Dura – 2. ed. Disponível em:

<http://www.paninicomics.com.br/image/image_gallery?img_id=8485902&t=1455107143420>. Acesso em: 22 mar. 2016.

PAUR, Joey. **The First 1940's Drawing of The Joker by artist Jerry Robinson**. 2010.

Disponível em: <<http://geektyrant.com/news/2010/7/2/the-first-1940s-drawing-of-the-joker-by-artist-jerry-robinso.html>>. Acesso em: 02 ago. 2015.

PÊCHEUX, Michel. **Discurso**: Estrutura ou acontecimento. 5. ed. Campinas: Pontes Editores, 2008.

_____. **Semântica e Discurso**: Uma crítica à afirmação do óbvio. 2. ed. Campinas: Ed. UNICAMP, 1995.

PÊCHEUX, M; FUCHS, C. A propósito da Análise Automática do Discurso: atualização e perspectivas (1975). In: GADET, F; HAK, T. (Orgs.). **Por uma análise automática do discurso**: uma introdução à obra de Michel Pêcheux. 3. ed. Campinas: Editora da UNICAMP, 1997. p. 163-252.

PEIRCE, C. S. **The Collected Papers**. v. 1-6 editado por C. Hartshorne & Paul Weiss; v. 7-8 editado por A. W. Burks. Cambridge: Harvard University Press, 1931-1958. Disponível em: <http://disciplinas.stoa.usp.br/pluginfile.php/285778/mod_resource/content/1/The%20Collected%20Papers%20of%20Charles%20Sanders%20Peirce%20%282904s%29.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2016.

PLAZA, Julio. **Tradução Intersemiótica**. 1. ed. 2. reimpr. São Paulo: Perspectiva, 2003.

POLETTO, J; KREUTZ, L. HALL, Stuart: A identidade cultural na pós-modernidade. **Conjectura**: Filosofia e Educação, Caxias do Sul, v. 19, n. 2, p. 199-203, mai./ago. 2014. Disponível em:

<http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conjectura/article/view/2515/pdf_251>. Acesso em: 17 ago. 2015.

RAUEN, Fábio. **Roteiro de Iniciação Científica**: os primeiros passos da pesquisa científica desde a concepção até a produção e a apresentação. Palhoça: Ed. Unisul, 2015.

RODGER, D. J. **Conrad Veidt**: One of my favorite actors. 2014. Disponível em: <<https://davidjrodger.wordpress.com/2014/02/04/conrad-veidt-one-of-my-favourite-actors/>>. Acesso em: 18 ago. 2015.

RODRIGUES, Chris. **O Cinema e a produção**. 2. ed. Rio de Janeiro: DP&A; Faperj, 2005.

SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal – aplicações na hipermídia. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SERRANI, Silvana. Identidade e Representação do Brasil em Antologias Poéticas Bilingües. In: CORACINI, M; GRIGOLETTO, M; MAGALHÃES, M. (Orgs). **Livro do GT da ANPOLL: Práticas Identitárias e Lingüística Aplicada**, 2006. p. 97-116.

SHUTTLEWORTH, Mark; COWIE, Moira. **Dictionary of translation studies**. 1. reimpr. Nova York: Routledge, 2014.

SIEBERT, Silvânia. **Crônicas em antologias, suas adaptações audiovisuais e os sentidos: o gênero na formação intercultural discursiva em comunicação social**. 2012. 174 f. Tese (Doutorado)-Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2012.

_____. Transfiguração: o movimento dos sentidos entre a escrita e a imagem. In: FLORES, Giovanna G. B.; NECKEL, Nádia; GALLO, Solange (Orgs.). **Análise do Discurso em Rede: Cultura e Mídia**. Campinas: Pontes, 2015. p. 293-305.

SILVA, Ivanda M. M. Leitura Literária: contribuições da Análise do Discurso. **Revista Encontros de Vista**, Pernambuco, n. 7, p. 30-40, jan./jun. 2011. Disponível em: <http://www.encontrosdevista.com.br/Artigos/artigo_7_04.pdf>. Acesso em: 17 ago. 2015.

SOUZA, T. C. A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação. **Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, n. 6, 2001. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/323/204>>. Acesso: 13 jul. 2015.

_____. Discurso e cinema: (i)materialidades discursivas e efeitos metafóricos. **CASA**. São Paulo, v. 11, n. 1, p. 23-37, jul. 2013. Disponível em: <<http://seer.fclar.unesp.br/casa/article/view/6098/4573>>. Acesso em: 09 jun. 2016.

_____. Discurso e imagem: Perspectivas de análise não verbal. **Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, n. 1, 1998. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/240/128>>. Acesso em: 18 jul. 2015.

STAM, Robert. **Bakhtin: da Teoria Literária à cultura de massa**. São Paulo: Ática, 1992.

SUPERHEROLOGIST. **Interview: The Joker's Maker Tackles The Man Who Laughs**. 2009. Disponível em: <<http://www.rocketllama.com/blog-it/2009/08/05/interview-the-jokers-maker-tackles-the-man-who-laughs/>>. Acesso em: 18 ago. 2015.

TODOROV, Tzvetan. **Mijaíl Bajtín: El principio dialógico**. Bogotá: Instituto Caro y Cuervo, 2013. [1981].

TOLLIN, Anthony. Profile on Jerry Robinson: creator of The Joker. **Amazing World of DC Comics: special Batman issue**, Nova York, v. 2, n. 4, p. 2-7, jan./fev. 1975.

VERGUEIRO, Waldomiro. Super-Heróis e Cultura Americana. In: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri (Orgs.). **Super-Heróis, cultura e sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida: Ideias & Letras, 2011. p. 143-170.

VILCHES, Lorenzo. **La Lectura de La Imagen**. 1. ed. 5. reimpr. Barcelona: Paidós, 1984.

WARNER BROS. **Capa:** Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 1. Manaus: Warner Bros., 2012.

_____. **Capa:** Batman, O Cavaleiro das Trevas – Parte 2. Manaus: Warner Bros., 2013.