

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS – UFAL
CAMPUS DO SERTÃO – DELMIRO GOUVEIA
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS

JOSÉ WILLIAM DAVIDSON MEDEIROS CAETANO

**BATMAN: UMA ANÁLISE DO PERSONAGEM BATMAN/BRUCE WAYNE NOS
FILMES BATMAN (1989), BATMAN RETURNS (1992), DE TIM BURTON**

DELMIRO GOUVEIA – AL

2021

JOSÉ WILLIAM DAVIDSON MEDEIROS CAETANO

**BATMAN: UMA ANÁLISE DO PERSONAGEM BATMAN/BRUCE WAYNE NOS
FILMES BATMAN (1989), BATMAN RETURNS (1992), DE TIM BURTON**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Alagoas (UFAL) –
Campus do Sertão Delmiro Gouveia, como
requisito parcial para obtenção do título de
Licenciado em Letras – Língua Portuguesa.

Orientador: Prof. Dr. Márcio Ferreira da Silva.

DELMIRO GOUVEIA – AL

2021

Catálogo na fonte
Universidade Federal de Alagoas
Biblioteca do Campus Sertão
Sede Delmiro Gouveia

Bibliotecária responsável: Renata Oliveira de Souza CRB-4/2209

C128b Caetano, José William Davidson Medeiros

Batman: uma análise do personagem Batman/Bruce Wayne nos filmes Batman (1989), Batman Returns (1992), de Tim Burton / José William Davidson Medeiros Caetano. - 2021.

93 f. : il.

Orientação: Márcio Ferreira da Silva.

Monografia (Licenciatura em Letras) – Universidade Federal de Alagoas. Curso de Licenciatura em Letras. Delmiro Gouveia, 2021.

1. Literatura. 2. Quadrinhos. 3. Cinema. 4. Personagem.
5. Herói. 6. Anti-herói. 7. Batman. 8. Bruce Wayne. 9. Gótico.
10. Burton, Tim, 1958-. I. Silva, Márcio Ferreira da. II. Título.

CDU: 81'321:791-51

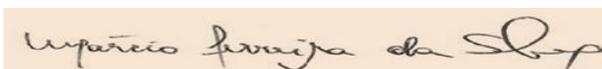
FOLHA DE AVALIAÇÃO

JOSÉ WILLIAM DAVIDSON MEDEIROS CAETANO

BATMAN: UMA ANÁLISE DO PERSONAGEM BATMAN/BRUCE WAYNE NOS FILMES BATMAN (1989), BATMAN RETURNS (1992), DE TIM BURTON

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Universidade Federal de Alagoas (UFAL) – Campus do Sertão Delmiro Gouveia, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Letras – Língua Portuguesa.

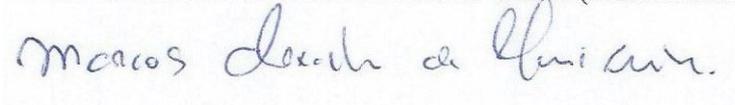
Data: 26/07/2021.



Prof. Dr. Márcio Ferreira da Silva (UFAL)
Orientador

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Marcos Alexandre de Moraes Cunha (Examinador)



Avaliador Interno

Documento assinado digitalmente

gov.br

Paulo José Silva Valença
Data: 28/07/2021 21:41:41-0300
Verifique em <https://verificador.iti.br>

Prof. Dr. Paulo José Silva Valença (UFAL)

Avaliador Interno

*A meus pais, minha irmã, Dayse, minha tia, Izanete e a todos os fãs
desse personagem.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por existir e poder fazer esse trabalho, pelas pessoas boas que ele colocou em meu caminho e que me ajudaram.

A nossa senhora por ser uma luz a guiar meus caminhos.

Aos meus pais, Maria da Penha e Washington. Por toda dedicação. Por estarem sempre comigo me apoiando em meus estudos.

A minha irmã, Dayse, por estar sempre comigo me ajudando, me apoiando e dividindo conhecimentos como alunos do curso de letras da UFAL.

A meus avós, José e Beatriz por me apoiarem e me acolherem em sua casa nos primeiros meses de estudo na UFAL.

A minha tia e madrinha, Izanete (uma segunda mãe). Por todo o apoio, carinho e dedicação em me ajudar.

Ao meu orientador professor Dr. Márcio Ferreira da Silva (na minha jornada como herói, ele é o arquétipo do velho sábio), que é uma pessoa que tenho uma grande admiração. Agradeço a paciência, os conselhos, a dedicação e por acreditar nessa pesquisa.

A todos os professores e professoras do campus do sertão de Delmiro Gouveia, que fizeram parte da minha jornada acadêmica desde o tronco inicial e os demais professores que tive a honra de conhecer nos eventos da UFAL e trocar conhecimentos, e cujas ideias contribuíram academicamente e irão contribuir para a vida.

A professora Cristian Sales, que em suas aulas de projeto integrador me afetou positivamente e me fez refletir sobre vários temas importantes que levarei para a vida.

Ao professor Robério (professor de introdução a computação dos cursos de engenharia do campus sertão), por me permiti assisti suas aulas sobre linguagem de programação em python 3, por contribuir para enriquecer meus conhecimentos, pelas dicas, conselhos e caronas.

[...] O que persiste não é propriamente o ator ou atriz, mas essa personagem de ficção cujas raízes sociológicas são muito mais poderosas do que a pura emanção dramática. [...] (GOMES, 2011, p. 115).

RESUMO

Esta pesquisa tem como objetivo analisar o personagem Batman/Bruce Wayne buscando identificar qual tipo de herói se encaixa no perfil desse personagem, nas duas obras fílmicas de Tim Burton, *Batman* (1989) e *Batman Returns* (1992). Uma vez que esse personagem apresenta uma variedade de características, que o torna verossímil e complexo. Para esse fim, abordamos a relação desse personagem e os quadrinhos, além de trazer o conceito e as propriedades desse arquétipo de herói, e de anti-herói. Diante da complexidade apresentada por esse personagem, apontaremos seus aspectos noturnos e góticos, e o duplo trazendo as particularidades de Batman e Bruce Wayne enquanto herói. A pesquisa é de cunho qualitativo e bibliográfico, abrangendo diversas áreas como cinema, literatura, psicologia, entre outras. Assim, é uma pesquisa interdisciplinar. Foi utilizado como base teórica, os estudos de Vogler (2006), Campbell (1997), Comparato (2000), Campos (2007), Jung (2002), Menon (2007), Faria (2016), Pervin e John, (2004) e outros.

Palavras-chave: Personagem. Herói. Anti-herói. Duplo. Gótico.

ABSTRACT

This research aims to analyze the character Batman/Bruce Wayne in order to identify which type of hero fits the profile of this character, in two filmic works by Tim Burton, *Batman* (1989) and *Batman Returns* (1992). Since this character has a variety of characteristics, which makes him believable and complex. To this end, we approach the relationship between this character and the comics, in addition to bringing the concept and properties of this archetype of hero and anti-hero. Given the complexity presented by this character, we will point out its nocturnal and gothic aspects, and the double bringing the particularities of Batman and Bruce Wayne as a hero. The research is qualitative and bibliographical, covering several areas such as cinema, literature, psychology, among others. So, it is an interdisciplinary research. It was used as a theoretical basis, the studies of Vogler (2006), Campbell (1997), Comparato (2000), Campos (2007), Jung (2002), Menon (2007), Faria (2016), Pervin and John, (2004) and others.

Keywords: Character. Hero. Anti-hero. Double. Gothic.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Capa da revista Detective Comics número 27.	17
Figura 2 - Sequência de quadros do primeiro quadrinho do Batman de 1939.	18
Figura 3 - Cena com legenda em português.	20
Figura 4 - Sequência de quadros do primeiro quadrinho do Batman.	21
Figura 5 - Capa da revista Detective Comics número 31.	22
Figura 6 - Capa da revista Detective Comics número 32.	23
Figura 7 - Homem se assusta com o Batman.	24
Figura 8 - Batman observa sua presa.	24
Figura 9 - Bruce Wayne descobre seu disfarce.	25
Figura 10 - Morte dos pais de Bruce Wayne.	26
Figura 11 - Bruce com expressão de medo e choque após morte de seus pais.	27
Figura 12 - Lembrança do momento da morte dos pais de Bruce na HQ.	28
Figura 13 - Lembrança do momento da morte dos pais de Bruce no filme.	28
Figura 14 - Capa do quadrinho <i>Batman: Gothic</i>	30
Figura 15 - Capa da adaptação em quadrinho do filme <i>Batman</i> (1989).	31
Figura 16 - Capa da adaptação em quadrinho do filme <i>Batman: O Retorno</i> (1992).	31
Figura 17 - Notícia no jornal informando sobre a descoberta de Batman.	35
Figura 18 - Batman levando os balões com gás de misturas químicas para longe da população.	35
Figura 19 - Trem com a gangue do circo raptando as crianças.	36
Figura 20 - Pinguim recebe o bilhete de Batman.	37
Figura 21 - Pinguins na praça Gotham armados com misseis.	37
Figura 22 - Batman após ter as coordenadas dos pinguins autoriza Alfred a ativar o sinal de desvio para os pinguins.	38
Figura 23 - Axis Chemical explodindo após Batman colocar uma bomba no local.	42
Figura 24 - Batman fala que vai matar o Coringa.	42
Figura 25 - Batman com o seu carro lança fogo em um criminoso.	43
Figura 26 - Batman coloca uma bomba na cintura de um bandido.	44
Figura 27 - Comissário Gordon manda acionar o sinal.	46
Figura 28 - Comissário Gordon agradece a Batman.	46
Figura 29 - O sinal para chamar o Batman.	49
Figura 30 - Bruce Wayne entra na Dama de Ferro para descer até a caverna.	54

Figura 31 - Mansão gótica de Bruce Wayne.	63
Figura 32 - Ambiente da Mansão de Bruce Wayne.	64
Figura 33 - Batman aparece criando a aparência de morcego gigante.	66
Figura 34 - Sombra do Batman projetada na parede.	68
Figura 35 - Maquiagem do Pinguim.	68
Figura 36 - Personalidade Batman.	76

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	13
2. BATMAN: A CONSTRUÇÃO DO HERÓI.....	16
2.1. Do quadrinho ao filme	16
2.2. O herói urbano	32
3. UMA PERSONAGEM NOTURNA	51
3.1. Da caverna	51
3.2. Do gótico.....	54
4. BRUCE WAYNE: DUPLO	71
4.1. Um e o outro	71
4.2. O herói sempre vence?.....	81
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
REFERÊNCIAS	89

1. INTRODUÇÃO

Batman é um personagem mundialmente bastante conhecido principalmente devido as produções audiovisuais seus vários filmes e séries em especial as de animação. Além dos games e as histórias em quadrinhos (HQs), essas últimas forneceram a origem desse personagem na revista DC Comics. Atualmente com 82 anos, de sua primeira aparição nos quadrinhos em maio de 1939. Existem diversas versões desse personagem, a maioria tem características muito comuns, já outras são divergentes, encontradas sobretudo nas HQs, e fazem parte de universos alternativos e outras linhas do tempo, tendo inclusive nomes diferentes, por exemplo, Homem-Coruja, em *Justice League of America* (1964); Batman Vampiro, em *Batman & Dracula: Red Rain* (1991), Garra das Trevas, em *Legends of the Dark Claw* (1996); Batman Máquina Assassina, em *Batman the Murder Machine* (2017); *Batman que Ri*, título original *The Batman Who Laughs* (2017) etc.

Este estudo tem como objetivo analisar a construção desse personagem, Batman/Bruce Wayne. Para isso reconheceremos qual tipo de herói se encaixa no perfil desse personagem nas duas obras fílmicas de Tim Burton¹, *Batman* de 1989 e *Batman Returns* (*Batman: O Retorno*) de 1992. Dado que esse personagem geralmente é conhecido por ser um herói, nas HQs e outros audiovisuais, mas as características que ele expressa, nessas narrativas cinematográficas não segue apenas o estilo clássico de herói. Assim, comportando-se como um tipo de herói diferente do herói clássico², além de exibir elementos contraditórios, na maneira de agir.

A pesquisa surgiu devido a dúvida sobre: qual o tipo de herói é a personagem Batman/Bruce Wayne dessas duas obras fílmicas de Tim Burton? Ele pode ser um anti-herói, pois esse personagem apresenta comportamentos distintos e aspectos verossímeis, assim sendo um personagem complexo. Por ser um fã desse personagem desde criança, e por esses dois filmes específicos trazerem um personagem único com aspectos particulares e traços do gótico, os quais me chamam a atenção. Também devido a aceitação e o apoio do meu orientador, o professor Márcio em trabalhar com a análise desse personagem.

Os quadrinhos e o cinema se alimentam de obras literárias. Por isso, existe uma relação entre essas artes, a literatura, o cinema e os quadrinhos, uma vez que as três artes se utilizam de

¹ Timothy William Burton, popularmente conhecido como Tim Burton, Nasceu em Burbank, na Califórnia, nos estados unidos, em 1958. É cineasta, produtor, roteirista, escritor, animador e desenhista. Um de seus primeiros trabalhos com curta metragem foi *Vincent* (1982). Já o seu primeiro longa foi, *As grandes aventuras de Pee-wee* (1985). Burton frequentemente trabalha em seus filmes o sombrio, o gótico e a fantasia.

² O herói clássico, ao qual nos referimos aqui, é aquele herói que é bondoso, muito correto, corajoso, forte, belo. Esse herói não mata criminosos, não age por vingança ou interesse próprio, age apenas para proteger e salvar vidas, e geralmente segue cada etapa da jornada do herói descrita por Vogler e Campbell.

personagens e diálogos entre personagens. Que começou na literatura, depois passou para o cinema e os quadrinhos. Temos, por exemplo, as várias histórias publicadas originalmente em obras literárias, que foram adaptadas para os quadrinhos e principalmente para o cinema. Desse modo, trazem a possibilidade de trabalhar essa análise do personagem nos filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992), porque percebemos a presença da literatura, mesmo que de forma implícita nos capítulos, e de forma explícita no subcapítulo 3.2 que trabalhamos com o gótico. Existe um gótico literário e esses filmes do Batman se nutrem desses elementos góticos da literatura. Então, a pesquisa se faz relevante para a literatura.

Sendo assim, essa pesquisa traz contribuições para a literatura, pois além de trabalhar com o gótico literário, é possível perceber a associação da literatura com o cinema através, por exemplo, dos elementos góticos do espaço e do personagem, que surgem primeiro na literatura para posteriormente ser adaptado para o cinema.

Com a finalidade de favorecer os estudos do personagem cinematográfico. Destacando a importância da literatura e do personagem literário, como contribuição para a formação do personagem cinematográfico e do cinema, por meio dessas duas obras cinematográficas. Tim Burton, desenvolve uma versão sombria do Batman, com elementos góticos e duplo, que é bastante semelhantes as HQs, porém não deixa de exibir suas particularidades. Então, para compreender o personagem trabalharemos também seus aspectos do gótico e do duplo. Através de um estudo de caráter qualitativo e bibliográfico, desenvolvemos o trajeto desse trabalho, que se estende para várias áreas como cinema, literatura, mitologia, psicologia e outras. Por conseguinte, é um trabalho interdisciplinar.

No capítulo dois, trabalhamos primeiro com a relação do Batman de Tim Burton com os quadrinhos, principalmente os quadrinhos da era de ouro, que são as primeiras histórias em quadrinhos do Batman que deram início a esse personagem. Evidenciando características que são comuns desse personagem desde sua origem, que contribuíram para sua construção nos filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992), mostrando essas duas artes, o cinema e os quadrinhos, e como elas estão associadas trazendo para a discussão: McCloud (1995), Deleuze (2018), Cirne (1975) e Bernadet (1980). Já no segundo momento desse capítulo, apresentamos o conceito e as características do arquétipo do herói, apontando os aspectos comuns em Batman. Além de trazermos o arquétipo do anti-herói para a discussão, refletindo sobre Batman, mostrando os elementos semelhantes a ele. E como esse espaço urbano relaciona-se com esse personagem. Para isso, fornecemos as bases teóricas, os estudos de Vogler (2006), Campbell (1997), Comparato (2000), Campos (2007), Jung (2002) e Evangelista (2017). Relacionamos Batman com o espaço urbano em que ele trabalha, isto é, Gotham.

Sobre o capítulo três, começamos trazendo a caverna, e como ela liga-se a Bruce Wayne, auxiliando no processo simbólico de transformação desse personagem em Batman, junto de outros elementos. Para esse fim, seguimos as ideias de Lexikon (1998). Dando continuidade, nesse capítulo, temos o conceito seguido das propriedades do gótico, sua origem na arquitetura, depois na literatura, e por último no cinema, depois é feita a devida conexão do gótico com os dois filmes de Batman de Burton, denotando os aspectos góticos desse personagem. Desse modo, Menon (2007), Cánepa (2006), Silva (2004) entre outros pesquisadores colaboram nesse diálogo.

No capítulo quatro, vamos desvendar mais afundo esse personagem, conceituamos personalidade com o intuito de facilitar a compreensão da análise de Batman e Bruce Wayne. Dessa maneira, somos guiados por conhecimentos na área da psicologia com Faria (2016), Pervin e John, (2004) e outros. A continuação desse capítulo nos leva a responder à pergunta: o herói sempre vence? Chegamos a essa resposta por meio de exemplos e com base na jornada do herói descrita por Joseph Campbell e Christopher Vogler.

2. BATMAN: A CONSTRUÇÃO DO HERÓI

Porque ele é o herói que Gotham merece, [...]. [...] Porque ele não é um herói. É um guardião silencioso, um protetor zeloso. Um Cavaleiro das Trevas. (THE DARK KNIGHT, 2008).

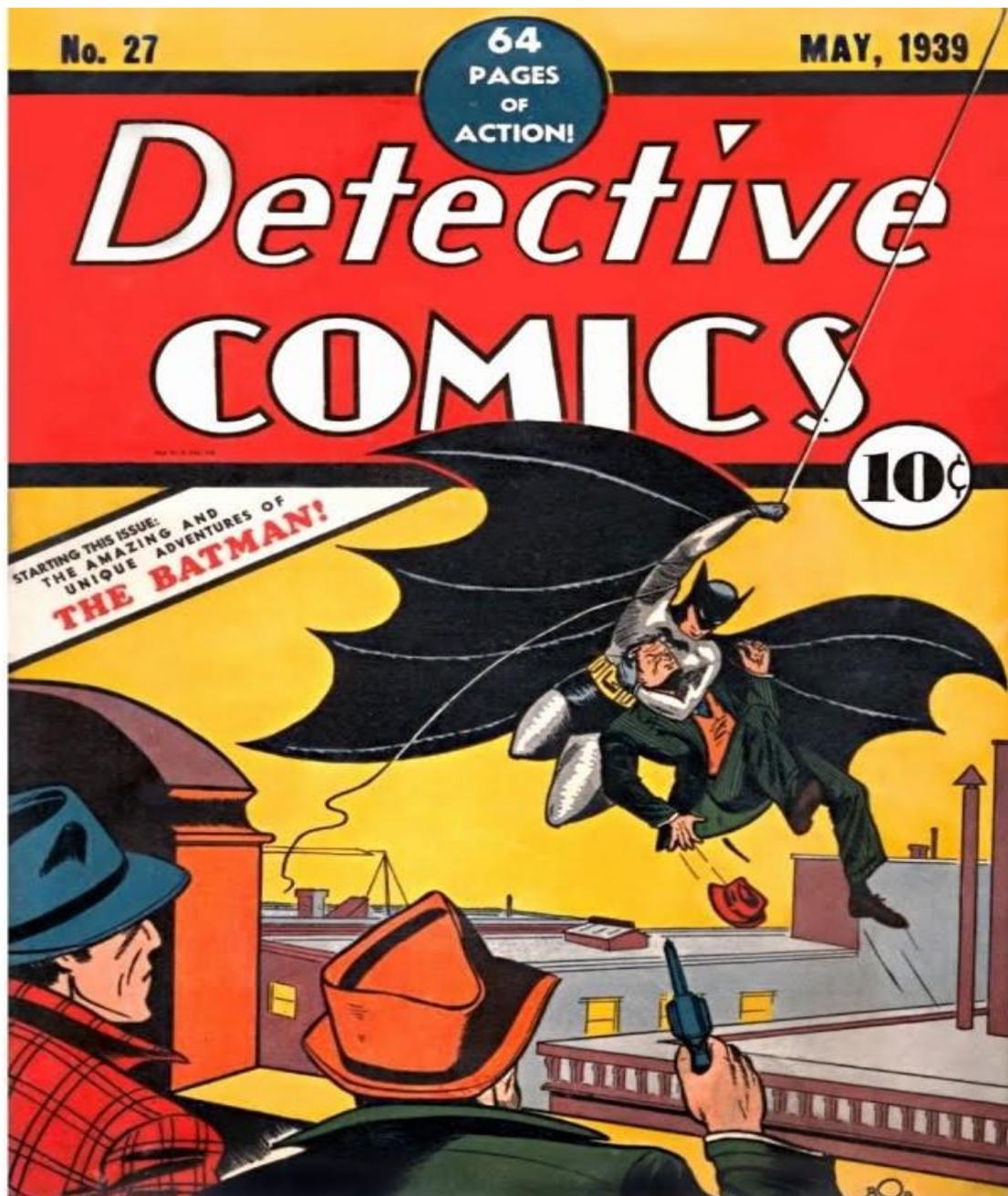
2.1. Do quadrinho ao filme

Batman é um personagem que surgiu primeiro nos quadrinhos com Bob Kane na ilustração e Bill Finger no roteiro. Sendo lançado em maio de 1939 pela revista Detective Comics (figura 1). Apesar de Bob Kane inicialmente ter tido a ideia de criação do Batman e na maioria das vezes ganhar maior crédito, Bill Finger contribuiu para a criação do personagem, mas só em 2014 que Kane e Finger passam a ser creditados juntos como os criadores do Batman.

Com a primeira aparição do Batman nos quadrinhos em maio de 1939 e depois várias outras histórias em quadrinhos sobre esse personagem surgiram e influenciaram a criação de filmes e séries sobre o Batman. Dessa maneira, Tim Burton diretor dos filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992), foi inspirado pela nona arte. Em seus dois filmes Burton criou um personagem sombrio, abitando uma Gotham com uma estética Gótica, uma cidade escura com mortes e crimes e bandidos com aspectos monstruosos e com cenas de ação e violência. Com essa concepção visual em estilo Gótico que criou uma Gotham única, o filme *Batman* (1989) ganhou em 1990 o Oscar de Melhor Direção de Arte. Com isso Burton mudou a maneira como o Batman vinha aparecendo nos audiovisuais, por exemplo, sua primeira aparição nos cinemas em 1966 com o filme *Batman ou Batman: The movie*, como gênero de aventura e comédia dirigido por Leslie H. Martinson, e a série de TV do Batman que foi exibida entre 1966 e 1968 que também tinha esse gênero de aventura e comédia, ambos filme e série tinham Adam West interpretando Batman/Bruce Wayne e Burt Ward como Robin. Ambas usavam onomatopeia que é um recurso utilizado nos quadrinhos. Tinham foco no humor, assim, o personagem Batman e os demais eram cômicos. A série de *The Batman* (1943), que foi a primeira aparição de Batman nos audiovisuais, tinha Lewis Wilson como Batman e Douglas Croft como Robin. Com gênero de aventura e super-herói, a vestimenta de Batman é simples e não coloca medo nos bandidos, a caverna quase não tem equipamentos e o veículo utilizado é um carro normal da época. A série *Batman and Robin* (1949) era uma continuação da série de 1943, com Robert Lowery interpretando o Batman e Johnny Duncan como Robin.

Esses audiovisuais produzidos antes do Batman de Burton (1989), não tinham esse estilo Gótico que Burton fez, um Batman sombrio, com um visual preto lembrando da figura do morcego e que coloca medo nos bandidos. Isso transformou o Batman dos audiovisuais mostrando um personagem diferente e inovador em 1989.

Figura 1 - Capa da revista Detective Comics número 27.



Fonte: [https://3.bp.blogspot.com/-](https://3.bp.blogspot.com/-1qFlifMeQa0/WRoaxlnI2JI/AAAAAAAAACoE/fUv7z9tJ6r87FVylOUhdYPdc1HcTc9bNgCK4B/s1600/action-comics-1-detective-comics-27.jpg)

[1qFlifMeQa0/WRoaxlnI2JI/AAAAAAAAACoE/fUv7z9tJ6r87FVylOUhdYPdc1HcTc9bNgCK4B/s1600/action-comics-1-detective-comics-27.jpg](https://3.bp.blogspot.com/-1qFlifMeQa0/WRoaxlnI2JI/AAAAAAAAACoE/fUv7z9tJ6r87FVylOUhdYPdc1HcTc9bNgCK4B/s1600/action-comics-1-detective-comics-27.jpg)

Quadrinho e cinema se relacionam, pois, assim como no cinema, os quadrinhos também se utilizam de imagens, planos de enquadramento, altura do ângulo de enquadramento, lado do ângulo de enquadramento e do contraste entre luz e sombras. Apesar de se relacionarem quadrinho e cinema são duas artes independentes, sendo o quadrinho conhecido como nona arte e o cinema como sétima arte.

No quadrinho temos a sensação de movimento, por exemplo, na figura 2 no primeiro quadro o criminoso demonstra que vai pegar a arma do bolso, no segundo Batman parte para cima dele, no terceiro quadro ele já está no chão recebendo golpes do Batman. Não vemos todos os movimentos, mas, sabemos que para a ação ter ocorrido, esses movimentos aconteceram. Assim, o que não é visto é imaginado pelo leitor. De acordo com McCloud (1995, p. 107) “[...] o movimento nos quadrinhos acontece entre os quadros pelo processo mental da conclusão”. O que McCloud chama de conclusão e a capacidade de deduzir, para entender o que acontece nos quadrinhos, é por meio desse processo que temos a ilusão de que algo aconteceu, mesmo que não tenhamos visto tudo passo a passo nos quadrinhos. Entendemos que o herói vai para cima do criminoso, porque temos as palavras que narram a ação, e as linhas desenhadas que estão próximas auxiliam na sensação de movimento nesse meio estático. A imagem do segundo quadro demonstra que o Batman vai derrubar o criminoso, então vemos ele já caído no terceiro quadro. Embora que existem quadrinhos que trazem uma sequência de quadros de maneira que acompanhamos os movimentos quadro a quadro dando uma impressão maior de movimento. Ambiente contendo e técnicas de movimento nos dão essa sensação de movimento nos quadrinhos.

Figura 2 - Sequência de quadros do primeiro quadrinho do Batman de 1939.



Fonte: Imagens tiradas do quadrinho (FINGER; KANE, 2005, p. 8).

Já no filme temos a imagem em movimento. “Em suma, o cinema não nos oferece uma imagem à qual acrescentaria movimento, ele nos oferece imediatamente uma imagem movimento.” (DELEUZE, 2018, p. 15). Dessa maneira, a sequência do quadrinho da figura 2 em um filme seria completa não necessitando que quem esteja assistindo imagine o resto da ação que não ficou visível, exceto em alguns casos que é feito de propósito para que o espectador imagine o resto da cena. Destarte, no filme acompanhamos os movimentos da cena, dessa forma o filme nos aproxima de uma experiência real.

Segundo Cirne (1975, p. 29) “No filme intervêm imagens fotografadas em movimento; na estória em quadrinhos, imagens desenhadas fixas.” Desse modo, como os quadrinhos têm imagens desenhadas que apesar de trazer a sensação de movimento trata-se de desenhos parados na folha do papel e que se diferenciam do cinema por não trazer imagens de forma realista com movimento como no cinema. Apesar de que as imagens fotografadas e esse movimento que vemos no cinema se aproximarem do real, o que vemos é uma ilusão.

O movimento produzido no cinema é uma ilusão, uma diversão ótica, pois a imagem está parada (BERNADET, 1980). Os fotogramas são cada uma das fotografias impressas em uma película de filme, que atualmente com o avanço das tecnologias são conhecidos por quadros (ou em inglês frames), que passam na tela com uma velocidade em geral de 30 quadros por segundos (em filmes antigos a velocidade era de 24 quadros por segundo) e causam a ilusão de movimento, pois nossos olhos não conseguem perceber as fotos sendo passadas uma a uma na tela nessa velocidade. Dessa maneira, vemos o movimento mesmo que ele não exista na tela. Como revela McCloud (1995, p. 65) “Nos filmes, a conclusão, acontece continuamente -- vinte e quatro vezes por segundo --, enquanto nossas mentes transformam uma série de imagens paradas numa história em movimento contínuo.”

As ilusões dos movimentos são criadas de formas diferentes nos quadrinhos, acontecem por meios de linhas, imagens múltiplas, efeitos fotográficos, vários quadros mostrando o passo a passo dos desenhos, entre outros. Já no filme a ilusão do movimento é causado pela velocidade com que as várias fotos passam na tela. Os desenhos estáticos que vemos nos quadrinhos por mais detalhados que possam ser, e trazerem a ilusão de movimento no meio estático, não possuem o aspecto real das fotografias. Desse modo, o filme produz uma ilusão de movimento e de realidade que está mais perto do verossímil, do que os quadrinhos.

O filme tem um público maior do que os quadrinhos, já que o investimento é maior para a produção de filmes, e pela sensação de realidade proporcionada pelo cinema e os filmes. Com isso amplia-se o público do personagem Batman que não se restringe apenas aos leitores de histórias em quadrinhos (HQs).

No início do filme *Batman* (1989), fica clara a relação que o filme tem com os quadrinhos do Batman como podemos ver na figura 3, pois é produzido com base nos personagens da revista DC Comics.

Figura 3³ - Cena com legenda em português.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

No primeiro quadrinho de estreia do Batman em maio de 1939 na HQ Detective Comics número 27, *The Case of the Chemical Syndicate*. Nessa apresentação do personagem um misterioso assassinato leva o comissário Gordon a investigar e convida seu jovem amigo Bruce Wayne para acompanhá-lo, depois Wayne transformado em Batman vai investigar o mistério. Nesse primeiro quadrinho é perceptível as características desse herói, que encontramos nos filmes de Burton como: coragem, habilidades de luta e investigação, pois ele consegue desvendar o mistério do porquê dos assassinatos e quem está por trás deles, com isso ele tem que enfrentar os bandidos mostrando suas habilidades de luta e coragem. Assim como no primeiro filme de Burton, no qual Batman investiga e descobre a fórmula química que o coringa usa nos produtos para matar as pessoas sorrindo. Sua coragem e habilidades de luta são visíveis no filme. Outras características são a dupla personalidade e o senso de justiça que em alguns casos busca vingança fazendo justiça com as próprias mãos. Como é possível

³ Sequência do filme disponível em 00:00:53.

observar na figura 4, Batman dá um soco no vilão e ele cai no tanque de ácido, matando o vilão mesmo que de maneira acidental. Batman poderia tentar salvá-lo e depois entregá-lo para as autoridades, no entanto diz que: “Um final adequado para a laia dele.”⁴ (FINGER; KANE, 2016, p. 13, tradução nossa). Isso é similar ao que o Batman faz, por exemplo, no filme de 1989, na cena⁵ quando ele explode a indústria química matando os capangas do coringa, com a intenção de matar o coringa. Não tem cena que mostre ele sentir culpa sobre isso. Assim, o Homem Morcego do filme, age de maneira análoga ao Batman da primeira HQ, atuando executando a punição para alguns bandidos.

Figura 4 - Sequência de quadros do primeiro quadrinho do Batman.



Fonte: Imagens tiradas do quadrinho (FINGER; KANE, 2016, p. 13).

Esse Batman com aspectos góticos e sobrenaturais que os filmes de Burton mostra já existia desde o começo na era de ouro⁶ dos quadrinhos, na HQ Detective Comics número 31

⁴ A fitting ending for his kind. (FINGER; KANE, 2016, p. 13).

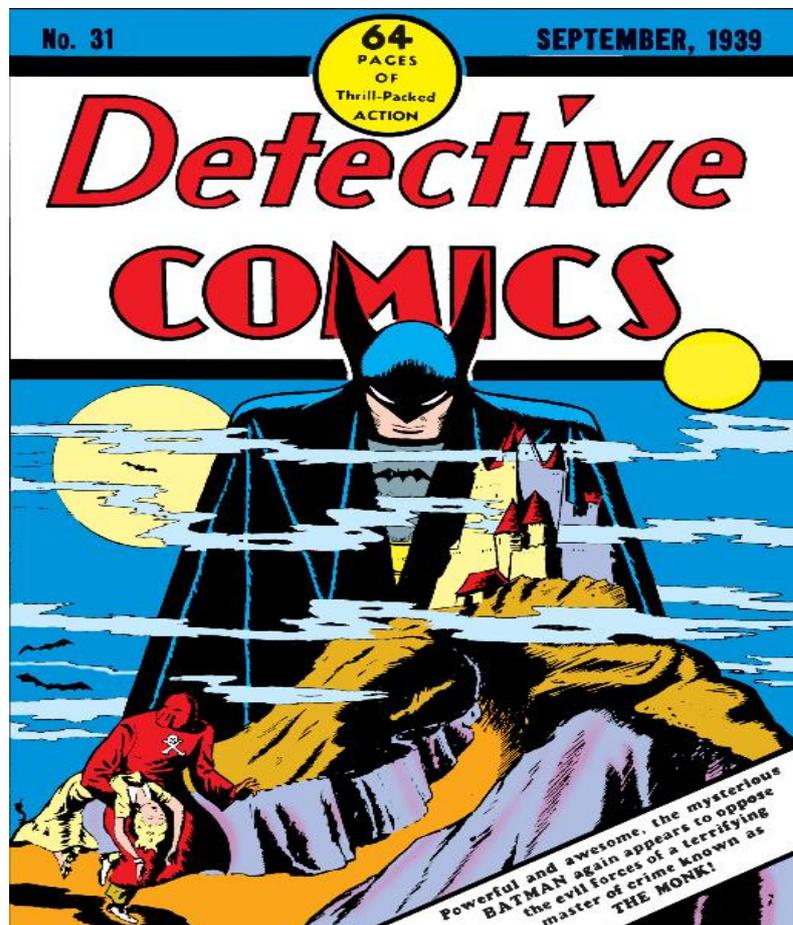
⁵ Sequência disponível em 01:34:20.

⁶ A era de ouro dos quadrinhos foi uma época que começou em 1938 e foi até meados de 1950.

de setembro de 1939, *Batman Versus The Vampiro, Parte One* figura 5, e a continuação na HQ Detective Comics número 32 de outubro de 1939, *Batman Versus The Vampiro, Parte Two* figura 6. Nessas duas HQs temos uma criatura conhecido como o Monk (Monge), ele tem poderes sobrenaturais podendo se transformar em lobo, é um vampiro, usa vestimenta de monge e tem habilidades hipnóticas, usando essas habilidades de hipnose também estando distante de suas vítimas. O cenário onde se passa essa aventura inicialmente é Nova York, depois passando por Paris, tendo seu desfecho na Hungria em um castelo sombrio e distante, um castelo com um poço de lobisomens e caixões para dormir, um típico cenário gótico e soturno.

Apesar do Batman com traços góticos já ter aparecido desde o começo dos quadrinhos do Batman, o filme de Burton de 1989, não deixou de ser uma novidade para essa época, uma vez que o grande público de áudio visual estava acostumado com o Batman cômico da série de TV de 1966 que fez muito sucesso na época. Então, Burton traz o primeiro Batman gótico do áudio visual, renovando o personagem para um público maior.

Figura 5 - Capa da revista Detective Comics número 31.



Fonte: Imagen tirada do quadrinho (FOX; FINGER; KANE, 2016, p. 43).

Figura 6 - Capa da revista Detective Comics número 32.



Fonte: Imagen tirada do quadrinho (FOX; KANE, 2016, p. 54).

O Batman nessas HQs de *Batman Versus The Vampiro* é visto como um animal ou criatura sobrenatural como na figura 7 o Batman pula em cima de um carro e o homem que está no carro se assusta com ele, e fala: “Ajuda! O diabo ele mesmo.”⁷ (FOX; FINGER; KANE, 2016, p. 49, tradução nossa). Na figura 8 ele observa a carruagem e o narrador o compara com um animal que está à espreita de uma presa. O narrador fala: “Como um animal de rapina... O Batman observa sua presa.”⁸ (FOX; KANE, 2016, p. 55, tradução nossa). A capa figura 5, também demonstra esse aspecto de criatura sobrenatural trazendo o enorme vulto de Batman observando o castelo como um vampiro ou morcego gigante. Demonstrando sua força e o mito de mostro que é criado sobre ele, como uma criatura da noite, capaz de assombrar até o vampiro monge e os capangas dele.

⁷ Help! The devil himself. (FOX; FINGER; KANE, 2016, p. 49).

⁸ Like an animal of prey... The Batman watches his quarry. (FOX; KANE, 2016, p. 55).

Figura 7 - Homem se assusta com o Batman.



Fonte: Imagem tirada do quadrinho (FOX; FINGER; KANE, 2016, p. 49).

Figura 8 - Batman observa sua presa.

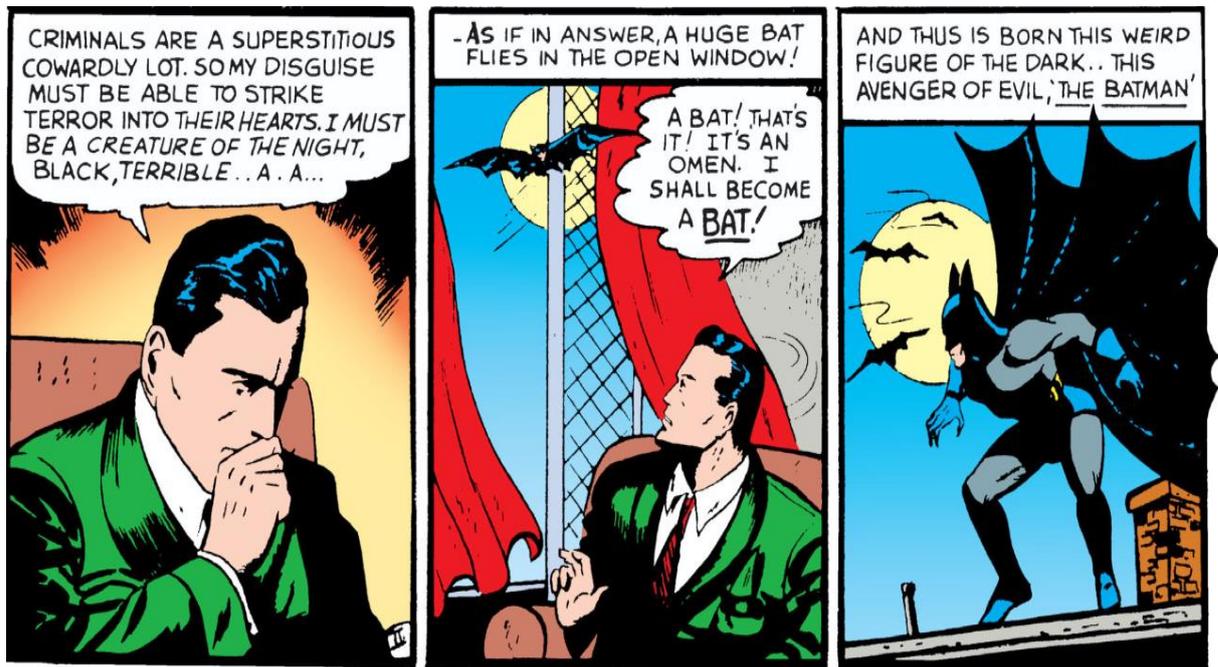


Fonte: Imagem tirada do quadrinho (FOX; KANE, 2016, p. 55).

No filme 1989, Batman também é visto como um monstro, uma criatura sobrenatural, por exemplo, na sequência⁹ em que dois marginais estão dividindo o que roubaram, e conversam sobre o Morcego Gigante, e na cena depois desse ocorrido, no momento em que o jornalista Alexander Knox, fala com o tenente Eckhardt, sobre o ocorrido com os criminosos e a respeito de Batman. Na ocasião em que um dos bandidos afirma: “Estou te dizendo, um morcego gigante!” (BATMAN, 1989, sequência disponível em 00:10:10).

Na HQ Detective Comics número 33 *The Batman Wars Against the Dirigible of Doom*, que foi publicada em novembro de 1939 é a primeira HQ a apresentar detalhes sobre o início do surgimento do Batman. Assim, o objetivo de Bruce Wayne é criar um disfarce que possa assustar os criminosos, uma vez que eles são supersticiosos, uma criatura sobrenatural como um morcego gigante irá assustá-los, como mostra a sequência da figura 9. Dessa maneira, nasce o Batman como uma figura monstruosa capaz de colocar medo em suas vítimas, nesse caso os bandidos.

Figura 9¹⁰ - Bruce Wayne descobre seu disfarce.



Fonte: Imagem tirada do quadrinho (FOX; KANE, 2016, p. 67).

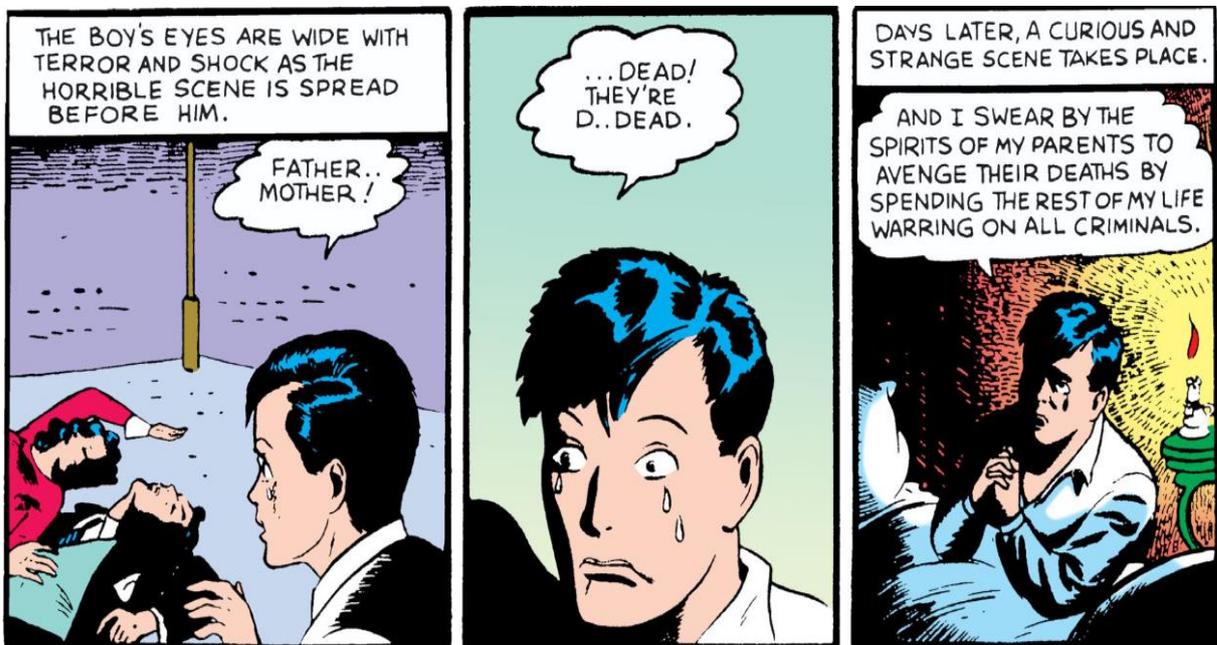
Nessa HQ *The Batman Wars Against the Dirigible of Doom* como ela traz a origem do Batman é abordado também pela primeira vez a morte dos pais de Bruce figura 10. Isso marca

⁹ Disponível em 00:09:56.

¹⁰ Na HQ *The Batman Wars Against the Dirigible of Doom*.

ele, essa dor que ele carrega o transforma no Batman. Os mesmos olhos arregalados de medo e susto como é possível ver na figura 10, vemos no filme de 1989 figura 11. Dessa maneira, com a dor da morte dos pais dele, Bruce Wayne busca vingança, lutando contra o crime, evitando que os pais de outras crianças sejam mortos, transformando-se futuramente no homem morcego, o justiceiro e vingador da cidade. Por causa de sua busca por vingança ele não descansa no combate ao crime, aterrorizando os bandidos e investigando os fatos, fazendo o que a polícia desse lugar não é capaz de fazer, tanto por falta de recursos como por policiais que ajudam no crime. Assim, ele se coloca acima da lei, mesmo com a polícia tentando prendê-lo, ele mostra para a cidade que é o herói.

Figura 10¹¹ - Morte dos pais de Bruce Wayne.



Fonte: Imagem tirada do quadrinho (FOX; KANE, 2016, p. 67).

¹¹ Na HQ *The Batman Wars Against the Dirigible of Doom*.

Figura 11¹² - Bruce com expressão de medo e choque após morte de seus pais.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

A morte de Thomas e Martha Wayne acontece em outras HQs, com o passar do tempo como em *A Lenda Jamais Revelada de Batman* número 1 de julho de 1980, e na HQ *Batman o Cavaleiro das Trevas* de 1986. Então, nesse momento de recordação de Bruce na HQ *Batman o Cavaleiro das Trevas* de 1986, assim como no filme de 1989 que vemos o marginal puxar o colar de Martha Wayne, que se quebra e cai, como lembrança espantosa desse momento figuras 12 e 13 respectivamente HQ e filme, que são semelhantes. Na figura 12 temos também a face de Bruce Wayne expressando o susto e o medo ao lembra do ocorrido como na figura 11. Entre outras HQs que trazem essa tragédia, principalmente essas HQs que fazem parte da década de 80 influenciaram esse acontecimento no filme de Burton, uma vez que fazem parte da mesma década em que o filme foi produzido, sendo a principal característica para o surgimento do Batman.

¹² Sequência do filme disponível em 01:31:32.

Figura 12¹³ - Lembrança do momento da morte dos pais de Bruce na HQ.



Fonte: Imagens tiradas do quadrinho (MILLER, 1987, p. 17 e 18).

Figura 13¹⁴ - Lembrança do momento da morte dos pais de Bruce no filme.



Fonte: Imagens tiradas do filme *Batman* (1989).

Outra característica desse personagem que está nas primeiras HQs é que ele esporadicamente usa armas de fogo, na HQ número 4 do inverno de 1941, na quarta história *Victory for the Dynamic Duo*, tem uma nota do editor: “O Batman nunca carrega ou mata com uma arma!”¹⁵ (FINGER; KANE, 2017, p. 77, tradução nossa). Desde a primeira HQ esse personagem raramente usa armas de fogo, mas o editor usa essa nota para deixar isso bem claro. Apesar disso, existem casos em que ele usa armas, como no caso dessa aventura, Batman

¹³ Na HQ *Batman o Cavaleiro das Trevas* de 1986.

¹⁴ Sequência do filme disponível em 01:31:23.

¹⁵ The Batman never carries or kills with a gun! (FINGER; KANE, 2017, p. 77).

protege um homem escondendo-o atrás de latas de lixo e os criminosos no carro não param de atirar para matar esse homem, então o herói pega uma arma que um dos bandidos deixou cair e atira na mão do criminoso, com o objetivo de desarma-lo. Como consequência disso, o bandido derruba a metralhadora, cessando os tiros. Assim, Batman salva a vida do homem.

O Batman não carrega com ele armas de fogo, ele usa seus conhecimentos em artes marciais, um Batarangue (Bumerangue do Batman) e seu cinto com cápsulas de gás. Contudo, por exemplo, na HQ Batman número 1, da primavera de 1940, *Professor Hugo Strange and the Monsters*, Batman usa uma arma de fogo que está no seu Batplano (avião do Batman), Batman diz: “Por mais que eu odeie tirar vidas humanas, temo que desta vez seja necessário!”¹⁶ (FINGER; KANE, 2016, p. 165, tradução nossa). Ele não consegue matar os monstros do professor Hugo Stranger com os tiros porque eles usavam vestimentas a prova de balas, mas consegue matá-los de outras formas, uma vez que ele não encontrou outros meios de detê-los.

O Batman de Burton nos dois filmes não leva com ele armas de fogo, e geralmente não mata com elas. No entanto, na cena¹⁷ em que ele invade a Axis Chemical, com seu carro, é possível notar que o carro tem metralhadoras embutidas, e uma bomba que ele usa, e que mata os capangas do coringa. Na sequência¹⁸ quando o Batman com seu avião a jato personalizado, usa metralhadoras e pequenos mísseis para matar o coringa e seus capangas. Desse jeito, como na HQ Batman número 1, da primavera de 1940, *Professor Hugo Strange and the Monsters*, esse personagem de Burton, usa armas de fogo, que geralmente está no seu carro ou avião, com o objetivo de matar.

Burton traz um Batman como nas primeiras HQs da era de ouro em que vemos o herói atuando sem entender como ele surgiu, deixando os leitores curiosos para depois revelar mais sobre o personagem. A primeira HQ de número 27 é publicada em maio de 1939, só em novembro de 1939 depois de 6 HQs publicadas, na HQ número 33 temos a explicação para o surgimento do herói. No início do filme de 1989 vemos o Batman já começando a deter os criminosos, a partir da sequência disponível em 01:30:15, é que temos uma explicação para o surgimento dele.

Algumas características desse personagem desde sua primeira publicação na HQ em maio de 1939 permanecem nos filmes de Burton, mesmo com modificações ao longo do tempo nas HQs, com outros autores, e o Batman cômico do filme e série de 1966. Portanto, temos um

¹⁶ Much as I hate to take human life, I'm afraid this time it's necessary! (FINGER; KANE, 2016, p. 165).

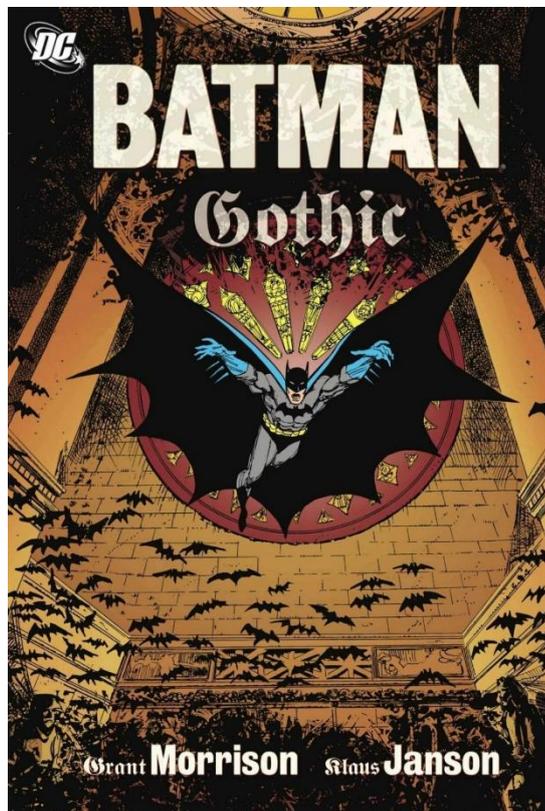
¹⁷ Sequência disponível em 01:34:20.

¹⁸ Disponível em 01:44:25.

personagem com ações no filme que são equivalentes as das primeiras HQs da era de ouro, sendo um herói capaz de matar, mesmo que de maneira indireta.

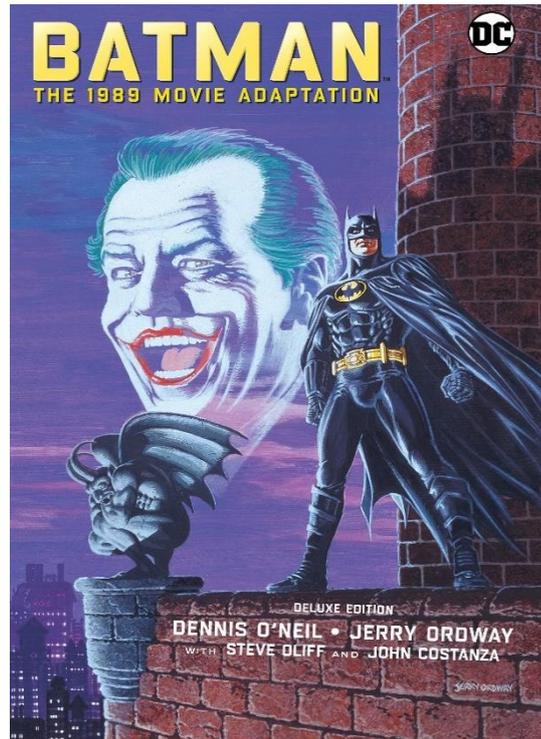
Em vista disso, com as adaptações principalmente de quadrinho para cinema fica evidente o aprofundamento da relação entre essas artes, pois compartilham dos mesmos personagens, das mesmas histórias e até podem compartilhar o mesmo plano de enquadramento. Dessa forma, quadrinho e cinema vão transformando o Batman ao longo do tempo não só cinema utiliza do que é construído nos quadrinhos como os quadrinhos também se utilizam do que o cinema produz, como exemplo a HQ *Batman: Gothic (Batman Legends of the Dark Knight)* (figura 14) em que tem a presença da arquitetura gótica, como a catedral com estilo gótico e as gárgulas e o clima soturno uma referência que vem do Batman de Burton, uma vez que o filme já possuía esses elementos e foi lançado nos Estados Unidos em junho de 1989, e a HQ em abril de 1990 no mesmo país. Outro exemplo é o filme *Batman* (1989), que foi adaptado e criado uma versão em quadrinhos (figura 15). O segundo filme *Batman: O Retorno* (1992), também foi adaptado para os quadrinhos (figura 16). Essas adaptações mostram o quanto esses filmes foram únicos e transformaram o personagem criando suas versões nas HQs.

Figura 14 - Capa do quadrinho *Batman: Gothic*.



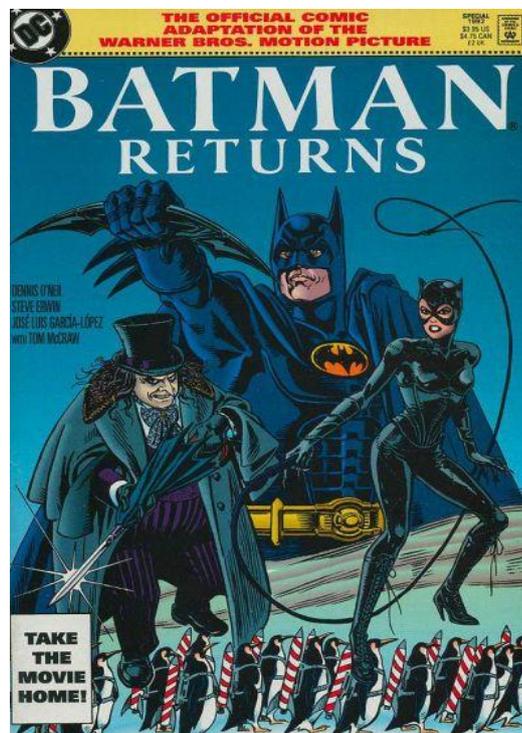
Fonte: Imagem tirada da capa da HQ (MORRISON; JANSON, 2007, p. 1).

Figura 15 - Capa da adaptação em quadrinho do filme *Batman* (1989).



Fonte: Imagem tirada da capa da HQ (O'NEIL; ORDWAY, 2019, p. 1)

Figura 16 - Capa da adaptação em quadrinho do filme *Batman: O Retorno* (1992).



Fonte: https://vignette.wikia.nocookie.net/marvel_dc/images/a/a6/Batman_Returns_Comic.jpg/revision/latest?cb=20171028174101

2.2. O herói urbano

O herói geralmente é o protagonista de uma obra cinematográfica, de um romance, peça de teatro, poema etc. É um personagem que tem como objetivo salvar e proteger os outros, o planeta etc. Como mostra Vogler (2006, p. 52)

A palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa "proteger e servir" (aliás, o lema do Departamento de Polícia de Los Angeles). Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Como um pastor que aceita se sacrificar para proteger e servir a seu rebanho. A raiz da idéia de Herói está ligada a um sacrifício de si mesmo. (Notem que eu uso a palavra para designar um personagem central ou um protagonista, independente do seu sexo.)

Em outras palavras, o herói é aquele que irá lutar pelos outros mesmo que isso possa machucá-lo ou que ele não consiga sobreviver nesse processo, ele possui ética, dignidade e está disposto a ajudar e proteger os outros. “Independente de situação, herói é um personagem correto, justo, audaz, talvez bonito, mas com certeza atraente e bom” (CAMPOS, 2007, p. 153). O personagem do herói tem particularidades que se tornam universais, uma vez que independentemente da situação esse perfil é igual. Em conformidade com Campos (2007, p. 154)

Herói é o personagem que narrador e espectador aprovam, pelo qual torcem, próximo de quem querem estar, com quem querem se emocionar, se identificar e que, enfim, querem ver vitorioso e feliz. Herói são o narrador e o espectador, fossem eles heróis.

O herói é uma pessoa que vai além de seus limites históricos, pessoais e locais e consegue evoluir, depois irá passar sua lição de vida para os outros (CAMPBELL, 1997). O Herói é o personagem que se transforma em símbolo de fé e de esperança a o qual os demais torcem e se inspiram. Como exemplo na série de TV *Titans* (2018), quando os homens que estão preso com o Grayson (o primeiro Robin), abordam sobre a fuga e comentam sobre o Alazul um pássaro da cultura deles, dizendo ser esse pássaro que irá ajudá-los na fuga, acreditando fielmente nisso, eles são auxiliados por Grayson, que depois se torna esse pássaro como símbolo heroico.

Então, é possível perceber que existe um padrão de características para definir um herói e esse padrão se repete em várias obras literárias e fílmicas, assim outros tipos de personagens também possuem um conjunto de características que se repetem e com os quais é possível

identificar qual personagem ele é. Esses conjuntos de personalidades humanas são conhecidos como arquétipos. Destarte, temos os arquétipos de herói, anti-herói, sombra etc. De acordo com Jung (2002, p. 90)

Nos produtos da fantasia tornam-se visíveis as "imagens primordiais" e é aqui que o conceito de arquétipo encontra sua aplicação específica. Não é de modo algum mérito meu ter observado esse fato pela primeira vez. As honras pertencem a PLATÃO. O primeiro a pôr em evidência a ocorrência, na área da etnologia, de certas "idéias primordiais" que se encontram em toda parte foi ADOLF BASTIAN. Mais tarde, são dois pesquisadores da escola de DÜRKHEIM, HUBERT e MAUSS, que falam de "categorias" próprias da fantasia. A pré-formação inconsciente na figura de um "pensamento inconsciente" foi reconhecida pelo eminente HERMANN USENER. Se de algum modo contribuí no tocante a essas descobertas, foi por ter provado que os arquétipos não se difundem por toda parte mediante a simples tradição, linguagem e migração, mas ressurgem espontaneamente em qualquer tempo e lugar, sem a influência de uma transmissão externa.

Os arquétipos não são transportados pela comunicação, mas fazem parte dos indivíduos. Cada pessoa carrega suas características e essas características são comuns à de outras. Visto que esses arquétipos são transmitidos de forma hereditária pelo plasma germinal e se encontram dentro da camada mais profunda do inconsciente que é chamada de inconsciente coletivo (JUNG, 2002). Por exemplo, as características de uma mãe que são comuns à de outra que em geral é cuidar, educar e dar carinho aos filhos. Assim, temos também no caso da ficção personagens com aspectos em comum, apesar de ser um personagem diferente ele possui algo em comum com outro, por exemplo, as características de herói. Os arquétipos que habitam o inconsciente coletivo atuam por meio de funções que são chamadas de imagens. Essas imagens apresentam como as atividades serão executadas e percebem quando a situação propicia o aparecimento de tais imagens. Essas imagens são imagens primordiais, já que estão passando de maneira hereditária desde o início do surgimento dos seres humanos e são universais (JUNG, 2002). Os arquétipos estão presentes tanto nas obras fílmicas quanto literárias e nos estudos de psicanálise e psicologia. Esses modelos universais de personagens contribuíram para a compreensão e identificação dos personagens, por isso iremos perceber que o Batman se encaixa em uma personalidade de herói.

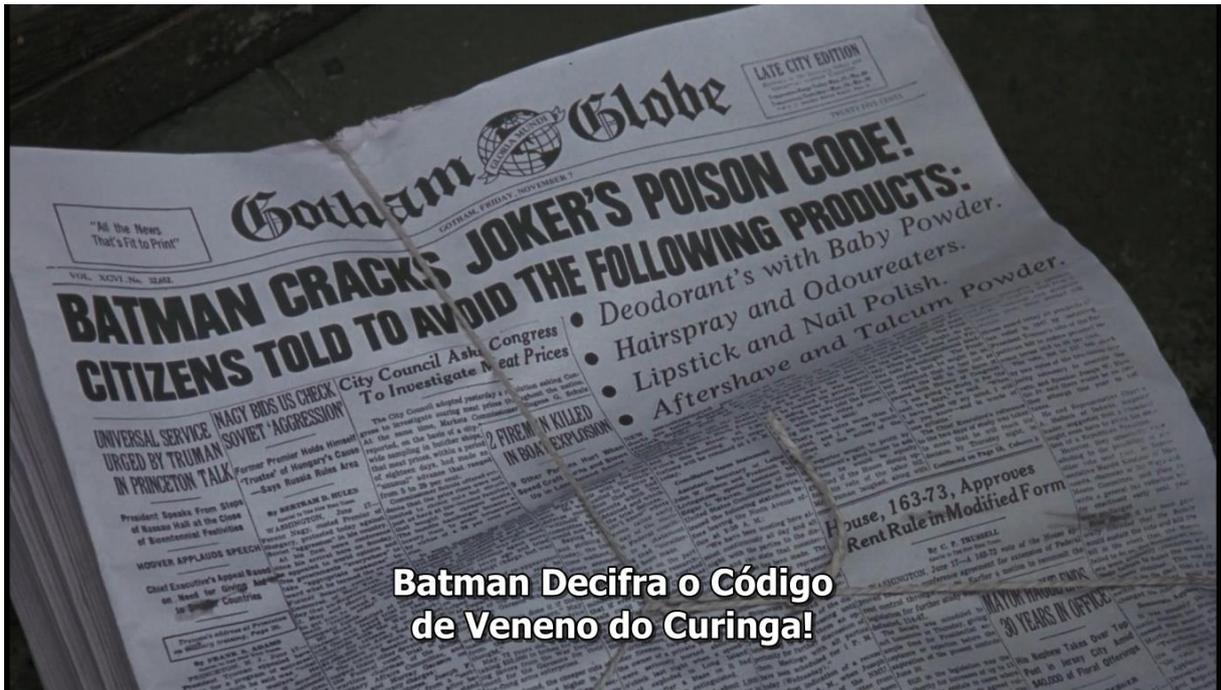
O Batman de Tim Burton personagem presente nos filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992), tem como objetivo proteger as pessoas inocentes da cidade de Gotham, já que a polícia não consegue. Como é possível perceber na cena do filme *Batman* (1989), que acontece quando o Batman descobre quais são os produtos que o Coringa alterou as fórmulas químicas e que misturados com outros estão causando a morte das pessoas sorrindo, e conta

para a fotógrafa Vick Vale. Podemos verificar isso no diálogo de Batman com Vale, ela pergunta:

- O que é tudo isso?
 - A polícia errou. Estão procurando um produto. O Curinga contaminou centenas de produtos.
 - Então, remessas inteiras serão envenenadas. E estaremos todos mortos.
 - O veneno atua quando os componentes se misturam. O spray não age sozinho. Mas spray com batom e perfume são tóxicos e identificáveis.
 - Como descobriu?
 - Leve isso para os jornais.
 - [...]
- (BATMAN, 1989, sequência disponível em 01:14:52)

Logo, Vick Vale passa as informações para a mídia, nas próximas cenas a notícia é exposta no jornal (figura 17) e na TV, na rede de jornalismo de Gotham, o jornalista comunica: “Evite as seguintes combinações: Desodorantes com talco infantil, spray e batom. Produtos seguros estão chegando enquanto Gotham City se abstém.” (BATMAN, 1989, sequência disponível em 01:17:12). Dessa forma, o herói consegue evitar que mais pessoas morram usando esses produtos misturados. Na cena do momento em que o Coringa joga dinheiro para a população de Gotham e usa balões com um gás de misturas químicas para matar a população sorrindo, e o Batman com seu avião a jato, com designer de morcego, consegue tirar os balões da cidade. Assim, salva a vida de muitas pessoas (Figura 18).

Figura 17¹⁹ - Notícia no jornal informando sobre a descoberta de Batman.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

Figura 18²⁰ - Batman levando os balões com gás de misturas químicas para longe da população.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

¹⁹ Sequência disponível em 01:17:10.

²⁰ Sequência disponível em 01:42:18.

No filme *Batman: O Retorno* (1992), na cena (figura 19), que a gangue do circo vai raptar as crianças de Gotham a mando do Pinguim para matá-las jogando-as no esgoto com lixo tóxico, mas, quando elas estão sendo raptadas, o Batman aparece e consegue salvá-las. Nas cenas seguintes o Pinguim recebe um recado do Batman, dizendo “Caro Pinguim: as crianças lamentam não poderem vir. Batman” (BATMAN Returns, 1992, sequência disponível em 01:42:32). (figura 20). Outro momento heroico acontece na cena (figuras 21 e 22) em que o Pinguim, por meio de ondas sonoras manda o sinal para os pinguins armados com misseis irem para a praça Gotham para matar a população, com uma estimativa de 100 mil habitantes mortos após o bombardeio e o Batman com o auxílio de seu mordomo Alfred bloqueiam o sinal do Pinguim e fazem os pinguins voltarem, desse modo mais uma vez Batman salva a vida das pessoas da cidade de Gotham.

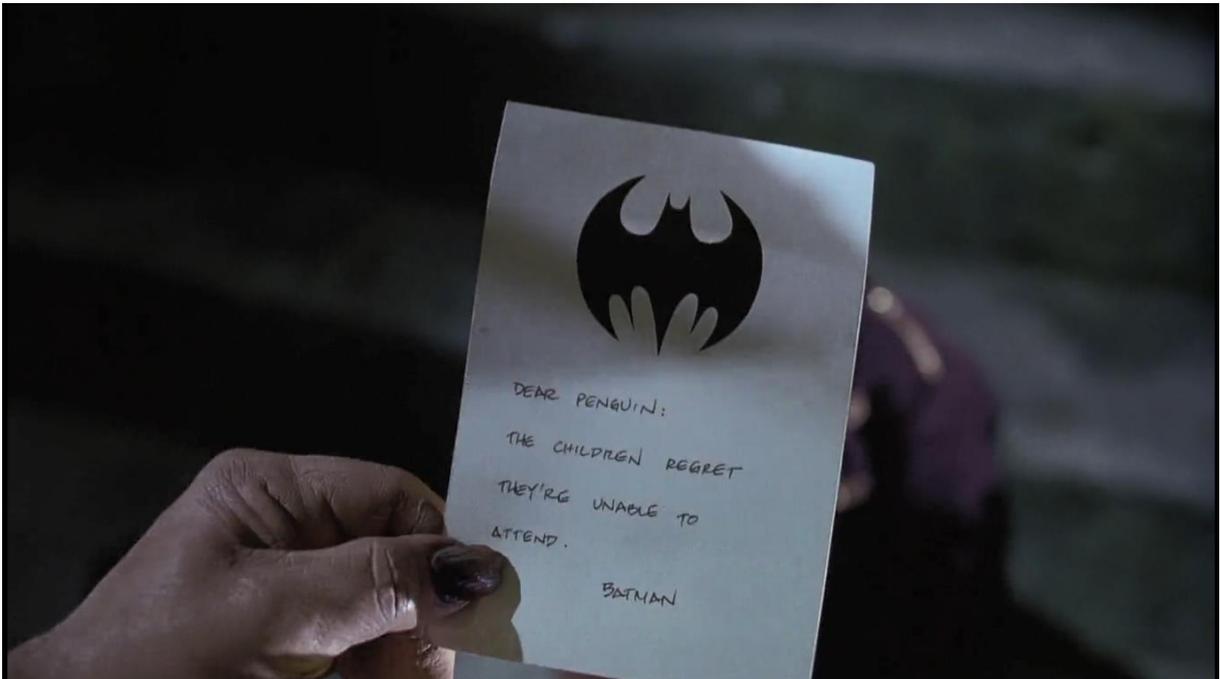
Figura 19²¹ - Trem com a gangue do circo raptando as crianças.



Fonte: Imagens tiradas do filme *Batman Returns* (1992).

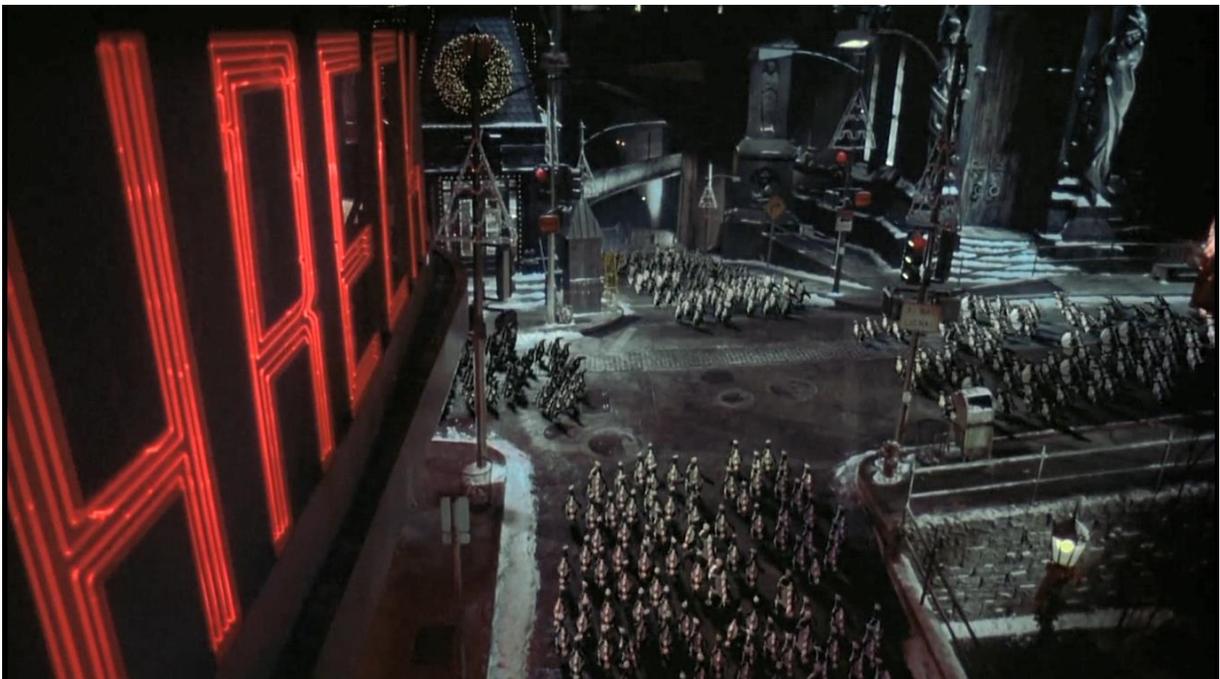
²¹ Sequência disponível em 01:41:38.

Figura 20²² - Pinguim recebe o bilhete de Batman.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

Figura 21²³ - Pinguins na praça Gotham armados com mísseis.

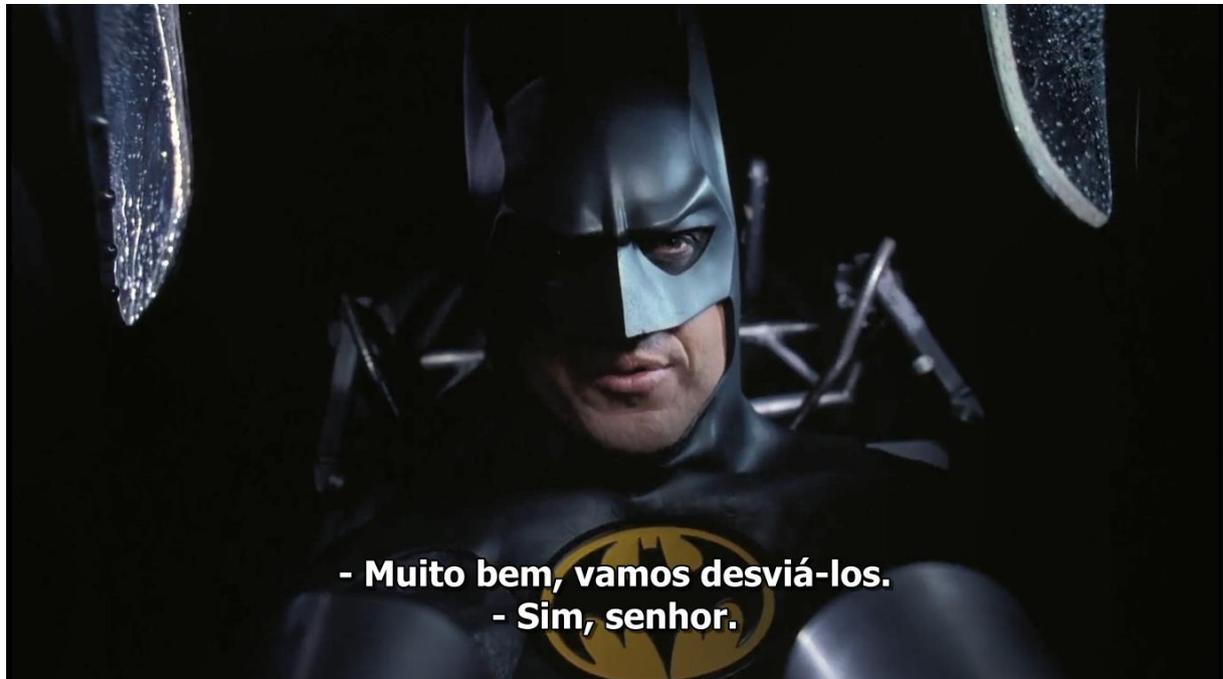


Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

²² Sequência disponível em 01:42:32.

²³ Sequência disponível em 01:46:08.

Figura 22²⁴ - Batman após ter as coordenadas dos pinguins autoriza Alfred a ativar o sinal de desvio para os pinguins.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

Nesse sentido, ele se encaixa em uma personalidade de herói, pois além de ser o protagonista ele defende a população e nesse processo coloca em risco sua própria vida para salvar a dos outros. Apesar de trazer essas cenas existem outras que mostram o lado heroico desse personagem. Portanto, ele se torna um símbolo de justiça e esperança para a cidade de Gotham. Segundo Vogler (2006, p. 53)

O propósito dramático do herói é dar à platéia uma janela para a história. Cada pessoa que ouve uma história ou assiste a uma peça ou filme é convidada, nos estágios iniciais da história, a se identificar com o Herói, a se fundir com ele e ver o mundo por meio dos olhos dele. Para conseguir fazer isso, os narradores dão a seus heróis uma combinação de qualidades que é uma mistura de características universais e únicas.

Assim, percebemos a história e as características do Batman que são universais principalmente enquanto herói, mas também únicas enquanto personagem que é o que o torna único como Batman e Bruce Wayne, o diferenciando de outros personagens e outros heróis. O que contribui para ele ser único é o fato dele ser um personagem redondo (esférico).

²⁴ Sequência disponível em 01:46:29.

“Personagem redondo é aquele constituído de traços plurais de perfil [...]” (CAMPOS, 2007, p. 140). Desse modo, o Batman possui uma personalidade enquanto Bruce Wayne, milionário e empresário e outra enquanto herói da noite sendo o Batman. Então, temos mais de um traço de perfil e essas características psicológicas o transformam em um personagem mais verossímil. Portanto, quem assiste ao filme se identifica com o Batman, pois ele possui qualidades como proteger a população de Gotham e características comuns como milionário, empresário e que procura uma mulher para se relacionar.

Segundo Vogler (2006, p. 57)

Há Heróis de vários tipos, incluindo os que querem e não querem ser Heróis, os solitários e os solidários, os Anti-heróis, os Heróis trágicos e os catalisadores. Como todos os outros arquétipos, o conceito de Herói é muito flexível, e pode expressar muitos tipos diferentes de energia. Os Heróis podem se combinar com outros arquétipos e produzir híbridos, como o Herói Picaresco, ou podem vestir, provisoriamente, a máscara de outro arquétipo, e assim transformar-se num Camaleão, num Mentor ou em outros — até mesmo numa Sombra.

Diante disso, existe vários tipos de heróis com suas determinadas características a partir da união do arquétipo do herói com outros. Criando, assim, diferentes arquétipos de heróis que podem ser temporários ou fixos. Portanto, o perfil do herói é mutável. Para ser herói é preciso ter algum traço heroico e não precisa necessariamente seguir um padrão único e pré-definido.

O Batman de Tim Burton se encaixa em um perfil de herói que é chamado de Anti-herói. O prefixo anti apresenta um significado de oposição, então o anti-herói seria o oposto do herói, mas não é isso que acontece, pois o oposto do herói é o vilão e o anti-herói é um tipo de herói que possui características de herói e de vilão. Como salienta Vogler (2006, p. 58)

O termo "anti-herói" é enganador e pode induzir a alguma confusão. Por isso, é bom deixar bem claro, de saída, que um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a platéia se solidariza, basicamente. E nos identificamos com esses marginais porque todos nós, uma ou outra vez na vida, nos sentimos marginais.

O arquétipo do anti-herói, assim como os demais arquétipos tem suas peculiaridades, pois se trata da junção do arquétipo do herói com o arquétipo da sombra. “O arquétipo conhecido como Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa” (VOGLER, 2006, p. 83). Como aponta Vogler (2006, p. 86) “Uma Sombra pode ser um personagem ou uma força externa ao herói, ou pode

ser uma parte dele mesmo profundamente reprimida.” Desse jeito, temos o herói como personagem bom e a sombra como personagem ruim. Dessa união de arquétipos opostos temos, por exemplo, um personagem que salva pessoas, entretanto que também mata outras, tem atitudes violentas, não tem moral e ética, como um herói perfeito com qualidades e aspectos apenas positivos.

Frequentemente o herói é apresentado de maneira positiva, apesar disso existe a possibilidade do herói demonstrar uma parte soturna ou negativa do ego. (VOGLER, 2006, p. 57). Então, o herói pode liberar seu lado obscuro que foi reprimido. Assim, temos o anti-herói. De acordo com Evangelista (2017, p. 3)

[...] definimos como anti-herói os personagens com honra, cansados das injustiças e da corrupção da sociedade, que fazem justiça com as próprias mãos e cujas atitudes são marcadas por serem levadas ao extremo em uma tríade composta por vingança, violência e subversão de valores morais.

Em vista disso, até aqui temos algumas características que compõe a personalidade dos anti-heróis que são conforme Evangelista (2017) “vingança, violência e subversão de valores morais”. Em harmonia com Vogler (2006, p. 58) existe dois tipos de anti-heróis:

Personagens que se comportam de modo muito semelhante aos Heróis convencionais, mas a quem é dado um toque muito forte de cinismo, ou uma ferida qualquer, como os personagens vividos por Humphrey Bogart em *À beira do abismo* e *Casablanca*.

Heróis trágicos, figuras centrais de uma história, que podem não ser admiráveis nem despertar amor, e cujas ações podemos até deplorar — como Macbeth, ou Scarface, ou o personagem Joan Crawford em *Mamãezinha querida*.

Por conseguinte, os anti-heróis têm essas propriedades de serem heróis, que não seguem as leis imposta pela sociedade e os valores morais, pois não aceitam as injustiças que ocorrerem na sociedade. Sendo também heróis que cometem erros, os chamados de heróis trágicos que também se encaixam nesse perfil de anti-herói, porque são heróis com defeitos, que não são bem vistos pela plateia devido seus atos que possuem falhas gerando a morte de outras pessoas e causando problemas para ele e para a sociedade. Assim, temos a imposição a valores morais e leis, os erros cometidos por heróis, a vingança e a violência como peculiaridades dos anti-heróis.

O Batman, então, possui essas características de herói como abordado anteriormente, mas ele também possui outras características escuras. Como exemplo ele mata alguns bandidos,

age com violência, fazendo justiça com as próprias mãos, dessa forma indo contra as leis e valores morais. Agindo como um justiceiro julgando da forma que na visão dele é a correta.

No primeiro filme *Batman* (1989), na cena em que Batman coloca uma bomba na Axis Chemical (figura 23) para matar o coringa, mas o coringa consegue escapar. No entanto, alguns capangas do coringa não, pois apesar de não ter cenas mostrando os capangas mortos logicamente não deu tempo de alguns deles escaparem e o Batman não demonstra se preocupar com isso. O Batman tenta matar o Coringa com a bomba na Axis Chemical após perceber que foi ele quem matou seus pais, isso acontece quando ele lembra da morte dos pais e ocorre um flashback²⁵ antes da cena da bomba. Outro exemplo de ação de um anti-herói acontece na sequência²⁶ em que o Homem Morcego joga um dos capangas do Coringa do último andar do interior da torre da catedral de Gotham, por uma abertura no espaço em que fica um dos sinos. Então, o herói passa a querer mais que proteger a cidade de um louco e deseja vingança também. Isso fica mais claro na cena (figura 24), quando o Batman fala:

[...]

- Vou te matar.

- Seu idiota! Você me criou, lembra-se? Me derrubou no ácido! Não foi fácil me acostumar! E não pense que não tentei.

- Sei que sim. Você matou meus pais.

- O quê? O que está dizendo?

- Você diz que eu te criei, mas você me criou primeiro.

- Eu era apenas uma criança quando matei seus pais. Eu te criei, mas você me criou primeiro. Que infantilidade!

[...]

(BATMAN, 1989, sequência disponível em 01:54:47)

No final de toda a ação, Batman consegue matá-lo, prendendo-o a uma gárgula, o Coringa não consegue se segurar na escada que está presa ao helicóptero e cai da catedral de Gotham. Dessa forma, as ações demonstradas aqui fazem parte das características do anti-herói que é agir com objetivos próprios como vingança e assassinando criminosos.

²⁵ Sequência de flashback disponível em 01:30:15.

²⁶ Disponível em 01:53:11.

Figura 23²⁷ - Axis Chemical explodindo após Batman colocar uma bomba no local.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

Figura 24²⁸ - Batman fala que vai matar o Coringa.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

²⁷ Sequência disponível em 01:35:21.

²⁸ Sequência disponível em 01:54:47.

No segundo filme *Batman: O Retorno* (1992), na cena (figura 25) em que o Batman, coloca fogo em um dos bandidos da gangue do circo com o seu carro, ele pode sobreviver mas com queimaduras graves. Em outra cena (figura 26) ele coloca uma bomba na cintura de um dos criminosos dessa gangue e o derruba em uma abertura do esgoto, não tem cenas mostrando que ele possa ter sobrevivido, já que nessa ação é bem difícil ter obtido tempo para escapar da bomba. Assim, nessas cenas Batman não agiu com vingança como no primeiro filme, quando sua ação de querer matar o Coringa foi por vingança por ele ter matado seus pais, nesses casos Batman age com ações violentas que podem tirar a vida dos bandidos de acordo com seu julgamento, se coloca acima da lei e subverte os valores morais, o que demonstra se encaixar em uma personalidade de anti-herói.

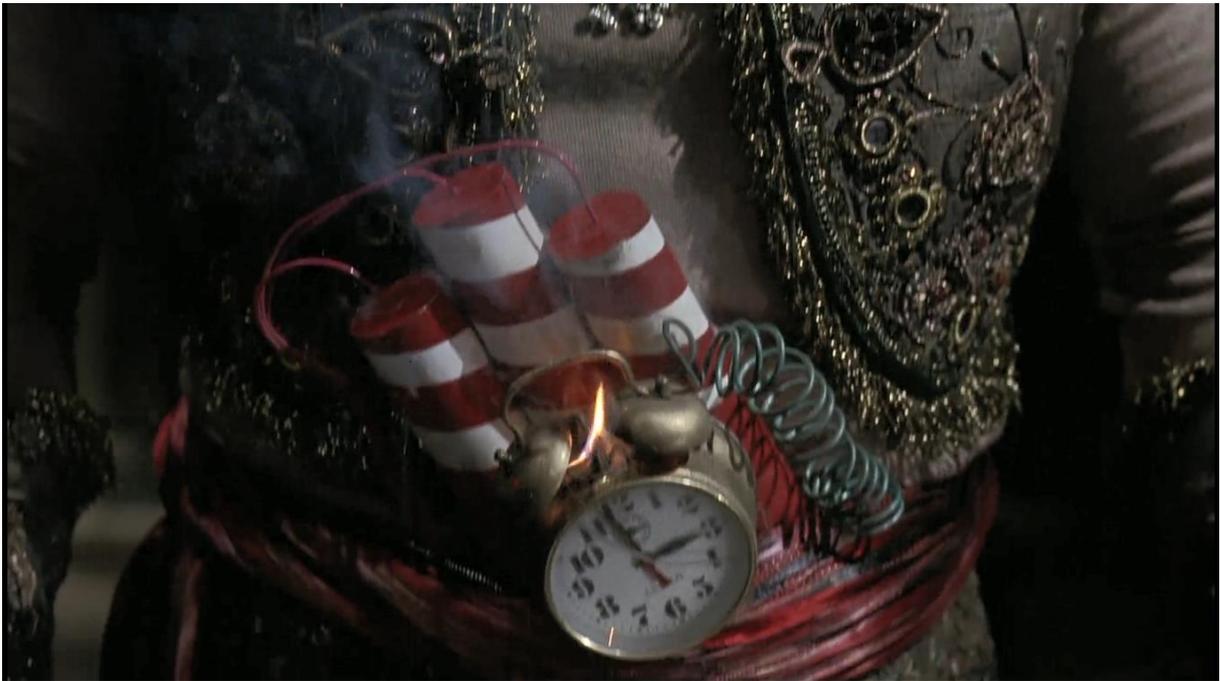
Figura 25²⁹ - Batman com o seu carro lança fogo em um criminoso.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

²⁹ Sequência disponível em 00:15:25.

Figura 26³⁰ - Batman coloca uma bomba na cintura de um bandido.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

Portanto, em ambos os filmes o Batman é um anti-herói, pois como foi demonstrado anteriormente com suas ações de vingança e violência, posicionando-se acima da lei e subvertendo os valores morais. O Batman pode ser visto pela sociedade como um bandido por julgar e assassinar marginais mas para a plateia ele é um herói, porque sua ação de punir criminosos é vista de forma empática. Uma vez que ele está lutando contra os bandidos e o sistema corrupto de Gotham coisa que a polícia não está fazendo. Dessa maneira, uma vez ou outra a plateia já pensou em fazer justiça com as próprias mãos por julgar as ações da polícia e do poder jurídico falhas. Quando o Batman diz que vai matar o coringa por ele ter matado seus pais no filme *Batman* (1989) acontece o efeito catártico gerando empatia da plateia. Dessa forma, mesmo matando o coringa a plateia continua vendo o Batman como um herói.

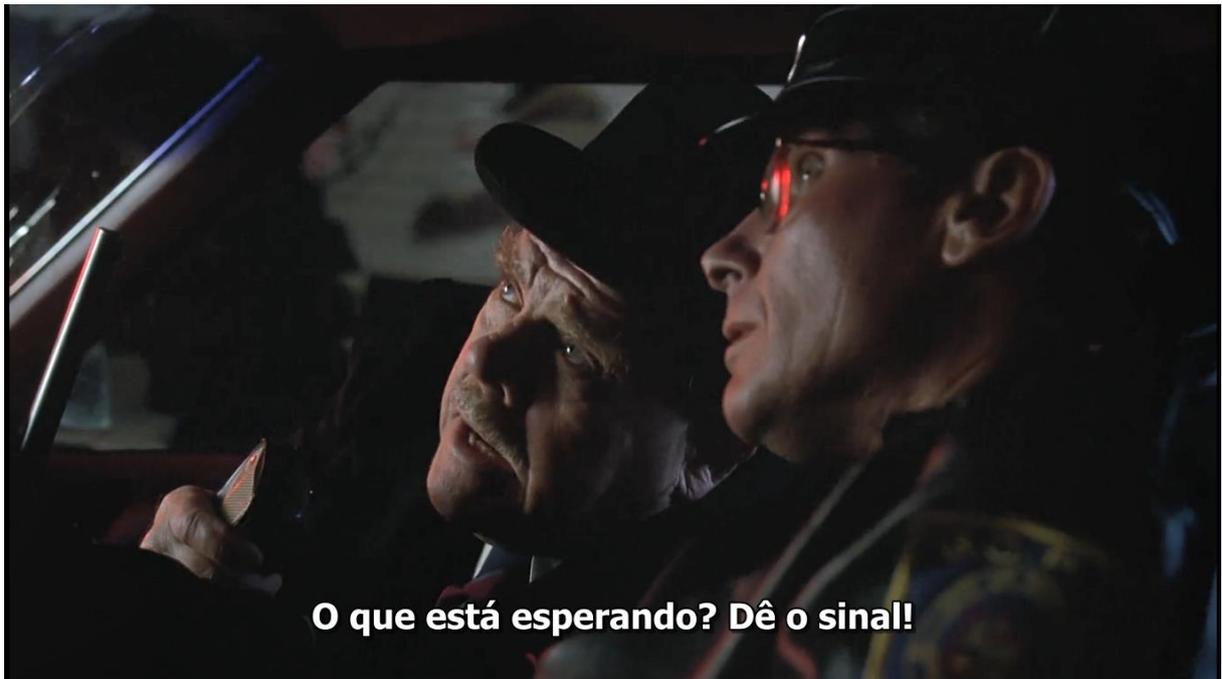
Apesar das ações heroicas do Batman, o que também mostra que ele é um herói para a plateia, é a maneira como ele é visto pela polícia e a população de Gotham. Já que no início de seus atos heroicos a população ainda não sabe o que pensar dele herói ou bandido, como mostra nas cenas quando o jornalista na rede de TV da cidade, fala: “Todos em Gotham não sabem o que pensar de Batman. Amigo ou inimigo?” (BATMAN, 1989, sequência disponível em

³⁰ Sequência disponível em 00:57:34.

01:17:25). Após o Batman descobrir quais produtos misturados estavam causando a morte da população. Mas no final do filme depois da morte do Coringa a população e a polícia de Gotham já passa a vê-lo como um herói como mostra nas cenas quando o prefeito Borg, o comissário Gordon e o promotor público Harvey Dent estão diante do público e Dent fala para todos: “Recebemos uma carta do Batman. Por favor, informem aos cidadãos de Gotham que Gotham City está livre do crime. Mas, se as forças do mal se levantarem novamente para lançar uma sombra no coração da cidade me chamem.” (BATMAN, 1989, sequência disponível em 01:17:25). A polícia não demonstra se preocupar se Batman matou o Coringa ou se foi um acidente apenas comprova a ideia de que ele salvou vidas e estava se defendendo. Então, não vemos a polícia ir a traz do Batman porque ele passa a ser visto como um herói para a polícia, pois percebemos a relação que se estabelece entre ele e a polícia para lutarem contra os bandidos, quando a carta é lida para a população ele fala para a cidade que ele irá salva-la, que ele é o herói e não existe cenas que possam contestar isso.

No filme *Batman: O Retorno* (1992), logo no início quando a gangue do circo ataca Gotham o comissário Gordon pede para acionarem o sinal para chamar o Batman (figura 27), e depois que o Batman aparece e salva as pessoas, o comissário Gordon agradece como mostra na figura 28 o que demonstra a relação entre eles e o reconhecimento pela polícia de que ele é um herói. Para a plateia mesmo que a polícia o chama-se de criminoso devido suas ações ele ainda seria um herói e nesse caso que não existe nenhuma objeção da polícia, mas um agradecimento, portanto temos um reforço para a plateia identificá-lo como um herói.

Figura 27³¹ - Comissário Gordon manda acionar o sinal.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

Figura 28³² - Comissário Gordon agradece a Batman.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

³¹ Sequência disponível em 00:12:55.

³² Sequência disponível em 00:17:05.

Esse ambiente urbano no qual o Batman atual é propício ao surgimento do herói, porque é um ambiente que tem corrupção na polícia, gangsters e criminosos que comandam a cidade trazendo muitas mortes, pois os poucos policiais não corruptos não conseguem proteger a população. Nesse espaço urbano temos uma estética gótica, neo noir e com o estilo do expressionismo alemão, o que deixa o ambiente obscuro. Com isso tudo se faz necessário a presença de um herói, mas no caso do Batman ele também possui esse aspecto sombrio.

A aventura do herói costuma começar com uma pessoa, que teve algo retirado dela, ou está sentindo a ausência de alguma coisa que seja normal de uma vida livre ou concedida aos indivíduos da sociedade (CAMPBELL, 1990). Nesse caso o que foi usurpado de Bruce Wayne foram seus pais. Assim, ele se torna um herói devido a morte dos pais quando ele ainda era criança³³, porque ele desenvolve um trauma.

Desta forma, temos uma justificativa para o surgimento desse herói que tem um trauma com a morte dos pais e vendo a situação em que a cidade se encontra com mortes e o crime tomando conta de Gotham, ele precisa mudar essa situação, como mostra na cena quando o mordomo Alfred leva Vick Vale para entrar na caverna e conversar com Wayne. Então, Vale fala:

[...]

- Eu te amei desde que te conheci. Mas não sei o que pensar sobre tudo isso.
 - Às vezes, também não sei. É algo que preciso fazer.
 - Por quê?
 - Porque ninguém mais pode. Tentei evitar tudo isso, mas não posso. É assim que é. Não é um mundo perfeito.
 - Não precisa ser um mundo perfeito. Só preciso saber. Vamos tentar nos amar?
 - Eu gostaria. Mas ele está à solta agora. E preciso ir trabalhar.
- (BATMAN, 1989, sequência disponível em 01:33:05)

Wayne não consegue evitar ser o Batman. Isso mostra como esse trauma é forte ao ponto de ele não conseguir controlar e agir fazendo alguma coisa para mudar a realidade da cidade, sendo um herói. Deste modo, a morte dos pais de Wayne e a situação da cidade controlada por criminosos são os arautos que o chamam para a aventura. De acordo com Vogler (2006, p. 75) sobre o arquétipo do arauto:

Numa construção típica, na fase inicial de uma história, os heróis de alguma forma "iam levando". Levavam uma vida um tanto desequilibrada, por meio de uma série de mecanismos de defesa ou de tolerância. De repente, entra na história uma nova energia que torna impossível que o herói simplesmente

³³ Sequência disponível em 01:30:15.

continue a "ir levando". Uma nova pessoa, condição ou informação desequilibra de vez o herói; daí por diante, nada, nunca mais, será igual. É preciso tomar uma decisão, agir, enfrentar o conflito. Foi entregue um Chamado à Aventura, geralmente por um personagem que é a manifestação do arquétipo do Arauto. Os Arautos são tão necessários na mitologia que o deus grego Hermes (o romano Mercúrio) foi destinado a expressar essa função.

Isto é, os arautos podem ser uma situação, algo que aconteceu, ou um personagem que dá uma informação ou conselho. Seja o que for, isso vai despertar o herói para que ele possa agir. Deste modo, esses acontecimentos que são os arautos estão interligados, porque sem uma forte onda de crimes na cidade os pais do herói estariam vivos. Desde a morte dos pais de Bruce até sua vida adulta, esse espaço urbano continua na escuridão com mortes e crimes, um arauto que permanece sempre chamando Wayne para uma aventura. Como é notório após os acontecimentos do primeiro filme *Batman*, temos um retorno do herói no segundo filme *Batman o retorno*, pois esses arautos reaparecem chamando o herói para uma nova ação. Na sequência depois que Harvey Dent ler a carta do Batman para a população da cidade, o jornalista Knox pergunta, e o comissário Gordon responde: “- Pergunta. como o chamamos? - Ele nos deu um sinal.” (BATMAN, 1989, sequência disponível em 02:00:42). Assim, o sinal (figura 29), simboliza a relação entre o Homem Morcego e a cidade de Gotham, ficando clara a ligação que o herói estabelece com esse espaço urbano, como vigilante, justiceiro e protetor desse lugar.

Figura 29³⁴ - O sinal para chamar o Batman.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

Esse herói representa para a cidade uma entrada de luz no meio da escuridão em que Gotham se encontra. Com essa luz a população sai da caverna, começa a ver a realidade por meio da razão. Isso fica evidente quando no primeiro filme, o herói descobre o código de veneno do Coringa por meio de investigação utilizando seus aparatos tecnológicos e conhecimentos científicos e revela esse código para a população. Dessa forma, ele salvar vidas e com isso também traz conhecimento para a população. Na cena em que o Coringa engana a população pobre de Gotham, fazendo um festival e jogando dinheiro para as pessoas com o objetivo de matá-las com os seus balões de gás, no entanto o Batman consegue proteger as pessoas do gás. Dessa maneira, elas percebem a verdadeira intenção do Coringa e agora sabem em quem confiar.

No segundo filme, na cena³⁵ em que Oswald Cobblepot (Pinguim), está fazendo um discurso para a campanha de prefeito de Gotham. Batman com ajuda de aparatos tecnológicos consegue alterar o som, assim quando Cobblepot fala, a população consegue ouvir uma gravação que mostra quem ele realmente é, e quais seus reais objetivos com a cidade. Destarte, vemos que o herói está protegendo os cidadãos de Gotham, com isso ele atua também

³⁴ Sequência disponível em 02:00:58.

³⁵ Sequência disponível em 01:29:44.

mostrando a verdade para a população, tirando-os da falta de conhecimento em que se encontram.

Batman é um personagem arquétipo, uma vez que segue as propriedades de um tipo especial de herói, o anti-herói. Mas não deixa de ser Bruce Wayne que nesse caso é outro perfil, outras características, sendo assim um personagem redondo. De acordo com Comparato (2000, p. 129) “Enquanto a conduta das ‘personagens planas’ é previsível, a das ‘redondas’ é por vezes uma surpresa.” Destarte, a conduta do Batman é uma surpresa, visto que no filme de 1989 ele tenta salvar o Jack Napier (coringa) de cair no tanque de produtos químicos e depois nas cenas finais do filme ele termina matando o coringa. No filme de 1992 ele mata o marginal da gangue do circo com uma bomba e no final não mata o Max Shreck e tenta impedir que Catwoman (Mulher Gato) mate o Shreck, dizendo “Por que fazer isso? Vamos apenas entregá-lo à polícia” (BATMAN Returns, 1992, sequência disponível em 01:52:36). Isso destoa de sua atitude de vingança do primeiro filme em que ele diz que vai matar o coringa, pois ele matou os pais dele. Portanto, mesmo sendo um personagem que segue determinados traços de perfil ele é imprevisível o que o torna um personagem complexo e verossímil.

À vista disso, é nesse espaço de morte e escuridão que compõe a cidade de Gotham que o personagem cresce. Assim, nasce um tipo especial de herói, com suas propriedades particulares e comuns, um herói urbano, pois foi esse espaço que o criou. Dessa maneira, Batman se transforma em espaço refletindo nele os aspectos da cidade, como o obscuro, o sobrenatural, a noite, e o assustador. A criminalização tende a diminuir, porque os marginais temem o Batman e sabem que estão no espaço do herói.

3. UMA PERSONAGEM NOTURNA

Desenterre seus ossos, mas deixe a alma em paz
 Menino com uma alma destruída
 Coração com um buraco
 Fantasia sombria transformada em realidade
 Beijando a morte e perdendo meu fôlego
 Meia noite, passagens na calçada da rua
 Selvagens esquecidos, selvagens esquecidos
 [...]
 Sonhos destruídos e gritos silenciosos
 Igrejas vazias com maldições sem alma
 Encontramos uma maneira de escapar do dia [...]
 (MS MR, 2013).

3.1. Da caverna

A caverna é uma cavidade criada de maneira natural nas rochas com espaços grandes o suficiente para que as pessoas possam entrar, com diversos formatos e tamanhos. Seres humanos pré-históricos habitaram esses lugares como moradia, assim como diversos animais como maneira de se esconder e se proteger de predadores.

Na literatura a caverna é vista em várias obras como *A Caverna* (1920), de Ievguêni Zamiátin; *A Caverna* (2000), de José Saramago; *A República* (Livro VII), de Platão, temos o mito da caverna; *As Cavernas de Aço* (1953), de Isaac Asimov; *Viagem ao Centro da Terra* (1864), de Júlio Verne etc. No cinema temos obras como *A Caverna* (2005), de Bruce Hunt; *Abismo do Medo* (2005), de Neil Marshall; *A Caverna Maldita* (2006), de Richard Pepin; *Viagem ao Centro da Terra* (2008), de Eric Brevig; *Armadilha do Tempo* (2017), de Mark Dennis, Ben Foster etc. Dessa maneira, seja na literatura ou no cinema a caverna adquire relevância, e se torna muito conhecida. Em geral trabalham a reflexão sobre os seres humanos, de diferentes formas. Seja para representar a escuridão (falta de conhecimento) em que os indivíduos se encontram aprisionados, e precisam de coragem para buscar a luz (conhecimento), ou os mistérios que as cavernas guardam em seu interior, que podem amedrontar, encaminhar os sujeitos a morte, ou de alguma maneira conduzi-los a evolução. Depois de adentrar na caverna, frequentemente buscam a libertação da caverna, entretanto existem os que por algum motivo não querem sair dela, ou estão presos de alguma forma.

No filme *Batman* (1989), a caverna, possui um espaço grande, é profunda o que cria a ideia de um abismo, tem vários morcegos, uma fumaça que dá aparência de névoa úmida, e vários canos grandes que escorem água. Dos vários locais, uma parte fica o automóvel do

Homem Morcego. Outra parte que é uma estrutura de metal pressa na rocha, tem um tipo de computador com várias telas e outros equipamentos, e a parte que fica vestimenta dele, que é dentro de um cofre grande de ferro. Não vemos Wayne entrando na caverna, contudo é possível deduzir que ela fica abaixo da mansão, já que na cena quando Alfred fala para ele que o comissário Gordon saiu inesperadamente. Então, ele sai, mas não vemos onde ele entra, de maneira rápida ele aparece na caverna, na parte em que fica o computador.

Sobre a caverna, do filme *Batman: O Retorno* (1992), ela é enorme, como não vemos o fundo, isso causa a impressão de que tem um precipício. É possível ver muitas partes, que são formações rochosas, em que, por exemplo, fica o carro do Batman, já em outra fica a parte principal, na qual ele trabalha com computadores, telas, entre outros aparatos tecnológicos, próximo a essa parte tem um local para armazenar a vestimenta de Batman. A caverna tem um aspecto escuro, com diversas luzes azuis, e muitos morcegos. Fica localizada abaixo da mansão, pois vemos na sequência em que Wayne desce para a caverna.

Os morcegos habitam as cavernas, uma vez que no interior da caverna eles estão protegidos da chuva, e de predadores. Como os morcegos são criaturas noturnas, durante o dia as cavernas se tornam um ambiente propício para essas criaturas residirem.

Assim como os morcegos, Batman habita a caverna dividindo esse espaço com esses mamíferos, é o local de esconderijo dele e dos morcegos. Sendo nesse local que se encontram seu material de trabalho usado como Batman, seu carro, aeronave, computadores, vestimentas etc. Estando localizada abaixo da Mansão. Dessa forma, são duas habitações uma para Bruce Wayne que é exposta, enquanto a outra do Batman é oculta.

Bruce Wayne está preso a caverna, uma vez que o seu outro lado ou seu outro eu silencioso não o deixa sair da caverna em que ele se encontra. Em vista disso, esse personagem permanece imerso nas trevas, do seu interior destruído, impossibilitado de encontrar a luz para ser uma pessoa normal.

Segundo Lexikon (1998, p. 49),

[...] O significado simbólico da caverna relaciona-se com a esfera da morte (com o espaço escuro) e com o nascimento (o útero materno), daí serem veneradas como lugares de pousada e nascimento de deuses, heróis, espíritos, demônios, mortos etc.; são vistas geralmente como passagens para o Reino dos Mortos. Os sumérios situavam o Rei dos Mortos em uma caverna na montanha cósmica. [...]

Assim sendo, em *Batman* (1989), a caverna simboliza duas situações opostas a morte e a vida. Como espaço de morte, esse personagem morre enquanto Wayne. Já como espaço de

vida, temos o nascimento de Batman. Uma vez que o outro lado de Wayne é representado pela escuridão da caverna é nela que o Homem Morcego fica à vontade para sair.

Em *Batman: O Retorno* (1992), o espaço da caverna é um espaço de morte, vida e principalmente de transformação é o casulo em que ele passa por uma metamorfose, dessa maneira ele entra como Bruce Wayne e sai transformado em Batman durante a noite. Vemos essa metamorfose acontecer, por exemplo, na cena³⁶ do filme *Batman: O Retorno* (1992), em que Bruce Wayne vai entrar na caverna para iniciar suas atividades de Batman, sua entrada principal para a caverna tem a aparência de um tipo de sarcófago de metal grande, conhecido como Dama de Ferro³⁷ (figura 30), era utilizado na idade média para torturar e matar. Essa Dama de ferro se abre quando Wayne aperta um tipo de botão dentro do aquário. Dentro desse objeto com aparência de sarcófago, tem vários pregos grandes afiados, que quando Bruce entra são fechados ao redor dele sem feri-lo e depois são recolhidos no momento da descida. Assim, ele desce em um tubo até a caverna o que simboliza uma espécie de morte como Bruce Wayne e seu renascimento como Batman. Uma morte por meio de tortura, uma vez que os pregos não perfuravam nenhum órgão vital e a vítima morria aos poucos dentro desse objeto por falta de sangue, o que representa o sofrimento dele em perder os pais. Desse jeito, ele vai morrendo simbolicamente aos poucos dando espaço para o Batman assumir. Depois ele se transforma literalmente ao usar a vestimenta de Batman e deixa a caverna a noite, concluindo o processo de metamorfose deixando o Batman emergir. Como na sequência disponível em 01:14:40 nela vemos Bruce pegar seu traje de Batman e sair para salvar a princesa do gelo que foi sequestrada.

³⁶ Sequência disponível em 01:28:22.

³⁷ Também chamada de "Virgem de Ferro" ou "Donzela de Ferro", apesar desse instrumento de tortura e morte ser conhecido como pertencente da idade média, existe estudos que dizem que esse instrumento não foi inventado antes do século XVIII.

Figura 30³⁸ - Bruce Wayne entra na Dama de Ferro para descer até a caverna.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

Dessa forma, além de ser um espaço de morte, de vida e de metamorfose a caverna é também um espaço que representa o soturno, a dor e o luto desse personagem, porque Wayne se transforma no Batman devido ao trauma da morte dos pais. No *Batman* (1989), não vemos, como esse personagem entra na caverna, desse modo a caverna sozinha simboliza a morte de Bruce Wayne e nascimento como Batman. No caso de *Batman: O Retorno* (1992), que vemos a passagem para a caverna que é a dama de ferro, ela se liga profundamente com a caverna, para representar a morte de Wayne, abrindo lugar para a caverna ser vista também como um espaço de metamorfose. Então, o nascimento como Batman é exclusivo da caverna, que como um casulo ou um útero, vai transformá-lo ou desenvolvê-lo. Portanto, um personagem do dia é metamorfoseado em um personagem noturno.

3.2. Do gótico

Nós vivemos em tempos góticos (CARTER, 1996, p. 459, apud SILVA, 2004, não paginado).

³⁸ Sequência disponível em 01:28:34.

O termo gótico é usado como adjetivo e substantivo masculino dependendo do contexto. Sendo adjetivo está ligado aos Godos, que eram um povo germânico, dessa maneira pode ser algo feito, utilizado, que é de origem ou foi associado a esse povo; pode fazer referência a temas, coisas, pessoas ou espaços que sejam sombrios, melancólicos, macabros, soturnos, misteriosos ou sobrenaturais. Por exemplo: autor gótico, cinema gótico, livro gótico, castelo gótico, estilo gótico etc. No caso do substantivo masculino é o nome dado ao estilo artístico gótico da arquitetura, ao estilo literário gótico e o estilo de vida gótico. Por exemplo: entre os estilos arquitetônicos o meu preferido é o gótico, o gótico é um estilo literário incrível, aquele gótico era um rapaz inteligente etc. Então, é possível compreender que essa palavra traz vários sentidos e significados diferentes.

Esse termo vem da palavra gotar, e foi usado para batizar uma tribo da ilha de Gotland na Suécia. Vários habitantes dessa tribo teriam partido para a região da Alemanha, e fizeram uma união com as tribos Ytar e Gutar formando os Godos. A palavra gótica aparece para dar nome a primeira língua desse povo (MENON, 2007).

A expressão gótico surge como estilo arquitetônico que se desenvolveu primeiro na França no século XII, sendo um estilo francês. Depois os autores renascentistas desprezaram essa arquitetura. Logo, passaram a nomear esse estilo de gótico por julgarem ser um estilo bárbaro, fazendo referência ao povo godo, que era um povo considerado como bárbaro por esses renascentistas. (MENON, 2007).

Esse estilo é caracterizado por arcos ogivais, abóbadas de nervuras, arcobotante, janelas grandes com vitrais, torres pontiagudas, estatuas como as gárgulas (utilizadas para escoar água da chuva, e também existe a imaginação de que elas são utilizadas para espantar maus espíritos e proteger as catedrais) e pilares mais finos e longos possibilitando uma altura maior, com poucas paredes. É um estilo luxuoso e bastante alto, cheio de detalhes utilizado em espaços urbanos.

A arquitetura gótica foi usada principalmente em construções religiosas, em especial as catedrais como exemplo a primeira catedral gótica, localizada na França a Catedral Basílica de Saint Denis, outros exemplos são as catedrais de Notre-Dame, Chartres, Amiens, Beauvais localizadas na França, Colônia na Alemanha, Santa Maria de Regla de Leão na Espanha etc. Segundo Menon (2007, p. 21):

O traço gótico pretendia expressar uma harmonia divina, definida pela verticalidade das linhas, pela pureza das formas, bem como pela renovação de técnicas de construção. Nessa arte, todo o cenário comunicava um simbolismo teológico em que as paredes eram a base espiritual da igreja, os pilares

representavam os santos, os arcos e nervos indicavam o caminho para Deus, tudo se completava pelos vitrais que, geralmente, ilustravam relatos bíblicos, criando no observador uma sensação de que através daquele ambiente era possível se dirigir ao infinito, alçar o céu.

Perante isso, percebemos a relação que esse estilo gótico tem com o sagrado, em que as construções refletem aspectos religiosos, como os vitrais e a rosácea quando iluminados por luz natural apresentam as cores, flores, desenhos geométricos, cenas, personagens e passagens da bíblia, isso cria uma conexão com a espiritualidade e o divino. A altura dessas construções que demonstram a grandiosidade de Deus em relação com as pessoas. O visual vertical junto das torres pontiagudas que apontam para o céu. Assim, essa arquitetura tem uma completa ligação da estrutura e seus adornos com o sagrado.

O foco dessa arquitetura gótica foram as construções religiosas. No entanto, essa arquitetura foi empregada também na construção de palácios, castelos e mansões. Como exemplo o Castelo de Ussé e o palácio da justiça de Rouen ambos localizados na França, possuem características dessa arquitetura, assim como o edifício da prefeitura de Bruxelas na Bélgica etc. Depois no século XVIII as características do gótico reaparecem na arquitetura, e esse estilo gótico passa a ser chamado de neogótico. Dessa forma, aparecem várias construções de palácios e mansões. Como exemplo a mansão Strawberry Hill House, que foi a mansão do escritor romancista gótico Horace Walpole; o palácio de Westminster, que atualmente é ocupado pelo parlamento inglês; o edifício Victoria da Universidade de Liverpool; estão localizados na Inglaterra; a mansão do rei em Bruxelas na Bélgica etc.

No século XVIII, a palavra gótico passou a ser utilizada também para se referir a um estilo literário, que é chamado de literatura gótica. Essa literatura gótica de maneira universal apresenta elementos sobrenaturais, sombrios, horríveis, macabros, misteriosos etc. O espaço dessa literatura de maneira recorrente possui cemitérios, castelos, mansões, igrejas, florestas e ruínas. Entre os personagens que fazem parte dessa literatura geralmente temos monstros, vampiros, lobisomens, fantasmas, duplos etc. De acordo com Menon (2007, p. 28)

Mesmo antes de definir-se como gênero, sempre houve dentro da literatura lances que explorassem o medo, o cruel, o sobrenatural e outros ingredientes que irão se misturar na narrativa gótica. Muito desses lances, cuja origem estava na oralidade, se solidificaram em forma de contos maravilhosos/fantásticos, em trechos de romances de cavalaria, em literatura de cordel, em poesia tumular etc.

Apesar de que vários elementos da literatura gótica já existiam antes dela na literatura, é com essa literatura que eles se solidificam e se misturam com outros elementos para formar a

literatura gótica. Portanto, essa literatura gótica teve seu início com a publicação do romance *O Castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole, que trazia os componentes do gótico, como acontecimentos sobrenaturais, fantasmas, e o espaço em que acontece o enredo, que é em um castelo. Na segunda edição desse livro, Horace Walpole adiciona a palavra gótica no prefácio referindo-se a uma história gótica como um novo estilo de escrita. Segundo Horace Walpole (1996) no prefácio da segunda edição fala que juntou dois estilos de romance o antigo e o moderno (século XVIII). No primeiro a imaginação e a inverossimilhança predominam; no segundo o destaque está nos aspectos mais reais, na verossimilhança, mas ainda existe criação, porém estão ligadas as características da vida comum. Dessa maneira, com essas peculiaridades nasce a primeira obra considerada gótica *O Castelo de Otranto*.

O gótico surge como uma manifestação contra o pensamento iluminista, uma vez que o gótico traz fantasmas, elementos do sobrenatural e superstições que são pensamentos da idade média. Dessa forma, são opostos a razão e a nova mentalidade iluminista, pois não tem uma explicação científica para os acontecimentos sobrenaturais das narrativas góticas. Sobre o ponto de vista iluminista, “[...] os antigos preconceitos, superstições e medos que tinham sido inculcados durante a Idade Média deveriam ser desfeitos, e a literatura deveria ter a função de somente transmitir lições que pudessem contribuir para a educação cívica do indivíduo” (ALEGRETTE, 2010, p.18). Logo, a literatura gótica abordava elementos da idade média e mexia com a imaginação para prender o leitor em suas narrativas. Mas não tinha função exclusivamente educativa, dessa maneira agia como uma resposta as ideias iluministas. A respeito disso a “reação aos mitos iluministas, às narrativas de progresso e de mudança revolucionária por meio da razão, o gótico surge para perturbar a superfície calma do realismo e encenar os medos e temores que rondavam a nascente sociedade burguesa” (VASCONCELOS, 2002, p. 122, apud LIMA e PEREIRA, 2018, p. 51). Dessa forma, apesar do gótico atuar como uma resposta ao pensamento iluminista. Existe no gótico aspectos da literatura moderna, que refletem características do iluminismo como o racionalismo, os aspectos mais realistas e lógicos. Mas o que predomina e se destaca no gótico é a imaginação com as particularidades sobrenaturais, fantasmagóricas e sombrias como exemplo em *O Castelo de Otranto*, em que vemos os dois estilos o moderno e o que tem maior visibilidade o antigo.

Após o *Castelo de Otranto* ainda no século XVIII, várias obras góticas surgem, por exemplo, os romances *The Old English Baron* (1777), de Clara Reeve; *Vathek* (1782), de William Thomas Beckford; *O Monge* (1796), de Matthew Gregory Lewis; *Os Mistérios de*

Udolpho (1794), e *O Italiano* (1797), ambos de Ann Radcliffe etc. Que permanecem seguindo as ideias do romance de Horace Walpole, sem trazer grandes alterações para o gótico.

No século XIX o gótico vai evoluindo junto das ideias científicas dessa época, isso possibilita uma atualização dessa literatura que vai se relacionando a estudos da mente humana, a ciência em geral e as ideias desse período. Com isso, novos personagens góticos são criados, novos tipos de monstros e criaturas sobrenaturais. Por exemplo, o romance *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley; o conto *O Vampiro* (1819), de John William Polidori que traz o vampiro como algo novo, uma vez que nessa época o vampiro era algo ainda desconhecido; o conto *O Jovem Goodman Brown* (1835), e os romances *A Letra Escarlate* (1850), *A Casa das Sete Torres* (1851), *O Fauno de Mármore* (1860), que são obras de Nathaniel Hawthorne; Os contos de Edgar Allan Poe: *Berenice* (1835), *A Queda da Casa de Usher* (1839), *O Poço e o Pêndulo* (1842), *O Gato Preto* (1843), *O Enterramento Prematuro* (1844); *O Caso do Senhor Valdemar* (1845), etc. Esses dois últimos escritores que foram dos estados unidos trabalharam o gótico de maneira diferente e inovadora com características ligadas a mente humana. Hawthorne, por exemplo, que trabalhou com os aspectos psicológicos que envolvem a culpa, o pecado e elementos do passado que retornam no presente. Já no caso de Poe trabalhou com o psicológico, que se relaciona a os medos do ser humano, a morte, os elementos e as ideias que vinham da ciência produzida em sua época.

Dessa maneira, o gótico vai se atualizando ao longo do tempo e dando espaços para o surgimento de outras características e mudanças, entretanto o sobrenatural e os aspectos da escuridão permanecem. Essa renovação do gótico auxilia na criação de novos gêneros como a ficção científica, ficção weird, romance policial entre outros. Assim, o gótico continua se atualizando até os dias atuais.

A literatura gótica se relaciona a vários gêneros como o horror, o terror e o suspense, que se originaram do gótico e foram evoluindo e ganhando um espaço na literatura. Vale ressaltar que esses gêneros como o horror e o terror que estão presentes em muitas obras góticas, não são fatores decisivos para que uma obra seja gótica. Como *O Morro dos Ventos Uivantes* (1847), da Emily Brontë; *Jane Eyre* (1847), da Charlotte Brontë; *A Letra Escarlate* (1850), do Nathaniel Hawthorne. São góticos, pois possuem uma ambientação gótica, algo de sombrio, a presença do sobrenatural e a possibilidade de um acontecimento ser sobrenatural. No entanto, não possuem o horror e o terror. A presença do horror e do terror é vista em obras góticas como *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley; *Drácula* (1897), de Bram Stoker; *A Assombração da Casa da Colina* (1959), de Shirley Jackson etc. Assim sendo, temos o que é chamado de horror gótico e terror gótico.

O gótico é amplo e abrange vários elementos, então para compreender melhor o universo do gótico Montague Summers (apud MENON, 2007, p. 40), faz uma classificação para esse gênero:

A rubrica gótico abrange um vasto território. Seguindo o esquema classificatório quádruplo sugerido por Montague Summers, podemos ver que ele subsume o gótico histórico, o gótico natural ou explicado, o gótico sobrenatural e o gótico equívoco. O gótico histórico representa uma história situada no passado imaginado, sem sugerir eventos sobrenaturais, ao passo que o gótico natural introduz o que parecem ser fenômenos sobrenaturais apenas para dissolvê-los por meio de explicações. (...) O gótico equívoco (...) torna ambígua a origem sobrenatural dos acontecimentos que aparecem no texto em personagens psicologicamente perturbados. (...) Da mais alta importância para a evolução do gênero do horror propriamente dito foi o gótico sobrenatural, no qual a existência e a ação cruel de forças não naturais são afirmadas de maneira vívida.

Com isso, fica mais fácil compreender o gótico e conseqüentemente quais obras são góticas. É importante destacar que os elementos do gótico são facilmente encontrados em outros gêneros e subgêneros. Por exemplo, no conto de fadas, na fantasia, na ficção científica, na ficção weird, no romance policial etc. A presença do gótico no conto de fadas *Barba Azul* (1697), de Charles Perrault, que possui uma ambientação com um castelo e uma sala secreta que é característico de uma narrativa gótica, entre outros elementos. Silva (2004, não paginado) afirma que

[...] desde sua primeira aparição em 1697, Barba Azul é um estranho no mundo dos sonhos dos contos de fadas. Sua verdadeira moradia se situa além da floresta negra, no pesadelo da literatura gótica, onde ele se sente a vontade entre ganchos ensangüentados de um quarto proibido e gritos abafados pelos uivos dos lobos. [...] Refletindo como nenhum outro conto de fada as transformações sociais de seu tempo, a estória de Charles Perrault ultrapassa os limites de seu gênero antecipando as angústias, ansiedades e medos por detrás do Iluminismo que deram forma a literatura gótica do século XVIII.

Como foi colocado por Silva, Barba Azul é gótico, já que possui vários aspectos dessa literatura. No entanto, não significa dizer que não seja um conto de fadas. Por conseguinte, Barba azul é um conto de fadas e é gótico, ou seja, um conto de fadas gótico. Outros exemplos, são a trilogia *O Senhor dos Anéis* (1954 a 1955), de J. R. R. Tolkien e a série *Harry Potter* (de 1997 a 2007), de J. K. Rowling que são fantasia, mas possuem traços góticos. No caso de *O Senhor dos Anéis* conforme Scotuzzi (2015, p. 152)

[...] *O Senhor dos Anéis*, obra de fantasia que apresenta temas como a luta do bem contra o mal e a jornada de um herói, foi concebida baseando-se, em parte, na presença intensa desses elementos que qualificam o lado “do mal” na narrativa. É a vitória a cada obstáculo que engrena a jornada. E esses obstáculos são, quase sempre, góticos e de horror. [...]

À vista disso, a obra *O Senhor dos Anéis* dispõe de obstáculos góticos em sua jornada, sejam eles personagens góticos, que compõe esses espaços ou o próprio espaço que traz o comparecimento dessa literatura, como uma floresta apavorante ou um lago lúgubre. Já em *Harry Potter*, nessa narrativa o ambiente é sombrio, tem um castelo que é afastado da civilização, com fantasmas, salas secretas, criaturas monstruosas e sobrenaturais, que são características do gótico.

A presença do gótico em narrativas de ficção científica, encontra-se em obras como *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley; *O Caso do Senhor Valdemar* (1845), de Edgar Allan Poe; *O Médico e o Monstro* (1886), de Robert Louis Stevenson, (também conhecido pelo título *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde*). São ficção científica, apesar disso também são góticos.

As probabilidades de temas que evoluem o gótico ultrapassam os limites apresentados pelo gênero no início de sua criação. É visto na literatura desde o começo e não é complicado encontrá-los em Homero ou ainda na Bíblia. Essa participação acompanha muitos caminhos adentrando outras escolas literárias e outras mídias, e não é possível ficar presa apenas a escola em que apareceu (SCOTUZZI, 2015, p. 138).

Existe pequenas diferenças entre o gótico e a novela de terror, ou entre o gótico e os contos de fantasmas. As semelhanças ganham destaque sobre as diferenças, o que torna comum usar o termo gótico para se referir a qualquer tipo de literatura que contém uma ou outra peculiaridade do gótico. Até a crítica mais especializada sobre o gênero tem muitas visões diferentes. (MENON, 2007)

Definir o que é gótico não é uma tarefa simples como aponta Silva (2004, não paginado),

Assim como os fantasmas que povoam seu texto, a literatura gótica é nebulosa e de difícil definição. Um dos fatores para isso é que o gótico não pode ser visto desassociado de outras formas literárias de onde ele deriva dentre as quais: o folclore britânico, as baladas, o romance, a tragédia Elizabetana e Jacobina, Milton, Ossian, o Sublime e as narrativas germânicas.

Portanto, o gótico com sua narrativa sombria causa uma inquietação, uma vez que traz uma realidade fictícia que difere da razão e da lógica, em que as pessoas estão acostumadas do mundo real. De maneira geral uma narrativa é considerada gótica quando os eventos e

personagens sobrenaturais estão acompanhados da escuridão, de um ambiente sombrio, clima nublado e melancólico, do mistério etc. Em geral tem a presença do horror e terror. O gótico não pode ser pensado como algo isolado, apesar que existem fronteiras que separam os gêneros. No entanto, as peculiaridades do gótico podem se mesclar com a fantasia, o conto de fadas, a ficção científica, a ficção weird, o romance policial etc. Assim, com essa mistura existe a possibilidade de surgir novos gêneros e subgêneros ou atualizações do gótico e dos demais.

No século XX, com o surgimento do cinema, o gótico passa também para o cinema. Começa a surgir adaptações de livros góticos para o cinema tais como *Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1908), de Otis Turner e *O Médico e o Monstro* (1931), de Rouben Mamoulian; *Frankenstein* (1910), de J. Searle Dawley e *Frankenstein* (1931), de James Whale; *O Fantasma da Ópera* (1925), de Rupert Julian; *A Queda da Casa de Usher* (1928), de Jean Epstein; *Drácula* (1931), de Tod Browning; *O Gato Preto* (1934), de Edgar G. Ulmer etc. As características encontradas na literatura gótica aparecem no cinema, com isso, agora é possível ver e ouvir os elementos do gótico que antes eram imaginados com a leitura.

O movimento artístico chamado de expressionismo ou expressionismo alemão que surge na Alemanha no início do século XX, manifestou-se na pintura, no cinema, na música, no teatro, na literatura, na dança, na fotografia e na arquitetura, desse período na Europa e principalmente na Alemanha.

Como movimento cinematográfico de vanguarda, o expressionismo alemão apareceu em 1920, na Alemanha, apesar disso desde 1913, já se trabalhava aspectos relacionados a esse movimento no cinema. Sobre essa vanguarda “[...] corrente artística que prioriza a representação dos sentimentos do autor da obra, desprezando a simples descrição objetiva da realidade” (SABADIN, 2018, p 71). Isto é, um estilo que expressava o individual, e não a realidade que é vista. O expressionismo alemão no cinema se relaciona ao gótico, uma vez que traz vários elementos dessa literatura como o terror, horror, o sombrio, personagens e acontecimentos sobrenaturais etc. Podemos perceber isso nos filmes do expressionismo alemão: *O Gabinete do Dr. Caligari* (1920), de Robert Wiene; *O Golem – Como Veio ao Mundo* (1920), de Paul Wegener, Karl Boese; *A Morte Cansada* (1921), de Fritz Lang; *Nosferatu: Uma Sinfonia do Horror* (1922) e *Fausto* (1926), de F. W. Murnau. Entretanto, o gótico já aparecia em filmes antes desse estilo cinematográfico ter chegado como o curta metragem *O Solar do Diabo*³⁹ (1896), de George Méliè, é considerado o primeiro filme de terror e horror da história, produzido na França; *Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1908), de Otis Turner, *Frankenstein* (1910), de J.

³⁹ Originalmente conhecido na França como *Le Manoir du diable*.

Searle Dawley, ambos foram produzidos nos Estados Unidos; e *O Inferno de Dante*⁴⁰ (1911), de Giuseppe de Liguoro, produzido na Itália. Dessa maneira, esse estilo cinematográfico, aperfeiçoa os aspectos góticos do cinema.

O expressionismo alemão é representado por trazer efeitos criados com as luzes e as sombras, como a projeção das sombras nas paredes; maquiagem forte; cenários deformados; temas relacionados ao fantástico e o gótico etc. Com isso, o espaço ficava sombrio. Como salienta Sabadin (2018, p. 71)

Diante de tanta depressão, não foi por acaso que os filmes expressionistas alemães do pós-Primeira Guerra manifestaram-se com marcada estilização de cenografia, luzes e personagens. Deliberadamente artificiais, os cenários foram pintados de forma distorcida, fora de perspectiva. As angulações de câmera enfatizaram o fantástico e o grotesco, o contraste de luzes e sombras tornou-se mais forte, e as interpretações dos atores, teatralmente histriônicas. Em seus temas, estavam presentes loucuras, aberrações, pesadelos, enfim, o horror. O Expressionismo foi a forma alemão de ver o mundo destruído.

Com o expressionismo alemão, o gótico ganha um destaque maior, e os filmes que vem depois vão se aproveitar das ideias desse movimento para trabalhar nos seus filmes. Como revela Cánepa (2006, p. 83), os filmes alemães ganharam destaque e os cineastas deslocaram-se para os Estados Unidos, trazendo algumas das características do expressionismo alemão para o cinema mundial, especialmente para o cinema americano, isso fica evidente em filmes de horror e gângsteres dos anos 1930-1940, e no estilo cinematográfico *noir* dos anos 1940-1950. Por exemplo, *Drácula* (1931), de Tod Browning; e *Frankenstein* (1931), de James Whale. Que tinham influência desse movimento. O expressionismo alemão aparece, sendo uma das primeiras e principais formas de se trabalhar o gótico no cinema.

As particularidades vistas no expressionismo alemão influenciaram o cinema de maneira geral, principalmente o gótico, até nos filmes do atual século XXI. *A Noiva Cadáver* (2005), *Sweeney Todd: O Barbeiro Demoníaco da Rua Fleet* (2007) e *Sombras da Noite* (2012), de Tim Burton, são exemplos de filmes góticos do contemporâneo século que foram inspirados por esse estilo cinematográfico.

Os filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992) de Tim Burton, geralmente são vistos como gêneros cinematográficos de ação e aventura em plataformas digitais, por exemplo, na Play Store e Microsoft Store. Da mesma forma, que acontece na literatura, em que o gótico participa de uma narrativa com outros gêneros, o mesmo ocorre com os filmes. Deste modo,

⁴⁰ Originalmente conhecido na Itália como *L'Inferno*.

esses filmes possuem elementos góticos, além de traços do expressionismo alemão que contribuem para a criação do gótico.

É notório que a catedral de Gotham, e a mansão⁴¹ (figura 31) de Bruce Wayne, no filme de 1989, possuem propriedades da arquitetura gótica. Como as gárgulas e as torres pontiagudas. A mansão de Wayne tem até vitrais. Então, o gótico se faz presente também nesses lugares, e não é por acaso, uma vez que os traços dessa arquitetura fazem referência a tempos medievais em que os mistérios eram associados ao sobrenatural, e vistos de forma sombria. Portanto, trazem significados, no caso da mansão se relaciona ao sombrio em Wayne, já no caso da catedral ao obscuro da cidade. A mansão de Wayne no filme de 1992 (figura 32), expõe um cenário bem sombrio, o céu todo nublado com tonalidades de azul, árvores com galhos secos, sem vida. Isso reflete o sentimento de tristeza e o sombrio desse personagem. Assim, o espaço desses filmes espelha os sentimentos das pessoas e o lado escuro associado a elas.

Figura 31⁴² - Mansão gótica de Bruce Wayne.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

⁴¹ A mansão apresentada no filme é conhecida como Knebworth House, está localizada na vila e freguesia Knebworth, no norte de Hertfordshire, na Inglaterra. Essa mansão possui estilo arquitetônico neogótico.

⁴² Sequência disponível em 00:17:04.

Figura 32⁴³ - Ambiente da Mansão de Bruce Wayne.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

Gotham nessas narrativas cinematográficas, é exibida como uma cidade moderna e industrializada, com fumaça, que sai de suas fábricas, e vapor (fumaça) saindo dos bueiros e tubulações. Porém, é apresentada de uma forma sombria, o céu é nublado com tonalidades de cores azul, cinza e preto, possui becos e ruas com pouca iluminação e bastante fumaça. Esse lado obscuro é representado também com a corrupção, assassinatos, roubos, vilões que surgem aterrorizando. A presença da criminalização e da morte tomam conta da cidade, deixando os habitantes com medo. Deste jeito, temos uma espécie de cenário de terror gótico de tempos modernos. Como mostra Menon (2007, p. 49), enquanto no século XVIII, uma das maneiras de reconhecer uma narrativa como sendo gótica era as características do espaço e o período histórico em que ela é percebida. No século XIX surge outras formas de perceber a presença do gótico, uma vez que essa literatura é atualizada, gerando alterações principalmente na ambientação. Com isso, é possível revelar que:

Os velhos castelos são substituídos por mansões mal-assombradas pelos fantasmas, espíritos ou, até mesmo, recordações de um passado que volta para fustigar as personagens do presente. Os labirintos ou criptas escondidas nos subsolos dos antigos ambientes góticos, dão lugar às ruas mal iluminadas, cheias de becos e esconderijos que brotam das modernas cidades do oitocentos (MENON, 2007, p. 49)

⁴³ Sequência disponível em 00:12:57.

Botting (1996, p. 114, apud MENON, 2017, p. 49-50), afirma que: “A cidade moderna, industrial, sombria e labiríntica, é o lugar do horror, violência e corrupção. Descobertas científicas fornecem os instrumentos do terror, crime e a mente criminoso apresentam as novas figuras ameaçadoras da desintegração social e individual”. Dessa maneira, já poderíamos considerar os filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992) como góticos, visto que Gotham expõe particularidades de um espaço gótico moderno, entretanto não é apenas isso que faz com que essas obras cinematográficas sejam góticas.

O Batman é um personagem que contém elementos, que dentro da narrativa cinematográfica podem ser vistos como sobrenatural e monstruoso, como na cena que vemos bandidos em cima de um prédio dividindo o que roubaram, um deles fica com medo e diz:

[...]

- Não gosto daqui de cima.
 - Tem medo de altura?
 - Sei lá. Depois do que houve com o Johnny Gobs...
 - Johnny Gobs se embriagou e caiu do telhado. Não foi uma grande perda.
 - Não foi o que ouvi. Ouvi dizer que o Morcego o pegou.
 - O Morcego?! Não seja ridículo, tá?
 - Cinco andares. Direto para baixo. Sem sangue no corpo.
 - Claro. O sangue se esparramou pela calçada.
 - Vou cair fora daqui.
 - Cale-se. Escute-me
 - Não existe nenhum Morcego Gigante.
 - Não devia ter apontado o revólver para o menino.
 - Quer ou não, a sua parte do dinheiro? Agora, cale-se! Cale-se!
- (BATMAN, 1989, sequência disponível em 00:04:56)

No momento em que o marginal termina de falar, o Homem Morcego aparece (figura 33), levanta a capa como se realmente fossem as asas de um Morcego Gigante, e eles tomam um susto. Em seguida um dos marginais acerta três tiros nele, fazendo-o cair, mas após alguns segundos se põe de pé erguendo a capa como as enormes asas de um morcego, pronto para atacar. No final da ação ele segura um dos criminosos pelos braços, e ergue-o para fora do prédio, como se fosse largá-lo andares abaixo. Ele fala ao delinquente que vai deixá-lo vivo, para que ele fale sobre ele para os amigos. O infrator pergunta quem é ele, e a resposta é: “Eu sou o Batman” (BATMAN, 1989, sequência disponível em 00:06:42). Depois ele pula do prédio, aparentando ter asas para voar e desaparece. O fato dele aparecer durante a noite, surgir repentinamente e sumir do nada, não morrer com os tiros, a vestimenta preta, juntamente da

máscara e os movimentos com a capa que se assemelham a asas de morcego. Cria-se a imaginação do sobrenatural, trazendo medo aos criminosos.

Figura 33⁴⁴ - Batman aparece criando a aparência de morcego gigante.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

A ideia do monstro é percebida também na cena que acontece depois da ação de Batman com os dois criminosos. A polícia aparece no local e logo depois o jornalista Alexander Knox, em busca de informações sobre o ocorrido. Vejamos a conversa de Alexander Knox com o tenente Eckhardt:

- Tenente, soube que houve outro ataque do Morcego. São oito em um mês. Soube que o Comissário abriu inquérito. É verdade?
 - Sinto muito, Knox, eles escorregaram numa casca de banana.
 - Estou te dizendo, um morcego gigante! [um dos marginais fala isso, próximo de Knox e Eckhardt, quando está sendo levado por dois policiais para a viatura]
 - Não escreva sobre isto no seu jornal, Knox, vai acabar com sua reputação.
 - Tenente, todos os marginais dessa cidade estão mortos de medo. Sabe o que eles dizem? Dizem que ele não morre. Dizem que ele bebe sangue. E que ele...
 - E eu digo que você só fala besteira, Knox. Pode escrever o que eu disse.
 - Temente, há um morcego com uns 2 metros de altura em Gotham City? Ele está na folha de pagamento da polícia? Quanto ele ganha, líquido?
- (BATMAN, 1989, sequência disponível em 00:09:56)

⁴⁴ Sequência disponível em 00:05:53.

Então, vai surgindo o mito do Batman, como monstro, um homem morcego ou morcego gigante, uma criatura sobrenatural e misteriosa que persegue a noite, os bandidos da cidade.

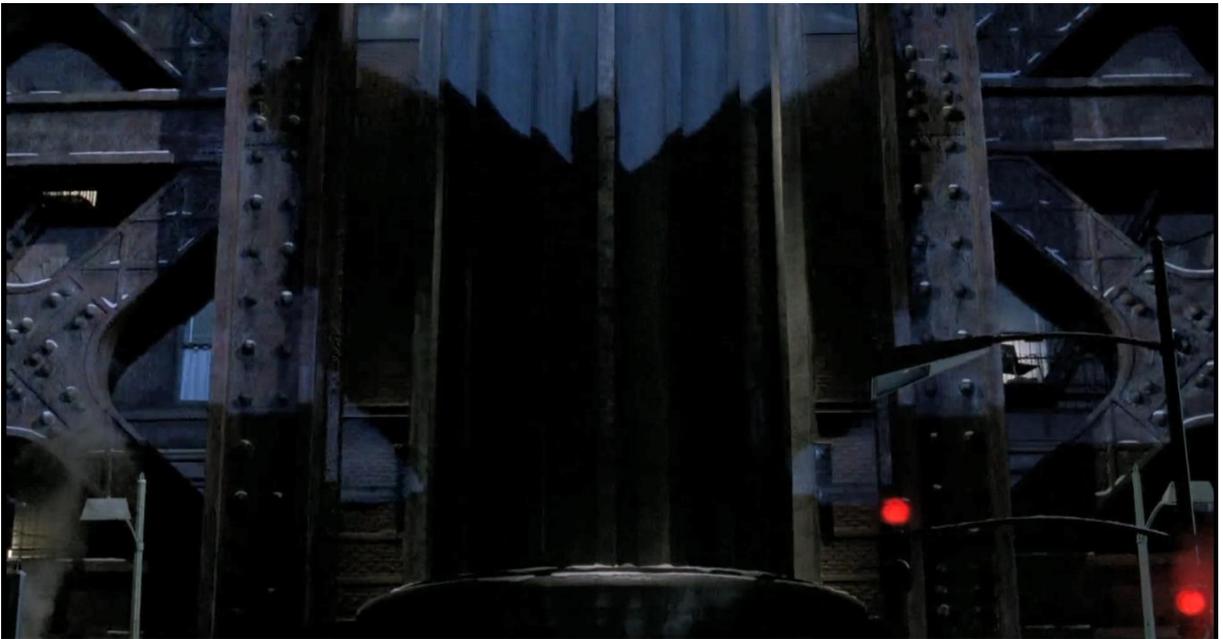
Dessa forma, Batman já pode ser associado ao gótico, por causa do mito do monstro sobrenatural que é relacionado a ele. O monstro é uma figura comum da literatura e do cinema gótico. Na literatura, por exemplo, *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley; *Drácula* (1897), de Bram Stoker; *O Médico e o Monstro* (1886), de Robert Louis Stevenson etc. Já no cinema temos: *A Múmia* (1932), de Karl Freund; *O Lobisomem de Londres* (1935), de Stuart Walker; *Hellboy* (2004), de Guillermo del Toro etc. No caso de Drácula, a Múmia, o Lobisomem e Hellboy são monstros ligados ao sobrenatural.

Outro aspecto que expressa o sobrenatural, ocorre no filme de 1992, na cena⁴⁵ quando a Selina Kyle é empurrada por Max Shreck, ela cai vários andares até chegar ao chão. Então, aparece um gato preto que vai para cima dela, em seguida diversos gatos surgem e ficam correndo ao redor dela, Selina começa a contorcer-se, logo depois abre os olhos. Então, ela sobreviveu sem nenhum dano em seu corpo e vai para casa. Como tinha estruturas para fora das janelas do prédio com plástico, ela caiu atravessando esses plásticos antes de chegar ao chão. Isso pode ter amortecido a queda dela, impedindo a morte e evitando danos ao corpo dela. Porém, com a presença do gato preto, que está ligado ao sobrenatural, a magia, a bruxas, feitiçarias e a transformação das bruxas em gato preto. Além de ser um animal conhecido por ter sete vidas. Assim, é possível associar que o gato preto junto dos demais teriam de alguma forma sobrenatural salvado a vida dela.

Os recursos do expressionismo alemão, são vistos em algumas cenas nesses filmes de Batman como na sequência do filme de 1992, que os criminosos a mando do Pinguim vão raptar as crianças. Então, um raio ilumina, isso cria um contraste de luz e sombra. E surge a enorme sombra do Homem Morcego, projetada na parede (figura 34), abrindo as asas, que na verdade é a capa, isso assusta o marginal, e reforça a ideia do monstro sobrenatural. Uma vez que a sombra é capaz de distorcer a realidade e trazer medo para quem ver. Outro recurso de origem expressionista é a maquiagem do Pinguim (figura 35), que é bem forte, deixando o rosto dele branco e pálido e a área ao redor dos olhos escura. Logo, temos um contraste entre branco e preto. Essa maquiagem ajuda a caracterizá-lo como monstro. A maquiagem do Coringa no filme de 1989, é outro exemplo do uso forte da maquiagem branca que traz o aspecto de monstro. Entre outros recursos, desse estilo cinematográfico, que auxiliam na construção dos aspectos góticos desses filmes.

⁴⁵ Sequência disponível em 00:28:17.

Figura 34⁴⁶ - Sombra do Batman projetada na parede.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

Figura 35⁴⁷ - Maquiagem do Pinguim.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman Returns* (1992).

⁴⁶ Sequência disponível em 01:41:58.

⁴⁷ Sequência disponível em 00:42:06.

Bruce Wayne, milionário excêntrico, bastante conhecido em sua cidade, e o outro é Batman, anti-herói, conhecido como criatura sobrenatural, que assombra os marginais de Gotham durante a noite. São dois, distintos personagens em um, então temos o duplo. Que é recorrente na literatura gótica. Como destaca Menon (2007, p. 161)

O duplo é um dos temas recorrentes nos desmembramentos da ficção gótica, podendo ser lido em Edgar Allan Poe, no conto “William Wilson”, em O retrato de Dorian Gray, de Oscar Wilde e, até, em Drácula, de Bram Stoker – isso apenas para citar as narrativas mais conhecidas. Física ou psicológica, a manifestação da duplicidade pode estar contida em uma única personagem ou projetada numa segunda, um outro que corresponda de forma antagônica a um primeiro. Uma das marcas impressas sobre o duplo é justamente esse antagonismo que pode se cristalizar sob o formato do belo/horrível, do bem/mal, do racional/selvagem, do equilibrado/louco, do casto/depravado.

A duplicidade desse personagem, é uma característica importante que contribui para que ele seja gótico. Os Personagens duplos, também são bastante utilizados nas narrativas cinematográficas góticas, principalmente no expressionismo alemão, juntamente com os monstros. Como afirma Cánepa (2006, p. 76)

Mas não eram apenas os psicopatas e os duplos demoníacos que povoavam a imaginação dos filmes expressionistas: o cinema alemão da época também se encarregou de dar ao mundo uma memorável galeria de monstros - figuras fisicamente deformadas e igualmente ameaçadoras.

O duplo também está em outros personagens como a mulher Gato, anti-heroína durante a noite, que também é Selina Kyle, assistente do Max Shreck, durante o dia. O Pinguim, criatura da junção de homem com pinguim, que vive nos esgotos da cidade, e é Oswald Cobblepot, filho dos Cobblepot e candidato a prefeito de Gotham. Esses duplos contribuem para a criação do gótico, no filme de 1992. Já no filme de 1989 um personagem que colabora para a criação do gótico é o Coringa um monstro, que aterroriza a população com seu sorriso maligno, inspirado no filme *O Homem Que Ri* (1928), de Paul Leni.

É relevante enfatizar, que a vestimenta preta, é frequentemente usada por personagens góticos, em filmes (o que lembra as roupas utilizadas na subcultura gótica). Por exemplo, o personagem Eric Draven, de *O Corvo* (1994), de Alex Proyas; o personagem o cavaleiro sem cabeça de *A Lenda do Cavaleiro sem Cabeça* (1999), de Tim Burton; o personagem Edward de *Edward Mãos de Tesoura* (1990), de Tim Burton; a personagem Lydia Deetz, de *Os Fantomas Se Divertem* (1988), de Tim Burton; o personagem Johnny Blaze de *Motoqueiro Fantasma - Espírito de Vingança* (2012), de Mark Neveldine, Brian Taylor; a personagem Elvira de *Elvira*,

A Rainha das Trevas (1988), de James Signorelli; a personagem Mortícia Addams de *A Família Addams* (1991), de Barry Sonnenfeld, a personagem Selene de *Underworld - Anjos da Noite* (2003), de Len Wiseman etc. Todavia, isso não pode ser visto como uma regra, porque nem todo personagem gótico ou que se conecta de algum modo ao gótico usa preto. Destarte, temos personagens que usam preto por serem da subcultura gótica, e nesse caso comumente o preto além de ligar-se ao gótico enquanto subcultura, vincula-se a alguma coisa sobrenatural ou obscura desse personagem. Os que não fazem parte dessa subcultura e utilizam preto concatenam-se a morte, o sobrenatural e o mal.

O preto de maneira geral é relacionado ao mal, sobrenatural, a morte e o gótico. Essa cor é a inexistência de luz, as trevas. Animais de cor preta, por exemplo: o gato preto, o corvo e o morcego são associados aos mesmos elementos dessa cor. Desse modo, o uso da vestimenta preta, pode representar particularidades que se relacionam aos personagens, como a morte, o sombrio, o sobrenatural, a magia, o mal e o gótico. Em Batman simboliza a morte, e o lado escuro desse personagem, além de refletir o aspecto do morcego, a dor e o luto pela morte de seus pais. Somando isso a aparência de morcego em virtude da vestimenta, temos mais uma representação da escuridão que envolve esse personagem, que favorece a ideia da criatura sobrenatural.

Portanto, é possível afirmar que esses filmes de 1989 e 1992, e o Batman são góticos. As narrativas cinematográficas são góticas por ter um espaço gótico, personagens góticos, o terror e o horror vividos pelos habitantes de Gotham, além dos aspectos que podem ser vistos como sobrenaturais. No caso do personagem Batman ele é gótico por conta da vestimenta preta do morcego, o mito criado sobre ele ser uma criatura sobrenatural e o duplo presente nele. Batman expressa o lado gótico de Bruce Wayne. São dois lados antagônicos do personagem, enquanto Bruce Wayne é o lado bom e comum, que não demonstra buscar vingança. O outro é sombrio se relaciona ao sobrenatural e busca vingança. Esses dois lados do personagem se ligam deixando um ou outro sair.

4. BRUCE WAYNE: DUPLO

Era Wilson; mas ele não falava mais sussurrando, e eu podia ter imaginado que eu mesmo estava falando enquanto ele dizia: “Venceste, e eu me rendo. Porém, de agora em diante, também estás morto - morto para o mundo, para o Céu e para a Esperança! Em mim é que existias – e, em minha morte, vê, por esta imagem, que é a tua própria, quão irremediavelmente assassinaste a ti mesmo.” (POE, 2012, p. 107).

4.1. Um e o outro

Com o objetivo de compreender um e o outro, ou seja, Batman e Bruce Wayne é necessário definir o que é personalidade, “a personalidade representa aquelas características da pessoa que explicam padrões consistentes de sentimentos, pensamentos e comportamentos” (PERVIN; JOHN, 2004, p. 23). Essa definição sugerida por Pervin e John é extensa, sendo assim abre espaço para que se possa dedicar-se a várias características dessemelhantes do sujeito. Além disso propõe que foquemos em comportamentos estabelecidos que persistem e características internas aos seres humanos, que explicam essas continuidades, opondo-se a destacar características do espaço que expliquem essas continuidades. Os padrões que persistem para Pervin e John abrangem os pensamentos, sentimentos e comportamentos que são vistos nos indivíduos. Para eles é importante a maneira como esses pensamentos, sentimentos e comportamentos se conectam entre si formando uma pessoa única e individual (PERVIN; JOHN, 2004, p. 23).

Para Allport (1937, p. 48), “A personalidade é a organização dinâmica, dentro do indivíduo, daqueles sistemas psicofísicos que determinam seus ajustamentos únicos ao ambiente” (apud HALL; LINDZEY; CAMPBELL, 2007, p. 228). Isto é, a personalidade é um tipo de conjunto que faz a organização e liga as diversas partes da personalidade, que estão frequentemente sendo construídas no interior de um ser humano, associando a mente com o corpo, fazendo o controle das ações que são particulares de um indivíduo no espaço.

Existem várias teorias da personalidade, assim a definição da personalidade dependerá de qual teoria uma pessoa adota como preferência. No momento nenhuma teoria pode ser considerada melhor que as outras. No lugar de colocar todo o esforço para trazer uma única teoria por enquanto é mais esperto explorar a área pelo uso de várias concepções teóricas, futuramente pode ser possível chegar de maneira natural a uma única definição de

personalidade (HALL; LINDZEY; CAMPBELL, 2007, p. 33 e 505). No entanto, aqui não cabe esse aprofundamento e trazer as diversas teorias existentes, mas é válido enfatizar a importância das muitas teorias para a compreensão desse campo.

Uma definição possível para a personalidade é: a personalidade é um agrupamento de particularidades psicológicas que formam o jeito como cada indivíduo age, pensa, sente, e se relaciona socialmente, comportando-se dessa ou daquela maneira em razão de determinadas situações e emoções, apesar dos sentimentos e ações geralmente serem parecidos entre os seres humanos, existem diferenças e são elas que formam o que uma pessoa é, ou seja, a sua personalidade, que vai sendo construída aos poucos. No momento essa definição é suficiente para entender Batman e Bruce Wayne.

Quando criança Bruce Wayne teve uma forte experiência emocional aterrorizante, na cena⁴⁸ quando ele presencia o assassinato de seus pais, que causou distúrbios psíquicos, criando uma marca permanente na mente desse personagem: um trauma psicológico. No diálogo de Vick Vale com Alexander Knox, podemos perceber um destaque para esse trauma vejamos esse diálogo:

[...]

- Vale, Acho que seu amigo Wayne tem um trauma de infância.
- Mais uma boa notícia.
- Olha aqui.
- Thomas Wayne Assassinado. Filho Único Sobrevive! Meu Deus! Seus pais foram mortos no beco. Por isso ele foi lá.
- Ele assistiu a tudo.
- Veja a expressão no rosto dele. Era a mesma que a da Prefeitura.
- O que acha que isso faz com a cabeça de uma criança?

[...]

(BATMAN, 1989, sequência disponível em 01:25:48)

Esse trauma desenvolveu nesse personagem o que é chamado de Transtorno Dissociativo de Identidade (TDI), também conhecido anteriormente como dupla personalidade. “O TDI é um tipo de transtorno dissociativo caracterizado por dois ou mais estados de personalidade que se apresentam de modo alternado, os quais são chamados de alter, autoestados ou identidades” (SPIEGEL, 2015, apud, FARIA, 2016, p. 41). Quer dizer, que um ser humano que apresente esse transtorno irá mostrar duas ou mais personalidades que se revezam. Em consonância, Spiegel (2015, p. 4) atesta que

⁴⁸ Sequência disponível em: 01:30:15.

As crianças não nascem com um senso de uma identidade unificada; ele desenvolve a partir de muitas fontes e experiências. Em crianças afetadas emocionalmente, muitas partes do que deveriam ter sido integradas permanecem separadas. O abuso crônico e grave (físico, sexual, ou emocional) e negligência durante a infância são frequentemente relatados e documentados em pacientes com transtorno dissociativo de identidade (nos EUA, Canadá e Europa, cerca de 90% dos pacientes). Alguns pacientes não foram abusados, mas sofreram uma importante perda precoce (como a morte de um dos pais), doença médica grave, ou outros eventos altamente estressantes (apud FARIA, 2016, p. 44 e 45).

Como mostra Spiegel crianças que perderam os pais entre outros acontecimentos traumáticos constantemente apresentam TDI, esse fato que ocorreu no passado quando Bruce Wayne era criança demonstra que é possível a criação do duplo nesse personagem, pois além de perder os pais ele testemunhou esse acontecimento o que contribui para a criação do trauma e do TDI. “Essencialmente, não há TDI sem a presença de traumas reais, graves, intermitentes e reincidentes. Tais traumas desencadeiam processos dissociativos, patológicos em graus diversificados e, em consequência, a emergência de estados alterados de consciência” (FARIA, 2016, p. 44).

De acordo com Moskowitz (2011, apud FARIA, 2016, p. 44),

A dissociação patológica – mecanismo que pode desencadear o surgimento de múltiplas personalidades – tem sido considerada um modo consistente de prever alucinações auditivas em uma gama de transtornos. Na forma severa, é tida como um mecanismo de sobrevivência psicológica, uma defesa mobilizada pelo sujeito desprotegido para resistir à invasão da dor e de traumas reais.

Assim como uma forma de defesa, a mente de Bruce Wayne para que ele conseguisse resistir a dor e o trauma, produziu a dissociação patológica, esse mecanismo se encarregou do surgimento da dupla personalidade chamada de Batman.

Por que morcegos? Nos filmes de Burton isso não fica claro, diferente de *Batman Begins* (2005), de Christopher Nolan e os quadrinhos que trazem uma explicação para isso. No entanto, podemos deduzir que os morcegos fizeram parte da vida dele, já que como foi exposto no subcapítulo 3.1, a caverna fica abaixo da mansão de Bruce Wayne, nos filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992). Então, podemos inferir que quando criança Wayne deve ter entrado em contato com esses morcegos, já que a caverna é cheia deles, deve ter tido medo e isso ficou guardado, ao ponto dele com o trauma ficar dividido e associar esse lado forte dele que foi criado para suportar a dor e o trauma com a figura do morcego. Em outras palavras, o seu medo de morcegos era a sua fraqueza quando criança, relacionando isso ao pânico vivenciado

por ele com a morte dos pais, esse lado de morcego passa a ser o seu forte, o lado que suporta a dor, uma vez que Batman não é uma figura humana normal, mas a junção de homem com morcego. Uma criatura forte o bastante para aguentar essa dor.

No caso desse personagem não é óbvio percebemos o duplo nele enquanto TDI, pois quando o duplo entra em ação assumindo o controle geralmente ele está vestido de Batman, quem assisti aos filmes sem prestar atenção e buscar compreender os detalhes e não tem um conhecimento sobre dupla personalidade ou TDI, pode concluir que ele está atuando como Batman ou como Bruce Wayne, dessa maneira tendo uma vida dupla. Ter uma vida dupla não significa necessariamente ter dupla personalidade, por exemplo, uma pessoa pode ser um espião ou agente da polícia e está disfarçado atuando como aluno, corretor de imóveis, criminoso etc. Nesse caso não tem dupla personalidade, mas uma atuação ou disfarce. Todavia, esse personagem é Batman e Bruce Wayne, ele é os dois, isto é, duas personalidades distintas e separadas que atuam sobre esse mesmo indivíduo. Porém, quando focamos na personalidade Bruce Wayne, essa personalidade tem vida dupla.

Segundo Lowenstein (1991, p. 7),

nem todos os indivíduos com TDI são tão óbvios. Às vezes, a mudança para outras personalidades é muito sutil e só pode ser detectada por quem conhece a pessoa muito bem. Por causa de barreiras amnésicas, o indivíduo pode não ter consciência da presença de outras personalidades, tanto que pode até, por exemplo, encontrar artigos entre seus pertences que parecem ser de outra pessoa. O indivíduo com TDI pode sentir que há algo de terrivelmente errado com ele, mas não tem ideia da multiplicidade. Essa condição pode ser escondida por longos períodos de tempo e apenas mostrar-se em situações estressantes, como problemas com o trabalho ou relacionamentos, entre outros (apud FARIA, 2016, p. 45).

Esse personagem é sutil ao passar de Bruce Wayne para Batman e vice-versa, não tem um tipo de possessão, algo que apresente um forte destaque para que um desconhecido possa entender que se trata de uma outra personalidade. Como revela Spiegel (2015, p. 12) “[...] Quando da ‘não posse’, as diferentes identidades nem sempre são muito evidentes para observadores [...]” (apud FARIA, 2016, p. 49). Visto que a mudança na voz de Batman, por exemplo, é necessária para não descobrirem que se trata de Wayne, então uma pessoa que vê isso no filme acha natural e não consegue perceber o TDI. Como Wayne já é adulto e esse processo de TDI começou a se desenvolver quando ele era criança com a morte de seus pais e o trauma, depois de todo esse tempo Wayne sabe da presença de Batman e vice-versa, isso fica claro na cena quando Wayne conversa com Selina Kyle no filme *Batman: O Retorno* (1992), entre outras cenas disponíveis também em *Batman* (1989), vejamos esse diálogo:

[...]

- Alguma namorada?
 - Claro. Quer dizer, algo sério? Tive uma, não deu certo.
 - O que deu errado? Espere! Acho que sei! Tinha segredos para com ela.
 - Não, contava-lhe tudo.
 - A verdade a assustou?
 - Há duas verdades, sabe?
 - Ela teve dificuldade em reconciliá-las, porque eu também tenho dificuldade em reconciliá-las.
 - Vicki pensava...
 - Vicki? Patinadora ou aeromoça?
 - Não era fotógrafa de jornal.
 - Vicki tinha razão quanto à sua dificuldade com dualidade?
 - Se eu confirmar, então achará que sou um tipo Norman Bates ou Ted Bundy e bem, talvez não me deixe beijá-la.
 - São os ditos normais que sempre decepcionam. Os doidos não me assustam. São autênticos.
- (BATMAN Returns, 1992, Sequência disponível em 01:10:39).

Quando Wayne fala sobre duas verdades, está falando a respeito dele e o Batman, é difícil para ele manter-se em harmonia com seu duplo, uma vez que se trata de duas personalidades diferentes tentando manter o controle sobre o mesmo ser humano. No momento em que ele se refere a Norman Bates personagem do filme *Psicose* (1960), de Alfred Hitchcock, ele faz uma associação com a dupla personalidade que existe em Norman Bates e a dupla personalidade que se encontra em si mesmo. Porém, essa ligação se encaixa em relação ao TDI que os dois possuem, e não pela maneira como as personalidades agem, como aparenta, pois são diferentes e únicas.

Um momento que comprova a presença dessa dupla personalidade quando Bruce Wayne não está vestido de Batman, acontece na cena em que Vick Vale está dormindo e Wayne esta acordado do lado dela, aparentando não conseguir dormir, e depois ele aparece demonstrando está dormindo balançando de cabeça para baixo (figura 36), prezo em uma estrutura de ferro. Seus braços estão fechados isso lembra as asas fechadas de um morcego. Então, temos a personalidade chamada de Batman tomando o controle desse personagem, isso fica evidente comparando essa ação com a de um animal, o morcego que dorme de cabeça para baixo com as asas fechadas, esses animais podem balançar devido o movimento do vento entre outros, e movimentam as asas, assim como nessa cena a personalidade Batman movimentou os braços fechados, como se fossem asas. Seu comportamento é semelhante ao de um morcego, nesse caso temos um homem morcego. Dessa maneira, o narrador câmera nos revela a personalidade Batman que é apresentada de uma maneira que não se consegue perceber facilmente, havendo a necessidade de contemplar os detalhes. É possível afirmar que apenas essa personalidade do

Batman agiria, dessa forma peculiar comportando-se como um morcego. Sendo que é ilógico dizer que Bruce Wayne enquanto personalidade de homem humano procederia desse modo, porque ficar de cabeça para baixo é uma posição desconfortável para um ser humano dormir.

Figura 36⁴⁹ - Personalidade Batman.



Fonte: Imagem tirada do filme *Batman* (1989).

Em conformidade com Fike (1990),

- personalidade não-humana: embora possa parecer inacreditável, é comum em pacientes com TDI. São dois tipos de alters não-humanos mais comuns: de animais e mitológicos. Exemplificando, respectivamente: uma jovem mulher que iria latir como um cachorro sempre que se sentir ameaçada e não quiser responder a perguntas, e um deus mitológico, que se apresenta como todo-poderoso e onisciente. O papel desse alter é proteger o corpo. (apud FÁRIA, 2016, p. 48).

Batman é um tipo de personalidade que traz aspectos humanos e não humanos sendo a junção de homem com morcego. Vemos na figura 35 que essa personalidade age com características de morcego mesmo não estando transformado com a vestimenta de Batman. Estando metamorfoseado em Batman, seus movimentos com a capa são análogos aos de um morcego. Contudo, mesmo estando vestido como Batman e agindo como um morcego, muitos

⁴⁹ Sequência disponível em 00:39:16.

dos aspectos de Batman são humanos, por exemplo, suas habilidades de luta, o uso de tecnologias, a inteligência etc. É peculiar desse personagem que essa personalidade com propriedades não humanas apareça mesmo quando Wayne não precisa de proteção. Sendo comum o seu surgimento durante a noite, já que esse personagem sai durante a noite para lutar contra os criminosos. Por isso, mesmo quando Batman não sai a noite para enfrentar o crime, essa personalidade emergi como na figura 35, demonstrando esses traços não humanos e particulares de um morcego.

Outro aspecto que expressa essa dupla personalidade esta no espelho na sala com armas antigas e armaduras da mansão que reflete sua dualidade, isto é, Batman. Na fala de Alexander Knox: “- Olhe este espelho. Talvez devesse ser Bruce Vaidoso” (BATMAN, 1989, sequência disponível em 00:22:51). O espelho não está lá para representar a vaidade desse personagem, mas para simbolizar sua dupla personalidade. Uma vez que é através do espelho que personagens conversam com sua dupla personalidade ou qualquer superfície que possa espelhar a imagem. Como na série de TV *Heroes* (2006), a personagem Niki (Nicole) Sanders dialoga com sua dupla personalidade Jessica Sanders, por meio de espelhos; o personagem Dr. Jekyll, conversa com o Mr. Hyde com o auxílio de espelhos e objetos capazes de refletir imagem no filme *A Liga Extraordinária* (2003), de Stephen Norrington etc. Em relação a isso “[...] visões, espelhos e quadros são figuras quase que indispensáveis na projeção da duplicidade” (MENON, 2007, p. 50).

Como Salienta Faria (2016, p. 45 e 46),

Segundo a teoria estrutural da dissociação, as partes dissociadas da identidade podem ser classificadas em dois tipos principais: uma aparentemente normal da identidade (ANI), também conhecida como personalidade host, que tende a funcionar primariamente no cotidiano e a evitar lembranças traumáticas; outra emocional da identidade (EI), que ficou aprisionada no período do trauma e revive, cronicamente, as experiências dolorosas, engajada em defesas individuais como luta, fuga ou colapso.

No caso desse personagem o ANI é a personalidade de Bruce Wayne, que tenta evitar essas recordações traumáticas da morte dos pais, enquanto Batman é a personalidade EI que ficou enclausurada no trauma e que sempre vivencia essa situação que causa dor. É por essa razão que Batman é a personalidade mais forte que consegue resistir a dor, suas ações são violentas e incluem a luta contra os criminosos, ele não foge ou entra em colapso.

Temos sentimentos e mudamos constantemente nossos atos, mas o modo como cada personalidade ou pessoa reage a cada sentimento é único. Assim, Batman reage ao sentimento

de dor com vingança e age contra os marginais matando. Ou seja, as atitudes de um anti-herói que foram apresentadas no subcapítulo 2.2 são realizadas por essa personalidade, uma vez que é a personalidade EI. Já Bruce Wayne não reage a dor com represália e não age assassinando criminosos. As ações de Wayne são as de herói, por exemplo, no filme *Batman* (1989), ele faz caridade como é possível ver na cena⁵⁰ da festa que ele faz para salvar o festival, em sua mansão. Na conversa de Vick Vale e Alexander Knox, nesse diálogo Knox começa falando:

[...]

- Olhe estas armas. Quem é este cara?

- Eu não sei, ele ajuda as causas humanitárias e depois coleciona estas coisas.

- São para conquistar garotas. Elas gostam de seus bailes de caridade.

[...]

(BATMAN, 1989, sequência disponível em 00:20:28).

Outro exemplo, que demonstra esse lado de herói de Bruce Wayne é quando ele vai ao Baile do Max Shreck, e o Max diz:

- Gostei da fantasia, deixe eu adivinhar, bonzinho e direito.

- Tudo bem com você? Quase conseguiu transformar um mostro no prefeito de Gotham City.

- Sou a luz da cidade, como sou sua alma perversa e perdida, importa-se quem seja prefeito?

- Eu me importo.

- Que sono.

(BATMAN Returns, 1992, Sequência disponível em 01:34:32).

Nessa conversa percebemos que um dos vilões o Max, reconhece que Wayne é bom e direito, que são qualidades do herói, além de se preocupar com quem é o prefeito da cidade, sendo mais uma atitude heroica. É possível perceber dois arquétipos que são contrários, o do vilão, e o do herói. Nesse baile a Selina Kyle, também conversa com Bruce Wayne, vejamos esse diálogo, quando a Selina fala:

[...]

- E não vai me impedir. Não vem me dizer que matando o Max eu não vou resolver nada, porque eu vou resolver sim. Não está cansado desse ladrão de duas caras sempre no poder, ele já devia estar abaixo da terra.

- Você pode ter problemas com o seu patrão, mas quem acha que é afinal?

- Nem eu sei mais, Bruce.

[...]

(BATMAN Returns, 1992, Sequência disponível em 01:37:00).

⁵⁰ Sequência disponível em 00:17:24.

Portanto, nessa cena, como Bruce Wayne, ele comporta-se como um herói, porque sabe que o Max é um criminoso rico, mas entende que o correto a se fazer, é que ele seja preso e não assassinado. Por isso, tenta impedir a Selina Kyler, de matar o Max Shreck, questionando quem ela é, isto é, se ela é uma assassina ou não.

Diante disso, auxiliar causas humanitárias, se preocupar com quem é o prefeito, e tentar impedir que a Selina, mate o Max, são exemplos dos atos heroicos realizados por Wayne. É admissível dizer que Wayne enquanto personalidade ANI, realiza as ações do herói como Wayne e mesmo metamorfoseado em Batman. Dessa forma, esse personagem apresenta discordâncias em suas ações enquanto Homem Morcego, como visto no subcapítulo 2.2, em *Batman: O Retorno* (1992), ele coloca fogo em um criminoso, mata outro bandido com uma bomba e em cenas posteriores, ele vai salvar o Max Shreck, quando a Mulher Gato quer matar o Shreck, Batman diz “Por que fazer isso? Vamos apenas entregá-lo à polícia” (BATMAN Returns, 1992, sequência disponível em 01:52:36).

Uma maneira possível de explicar as ações contraditórias desse personagem, é concluir que as duas personalidades desse personagem agem juntas dividindo os golpes, as vezes Wayne toma o controle e vice-versa. Como no filme *Clube da Luta* (1999), de David Fincher, e o conto *William Wilson* (1839), de Edgar Allan Poe. Por isso, quando o Batman assumi o comando temos a morte de marginais, diferente de quando Wayne está no domínio ele não sai matando bandidos, ele vai detê-los entregando-os para as autoridades. Nesse ponto, percebemos que a personalidade Wayne tem uma vida dupla, que é guiada pelo seu outro lado, ou seja, a personalidade Batman. Essa personalidade geralmente começa a atuar em conjunto com Wayne, quando este veste-se de morcego, tomando o controle total do personagem em alguns momentos, principalmente em momentos que podem trazer ameaça para eles.

O personagem não revela muitas propriedades sobre o funcionamento da dupla personalidade, para que se possa compreender exatamente como Batman e Wayne funcionam juntos. Contudo, esse personagem não precisa entregar tudo bem esclarecido para que se possa entendê-lo, porque é nos detalhes que é possível perceber o duplo, assim como nos quadrinhos o que não é apresentado temos que deduzir. Essa é uma característica desse filme, por exemplo, a Selina Kyle também tem dupla personalidade ela desenvolveu o TDI depois que o patrão dela o Max Shreck, a empurrou, fazendo-a cair vários andares abaixo do prédio até chegar ao chão, ela já sofria por ser tratada pelo Shreck e outros como uma pessoa inferior e burra, essa tentativa de assassinato contribui para o trauma e o surgimento de uma outra personalidade mais forte que pudesse protegê-la e realizar o que ela não consegue. Desse modo, essa personalidade foi

associada a um animal nesse caso uma gata. Assim como Bruce Wayne, Selina Kyle não apresenta várias características sobre o funcionamento dessa dupla personalidade, sendo muito sutil, de uma maneira que não é possível notar facilmente sua dupla personalidade. Porém, tem uma cena quando ela está parada de frente para uma vitrine que como um espelho reflete sua imagem e ela diz:

- Por que está fazendo isso?
 - Selina? Desculpe, não quis assustá-la.
 - Assustar-me? Eu estava me assustando.
 - Não vejo como, mas é bom vê-la no mundo real, longe de Shreck.
- [...] (BATMAN Returns, 1992, Sequência disponível em 01:10:39).

Outra cena que mostra essa relação entre o TDI que Wayne e Kyle possuem percebemos na fala de Wayne “Selina, não entende? Somos iguais. Somos iguais. Divididos bem ao meio” (BATMAN Returns, 1992, Sequência disponível em 01:52:56). Os dois tem dupla personalidade que é apresentada de maneira sutil.

A personagem de ficção é irreal, todavia precisa apresentar-se como se fosse real. Para esse fim necessitam abranger características ficcionais que possam nos levar para o espaço da realidade e como consequência ao que é verdadeiro (COMPARATO, 2009). Por isso, Batman apesar de ser um personagem de ficção apresenta características que são possíveis de aparecerem em pessoas reais como o trauma e o TDI. Desse modo, foi possível trazer teorias sobre o TDI para analisar esse personagem.

Em suma, esse personagem tem dupla personalidade, sendo as ações de anti-herói, que subvertem as ações do herói. Assim, agir por interesses próprios, como, vingança e o assassinato de marginais são atitudes da personalidade conhecida por Batman, que é desempenhada de forma divergente das atitudes de herói realizadas pela personalidade Bruce Wayne, que é bondoso e muito correto, age detendo criminosos e os entregando para a polícia, e preocupando-se com causas humanitárias. Desse modo, temos duas personalidades opostas que constroem as ações desse personagem. Apesar de serem dois tipos divergentes e opostos de heróis, eles têm uma parte em comum que é proteger a população inocente de Gotham, ou seja, esse traço heroico, é o que liga essas duas personalidades e o transformam em um personagem único e complexo.

4.2. O herói sempre vence?

[...] Heróis nem sempre são os que vencem. Algumas vezes, são os que perdem. Mas eles continuam lutando, continuam voltando. Não desistem. É isso que faz deles heróis. (CLARE, 2014, p. 79).

Nos filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992), percebemos que o herói vence, já que o anti-herói é considerado um tipo de herói por Vogler. “Sabem, quando a mente acolhe duas personalidades há sempre um conflito, uma batalha. No caso de Norman, a batalha terminou e a personalidade dominante venceu” (PSYCHO, 1960). Destarte, é notório que em *Batman* e *Wayne* existe uma luta, uma vez que eles são opostos. Com isso, a personalidade conhecida como *Batman*, anti-herói, vence no final do filme de 1989, matando o Coringa. Já no caso do filme de 1992, quem vence é a personalidade *Bruce Wayne*, herói, quando ele tenta impedir que a mulher gato mate o *Max Shreck*.

Narrativas ficcionais sejam na literatura ou no cinema frequentemente trazem o herói como o vencedor, porque a jornada do herói que é descrita inicialmente por Joseph Campbell⁵¹, no livro: *O herói de mil faces*⁵² (1949), e posteriormente por Christopher Vogler⁵³, no livro: *A jornada do escritor*⁵⁴ (1992), foi produzida para que o herói sempre vença no final. Vogler com base nas ideias de Campbell, analisa, organiza e cria uma jornada que segue a mesma lógica da jornada de Campbell. Contudo, é apresentada de uma maneira diferente. A versão descrita por Vogler tem 12 passos, é a versão mais conhecida, pois o herói que vemos em várias animações e filmes de Hollywood, seguem a jornada elaborada por Vogler, que é roteirista e consultor de histórias de Hollywood.

Como funciona a jornada do herói? A jornada do herói como revela Vogler (2006), começa com o primeiro estágio chamado de mundo comum. Nele o herói é apresentado em sua rotina normal da vida, essa rotina é o seu mundo comum, que depois pode mudar fazendo com que o herói siga simbolicamente para outro mundo, outra vida, isto é, outra rotina diferente da

⁵¹ Joseph John Campbell (1904-1987) foi um professor universitário norte-americano, conferencista, mitologista, e escritor, bastante conhecido devido suas pesquisas em mitologia e religião comparada.

⁵² Título original: *The Hero with a Thousand Faces* (1949).

⁵³ Christopher Vogler, é roteirista, consultor de histórias de Hollywood, trabalhou nos estúdios Disney, Fox 2000 Pictures, e para a Warner Bros. nos departamentos de desenvolvimento de ideias, e foi professor da Escola de Cinema e Televisão da Universidade do Sul da Califórnia.

⁵⁴ Título original: *The Writer's Journey: Mythic Structure for Storytellers and Screenwriters* (1992), A versão brasileira do livro tem o título: *A jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas*. O livro é revisado e o título é mudado para *The Writer's Journey: Mythic Structure For Writers* (1998). A versão brasileira do livro passa a ter o título: *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*.

inicial. Ou o herói pode partir literalmente para um mundo mágico, outro país, cidade ou região. Esse mundo comum, é o mundo em que o herói se encontra antes de seguir sua jornada. O estágio dois: chamado à aventura. Pode acontecer de diversas formas, pode ser uma mensagem, um acontecimento, uma situação, uma pessoa que é o arquétipo do arauto que possui várias maneiras de chamar o herói à aventura, enfim, qualquer coisa que possa tirá-lo do mundo comum. Estágio três: recusa do chamado. O herói fica relutante em aceitar o chamado. Estágio quatro: o encontro com o mentor. O herói encontra um mentor, que possui o arquétipo do velho sábio, que irá orientá-lo, ensiná-lo e incentivá-lo a aceitar o chamado à aventura. Quando não existe uma pessoa, ele entra em contato com algum conhecimento ou alguma coisa que irá ajudá-lo na jornada. Estágio cinco: a travessia do primeiro limiar. Acontece quando o herói sai do mundo comum, e a aventura começa em um mundo novo. Estágio seis: testes, aliados e inimigos. Nesse mundo novo ele passará por testes, encontrará amigos e inimigos.

Dando continuidade aos seis últimos estágios da jornada como mostra Vogler (2006), no estágio sete: aproximação da caverna oculta. É quando o personagem principal se aproxima de enfrentar o vilão principal, do lugar onde esse vilão está ou de seu objetivo. Estágio oito: provação. É o momento em que ele irá enfrentar o vilão, corre o risco de morrer, pode perder inicialmente a batalha, como uma espécie de morte simbólica, e depois renasce para lutar novamente. É o acontecimento principal da história ou do segundo ato, Vogler o chama de crise, para não confundir com o clímax. Estágio nove: recompensa (apanhando a espada). Depois de enfrentar o vilão, e conseguir sobreviver ele ganhar uma recompensa pode ser qualquer coisa, por exemplo, uma habilidade, o amor, conhecimento, um objeto etc. Estágio dez: caminho de volta. O herói começa uma jornada de volta ao mundo comum. Estágio onze: ressurreição. Antes de voltar ao mundo comum, ele passa por uma última batalha, ou última situação, que o faz correr o risco de morrer, dessa vez o perigo é maior. É o momento principal, esse é o clímax, ele sobrevive mostrando que aprendeu. Estágio doze: retorno com o elixir. O herói finalmente retorna para o mundo comum com o elixir, que pode ser um tesouro, algum tipo de prêmio, experiência, conhecimento etc. Em outras palavras, ele alcançou o seu objetivo, e venceu no final.

O herói, pode perder no início ou na metade do filme, mas no final ele ganha. Como em *Pantera Negra* (2018), de Ryan Coogler, quando o herói, o rei (Pantera Negra), perde o desafio do trono e quase morre, mas vence no final; *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), de Christopher Nolan, o herói, Batman é derrotado por Bane, apesar disso no final ele alcança o triunfo; etc.

Em filmes que tem uma série, é possível ocorrer de o herói em um dos filmes perder para nos próximos filmes da série sair vitorioso. Como na série de filmes *Os Vingadores*, em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), de Anthony Russo, Joe Russo, nesse filme os heróis, Os Vingadores fracassam, por conseguinte o triunfo é de Thanos (vilão), porém no filme *Vingadores: Ultimato* (2019), de Anthony Russo, Joe Russo, os heróis conseguem vencer; na série de filmes *Star Wars*, em *Star Wars: Episódio V - O Império Contra-Ataca* (1980), de Irvin Kershner, nessa narrativa cinematográfica o herói, Luke Skywalker perde a luta contra o vilão, Darth Vader, contudo consegue sobreviver, os rebeldes amigos de Luke são obrigados a fugir para não serem mortos pelo império, no filme seguinte *Star Wars: Episódio VI - O Retorno de Jedi* (1983), de George Lucas, Richard Marquand, Luke Skywalker alcança a vitória, conseguindo deter e despertar o lado bom de Darth Vader e os rebeldes vencem o império; etc.

Conforme afirmado por Campbell (2007, p. 21) “a função primária da mitologia e dos ritos sempre foi a de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas outras fantasias humanas constantes que tendem a levá-lo para trás”. De outro modo, é com a mitologia que as pessoas encontram, por exemplo, os arquétipos, a jornada do herói, e utilizam isso, como um exemplo, para ser seguido, e evoluir.

“Os Heróis são símbolos da alma em transformação, e da jornada que cada pessoa percorre na vida. Os estágios dessa progressão, os estágios naturais da vida e do crescimento, formam a Jornada do Herói” (VOGLER, 2006, p. 61). De outra maneira, o herói representa a nós mesmos, nossas dificuldades e problemas que precisam ser enfrentados para posteriormente sairmos vitoriosos dessa jornada.

Dessa maneira, as pessoas ficam felizes por verem o herói vencer. Se os heróis sempre perdessem, essa provavelmente seria a receita do fracasso dos filmes e livros, pois a receita do sucesso é o herói vencer. A jornada do herói foi criada para encantar, quem assiste e lê, mas isso não significa dizer que para que uma obra fílmica ou literária, seja considerada boa, ela precisa seguir todos os passos da jornada do herói. Quem vai se inspirar em heróis que sempre perdem? As pessoas certamente deixariam de assistir, ou de ler sobre heróis, uma vez que se tivesse a ideia de que eles sempre fracassariam no final. Já o contrário não se aplica mesmo que seja óbvio a vitória do herói no final. Ele foi produzido para inspirar pessoas a buscar a vitória, e a serem heróis e heroínas e não o contrário.

Não é muito comum do ser humano sentir apreço por vilões, se os vilões sempre vencessem, isso de certa forma influenciariam os indivíduos a serem vilões. Visto que os personagens podem trazer um certo grau de influência e de inspiração nas pessoas.

Essa pergunta: o herói sempre vence? Primeiro ela existe, dado que é frequente a vitória dos heróis, entretanto existe a possibilidade de que o herói nem sempre seja vitorioso. É essa possibilidade que faz a vitória do herói ser realizadora para os serem humanos. Segundo porque existem alguns casos em que o herói fracassa no final, em outras palavras, o vilão no final consegue a vitória, subvertendo essa característica comum do herói que é vencer no final. Por exemplo, *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016), de Zack Snyder, o vilão, Lex Luthor cria um monstro para matar o herói, Superman, no final o vilão vence, em razão de que seu plano é realizado com sucesso, ou seja, o Superman morre; *Capitão América: Guerra Civil* (2016), de Anthony Russo, Joe Russo, o vilão, Coronel Helmut Zemo termina vitorioso, pois conseguiu realizar o seu plano de destruir a união dos heróis, Os Vingadores, fazendo eles brigarem entre si; *Seven: Os Sete Crimes Capitais* (1995), de David Fincher, o vilão, John Doe assassino serial, ele não foi pego, ele se entregou para a polícia, pois fazia parte de seu plano louco. Entretanto, ele não confessou os crimes, sendo assim a polícia não tinha nenhuma prova contra ele. Então, o vilão mata a esposa grávida do detetive David Mills, um dos heróis, matando conseqüentemente o filho dele também. O outro detetive William Somerset, tenta impedir Mills de matar John, visto que ele é apenas um suspeito. O assassino planejou isso, ele quer que o detetive Mills o mate, dessa forma ele vai mudar a situação de suspeito para vítima de assassinato por um detetive. O detetive mata John, com isso ele vence, porque o assassino serial apesar de morto consegue realizar seu objetivo, que era matar as pessoas e por inveja acabar com a vida do herói detetive Mills, sem precisar matá-lo. Mills, além de perder sua esposa grávida, perde a carreira e ainda é preso; etc.

[...] em GOT alguns dos heróis também morrem sem cumprir o seu objetivo – ao contrário do que ocorre nos enredos tradicionais. Neste caso, o elemento surpresa está justamente na morte do personagem que o público acreditava ser o principal da trama, o herói sem o qual a história não faz sentido. Diante de tal fato, os espectadores se veem em um dilema: como prosseguir na jornada sem o herói principal? A opção oferecida pelos produtores da obra é a reprogramação do espectador para acompanhar a trama e torcer por outro personagem. Isso aconteceu logo no final da primeira temporada, quando o personagem Ned Stark – que até então era considerado pelos fãs o principal da história, seguido e admirado pelo grande público – foi morto, deixando os fãs da série surpresos e confusos. Na terceira e última temporada, o mesmo ocorre com o seu filho, Robb Stark, que teria substituído o pai na busca por justiça em Westeros. Contudo, o rompimento com a jornada clássica do herói não se deve apenas a morte dos supostos protagonistas, mas também a ideia de que o bom e o justo sempre vencem no final - uma vez que esses personagens representavam a solidez de caráter, a lealdade aos valores éticos e morais, a compaixão e o respeito pelo inimigo. (PORTO, 2014, p. 83)

Como foi colocado por Porto, a série de TV *Game of Thrones* (2011), popularmente conhecida como GOT, traz mais um exemplo, dessa subversão da jornada do herói, fazendo com que alguns dos principais heróis não vençam no final. Ao mesmo tempo, esse fracasso dos heróis, pode reforçar a ideia de que o herói precisa se esforçar para obter o sucesso. E assim, deixar a expectativa sobre a vitória ou não do herói. Gerando uma maior emoção do público que irá ler ou ver esse herói vitorioso.

Então, o que se pode afirmar é que de fato a jornada do herói foi realizada para que ele sempre vença no final, isto é, quando é produzida uma narrativa seguindo a jornada do herói, descrita por Vogler ou Campbell. Desse jeito, o herói sempre vencerá. No entanto, isso não inviabiliza que se possa acontecer uma subversão e esse herói não consiga obter essa vitória muito esperada. Quer dizer, que uma história ficcional em que o herói não vence, essa história não segue todos os passos da jornada do herói. Logo, a resposta para a pergunta: o herói sempre vence? É não, uma vez que há possibilidade de o herói nem sempre ganhar.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar esse personagem cinematográfico nos levou a adentrar o caminho das artes a ele associadas, o cinema, a literatura, os quadrinhos, e outras. Começamos trazendo cinema e quadrinhos, pois as duas artes constroem o Batman, a ser analisado. Em seguida a arquitetura, a literatura e o cinema aparecem para compreendermos o gótico presente nesse personagem. Desse modo, além de ser uma pesquisa sobre Batman, é também um estudo que se relaciona e nos insere na passagem por essas artes. Com isso, essas artes contribuem para entendermos o personagem.

No início da pesquisa constatou-se que, existia uma incerteza sobre o tipo de herói apresentado por Batman nas narrativas cinematográficas de *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992). Diante disso, percebemos a importância em investigar a construção do personagem para beneficiar os estudos do personagem cinematográfico. Mostrando o quanto a literatura e o personagem literário são importantes para formação do cinema e do personagem cinematográfico. Assim, é possível ver a relação entre literatura e cinema e a sua relevância para a cultura, a arte e a ciência, por meio dessas duas obras cinematográficas de Tim Burton, que produziu uma versão gótica, sombria e com dupla personalidade do Batman, tendo aspectos parecidos com as HQs, e outros diferentes.

Em vista disso, a pesquisa teve como objetivo analisar a construção desse personagem, Batman/Bruce Wayne, procurando entender qual tipo de herói se encaixa no perfil desse personagem, nas duas obras fílmicas de Tim Burton, *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992). Concluiu-se que o objetivo foi atendido. Uma vez que verdadeiramente com essa pesquisa conseguimos descobrir que o personagem Batman/Bruce Wayne tem dupla personalidade, destarte Batman corresponde ao arquétipo de anti-herói, enquanto Bruce Wayne corresponde ao arquétipo de herói.

O objetivo do segundo capítulo era descrever a construção do herói. Percebeu-se que conseguimos realizar essa finalidade, porque mostramos que o Batman dos quadrinhos principalmente os da era de ouro são semelhantes ao Batman dos filmes *Batman* (1989) e *Batman: O Retorno* (1992). Logo, ele foi construído com base nos quadrinhos. Também identificamos que o Batman foi construído, devido o trauma da morte dos pais e a presença da criminalização nesse espaço urbano.

O objetivo do terceiro capítulo era identificar o lado noturno, isto é, sombrio desse personagem. Observou-se que conseguimos atender essa meta, pois verificamos que a caverna junto da dama de ferro, simbolizam a morte de Bruce Wayne e nascimento de Batman, ou seja,

o seu o lado sombrio. Também identificamos que Batman é um personagem gótico. Dessa maneira, o gótico traz esse lado sombrio do personagem. Assim, percebemos que esse personagem é duplo, já que apresenta esse outro lado sombrio.

O objetivo do quarto capítulo era analisar o duplo presente em Bruce Wayne, e responder à pergunta: o herói sempre vence? Conseguimos atingir esse propósito. Dado que identificamos a dupla personalidade presente nesse personagem e que Bruce Wayne é o herói, ao passo que Batman é o anti-herói. Por meio de exemplos, e do que foi exposto sobre a jornada do herói descrita por Vogler e Campbell. Chegamos à resposta da pergunta: o herói sempre vence? A resposta é não.

A pesquisa partiu da hipótese de que Batman/Bruce Wayne era um anti-herói, porque foi percebido que ele apresentava um comportamento diferente de um herói clássico, assim poderia ser um anti-herói. Durante o trabalho no capítulo dois e quatro verificou-se que ele é um anti-herói. Então, a hipótese foi confirmada. Visto que no capítulo quatro é possível perceber que os dois juntos, Batman e Bruce Wayne formam um único personagem. Portanto, suas ações são de anti-herói, apesar de que separados Bruce Wayne é o herói clássico.

O problema da pesquisa era: qual o tipo de herói é a personagem Batman/Bruce Wayne dessas duas obras filmicas de Tim Burton? Conseguimos alcançar esse propósito. Posto que no capítulo quatro, obtivemos a resposta: Batman é anti-herói, ao passo que Bruce Wayne é herói.

A metodologia foi feita através de um estudo de caráter qualitativo e bibliográfico. É importante destacar a colaboração dos vários pesquisadores citados nesse estudo, que contribuíram para a compreensão dos assuntos abordados e como consequência aos seus resultados.

Vale evidenciar, que as discussões aqui expostas não devem ser encaradas como verdades definitivas e absolutas, mas como resultados da pesquisa, que tomou como base teórica a ciência produzida por outros.

Diante da metodologia proposta, percebe-se que o trabalho poderia ter sido realizado, com uma pesquisa mais ampla na bibliografia, para analisar os aspectos da dupla personalidade nesse personagem utilizando, por exemplo, o livro *O Duplo: Um Estudo Psicanalítico* (1914), de Otto Rank. Nesse estudo Otto Rank, analisa obras da literatura, como as obras dos autores: Hoffmann, Chamisso, Dostoiévski, Poe e Maupassant, entre outros de sua época que trazem o duplo, e no caso do cinema dessa época ele traz para análise o filme *O Estudante de Praga* (1913), de Stellan Rye, Hanns Heinz Ewers, Paul Wegener. Então, ele investiga, em seu estudo a figura do duplo, na literatura, tradições folclóricas, etnográficas e míticas, também traz uma discussão psicanalítica da questão. Mas o livro não estava disponível para comprar. Diante

disso, só foi possível encontrar um resumo da obra dele. Assim, esse estudo de Otto Rank, contribuiria para essa pesquisa.

Tiveram outros livros também como *Transtornos da Personalidade* (2011), Mario Rodrigues Louzã, Táki Athanássios Cordás, que colaborariam com essa pesquisa no tocante a nossa análise sobre o TDI, apresentado por esse personagem; *Batman - Arquivo Histórico* (2014), de Matthew K. Manning, que traz o percurso histórico desse personagem desde 1939 até 2014, que contribuiria para o capítulo dois, em que trabalhamos a construção do personagem; *Dez Lições Sobre o Romance Inglês do Século XVIII* (2002), de Sandra Gardini Vasconcelos; e *A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração* (1990), de Noël Carroll, que trariam colaborações sobre o gótico, entre outros que também não foram possíveis obter. Assim, esses livros vão ficar aqui, como recomendações para quem puder ter acesso a eles. Portanto, a maior contribuição desse trabalho é para futuros pesquisadores de diversas áreas, que venham trabalhar assuntos parecidos ou relacionados a essa pesquisa, pois irão poder utilizar esse conhecimento científico aqui produzido.

REFERÊNCIAS

ALEGRETTE, Alessandro Yuri. **Frankenstein: uma releitura do mito de criação**. 2010. 125 f. Dissertação (Mestrado em Letras – área de concentração em Estudos Literários) - Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara. Araraquara (SP), 2010.

BATMAN. Direção: Tim Burton. Produção: Jon Peters, Peter Guber. Intérpretes: Michael Keaton, Jack Nicholson, Kim Basinger, Robert Wuhl, Pat Hingle, Billy Dee Williams, Michael Gough, Jack Palance e outros. Roteiro: Sam Hamm, Warren Skaaren. [S.l.]: Guber-Peters Company, PolyGram Filmed Entertainment, Warner Bros., 1989. 1 DVD. (126 min.), son., color.

BATMAN Returns. Direção: Tim Burton. Produção: Tim Burton, Denise Di Novi. Intérpretes: Michael Keaton, Danny DeVito, Michelle Pfeiffer, Christopher Walken, Michael Gough, Pat Hingle e outros. Roteiro: Daniel Waters. [S.l.]: PolyGram Filmed Entertainment, Warner Bros., 1992. 1 DVD. (126 min.), son., color.

BERNARDET: Jean-Claude. **O que é cinema**. 1 ed. São Paulo: Brasiliense, 1980.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. 10 ed. São Paulo: CULTRIX/ PENSAMENTO, 1997.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. **O poder do mito**. Tradução de Carlos Felipe Moisés. 1 ed. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CAMPOS, Flavio de. **Roteiro de cinema e televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

CÁNEPA, Laura Loguercio. Expressionismo alemão. In: Fernando Mascarello (org.). **História do cinema mundial**. Campinas, SP: Papyrus, 2006. (p. 55-88).

CLARE, Cassandra. **Cidade do fogo celestial**. Tradução de Rita Sussekind, Ana Resende. 1.ed. Rio de Janeiro: Galera Record, 2014.

CIRNE, Moacy da Costa. **Para ler os quadrinhos**: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1975.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. 5 ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**: teoria e prática. São Paulo: Summus, 2009.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-movimento**. Tradução de Stella Senra. 1 ed. São Paulo: Editora 34, 2018.

EVANGELISTA, Raquel Lobão. Características estéticas de séries norte americanas: identificação e afeição a anti-heróis. In: Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, 22., 2017, Volta Redonda - RJ. **Anais eletrônicos...** Volta Redonda - RJ: A Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – Intercom, 2017. p. 1-16. Disponível em: < <https://www.portalintercom.org.br/anais/sudeste2017/resumos/R58-1093-2.pdf> >. Acesso em: 1 maio, 2020.

FARIA, Marcello de Abreu. **Transtorno dissociativo de identidade e esquizofrenia**: uma investigação diagnóstica. 2016. 286 f. Tese (Doutorado em Ciências Médicas) - Universidade de Brasília. Brasília (DF), 2016.

FINGER, Bill; KANE, Bob. The case of the chemical syndicate. In: FINGER, Bill; KANE, Bob; FOX, Gardner. **The Batman Chronicles**. New York: DC Comics, 2005. v. 1, p. 3–9.

FINGER, Bill; KANE, Bob. The case of the chemical syndicate. In: FINGER, Bill et al. **Batman**: The Golden Age. Burbank: DC Comics, 2016. v. 1, p. 7-13.

FOX, Gardner; FINGER, Bill; KANE, Bob. Batman versus the vampire, part one. In: FINGER, Bill et al. **Batman**: The Golden Age. Burbank: DC Comics, 2016. v. 1, p. 43-53.

FINGER, Bill; KANE, Bob. Professor Hugo Strange and the monsters. In: FINGER, Bill et al. **Batman: The Golden Age**. Burbank: DC Comics, 2016. v. 1, p. 157-168.

FINGER, Bill; KANE, Bob. Victory for the dynamic duo. In: FINGER, Bill; KANE, Bob. **Batman: The Golden Age**. Burbank: DC Comics, 2017. v. 2, p. 75-87.

FOX, Gardner; KANE, Bob. Batman versus the vampire, part two. In: FINGER, Bill et al. **Batman: The Golden Age**. Burbank: DC Comics, 2016. v. 1, p. 54-64.

FOX, Gardner; KANE, Bob. The Batman wars against the dirigible of doom. In: FINGER, Bill et al. **Batman: The Golden Age**. Burbank: DC Comics, 2016. v. 1, p. 65-77.

GOMES, Paulo Emílio. A Personagem Cinematográfica. In: CÂNDIDO, Antônio et al. **A Personagem de Ficção**. 12 ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. (p. 103-119).

HALL, Calvin S.; LINDZEY, Gardner; CAMPBELL, John B. **Teorias da personalidade**. Tradução de Maria Adriana Veríssimo Veronese. 4 ed. Porto Alegre: Artmed, 2007.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

LEXIKON, Herder. **Dicionário de Símbolos**. Tradução de Erlon José Paschoal. 7. ed. São Paulo: Cultrix, 1998.

LIMA, Maiane Paranhos de; PEREIRA, Rita de Cássia Mendes. Considerações sobre o gótico e seus reflexos na sociedade: uma leitura de Drácula, de Bram Stoker. **Revista de Letras**. Curitiba, v. 20, n. 31, p. 49-70, jul./dez. 2018. ISSN 2179-5282. Disponível em: <<https://periodicos.utfpr.edu.br/rl/article/view/3273/5928>>. Acesso em: 11 de jan. 2021.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho, Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron Books, 1995.

MENON, Maurício Cesar. **Figurações do gótico e de seus desmembramentos na literatura brasileira de 1843 a 1932**. 2007. 259 f. Tese (Doutorado em Letras – área de concentração em Estudos Literários) - Universidade Estadual de Londrina. Londrina, 2007.

MILLER, Frank. **Batman o Cavaleiro das Trevas**. São Paulo: Editora Abril, 1987.

MORRISON, Grant; JANSON, Klaus. **Batman: Gothic**. New York: DC Comics, 2007. 126 p.

MS MR. **Bones**. New York: Columbia Records, 2013. Disponível em: <<https://www.vagalume.com.br/ms-mr/bones-traducao.html>>. Acesso em: 16 março de 2021.

O'NEIL, Dennis; ORDWAY, Jerry. **Batman: The 1989 Movie Adaptation**. Deluxe edition. Burbank: DC Comics, 2019. 134 p.

PERVIN, Lawrence A.; JOHN, Oliver P. **Personalidade: teoria e pesquisa**. Tradução de Ronaldo Cataldo Costa. 8. ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

POE, Edgar Allan. **Histórias extraordinárias**. Tradução de Eliane Fittipaldi Pereira, Katia Maria Orberg. São Paulo: Martin Claret, 2012.

PORTO, Adriana Corrêa Silva. **O culto no universo fandom: dinâmicas afetivas e sociais em comunidades de fãs no ciberespaço**. 2014. 114 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação - área de concentração: Comunicação Social) - Faculdade de Comunicação Social, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

PSYCHO. Direção e Produção: Alfred Hitchcock. Estados Unidos: Shamley Productions, Paramount Pictures, Universal Pictures, 1960. 1 DVD. (109 min), son., p&b.

SABADIN, Celso Fabio. **A história do cinema para quem tem pressa**. 1. ed. Rio de Janeiro: Valentina, 2018.

SCOTUZZI, Nathalia Sorgon. A maquinaria gótica em o senhor dos anéis: a Superação de obstáculos impregnados pelo terror. **Revista de Letras**. São Paulo, v.55, n.2, p.137-153, jul./dez. 2015. ISSN 1981-7886 Disponível em: <<https://periodicos.fclar.unesp.br/letras/article/view/8821/6492>> Acesso em: 05 abril de 2021.

SILVA, Alexander Meireles. “Barba Azul”: conto de fadas ou conto gótico?. **Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades**. Rio de Janeiro, v. 3, n. 9, não paginado, abr./jun. 2004. ISSN 1678-3182. Disponível em: <<http://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/reihm/article/view/443/434>>. Acesso em: 19 fev. de 2021.

THE Dark Knight. Direção: Christopher Nolan. Produção: Christopher Nolan, Emma Thomas, Charles Roven. [S.l.]: Legendary Pictures, Syncopy Films, DC Comics, Warner Bros. Pictures, 2008. 1 DVD. (152 min.), son., color.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Tradução de Ana Maria Machado. 2 ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

WALPOLE, Horace. **O Castelo de Otranto**. Tradução de Alberto Alexandre Martins. São Paulo: Nova Alexandria, 1996.