



INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)

CINEMA E AUDIOVISUAL

QUADRINHOS E CINEMA REINVENTANDO O *FILM NOIR*:
FIGURAS DE HEROÍSMO E ESPAÇO URBANO EM *BATMAN* (1989), *BATMAN*
FOREVER (1995) E *THE BATMAN* (2022)

LUCAS BERNABÉ ROCHA CAVALCANTI CAPRUCHO

Foz do Iguaçu

2025



INSTITUTO LATINO-AMERICANO DE ARTE,
CULTURA E HISTÓRIA (ILAACH)

CINEMA E AUDIOVISUAL

**QUADRINHOS E CINEMA REINVENTANDO O *FILM NOIR*:
FIGURAS DE HEROÍSMO E ESPAÇO URBANO EM *BATMAN* (1989), *BATMAN
FOREVER* (1995) E *THE BATMAN* (2022)**

LUCAS BERNABÉ ROCHA CAVALCANTI CAPRUCHO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientador: Prof. Dinaldo Sepúlveda Filho

Foz do Iguaçu

2025

LUCAS BERNABÉ ROCHA CAVALCANTI CAPRUCHO

QUADRINHOS E CINEMA REINVENTANDO O *FILM NOIR*:
FIGURAS DE HEROÍSMO E ESPAÇO URBANO EM *BATMAN* (1989), *BATMAN*
FOREVER (1995) E *THE BATMAN* (2022)

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto Latino-Americano de Arte, Cultura e História da Universidade Federal da Integração Latino-Americana, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Cinema e Audiovisual.

BANCA EXAMINADORA

Orientador (a): Prof. Dr. Dinaldo Sepúlveda Filho

UNILA

Prof. Dr. Eduardo Dias Fonseca

UNILA

Prof. Bruno Lopez Petzoldt

UNILA

Foz do Iguaçu, _____ de _____ de _____.

RESUMO

O objetivo deste trabalho é estudar as linguagens do cinema e quadrinhos em torno dos motivos visuais e temas convergentes entre o universo de Batman e o film noir. Através da metodologia do Cinema Comparado (Souto) será feita uma coleção com os filmes Batman (1989), Batman Forever (1995) e The Batman (2022) para estudar como as escolhas estilísticas reelaboram o heroísmo dúbio do personagem e o espaço urbano da criminalidade, observando, também, como as linguagens dos quadrinhos e dos filmes dialogam e reconfiguram esses motivos visuais. Para isso, será utilizada a definição de estilo de David Bordwell e a teoria de gênero de Rick Altman.

Palavras-chave: Batman; film noir; quadrinhos; cinema comparado.

ABSTRACT

The work investigates the confluence between film and comics languages, analyzing visual motifs and themes that converge between the Batman universe and film noir. Adopting the Comparative Cinema methodology, proposed by Souto, a collection of films including *Batman* (1989), *Batman Forever* (1995) e *The Batman* (2022) will be analyzed. The study examines how the films' stylistic choices reconfigure the character's dubious heroism and the representation of the urban space of crime. Additionally, it observes how the languages of comics and cinema interact in the re-elaboration of these visual motifs. The theoretical framework includes David Bordwell's definition of style and Rick Altman's genre theory.

Keywords: Batman; film noir; comics; comparative cinema.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
2. O <i>FILM NOIR</i> E A CRIAÇÃO DE BATMAN.....	9
3. O <i>NEO-NOIR</i> NOS QUADRINHOS DE BATMAN	17
4. BATMAN: UM HERÓI <i>NOIR</i> E URBANO	26
4.1. DÚBIO HEROÍSMO	26
4.2. CRIME E URBANIDADES.....	41
5. CONCLUSÃO.....	56
6. BIBLIOGRAFIA	59
7. Filmografia	61

1. INTRODUÇÃO

O objetivo dessa monografia é fazer um estudo a respeito das relações do mundo de Batman no cinema com o *film noir* e os quadrinhos.

O Batman é um personagem criado no final da década de 30 (DANIELS, 2004), momento em que o chamado *film noir* clássico estava vigente. Esse período na história dos Estados Unidos é marcado pelo entre guerras e a Grande Depressão, o que situa muito do pessimismo e desilusão do mal-estar americano (MASCARELLO, 2006).

Dessa maneira, no primeiro capítulo intitulado “O *film noir* e a criação de Batman” será traçado um panorama histórico acerca do termo *film noir* para entender sua definição e seus motivos. Neste capítulo, para as discussões sobre o *noir*, serão trabalhados autores como Mattos (2001), Mascarello (2006), Borde e Chaumeton (2002) e a revista RUA (2010), enquanto autores como Daniels (2004) e os quadrinhos do Batman dos anos 30 e 40 serão utilizados para contextos históricos sobre o personagem.

Com as definições destes autores sobre o *noir*, serão estabelecidos alguns motivos visuais e temas do *noir* que servirão de base para que a coleção possa assim nos permitir “ver a dinâmica, o movimento, as conexões, as trocas, os enlances, os confrontos” (SOUTO, p. 17) entre os filmes e os quadrinhos.

Tanto o *film noir* como o Batman possuem motivos, e alguns deles convergentes. Para este trabalho, trabalharemos com a definição de Balló e Bergala (2016) e entenderemos como motivo ideias que se mostraram recorrentes nestes dois objetos ao longo de suas respectivas histórias, sendo elas transformadas pelos interesses pessoais de seus realizadores.

A palavra "motivo" vem etimologicamente do verbo latino *mova-se*. Significa: “que tem a propriedade de se mover, que produz movimento. "Motivo" e "motor" (como dizem no set) para iniciar a câmera, e também com o significado de "causa de ação”, como na expressão “o motor do crime”) têm a mesma origem. No cinema, e estes textos comprovam-no, o motivo pode ser também ser a causa do desejo de criar. (BALLÓ, BERGALA, 2016, p. 16, tradução nossa)¹

¹ “ La palabra motivo, etimológicamente, procede del verbo latino *movere*, mover. Significa: que tiene la propiedad de mover, que produce movimiento. Motivo y motor (como se dice en un platô para arrancar la cámara, y también con el sentido de causa de acción, como en la expresión el motor del crimen) tienen el mismo origen. En el cine, y estos textos dan prueba de ello, el motivo puede ser también causa del deseo de crear”

Assim, quando observada a criação do Batman e a influência que romances policiais e estes filmes tiveram sobre ele, possamos saber de que forma os motivos visuais e temas do *noir* se mostram presentes nas raízes do personagem.

Observaremos com mais propriedade os elementos históricos que influenciaram a sua criação e definiram alguns de seus mitos (observando também a volatilidade de abordagem destes) e as conexões que estes quadrinhos da chamada Era de Ouro possuem com o *film noir* clássico.

Isso será importante pois no segundo capítulo intitulado “O *neo-noir* nos quadrinhos de Batman”, observaremos o surgimento do termo *neo-noir*, a sua relação consciente no cinema com o *film noir* e como ele influenciou os quadrinhos e o próprio Batman, que foi redefinido nos seus quadrinhos dos anos 80. Para este capítulo, trabalharemos com a definição de *noir comics* de Eisner (1999) e para a redefinição do Batman, com *Year One* (1987), *The Dark Knight Returns* (1986), ambas de Frank Miller, e *The Long Halloween* (1996-1997) de Jeph Loeb.

Traçando um paralelo entre as histórias da Era de Ouro, o *film noir* clássico, o *neo-noir* e as histórias do Batman contemporâneas a ele, essa discussão será de grande importância pois quando o personagem é adaptado ao cinema no final dos anos 80, tanto os quadrinhos da Era de Ouro quanto esses contemporâneos foram e eventualmente seriam utilizados com frequência nas futuras transposições cinematográficas do personagem.

A partir desses paralelos em que poderemos ver como o Batman e sua mitologia se encontram diretamente influenciados por diversos aspectos que elaboram motivos visuais e temas do *film noir*, construiremos no terceiro capítulo intitulado “Batman: um herói *noir* e urbano” uma coleção de filmes do Batman pela metodologia de Cinema Comparado (SOUTO, 2016) com os filmes *Batman*, *Batman Forever* e *The Batman* onde utilizaremos do *noir* como lente para que seja feita através dessa perspectiva a busca pelas relações entre os filmes e os quadrinhos e observar como elaboram a linguagem dos quadrinhos e recriam elementos do *film noir* no cinema.

Batman é um filme lançado em 1989 e dirigido por Tim Burton. Acompanhamos um Batman que havia começado a combater o crime há pouco tempo, o fazendo ser temido e desconfiado tanto pela polícia quanto pelos criminosos. Ao mesmo tempo, surge o vilão Coringa, incomodado com a atenção midiática tomada por Batman e que busca conquistar Gotham City.

Batman Forever é um filme lançado em 1995 e dirigido por Joel Schumacher. O vilão Charada, um ex-funcionário da Wayne Enterprises, se une ao Duas-Caras para descobrir a

identidade de Batman, que passa a ter recentes crises de identidade e age sob tutela do recente órfão Dick Grayson, tendo tido os pais assassinados pelo Duas-Caras.

The Batman é um filme lançado em 2022 e dirigido por Matt Reeves. Durante o seu segundo ano de atuação combatendo o crime, o Batman investiga enigmas deixados por um novo misterioso vilão chamado Charada que passa a atacar a elite de Gotham, enquanto cruza também com figuras como a Mulher-Gato e o Pinguim.

A escolha dos três filmes dentre as várias adaptações do personagem se encontra na justificativa de que eles apresentam no seu conjunto formal escolhas estilísticas que os diferenciam, e dessa forma, reelaboram e transformam ao seu próprio meio os motivos e temas dos quadrinhos que foram influenciados pelo *film noir*.

Assim, observaremos essa retroalimentação entre quadrinhos e cinema através do *noir*, onde começa com o Batman influenciado em sua criação pelo *film noir*, depois é influenciado também nos quadrinhos pela reinvenção do cinema com o movimento do *neo-noir*, e estes mesmos quadrinhos passam a influenciar o cinema e a sua linguagem quando o personagem é adaptado no final da década de 80.

Neste capítulo para sustentação das análises, trabalharemos com as definições de Bordwell (1999), onde entendemos o conceito de “forma” como o “sistema geral de relações entre as partes de um filme” (p. 748) e “estilo” a “maneira como um filme utiliza as técnicas da realização cinematográfica” (p. 32). Elas serão de grande importância pois mediante à comparação entre os filmes, o estilo particular de cada um irá também revelar perspectivas diferentes sobre como o *noir* se manifesta neles.

Trabalharemos também com a teoria de Rick Altman (1999) para que, quando observadas diferenças de estilo nesses filmes, analisar em quais categorias genéricas estes podem se incluir e assim também como isso influencia na perspectiva particular do *noir* presente neles.

Embora sejam filmes do mesmo personagem, o fato de serem encabeçados por direções diferentes os colocam sobre diferentes perspectivas de abordagem estilística que configuram os filmes com diferentes concepções genéricas. Partindo dessa linha, a teoria de gênero escrita por Rick Altman servirá de base para que seja observado nesses filmes quais gêneros híbridos são mais evidentes mediante ao estilo adotado por eles e em como os elementos do *film noir* irão se manifestar.

Altman (1999) definia dois eixos, o semântico (que seria o conteúdo narrativo) e o sintático (que seriam as estruturas nas quais os elementos narrativos estão inseridos) (1999, p. 90), portanto, o gênero enquanto fenômeno ocorre no cruzamento ou interseção desses eixos.

De acordo com ele, gêneros “puros” mesmo no contexto do cinema industrial de Hollywood foram uma exceção, enquanto a “hibridação de gêneros” era mais frequente para conseguir atrair um maior número possível de espectadores, de maneira que um filme em específico participava de vários gêneros. Um dos exemplos citados por ele é o do filme *Creature from the Black Lagoon* (1954, dir. Jack Arnold), que seria um filme híbrido do chamado *monster movie* e de ficção científica (1990, p. 90).

Dentro dessa teoria e com as análises que serão feitas, procuraremos observar em como esses eixos atualizam os motivos que os quadrinhos e o *film noir* compartilham em comum.

Através dessas referências observaremos então as influências, os distanciamentos e as reelaborações de temas e motivos visuais do *noir* e dos quadrinhos de Batman nessa coleção de filmes.

Sendo o Batman um vigilante mascarado que jurou vingança aos criminosos de Gotham City após a morte de seus pais quando criança, no capítulo “Dúbio Heroísmo” será colocado em questão como as três diferentes adaptações representam noções de heroísmo nas suas respectivas encenações, ações e desenvolvimento de personagem. Além da definição de anti-herói do *film noir* presente nos escritos de Mascarello e da RUA, será utilizada a definição de herói apresentada por Campbell (2002) e anti-herói por Evangelista (2003).

No capítulo “Crime e Urbanidades” observaremos as três diferentes concepções urbanas de Gotham City e suas respectivas ações criminosas. Analisaremos de que forma os criminosos são um reflexo da própria cidade e também em como os motivos visuais e temas do *film noir* se manifestam em cada uma, além de suas eventuais aproximações e distanciamentos com concepções genéricas sobre os filmes.

2. O FILM NOIR E A CRIAÇÃO DE BATMAN

O *film noir* clássico surge nos Estados Unidos e teve o seu auge nos anos 1940, onde perdurou até metade dos anos 1950. Durante este contexto, o país se recuperava da Primeira Guerra Mundial, passava pelos anos da chamada Grande Depressão e possuía uma insegurança diante da possibilidade de uma Segunda Guerra. “Essa situação fez com que crescesse na população um sentimento pessimista, o que acarretou uma substancial mudança de gosto pelo que se via nas telas de cinema”. (RUA, 2010)

Em função deste contexto turbulento, o crime, a violência e a morte podem ser considerados a base do *film noir*. Assim, esses filmes serviriam como um meio reflexivo das consequências que este momento conturbado trouxe à sociedade, como afirma Mascarello:

Metaforicamente, o crime noir seria o destino de uma individualidade psíquica e socialmente desajustada, e, ao mesmo tempo, representaria a própria rede de poder ocasionadora de tal desestruturação. A caracterização eticamente ambivalente da quase totalidade dos personagens noir, o tom pessimista e fatalista, e a atmosfera cruel, paranóica e claustrofóbica dos filmes, seriam todos manifestação desse esquema de representação do crime como espaço simbólico para a problematização do pós-guerra (Mascarello, 2006, p. 181).

Os autores Borde e Chaumeton (1958) estabeleceram sete elementos que caracterizam o *noir*, sendo eles: um crime; a história contada através da perspectiva do criminoso e por vezes ofuscando a da polícia; a corrupção policial e uma visão corrompida das autoridades tradicionais; a *femme fatale* que causa a ruína ou até mesmo a morte de um bom homem; alianças e lealdades instáveis e incertas; violência bruta; e motivação e mudança em complôs bizarros.

Mattos (2001) destaca alguns do extenso número de elementos fílmicos adotados pelo *noir*.

[...] ângulos exagerados; primeiríssimos planos; câmera oblíqua; linhas horizontais cruzadas com verticais aumentando a impressão de clausura psicológica e física; variações no posicionamento da luz chave (key light), atenuante (fill light) ou contraluz (backlight) para produzir esquemas inusitados de luz e sombras adequados à criação do clima de paranóia, delírio e ameaça; corpos delineados em silhuetas dramáticas contra um fundo iluminado; filmagem de cenas noturnas realmente de noite (night-for-night) tornando o céu mais negro e ameaçador; reflexos no espelho sugerindo “o outro lado” do personagem ou sublinhando os temas recorrentes de perda ou confusão de identidade; estranhos pontos luminosos sobre os rostos do herói para injetar-lhe uma aparência sinistra ou de demência; heroínas fotografadas de maneira sedutora e outras estratégias visuais aparecem com obsessiva repetição (Mattos, 2001, p. 46)

E dentre os motivos iconográficos recorrentes, Mascarello (2006, p.182) evidencia: “...espelhos, janelas (o quadro dentro do quadro), escadas, relógios etc. além, é claro, da ambientação na cidade à noite (noite americana, em geral), em ruas escuras e desertas”.

Importante frisar também que embora esses filmes tivessem em comum essa exposição da ansiedade social de seu contexto, a visão compartilhada por eles não era uniforme. E ainda que compartilhem também elementos narrativos e visuais (como narrações em voz-off e flashbacks e o frequente uso de sombras com distorções e reflexos), também não eram exclusivos e originados neles.

Sobre as influências do *film noir* clássico, durante este período, diretores marcados pelo trabalho realizado na escola Expressionista do cinema mudo alemão migraram para os Estados Unidos, e dessa forma, estabeleceram muitas dessas características estéticas agora nos filmes

realizados em solo norte-americano “o que fomentou produções bastante ligadas ao pessimismo europeu e à influente estética Expressionista” (RUA, 2010).

Além do cinema expressionista no campo estético, a literatura policial (mais especificamente a chamada literatura *hard-boiled*²) foi de grande influência para os campos narrativos e temáticos do *film noir*. “Já do ponto de vista narrativo e estilístico, é possível afirmar (grosso modo) que as fontes do noir na literatura policial e no Expressionismo cinematográfico alemão contribuíram, respectivamente, com boa parte dos elementos cruciais”. (MASCARELLO. p.182).

O investigador *hard-boiled* trabalha na cidade, o centro do mal onde todo tipo de perversão parece florescer. A selva urbana substitui a natureza selvagem, que fora desbravada e colonizada nos séculos anteriores. Nesse novo cenário, o detetive luta contra o mal social e termina cínico e desiludido, mantendo a sua força apenas por causa do seu código moral, seu senso de certo e errado. Ele não pode jamais esperar a solução completa do crime nem a restauração da ordem ao seu estado prévio, porque o mal permeia o seu mundo, revelando-se entre os farrapos das máscaras sociais. (JEHA, 2011, p.3)

Embora a sua influência seja notória e presente até os dias atuais, existe um grande debate acerca de uma definição precisa sobre ele ter sido um movimento, gênero ou estilo (onde alguns teóricos até consideram sua existência como uma casualidade natural).

O termo “*film noir*” associado aos filmes americanos da década de 1940 começa com a crítica francesa em 1946 (quando os franceses no pós-guerra receberam uma leva de filmes hollywoodianos) mais especificamente com Nino Frank em “Um Novo Gênero ‘Policial’: A Aventura Criminal” e Jean-Pierre Chartier em “Os Americanos Também Fazem Filmes ‘Noirs’”.

Dentro desse contexto, Raymond Borde e Etienne Chaumeton (2002) em seu livro “*Panorama du film noir*” já observavam que os esses novos filmes estadunidenses nutriam em comum características estéticas e temáticas de aspecto oníricas e místicas influenciados por artifícios como a névoa e o tom urbano criminal.

Essa indefinição movida pelo questionamento da concepção destes filmes é refletida no artigo “*Film Noir*” da RUA (2010), onde é dito que embora essa definição seja de fato incerta devido à volatilidade desses filmes, o que se pode definir de absoluto sobre ela é a sua criação a posteriori da realização dos filmes que a englobam. “Entre as acusações mais recorrentes está a

² Ficção policial que se diferencia da literatura policial clássica por ter um estilo mais direto, cínico e violento, além de retratar um mundo mais sombrio e realista.

impossibilidade de encontrar a totalidade das características definidoras do *noir* num único filme”. (MASCARELLO, 183).

Há uma grande dúvida em torno de como o *film noir* deve ser caracterizado. É um gênero, uma tendência de produção, um movimento, um estilo? Esse questionamento sobre essa concepção ocorre, dentre outros motivos, devido ao fato de que, na época em que os filmes desse gênero eram produzidos – década de 1940, majoritariamente –, ainda não havia a denominação *film noir*. Esse termo foi surgir apenas na década de 1950 e foi cunhado por críticos franceses; como alguns filmes *noir* foram produzidos no período da guerra, houve um entrave para que essas produções chegassem rapidamente aos mercados europeus, o que acabou conduzindo a uma leva grande – porém bem posterior às datas de estréia nos Estados Unidos – de filmes com as características *noir*. Quando essa leva chegou à França, alguns críticos, vendo vários desses filmes de uma vez, acabaram encontrando características em comum e, então, cunhando o termo *noir*. Dessa forma, muitos criticam a classificação como gênero, pois o termo que define esses filmes foi criado posteriormente às suas produções (RUA, 2010).

O *film noir*, portanto, possuía uma definição até então provisória, vendo que os estilos diferentes que divergiam estes filmes possibilitavam uma revisão dessas delimitações do próprio gênero, o redefinindo. “Cada filme requer um reajuste, uma nova definição do gênero, desta forma negando qualquer hipótese de homogeneidade”. (BRANCO, 2011, p. 342)

Conforme o termo foi ganhando visibilidade e sendo utilizado para definir esses filmes, um cânone inevitável de aspectos e características associados ao *noir* começava a ser criado.

É graças a eles que hoje, indagando a qualquer cinéfilo, este prontamente nos oferecerá sua definição de noir: "Sim, claro, aqueles policiais dos anos 1940 de luz expressionista, narrados em off, com uma loira fatal e um detetive durão ou um trouxa, cheios de violência e erotismo etc". E assim teremos, em mãos, um conceito de noir, em que pesem suas lacunas e imprecisões. (MASCARELLO, 2006, p. 178)

Assim, com o tempo se estabeleceu uma consciência acerca desse período que o definiria como o *film noir* clássico. Conforme a realização de filmes agora visando abordar essas características estéticas e temáticas de maneira consciente, isso resultaria no chamado *neo-noir*,

Preparava-se desse modo a ambiência para o revival *noir* que irromperia em meados dos anos 1970. Em resposta à recepção crítica e cinefílica ao termo, os grandes estúdios dele se apropriaram para produzir filmes como *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), *Um lance no escuro* (Arthur Penn, 1975) e *Taxi driver* (Martin Scorsese, 1976), aos quais se seguiram, uma vez consolidado genericamente esse "*neo-noir*" (MASCARELLO, 2006, 178).

Juntamente da ascensão do *film noir* também era criado um dos personagens mais reconhecíveis das histórias em quadrinhos, o Batman, que por sua vez, também nutria em sua criação dos mesmos elementos literários *hard-boiled*² e estéticos expressionistas que estavam influenciando o *film noir* naquele momento.

A criação do Batman e o auge do cinema *noir* coincidem com os anos 1940, onde o personagem também surge sob forte influência da literatura *hard-boiled*² e o cinema

expressionista. “Mesmo o Batman que não se tornou exatamente uma bandeira dos Estados Unidos, ainda sim ficou como aquele cara que explora a sordidez interior da América com seus gângsters, políticos ou empresários corruptos e malucos de todo o tipo” (LINCK, 2025).

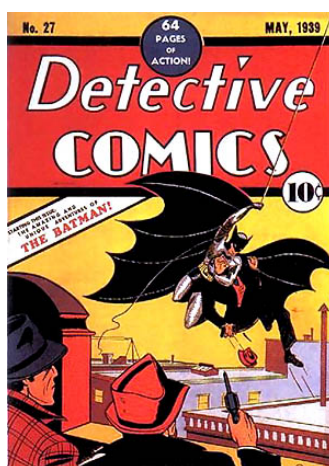
Figura 1: O filme *The Bat Whispers* continha elementos similares ao que se estabeleceu na iconografia de Batman.



Fonte: *The Bat Whispers* (Roland West, 1930)

Criado por Bill Finger e Bob Kane e tendo sua primeira aparição na revista *Detective Comics* número 27 datada de 1939, o personagem foi criado em resposta ao sucesso do Super-Homem, onde sua editoria pretendia com ele expandir o novo mercado de quadrinhos de super-heróis (DC, 2019). Filmes como *The Bat Whispers* (1930) e *The Mark of Zorro* (1920) e *Dracula* (1931) foram grandes responsáveis pela inspiração iconográfica do personagem (DANIELS, 2003), enquanto personagens literários como *Phantom*, *Sherlock Holmes* e *The Shadow* (DANIELS, 2004) estavam presentes em influência na sua representação temática.

Figura 2: Capa da revista *Detective Comics* #27, a primeira aparição do Batman.



Fonte: *Detective Comics* #27 (1939)

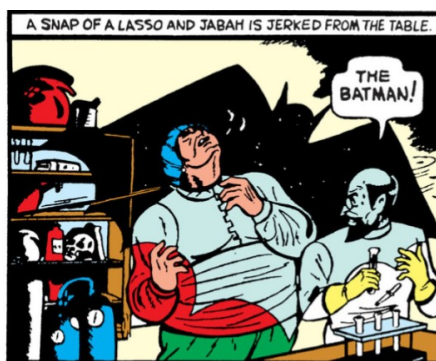
Em sua primeira aparição, o Batman é representado como um vigilante mascarado que age durante a noite em um ambiente urbano investigando e combatendo o crime. Entretanto, por sua mitologia ainda estar em construção, ele ainda não possuía o seu código de conduta sobre não matar, o colocando sobre situações das quais ele mata os criminosos que combate (Figura 3). Sua primeira história foi um sucesso que estabeleceu Batman como um novo personagem de grande potencial, fazendo a *National Publications* (hoje a *DC Comics*) investir em mais publicações do personagem.

Figura 3: O vilão da primeira história morre ao levar um soco de Batman e cair num tanque de ácido.



Fonte: *Detective Comics* #27 (1939)

Figura 4: O uso de sombra é utilizado como artifício para anunciar a chegada do Batman, que mata um dos criminosos.



Fonte: *Detective Comics* #30 (1939)

Assim como o próprio *film noir*, Batman também não utilizava do que entendemos hoje como *noir* de forma consciente. O que podemos observar é a presença clara dos elementos que as revistas *pulp*³ com a literatura *hard-boiled*² e o cinema expressionista motivados pelo contexto em que estavam vinham influenciando em estilo essas histórias.

³ “Pulp Fictions, ou revistas de emoção como ficaram conhecidas no Brasil, foram publicações datadas do início de 1900, geralmente impressas em papel barato, dispostas em temas que podiam abranger desde o Noir, policial, ficção científica, horror, fantasia e outros gêneros comuns a literatura de massa” (SILVA, 2016)

Figura 5: A figura da corrupção e submundo do crime representado por gângsters era frequente nessas histórias



Fonte: *Detective Comics* #28 (1939)

Na edição *Detective Comics* #33 é revelado pela primeira vez a motivação pela qual Bruce Wayne resolveu se tornar o Batman. É mostrado que quando criança, presenciou o assassinato de seus pais, e por conta disso jurou vingança contra os criminosos (Figura 6). Dessa maneira, percebemos onde se encontra a forte influência do *hard-boiled*¹ no conteúdo das histórias do primeiro ano de publicação, já que o crime é mostrado como um mal social de uma cidade corrupta e que também é o responsável pela criação do seu alter ego, Batman, que investiga e combate esse crime com o seu violento código de conduta próprio, estimulando assim o clima de cinismo e desilusão das histórias.

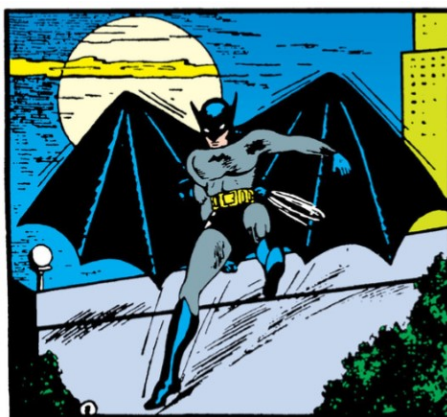
Figura 6: O assassinato dos Wayne mostrado pela primeira vez.



Fonte: *Detective Comics* #30 (1939)

No seu ano de estreia, a figura de Batman era representada como um vigilante violento, onde seus inimigos eram mortos direta ou indiretamente por ele. Visualmente, a influência expressionista utilizava da noite para florescer o aspecto gótico, onde a sua capa trazia um tom de mistério e hostilidade com elementos de horror e fantasia ao personagem (Figura 7). Sua figura foi mudar na edição *Detective Comics* número 38, um ano após a sua estreia.

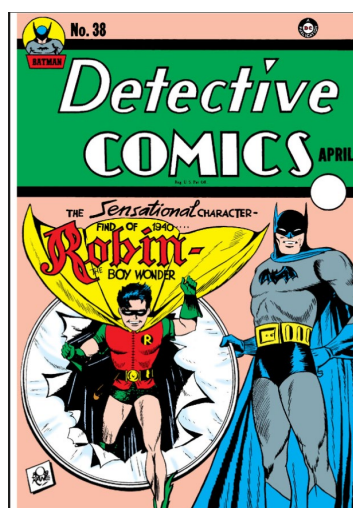
Figura 7: Batman agindo durante a noite



Fonte: *Detective Comics* #30 (1939)

Na edição *Detective Comics* #38 datada de 1940, essa representação mais violenta do personagem mudaria, muito por conta da introdução do personagem Robin, um jovem acrobata órfão que é acolhido por Bruce Wayne após o assassinato de seus pais, onde ele projeta o seu trauma no garoto.

Figura 8: A primeira aparição de Robin



Fonte: *Detective Comics* #38 (1939)

A introdução de Robin se deve ao fato da percepção da editora *National Publications* de que a grande maioria dos leitores de Batman eram jovens, e o novo personagem criaria maior identificação com eles. Dessa maneira, a figura de Batman passou a se adaptar do vigilante violento a assumir uma postura mais heroica e amigável, sendo uma referência paterna ao Robin e inconscientemente também aos seus leitores.

Naturalmente, essa mudança acarretaria também num tom mais fantasioso para as histórias do Batman. Entretanto, a Era de Ouro se destaca por terem sido anos de muitos experimentos que estavam definindo lentamente o que hoje associamos à mitologia do personagem. A figura do mordomo Alfred, a criação da batcaverna e do batmóvel, a definição de Gotham City como base de operação do personagem e uma série de vilões icônicos como Coringa, Pinguim, Mulher-Gato, Charada e Duas-Caras são alguns dos vários elementos presentes ainda hoje nas histórias do personagem e que foram apresentados pela primeira vez nessas histórias.

Desde muito cedo o personagem é colocado em histórias sobre diferentes autores que experimentavam criativamente abordagens distintas. Naturalmente, algumas se destacavam mais do que outras, estabelecendo mitos e servindo de inspiração para os roteiristas e artistas que viriam a seguir.

Assim como o *film noir* ampliava e consolidava seu cânone de motivos visuais e temas conforme mais filmes eram lançados (MASCARELLO, p.181) a figura do Batman como mito também se solidificou conforme as diferentes abordagens do personagem ampliavam a sua mitologia.

3. O NEO-NOIR NOS QUADRINHOS DE BATMAN

Tendo sido o *noir* como termo construído após a realização de seus filmes, a consciência dessas características e artifícios acabou por influenciar o próprio cinema, consolidando esses novos filmes com a nomenclatura de *neo-noir* “... se o noir não existiu, como explicar o aparecimento de um neo-noir? ” (MASCARELLO, 180). Obras como *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) e *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) são exemplos de filmes posteriores realizados sobre a influência consciente do *film noir* clássico dos anos 40 e 50.

Dessa mesma maneira, os quadrinhos também teriam novas obras influenciadas não só conscientemente pelo *film noir* clássico, mas também por esses novos filmes considerados agora como *neo-noir*. O quadrinista Will Eisner quando inaugura em suas histórias o conceito de

Graphic Novel ⁴ “para os leitores que desejavam temas mais refinados, narrativas mais sutis e complexas” (Eisner, 1999, p.138), também inaugura o *noir comics*.

Como se espera pelo nome, se aproxima do *film noir* em seus temas e visuais, que aliados ao modo do qual as *graphic novels* repensam convenções tradicionais dos quadrinhos, apresentam exemplos como este a seguir (Figura 9).

Percebemos que Eisner ao dispor das ilustrações sem as tradicionais molduras dos quadrinhos, as colocam sobre uma perspectiva mais dramática, enfatizando atmosfera através dos elementos visuais. Não existe uma totalidade do quadro, uma delimitação de onde começa e onde termina, mas as ilustrações isoladas compõem em conjunto a totalidade da imagem da página através do uso expressivo das sombras, que também é um elemento visual *noir* herdado do cinema expressionista.

Figura 9: Quadrinhos sem molduras



Fonte: “O Edifício” (1987) de Will Eisner.

⁴ Entendemos que graphic novel seja uma forma usada editorialmente para se referir a determinadas produções, prioritariamente norte-americanas, que se valem da linguagem dos quadrinhos para narrar histórias mais longas, (auto)biográficas ou não. (RAMOS; FIGUEIRA, 2011)

No caso de Batman, em 1986 era lançado *The Dark Knight Returns*, uma história em quatro edições que impactaria para sempre o personagem e o mercado de quadrinhos.

Figura 10: As quatro edições de *The Dark Knight Returns*.



Fonte: *The Dark Knight Returns* (1986)

Na história temos um Bruce Wayne mais velho que se aposentou de Batman por mais de uma década, enquanto Gotham City se encontra cada vez mais dominada por uma gangue autodenominada Mutantes. Com um teor político mais explícito e discussões acerca do vigilantismo de Batman e sua eficácia contra os Mutantes, a guerra fria e o governo americano, Batman não luta apenas contra os criminosos, mas também contra o próprio sistema político.

Figura 11: O uso da luz e sombra em *The Dark Knight Returns*.



Fonte: *The Dark Knight Returns* (1986)

Batman acaba de capturar Harvey Duas-Caras (Figura 11) quando este havia passado recentemente por uma cirurgia que ajustou o seu rosto desfigurado, entretanto, um surto o fez voltar ao crime. No momento de captura, Harvey revela que após cirurgia, enxerga como se ambos os lados de seu rosto estivessem desfigurados e Batman ao ouvir seu desabafo reflete consigo mesmo sobre como ele enxerga essa conturbação de Harvey, onde ele pontua para o próprio que olhando para Harvey, vê um reflexo.

Na sua construção visual percebemos que os desenhos de Frank Miller, Klaus Janson com as cores de Lynn Varley potencializam os temas de dualidade e ambiguidade da cena e que também são diretamente relacionados aos temas do *film noir* (RUA, 2010) quando colocam os personagens sobre essa imensidão das sombras. Numa perspectiva visual, a iluminação *low-key* com grande profusão de sombras (MASCARELLO, 2006 p.181) ajudam a dramatizar o momento em que Batman se visualiza na desvirtuação de Harvey quase que de forma trágica, gerando assim além de uma estilização visual, significado temático para a história.

Escolhas visuais e temáticas como essas caracterizam o *neo-noir* nos quadrinhos pois buscam agrupar e revitalizar convenções do *film noir* para o seu contexto, que faz com que sejam abordados de novas maneiras.

Na primeira edição da revista, estamos acompanhando os pensamentos do velho Bruce Wayne enquanto caminha nas ruas de *Gotham City* e reflete sobre o seu atual estado (Figura 12). A narração em *off* (RUA, 2010), outro artifício comumente associado ao *noir* (e também utilizado pelo *neo-noir*) é presente em *The Dark Knight Returns*, nos situando em meio aos pensamentos dos personagens que acabam por revelar o tom fatalista da história.

Figura 12: Painel de *The Dark Knight Returns* com narração em *off*.



Fonte: *The Dark Knight Returns* (1986)

Como podemos ver, *The Dark Knight Returns* Frank utiliza do *noir* em vários aspectos visuais e temáticos, entretanto, a revista se destacaria principalmente pela utilização do assassinato dos pais de Bruce Wayne, que antes servia apenas de motivação para o personagem

combater o crime, agora sendo a principal e mais importante característica do personagem, mostrando como esse evento definiu de forma traumática sua carreira obsessiva contra o crime enquanto é assombrado constantemente pelo passado. Como apontado por Salazar Knight, um criador de conteúdo que produz vídeos no sobre a história do personagem:

“Uma das coisas mais notáveis sobre o trabalho de Miller é como ele transformou a origem do Batman na característica mais importante do personagem, permitindo que esse evento trágico moldasse e definisse cada aspecto do grande Mito do Batman” ⁵(SALAZAR KNIGHT, 2024, tradução nossa)

Também influenciados pelo *film noir*, os *flashbacks* (RUA, 2010) são utilizados para recontar o assassinato dos Wayne e também para explorar mais ainda o trauma de infância que acaba por transtornar o adulto Bruce Wayne. Além de mostrar ao leitor o incidente, ele coloca Bruce novamente sobre a noite que mudou sua trajetória, reforçando o aspecto traumático do personagem (Figura 13).

Figura 13: Sequência onde Bruce tem visões do assassinato de seus pais em *The Dark Knight Returns*.



Fonte: *The Dark Knight Returns* (1986)

Dessa maneira, o Batman de Frank Miller se enquadra mais do que nunca nas convenções do protagonista *noir*. Como Bruce Wayne, a história parte do ponto onde este se encontra num estado ainda mais isolado e de espírito derrotista com a realidade de Gotham fruto de seu esforço em anos de combate ao crime. Quando decide voltar ao vigilantismo como Batman, se encontra ainda mais fora das normas sociais, onde tanto a polícia (com exceção do

⁵ “One of the most remarkable things about Miller’s work is how he turned Batman’s origin into the most importante character trait for Batman, allowing this tragic event to shape and define every single aspect of the larger Batman Mythos.”

Comissário Gordon) quanto os criminosos não confiam nele, trazendo à tona a ambiguidade característica aos anti-heróis.

Figura 14: As quatro edições de *Batman: Year One*.



Fonte: *Batman: Year One*. (1987)

Outro trabalho simbólico escrito por Frank Miller e com arte de David Mazzucchelli, foi *Batman: Year One*, lançado em 1987 com uma origem retrabalhada do personagem, contando como foi o seu primeiro ano investigando e combatendo o crime e que também continha a morte dos pais de Bruce Wayne como o fator absoluto do personagem.

Na história, acompanhamos Gordon, apresentado como um honesto policial que acaba de ser transferido junto com sua esposa gestante para uma *Gotham City* corrupta, ao mesmo tempo em que Bruce Wayne retorna ao lar após anos de estudos e treinamentos mundo a fora.

Bruce e Gordon descobrem ao mesmo tempo a corrupção na corporação policial, levando ao enfrentamento dos gângsters que comandam a cidade (e que estão diretamente envolvidos com a polícia). Quando Bruce adota a persona de Batman e resolve combater o crime, nasce uma grande aliança movida por um interesse em comum, ainda que pairada por ambiguidades e incertezas.

Uma das grandes influências *noir* em *Year One* é nessa representação fatalista da cidade como fonte do crime, simbolizando os perigos da vida urbana (RUA, 2010). Assim como em *The Dark Knight Returns*, a cidade carrega esse estigma do crime que corrobora com a visão fatalista dos personagens sobre a realidade da qual habitam.

Figuras 15 e 16: A *Gotham City de Year One* e suas semelhanças visuais com a Nova Iorque dos anos 70 de *Taxi Driver*.



Fontes: *Taxi Driver* (1976) e *Batman: Year One* (1987)

Enquanto *The Dark Knight Returns* poderia se aproximar mais de *Blade Runner* na sua concepção *neo-noir* sobre um futuro fatalista, *Year One* se aproximava mais do *neo-noir* de *Taxi Driver*, já que criava uma abordagem mais fundamentada em aspectos visuais e temáticos menos fantásticos e mais naturalistas.

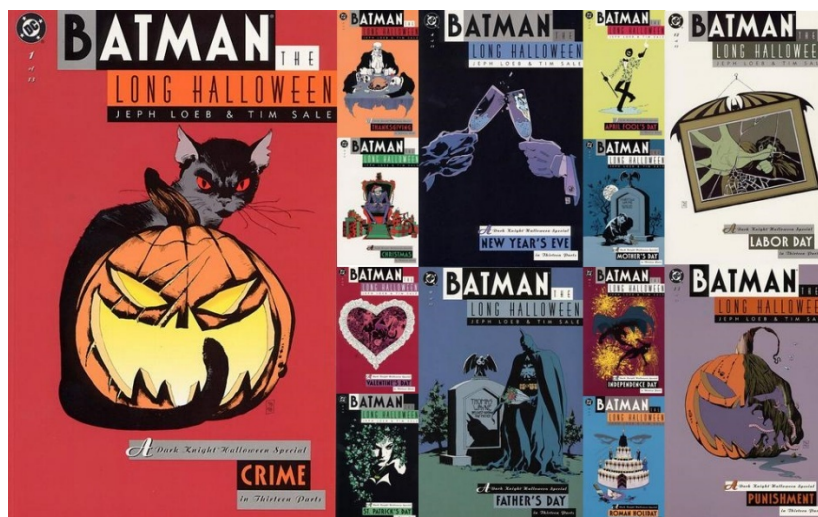
Em *Year One* percebemos recursos visuais similares às ilustrações sem molduras do *noir comics* de Eisner. Nesta página (Figura 17) retratando o assassinato dos Wayne, a passagem mostra uma maneira da qual o quadrinho utiliza do *flashback* (um recurso recorrente do *noir*) através da sua própria linguagem, pois embora existam as chamadas sarjetas ⁶, elas se mesclam às imagens através da predominância do forte contraste de sombras que as ilustrações possuem, dramatizando de forma isolada os quadros a fim de simular a sensação de flashes dos acontecimentos através da perspectiva da lembrança do pequeno Bruce Wayne que assistiu toda a cena.

⁶ “O espaço entre os quadros é o que os aficionados de histórias em quadrinhos chamam de sarjeta” (MCCLLOUD, 66, 1995)

Figura 17: O assassinato dos Wayne presente em *Year One*

Fonte: *Batman: Year One* (1987)

Outra série do Batman muito influenciada pelo *film noir* é a série de 13 edições *The Long Halloween*. Escrito por Jeph Loeb e desenhado por Tim Sale, nela temos uma guerra entre as duas principais famílias que comandam o crime de *Gotham City*, os Maroni e os Falcone. Eles se veem sobre a ameaça de um assassino que começa a matar os seus membros, sempre cometendo seus crimes em alguma data festiva, sendo assim chamado de Feriado.

Figura 18: As 13 capas de *The Long Halloween*

Fonte: *Batman The Long Halloween* (1996-1997)

Enquanto em *Year One* tínhamos o Batman entrando em ação pela primeira vez e se impondo tanto para submundo do crime de *Gotham City* quanto sobre a polícia, *The Long Halloween* explora uma cidade que sobre a influência de um vigilante mascarado combatendo o crime, passa a ter também cada vez mais seres que assumem identidades para cometer crimes.

Assim como *Year One*, ela também se inspirava assumidamente em aspectos visuais e temáticos do *film noir* para desenvolver sua história. Dentre alguns aspectos podemos citar um grande mistério estimulado por crimes, a investigação por um anti-herói desconfiado tanto pela polícia como pelos criminosos, a figura da Mulher Gato como uma *femme fatale* e a derrocada de Harvey Dent, o promotor público de justiça, no vilão Duas-Caras.

Figura 19: O noir em *The Long Halloween*



Fonte: *Batman The Long Halloween* (1996-1997)

Neste quadro que ilustra uma conversa (Figura 19) entre o Comissário Gordon, o promotor público Harvey Dent e Batman num momento da história onde investigam as pistas sobre o assassino Feriado, podemos perceber a influência da fotografia *noir*. Com o Batman sendo posicionado ao fundo e mesclado com os feixes de luz das persianas que são colocados sobre a cor azul, esse uso de sombra através da iluminação de baixa intensidade o separa dos

outros personagens, o colocando sobre uma perspectiva de mistério e ambiguidade, como se embora todos da sala tenham intenções parecidas, a posição de justiça da qual se inserem são diferentes.

4. BATMAN: UM HERÓI *NOIR* E URBANO

4.1. DÚBIO HEROÍSMO

Embora seja naturalmente enquadrado como um super-herói, a figura do Batman diante do seu trabalho combatendo o crime é diversas vezes questionada como um ato de herói ou anti-herói.

Um dos grandes referenciais do conceito de herói é o de Campbell (2002), em que o herói é alguém que supera a condição humana, realizando feitos além de um nível “normal” e que dá a própria vida por algo maior que ele mesmo, mostrando claramente a inclinação altruísta dos heróis, onde para eles o fim maior é sempre a salvação da comunidade onde vive.

O anti-herói, por sua vez, como descrito por Raquel Lobão Evangelista (2003):

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 (2017, p.3).

Dentro do *film noir*, o herói ou anti-herói *noir* é descrito por Mascarello (p. 183) como uma transgressão da construção clássica do próprio herói. Ele pontua que enquanto no “...Western ou no filme de ação-aventura, o herói funciona como uma figura idealizada de identificação narcisista, promotora da ideologia da onipotência e invulnerabilidade masculinas” no *noir* ele “...constitui uma inversão desse ego ideal, por suas notórias características de ambiguidade, derrotismo, isolamento e egocentrismo”.

No artigo da RUA (2010) é refletido que “esses filmes traziam heróis (anti-heróis) com características derrotistas, isolados e extremamente ambíguos” e que “os anti-heróis *noir* eram personagens isolados, solitários e nem sempre apresenta seus princípios bem definidos”.

Dessa maneira, quando observamos as representações do Batman em *Batman* (1989, dir. Tim Burton), *Batman Forever* (1995, dir. Joel Schumacher) e *The Batman* (2022, dir. Matt Reeves) percebemos que embora as três possuam pontos de convergência temáticos e estéticos na sua representação do anti-herói *noir*, seus respectivos estilos as colocam sobre diferentes perspectivas.

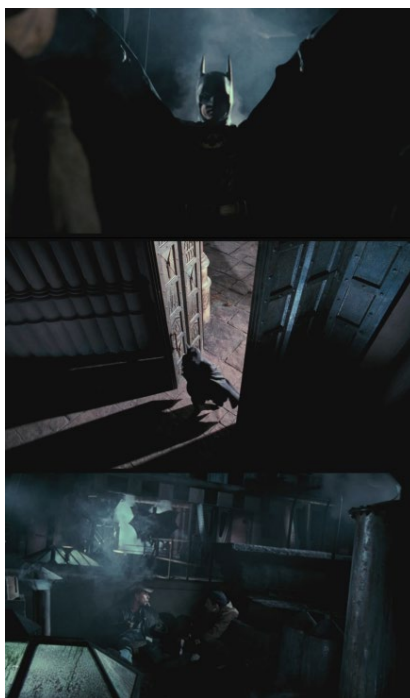
Batman era um retorno às origens do personagem, onde ele combatia o mal sozinho sem a presença de Robin, tinha em sua figura uma presença mais violenta onde matava os

criminosos diretamente ou indiretamente e uma estética mais próxima do gótico pela representação de aspecto fantasioso ao mesmo tempo em que flerta com elementos próximos ao horror (MARTONI, 2011, p.3).

Em *Batman*, a encenação do personagem se assemelha muito ao que foi feito no primeiro ano de publicação dos quadrinhos, onde o gótico e o horror de aspecto expressionista tomavam sua representação. Assim como o *film noir*, a fotografia busca através das sombras realçar o contraste e evocar os elementos de dualidade, mistério e ambiguidade moral sobre o personagem.

Isso se intensifica ainda mais quando ele é apresentado com um caráter violento, já que nesse filme ele não aparenta ter um código de conduta rígido sobre não matar como de costume, e também se assemelha ao recorrente anti-herói do *film noir* que se situa fora das normas sociais.

Figuras 20 e 21: Silhueta de Batman em *Detective Comics #29* e no filme de Tim Burton



Fontes: *Detective Comics #29* e fotograma de *Batman* (1989)

Isso fica claro quando Bruce Wayne descobre que Jack Napier, o criminoso responsável pelo assassinato de seus pais, é também o Coringa. Quando entram em confronto direto nas suas personas de Batman e Coringa (também exaltando a temática *noir* da dualidade), a sua atitude em cena demonstra o interesse vingativo que pretende terminar o confronto na morte de seu inimigo.

Figura 22: O jovem Jack Napier, na idade em que assassinou os pais de Bruce Wayne



Fonte: Fotograma de *Batman* (1989)

Na sequência onde Bruce faz a ligação entre Jack Napier e Coringa, essa reconstituição do incidente nos é mostrado por um *flashback*, um artifício recorrente do *film noir*. Em *Batman*, ele é um artifício que utiliza da sua capacidade demonstrativa para além de somente mostrar o acontecimento, mas para também dramatizar com maior ênfase o fator da memória, onde Bruce Wayne finalmente faz a ligação entre os dois, dando maior voz ao seu desejo de vingança.

Figura 23: A morte do Coringa provocada por Batman



Fonte: Fotograma de *Batman* (1989)

Batman mata o Coringa sem hesitação, lançando um gancho sobre o seu pé que se prende a uma gárgula enquanto ele está pendurado em um helicóptero, o que faz o peso do concreto da gárgula o levar à queda e morrer instantaneamente. Essa decisão remete também às primeiras histórias do personagem, onde não existia o costume por parte dos roteiristas de manter os vilões, sempre fazendo o Batman de alguma matá-los.

Batman Forever, em contrapartida, toma de inspiração muitas das histórias que vieram nos anos 40 e 50, quando a inclusão de Robin moldou o Batman para aspectos mais heroicos do que vigilantes. O filme é o primeiro a adaptar Robin para a série de filmes dos anos 90, interpretado por Chris o' Donnell enquanto Val Kilmer interpretava o Batman. Os vilões presentes no filme eram Charada (Jim Carrey) e Duas-Caras (Tommy Lee Jones), que também tiveram sua estreia nos quadrinhos do mesmo período.

Figura 24: O Batman de Dick Sprang



Fonte: Heritage Auctions

Um dos maiores artistas do período da Era de Ouro foi Dick Sprang, que apresentava em seu traço uma abordagem mais cartunesca ao simplificar os personagens em linhas mais elegantes em comparação ao rígido traço anterior que buscava uma abordagem mais sóbria e realista para os parâmetros da época. Naturalmente, o traço de Sprang se apresentava com esses elementos com o intuito de se adequar ao tom mais fantasioso das histórias (Figura 24).

No entanto, essa abordagem mais cartunesca ⁷ e fantasiosa não se limitou nos quadrinhos da Era de Ouro e ao traço de Sprang, pois mesmo após as publicações de Frank Miller que redefiniram o personagem no aspecto do trauma, o personagem ainda teria histórias que olhavam para o personagem através dessa perspectiva mais colorida e cômica (Figuras 31 e 32) e sem deixar de abordar as temáticas sombrias que definem sua mitologia e o aproximam do *film noir*.

Nesse sentido, o Batman de Joel Schumacher, é mais heroico do que vigilante em relação ao de Tim Burton. Visualmente, podemos perceber que a capa que antes cobria os braços dando

⁷ Estilo visual que remete aos desenhos animados, marcado por formas simplificadas, expressões exageradas e distorções cômicas (MCCLLOUD, 2005)

um aspecto mais gótico e misterioso, passou a ficar sobre os ombros, agora enaltecendo uma maior postura de bravura (Figura 25). Seus músculos também são mais evidenciados com uma escultura anatomicamente correta, o que evidencia a sensibilidade *camp*⁸ de estilo do filme pelo exagero e inatural.

Figura 25: Trajes respectivos de *Batman* e *Batman Forever*



Fonte: Fotogramas de *Batman* (1989) e *Batman Forever* (1995)

Essa postura mais heroica também é refletida na encenação do personagem. Como vimos, a versão de Tim Burton era mais violenta e visualmente mais próxima do gótico pelo flerte com o horror, tal qual os quadrinhos do primeiro ano de publicação do personagem. A encenação de Schumacher se assemelha mais ao tom cartunesco que foi adotado após a introdução de Robin (figura 8), e por consequência, possui um teor representativo mais leve e heroico.

A fotografia embora ainda utilize da iluminação de baixa intensidade e grande produção de sombras para enaltecer o lado misterioso e ambíguo do personagem, opta pela utilização de cores mais saturadas para realçar esse contraste, o que a diferencia estilisticamente da anterior, que se assemelhava mais à fotografia preto e branco tradicionalmente associada ao *film noir*.

⁸ “...a essência do Camp é sua predileção pelo inatural: pelo artifício e pelo exagero” (SONTAG, pg. 1)

Figura 26: Batman em *Batman Forever*

Fonte: Fotogramas de *Batman Forever* (1995)

Enquanto a fotografia de *Batman* apresentava um caráter sombrio a fim de trazer mais do fatalismo e cinismo do personagem, a de *Forever* possui um caráter extravagante e contrastante, onde as cores e trevas quando mescladas, se assemelham ao elemento do *film noir* da dualidade. “A ambiguidade e a dualidade são aspectos substanciais na caracterização do *film noir*” (RUA, 2010).

A dualidade é o tema principal de *Forever*, onde se manifesta na abordagem de todos os cinco personagens de acordo com seus respectivos temas e papéis na história. No caso de Bruce Wayne/Batman, esse filme o coloca sob uma perspectiva ainda mais transtornada pelo seu trauma, a ponto do seu arco dramático o filme ser uma crise existencial.

Para isso, novamente utiliza-se do recurso do *flashback* para retratar o assassinato de seus pais, mas dessa vez com o intuito de simular seus flashes repentinos do acontecido. O *flashback* do assassinato de seus pais a fim de reforçar e utilizar do trauma como o principal traço do personagem foi utilizado primeiro por Frank Miller em *The Dark Knight Returns*, estabelecendo a partir daí um elemento mitológico obrigatório que viria a ser abordado constantemente em versões seguintes do personagem.

Ela viria a ser utilizada novamente por Frank Miller em *Year One*, onde o uso de quase nenhuma cor viria a estilizar ainda mais os elementos do *film noir* para enaltecer os contrastes de luz e sombra e representar os perigos da cidade e o trauma de Bruce Wayne.

Figura 27: O *noir* em *Year One*



Fonte: *Batman: Year One*.(1987)

Assim como *Year One*, o filme usa esse contraste para não só remeter ao *film noir*, mas também para estilizar visualmente o que seriam os momentos que definem o trauma de Bruce Wayne. O azul embora seja a cor que vai contrastar com as sombras e evidenciar as silhuetas, também ilustra que elas são pertencentes à persona do Batman, já que os personagens do filme são separados de acordo com suas cores, revelando suas características e particularidades.

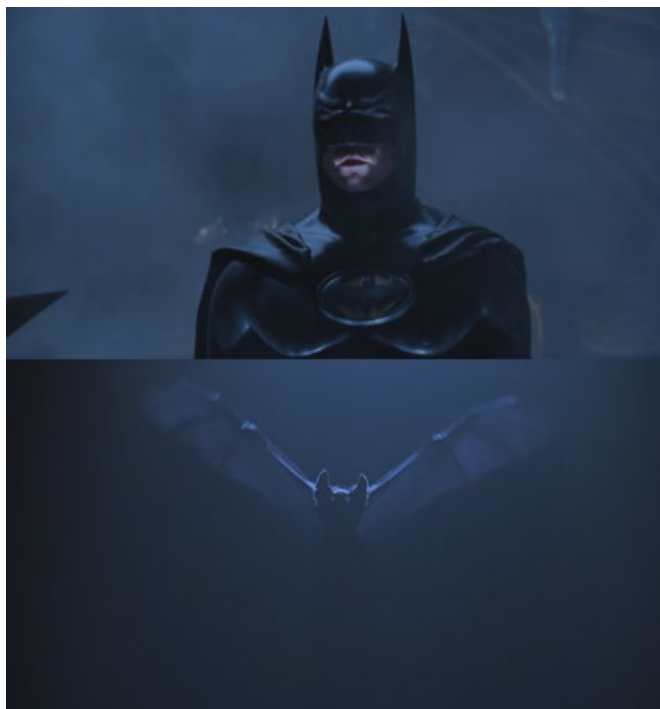
Figura 28: O *noir* em *Batman Forever*



Fonte: Fotograma de *Batman Forever* (1995)

The Dark Knight Returns também utilizava do *flashback* para retratar o uso da figura do morcego, antes temido por Bruce e depois abraçado por ele como sua persona para aterrorizar os criminosos. O filme se inspira nessa abordagem obsessiva do personagem apresentada na mesma história, onde busca muitas vezes representar na sua figura as semelhanças com a imagem que o aterrorizou quando criança através do uso de cor, luz e sombra.

Figuras 29 e 30: A projeção de Bruce Wayne sobre o morcego que viu na caverna em *Batman Forever* e *The Dark Knight Returns*



Fontes: *The Dark Knight Returns* (1986) e *Batman Forever* (1995)

Outro ponto crucial que diferem essas versões é a temática da vingança. A figura do herói atormentado comumente presente no *film noir* já existia na versão de Tim Burton, entretanto, a de Schumacher, por mais cartunesca que seja, se dedica a discutir a obsessão e o trauma, ocasionados pela psicologia anormal do personagem.

A versão de Burton possuía menos interesse de questionar sua natureza, onde ele era confortável com a sua posição de vigilante violento com sua moral ambígua. Isso é refletido no filme no momento em que ele ao descobrir que o Coringa assassinou os seus pais, se determina a mata-lo como maneira de se vingar. A versão de Schumacher além de ser mais heroica, possui um conflito sobre sua identidade que reflete temáticas de dualidade.

Isso é apresentado principalmente quando ele presencia a morte dos pais de Dick Grayson pelo Duas-Caras, o que faz o jovem ansiar por vingança. Bruce o acolhe por projetar o seu trauma de perda em Dick. Eventualmente, Dick descobre que Bruce é o Batman e cria-se um dilema sobre a natureza compensatória da vingança, onde Bruce tenta convencer Dick de que não é o melhor caminho. A vingança é também um tema comumente presente no *film noir*, e ela ganha ainda mais força quando associada ao tema de dualidade dos personagens e suas identidades de combatentes ao crime.

Figura 31: Dick Grayson descobrindo o real assassino de seu pai, omitido pelo Batman.



Fonte: *Batman New Adventures* #411 (1987)

Essa relação é, inclusive, diretamente vinda dos quadrinhos, quando o segundo Robin, Jason Todd, descobre que o Duas-Caras é o responsável pelo assassinato de seu pai. Embora seja uma história com uma estética mais colorida e menos sombria, as mesmas temáticas de dualidade e vingança são presentes, reforçando em como o personagem tanto nos quadrinhos como no cinema consegue transitar entre diferentes estilos abordando os mesmos elementos de sua própria mitologia.

Figura 32: Dick Grayson derrotando o Duas-Caras e reconhecendo que vingança não é o melhor caminho



Fonte: *Batman New Adventures* #411 (1987)

Embora as histórias terminem de maneira diferente para o personagem Duas-Caras (pois no filme ele morre depois de um acidente onde ele mesmo tropeça ao procurar sua moeda e no quadrinho ele é preso), ambos possuem Robin reconhecendo que justiça e vingança não são sinônimos, demonstrando que o personagem Batman pode ter também essa representação mais heroica mesmo com temas associados ao *film noir*.

Analisando através da percepção do herói dada por Campbell (2002), o Batman de Joel Schumacher embora ainda tenha convergências com características visuais e temáticas que definem o personagem na posição de sombrio vigilante noturno, apresenta em suas ações e postura maior altruísmo em relação ao de Tim Burton.

Numa comparação entre os dois sobre o salvamento de inocentes, enquanto o de Tim Burton é visto salvando apenas o seu interesse amoroso, o de Joel Schumacher tem mais

momentos onde ele demonstra que o salvamento da comunidade onde vive (no caso Gotham City) é mais importante do que o seu desejo de vingança. Na sequência do circo onde Duas-Caras ameaça a vida de todos presentes com uma bomba, e coloca de condição o desligamento dela sob a apresentação do responsável por ser o Batman, Bruce Wayne não hesita em gritar e assumir, demonstrando o altruísmo e bravura dessa adaptação.

A própria abordagem acerca da temática da vingança entre os dois diretores difere, e também dialogam com as noções do herói e anti-herói. O de Burton, ao decidir matar o Coringa quando descobre que ele é o responsável pela morte de seus pais, o coloca mais sobre a perspectiva de anti-herói de Evangelista (2003), já que a vingança para ele é uma resposta à sua honra e ao cansaço da corrupção de Gotham, o levando à violência e subversão de valores morais.

Enquanto Schumacher coloca a vingança como um fator reflexivo para o seu Batman, onde além dele questionar a eficácia da sua própria justiça e valores morais, também age como tutor sobre a sede de vingança de Dick Grayson, o convencendo a não tomar caminhos de atitudes extremas sob a falsa justificativa de justiça onde o que impera é o desejo de vingança.

A versão de Matt Reeves, por sua vez, apresenta na encenação e desenvolvimento de personagem um meio termo, pois começa com uma apresentação de um Batman obcecado com o que ele acredita ser justiça pela morte de seus pais, mas que ao se deparar com os planos do Charada que também justifica suas ações por uma perspectiva dúbia de justiça, questiona os limites entre vingança e justiça.

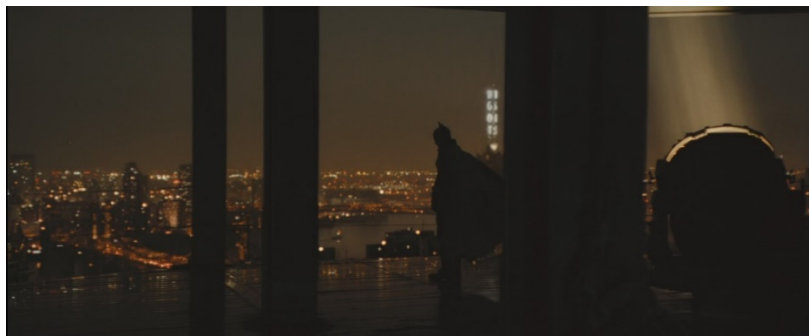
Dessa forma, ainda que ele não esteja totalmente fora das circunstâncias que aproximam ele de um anti-herói (pois o vigilantismo faz parte do personagem), assim como o de Schumacher, existe um questionamento sobre a eficácia de suas ações e um desenvolvimento do seu senso altruísta.

The Batman (2022) é um filme dirigido por Matt Reeves e estrelado por Robert Pattinson no papel de Batman. Na história, vemos um Batman em seu segundo ano de atividade, combate cada vez mais a corrupção de *Gotham City*, quando um assassino misterioso que se comunica através de enigmas começa a perseguir e matar a elite de *Gotham* expondo a corrupção da qual ela está inserida.

A fotografia de *The Batman* busca estilizar o personagem visando enaltecer essas características na encenação. Embora a versão de Tim Burton fosse representada com maior violência do que a de Schumacher, se comparada a de Matt Reeves, percebemos que o olhar mais

teatral de Burton mistifica essa violência, enquanto na encenação de Reeves ela é mais crua, fotografando os momentos de combate em planos mais longos e com golpes mais explícitos, evidenciando o impacto e alimentando maior tensão em cena.

Figura 33: Fotografia *noir* de *The Batman*



Fonte: Fotograma de *The Batman* (2022)

A figura do Batman de Matt Reeves visualmente não possui o horror gótico de Burton e muito menos o heroico cartunesco de Schumacher, mas a sua representação do vigilante mascarado comparado aos exemplos anteriores possui uma caracterização que preza mais por uma verossimilhança e com um estilo mais sóbrio. Isso é visível pela estilização do seu uniforme, que tem uma aparência mais tática e funcional (Figura 34).

Figura 34: O traje de *The Batman*

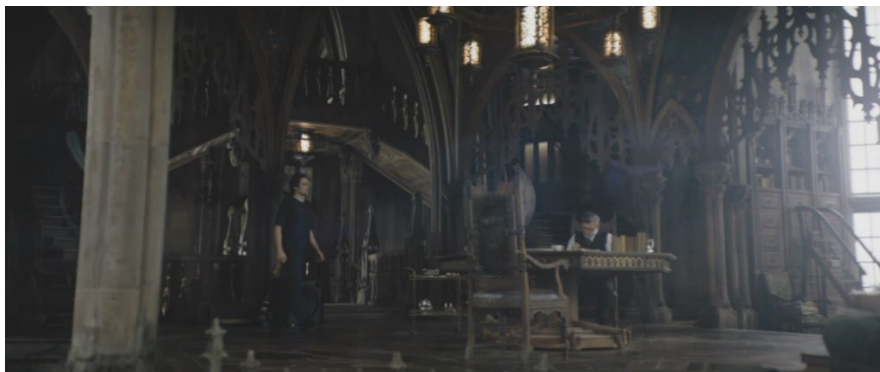


Fonte: Fotograma de *The Batman* (2022)

Entretanto, ele ainda reflete os aspectos de um protagonista *noir* de solidão, onde o seu trauma o leva à sua obsessão. Embora a encenação não utilize tanto do aspecto gótico fantasioso expressionista como a de Tim Burton, a *Wayne Tower* onde vive, ainda possui uma arquitetura

gótica, onde os arcos e a verticalidade o colocam ainda mais sobre uma perspectiva de isolamento social. Um detalhe de cena que também reforça essa característica é o fato dele usar óculos de sol durante o dia, mostrando sua estranheza com a luz pois ele já pertence à noite.

Figura 35: Arquitetura gótica em *The Batman*



Fonte: Fotograma de *The Batman* (2022)

Muito de sua atividade ocorre durante a noite, quando combate ao crime ou o investiga com o Comissário Gordon. Para isso, aqui também se utiliza das convenções visuais do *film noir* para fotografar a imagem de forma a elevar os contrastes, enaltecer silhuetas e preservar o mistério, incertezas e hostilidades da cidade e dos seus habitantes.

Figura 36: Fotografia *noir* de *The Batman*



Fonte: Fotograma de *The Batman* (2022)

Sua aliança com o Comissário Gordon (Jeffrey Wright) é outro fator que remete ao *film noir* em vários aspectos. Neste filme, Gordon é conhecido como um dos poucos policiais realmente honestos da cidade, o que cria essa dualidade acerca da honestidade da força policial. O Batman, por sua vez, é uma figura desconfiada tanto pela própria polícia quanto pelos criminosos. Gordon e ele investigam juntos os enigmas deixados pelo Charada ao longo do filme, embora exista entre eles uma confiança mútua, ela é ao mesmo tensa e cheia de incertezas.

Uma sequência que representa diretamente esse relacionamento entre os dois é quando Batman é capturado pela polícia e Gordon o defende antes que retirassem a sua máscara contra a sua vontade. Eles chegam à conclusão de que a única maneira de Batman sair dali seria simulando uma agressão contra Gordon para ele entrar em fuga, ilustrando ao mesmo tempo a confiança e tensão que essa aliança carrega.

A polícia corrupta de Gotham vista no filme é uma influência direta de *Year One*, onde vemos o Comissário Gordon lutando contra esse mal enraizado na cidade e provando não ceder mesmo diante de ameaças. Sendo a história sobre o começo do Batman combatendo o crime, também vemos, portanto, o começo dessa relação, onde Gordon percebe que embora exista uma ambiguidade moral em Batman, talvez eles tenham o interesse em combater o mesmo mal.

Tanto no filme como no quadrinho que o inspira, Gordon, por ser um representante da polícia, se vê na necessidade de lidar com o vigilantismo de Batman. Essas ambiguidades morais, onde ações não são maniqueístas, é um elemento do *film noir*.

O tema da corrupção na cidade é um dos elementos mais marcantes em ambas as histórias. Batman e Gordon não agem somente contra criminosos, mas também contra o sistema que alimenta o crime. A narrativa sugere que a verdadeira luta é contra o sistema social de Gotham, refletindo a desilusão e o cinismo típicos do *noir*, onde o sistema é frequentemente irreformável.

Como podemos ver, embora estes três filmes tenham elementos em comum na concepção do mesmo personagem (um homem assombrado por um trauma do passado e que o determina a combater o crime como um vigilante mascarado em uma cidade sombria), a maneira da qual eles são utilizados em seus filmes e o estilo particular de cada diretor o colocam sobre diferentes perspectivas.

Dentro da teoria de gênero de Rick Altman (1999), podemos encarar o conteúdo que estes filmes possuem em comum como a semântica do Batman, e o sintático seria a relação destes com as estruturas do filme. É nesta relação que irão se manifestar também as concepções genéricas dos filmes. “A abordagem semântica enfatiza, assim, os blocos de construção do gênero, enquanto a visão sintática privilegia as estruturas nas quais eles são arranjados” (ALTMAN, 1999, p. 5).

É notável que algumas concepções genéricas possam se adequar às três versões (como por exemplo a categoria de ação e drama), mas mesmo sobre essa convergência, inseridas sobre diferentes estruturas, elas terão diferenças.

Vemos por exemplo que a versão de Joel Schumacher em comparação ao de Matt Reeves e Tim Burton, por ter elementos como um teor mais leve e menos violento, uma estética mais colorida, uma encenação *camp*, o personagem Robin e a presença de Batman como seu tutor, o coloca sobre uma perspectiva mais heroica e divertida mesmo tendo em comum os elementos visuais e temáticos sombrios. Isso pode enquadrar *Batman Forever* em concepções genéricas de filme de aventura e comédia que *Batman* e *The Batman* não se adequariam.

As versões de Tim Burton e Matt Reeves embora não tenham o personagem com uma perspectiva tão heroica e divertida e compactuem com uma história mais voltada ao crime, se diferenciam consideravelmente, o que as levam também por diferentes cruzamentos genéricos.

Burton escolhe na sua encenação um teor mais teatral, que junto da estética gótico expressionista, busca uma representação mais mística e fantasiosa do Batman, quase o assemelhando ao aspecto monstruoso de personagens como Drácula. Esses fatores junto ao criminal que ronda a história com as eventuais conexões que são feitas entre o assassinato dos pais de Bruce Wayne e o Coringa, podem relacionar *Batman* ao gênero *crime film*, comumente associado ao *film noir* clássico.

Reeves, em contrapartida, busca através da sua encenação mais naturalista visualizar o personagem de forma menos fantasiosa que Burton e Schumacher, e junto ao teor investigativo da trama, onde ele analisa pistas junto ao Comissário Gordon, isso também poderia o relacionar ao *crime film*.

Entretanto, *The Batman* se diferencia quando busca em sua atmosfera instigar maior suspense. Isso é visível por exemplo com o vilão Charada sendo representado como um terrorista que vai atrás da elite de Gotham, ao mesmo tempo em que relaciona o tema de corrupção social à família Wayne, fazendo Bruce questionar a suposta inocência de seus pais da qual ele tanto defende quando se dedica a combater o crime. Dessa maneira, pelo caráter investigativo e de suspense, pode-se assimilar *The Batman* às concepções genéricas do *thriller*, quando *Batman* e *Batman Forever* não poderiam.

Essas relações genéricas específicas, assim como as relações estilísticas que estes filmes revelam quando observados sobre as lentes do *noir*, também irão se manifestar nas representações de urbanidades e crime, outros temas recorrentes do *film noir*. Veremos agora como se dão essas relações.

4.2. CRIME E URBANIDADES

Como vimos anteriormente nos quadrinhos de Batman, a ambientação urbana de *Gotham City* centraliza o crime, e seus criminosos são um reflexo da própria cidade. No *film noir*, a cidade à noite (MASCARELLO, p. 181) e o crime como elemento central (MASCARELLO, p.182) são características temáticas recorrentes que vieram a se tornar parte da sua própria iconografia.

Gotham se parece com uma cidade congelada no tempo, mais precisamente, na época do entre-guerras. Esta cidade hipotética nos remete, sem dúvida, a Nova Iorque, mas não à capital do “mundo desenvolvido” que buscou superar suas ameaças internas e se uniu para proteger seu modus vivendi contra a nova face do mal, encarnada pelo terrorismo. Estamos falando de um lugar “selvagem” onde ninguém está seguro e onde a presença de um Batman é não só admitida, mas indispensável. (RAMAS, 2006, pg. 87)

Neste capítulo, observaremos nos três filmes selecionados, a maneira da qual a cidade, o crime e os seus criminosos são adaptados de acordo com os estilos particulares de cada direção, e que mostrarão distintas maneiras de como esses temas se manifestam.

A *Gotham City* de Tim Burton é mostrada como uma cidade corrupta, onde o crime é visivelmente presente logo nos primeiros minutos de filme. A sujeira física e moral do ambiente é evidenciada pela arquitetura caótica da cidade, como se prédios estivessem sendo construídos sobre outros em um emaranhado de estruturas verticais com diversos arcos vãos criando contrastes e carregando a imagem com sombras.

No começo do filme, acompanhamos a passagem de uma família perdida que não consegue pegar um táxi (Figura 37). Assim como os Wayne, eles entram num beco onde são surpreendidos por um homem armado. No entanto, logo descobrimos que não vemos os Wayne, pois Batman os observa em cima de um edifício.

Figura 37: Fotografia *noir* de *Batman*



Fonte: Fotograma de *Batman* (1989)

Figura 38: A *Gotham City* de *Batman*Fonte: Fotograma de *Batman* (1989)

Essa passagem estabelece o cenário urbano e a alta criminalidade de *Gotham City*, onde visualmente observa-se no plano o uso da fumaça tornando pouca iluminação ainda mais difusa. O uso de fumaça, o jogo de luz para evocar suspense e hostilidade, e a representação dos perigos da vida urbana, são todas características associadas ao *film noir*.

Assim como o jogo de luz e sombra ajuda na construção do suspense, o uso da fumaça também pode ser visto como fator colaborativo nessa construção. A associação da névoa com as cidades – sempre ambientadas durante a noite, em ruas e becos escuros, simbolizando os perigos da vida urbana – contribui para o mistério necessário em determinadas cenas (RUA, 2010)

Assim como a versão de Tim Burton apresenta esses elementos visuais em sua construção urbana, eles também são presentes na de Joel Schumacher. Entretanto, o estilo particular adotado pelo diretor irá configurar à sua maneira o que os “perigos da vida urbana” representam na sua perspectiva.

Enquanto o estilo de Burton possuía uma construção visual mais carregada e poluída, evocando maior degradação e perigo ao ambiente através de uma inspiração gótica pela aproximação com um horror fantasioso (Figura 38), a de Schumacher ao utilizar de mais cores e suavizar parte da arquitetura hostil (Figura 39), constrói uma atmosfera de mais fantasia e mistério, refletindo mais do caráter genérico de aventura do seu filme em comparação à de Burton com as suas associações ao *crime film*.

Nesse sentido, assim como a manifestação do *noir* na representação do Batman como personagem, Burton apresentava na cidade um caráter sombrio que traz mais do fatalismo e cinismo, enquanto Schumacher cria através do contraste entre as cores e sombras uma deslumbrante extravagância visual, ainda que sombria.

Figura 39: *Gotham City* de *Batman Forever*



Fonte: Fotograma de *Batman Forever* (1995)

Assim como em *Blade Runner*, os letreiros em néon na *Gotham* de Schumacher funcionam como uma maneira variada de criar os contrastes que carregam os elementos de isolamento, ambiguidade e perigos da noite urbana comumente associados ao *noir*.

Figura 40: O neón e o *noir* em *Blade Runner*

Fonte: Fotograma de *Blade Runner* (1985)

Embora quando comparada a de Schumacher a cidade Burton pareça menos fantasiosa, se olharmos em comparação a de Reeves, percebemos que sua estilização que a torna mais irreal. A cidade de Matt Reeves em comparação aos outros diretores apresenta uma estilização menos teatral e mais naturalista, procurando se adequar à sua encenação de aspecto mais plausível à realidade.

Figura 41: *Gotham City* de *The Batman*

Fonte: Fotogramas de *The Batman* (2022)

A *Gotham* de Reeves (Figura 41) mescla relativamente alguns dos elementos presentes nas versões de Burton e Schumacher, como podemos ver alguns semblantes de arquitetura gótica no prédio do relógio com os vitrais e arcos, e o uso de luzes e cores. Entretanto, utiliza de forma que dentro do seu estilo, corrobore com a estética de caráter mais naturalista, onde a forma do filme preza por uma realidade mais tangível no que podemos observar de cidades grandes reais.

Assim como *Batman (1989)* e *Forever*, a representação da cidade sombria como polo da corrupção também se utiliza como artifício de representação da dualidade de seus habitantes. A corrupção abordada em *The Batman*, no entanto, tem mais contornos políticos ao colocar o vilão Charada sobre uma perspectiva de vingança sobre a elite privilegiada após ter tido uma infância negligenciada pelos políticos corruptos.

Dessa forma, percebemos que embora esses motivos e temas se repitam, eles variam conforme as necessidades formais de cada filme os estilizam.

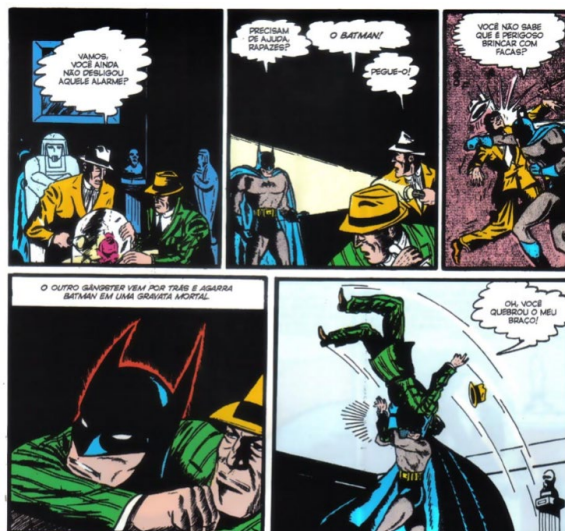
Para Reeves, que atribui a corrupção ao âmbito político e desigual da sociedade de *Gotham*, sua abordagem mais naturalista enfatiza a forma da qual esses elementos estão inseridos. Burton e Schumacher, por sua vez, buscam criar cidades que sejam perceptivelmente fictícias, que não tentam convencer o espectador da sua possibilidade de existência em um mundo real.

E mesmo sendo mais fictícias, ainda são visivelmente diferentes entre si, onde Burton atribui aos seus elementos góticos de fantasia traços mais opressivos, enquanto Schumacher opta pela fantasia extravagante.

Sendo os habitantes um reflexo do local onde residem, a representação dos criminosos nestes filmes estará diretamente relacionada à essas perspectivas estéticas que os estilos particulares de cada diretor apresentam sobre *Gotham City*.

Na versão de Tim Burton, o personagem Coringa não só representa o antagonista do filme, mas também carrega consigo os elementos do *film noir* de submundo do crime associados pela figura de gângsters. Os gângsters, que também eram frequentes nas revistas do primeiro ano de publicação do *Batman* (Figura 42), usam roupas sociais de cortes retos e normalmente acompanhados de um chapéu, que servem também para trazer mais sombra aos rostos e aumentar a dramaticidade visual.

Figura 42: Gângsters nas primeiras edições de Batman



Fonte: *Detective Comics* #35 (1940)

Em sua segunda sequência, ainda como Jack Napier antes de sua transformação em Coringa, vemos ele subornando um dos policiais da cidade, Eckhardt. Tematicamente essa sequência encapsula perfeitamente a influência do *film noir*. Temos Eckhardt sendo pago por Napier, que sabíamos que era um dos capangas do grande chefe do crime da cidade, Carl Grissom.

No diálogo entre os dois (Figura 43), temos um desentendimento que demonstra uma desconfiança por parte de Eckhardt e uma ambição de Napier em substituir Grissom no comando do crime, o que faz Eckhardt debochar da situação e terminar a cena com ambos se ameaçando. Traição e ambição descontrolada são também temas do *film noir* (RUA, 2010).

Esteticamente, temos do *film noir* a luz dura que desenha o personagem em meio às sombras, realçando o contraste. O uso de fumaça, o beco sujo e escuro, e até mesmo o letreiro de neon, determinam uma atmosfera de incerteza, hostilidade. O fato de estarmos vendo isso em uma cena onde um policial se envolve com um criminoso, demonstra que não só Batman tem uma moral ambígua, mas a própria justiça da cidade. Ela é um reflexo dos seus habitantes

Figura 43: Sequência *noir* em *Batman*Fonte: Fotograma de *Batman* (1989)

Além dessa associação ao submundo do crime e a temática gângster, a transformação de Napier em Coringa também se associa ao tema *noir* de ambição descontrolada. Pelo diálogo com Eckhardt, é sabível que Napier já tem um comportamento notoriamente agressivo e imprevisível e uma ambição pelo poder de seu chefe Grissom.

Após ter sido sabotado por Grissom e resultado num acidente que muda a cor de sua pele e cabelo, sua primeira atitude é se vingar de Grissom o matando. Tomado o poder, ele convida todos os outros chefes do crime para tratar de negócios sobre sua substituição ao Grissom, que estranham a situação inusitada e principalmente sua atitude imprevisível. Sua reação é decidir por também matar todos eles.

Figura 44: O Coringa em *Batman* (1989)Fonte: Fotograma de *Batman* (1989)

Mesmo tendo matado todos os seus possíveis adversários no submundo do crime, sua ambição fica ainda mais descontrolada quando ele percebe que Batman ganha mais a atenção da mídia do que os seus feitos, se determinando a criar uma rivalidade ainda maior entre os dois. Desse embate, se destaca que ambos possuem visões de mundo cínicas e distorcidas, mas embora o Batman tenha atitudes violentas e de moral ambígua, o Coringa é estabelecido como vilão por se diferenciar no quesito do apreço pela crueldade.

Tanto o Batman quanto o Coringa são personagens fatalistas, marcados por uma tragédia pessoal e que não questionam o seu objetivo, agindo de forma determinada a cumpri-lo. Ambos os personagens são cínicos, pois demonstram não respeitar as normas sociais e agem sob um senso de justiça hipócrita.

Batman tem seu código de conduta próprio para combater criminosos onde seu juízo de valor os assemelha ao bandido que matou os seus pais, enquanto o Coringa age conforme sua vontade imprevisível e irracional. Essa imagem perigosa de Batman é desconstruída ao longo do filme enquanto o Coringa toma atitudes cada vez mais catastróficas, o que faz Batman ter de agir contra ele.

O personagem do Coringa e a decisão de revelá-lo como o responsável pelo assassinato dos pais do Batman trabalham os elementos do *film noir* da vingança e da falta de visão maniqueísta entre o bem e o mal, considerando que a figura de Batman passa a ser encarada como de um herói somente depois de se ter uma referência de alguém com atitudes tão questionáveis quanto. E a vingança, em relação ao assassinato do Coringa por Batman não ser em nenhum momento algo a ser questionado por ele, mas sim, determinado a ser cumprido.

Dessa forma, não se deve considerar maniqueísta a oposição entre bem e mal presente no cinema *noir*, pois essa oposição nunca é tão clara, haja vista a dificuldade de saber quem é a pessoa honesta e quem é a corrupta – não é adequado usar os termos herói e vilão, pois como a abordagem das personagens visa a mostrar suas fraquezas mais humanas, desta forma geralmente há anti-heróis, e não o herói clássico. Um personagem que a princípio se mostra honesto e que tem uma profissão digna, pode se subverter e cair no mundo do crime facilmente, seja de forma consciente ou inconsciente, sendo até mesmo levado por uma paixão destruidora – como ocorre em *Pacto de Sangue*. (RUA, 2010)

Quando falamos de um vilão, é a perspectiva da qual esperamos, mas quando o filme opta por não questionar as atitudes do Batman e refleti-lo como herói somente após a descoberta de um criminoso que tem apreço pelo sadismo, isso o coloca sob uma perspectiva mais cínica do que o de Reeves e Schumacher.

Dessa forma, podemos observar que a representação do crime em *Batman* pelos gângsters mafiosos e o Coringa se relaciona com a representação formal de urbanidades específicas do estilo do filme. As escolhas da direção de Burton que prezam pelos aspectos sombrios, o fatalismo, o cinismo e o gótico, mesclando a fantasia e o horror na construção arquitetônica, são também representadas quando essas escolhas estilísticas se refletem nos visuais e ações desses criminosos.

Diferente de *Batman*, em que a rivalidade de Batman e o Coringa não tinha uma visão maniqueísta tão clara, em *Forever*, embora exista uma distinção mais clara entre heróis e vilões, a abordagem da temática sobre vingança e justiça que o filme explora até mesmo sobre a ótica de quem seriam os heróis (Batman e Robin), ainda sim os aproxima do *film noir*.

Em *Batman Forever*, a ação criminosa da cidade se manifesta através dos vilões Charada, Duas-Caras e por gangues que agem durante a noite.

O personagem Duas-Caras, além de representar o conflito da dualidade, ele também apresenta a obsessão, ambos comumente presentes no *film noir*. Harvey Dent era um promotor de justiça que sofreu um acidente em meio a um tribunal, onde o chefe do crime Salvatore Maroni jogou ácido em seu rosto. Com metade do rosto desfigurado, ele passou a enxergar o mundo de forma obsessiva pelo número dois, onde suas decisões são decididas pelo jogar de uma moeda que possui um lado riscado e um lado preservado.

Figura 45: O covil de Duas-Caras nos quadrinhos



Fonte: *Detective Comics* #66 (1942)

Assim como nos quadrinhos, a arte de *Forever* busca representar a dualidade visual do personagem no figurino e na maquiagem de seu rosto deformado, sendo esses elementos estilizados conforme os princípios formais do filme de maior extravagância, fantasia e através da sensibilidade *camp*.

Figura 46: Duas-Caras em *Batman Forever*

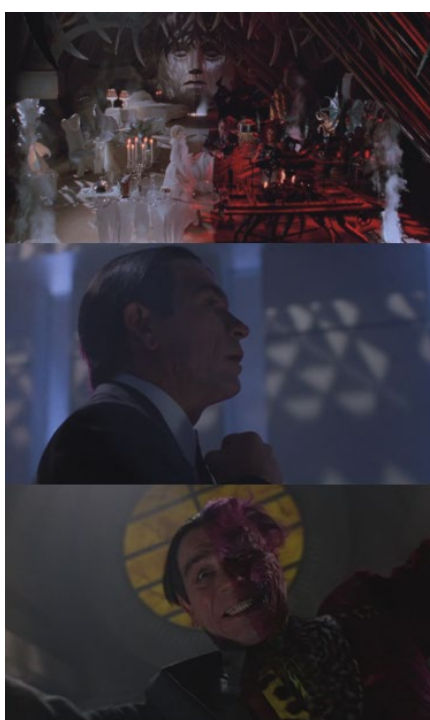
Fonte: Poster de *Batman Forever* (1995)

No caso do visual de Duas-Caras essa sensibilidade se manifesta através do princípio de “destronar o sério”, onde o *camp* “é jocoso, anti-sério” (SONTAG, pg. 10). A dualidade aqui se encontra no contraste do lado mais sóbrio e tradicional que representa o seu velho cargo de promotor de justiça, com o seu lado transformado de aparência mais exuberante, caricato e vulgar. Dessa forma, o seu lado promotor “sério” é destronado pela extravagância criminosa com a qual agora ele divide.

Na fotografia, artifícios como ângulos oblíquos e planos que enaltecem seu perfil dividido, visam utilizar da luz e da sombra para representar visualmente sua obsessão com a dualidade, além de acabar por estimular os elementos de hostilidade e ambiguidade, comuns na maneira da qual o *film noir* fotografava seus personagens.

Dentro da temática do filme de vingança e justiça, o Duas-Caras representa o pilar moralmente corrompido da justiça da cidade, sendo também um dos reflexos de dualidade que ela representa. A busca implacável por justiça, mas de uma forma distorcida, é característica dos vilões em filmes *noir*, que são frequentemente reflexos de uma sociedade corrupta e injusta.

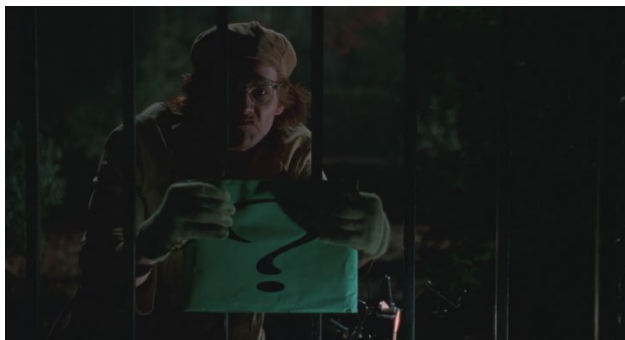
Figura 47: Duas-Caras em *Batman Forever*



Fonte: Fotogramas de *Batman Forever* (1995)

O outro vilão do filme, Charada, também pode ser associado à temática do *film noir* de obsessão, vingança e dualidade.

Uma de suas obsessões se encontra em sua admiração por Bruce Wayne. Após ser rejeitado por ele, resolve se vingar tentando tomar o seu lugar dentro da indústria de eletrônicos. Ele se junta ao Duas-Caras com o objetivo de roubar para fundar sua nova empresa, que rivalizaria com a *Wayne Enterprises*. Eventualmente, ele descobre através do seu aparelho de leitura de mentes que Bruce é Batman e, assim como Batman é a persona de Bruce, essa obsessão o estimula a assumir o Charada, levando a rivalidade agora para o campo das suas personas.

Figura 48: Edward Nygma em *Batman Forever*Fonte: Fotograma de *Batman Forever* (1995)

É visto pela cenografia que desde antes de sua transformação em Charada, Nygma já tinha apreço por enigmas. Quando ele decide por abraçar uma persona, escolhe então essa temática para criar o Charada. Isso leva ao outro elemento do *film noir* que se relaciona ao Charada, o caráter investigativo da história por conta do mistério envolta das charadas enviadas à Bruce Wayne ao longo do filme, que tenta decifra-las.

Neste ponto, *Batman Forever* e *The Batman* convergem, pois ambos adaptam o vilão Charada. Entretanto, a variação estilística entre ambos irá funcionar sobre as necessidades formais de cada direção.

Figura 49: O Charada de Jim Carrey e Paul Dano

Fonte: Fotogramas de *Batman Forever* (1995) e *The Batman* (2022)

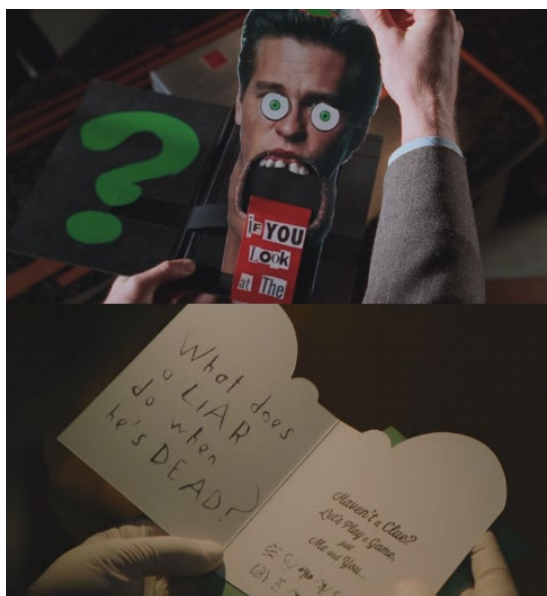
O Charada de Jim Carrey em *Forever* é trajado com uma roupa verde similar a um collant, que enaltece o seu físico esguio e permite que o ator demonstre maior expressividade corporal

em cena. Essa roupa verde é estampada com a marca do personagem representada pelo símbolo da interrogação, disposta em preto e em diferentes tamanhos e disposições. Seu cabelo é tingido em uma mescla de vermelho e laranja, ele veste uma máscara que cobre seus olhos e utiliza de uma bengala dourada com a ponta de uma interrogação.

Enquanto o Charada de Paul Dano em *The Batman* veste um casaco de aspecto pesada na cor verde, com uma só interrogação em branco no lado esquerdo do corpo. A sua máscara cobre todo o seu rosto, mantendo apenas espaços para os olhos, onde ele mantém os seus óculos por cima da máscara. Ele veste também uma calça, luvas e não acompanha bengala.

Visualmente, o figurino e maquiagem revelam os estilos particulares de cada versão. O de Jim Carrey visa casar com a atuação mais expressiva do ator, enaltecendo o teor exagerado e caricato estilístico da direção de Schumacher. O de Paul Dano manifesta mais hostilidade e instabilidade, enaltecendo a sobriedade mais naturalista da direção estilística de Reeves.

Figura 50: Os enigmas enviados pelos Charadas de Jim Carrey e Paul Dano

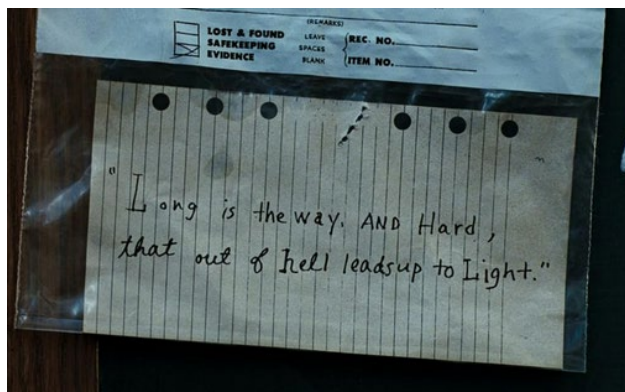


Fonte: Na ordem, fotogramas de *Batman Forever* (1995) e *The Batman* (2022)

Ambos os personagens se comunicam através de enigmas. Embora eles tenham um ponto de convergência sobre sua relação obsessiva com a quem eles se destinam (em *Forever* para Bruce Wayne e *The Batman* para o Batman), eles também se diferenciam na maneira da qual se comunicam. Ambas brincam com trocadilhos, mas o estilo de Reeves coloca necessidades formais muito mais hostis do que as de Schumacher, que possuem uma ótica do cômico mais atrelado ao absurdo e ao cartunesco.

Essas relações estéticas de estilo movidas pelas escolhas formais de seus filmes revelam também as aproximações que esses filmes podem ter com concepções genéricas.

Figura 51: Enigma deixado pelo assassino em *Se7en*



Fonte: Fotograma de *Se7en* (1995)

Em *The Batman*, quando o personagem Charada apresenta em seu visual um caráter mais mortal e ao matar a elite de Gotham enviando enigmas para dar dicas de seu próximo crime, ele se aproxima mais de um terrorista, o que dá ênfase às associações genéricas de *thriller* criminal. É notável a semelhança de seus enigmas com as pistas que o também assassino do filme *Se7en* (1997, dir. David Fincher) deixa nas cenas de seus crimes para que os investigadores descubram suas ambições ao comete-los. *Batman Forever*, por sua vez, ao apresentar a performance energética de Carrey, visuais caricatos e com enigmas menos sombrios e mais absurdos, acaba provocando mais o riso e o divertimento, o colocando mais próximo às associações genéricas de aventura e comédia.

Dessa maneira, podemos perceber que os vilões de Schumacher e Reeves também se relacionam com as concepções de urbanidades escolhidas pelos respectivos estilos de direção.

Os vilões Charada e Duas-Caras se relacionam com as urbanidades de Schumacher quando o aspecto sombrio da cidade criado pelo contraste extravagante de cores e sombras é refletido na abordagem cartunesca, fantasiosa e também extravagante de seus visuais e ações, desenvolvendo também a abordagem temática do filme de dualidade, pois assim como a cidade, embora eles sejam perigosos, também são extravagantes.

Diferente de Burton, que opta por relacionar o crime com as urbanidades através de um enfoque em gângsters e a máfia, os criminosos de Schumacher se relacionam com a cidade através da perspectiva temática da dualidade e da loucura, onde através da exuberância de cores

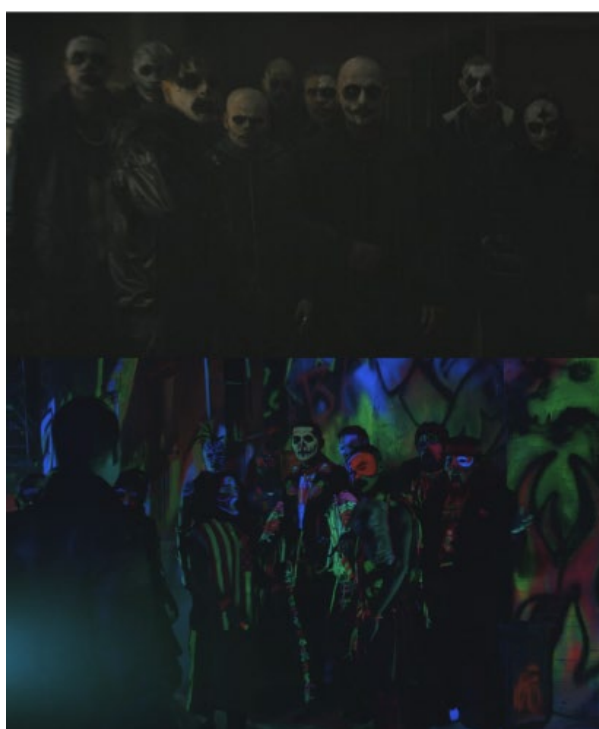
contrastando com as sombras, criam as noções de perigos da vida urbana particulares do estilo do diretor.

Enquanto o Charada de Reeves, com a sua abordagem hostil, e motivado a se vingar de forma violenta contra os políticos corruptos pela negligencia social de *Gotham*, se relaciona diretamente ao visual mais naturalista e menos teatral de cidades reais que o estilo da direção aborda sobre sua urbanidade, dando ênfase na ideia de que o vilão é um fruto direto da desigualdade social da cidade.

Outra convergência sobre urbanidades entre esses dois filmes e que irá se distanciar pela abordagem estilística é a representação de gangues de rua.

Em *The Batman*, por termos uma abordagem mais naturalista e pessimista em que Gotham City é uma cidade descuidada pelos seus políticos corruptos e em que a desigualdade impera, a gangue de rua mostrada é mais ameaçadora, representando a violência e decadência urbana necessária para que o naturalismo ansiado pela direção seja estilizado. Os membros da gangue vestem roupas escuras e despojadas, e estão pintados com maquiagem preta e branca, em que os desenhos remetem a caveiras.

Figura 52: As gangues urbanas de *The Batman* e *Batman Forever*



Fonte: Fotogramas de *The Batman* (2022) e *Batman Forever* (1995)

Em *Batman Forever* embora o líder da gangue de rua também tenha no desenho da maquiagem uma lembrança de uma caveira, a pintura fluorescente junto dos figurinos mais colorido com roupas brilhantes possuem uma representação mais mística e fantasiosa em comparação ao fatalismo decadente de *The Batman*.

Em *The Batman*, a necessidade formal estiliza a gangue com fim de reforçar a degradação social e a ineficiência policial na cidade, enquanto em *Forever*, que possui menos necessidades formais de demonstrar essa decadência, utiliza a gangue como mais um elemento visual que estiliza o urbano através do uso de cores e luzes, onde o neon e o caricato reforçam o tom místico, fantasioso e exuberante da cidade.

5. CONCLUSÃO

Este trabalho pôde nos mostrar através dos autores trabalhados que refletem sobre o *film noir* e com variadas edições dos quadrinhos do Batman de diferentes épocas, autores e contextos, que o Batman e o *film noir* possuem desde suas fundações convergências em motivos que são reinventados até os dias presentes.

Por meio desse contato entre as mídias quadrinhos e cinema, conseguimos entender de forma mais clara como se dão essas convergências e em como as trocas desenvolvem os motivos visuais e temas do *film noir* escolhidos, sendo eles o heroísmo dúbio e o crime como elemento fundamental das histórias num ambiente urbano que por assim encapsula as faces e naturezas dos estilos particulares que cada diretor irá conceber para as adaptações.

Entretanto, as relações entre os quadrinhos, cinema e as suas linguagens não se limitam somente aos nortes estabelecidos pelos motivos convergentes que as mídias possuem com o *film noir*. Vimos que os três filmes do Batman escolhidos embora compartilhem motivos em comum, tanto do *noir* como temas da própria mitologia do Batman, seus estilos particulares de abordagem os configuram em diferentes concepções genéricas.

Ao longo deste trabalho, buscou-se compreender como o universo de Batman em suas adaptações cinematográficas *Batman*, *Batman Forever* e *The Batman* reelabora elementos visuais e temáticos que os mitos do Batman possuem em comum com motivos do *film noir*, estabelecendo um diálogo constante com os quadrinhos e o cinema.

Utilizando a metodologia do Cinema Comparado, foi analisado como esses motivos e temas recorrentes do heroísmo dúbio e crime e urbanidades são ressignificados por meio de diferentes escolhas estilísticas que resultam em diferentes concepções genéricas, revelando não só a versatilidade do personagem, mas também sua capacidade de refletir as inquietações culturais de cada época.

Foi observado que, ainda que partilhem um mesmo conceito base, ou seja, um homem marcado por um trauma pessoal que se assume como um vigilante para combater o crime, cada filme apresenta sua própria abordagem sobre o heroísmo, influenciado por diferentes convenções de gênero e intenções estilísticas.

Tim Burton insere o personagem numa atmosfera gótica e expressionista, que expressa mais do fatalismo *noir* presente nas origens do personagem, enquanto Joel Schumacher opta por uma visualidade extravagante e um tom mais cartunesco, desenvolvendo o Batman como uma figura mais abertamente heroica, e Matt Reeves propõe uma abordagem mais naturalista, menos teatral e de teor investigativo, colocando o personagem num universo de tensão moral e ambiguidade que remete diretamente ao *neo-noir* contemporâneo.

Nesse percurso, foi importante observar a retroalimentação entre os quadrinhos e o cinema, já que o Batman nasce influenciado por elementos de seu contexto como o *noir*, *pulp*, e a literatura *hard-boiled* e depois, é redefinido nos quadrinhos dos anos 1980 e 1990, já sob as influências do *neo-noir* e das *graphic novels*.

Quando ele chega aos cinemas em 1989 com essas camadas dos quadrinhos sendo incorporadas no cinema, demonstra um ciclo de ressignificação de motivos e temas que evidencia uma lógica de retroalimentação do personagem com as mídias. Essa dinâmica de ida e volta entre mídias quadrinhos e cinema demonstra não apenas a maleabilidade do Batman enquanto ícone, mas também os modos de como o *noir* serve como ferramenta estética e temática para refletir sobre questões de diversos contextos, não só o dos anos 30 e 40.

Os resultados deste trabalho mostram também que existe um campo de estudo que pode ser ampliado em múltiplas direções além das relações entre cinema e quadrinhos através das convergências com o *film noir*. Uma das possibilidades está na investigação mais aprofundada entre as mídias, quadrinhos e cinema, e em como a relação das linguagens reelaboram e transformam a imagem do herói mediante aos seus contextos de realização.

Na década passada, filmes como a trilogia do Batman dirigida por Christopher Nolan geram hoje análises sobre o seu contexto, revelando que os filmes refletiam o medo diante do terrorismo marcado pela campanha militar da Guerra ao Terror, como observa o artigo de Andueza (2017), que questiona a representação do heroísmo do Batman nesses filmes através dessa perspectiva. “A hipótese é que, junto com o realismo dos filmes, vem uma naturalização/legitimação da violência do homem morcego” (ANDUEZA, p.86).

Neste mês de julho de 2025 do qual este trabalho está sendo escrito, chega aos cinemas uma nova adaptação do personagem *Superman*, personagem do qual o Batman foi criado em resposta na década de 30. Com o movimento de adaptações de quadrinhos se tornando cada vez mais recorrentes, existe um leque de possibilidades de análise sobre os contextos de realização destes filmes e sua relação com o heroísmo presente nos filmes que são contemporâneos a eles.

O Batman em qualquer contexto continua sendo um espelho multifacetado, pois ele encarna o vigilante solitário que desafia as instituições falidas, mas também o símbolo de resistência, introspecção e desejo de reparação. Ao mesmo tempo em que opera como uma fantasia de controle, ele também revela o mal-estar social diante da falência das estruturas formais de justiça. Sua constante ambiguidade, que oscila entre herói e anti-herói, justiça e vingança, reforça o potencial do personagem como mito para pensar não apenas o cinema e os quadrinhos, mas os contextos de suas obras e assim, as diferentes realidades do mundo.

Assim, este trabalho não busca encerrar uma discussão, mas sim abri-la para novos olhares. O Batman, ao transitar por diferentes mídias e estilos, torna-se uma plataforma rica para refletirmos sobre as transformações da cultura, os dilemas da sociedade contemporânea e os caminhos ainda possíveis do heroísmo em diferentes tempos.

6. BIBLIOGRAFIA

- ALTMAN, Rick. **Film/Genre**. London: BFI, 1999.
- ANDUEZA, Nicholas. **BATMAN, TERRORISMO E TORTURA: RESSONÂNCIAS DA GUERRA AO TERROR**. Revista Livre de Cinema, v. 4, n. 3, p. 85-94, set-dez, 2017
- BRANCO, Dias Sérgio. **Film Noir, um Género Imaginado**, Revista de História das Ideias, Coimbra, Portugal, Vol. 32, pg. 327-354, 2011.
- BORDE, Raymond; CHAUMETON, Etienne. **Panorama del cine negro**. Buenos Aires: Ediciones Losange, 1958.
- BORDWELL, David. **A Arte do Cinema Uma Introdução**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.
- BALLÓ, Jordi; BERGALA, Alain. **Motivos visuales del cine**. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2016.
- BATMAN: THE NEW ADVENTURES**. n. 411, setembro de 1987. Nova York: DC Comics, 1987.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2009.
- DANIELS, Les; **DC Comics: a Celebration of the World's Favorite Comic Book Heroes**. New York: Billboard Books/Watson – Guptill Publications, 2003
- DANIELS, Les; **Batman: The Complete History – The Life and Times of the Dark Knight**. San Francisco: Chronicle Books, 2004.
- DC. **Batman, a History of Heroics: The Beginning**, Disponível em: <https://www.dc.com/blog/2019/03/19/batman-a-history-of-heroics-the-beginning>. Acesso em: 17 abril. 2025. Publicado em 2019.
- DETECTIVE COMICS**. n. 27, maio de 1939. Nova York: National Comics Publications, 1939.
- DETECTIVE COMICS**. n. 28, junho de 1939. Nova York: National Comics Publications, 1939.
- DETECTIVE COMICS**. n. 30, agosto de 1939. Nova York: National Comics Publications, 1939.
- DETECTIVE COMICS**. n. 38, abril de 1940. Nova York: National Comics Publications, 1940.
- EVANGELISTA, Raquel Lobão. **Características estéticas de séries norte americanas: identificação e afeição a anti-heróis**. Disponível em: <<http://portalintercom.org.br/anais/sudeste2017/resumos/R58-1093-2.pdf>>. Acesso em: 25 de junho de 2025.
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos**. São Paulo: Devir, 2008.
- GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte; **TRANS/RE/CRIAÇÕES DO ESTILO NOIR: DAS PÁGINAS PARA AS TELAS**. Porto Alegre, 2014. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/iluminuras/article/view/49339/30921>
- JEHA, Julio; **Ética e estética do crime: ficção de detetive, hard-boiled e noir**. Curitiba, 2011. Disponível em: <<https://abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0078-1.pdf>> . Acesso em 7 abril. 2025

LINCK, Alexandre; Quadrinhos na Sarjeta. **A VERDADE (que ninguém aceita) SOBRE O HOMEM-ARANHA! Como os jogos salvaram ele de filmes idiotas.** 1 vídeo (2:48) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OAooFpvzULo>. Acesso em: 12 julho, 2025. Publicado em 2025.

LOEB, Jeph (roteiro); SALE, Tim (arte). **Batman: O Longo Dia das Bruxas.** São Paulo: Panini Comics, 2014.

MARTONI, Alex. **A Estética Gótica na Literatura e no Cinema.** Curitiba, 2011. Disponível em: <<https://abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0607-1.pdf>> Acesso em 24 de junho de 2025.

MATTOS, A. C. de Gomes de. **O outro lado da noite: film noir.** Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

MASCARELLO, Fernando. Film Noir. In: MASCARELLO, Fernando. **História do cinema mundial.** Campinas: Papirus, 2006

MCCLLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos.** São Paulo: M. Books, 1995.

MILLER, Frank (roteiro); MAZZUCHELLI, David (arte). **Batman: Ano Um.** Tradução de Fernando Bertacchini. São Paulo: Panini Comics, 2012.

MILLER, Frank (roteiro e arte); JANSON, Klaus (arte final). **Batman: O Cavaleiro das Trevas.** São Paulo: Panini Comics, 2016.

RAMA, Maria Angela Gomez. **A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇONAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO GÊNERO SUPER-HERÓIS: A METRÓPOLE NAS AVENTURAS DE BATMAN.** São Paulo, 2006. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8136/tde17072007112019/publico/TESE_MARI_A_ANGELA_GOMEZ_RAMA.pdf. Acesso em: 13 de julho, 2025.

RAMOS, Paulo; FIGUEIRA, Diego. **Graphic Novel, Narrativa Gráfica ou Romance Gráfico? Terminologias Distintas para um Mesmo Rótulo. In: II Jornada de Estudos sobre Romance Gráfico.** Brasília, 2011. Anais das II Jornada de Estudos Sobre Romance Gráfico. Brasília: Grupo de Estudos em Literatura Brasileira Contemporânea, 2011. Disponível em: http://www.gelbc.com.br/pdf_jornada_2011/paulo_ramos_diego_figueira.pdf. Acesso em 14 de Julho de 2025.

RUA. **Film Noir.** Disponível em: <https://www.rua.ufscar.br/film-noir/>. Acesso em: 7 abril, 2025. Publicado em 2010.

SALAZAR KNIGHT. **How Greed Broke Batman in the 90s.** 1 vídeo (56:36) Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TiFEYqcEYz8&t=499s>. Acesso em: 19 abril, 2025. Publicado em 2024.

SILVA, R. F. S. da. **O Pulp em solo nacional e a relação do leitor com as revistas de emoção.** Diálogo das Letras, Pau dos Ferros, v. 05, n. 02, p. 284-301, jul./dez. 2016

SONTAG, Susan; **Notes on Camp.** 1964. Disponível em: https://perspectivasqueeremdebate.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/susan-sonntag_notas-sobre-camp.pdf. Acesso em 7 de maio de 2025.

SOUTO, Mariana; **INFILTRADOS E INVASORES: Uma perspectiva comparada sobre as relações de classe no cinema brasileiro contemporâneo.** Belo Horizonte, 2016.

7. Filmografia

The Bat Whispers (1930) Roland West, Estados Unidos

Taxi Driver (1976) Martin Scorsese, Estados Unidos

Blade Runner (1985) Ridley Scott, Estados Unidos

Batman (1989) Tim Burton, Estados Unidos

Batman Forever (1995) Joel Schumacher, Estados Unidos

Se7en (1995) David Fincher, Estados Unidos

The Batman (2022) Matt Reeves, Estados Unidos

The Bat Whispers (1930) Roland West, Estados Unidos