

# ***Batman: Despertar: da narrativa em quadrinhos para o Spotify***

## ***Batman: Unburied: from comics to Spotify***

**Mariana Seminatti Pacheco<sup>1</sup>**

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo

**José Maurício Conrado Moreira da Silva<sup>2</sup>**

Universidade Presbiteriana Mackenzie



10.11606/2316-9877.2023.v11.e204365

### **Resumo**

Apresenta uma análise a respeito da adaptação da história do personagem de histórias em quadrinhos Batman para o formato de áudio-série na plataforma Spotify, para se compreender como as novas tecnologias e relações hipermediáticas entre os diversos meios são trabalhadas para atender ao consumo de narrativas em uma sociedade do cansaço e de desempenho, de forma clara e simples, mas ainda assim desafiadora em ativar novas sensações de um símbolo presente na memória popular e reconhecido dentro da cultura Pop.

**Palavras-chave:** Batman. Narrativa. Mídia. História em quadrinhos.

### **Abstract**

Presents an analysis about the adaptation of the story of the comic book character Batman for the audio-series format on the Spotify platform, in order to understand how the new technologies and hypermedia relations between the various media are worked in order to meet consumption. of narratives in a society of tiredness and performance, in a clear and simple way, but still challenging to stir up new sensations of a symbol present in popular memory and recognized within Pop culture.

**Keywords:** Batman. Narrative. Media. Comics.

---

<sup>1</sup> Doutoranda em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Mestra em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM). Email: [marianaspacheco.mp@gmail.com](mailto:marianaspacheco.mp@gmail.com). ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5721-717X>.

<sup>2</sup> Doutor e mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Professor pesquisador no Centro de Comunicação e Letras da Universidade Presbiteriana Mackenzie (UPM). Email: [josemauricio.moreira@mackenzie.br](mailto:josemauricio.moreira@mackenzie.br). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-0683-3786>

## Introdução

Desde seu lançamento em 1939, até suas adaptações para o cinema a partir de 1989, Batman, personagem de histórias em quadrinhos da editora DC Comics e com direitos autorais divididos com a Warner Bros., conquista fãs e seguidores ao redor do mundo, criando um movimento de cultura Pop denominado “Batmania”, demonstrando sua relevância e visibilidade, além de reconhecimento, dentro do universo popular. Assim, sua constante atualização a cada nova edição, tanto dentro dos quadrinhos como também em outras mídias, se torna necessária para manter a comunicação de sua história para cada geração.

Aproveitando o *boom* das produções cinematográficas dos super-heróis e o lançamento do filme *The Batman*, em 2022, a Warner Bros. apostou na produção de uma áudio-série em formato de podcast, em parceria com a plataforma Spotify. Com roteiro de David S. Goyer - criador das histórias *Batman Begins* (2005), *The Dark Knight* (2008) e *Man of Steel* (2013) -, a produção apresenta aos fãs um formato diferenciado para uma nova aventura do Cavaleiro das Trevas de Gotham, desafiando os ouvintes a sair da área de conforto da linguagem própria imagética das histórias em quadrinhos e dos filmes.

Compreender a escolha desta mudança de linguagem e recepção pelo público se faz interessante em nosso cenário atual, pois além de questionar o fluxo da Sociedade do Cansaço (HAN, 2017), que busca opções de narrativas contadas mais facilmente e rapidamente em uma rotina multitarefa, também se pode pensar sobre a construção do personagem Batman no decorrer de 80 anos. Refletiremos como a percepção no imaginário popular foi modificado e mantido, não apenas através das páginas das Histórias em Quadrinhos, mas também em suas adaptações hipermediáticas, acompanhando o interesse de seus fãs e a evolução tecnológica para contar sua história, através de uma imagem estabelecida na mente do público, utilizada como referência em um meio em que não se tem a informação visual como auxiliadora para compreensão narrativa, mas ainda assim propiciando interatividade e identificação com seu público. Nesse sentido, o conceito de hipermissão será pensado de acordo com Lúcia Leão (2001) que o considera como uma tecnologia que engloba recursos de multimídia (sons, textos, imagens, vídeos, etc) em diferentes partes de uma rede, como elos

criando um pensamento não-linear multifacetado, fornecendo assim diversas informações necessárias ao leitor ou espectador, com maior interatividade e fluidez.

Então, poderemos discutir a respeito da áudio-série *Batman: Despertar* (2022, figura 1) e seus desafios de linguagem e comunicação com seus ouvintes, a escolha de adaptação de roteiro, bem como as associações de signos em volta deste roteiro exclusivamente pensado para o formato de áudio, demonstrando assim que o consumo do Pop pode ser instigado pelo impalpável e imaginável, sem uma base visual das histórias em quadrinhos, e gerando mais interesse pela curiosidade de uma geração interconectada nas plataformas digitais em seu dia-a-dia, pelas facilidades de acessá-las em qualquer lugar.

Ao mesmo tempo, buscamos uma análise a partir dos conceitos de linguagem, tanto empregados no gênero das histórias em quadrinhos, quanto a se saber em sua adaptação para os novos meios tecnológicos e de comunicação, desde o cinema até os dias atuais dentro das plataformas digitais, com o objetivo de manter o contato e gerar uma nova interatividade com o público sempre conectado no universo digital.

Figura 1 – Imagem da áudio-série *Batman: Unburied*

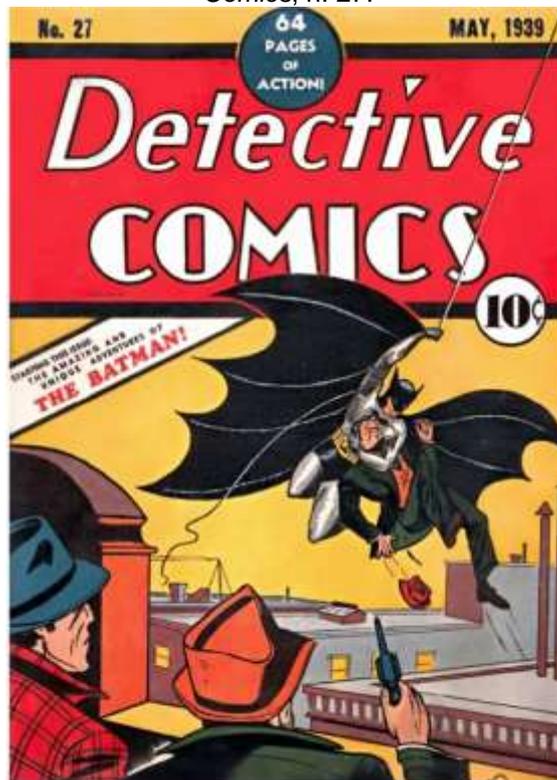


Fonte: Spotify, 2022. Disponível em:  
<https://open.spotify.com/show/3pUWoZ6fC2qA02D3X0CeMb..>

## 1 - Batman: um herói de muitas histórias

Em 1939, Bob Kane e Bill Finger lançam no número 27 da revista *Detective Comics* (figura 2) a primeira aventura de um super-herói mascarado que, movido pelo trauma de infância de testemunhar a morte de seus pais, busca justiça para sua cidade. Diferentemente do super-herói pioneiro da DC Comics, Superman, este novo personagem “(...) compensa os verdadeiros superpoderes com a ajuda de um treinamento físico intenso e um espírito afiado para combater o crime” (LAUNIER, 2017, p.62, tradução nossa <sup>3</sup>), além de poder criar equipamentos que o ajudem em sua missão, graças ao seu grande poder aquisitivo herdado.

Fig. 2 – Capa de lançamento do personagem Batman, em maio de 1939, na revista *Detective Comics*, n. 27.



Fonte: Launier, 2017, p. 62

Desde então, Batman tem se mostrado um personagem muito versátil e adaptável em seus 80 anos de publicações, não apenas em lidar com sua grande gama de vilões em uma cidade constantemente obscura como Gotham, mas em testemunhar o contexto de seu século, os sonhos e aspirações de cada uma das

<sup>3</sup> Il pallie l'absence de véritables super pouvoirs à l'aide d'un entraînement physique intensif et d'un esprit aiguisé pour combattre le crime.

gerações de leitores, a partir de numerosas interpretações (LAUNIER, 2017). Em uma fusão inspiradora de Sherlock Homes e Zorro, Batman estreou como um vingador solitário, ainda desenvolvendo seu potencial narrativo, artístico e comercial. Para isso, seus criadores deveriam inserir mais elementos cativantes em sua personalidade, além do escapismo das histórias de aventuras, fazendo

a encarnação de Batman como um espírito vingador da justiça, que tem um tremendo apelo para um público perturbado pelo medo do crime e do caos. Miticamente, Batman funciona como uma figura sobre a qual esses medos são deslocados e que, assumindo ele mesmo aspectos da escuridão, é capaz de atacar o mal que inspira tais medos. (WAINER, 2014, p. 9, tradução nossa)<sup>4</sup>

Batman é Dionísio, como afirma Alex Wainer (2014), uma divindade atípica, nascida em parte humano, ressurgido de uma tragédia da infância, perseguida por poderosos. Uma representação caótica e inesperada que se aproxima com nosso “ser normal”, criando o primeiro entre o herói e os leitores, que enfrentavam naquele momento uma Guerra Mundial e se viam impotentes, e necessitados de uma boa história contada, de novos mitos ficcionais modernos.

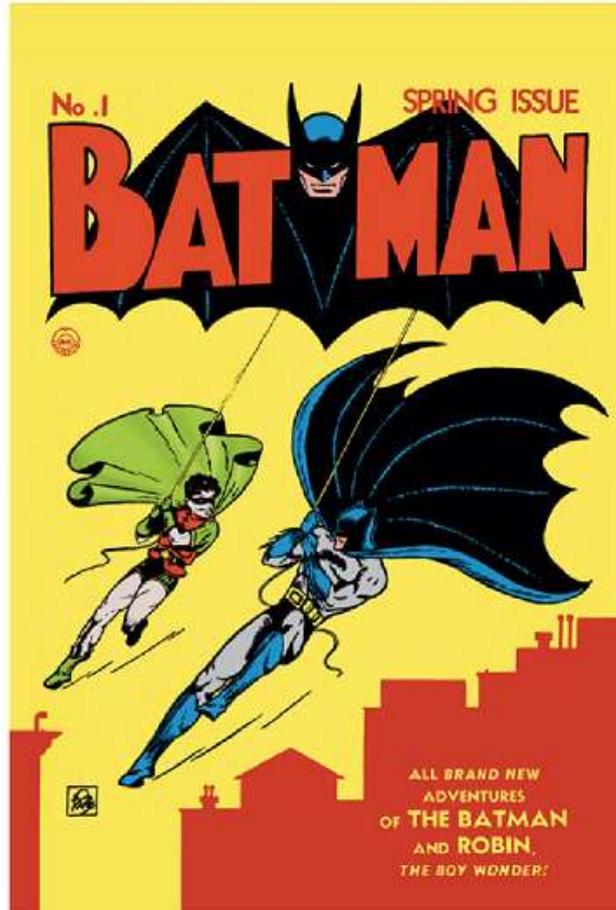
Com o fim da Segunda Guerra Mundial (1945), Batman ainda precisava se manter no auge. . Um novo valor é trazido com a presença de Dick Grayson, ou melhor dizendo, Robin, o Menino-Prodígio, inserido em 1940, o primeiro assistente de super-herói (figura 3). Assim, Batman como um “(...) pai-protetor – massivo em seu amor e força de pai só poder ser para um menino de sete anos – foi formado”, reforçando o “mito pessoal ligado a própria noção de paternidade, cidade e dever moral(...)” (BROOKER, 2001, p. 8, tradução nossa)<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Batman’s incarnation as an avenging spirit of justice, which has tremendous appeal to an audience disturbed by the fear of crime and chaos. Mythically, Batman functions as a figure onto which such fears are displaced and who, by taking on aspects of darkness himself, is able to attack the evil that inspires such fears.

<sup>5</sup> (...) a personal myth bound up either my own notions of fatherhood, the city and moral duty (...), when my ideal Batman as father-protector – massive in his love and strength as a father can only be to a seven-year-old boy – was formed.

Fig. 3 – Capa da primeira revista de Batman, com a participação de Robin, lançada em 1940.



Fonte: Launier, 2017, p. 62

A estética com cores vibrantes seria mantida na primeira adaptação de Batman fora das páginas das histórias em quadrinhos, com a série televisiva *Batman: O Homem Morcego* (1966-1968), criada por Lorenzo Semple Jr. e William Dozier. Apesar da série dos anos 1960 ter sido uma fase de redescoberta do personagem em uma nova mídia, permitindo que Batman alcançasse visibilidade na cultura Pop - conforme expresso por Thiago Soares (2015, p. 19) -, com significados que flutuam livremente entre o público (BROOKER, 2001), a adaptação ainda continha características latentes e caricatas das histórias em quadrinhos, como as onomatopeias e figurações estereotipadas, o que tornou a produção televisiva cômica aos telespectadores, além do julgamento que os quadrinhos não eram um conteúdo para ser consumido pelo público adulto. Batman precisaria amadurecer.

Em meados dos anos 1980, o desenhista e cenarista Frank Miller recria a figura de Batman (figura 4), inserindo-o em um contexto mais sombrio e realista – uma cidade de Gotham decadente e sombria, sendo imagem de uma

sociedade infestada por ratos, reinando a indiferença e falta de empatia (LEÃO, ANAZ, 2020, p.14) –, com tons de preto, azul escuro e cinza mais presentes em cena e no uniforme do vigilante, que passa a agir secretamente contra o crime, enquanto também tem uma luta psicológica consigo mesmo, combatendo seus traumas, medos, tristezas e, especialmente, a solidão.

Não é que a imagem seja em si, de qualquer modo, menos real que a realidade (...), mas porque a imagem é um signo da realidade é uma realidade que remete a outra realidade. Essa e apenas essa é a diferença fundamental; mas dessa diferença fundamental dependem muitíssimas consequências. (BARBIERI, 2017, p.30)

Desta forma, há uma nova forma de salvar a cidade de Gotham, “(...) apostando na sua capacidade de progredir, de ser libertada do medo da obscuridade, para enfrentar e fazer a justiça um ideal na realidade” (LAUNIER, 2017, p. 67, tradução nossa)<sup>6</sup>. É esta estética que será aceita e perdurará para o público, tanto sobre Batman quanto como ver Gotham, ressignificando não apenas as cores mais sombrias do personagem, mas também seu crescimento. E se o herói ganha complexidade, o mesmo ocorre com seus vilões, que ganham motivações baseadas na sociedade em que estão inseridos, enfatizando tanto a loucura quanto os crimes (LAUNIER, 2017). Assim, “além do sucesso financeiro, Batman conseguiu finalmente banir a imagem do escoteiro e trazer o grande público de volta aos quadrinhos (...)” (BURKE, 2013, p.16, tradução nossa)<sup>7</sup>.

---

<sup>6</sup> (...) en pariant sur sa capacité à progresser, à se libérer de la peur de l’obscurité, pour l’affronter et faire en sorte que la justice passe d’un idéal à la réalité.

<sup>7</sup> In addition to its financial success, Batman managed to finally banish the image of the camp crusader and bring mainstream audiences back to the comics (...).

Fig. 4 – Página 29 de *Batman: the Dark Knight returns* n. 1, produzido por Frank Miller e Klaus Janson.



Fonte: Launier, 2017, p. 138.

Inclusive, essa estética perpetuada nas histórias em quadrinhos também se torna referência para as produções cinematográficas e televisivas. Nos dias atuais, esse processo de convergência de comunicação continua cada vez mais atuante. No contexto da cibercultura, considerado por Pierre Levy (2009, p. 17) como o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atividades, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”, é possível perceber que as diversas linguagens presentes nos processos de comunicação estão cada vez mais interdependentes entre si.

Assim, se atualiza a narrativa para o mundo para sustentar a identidade de Batman como produto hipermediático. Cada geração de roteiristas reinventou

e recontou a história do herói, para que ele se adapte mais ao combate interno e à obscuridade em que se insere (LAUNIER, 2017).

Em sua nova versão cinematográfica lançada em 2022 (THE BATMAN), ele se reapresenta ainda mais questionador sobre os conflitos mentais e pessoais que se enfrentam tanto na sociedade quanto em nós mesmos. A produção traz um tom menos *blockbuster* para o enredo, tentando construir uma complexidade artística para o roteiro, e sobressaindo a reflexão da consciência simbólica do signo sobre a identidade deste herói e sua sociedade em um contexto cultural (BHABHA, 1998).

Ao mesmo tempo da estreia, a Warner Bros, em parceria com o Spotify, lança uma áudio-série na plataforma de streaming de áudio, com dez episódios de 30 minutos, e com versões traduzidas para nove países, além de um roteiro para a mídia exclusivamente auditiva.

Qual a diferença deste projeto hipermediático, que desafia tanto os produtores em criar uma adaptação entre linguagens e mídias de um personagem perpetuado na cultura Pop, quanto os fãs a consumirem algo menos tangível, mas que atinja o imaginável? Foi a partir deste questionamento e do consumo da áudio-série que este artigo começou a ser pensado, ao notar-se que a linguagem fonográfica pode ser atual dentro das novas tecnologias e que também consegue manter atualizadas histórias narradas ficcionais de personagens que nossa sociedade já reconhece em sua memória coletiva.

## **2 - Das páginas para os fones de ouvido**

Uma vez traçada a análise prévia da trajetória de Batman, não apenas como um personagem ficcional, mas também um produto midiático com inserção inicial nas páginas das histórias em quadrinhos, percebemos sua releitura para outras mídias e tecnologias, mostrando-se não apenas o protagonista com o qual a audiência estabelece graus de empatia e abre a janela para a narrativa (LEÃO, 2020), ao ponto de se tornar um ícone reconhecido da cultura Pop, como também a capacidade de testemunhar o contexto de seu século, os sonhos e aspirações de seus contemporâneos (LAUNIER, 2017), relê-los e interpretá-los dentro de sua narrativa. E esta narrativa tem que estar disposta a se adaptar tanto a uma nova abordagem de técnicas como também de uma nova linguagem popular, porém sem perder suas influências e essência do gênero super-herói.

Nossa sociedade pode ser pensada como uma sociedade do cansaço, com atuação individualizada e esgotamento excessivo, em contraponto com uma sociedade também de desempenho, como afirma Byung-Chul Han (2017). Ou seja, em nosso cenário, estamos ocupados demais e cansados demais para nos sentarmos e ler um livro, ou mesmo uma história em quadrinhos, que consideraremos como um gênero discursivo dentro da literatura, com uma linguagem própria imagética e verbal (BARBIERI, 2017). Estamos abandonando hábitos mais longos e consumindo afazeres rápidos e de fácil consumo, em busca do prazer e satisfação imediata, porque estamos desgastados com nós mesmos (HAN, 2017). Nem a velocidade da Internet parece nos satisfazer. Queremos mais em menos tempo. Não estamos apenas ficando mais conectados com as tecnologias, mas também o processo de produção e reprodução de linguagens também acompanha essa evolução digital (GABRIEL, 2012).

Apenas o áudio tem se feito o suficiente: afinal, com os fones de ouvido ligados, ficamos com outros sentidos livres para produzir e absorverem informações simultaneamente. Os *podcasts*, veiculados pela plataforma Spotify, se tornam cada vez mais populares. Ressuscitam a ideia dos programas e entrevistas de rádio, porém, tal como de praxe da liberdade que buscamos por meio da tecnologia, nos permitem escolher a hora em que queremos consumir o conteúdo e com uma linguagem próxima, fazendo jus à narrativa liberal, que nos coloca com direito de decisão sobre sentimentos e desejos (HARARI, 2018), e como produto atíça estímulos sensoriais além da visão para construir a percepção e imaginação. Constantemente conectados, registramos nosso espaço urbano em tempo real pelos nossos aparelhos celulares, publicamos nas nossas redes sociais e esperamos a interação com nossos “amigos” e seguidores, gerando interatividade; da mesma forma, desejamos produções virtuais com as quais possamos interagir e compartilhar.

O momento era ideal para Batman. Além do lançamento do novo filme *The Batman* (2022), o personagem estava “(...) vertido em sentido positivo, esse homem flexível, aquele que pode acolher toda e qualquer forma, todo e qualquer papel, toda e qualquer função” (HAN, 2017, p. 87) dentro do novo enredo, pois além de seus traumas humanos, em uma cidade caótica que o engole no combate constante de injustiças, também consegue nos fazer questionar preceitos de certo e errado, herói e vilão, com temáticas comuns e presentes na realidade.

Assim, conseguiu conversar com o público em diferentes mídias, pois também já é um personagem identificado e reconhecido. dentro da cultura Pop. O desafio, então, para os roteiristas da áudio-série seria a adaptação e a interação hipermediática, pois o desafio fica por conta da adaptação de roteiro e a interação hipermediática:

(...) contar por narrativa direta uma história multimídia é diferente de tudo aquilo que se edita nas mídias tradicionais, porque a história é construída de diversas maneiras e considera diferentes pontos de vista. Percebe-se, assim, que mais diferente ainda é contar, por meio de uma narrativa audiovisual não-linear e interativa, uma história em hipermídia. (GOSCIOLA, 2003, p.18)

A áudio-série é um material inovador dentro da plataforma Spotify, não sendo classificado como um áudio-book, pois tem um roteiro inédito para a mídia, entretanto muito se assemelha ao conceito das antigas radionovelas e suas técnicas de dublagem. Mas, ainda assim, permite duas percepções: como a história é roteirizada e como ela será interpretada.

*Batman: Despertar* vem com Batman não apenas como um teste de recepção hipermediática, e como o personagem se sai em mais uma versão que desafiará seu público a continuar acompanhando-o atualizado ao que os fãs esperam de seu herói, e também traz uma narrativa por trás dos microfones, como, por exemplo, colocar a questão de combate ao racismo e defesa do coletivo ao colocar a voz de Batman feita pelos atores Winston Duke na versão americana e Rocco Pitanga para a versão brasileira, ambos afrodescendentes.

Outra questão interessante a respeito do roteiro é quais os vilões do portfólio de Batman foram escolhidos: Dr. Strange, o psiquiatra do Asilo Arkham, que utiliza de alucinógenos para controlar seus pacientes; Cornelius Sturk, o Ceifador, que comete canibalismo com suas vítimas como uma forma de se curar de seus próprios males físicos; e Hera Venenosa, a vilã de poderes sobre as plantas, que busca resgatar a relação com o meio ambiente e mudar a natureza do ser humano. Além deles, temos o Charada, o segundo maior detetive de Gotham, ajudando no resgate de Batman.

Aliás, Bruce Wayne foi raptado e dopado para se conseguir sua Chave de Memória (explicada na áudio-série como um padrão cerebral específico que só

pode ser gerado por uma pessoa a partir de uma memória específica, juntando biotecnologia) e acessar ao cofre das Indústrias Wayne. E durante esta alucinação criada por Dr. Strange, um mundo paralelo é criado, onde Batman não existe, porque seus pais estão vivos, e Bruce trabalha como legista. Entretanto, a presença de sua família na sua vida não a torna perfeita ou menos problemática, tendo o personagem Bruce escolhido um mundo onde seus pais o decepcionariam e não aceitariam sua máscara de justiceiro. E o conector da mente de Bruce com o que ocorre em Gotham é feito através da investigação feita por Bárbara Gordon – a filha do comissário Gordon, agora uma detetive da polícia de Gotham, e também antiga Batgirl – sobre os assassinatos feitos pelo Ceifador.

O roteiro da áudio-série, então, se torna um hipertexto com blocos de informações e links já reconhecidos pelos fãs, originários das histórias em quadrinhos e de outras adaptações midiáticas, que conectam tanto com o enredo quanto costuram a percepção espacial da narrativa (LEÃO, 2001). É interessante como, em um primeiro momento, estranhamos Martha e Thomas Wayne vivos, mas logo questionamos esta possibilidade, pois é uma verdade em todas as narrativas de Batman que sem a morte deles o Cavaleiro das Trevas não existiria. Logo, este primeiro *link* nos faz ter curiosidade em saber o motivo desta alteração do que já nos é tão bem conhecido. E este é apenas um dos pontos desta teia hipertextual que traça elos entre pontos diversos, alcançando possibilidades dentro da narrativa e sua posterioridade, criando então a interatividade com o público e, claro, o consumo deste novo produto.

Logicamente, para este roteiro funcionar é essencial mencionar que é necessário ter o prévio conhecimento de Batman dentro da cultura Pop, movendo um processo transmidiático da memória, no qual a ausência da imagem não é uma barreira, pois a aparência dos personagens é integrada e faz com que a história ultrapasse os limites de mídia, hiperconectando estas percepções estéticas, que podem ser atualizadas conforme o interesse dos fãs.

A cor da pele do dublador de Batman não é relevante, pois conseguimos ouvir Batman na voz de Rocco Pitanga, especialmente quando o personagem recorda sua essência e afirma “Eu sou o Batman”, sendo esta fala um link de tantas outras versões hipermidiáticas do herói. Da mesma forma, Hera Venenosa, interpretada por Camilla Pitanga na áudio-série, retoma a memória coletiva que ficou da versão do filme *Batman & Robin* (1997) ao mencionar as

meias-calças com folhagens, nos fazendo lembrar de imediato da atriz Uma Thurman no papel da vilã (figura 5).

Figura 5 – Ilustração conceitual do figurino de Hera Venenosa, feita por Mariano A. Diaz para o filme *Batman & Robin* (1997).



Fonte: Launier, 2017, p. 131.

Logo percebemos como o processo transmidiático, que torna os personagens palpáveis e perceptíveis por signos e significados em nosso imaginário, funciona como uma cola ou costura para extrair sentido à narrativa, com um conjunto fragmentado e distribuído (GABRIEL, 2012). E no caso da áudio-série *Batman: Despertar*, esta colagem funcionou excepcionalmente, pois a produção se tornou o programa mais ouvido nos territórios em que foi lançada, inclusive no Brasil. O público, já conhecedor do personagem Batman em suas versões midiáticas aceitou mais este formato, que apesar de aparentar inicialmente ser desafiador, mostra a narrativa de forma clara e objetiva, em uma sequência linear (LEÃO, 2001), que incentiva o avanço do ouvinte em cada episódio liberado no *podcast* do Spotify.

Assim, também a “Batmania”, com mais esta produção, que explora uma nova mídia e formato de consumo, pode desenvolver uma hipercultura Pop em

torno do personagem Batman, pois disponibiliza um fundo de formas e práticas que se modificam, se ampliam, se renovam e se diversificam (HAN, 2019), atualizando as narrativas para seu público, que pode optar pela forma como conduzir essa leitura, ou melhor, essa escuta de história, com possibilidade de escolhas e interatividade.

E esta áudio-série traz uma narrativa em camadas, apresentadas neste artigo, e permite reflexões de sua simbologia no imaginário coletivo, bem como sua adaptação hipermediática, que abre possibilidades para sempre se manter contínua e atualizada. E agora o público já sabe como consumir esse novo formato de narrativa. Cabe-nos agora acompanhar como a história de Batman evoluirá para esta nova geração interconectada e transmediática, não apenas neste formato para o Spotify, mas se mantendo atualizada com a evolução tecnológica.

### **Considerações finais**

Em um momento em que a cultura dos super-heróis volta a se destacar com as adaptações cinematográficas produzidas em massa, especialmente por sua principal concorrente, a Marvel Comics, a DC Comics não poderia perder seu espaço e precisaria aproveitar a oportunidade. Entretanto, a parceria com Spotify demonstra que a empresa se dispõe a conquistar um novo espaço ainda pouco explorado pelo gênero. E a escolha de Batman para ser o personagem-teste nesta nova abordagem pode ser justificada por sua capacidade de múltiplas leituras em cima de sua motivação justiceira para Gotham. Além do mais, na atualidade, todos nós nos sentimos um pouco em Gotham e gostaríamos de poder mudar as situações injustas de nossa realidade, e é nessa hora que a ficção atende às nossas expectativas sobre nosso mundo real, que ela consegue se identificar conosco e também se torna consumível. Assim, a relação com a transmídia permite essa interatividade de um mesmo signo em meios e roteiros diferentes, e

Batman (...) se tornaria propriedade exclusiva de seu público, livre das estruturas da instituição, e prosperaria na consciência popular, suas histórias lembradas, mal lembradas e recontadas ao lado de novas no equivalente contemporâneo do conto popular.” (BROOKER, 2001, p.31)

Tendo já está percepção na memória popular, torna-se mais viável sua constante atualização, tanto em linguagem para se aproximar do público, como para roteiros em novas mídias que surgem e se tornam interativas conforme a tecnologia evolui. Notamos isto com a áudio-série *Batman: Despertar*, que apesar de explorar um novo sentido não afeta a construção da imagem de Batman no imaginário de seus fãs, pois uma pré-referência já existe, e permite ser inserida em outras narrativas. A novidade está em sua adaptação para formas de se comunicar com o público, que cada vez busca histórias contadas mais rapidamente e simples em seu dia-a-dia, pois seus consumidores estão cada vez mais ocupados e cansados, se tornando mais críticos em como despendem seu tempo e energia em uma rotina multitarefa.

Para os roteiristas, o desafio fica em como contar essas histórias em um hipertexto dentro de um processo transmidiático, conectando em uma única plataforma as diversas versões de Batman nas várias plataformas em que foram apresentadas, que abranja referências e permita que se compreenda a narrativa, hiperconectada e hiperinformacional para os fãs. Se os criadores souberem usar as ferramentas tecnológicas e a conexão que disponibilizam, as possibilidades criativas serão ilimitadas, dentro desses novos meios, para adaptações além de outros personagens do universo de Histórias em Quadrinhos, pois “com a explosão de plataformas digitais, há uma explosão de opções para a criação de processos transmidiáticos” (GABRIEL, 2012, p. 178).

Por fim, para que Batman continue a retornar e recontar seu combate, deve não somente se manter na obscuridade social, que não se encontra apenas em Gotham, mas na realidade que abrange a conversa com seus fãs de várias partes do mundo, indo além da cultura Pop. Assim, será possível se hiperculturalizar em uma rede global de formas e práticas de ida que se modificam e se renovam (HAN, 2019).

Com isso, novas histórias e mitos do personagem sempre serão solicitadas por cada geração, produzindo discussões de como devem ser contadas e ouvidas, além de suas reinterpretações. Quem serão os super-heróis no universo digital? Só as próximas adaptações poderão nos dizer – inclusive de Batman continuará sendo tão grande detetive para descobrir como viver suas aventuras dentro das plataformas digitais.

## Referências

- BATMAN: DESPERTAR. [S.l.] Warner Bros, Spotify Studios, Ultrassom., maio 2022. Roteiro de: David S. Goyer. Vozes de: Rocco Pitanga, Tainá Müller, Camila Pitanga, Augusto Madeira. Podcast. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/0IWe4EPNy9rBO1XFzmkI8H?si=665ab4e546b842e0>. Acesso em: 13 jul. 2022.
- BATMAN. Produção: William Dozier e Howie Horvitz. Estados Unidos: American Broadcasting Company, 1966-1968. ITV4, son., color.
- THE BATMAN. Produção: Dylan Clark e Matt Reeves. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; DC Comics, 2022. 172min, DVD, son., color.
- BATMAN Begins. Produção: Emma Thomas e Charles Roven. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; DC Comics, 2005. 140 min., DVD, son., color.
- BATMAN e Robin. Produção de Peter MacGregor-Scot e Beljamin Melniker. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1997. 125 min, VHS, son., color.
- BARBIERI, Daniele. *As linguagens dos quadrinhos*. São Paulo: Peirópolis, 2017.
- BHABHA, Homi K. *O local da cultura*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1998.
- BROOKER, Will. *Batman unmasked: analyzing a cultural icon*. Nova York: Bloomsburry, 2001.
- BURKE, Liam. *Batman*. Reino Unido: Fan Phenomena, 2013.
- THE DARK Knight. Produção de Christopher Nolan e Charles Roven. Charles Roven. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; DC Comics 2008. 152 min., DVD, son., color.
- GABRIEL, Martha Carrer Cruz. *Arte transmídia na era digital*. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2012.
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para novas mídias: do Cinema às Mídias Interativas*. São Paulo: Editora Senac, 2003.
- HAN, Byung-Chul. *Hiperculturalidade: cultura e globalização*. Rio de Janeiro: Vozes, 2019.
- HAN, Byung-Chul. *Sociedade do cansaço*. 2 ed, Rio de Janeiro: Vozes, 2017.
- HARARI, Yuval Noah. *21 lições para o Século 21*. São Paulo: Companhia das Letras, 2018.
- LAUNIER, Jean-Jacques. *Exposition L'Art de DC: L'aube des super-héros*. 1. ed. França: LAUNIER Le Musée, 2017. v. 1.
- LEÃO, Lucia. *O labirinto da hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

LEÃO, Lucia Isaltina Clemente; ANAZ, Sílvia Antonio Luiz. O herói, o monstro, o louco e a fênix: um estudo das múltiplas faces do Coringa. *In: ENCONTRO ANUAL DA COMPÓS*, 29, Mato Grosso do Sul, 2020. *Anais...* Campo Grande: UFMS, 2020.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 2009

MAN of Steel. Produção: Christopher Nolan e Charles Roven. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures; DC Comics, 2013. 165 min, DVD, son., color.

SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO; Rodrigo; FERRAZ, Rogerio. *Cultura Pop*. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. Disponível em: < [https://chuva-inc.github.io/compos-static-files/publicacoes/Cultura\\_pop\\_repositorio.pdf](https://chuva-inc.github.io/compos-static-files/publicacoes/Cultura_pop_repositorio.pdf)>. Acesso em 23 agosto 2021.

SOARES, Thiago. Percursos para estudos sobre música pop. *In: SÁ, Simone Pereira de; CARREIRO; Rodrigo; FERRAZ, Rogerio. Cultura Pop*. Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2015. p. 19-33. Disponível em: < [https://chuva-inc.github.io/compos-static-files/publicacoes/Cultura\\_pop\\_repositorio.pdf](https://chuva-inc.github.io/compos-static-files/publicacoes/Cultura_pop_repositorio.pdf)>. Acesso em 23 agosto 2021.

WAINER, Alex M. *Soul of the Dark Knight*. Batman as mytic figure in comics and film. Jefferson, N.C.: McFarland &Company, 2014.

Submissão: 10.11.2022

Aprovação: 03.12.2022



Artigo está licenciado sob forma de uma licença  
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional