
**Batman: estudo de caso sobre tradução intersemiótica
e a complexidade narrativa no audiovisual¹**Jéssica Raissa PESSOA²Marcos NICOLAU³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Este artigo trata de um estudo de caso do Batman como ícone midiático que transita entre variadas mídias desde seu surgimento nos Quadrinhos, em 1939, até a atualidade. Considerando isso, esse é, certamente, um objeto de estudo de relevância no que se refere a traduções intersemióticas (transposição, reconfiguração e ressignificação de signos de uma mídia para outra). Por meio da análise da trajetória midiática do personagem (principais mudanças, atualizações e variações), é objetivado demonstrar como, no decorrer do tempo e das traduções, sua simbologia e representação – representando o audiovisual em geral – vêm compondo narrativas cada vez mais complexas, sendo narrativas complexas aqui definidas como aquelas que, em suas representações, são complexas tanto por sua natureza (“acumulação sógnica”) como por seus mecanismos (globalismo e comunicação/afetação fã-criador).

PALAVRAS-CHAVE: Tradução Intersemiótica; Semiótica; Narrativa Complexa; Audiovisual; Batman.

INTRODUÇÃO

Criado por Bob Kane e Bill Finger e lançado em 1939 pela DC Comics, o Batman completa, nesse ano de 2019, seus 80 anos. Nesse ano, faz, também, 76 anos nas telonas⁴ (cinema) e 33 anos no universo dos games⁵. Com um sucesso de nível global, o Batman apresenta-se como um exemplar representativo de objeto midiático de longevidade e variedade (apresentação em variadas mídias ao longo de sua trajetória).

Ao longo dos anos, o personagem mudou em sua representação e simbologia: desde um detetive fantasiado de morcego que enfrentava inimigos dos Estados Unidos (principalmente durante a Segunda Guerra) até o personagem humano, falho e complexo (com problemas, dificuldades, traumas etc.) dotado de histórias com continuidade e que enfrenta o mal fantasiado de morcego após assassinato dos seus pais.

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC-UFPB). Bolsista CAPES. E-mail: jessicaraissapessoa@gmail.com.

³ Orientador do Trabalho. Professor Pós-doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGC-UFPB). E-mail: marcosnicolau.ufpb@gmail.com.

⁴ **Batman (1943)**. Disponível em: <https://imdb.to/2xCJ4Hi>. Acesso em 08 de jun. 2019.

⁵ **Lista de videogames do Batman**. Disponível em: <https://bit.ly/1iHWZC4>. Acesso em 08 de jun. 2019.

Tais representações e simbologias, por si só, o tornam um potencial objeto de estudo para a Semiótica. Visto ainda a quantidade de variadas representações por inúmeros autores e em diferentes mídias (Quadrinhos, cinema, games, etc.) ao longo dos anos, este revela-se, ainda, um objeto de estudo de interesse, também, do que podemos chamar de uma derivação dos estudos semióticos: as traduções intersemióticas. Tradução intersemiótica é, em um conceito inicial e de acordo com o foco desse estudo (a permuta e relação entre mídias, principalmente), a transposição, reconfiguração e ressignificação de signos de uma mídia para a outra (PLAZA,2013).

No decorrer da trajetória do personagem, cada autor, um após o outro, se apropriou de signos já existentes referentes ao Batman (signos esses resultantes, em primeiro grau, da relação entre autores, sociedade e mídias), reconfigurou esses signos e ressignificou em algo novo ao acrescentar seu próprio repertório sógnico.

Essas narrativas carregam um repertório relativo à mídia para a qual estão sendo traduzidas, aos interesses do público e à questões socioculturais, dentre outros. Nenhum desses signos é estático: cada época e sociedade possui um conjunto de signos que incorpora os de épocas e sociedades anteriores, de modo que, com o passar do tempo, esses conjuntos se tornem cada vez mais complexos, uma vez que signos complexos são caracterizados pela incorporação de signos anteriores e/ou menos complexos.

O artigo visa demonstrar de forma aplicada, portanto, justamente essa relação entre as traduções intersemióticas e como essas conduziram às narrativas complexas da atualidade: narrativas que, em suas representações, são complexas tanto por sua natureza (“acumulação sógnica”) como por seus mecanismos (apresentação e interações em níveis globais e comunicação e afetação fãs-fãs, fãs-criadores e criadores-criadores).

Para tal, é de interesse uma exploração geral dos principais elementos da trajetória do Batman em três mídias: Quadrinhos, cinema, games. Para efeito de síntese metodológica, essa análise se em uma divisão da trajetória em três fases – seguindo o modelo anteriormente estabelecido por Pessoa (2018) em seu primeiro estudo desse objeto⁶ –: primeira fase (1943-1980), as primeiras traduções; segunda fase (1980-2000), as traduções intermediárias; e terceira fase (2000-2019), as traduções atuais.

Visto que este artigo objetiva por meio da análise de um exemplar real (o Batman) como representante de narrativas audiovisuais em geral e a partir de pressupostos teóricos

⁶ PESSOA, Jéssica Raissa. **Batman e a tradução intersemiótica entre os Quadrinhos e o cinema**. In: Anais do XXXII Congresso de Comunicação e etc. São Paulo: INTERCOM, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/32iYHkW>. Acesso em 08 de jun. 2019.

da Semiótica, Tradução Intersemiótica etc., tratar-se-á de um estudo de caso. Acerca desse tipo de pesquisa, Prodanov e Freitas (2013, p.60) definem:

Estudo de caso: quando envolve o estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos de maneira que permita o seu amplo e detalhado conhecimento (YIN, 2001). [...] Gil (2008) complementa afirmando que as pesquisas com esse tipo de natureza estão voltadas mais para a aplicação imediata de conhecimentos em uma realidade circunstancial, revelando o desenvolvimento de teorias. [...] É um tipo de pesquisa qualitativa e/ou quantitativa, entendido como uma categoria de investigação que tem como objeto o estudo de uma unidade de forma aprofundada [...].

Assim, espera-se, ao final, uma melhor percepção das relações entre as traduções intersemióticas e as narrativas complexas atuais, assim como uma percepção dos mecanismos e modos das narrativas audiovisuais, especialmente do gênero (super-heróis) e do personagem em si. É de objetivo que essa trajetória histórica permita uma melhor observação, por meio da aplicação, do fenômeno e de sua atualidade.

TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA E A ATUALIDADE

À princípio, independente da mídia pela qual observemos o Batman, tratar-se-á de uma narrativa resultante do hábito histórico humano de criar e contar histórias. De acordo com os pressupostos teóricos da Semiótica – definida por Santaella (2012, p.19) como “ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis” –, esse processo se dá pela percepção, interpretação e ressignificação de signos.

De acordo com a linha peirceana (concebida por Charles Sanders Peirce) signo é uma unidade da comunicação, a qual Peirce (2015, p. 46) define como “aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido”.

Desse modo, retornando à colocação inicial de que o ser humano percebe, interpreta e ressignifica os signos para narrar/comunicar uma história, somos conduzidos à uma vertente dos estudos semióticos, as traduções intersemióticas, uma vez que “qualquer tradução deve ter por objetivo último a comunicação” (BRAGA, 2010, p.135). Quando falamos de tradução intersemiótica, falamos justamente desse mesmo processo da Semiótica: perceber, interpretar e ressignificar. Plaza (2013, p.18) explica que: “por seu caráter de transmutação de signo em signo, qualquer pensamento é necessariamente tradução. Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência [...] em outras representações que também servem como signos”. No caso, tradução intersemiótica

trata de uma transposição, reconfiguração e ressignificação de signos de uma mídia para outra. Em sua tipologia, Plaza (2013) classifica essas traduções em três tipos de acordo com as aproximações e distanciamentos da tradução em relação ao material-fonte: tradução icônica, tradução indicial e tradução simbólica.

A tradução icônica (transcrição), na qual há semelhança de estrutura. Em um filme do Batman, os personagens e universo possuem a mesma essência dos Quadrinhos, porém, alguns aspectos narrativos e/ou estéticos são deixados de lado na construção de uma nova história para o filme, por exemplo. A tradução indicial (transposição), na qual há contato entre o original e a tradução. Em um outro filme do Batman, apesar de alterações, é contada a história presente em um ou mais Quadrinhos já existentes do personagem em questão, por exemplo. A tradução simbólica (transcodificação), na qual não há relação entre o original e a tradução. Em um terceiro filme do Batman, há os personagens de seus Quadrinhos, porém sem que se mantenha a essência nem desses nem do universo e em uma história distinta, por exemplo.

Em um primeiro nível, as traduções são influenciadas pelo repertório e escolhas do autor. Em um segundo nível, esse repertório é decorrente da bagagem do autor, desde sua experiência de vida, passando pela cultura e sociedade que o cerca e indo até questões da própria história da humanidade. Igualmente, as escolhas são decorrentes não apenas desse, mas também de questões relativas à mídia de reprodução – cada mídia tem suas particularidades – e ao público dessa mídia (anseios, nicho etc.). Assim, as traduções são afetadas por uma série de fatores e também sofrem mudanças desde as primeiras narrativas até as narrativas midiáticas atuais, mais complexas, por consequência, como será visto a seguir.

NARRATIVAS MIDIÁTICAS E A COMPLEXIDADE

Narrativas são “uma exposição de fatos, uma narração, um conto ou uma história”⁷ e acompanham a história da própria humanidade. Mittermayer (2017, 1.120) afirma: “por meio da criatividade, de *insight* e abduções, o homem interpreta os signos do mundo, traduz seus pensamentos e cria histórias. Foi assim ao longo dos milênios”.

Por meio das narrativas o indivíduo organiza os signos de forma lógica em sua mente. A necessidade de registrar e espalhar narrativas conduz o ser humano à criação de mídias que gravem e exponham essas de diferentes formas. Assim, surge o cinema, os

⁷ **Significado de Narrativa.** Disponível em: <https://bit.ly/2LJOIRW>. Acesso em 11 de jun. 2019.

Quadrinhos e os videogames: mídias que, no decorrer do tempo, se aproximaram, inclusive pelas similaridades que tornam essas “mídias irmãs”: Quadrinhos são imagens estáticas; Cinema é sequência de imagens estáticas que geram movimento e videogames sequência de imagens que geram movimento com interatividade por parte do jogador.

Essas narrativas nada mais são do que ser humano percebendo os signos ao seu redor, interpretando-os e ressignificando em algo novo: uma história a ser contada. De acordo com Plaza, isso é também tradução. Porém, em um nível além, temos traduções entre mídias, também ressaltadas pelo autor, e que estão cada vez mais entrelaçadas, como previu Jenkins (2009, p.29) ao falar de cultura da convergência:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.

O conceito de Jenkins reforça a pertinência das traduções intersemióticas enquanto fenômeno cada vez mais recorrente na atualidade: narrativas traduzidas para variadas mídias, visando diferentes nichos e tipos de públicos. Levando em conta a questão sógnica do processo, Squire (2014, p. 273) aprofunda esse conceito de narrativa:

[...] narrativa como uma cadeia de signos com sentidos sociais, culturais e/ou históricos particulares, e não gerais. Esta definição significa que narrativas podem implicar conjuntos de signos que se movimentam temporalmente, casualmente ou de alguma outra forma socioculturalmente reconhecível [...]. Nesta definição, a narrativa pode operar em várias mídias, inclusive em imagens imóveis. Ela deriva simplesmente da sucessão de signos, independentemente do sistema de símbolos, da mídia ou da “matriz semiótica” em que esta sucessão ocorre. No entanto, em uma narrativa, o movimento de signo para signo tem um significado social, cultural e histórico reconhecível. [...] Nessa definição, materiais visuais certamente podem constituir narrativas.

Entendemos, portanto, que essas traduções carregam o repertório do autor e análise do repertório/interesses do público-alvo – sociedade e contexto – e da adequação às particularidades da mídia em questão. Porém, esses signos socioculturais não são estáticos: cada época e cada sociedade tem um contexto e repertório e esse muda e sofre a implementação de novos signos cada vez mais complexos, visto que signos se tornam cada vez mais complexos ao acumularem signos anteriores e menos complexos.

Isso leva à um segundo nível da análise: essas mudanças e progressão histórica levam a novas traduções referenciadas tanto no contexto de seu tempo (que agrupa o que

vem antes) como nas traduções anteriores. Nesse grande conjunto de fatores também entra a questão da tecnologia: “a evolução dos meios e das tecnologias acompanha a forma de contar e criar narrativas” (MITTERMAYER, 2017, 1.128). O fator mais influente da tecnologia para as narrativas foi a interligação entre pessoas de todo o mundo: criadores tem maior e mais fácil acesso à materiais, o público não é mais passivo em relação ao conteúdo produzido (interage com criadores em uma relação recíproca e de mútua afetação) e o público interage entre si. Mittel (2012, p.35), afirma:

A ubiquidade da internet permitiu que os fãs adotassem uma *inteligência coletiva* na busca por informações, interpretações e discussões de narrativas complexas que convidam à participação e ao engajamento – e em programas como *Babylon 5* e *Veronica Mars*, os próprios criadores participam das discussões e usam fóruns como forma de obter *feedback* sobre a compreensão e a fruição deles. Outras tecnologias digitais, como os videogames, os blogs, sites de RPG e sites de fãs abriram espaços para que espectadores ampliem sua participação nesses ricos mundos ficcionais para além do fluxo unilateral da televisão tradicional. [...] Os consumidores e as práticas de criação da cultura de fã, entendidos pelos estudos culturais como um fenômeno subcultural nos anos 1990, ficaram mais largamente distribuídos e mais afeitos à participação com a disseminação da internet, fazendo do comportamento ativo do público uma prática cada vez mais predominante.

Mittel foca sua análise nas narrativas televisivas. Todavia, tal percepção também se aplica às narrativas dos Quadrinhos, do cinema e dos games, uma vez que as mudanças tecnológicas permitiram não apenas maior acesso à informação, mas também feedback e participação mais efetivos do público dessas mídias.

Assim, em uma adequação do conceito de narrativa complexa trazido por Mittel e relacionando esse à conceitos como convergência das mídias e tradução intersemiótica, entendemos que, a tecnologia leva à digitalização, alta difusão e fácil acesso à traduções anteriores assim como à uma maior interação e comunicação entre criadores-criadores, criadores-fãs e fãs-fãs, de modo que esses fatores interfiram direta e/ou indiretamente nas traduções e seus modos. Além disso, o fator convergência acrescenta uma interação entre mídias e/ou entre produtos produzidos por essas.

Por fim, no decorrer dessa trajetória das narrativas midiática até a atualidade, a junção de todos esses fatores levou à construção de uma rede complexa de signos que compõem qualquer narrativa atual: história, sociedade, cultura, repertório do autor, histórico de traduções, interações mídia-criador-público e convergência das mídias. Em suma de tudo isso, podemos entender que narrativas complexas são narrativas que, em suas representações, são complexas tanto por sua natureza (“acumulação sógnica”) como por seus mecanismos (apresentação e interações em nível global e comunicação e afetação fãs-fãs, fãs-criadores e criadores-criadores), como apresentado anteriormente.

No caso desse estudo, é intencionado demonstrar um exemplar de trajetória de uma narrativa midiática – o Batman – e analisar o modo e os fatores que conduziram a sua narrativa a se tornar complexa dentro das questões postas.

BATMAN: DOS QUADRINHOS PARA O MUNDO

Mesmo após 80 anos, Batman permanece popular mundialmente. Para ilustração de tal fato, o personagem conquistou o primeiro lugar em pesquisas como a realizada pela revista inglesa especializada em Quadrinhos *Comic Heroes* (batendo o Super-Homem e o Homem-Aranha), como o “melhor super-herói de todos os tempos”⁸. Também foi recentemente anunciado que o Batman ganhará uma estrela na Calçada da Fama, em Hollywood⁹. Como Frank Miller (autor do aclamado “Batman, Cavaleiro das trevas”) certamente afirma, “Batman é imortal” (MANNING, 2017, p.7).

O Batman como conhecemos – personagem complexo (código de conduta, personalidade profunda, dotado de falhas e traumas, com uma história extensa de acontecimentos como a parceria com vários Robins e nascimento de seu filho Damian) que, na infância, teve seus pais assassinados e após isso decidiu, já adulto, combater o crime fantasiado de morcego – é o compilado de uma trajetória de traduções que começa em maio de 1939, após o personagem ser criado por Bob Kane e Bill Finger e publicado na *Detective Comics* nº27, da atual DC Comics.

Em sua concepção, o personagem abarca, no repertório utilizado para sua construção e, pode-se dizer, tradução inicial, uma série de referências que rejeitadas “a partir de uma mistura de detritos da cultura pop que, reunidos, transcendiam a soma de suas partes” (MORRISON, 2012, p. 35). O personagem une elementos de expressionismo europeu, pulp e contos góticos e obras conhecidas como Zorro, Sherlock Holmes, Os Três Mosqueteiros etc. Assim, surge sua primeira versão.

Todavia, visando sempre se renovar e abarcar os novos públicos que iam surgindo, o personagem e sua representação e simbologia foram se atualizando e envolvendo signos relativos à cada época e público. O aspecto pertinente sobre isso, é que essas renovações conduziram à tradução do personagem para outras mídias.

Na década de 1940, o cinema tornou-se bastante popular e assim surgiram as primeiras traduções de super-heróis para essa mídia. Logo foi lançado, em 1943, Batman

⁸ Batman é eleito o melhor super-herói por leitores de revista inglesa. <http://bit.ly/2Jl3bjE>. Acesso em 09 de jun. 2019.

⁹ CORRIGAN, Hope. **Batman vai ganhar a própria estrela na calçada da fama em Hollywood**. 2019. Disponível em: <http://bit.ly/2Jl3zi6>. Acesso em 24 de jun. 2019.

(1943), que refletia a pauta da Segunda Guerra da época. Desse ponto em diante foram feitos mais filmes, séries e até mesmo animações do personagem. O personagem foi traduzido, também, para os games. Mídia que, apesar de ter dado seus primeiros passos na década de 1940, teve sua popularização em 1970, com os primeiros games comerciais¹⁰. Batman logo teve seu primeiro game, aproveitando essa onda de sucesso: em 1986, foi lançado o game Batman, pela Ocean Software.

Cada tradução dessas sofreu influência da sociedade, dos criadores e das particularidades das mídias para as quais foram criados, assim como também as traduções de uma mídia interferiram nas de outra(s). A narrativa do game Injustice (que reúne vários personagens da DC Comics), por exemplo, foi traduzida para os Quadrinhos e também foi uma das referências para o filme Batman vs Superman (2016).

Nessa era que Henry Jenkins defende como cultura da convergência, na qual as mídias interagem entre si, assim como com o público (e esses entre si), é de interesse desse artigo investigar a trajetória das traduções como um processo, pode-se dizer, de convergência de transcrição que vem tornando as narrativas cada vez mais complexas. Para tal, o Batman é posto como objeto de estudo que permite uma melhor visualização desse fenômeno, de modo que, assim sendo, será feita uma análise geral da trajetória do personagem em três principais mídias (Quadrinhos, cinema, videogames), de seu surgimento até a atualidade (trajetória dividida em três fases).

PRIMEIRA FASE: AS TRADUÇÕES INICIAIS DE BATMAN

Em 1938, o gênero de super-heróis surge e se populariza, com a primeira publicação do Super-Homem. Quando falamos desse gênero, temos uma “primeira tradução” que comporta signos anteriores e que têm origem “na antiguidade, nas histórias de culturas recontadas através dos séculos, que formaram a base de mitos e lendas atuais”, como afirma Robb (2017, p.18). A palavra “herói” vem do grego, inclusive, e descreve “um guerreiro que é protetor” (ROBB, 2017, p.18). Em 1939 é lançado Batman e além dos mitos e lendas antigos, ele signos associados à sucessos da época, como elementos de *noir*, expressionismo europeu, *pulp* e contos góticos e referências como Zorro, Os Três Mosqueteiros, Sherlock Holmes, dentre outros.

Em sua simbologia e representação, o personagem atinge efetivamente o seu público-alvo, fazendo sucesso imediato. O contexto da época era de uma América da

¹⁰ FERREIRA, Emmanoel M.. **Games narrativos: dos adventures aos MMORPGs**. 2008. Disponível em: <https://bit.ly/2LLPig3>. Acesso em 10 de jun. 2019.

Depressão e do New Deal que sofria bastante com o crime: os gângsteres imunes à ação da lei (GABILLIETT, 2014, p. 27). O personagem, vítima do contexto (tem seus pais assassinados) e detetive disfarçado de morcego e sem superpoderes age, levando seus vilões (gângsteres, por exemplo) à Justiça. A identificação é imediata com seu público: pessoas comuns e falhas, que sofrem em um contexto de sociedade bastante similar.

Logo Batman é traduzido para a telona, em *Batman* (1943). O contexto era de Segunda Guerra Mundial e toda a mídia americana focava em atualizar o público e em sua propaganda. Os super-heróis deveriam inspirar o público a apoiar e servir ao país. Nesse filme do personagem, o vilão era um cientista japonês.

Até então, temos histórias distintas nos Quadrinhos e no cinema, Pouco após o fim da Segunda Guerra, na década de 1950, as HQs de super-heróis saturam e Quadrinhos de terror, suspense e ficção científica passam a fazer sucesso. Batman passa por uma fase nos Quadrinhos em que enfrenta vilões atípicos em histórias atípicas que visam justamente uma tentativa de encaixar o personagem nessas temáticas em alta.

Além disso, a publicação do livro “*Seduction of The Innocent*” (“Sedução do Inocente”, em tradução literal), do psiquiatra Fredric Wertham serve de argumentação científica para os que se posicionavam contra esses Quadrinhos. As editoras criam um código de conduta que visa eliminar conteúdos considerados inadequados. A crença de que os Quadrinhos corrompiam a juventude leva a um momento de crise nas editoras.

No caso do *Batman*, seus vilões tornaram-se menos mortíferos e passaram a se interessar mais em pregar peças no super-herói. Anteriormente, o personagem chegou até mesmo a portar arma de fogo e a matar, o que sabemos ser contra seu código de conduta atual, de modo que, ao final, alguns aspectos dessa mudança provocada pela crise permaneceram e passaram a compor sua simbologia e representação.

Na década de 1960, o *Batman* iniciou abordando os temas de ficção científica que faziam sucesso na época, no entanto, é a tradução do personagem para a TV que causa mudanças nos Quadrinhos: faz sucesso a série protagonizada por Adam West. Para os Quadrinhos isso resulta em um investimento no personagem: a contratação do artista Carmine Infantino, pelo novo editor Julius Schwartz em 1964. Carmine acrescenta o fundo oval ao símbolo de morcego no peito do personagem. Vilões como Mulher-Gato e Espantalho são trazidos de volta. Ao final da década os Quadrinhos começam a caminhar para a representação mais sofisticada que conhecemos.

Todavia, no que se refere às traduções intersemióticas do personagem, essas ainda não tomam seus moldes atuais e são distantes do quadrinho. No caso da série e do filme

originado dessa série (em 1966), isso pode ser explicado pelo repertório do autor: o produtor William Dozier não leu os Quadrinhos antes de assumir o projeto. Seu objetivo com a série e filme era uma crítica à sociedade e uma sátira aos seriados policiais da época, o que gerou um produto de comédia com estereótipos exagerados.

Na primeira fase, os Quadrinhos possuem uma representação e simbologia bastante inicial e pouco definida do personagem, no entanto, nos últimos anos, após o aumento de público do personagem, são dados os primeiros passos para a construção da sua representação atual. Quanto ao cinema, as traduções seguem um caminho ainda distinto do personagem. Quanto aos games, visto que essa mídia ainda estava em seus primeiros passos, não havia sido feito jogos para o personagem.

Considerando tudo, apesar de similaridades e implementação de alguns signos do personagem (traje tradicional, primeiro batmóvel apresentado na série da década de 1960 etc.), essa fase é caracterizada por traduções intersemióticas do tipo simbólico, uma vez que não há uma relação consistente entre original e tradução (tanto entre os Quadrinhos como entre Quadrinhos-cinema) e que as traduções desse tipo são caracterizadas justamente pela transcodificação: o personagem, no caso, está presente, porém não é mantida uma essência definida nem do seu universo nem da sua história.

SEGUNDA FASE: APRENDENDO A TRADUZIR

A segunda fase das traduções do Batman é caracterizada pela consolidação da representação e simbologia do Batman nos Quadrinhos: os signos mais coerentes apresentados em sua trajetória são reorganizados e apresentados em narrativas mais maduras e focadas em uma continuidade e na construção de uma identidade sólida. Na década de 1980 ocorre uma preocupação em retornar à alguns elementos da representação do Batman, tornando-as mais complexas e detalhadas.

Nessa fase são publicados Quadrinhos do Batman que são até hoje aclamados pelos fãs e que passaram a integrar o cânone do personagem, trabalhando os signos mais coerentes do personagem apresentados até então e agregando signos que, nessa composição, constituíram a narrativa complexa do Batman tal qual conhecemos hoje, como “Batman, o cavaleiro das trevas” de Frank Miller (1981), por exemplo. Narrativas como essas integraram a narrativa do Batman em variados momentos de sua vida e apresentando uma certa continuidade e/ou coerência conexão entre elas. O Batman, mais do que nunca,

consolida-se como um personagem de uma narrativa complexa e sólida: não mais superficial e apresentado em histórias totalmente isoladas.

Nessa época (décadas de 1980 e 1990) os filmes de super-heróis voltam à ser produzidos e tentam se encontrar nos modos de traduzir o gênero super-herói. Sem o uso do gênero para finalidade de propaganda de guerra, por exemplo, há uma maior preocupação em se aproximar realmente da essência dos personagens nos Quadrinhos. São lançados os dois filmes dirigidos por Tim Burton: “Batman” (1989) e “Batman, o retorno” (1992), que foram um sucesso na época e possuíam como diferencial alguma preocupação com a fidelidade ao material-fonte (seus Quadrinhos). Os filmes foram responsáveis pela implementação de signos que foram traduzidos para os Quadrinhos: a implementação de espécies de armaduras para os super-heróis no lugar dos até então tradicionais colantes coloridos e a estética gótica-noir-steampunk.

Ainda assim, o contexto da época ainda é marcado pela cultura de massa no aspecto de produções que visam atingir um público ainda generalista e de todas as faixas. Visando tornar a franquia mais familiar, a Warner torna essa bastante “colorida” (trajes e cenários), de acordo com os fãs, lembrando até um pouco o Batman de 1960. São produzidos mais dois filmes, dessa vez dirigidos por Joel Schumacher, que são bastante criticados por destoarem das obras originais (principalmente os vilões).

Já no universo dos games, começam a ser produzidos jogos do personagem, sendo o primeiro lançado em 1986, pela Ocean Software. Os primeiros games, em geral, eram bastante simples e curtos. Tanto é que esse primeiro jogo tem como enredo simplesmente a necessidade do Batman precisar coletar sete partes de seus veículos, na Batcaverna, para poder resgatar o Robin. No entanto, como afirma Ferreira (2008, p.3), “O desejo de contar histórias através dos games é tão antigo quanto seu próprio nascimento”, logo, não tarda muito para que a tecnologia e o aprendizado das experimentações permitam a concepção de jogos cada vez mais complexos. Os games do Batman, nessa fase, seguem uma via unilateral: boa parcela é tradução dos filmes da fase, principalmente, não sendo traduzidos em contrapartida para os Quadrinhos e/ou cinema. Ainda assim, essa tríade Quadrinhos-cinema-games que começa a se entrelaçar mais entre si ilustra bem a convergência das mídias defendida por Jenkins.

Por fim, nessa fase percebe-se que os Quadrinhos começam a se estabelecer enquanto cinema e games progridem em suas traduções, no entanto, ainda não estão consistentes quanto às traduções e seus modos. Assim, no geral, há uma aproximação (ou ao menos tentativa) em relação ao material-fonte (mantêm-se a essência, as qualidades, a

estrutura), mas as narrativas ainda são alteradas. Isso caracteriza uma condição geral de traduções icônicas: são feitas transcrições nas quais os personagens (com suas essências mantidas) são inseridos em uma história distinta, alguns aspectos narrativos e/ou estéticos são deixados de lado nessa nova narrativa.

TERCEIRA FASE: AS NARRATIVAS COMPLEXAS

Essa fase é caracterizada, nos Quadrinhos do Batman, por uma já consolidação de suas narrativas e os modos dessas na fase anterior e pelo aumento da complexidade de sua narrativa por meio do maior detalhamento encima dos signos já constituídos e pelo aumento da rede que constitui seu universo: já a partir da década de 1990 são ampliados os títulos de edições mensais anexados ao personagem, por exemplo, como Arlequina, Jovens Titãs, Asa Noturna, dentre outros. Esses anexos e esse trabalho encima de uma representação e simbologia já consolidados cria uma grande rede de narrativas simultâneas e contínuas: grandes eventos se desenrolam sob várias perspectivas. Visto essa questão da rede de títulos, essa fase também é caracterizada pela interação de protagonistas, como nos arcos da Liga da Justiça. Essa interação em grandes arcos é fortificada pelo sucesso do gênero super-herói no cinema a partir dos anos 2000 e que tem sua grande explosão com o Universo Cinematográfico da Marvel..

Nessa fase são lançados grandes sucessos como “Silêncio” e “Batman e Filho”, histórias que são ricas em detalhes para a simbologia e representação do personagem assim como dão continuidade à sua história, como é o caso da última, na qual o Batman conhece seu filho Damian, que se torna o novo Robin. Outro evento importante ocorre nos anos 2010: a DC Comics reinicia seus títulos para o número 1 com a iniciativa *Os Novos 52*. Alguns heróis tiveram seus passados completamente reescritos, no entanto, alguns como Batman, não. Ainda assim, Batman teve a introdução de novos conceitos e personagens nesse que foi a maior origem reformulada desde “Batman: ano um” (MANNING, 2015, p.308): a exemplo do fenômeno de convergência das mídias e das traduções entre mídias, as mudanças incorporaram da trilogia do Batman de Nolan.

Nessa fase o desenvolvimento da tecnologia (computadores e internet, principalmente) leva a um maior e facilitado acesso aos materiais-fonte e a uma maior comunicação e estreitamento da relação mídias-criadores-fãs, o que, por consequência, gera um maior clamor dos fãs por fidelidade. Nesse contexto é lançado a trilogia Nolan (dirigida por Christopher Nolan. Essa trilogia tem como diferenciais principais a extrema

preocupação com fidelidade e a preocupação em tornar a temática do Batman mais realista. Os filmes foram um total sucesso e foram responsáveis pelo ressurgimento do personagem nessa era, além de terem alguns de seus signos posteriormente transpostos para os Quadrinhos (como ilustrado anteriormente) e, conseqüentemente, para os games.

Em 2008 é lançado um marco dos filmes de super-herói: o Homem de Ferro 1, que inicia o Universo Cinematográfico Marvel (*Marvel Cinematographic Universe – MCU*). Em formato similar à rede de Quadrinhos que constroem arcos complexos mencionados anteriormente, o MCU contém vários filmes que constituem um arco. No caso da DC Comics, é lançado o filme “Batman vs Superman” (BvS) como início do Universo Extendido DC (*DC Extended Universe – DCEU*). o DCEU permanece produzindo os filmes e ainda está tentando se encontrar nos modos efetivos para suas narrativas: as obras alcançaram fidelidade mas estão erros de roteiro ainda. Todavia, os visuais dos filmes, por exemplo, vêm sendo traduzidos para os Quadrinhos.

De certa forma, o universo dos games do Batman também é afetado por essa lógica: jogos com continuidade entre si e jogos fieis ao material fonte. Um dos casos interessantes é a Série Arkham, que inicia com o game “Batman: Arkham Asylum” (referenciado no quadrinho de mesmo nome) e que, devido ao sucesso, concebeu o Arkhamverso, que contém jogos, Quadrinhos e animações com o nome “Arkham”. Outro caso é o jogo Injustice, que, em decorrência do sucesso, gerou uma história em Quadrinhos (organizada em vários volumes que ainda estão sendo lançados no Brasil) que se apropria dos seus signos e traduz para essa nova mídia, detalhando mais e implementando signos mais complexos à narrativa.

Por fim, nessa fase temos narrativas mais complexas (pelo acúmulo de signos anteriores e pelos níveis de interação inter e intra mídias) e mais fieis entre si. Tanto games como Quadrinhos, estão bem consolidados, fazendo bastante sucesso com o público, no caso do cinema, as obras estão bastante fieis (o que agrada o público), mas falta resolver questões relativas à própria mídia. Desse modo, em um aspecto geral, essa fase é caracterizada por traduções do tipo indicial, pois mesmo que a maioria das traduções usem de referência mais de um material, há fidelidade a esses. Há, de fato, uma espécie de transposição: os materiais-fonte estão fortemente presentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em sua conclusão, esse artigo permitiu uma visão geral da trajetória do Batman em três principais mídias – Quadrinhos, games e cinema –, em uma percepção geral, desde a sua origem até sua atualidade. Nesse estudo de caso foi possível acompanhar uma trajetória de traduções inter e intra mídias que gradativamente implementaram signos cada vez mais complexos, a partir dos anteriores, à representação e simbologia do personagem, até que esse se tornasse o que conhecemos.

É possível atentar, também, à como as traduções intersemióticas são afetadas por uma série de fatores que podem associados à convergência das mídias: as mídias e a sociedade se aproximam e se afetam entre si, processo facilitado pela tecnologia, que facilitou esses processos. No decorrer da trajetória do personagem em questão, Quadrinhos-cinema-games-sociedade-fãs vão se afetando e interagindo entre si.

Como foi possível observar, no decorrer do tempo e das traduções, cada uma dessas se apropriou dos signos anteriores, acrescentou mais signos e construiu uma nova narrativa. Esse processo foi responsável pela geração de narrativas cada vez mais complexas, sendo essas caracterizadas justamente pela acumulação sígnica. O fato dessas narrativas serem desenvolvidas em redes de variadas mídias também as torna complexas, pelo que foi possível evidenciar.

É interessante destacar, também, que essa trajetória não é exclusiva do Batman, sendo sua essência aplicável a quaisquer outros personagens do gênero e até às narrativas midiáticas em geral. Inclusive, outros personagens e acontecimentos distintos afetam e são afetados pela trajetória do personagem, como foi possível notar. Por fim, espera-se que esse artigo venha a ser útil não apenas para a percepção desse fenômeno mas para estudos mais avançados a partir desse.

REFERÊNCIAS

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

Batman (1943). Disponível em: <https://imdb.to/2xCJ4Hi>. Acesso em: 08 de jun. 2019.

Batman – Serial – 1943. Disponível em: <https://bit.ly/30n50SQ>. Acesso em 08 de jun. 2019.

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

CHINEN, Nobu. **Aprenda & faça arte Sequencial: Linguagem HQ: Conceitos básicos.** São Paulo: Criativo, 2011.

- FERREIRA, Emmanoel M.. **Games narrativos: dos adventures aos MMORPGs**. 2008. Disponível em: <https://bit.ly/2LLPig3>. Acesso em 10 de jun. 2019.
- GABILLIET, Jean-Paul. **Batman: na luta contra o crime**. Grandes temas história viva, Pinheiros, 2014.
- JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph. 2009.
- List of Batman vídeo games**. Disponível em: <https://bit.ly/1iHWZC4>. Acesso em 08 de jun. 2019.
- LUZ, Alan Richard da. **Vídeo games: história, linguagem e expressão gráfica**. São Paulo: Blucher, 2010.
- MANNING, MATTHEW K.. **Batman – Arquivo Histórico – Volume 1**. São Paulo: Panini Brasil Ltda., 2015.
- MITTEL, Jason. **Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea**. 2012.
- MITTERMAYER, Thiago. **Narrativa transmídia: uma releitura conceitual**. São Bernardo do Campo: Editora C0D3S, 2017.
- MORRISON, Grant. **Superdeuses**. São Paulo: Seoman, 2012.
- NÖTH, Winfried. **Panorama da Semiótica: de Platão a Peirce**. São Paulo: Annablume, 2003.
- PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2015.
- PESSOA, Jéssica Raissa. Batman e a tradução intersemiótica entre os Quadrinhos e o cinema. 2018. *In: Anais do XXXII Congresso de Comunicação e etc*. São Paulo: INTERCOM, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/32iYHkW>. Acesso em 08 de jun. 2019.
- PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2013.
- PRODANOV, Cleber; FREITAS, Ernani. **Metodologia do Trabalho Científico: Métodos e Técnicas da Pesquisa e do Trabalho Acadêmico**. Rio Grande do Sul: Universidade Feevale, 2013.
- RAMONE, Marcus. **Que Era que era?**. 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2LK9S0n>. Acesso em 13 de jun. 2019.
- ROBB, Brian J.. **A identidade secreta dos super-heróis: a história e as origens dos maiores sucessos das HQs: do Super-Homem aos Vingadores**. Rio de Janeiro: Valentina, 2017.
- SALE, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo – Fundamentos do Design de Jogos – Volume 3**. São Paulo: Blucher, 2012.
- SANTAELLA, Lucia. **O que é Semiótica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2012.
- SANTAELLA, Lucia. **Semiótica Aplicada**. São Paulo: Cengage Learning, 2015.
- Série Batman: Arkham**. Disponível em: <https://bit.ly/2YJzKNE>. Acesso em 19 de jul. 2019.
- Significado de Narrativa**. Disponível em: <https://bit.ly/2LJOIRW>. Acesso em 11 de jun. 2019.
- SQUIRE, Corinne. **O que é narrativa?**. 2014. Disponível em: <http://bit.ly/2XSmpPeR>. Acesso em 11 de jun. 2019.