

Batman vs Superman: interações sinérgicas e convergentes na lógica das franquias¹

Batman vs Superman: synergistic and convergent interactions in the logic of franchising

*Denise Azevedo Duarte Guimarães*²

1 Parte deste artigo, agora atualizado e reformatado, foi originalmente apresentado com o título "HQs & Cinema: a sinergia das interações recíprocas e convergentes", no XX Encontro SOCINE, em Curitiba, 2018.

2 Doutora em Estudos Literários pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). Professora aposentada da UFPR. Docente, Pesquisadora e Orientadora no Mestrado e Doutorado em Comunicação e Linguagens da UTP. Editora Científica da Revista Interin. E-mail: denise.guimaraes@utp.br.

Resumo

O artigo focaliza os expressivos diálogos e interconexões entre narrativas gráficas e fílmicas, com ênfase na lógica das franquias da cultura da convergência. Toma-se como exemplo a adaptação *Batman vs Superman: a origem da justiça* (2016), do diretor Zack Snyder – um filme que se apoia em narrativas originariamente diversas, a partir da criação da Liga da Justiça. Ao observar aspectos da dinâmica do processo tradutório das HQs para as telas, o texto procura potenciais dificuldades ou soluções criativas. As reflexões contemplam três cerne temáticos: 1) subsídios ao estudo da adaptação; 2) a proposta tecnoestética do diretor, com seu caráter híbrido; 3) a configuração mitopoética dos super-heróis.

Palavras-chave

Narrativas gráficas, cinema, teoria da adaptação, mitopoética.

Abstract

This article focuses the expressive dialogues and interconnections between graphic and filmic narratives, on emphasizing the logic of the franchises in the culture of convergence. It is taken as an example *Batman vs Superman: dawn of justice* (2016), by Zack Snyder, - a film that relies on originally diverse narratives, since the creation of the Justice League. By observing aspects of the translation process, in its dynamics from the comics to the screens, the text seeks out to potential difficulties or creative solutions. The reflections developed contemplate three thematic kernels: 1) Subsidies for the study of adaptation; 2) the director's techno-aesthetic proposal, with its hybrid character; 3) the mythopoetic configuration of the superheroes.

Keywords

Graphic Novel, cinema, theory of adaptation, mythopoetic.

A linguagem sensorialmente rica e híbrida do audiovisual contemporâneo tem privilegiado as interfaces entre a Arte Sequencial e o Cinema, com ênfase na sinergia das suas interações recíprocas e convergentes. Contudo, após mais de duas décadas de sucessivas e bem-sucedidas adaptações cinematográficas das narrativas dos super-heróis, foi apenas em 2016 que se efetivou o primeiro encontro nas telas entre os dois grandes heróis das HQs, no filme *Batman vs Superman: a origem da justiça*, dirigido por Zack Snyder, obra selecionada para estudo neste artigo.

Procurando efetuar um recorte no vasto material já produzido nas HQs e no cinema sobre os dois super-heróis, este artigo concentra-se em três cernes temáticos: 1) Subsídios ao estudo da adaptação; 2) A proposta tecnoestética do diretor Zack Snyder; e 3) A construção mitopoética dos protagonistas.

Neste artigo, não nos propomos a desenvolver uma análise fílmica, mas sim a elaborar reflexões sobre diversos aspectos de um filme concebido de narrativas originariamente diversas, a partir da criação da Liga da Justiça, e que aponta para seus desdobramentos. Enfatizamos sua estrutura narrativa vinculada à lógica das franquias na cultura da convergência, o projeto artístico da direção do filme, bem como seu estatuto mitopoético associado aos conceitos da heroicidade.

Do gráfico ao cinematográfico

Tendo em vista as interfaces do Cinema, não só com o universo dos quadrinhos, mas também com os *games*, a televisão e uma infinidade de produtos correlatos, começamos pelo final do filme de Zack Snyder, reportando-nos à morte do Superman e à inserção da Mulher Maravilha no referido filme como estratégias transmidiáticas, na acepção que Henry Jenkins (2009) confere ao termo. Lembramos que se trata do primeiro filme em *live-action* a apresentar os dois super-heróis juntos, assim como a primeira representação cinematográfica em *live-action* da super-heroína dos quadrinhos.

Em entrevista disponível na Internet³, Snyder justificou o final polêmico e sombrio. Segundo o diretor: “Senti que tínhamos que matar o Superman neste filme para honrar a premissa séria que tivemos ao longo do filme inteiro”. “Claramente ele não se foi para sempre”, diz o diretor, além de asseverar que Superman voltará à vida para a adaptação de Liga da Justiça⁴, o que fica sugerido nos segundos finais do filme, quando o punhado de terra sobre o caixão de Clark Kent se movimenta.

O clímax do arco diegético é a luta dos três personagens, Batman, Superman e a Mulher Maravilha, contra um monstrengo criado para este momento específico da trama; e nele se concentram os efeitos visuais mais ostensivos do filme. A destruição do monstro está condicionada à morte do próprio Superman, que tem o espetáculo de seu sepultamento como final infeliz do filme.

Contudo, nas HQs, o filho de Krypton já pereceu algumas vezes, mesmo porque à DC interessa usar este recurso como uma estratégia de choque. Em 1966, o vilão Zuniel matou o Superman com um raio de kryptonita, mas ele ressuscitou. Em 1971, o Doutor Luz matou o super-herói usando uma varinha mágica, mas Batman o salvou revertendo o feitiço. Em 1977, o Superman foi morto pelo Conde Cristal, porém, a Liga da Justiça o resgatou do reino das almas perdidas. Em 1992, a morte do super-herói deveu-se ao monstro Apocalypse e ele permaneceu em recuperação por mais de um ano, antes de retornar. Assim sendo, pode-se argumentar que, no filme de 2016, a morte do super-herói é muito mais um dispositivo da narrativa para que Bruce Wayne proponha-se a formar a Liga da Justiça – grupo que será liderado pelo Batman em filmes futuros da franquia.

Tanto a morte do Superman quanto a inserção da Mulher-Maravilha na trama obedecem à mesma lógica da cultura da convergência, como entendida por Henry Jenkins “[...] se houver material suficiente para sustentar as diferentes

3 Disponível em: <<https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/noticias/2016/03/batman-vs-superman>>. Acesso em: 16 jan. 2018.

4 Criada por Gardner Fox e Mike Sekowsky em 1960, *A Liga da Justiça* é o principal grupo de super-heróis do Universo DC. Na versão mais recente, apresentada em *Os Novos 52 (2011)*, quase toda a formação original foi mantida.

clientelas – e se cada obra oferecer experiências novas-, é possível contar com um mercado de intersecção que irá expandir o potencial de toda a franquia” (JENKINS, 2009, p. 139).

Da super-heroína não trataremos especificamente neste artigo porque, muito embora tenha tido um papel significativo no filme de Snyder, a personagem já estava com seu protagonismo definido para o longa-metragem lançado no ano seguinte: *Wonder Woman* (2017), da diretora Patty Jenkins.



Figura 1: O trio de super-heróis nos quadrinhos da DC

Fonte: DC Comics



Figura 2: O trio de super-heróis no filme

Fonte: Omelete

As estratégias narrativas acima referidas identificam-se ao conceito de uma adaptação fílmica que exige maior envolvimento do público, para entender um complexo universo ficcional que se desenvolve “através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo.” (JENKINS, 2009, p. 138). Nestes casos, para acompanhar a história em sua plenitude, é preciso interagir com o conteúdo espalhado em diversos suportes, onde cada meio faz o que faz de melhor.

Ao tratar das traduções/adaptações para o cinema, Umberto Eco explica que é quase impossível dizer a mesma coisa que o texto original, mas pode-se dizer ‘quase a mesma coisa’ – afirmação que serve de título para seu livro de 2007. Neste sentido, reportamo-nos à oposição explicitada no título do filme entre os dois protagonistas: ambos lutam entre si por força dos ardis da vilania de Lex Luthor, mas a batalha decisiva é contra uma criatura monstruosa de DNA adaptável, criada a partir dos restos mortais do General Zod.

Quanto à caracterização física do vilão, gostaríamos de assinalar uma diferença observada na adaptação fílmica de Snyder: Luthor, que aparece, na maior parte do filme, com longa cabeleira ruiva. Nas HQs ele é calvo, pois perdera todo o cabelo em acidente no laboratório quando era um cientista adolescente e se tornara um gênio do mal; de cientista louco, o personagem passou a ser um mega-empresário criminoso com os delírios de poder e dominação típicos dos supervilões da Era de Ouro dos quadrinhos.



Figura 3: Lex Luthor nas HQs (1941/1986)

Fonte: DC Comics



Figura 4: Lex Luthor no filme (2016)

Fonte: Omelete

Da perspectiva da caracterização visual não esperada do arqui-inimigo do Superman no filme aqui abordado, entre outras diferenças observadas na referida adaptação, entende-se que o público possa aceitar alguma parcela de “violação” do texto original. De acordo com o Brian McFarlane, elementos do texto literário podem ser transferíveis ou adaptáveis. O teórico considera que a tradução da atmosfera ou o humor de toda uma situação que integra elementos como sensações, sentimentos e pensamentos dos personagens são característicos do processo de *adaptation proper* (adaptação criativa), constituindo a prova de toque da arte do cineasta. Tal conceito, que diverge do de “transferência”, implica mudança de elementos da narrativa ficcional ao ser transposta para o cinema:

há uma distinção a ser feita entre o que pode ser transferido de um meio narrativo a outro e o que necessariamente requer propriamente a adaptação. A “transferência” refere-se aos elementos narrativos do romance que são mais facilmente, e de forma mais semelhante, transpostos ao filme, enquanto “adaptação” diz respeito aos elementos narrativos do hipotexto, ou texto-fonte, para os quais se mostra mais difícil encontrar equivalentes fílmicos, quando eles são encontrados⁵. (MCFARLANE, 1996, p. 13, tradução nossa)

5 No original: “there is a distinction to be made between what may be transferred from one narrative medium to another and what necessarily requires adaptation proper. [...] ‘Transfer’ will be used to denote the process whereby certain narrative elements of novels are revealed as amenable to display in film, whereas the widely used term ‘adaptation’ will refer to the process by which other novelistic elements must find quite different equivalences in the film medium, when such equivalences are sought or available at all”.

Por outro lado, o teórico assinala que as funções cardeais são os pivôs da narrativa, ações que abrem as possibilidades alternativas para o desenvolvimento da história. A simples transposição dessas funções cardeais, diretamente passadas da literatura para o cinema, constitui a parte mais fácil de uma adaptação, que ele considera um estágio de transferência.

Julie Sanders explica que a apropriação não precisa ater-se ao cânone, nem meramente aceitar o texto precursor sem questões ou críticas:

Certamente o estudo da apropriação no contexto acadêmico tem sido parcialmente estimulado pela reconhecida habilidade da adaptação de responder ou retornar à informação original a partir de uma nova ou revista posição política e cultural e pela capacidade das apropriações de iluminar falhas perturbadoras, ausências e silêncios dentro dos textos canônicos aos quais se referem⁶. (SANDERS, 2008, p. 98)

Destarte, diante de um filme como *Batman vs Superman: a origem da justiça*, talvez seja mais relevante indagar sobre diferenças, lacunas e acréscimos, motivados pelo ineditismo deste encontro nas telas e por força do contexto sociocultural de seu lançamento.

Neste sentido, fazer inferências sobre a processualidade transformadora verificada no salto das páginas para as telas não se restringe apenas ao cotejo entre as versões de uma mesma narrativa, mas, principalmente, em se perguntar sobre as novas lógicas entremeadas nos processos intersemióticos em questão.

Thierry Groensteen (2015) reconhece como o único elemento ontológico dos quadrinhos a conexão de uma pluralidade de imagens solidárias que ele denomina 'a solidariedade icônica', ou seja, seriam solidárias "as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*" (GROENSTEEN, 2015, p. 28). Em suma,

6 No original: "Indeed the study of appropriations in academic context has in part been spurred on by the recognized ability of adaptation to respond or write back to informing original from a new or revised political and cultural position, and by the capacity of appropriations to highlight troubling gaps, absences, and silences within the canonical texts to which they refer".

a condição necessária para que se possa falar sobre os quadrinhos é que, neles, imagens diversas são correlacionadas de alguma forma. O espaço fragmentado e compartimentado de uma página de HQ pode ser descrito, fisicamente como “uma coleção de ícones apartados e solidários” (GROENSTEEN, 2015, p. 31). As imagens fixas dos quadrinhos são unidimensionais, ou seja, são definidas pela especificidade de suas vinhetas em si e por suas coordenadas no contexto da página.

No Cinema, por outro lado, o espaço próprio da sequência é aquele individualizado pela soma das imagens ou fotogramas, e daí surgem conotações diversas; o que importa é sua dinâmica e seus componentes aglutinados em sua iconicidade.

Tendo sido um dos primeiros a tratar das relações entre o Cinema e as HQs, Will Eisner define a arte sequencial como “uma forma artística e literária que lida com a disposição de figuras ou imagens e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia” (EISNER, 1999, p. 5). “Não importa se o meio é um texto, um filme ou quadrinhos. O esqueleto é o mesmo. O estilo e a maneira de se contar pode ser influenciado pelo meio, mas a história em si não muda” (EISNER, 1999, p. 13). Por outro lado, o autor assinala o que ele considera algumas limitações dos quadrinhos em relação aos filmes. Na arte sequencial,

O número de imagens é limitado, ao passo que no cinema uma ideia ou emoção podem ser expressas por centenas de imagens exibidas numa sequência fluida, numa velocidade capaz de emular o movimento real. No meio impresso, esse efeito só pode ser simulado. (EISNER, 1999, p. 24)

Além disso, embora ambos trabalhem com material similar – palavras e imagens –, seus recursos geram efeitos diferenciados. Desse modo, o autor revela a consciência de que cada meio dá a medida da utilização de determinado recurso, com diferenças tangíveis quando da sua transposição em outro suporte. Nesse processo destaca-se o papel do *story board*:

Story Boards são cenas ‘imóveis’ para filmes, pré-planejadas e dispostas em quadros pintados ou desenhados. Embora empreguem os elementos

principais da arte sequencial, diferem das revistas e tiras em quadrinhos por dispensarem balões e os quadrinhos. Não são destinadas à 'leitura', mas antes a fazer a ponte entre o roteiro do filme e a fotografia final. Na prática, o *story board* sugere 'tomadas' (ângulos de câmera) e prefigura a encenação e a iluminação. (EISNER, 1999, p. 143)

Com aporte na(s) teoria(s) da adaptação, verificamos que as opções do processo adaptativo são variadas e dependem da configuração e da proposta estética do texto fonte, bem como da direção do filme. As formas de adaptação mais consagradas são diametralmente opostas, de um lado a fidelidade à linguagem cinematográfica tradicional e, de outro, a fidelidade ao material impresso:

a) Alguns críticos consideram que as melhores adaptações dos quadrinhos para o cinema sejam aquelas assumidamente traduzidas para a linguagem audiovisual, ou seja, são cinematográficas antes de tudo; como é o caso dos filmes de super-heróis, em geral. São filmes que procuram manter uma opção mimética ligada ao naturalismo cinematográfico (transparência em relação ao real), como explicado por Ismail Xavier: "No caso da história deliberadamente fantástica, a visão direta do naturalmente impossível ganha todo o seu poder de atração justamente pela espetacular precisão com que o fantástico parece real na tela" (XAVIER, 2008, p. 42).

b) No segundo caso, a direção do filme busca a fidelidade ao material impresso; é o caso da 'transcrição' ou tradução icônica, definida por Júlio Plaza (2001) como regida pela semelhança de estrutura.

De modo geral, os teóricos da adaptação concordam que alguma dose de infidelidade/traição ao texto adaptado, além de possível, é, muitas vezes, necessária. Robert Stam afirma que são inevitáveis problemas (lacunas e transformações) na passagem para mídias e materiais de expressão muito diferentes, o que exige atenção do crítico para respostas dialógicas específicas aos textos de origem. Diz o autor:

o artista não imita a natureza, mas sim outros textos. Pinta-se, escreve-se ou faz-se filmes porque viu-se pinturas, leu-se romances, ou assistiu-se

a filmes. A arte, neste sentido, não é uma janela para o mundo, mas um diálogo intertextual entre artistas. (STAM, 2008, p. 44)

As duas opções condizem com aquilo que Ismail Xavier contrapõe como “transparência e opacidade” em suas reflexões sobre o naturalismo e o antinaturalismo no cinema. Para o autor, o cinema como transparência seria uma espécie de janela por onde se mostra o mundo de forma verossímil na tela. Por outro lado, a opacidade liga-se ao antirrealismo e ao artificialismo das propostas de vanguarda, “[...] implica em trabalhar contra a ‘reprodução natural’ e contra a ideia de mimese no próprio terreno onde tal naturalidade da tal perfeição mimética parecem estar inscritas no próprio instrumento e na própria técnica de base” (XAVIER, 2008, p. 100).

Julgamos que ambas as posturas parecem integrar-se harmoniosamente no filme *Batman vs Superman: a origem da justiça*, por força do projeto cinematográfico do diretor; comentado a seguir.

A proposta tecnoestética do diretor Zack Snyder

Tendo atuado no mercado publicitário e dos videoclipes, Zack Snyder passou a ser conhecido por seus filmes de super-heróis e produções baseadas em quadrinhos, como *300* (2006) e *Watchmen* (2009), assim como o filme do Superman que começou o Universo Estendido DC: *Man of Steel*, de 2013. Com seu caráter híbrido e sua ênfase nos efeitos de pós-produção, o projeto fílmico de Snyder procura conciliar a ilusão cênica dos filmes de aventuras e ação com a estilização gráfico-cinematográfica, na esteira de Frank Miller.

Não se pode esquecer que Miller foi responsável por um marco definidor nos *comics*, com seu *Batman: o cavaleiro das trevas*, de 1986. Muito embora o *design* do super-herói tenha se modificado nas décadas anteriores, graças aos diversos artistas que o desenharam, a comparação com as imagens originais (de 1939 a 1985) demonstra como Frank Miller recriou estilisticamente os quadrinhos do Batman, visivelmente amadurecido e reforçado em sua essência de herói problemático.



Figura 5: Batman criado por Bob Kane, 1939



Figura 6: Batman estilizado por Frank Miller, 1986

Fonte: DC Comics

Embora conserve reverberações artificializantes do filme *300* (2006), também originário da *graphic novel* de Miller e dirigido por Snyder, o filme de 2016 procura ainda, paradoxalmente, a verossimilhança externa daquele discurso da transparência percebido nos filmes do Superman. Esta dualidade coaduna-se com os conflitos entre as identidades secretas e as "vidas normais" de Clark Kent e Bruce Wayne. Desse modo, o embate entre os dois super-heróis é visto sob a ótica superlativa de Zack Snyder, em sua opção estética pela artificialidade; porém, as peripécias dos protagonistas apresentam algumas janelas para o mundo, principalmente nos momentos relativos ao Superman, em busca de uma possível naturalidade, como nas mais consagradas adaptações das HQs para o cinema.

Na narrativa fílmica de 2016, tal como nos quadrinhos originais, o plano, a composição, o enquadramento, as tomadas e a perspectiva reproduzem a organização discursiva da história impressa, com algumas alterações no conteúdo. Vale assinalar que o uso das cores, luzes e sombras e texturas originais, bem

como o traço estilístico do desenho, tudo procura similaridades com os textos de origem, como se observa na comparação das imagens a seguir.



Figura 7: Os dois super-heróis nas HQs

Fonte: DC Comics



Figura 8: Os dois super-heróis no filme

Fonte: Omelete

Todavia, em determinadas sequências do filme, observam-se ardis miméticos inusuais ou surpreendentes, principalmente no que tange aos efeitos especiais e à representação do universo quadrinístico. Ademais, cabe ao diretor fazer uma série de cortes, acréscimos ou interpolações, deslocamento de cenas ou falas das narrativas anteriores, notadamente em cenas nas quais as adaptações costumam exigir soluções diversas daquelas do texto-fonte, em decorrência das exigências de uma produção cinematográfica.

A construção mitopoética dos protagonistas

Diante da adaptação fílmica aqui abordada, acreditamos ser pertinente afirmar que nela se verifica o ato de colher, de tomar e de reconhecer traços dos textos anteriores para ressignificá-los, o que é evidenciado na linguagem do filme em sua dupla orientação. O processo é explicado por Júlia Kristeva, em sua abordagem do texto poético como intertexto.

toda sequência se faz em relação a uma outra proveniente de um outro corpus, de maneira que toda sequência está duplamente orientada: para o ato de reminiscência (evocação de uma outra escrita) e para o ato de intimação (a transformação dessa escritura). (KRISTEVA, 1974, p. 120)

Lembramos, ainda, que textos anteriores são reescritos ou reimaginados em outras formas de arte, conferindo-lhes uma dimensão estética peculiar.

Umberto Eco situa o gênero dos super-heróis no terreno dos mitos, entendidos como realizações de uma simbolização inconsciente e como expressão de uma coletividade. Seus "superpoderes físicos", que expressam as frustrações do capitalismo e da sociedade industrial, articular-se-iam a uma 'identidade secreta', que viabiliza a identificação dos leitores, de modo a criar uma estruturação mítica efetivamente eficaz.

Contudo, sendo símbolos da chamada cultura de massas, os super-heróis diferem das entidades míticas da antiguidade, principalmente no que concerne à sua visão da circularidade do tempo. Segundo o autor, "Assim, se constituíram em um processo singular, um processo de mitificação afim com o das sociedades primitivas, mas com a mecânica mitopoética do poeta moderno" (ECO, 1979, p. 242).

Julie Sanders assinala que o corpo das narrativas tradicionais está ligado a uma cultura da mitologia. "A literatura mítica depende, incita mesmo, atos perpétuos de reinterpretação em novos contextos, um processo que incorpora a verdadeira ideia de apropriação" (SANDERS, 2006, p. 62, tradução nossa)⁷.

7 No original: "Mythical literature depends upon, incites even, perpetual acts of reinterpretation in new contexts, a process that embodies the very idea of appropriation".

A autora considera que os arquétipos literários da adaptação/apropriação são mitos, contos de fadas e similares, muitas vezes revelando as mediações entre cultura e história.

Observe-se a aglutinação dos dois vocábulos (mito e poética) no conceito de atividade mitopoética (*muthopoïos*), sobre o qual a pesquisadora Véronique Gély se debruça. A autora procura elucidar como os mesmos são integrados desde suas origens platônicas, tendo sido investidos do enorme poder de inventar narrativas exemplares, bem como de modelar as almas dos que as ouvem.

o que me proponho aqui a chamar mitopoética, [...] uma palavra forjada por outros, concernente ao gesto criador (a *poïesis*) – por sua vez “invenção” e “trabalho” – não apenas das obras, mas também dos mitos em si. Como resultado, o estatuto e a definição do “mito também mudam. (GÉLY, 2006, tradução nossa)⁸

Assinalamos que, muito embora a abordagem antinaturalista do filme *Batman versus Superman* o aproxime da narrativa fantástica, por outro lado seu caráter mitológico é o que se sobressai. A narrativa fantástica mostra algo que não poderia acontecer, porque infringe as leis físicas e os padrões lógicos. Seria qualquer fenômeno contrário à ordem natural das coisas ou à racionalidade humana, mas que, em certo sentido, é visto como “estranho” e apenas aceito, sem questionamentos.

Do ponto de vista antropológico e filosófico, o mito é encarado como a narrativa primordial que designa um estágio do desenvolvimento humano anterior à história, à lógica, à arte. O mito encadeia-se principalmente ao sagrado, traduzindo o profundo vínculo entre o biológico e o religioso.

Os modelos do herói, seja nos quadrinhos, no cinema ou na TV, utilizam elementos originados a partir das chamadas formas narrativas simples, tais como contos e lendas; contudo, esses arquétipos sofrem adaptações para

8 No original: “Ce que je propose ici d’appeler mythopoétique, [...] un mot forgé par d’autres, concerne le geste créateur (la *poïesis*) – à la fois ‘invention’ et ‘travail’ – non seulement des œuvres, mais aussi des mythes eux-mêmes. Du coup, le statut et la définition du ‘mythe’ changent eux aussi».

dialogarem com as necessidades e incertezas do homem contemporâneo. De qualquer modo, a figura do herói continua a ser o elemento catalisador de toda narrativa e determina a construção dos enredos, nos quais tais estereótipos são delineados de forma a propiciar uma identificação maior do espectador com os temas e os personagens e, também, com um objetivo a perseguir, que os move e motiva.

São enormes as diferenças entre os dois super-heróis: Batman revela-se uma antinomia para o idealismo e a leveza consolidados por Superman. A crise é uma constância no universo do Homem-Morcego; é a principal motivação dos vilões e do próprio Bruce Wayne, em sua caverna que emblematiza seu universo sombrio, *dark* e gótico. Além disso, Batman possui inteligência aguçada e extraordinário preparo físico e tecnológico; porém, nenhuma habilidade sobrenatural como voar, que é a marca registrada do Superman.

Diríamos, por outro lado, que o Superman é mais “solar”, pois a vida e a profissão de Clark Kent coadunam-se à aparente normalidade das ruas de *Metrópolis*. Só décadas após sua criação ele foi, gradativamente, assumindo missões mais grandiosas e ligadas à salvação do mundo, sem abandonar a nobreza heroica, sempre em defesa da liberdade, da justiça e do *american way of life*.

Desde a sua criação por Jerry Siegel e Joe Shuster, em 1938, o Superman foi apresentado como a manifestação máxima da bondade. Com grande impacto social, ele foi o primeiro super-herói criado para os *comics* porque reuniu dois elementos fundamentais: um uniforme (responsável por sua identidade secreta) e os superpoderes. A ausência de nuances entre o bem e o mal na caracterização do super-herói começou a ser questionada no filme *Homem de aço* (2013) e alcançou um novo patamar em *Batman vs Superman* (2016). O filme problematiza o conceito de um herói convicto da bondade e com fé no ser humano, procurando fazer emergir o seu lado mais fraco, inseguro e egoísta.

No filme de 2016, tal redimensionamento dos protagonistas se efetiva por força da maquiavélica e terrorista trama do vilão Lex Luthor para indispor os dois maiores super-heróis da DC, despertando o lado negro de ambos. É o

momento em que tanto Batman quanto Superman assumem seus defeitos como heróis modernos, com suas personalidades estéticas bem definidas; o que vem confirmar a tese de Lucy Hughes-Hallett de que não é exigido do herói que ele seja altruísta, honesto e sequer competente. As únicas coisas que se exige dele é que seja único (inimitável) e inspire “confiança e que, conquanto não necessariamente sejam bons, projetem uma imagem de grandiosidade” (HUGHES-HALLET, 2007, p. 15). Segundo a autora, “Heróis são pessoas dinâmicas e sedutoras – de outra forma não seriam heróis – e a fúria heroica é emocionante de se contemplar. É a expressão de um espírito soberbo” (HUGHES-HALLET, 2007, p. 13).

Os tempos mudam e propiciam o surgimento de heróis que são frutos de determinados contextos ou épocas, muito embora os atuais também sejam dotados dos predicados físicos, típicos da heroicidade clássica ou dos “mocinhos” das narrativas românticas. A modernidade permitiu a criação de heróis ambíguos ou problemáticos que se estabelecem no espaço da diferença, como assinala Joseph Campbell:

A tarefa do herói a ser empreendida hoje não é a mesma do século de Galileu. Onde então havia trevas, hoje há luz; mas é igualmente verdadeiro que, onde havia luz, hoje há trevas. A moderna tarefa do herói deve configurar-se como uma busca destinada a trazer outra vez luz à Atlântida perdida da alma coordenada. (CAMPBELL, 2007, p. 73)

Para o autor, os estudos sobre os mitos não desembocam em teoremas abstratos ou crenças exóticas de civilizações perdidas, mas sim como modelos pragmáticos que racionalizam a experiência humana.

Considerações finais

Para abordar a adaptação fílmica *Batman vs Superman: origem da justiça*, procuramos indagar sobre os modos como o produto cinematográfico mantém, manipula ou reformula elementos essenciais das narrativas originais impressas, tendo em vista os conflitos sógnicos das negociações entre os dois suportes, por força das peculiaridades inerentes a cada um deles.

Ao contextualizar o filme dentro da lógica das franquias na cultura da convergência, nosso estudo desenvolveu-se em torno em três cernes temáticos que contemplam: questões relativas às adaptações das narrativas gráficas para as telas; o caráter híbrido da proposta tecnoestética do diretor; e a configuração mitopoética dos protagonistas, com ênfase no conceito de heroicidade.

Em suma, assim como o herói mítico, também um super-herói dos quadrinhos se encontra em uma singular posição: ele precisa ser um arquétipo ou a síntese de determinadas aspirações coletivas e deve ter, ainda, a obrigatória caracterização dotada de uma fixidez que o torne facilmente reconhecível. Tanto nas páginas quanto nas telas, Batman e Superman parecem preencher tais requisitos; bem como se revelam aptos para o desenvolvimento das peculiaridades inerentes à lógica das franquias em narrativas inseridas no contexto de convergências midiáticas.

Referências

BORDWELL, D. *The way Hollywood tells it*. Berkeley: University of California Press, 2006.

CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. São Paulo: Pensamento, 2007.

CATTRYSSE, P. *Pour une théorie de l'adaptation filmique: le film noir*. Berna: Peter Lang, 1992.

ECO, U. *Quase a mesma coisa*. Rio de Janeiro: Record, 2007.

_____. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Perspectiva, 1979.

EISNER, W. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FRYE, N. *Fábulas de identidade: ensaio sobre mitopoética*. São Paulo: Nova Alexandria, 2000.

GÉLY, V. *Pour une mythopoétique: quelques propositions sur les rapports entre mythe et fiction*. Société française de littérature générale et comparée. 2006. Disponível em: <<http://www.vox-poetica.com/sflgc/biblio/gely.html>>. Acesso em: 30 jan. 2018 .

GROENSTEEN, T. *O sistema dos quadrinhos*. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

GUIMARÃES, D. A.D. *Histórias em quadrinhos & cinema*. Adaptações de Alan Moore e Frank Miller. Curitiba: UTP, 2012.

HUGHES-HALLETT, L. *Heróis: salvadores, traidores e super-homens*. Rio de Janeiro: Record, 2007.

HUTCHEON, L. *A theory of adaptation*. Londres: Routledge, 2006.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KRISTEVA, J. *Introdução à semanálise*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

MC CLOUD, S. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

MC FARLANE, B. *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. Oxford: Clarendon Press, 1996.

PLAZA, J. *Tradução intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

SANDERS, J. *Adaptation and appropriation*. Nova York: Routledge, 2006.

SNYDER, Z. *Batman vs Superman: Zack Snyder defende o final polêmico do filme*. Disponível em: <<https://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/noticias/2016/03/batman-vs-superman>>. Acesso em: 16 jan. 2018.

STAM, R. *A literatura através do cinema: realismo, magia e a arte da adaptação*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

XAVIER, I. *O discurso cinematográfico, a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

Ficha técnica do filme

Batman vs Superman: dawn of justice. Direção: Zack Snyder. Produção: Charles Roven, Deborah Snyder, Christopher Nolan, Emma Thomas e Geoff Johns. Intérpretes: Ben Affleck, Henry Cavill, Amy Adams, Jesse Eisenberg, Diane Lane, Laurence Fishburne, Jeremy Irons, Holly Hunter e Gal Gado. Roteiro: Chris Terrio e David S. Goyer. Música: Hans Zimmer e Junkie XL. Los Angeles, USA: Warner Bros Pictures, 2016 (151 min).

Imagens do filme

OMELETE. *Batman vs Superman*. Disponível em: <<https://omelete.com.br/filmes/.../batman-vs-superman-a-origem-da-justica/>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

Imagens dos quadrinhos

DC COMICS. *Batman vs Superman*. <<https://www.dccomics.com/graphic.../batman.../batman-vs-superman/>>. Acesso em: 15 fev. 2018.

submetido em: 01 maio 2018 | aprovado em: 06 jun. 2018