



O morcego do papel à película: as adaptações de quadrinhos para o cinema ilustradas através de “Batman Begins”¹

Igor Silva Oliveira²

Diego Andrade de Araújo³

Universidade Federal do Pará - UFPA

Resumo

O início da década de 2000 marcou o crescimento e a consagração de um novo gênero cinematográfico: os filmes baseados em quadrinhos. O sucesso deste gênero segue uma tendência de mercado que estabeleceu um padrão para a produção deste tipo de filme. Um dos exemplos mais contundentes desse processo é o filme “Batman Begins” (2005), que reformulou o personagem dos quadrinhos e fez dele um novo protagonista de uma franquia cinematográfica para este contexto. A questão preponderante deste trabalho é analisar, através de “Batman Begins”, como a abordagem das adaptações cinematográficas de quadrinhos se modificou para se consolidar como uma estratégia de sucesso comercial.

Palavras-chave

Cinema; Quadrinhos; Adaptação; Batman; Identificação.

¹ Trabalho apresentado no II Altercom – Jornada de Inovações Midiáticas e Alternativas Experimentais.

² Bacharel do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Pará
<oliveira_internet@yahoo.com.br >

³ Bacharel do curso de Comunicação Social – Jornalismo da Universidade Federal do Pará
<andradepg@yahoo.com.br >



1. Introdução

O presente trabalho teve como base a monografia intitulada “Heróis – Estudo das adaptações de Quadrinhos para o Cinema demonstrado através do personagem Batman”, do curso de Comunicação Social com habilitação em Jornalismo da Universidade Federal do Pará, apresentada pelos autores deste artigo em março de 2007.

Adaptações de quadrinhos para o cinema existem desde a década de 30, mas sempre foram filmes que despertavam mais curiosidade do que respeito do público e da crítica. Com algumas exceções, esses filmes geralmente copiavam de forma cartunesca os personagens dos gibis, não procurando contextualizar ou reformular as histórias quando passavam do papel para as telas. Porém, tal situação começou a mudar enfaticamente com o lançamento de “X-Men – O Filme” (X-Men, 2000), uma adaptação cinematográfica de personagens muito populares para os leitores de quadrinhos. O filme realizou mudanças significativas na concepção do material original, desde o visual dos personagens até o contexto social em que se encontravam, aproximando a atmosfera dos quadrinhos à realidade dos espectadores do filme.

O sucesso comercial e artístico de “X-Men” marca o início de uma produção em série e cada vez maior de filmes baseados em quadrinhos. A crítica de cinema Isabela Boscov mostra que os estúdios de Hollywood investem muito neste gênero atualmente:

Apenas de 2000 para cá, as adaptações de quadrinhos ou *graphic novels* renderam 6,4 bilhões de dólares na bilheteria mundial – soma que parece monstruosa até ser comparada aos 12 bilhões computados no mesmo período pelo gigante do século, o mercado da animação. Esses números, porém, escondem uma pegadinha. Nesses sete anos, lançaram-se 28 filmes baseados em quadrinhos, contra 87 desenhos animados. A rentabilidade dos quadrinhos é, assim, a mais alta de Hollywood hoje. (BOSCOV, 2007, p. 118)

Além da linguagem de ambos ser baseada em imagens sequenciais, um motivo que justifica a crescente produção de filmes baseados em quadrinhos é o potencial midiático que cinema e histórias em quadrinhos possuem: são meios de comunicação de massa que exercem uma atração forte em relação ao público, tendo como principal atrativo a imagem e a forma como ela é trabalhada nestas mídias. A imagem faz parte do processo narrativo em que se desenvolvem as histórias nestas adaptações e também é



essencial na formulação de estratégias criadas para vender produtos baseados nos filmes.

Cinema e quadrinhos têm em comum também o contexto histórico em que surgiram: o final do século XIX, marcado pelo aperfeiçoamento tecnológico dos meios de comunicação de massa e pela ascensão da sociedade de consumo, como é apontado pelos pesquisadores Haron Cohen e Laonte Klawa:

A necessidade de participação e envolvimento catártico motivada pela alienação do indivíduo, a metamorfose da informação em mercadoria, o avanço da ciência, a nova consciência da realidade, enfim, as coordenadas características do estabelecimento da sociedade de consumo criaram as condições para o aparecimento e sucesso do jornal, cinema e quadrinhos (KLAWA e COHEN, 1970, p. 110).

Há ainda o fato de que os recentes filmes baseados em quadrinhos, além de garantirem boas bilheterias, também obtiveram uma boa recepção da crítica especializada. Se antes a principal proposta desses filmes era copiar o modelo visual e temático dos quadrinhos para estabelecer uma identificação imediata com o público leitor dos gibis, hoje há a preocupação em contextualizar e até mesmo reformular os personagens para garantir uma identificação com o contexto sócio-cultural do público espectador. Isso ocorre porque o cinema, assim como todos os meios de comunicação de massa, deve atingir as motivações de seu público para agradá-lo e conservá-lo. Para isso, sempre há a renovação de temas e estilos sem, contudo, abandonar idéias que já se estabeleceram como fatores de identificação e atração para os espectadores.

Um dos desses fatores de identificação são os elementos que caracterizam uma narrativa mítica, dentre eles a figura do herói. Esta personagem é comumente reconhecível em diversas narrativas (mitológicas, cinematográficas, gráficas, etc.) e traz consigo uma carga simbólica que acaba se tornando um conjunto de fatores padronizados e recorrentes nas narrativas. Para o herói se destacar numa história é possível perceber que ele sempre possui: uma jornada, desafios, um amor, vingança, uma causa, uma busca, um mentor e uma série de outros elementos que são inerentes a essa figura. O pesquisador e mitólogo Joseph Campbell, em seu livro “O Herói de Mil Faces” (1949), defende a idéia de que o herói segue um padrão desde as antigas

narrativas míticas até hoje e que esses elementos são parte de uma identificação necessária, uma relação aproximada entre o público e a narrativa.

O crítico de cinema André Gordirro diz que cinema e quadrinhos são fontes de heróis por lidarem com o imaginário coletivo e, por isso, há uma facilidade na relação entre os dois meios:

Todos nós necessitamos de um herói, aquela figura maior-que-a-vida que passa por problemas aparentemente insuperáveis com a maior facilidade. O herói nos inspira a superar os pequenos dramas do dia-a-dia com a mesma facilidade com que ele enfrenta ataques de índios, avalanches e guerras interplanetárias (...). O casamento entre os dois – o cinema e as histórias em quadrinhos – caminha não só pelo fato de os gibis serem uma inesgotável fonte de heróis, mas pela própria estrutura de ambos. (GORDIRRO, 2000, p. 30)

As adaptações de Quadrinhos para o Cinema representam uma união do potencial destas duas mídias e que, por consequência, carregam também toda a carga simbólica relacionada à cultura de massa. Quando se adapta um personagem de quadrinhos para o cinema, é possível perceber um tratamento para que ele seja simbolizado de uma forma icônica e de fácil aceitação do público, algo que siga a história clássica do herói que salva o dia, passa por provações, supera obstáculos e conquista o grande amor no final. O pesquisador Edgar Morin fala sobre a relação dessa fórmula básica no trecho abaixo:

O imaginário se estrutura segundo arquétipos: existem figurinos-modelos do espírito humano que ordenam os sonhos e, particularmente, os sonhos racionalizados que são os temas míticos ou romanescos. Regras, convenções, gêneros artísticos impõem estruturas exteriores às obras, enquanto situações-tipo e personagens-tipo lhes fornecem as estruturas internas. A análise estrutural nos mostra que se pode reduzir os mitos a estruturas matemáticas. Ora, toda estrutura constante pode conciliar com a norma industrial. A indústria cultural persegue a demonstração à sua maneira, padronizando os grandes temas romanescos, fazendo clichês dos arquétipos em estereótipos. (MORIN, 1962, p.26)

Portanto, a partir do seu alcance como meio de comunicação de massa e por ser uma fonte de idéias e arquétipos para o público, o cinema baseado em quadrinhos ganha cada vez mais força, embora esteja sujeito a filmes de pouco êxito como qualquer outro gênero cinematográfico, como afirmam os jornalistas Odair Braz Júnior e Roberto Sadovski:

Com a produção a todo vapor, o gênero “filme de HQ” [Histórias em Quadrinhos] não dá sinais de que possa ser passageiro e, como em qualquer outro, vai produzir bons e maus filmes, assim como há bons e maus dramas, comédias, aventuras e ficção científica (...). Nunca foi tão bom ser fã de cinema e de história em quadrinhos. (BRAZ Jr. e SADOVSKI, 2002, p. 43).

2. *Batman Begins* – A adaptação da fórmula à atualidade

O personagem de quadrinhos Batman foi escolhido para este artigo pelas suas variadas adaptações cinematográficas e também pelo fato de que ele sempre se adaptou às novas tendências da cultura de massa, acompanhando cada época desde 1939, quando foi criado por Bill Finger e Bob Kane, até os dias de hoje, atualizando as suas histórias e contribuindo para a criação de uma mitologia em torno do personagem, alimentada pelos seus filmes, séries, quadrinhos, etc.

No ano de 1989 foi criada a franquia cinematográfica do personagem Batman através do filme “Batman” (1989). Este filme se baseou na atualização que o personagem-título sofreu nos anos 70 e 80, por meio de autores como Frank Miller e Neal Adams. Nesta versão, Batman possuía uma história de tom sombrio e violento e que fez muito sucesso, principalmente com a popularização do símbolo do morcego.

Apesar de ter uma base forte nos quadrinhos e ter feito grande sucesso nas bilheterias, o filme não transpassava um visual próximo da realidade ou de um contexto real devido ao clima gótico, influenciado pelo movimento cinematográfico do expressionismo alemão. Isso se repetiu no segundo filme, “Batman - O Retorno” (Batman Returns, 1992) e também nas propostas diferenciadas nas versões seguintes, “Batman Eternamente” (Batman Forever, 1995) e “Batman & Robin” (1997). Nestas duas últimas versões, a franquia cinematográfica de Batman foi reformulada utilizando como modelo o seriado televisivo do personagem dos anos 60, o que afastou mais ainda o personagem de uma possível contextualização social para identificação com o público. A franquia foi encerrada nos anos 90, só retornando oito anos depois com “Batman Begins” (2005).

Para o novo filme do Homem-Morcego, foram excluídos o visual gótico dos filmes de 1989 e 1992 e as idéias cômicas e coloridas dos filmes de 1995 e 1997.

Christopher Nolan, o novo diretor, ficou responsável por recriar o personagem, que necessitava se adaptar às novas tendências das adaptações de quadrinhos no cinema tecendo uma história bem elaborada, relacionada (contextualizada) com a realidade e a fidelidade com o comportamento do personagem (em relação ao original dos quadrinhos), características visíveis no sucesso de recentes adaptações cinematográficas de quadrinhos, como “X-Men” e “Homem-Aranha”. Sendo assim, o nome deste novo filme, *Batman Begins* (“Batman começa”) representa tanto o início/nascimento da figura do herói como o começo de uma nova franquia cinematográfica do personagem, não se relacionando com os filmes anteriores.

3. O herói ressurge

A proposta do filme *Batman Begins* está voltada em apresentar um personagem muito próximo da realidade, com situações visivelmente relacionadas com a atualidade. O diretor Christopher Nolan criou esta proposta para que o público percebesse o que faria um homem se transformar numa figura como Batman e como seria este processo, por isso o filme é focado na jornada de Bruce Wayne (interpretado por Christian Bale) em direção ao surgimento da idéia do Batman. Há também a preocupação da construção da imagem do personagem enquanto uma “idéia mítica”, pois Batman é uma imagem criada a partir de um símbolo (o morcego) que inspira terror nos criminosos.

O diretor reforça esta idéia em entrevistas contidas nos extras do DVD, detalhando como um homem pode se tornar uma figura mítica como o Batman: “Um homem só de carne e osso pode ser derrotado, destruído. Um símbolo, por sua vez, transcende a idéia de ser apenas um homem⁴”. Estas palavras permeiam todo o processo de criação do personagem durante o filme.

A primeira cena do filme mostra Bruce Wayne, aos oito anos de idade, brincando nos jardins da mansão Wayne com a sua amiga de infância e, acidentalmente, o menino cai num poço que, na verdade, revela ser uma caverna. Nesse momento, Bruce é atacado por uma revoada de morcegos e tem o seu primeiro contato com a temática principal do filme e personagem: o medo. A cena era apenas um sonho e surge a

⁴ BATMAN BEGINS. INFORMAÇÕES ESPECIAIS. Disco 2. Direção de Christopher Nolan. Produção Syncop. Warner Bros. / Legendary Pictures Filmed Entertainment, 2005. 2 DVDs (140 min), Standard, color.

situação real de Bruce: uma prisão em algum lugar esquecido do Oriente, um lugar hostil onde está constantemente lutando, no sentido literal, para sobreviver. Porém, vê-se que ele quer passar pelas piores condições de sobrevivência para aprimorar o seu treinamento físico.

O início do filme já demonstra que esta será uma adaptação muito diferente das anteriores feitas com o personagem, com um herói muito mais humano e próximo da atual retratação nos quadrinhos. O filme não demora a mostrar que Bruce Wayne, na sua infância, presenciou o assassinato dos pais durante um assalto, causando-lhe um trauma que o acompanhará pelo resto da vida. No dia do julgamento do assaltante, Bruce, ainda muito jovem, vai preparado para matar o acusado, Joe Chill (Richard Brake) e fazer a sua vingança pessoal. Porém, o bandido é morto por um assassino a mando do seu antigo chefe, Carmine Falcone (Tom Wilkinson). Ambos os personagens são originais dos quadrinhos, o que demonstra uma característica que as atuais adaptações cinematográficas de quadrinhos possuem: a preocupação em ser fiel à sua fonte.

Nolan quis trabalhar um dos fortes elementos relativos à figura do Batman: o mito e o símbolo. Esses elementos se transformam em uma meta para o personagem durante o filme, principalmente após o surgimento de Henry Ducard (interpretado por Liam Nesson), que se apresenta a Bruce como integrante de uma organização secreta – a Liga das Sombras - responsável por combater o crime e injustiça no mundo. A descrença de Bruce Wayne nos ideais de tal organização reflete o seu ceticismo (e também do espectador) em uma entidade que diz agir pela lei e justiça. Mas Henry Ducard, sabendo do passado de Bruce, apela para o trauma para motivá-lo a seguir a sua ideologia, como fica claro no seguinte diálogo do filme:

BRUCE: Vocês são vigilantes...

DUCARD: Um vigilante é um homem perdido na luta para sua própria glorificação. Ele pode ser destruído ou preso. Mas se você se torna mais do que um simples homem, se dedica a um ideal... se não conseguem detê-lo, então você se torna uma coisa totalmente diferente: uma lenda, sr. Wayne⁵.

⁵ BATMAN BEGINS. Disco 1. Direção de Christopher Nolan. Produção Syncop. Warner Bros. / Legendary Pictures Filmed Entertainment, 2005. 2 DVDs (140 min), Standard, color.



Bruce aceita ser ensinado por Ducard, mas no final do seu treinamento percebe que a Liga das Sombras é um grupo terrorista que tem como objetivo livrar a Terra da maldade e corrupção humana renovando o planeta através do extermínio em massa. Terrorismo é um assunto comum nos noticiários atuais e que é retratado no filme, mostrando inclusive como um homem em desespero ou abalado psicologicamente pode ser facilmente recrutado para uma organização com esse caráter.

A formação de Batman/Bruce em seu treinamento é cercada por conceitos ligados ao medo, sua capacidade de dominar e intimidar outros indivíduos através deste sentimento, tornando-se uma tática eficaz de controle e disciplina utilizada por grupos com as características da Liga das Sombras. Após seus ensinamentos serem completados e Bruce finalmente controlar os seus medos (simbolizado pela cena em que ele se deixa envolver por dezenas de morcegos), Ducard sugere que ele execute um camponês acusado de roubo como prova final de que estaria disposto a fazer tudo pela “causa” da organização. Bruce se recusa a tirar a vida do acusado e se volta contra o seu mentor, renegando-o e mostrando que pode existir uma outra forma de se agir, já que foi através de atos como o assassinato que ele teve a sua vida arruinada. A partir deste momento, ele decide combater o crime à sua maneira, utilizando o medo como arma contra aqueles destruíram a sua vida e qualquer outro responsável pela criminalidade e injustiça em sua cidade natal, Gotham City.

Porém, ao voltar para Gotham, Bruce percebe que a cidade já está tomada pelo medo através da corrupção das autoridades e da ineficiência do poder público em conter o crime. Bruce então passa a usar o medo (simbolizado através da figura do morcego) como ferramenta para combater os criminosos na cidade. Com isso, ele se torna um agente da justiça mais eficiente do que a polícia (cada vez mais desacreditada e enfraquecida), tomando para si o papel de manter a ordem nas ruas. O tenente Gordon (Gary Oldman) demonstra tal situação quando diz a Batman:

GORDON: Nós começamos carregando semi-automáticas, eles compram automáticas. Começamos a usar kevlar [material de coletes à prova de balas], eles compram munição perfurante para armaduras.

BATMAN: E?

GORDON: E você usa uma máscara... pulando sobre telhados... Pegue esse homem [mostra uma ficha criminal]⁶.

A figura de Batman é retratada aqui, tanto como uma reação a esta situação de caos e violência na cidade assim como um reflexo da falha do poder público em manter segura a cidade de Gotham.

“Batman Begins” conclui a sua história logo após Gotham City ter passado por um caos: um gás alucinógeno é espalhado pela cidade por Ducard, seus cidadãos enlouqueceram temporariamente e os bandidos fugiram do Asilo Arkham (o lugar onde, nos quadrinhos, sempre internam os criminosos mais perigosos). Não houve uma solução do problema do crime em Gotham, mas o surgimento de um símbolo de poder contra a injustiça demonstra que há esperança da situação mudar – uma das funções primordiais da figura do herói é simbolizar a mudança do seu antigo cenário. Batman agora é conhecido e temido pelos bandidos e com uma cidade inteira para vigiar. E ele ainda terá que caçar os fugitivos do Arkham e ter um embate com seu novo inimigo, insinuado no final: o Coringa.

A contextualização do personagem, principalmente depois dos excessos vistos em suas versões nos 90, garantiu o sucesso do filme (ver tabela abaixo). A produção de uma seqüência, com o mesmo diretor, intitulado de “Batman: The Dark Knight”⁷, está prevista para 2008.

VALORES DE CUSTO E BILHETERIA DOS FILMES DO BATMAN (em milhões de dólares)		
FILMES	CUSTO	BILHETERIA
<i>Batman</i>	35	413,2
<i>Batman – O Retorno</i>	80	282,4
<i>Batman Eternamente</i>	100	335
<i>Batman & Robin</i>	125	237,2
<i>Batman Begins</i>	150	352

Fonte: Internet Movie Data Base < www.imdb.com >

⁶ BATMAN BEGINS. Disco 1. Direção de Christopher Nolan. Produção Syncop. Warner Bros. / Legendary Pictures Filmed Entertainment, 2005. 2 DVDs (140 min), Standard, color.

⁷ O nome “*The Dark Knight*” (O Cavaleiro das Trevas) é baseado na história criada por Frank Miller “*The Dark Knight Returns*”. Segundo os projetos do diretor da franquia, o filme de 2008 seguirá a mesma proposta de fidelidade às origens dos quadrinhos, assim como foi em *Batman Begins*.



4. Conclusão

As adaptações de quadrinhos para o cinema despertaram, a partir do ano 2000, como um fenômeno midiático que demonstra como o cinema (assim como quadrinhos e outros meios de comunicação de massa) busca sempre se identificar com o seu público, seguindo as tendências de cada época. De uma moda não muito levada a sério, os filmes baseados em quadrinhos se transformaram em um gênero cinematográfico, adotando fórmulas que contextualizam o material original à realidade dos espectadores, explorando a figura arquetípica do herói e mantendo fidelidade ao material original.

“Batman Begins” é exemplo de como uma adaptação cinematográfica de quadrinhos adota uma estratégia para obter sucesso comercial baseada na identificação com o público: o protagonista segue uma jornada para se transformar em um herói num mundo violento e corrupto do qual ele próprio é vítima. Dessa forma, o filme busca sempre fazer o espectador imaginar que o herói do filme poderia existir na realidade, com falhas e desejos, enfrentando perigos críveis como violência urbana, terrorismo e corrupção policial.



5. Referências bibliográficas

BRAZ Jr., Odair e SADOVSKI, Roberto. *Com as próprias pernas*. Revista Set, São Paulo: Editora Peixes, julho de 2004, p.38.

BOSCOV, Isabela. *Heróis do lucro*. Revista Veja, São Paulo: Editora Abril, 7 de abril de 2007, nº 1.998, p. 118.

CAMPBELL, Joseph; *O herói de mil faces*. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1949.

CAZENEUVE, Jean, *Guia Alfabético das Comunicações de Massas*. Lisboa: Edições 70, 1976.

GORDIRRO, André. *Heróis de papel*. Revista Set, São Paulo: Editora Peixes, agosto de 2000, nº 158, p.30.

GUSMAN, Sidney. *Morcego de papel*. Revista Set. São Paulo: Editora Peixes, junho de 2005, nº 216, p. 40.

KLAWA, L.; COHEN, H. *Os quadrinhos e a comunicação de massa*. In: MOYA, Álvaro de. Shazam!. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1977.

MORIN, Edgar. *Cultura de massas no século XX – Neurose*. Forense-Universitária: Rio de Janeiro, 1975.

ENDEREÇO ELETRÔNICO

Internet Movie Database < www.imdb.com >

AUDIOVISUAL

BATMAN BEGINS. Disco 1. Direção de Christopher Nolan. Produção Syncop. Warner Bros. / Legendary Pictures Filmed Entertainment, 2005. 2 DVDs (140 min).