

CARLOS AUGUSTO SERBENA

TEMAS ARQUETÍPICOS NAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO
BATMAN

FLORIANÓPOLIS

1999

CARLOS AUGUSTO SERBENA

TEMAS ARQUETÍPICOS NAS
HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO
BATMAN

Dissertação apresentada como requisito
parcial à obtenção do grau de Mestre.
Curso de Pós-Graduação em Psicologia,
Centro de Filosofia e Ciências Humanas,
Universidade Federal de Santa Catarina.
Orientador: Prof. Dr. Rafael Raffaelli.

FLORIANÓPOLIS

1999

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

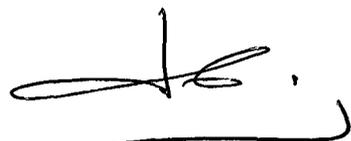
Centro de Filosofia e Ciências Humanas

Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Mestrado

**“TEMAS ARQUETÍPICOS NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS DO
BATMAN”**

Carlos Augusto Serbena

Dissertação defendida como requisito básico para obtenção de Grau de Mestre no Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Mestrado, Área de Concentração Psicologia e Sociedade e aprovada pela Banca Examinadora composta pelos seguintes professores:



Prof. Dr. José Carlos Zanelli
Coordenador do Curso

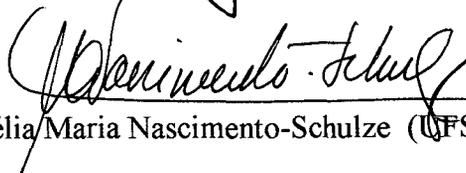
Banca Examinadora:



Prof. Dr. Rafael Raffaelli (UFSC)
Orientador



Prof. Dr. Selvino Assmann (UFSC)



Profª Drª Clélia Maria Nascimento-Schulze (UFSC)

APROVADA PELA BANCA EXAMINADORA EM, 19/11/99.

Agradeço a meus pais Brasília e Iris pelo apoio e afeto que sempre demonstraram; a minha esposa Fabiane por me acompanhar em todos os momentos; as amigas Andréia Sebben e Eva Scheliga pela discussões, companhia e convivência em um local e durante um tempo muito especial em nossas vidas; ao meu orientador Prof. Rafael Raffaelli pela liberdade, disponibilidade e encaminhamento de minhas demandas; a Aline Boaretti pela acolhida quando foi necessária; a Antonio C. Moreira pelas sugestões e material disponibilizado; aos professores Brígido V. Camargo e José Carlos Zanelli pelo aprendizado que me possibilitaram; aos professores Fernando A. Brito de Souza e Sérgio Scotti pela colaboração na definição do projeto e a UFSC pelo apoio financeiro.

SUMÁRIO

<i>AGRADECIMENTOS</i>	<i>iv</i>
<i>SUMÁRIO</i>	<i>v</i>
<i>ILUSTRAÇÕES</i>	<i>vii</i>
<i>LISTA DE ABREVIATURAS</i>	<i>viii</i>
<i>RESUMO</i>	<i>ix</i>
<i>ABSTRACT</i>	<i>x</i>
<i>I- INTRODUÇÃO</i>	<i>1</i>
<i>II- TEMÁTICA</i>	<i>4</i>
<i>III – OBJETIVO</i>	<i>9</i>
<i>IV - MARCO TEÓRICO</i>	<i>10</i>
<i>IV.1- CULTURA DE MASSA, IDEOLOGIA E MITOLOGIA</i>	<i>10</i>
<i>IV.2- HISTÓRIAS EM QUADRINHOS</i>	<i>16</i>
<i>IV.3- HQ E CONTOS DE FADA</i>	<i>18</i>
<i>IV.4- SUPERHERÓIS E BATMAN: CARACTERÍSTICAS E HISTÓRIA</i>	<i>24</i>
<i>IV.5- SÍMBOLO E SIGNO</i>	<i>29</i>
<i>IV.6- ARQUÉTIPOS E PSIQUE HUMANA</i>	<i>31</i>
<i>IV.7- SOMBRA</i>	<i>34</i>
<i>IV.8- PERSONA E SOMBRA</i>	<i>37</i>
<i>IV.9- FUNÇÃO INFERIOR E SOMBRA</i>	<i>39</i>
<i>V - DELIMITAÇÃO DO OBJETO</i>	<i>43</i>
<i>VI – MÉTODO DA AMPLIFICAÇÃO</i>	<i>48</i>
<i>VII - PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE</i>	<i>52</i>
<i>VIII –A CONFIGURAÇÃO IDEOLÓGICA DAS HQ</i>	<i>54</i>
<i>VIII.1- IDEOLOGIA, INDÚSTRIA CULTURAL E ARQUÉTIPOS</i>	<i>54</i>
<i>VIII.2- CONSIDERAÇÕES SOBRE A IDEOLOGIA</i>	<i>59</i>
<i>VIII.3- A IDEOLOGIA DOS SUPERHERÓIS</i>	<i>61</i>
<i>VIII.4- ARTE E CM</i>	<i>65</i>
<i>IX – ANÁLISE DE “BATMAN ANO 1”</i>	<i>69</i>
<i>IX.1 – CONTEXTUALIZAÇÃO</i>	<i>69</i>

IX.1.1 - DESCRIÇÃO GERAL	69
IX.1.2 - ARTE	70
IX.1.3 - PERSONAGENS PRINCIPAIS	71
IX.1.4 - RESUMO DA HISTÓRIA	74
IX.2 - BRUCE WAYNE E BATMAN	77
IX.2.1 - PRIMEIRO CONFRONTO: A DERROTA	77
IX.2.2 - SIMBOLOGIA DA "COAGULATIO"	81
IX.2.2.3 - IDENTIFICAÇÃO COM O ARQUÉTIPO: O MORCEGO	85
IX.3 - DETETIVE JAMES GORDON	94
IX.3.1 - OS VALORES MORAIS E A SOMBRA	94
IX.3.2 - PERSONA E SOMBRA	95
IX.3.3 - A DISSOLUÇÃO DA PERSONA	97
IX.3.4 - ALIANÇA: RESOLUÇÃO DO CONFLITO	103
IX.4 - ALÉM DA SOMBRA: O FEMININO	107
X - ANÁLISE DE "ASILO ARKHAM"	109
X.1 - CONTEXTUALIZAÇÃO	109
X.1.1- DESCRIÇÃO GERAL	109
X.1.2 - ARTE	111
X.1.3 - PERSONAGENS PRINCIPAIS	114
X.1.4 - RESUMO DA HISTÓRIA	116
X.2 - OS OPOSTOS: BATMAN E CORINGA	119
X.2.1 - O DUPLO E OS OPOSTOS	119
X.2.2 - ENCONTRO DOS OPOSTOS	124
X.2.3 - FUNÇÕES PSÍQUICAS E SOMBRA	134
X.2.4 - CORINGA, TOTALIDADE E LOUCURA	137
X.3 - O RESGATE: AMADEUS ARKHAM E BATMAN	140
X.3.1 - CULPA E SACRIFÍCIO	140
X.3.2 - SENTIMENTO E COMPLEXO MATERNO	148
X.4 - A TRANSFORMAÇÃO: DUAS CARAS E BATMAN	154
X.5 - APÓS O ENCONTRO COM A SOMBRA	158
X.5.1 - A NOVA DUALIDADE	158
X.5.2 - EM DIREÇÃO À TOTALIDADE PSÍQUICA	161
XI - CONCLUSÃO	164
XII - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	177
XIII - ANEXOS	184

ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 - BATMAN EM PRETO E BRANCO	27
Ilustração 2 - CHEGADA DE WAYNE E GORDON.....	58
Ilustração 3 - EXEMPLO DE BATMAN ANO 1.....	70
Ilustração 4 - WAYNE NA ZONA OESTE	78
Ilustração 5 - BATMAN COMO SATURNO.....	84
Ilustração 6 - BATMAN LUZ E SOMBRA	87
Ilustração 7 - O PLAYBOY WAYNE	88
Ilustração 8 - WAYNE E O MORCEGO	90
Ilustração 9 - NUVEM DE MORCEGOS.....	92
Ilustração 10 - LUTA ENTRE FLASS E GORDON	96
Ilustração 11 - BATMAN: ESCURIDÃO E LUZ	99
Ilustração 12 - DESESPERO DE GORDON.....	100
Ilustração 13 - GORDON TRANQUILO	102
Ilustração 14 - O FILHO DE GORDON	104
Ilustração 15 - COLISÃO NA PONTE	105
Ilustração 16 - SELINA, MENINA E COLEGAS COM WAYNE.....	107
Ilustração 17 - EXEMPLO DE ASILO ARKHAM.....	111
Ilustração 18 - FACE DE BATMAN	113
Ilustração 19 - EXPRESSÃO DO CORINGA	114
Ilustração 20 - TÍTULO	120
Ilustração 21 - A LUA DO TARÔ	122
Ilustração 22 - AS DUAS TORRES.....	122
Ilustração 23 - BATMAN DIRIGINDO-SE AO ASILO	124
Ilustração 24 - PESADELO DE ARKHAM	127
Ilustração 25 - PRANCHA I DO RORSCHACH	131
Ilustração 26 - O INCONSCIENTE DE BATMAN.....	132
Ilustração 27 - REAÇÃO DO CORINGA.....	136
Ilustração 28 - CORINGA ANDRÓGINO.....	139
Ilustração 29 - AUTOMUTILAÇÃO DE BATMAN.....	141
Ilustração 30 - O DRAGAO E BATMAN.....	143
Ilustração 31 - BATMAN FERINDO O DRAGÃO.....	144

Ilustração 32 - MÃE DE ARKHAM.....	149
Ilustração 33 - ARKHAM E "MAD DOG"	150
Ilustração 34 - OS RITUAIS DE ARKHAM.....	152
Ilustração 35 - A FACE DE BATMAN.....	153
Ilustração 36 - A MOEDA E DUAS CARAS.....	155
Ilustração 37 - NOVO DUPLO: DOIS DEUSES	159

LISTA DE ABREVIATURAS

A A	ASILO ARKHAM– Segunda história em quadrinhos analisada.
B A	BATMAN ANO 1 – Primeira história em quadrinhos analisada.
CM	CULTURA DE MASSA
HQ	HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
SH	SUPERHERÓI

RESUMO

Neste trabalho, explora-se a relação existente a nível simbólico entre o imaginário do folclore e das mitologias tradicionais e os produtos culturais da indústria de comunicação de massa, dos quais, a história em quadrinhos constitui um produto típico. Considera-se, em acordo com MORIN, que a cultura de massa constitui uma mitologia moderna. Isto é realizado explorando a temática da sombra, conforme definida por JUNG, em duas histórias em quadrinhos do personagem Batman publicadas na década de 1980 (“Batman Ano 1” e “Asilo Arkham”) através da análise simbólica. Analisou-se brevemente a configuração ideológica dos superheróis nas histórias em quadrinhos utilizando-se o referencial dado por DORFMAN. Ela constatou que o personagem Batman reflete os valores e a ideologia dominante, representando as funções do Estado e “naturalizando” as condições histórico-sociais. Nas duas histórias existem diferenças quanto a forma como os temas são tratados, remetendo esta diferença para a existente entre cultura de massa e arte ou cultura de elite. Estes fatos são apontados na cultura de massa por ADORNO & HORKHEIMER. A análise simbólica exemplificou como estas histórias podem ser observadas como analogias de processos psicológicos que ocorrem na psique humana, conforme JUNG. As histórias em quadrinhos do Batman tem significado psicológico semelhante aos contos de fada. Elas mostram as duas possibilidades do confronto do ego com a sombra: a dissolução da persona e o contato com a função inferior. “Batman Ano 1” mostra o relacionamento do ego com o arquétipo e o processo de dissolução da persona; enquanto “Asilo Arkham” mostra a sombra identificada com a função inferior (o personagem Coringa representando a função sentimento) e o ego com a função principal (Batman representando a função pensamento) e seus conflitos. Os finais das duas histórias apontam para o encontro do ego com a figura feminina (anima) como próximo estágio de desenvolvimento psicológico. Mostrou-se produtivo o estudo do caráter simbólico dos produtos da cultura de massa indicando que eles podem ser depositários de projeções de processos psíquicos, facilitando a identificação do público com eles. São sugeridos estudos com outros métodos explorando a relação apontada entre a estrutura dos contos de fada e das histórias em quadrinhos e a aplicação da análise de caráter simbólico a outros períodos do personagem Batman, outros superheróis e outros veículos de comunicação como cinema e televisão.

ABSTRACT

In this work, the existent relationship is explored at symbolic level among the imaginary of the folklore and of the traditional mythologies and the cultural products of the industry of mass communication, of the which, the comics constitutes a typical product. It is considered, in agreement with MORIN, that the mass culture constitutes a modern mythology. That is accomplished exploring the thematic of the shadow, as defined by JUNG, in two histories of the character Batman published in the decade of 1980 ("Batman Year 1" and "Arkham Asylum") through the symbolic analysis. It was analyzed the ideological configuration of the superherois shortly in the histories in pictures being used the marxist teory by DORFMAN. It verified that the character Batman reflects the values and the dominants ideology, representing the functions of the State and "naturalizing" the historical-social conditions. In the two histories differences exist as the form as the themes are showed, sending this difference for the existent between mass culture and art or elite culture. These facts are pointed in the mass culture for ADORNO & HORKHEIMER. The symbolic analysis exemplified as these histories they can be observed as analogies of psychological processes that happen in the human psyche, according to JUNG. The comics of Batman have been meaning psychological similar to the fairy stories. They show the two possibilities of the confront of the ego with the shadow: the dissolution of the persona and the contact with the inferior function. "Batman Ano 1" exhibition the relationship of the ego with the archetype and the process of dissolution of the persona; while "Arkham Asylum" it shows the shade identified with the inferior function (the character Coringa representing the function feeling) and the ego with the main function (Batman representing the function thought) and its conflicts. The ends of the two histories point for the encounter of the ego with the feminine (anima) as next step of psychological development. It was shown productive the study of the symbolic character of the products of the mass culture indicating that they can be receivers of projections of psychic processes, facilitating the public's identification with them. They are suggested studies with other methods exploring the pointed relationship among the structure of the fairy stories and of the comics and the application of the analysis of symbolic character the character's other periods Batman, other superheroes and other communication media as movies and television.

I- INTRODUÇÃO

“Há o caso de uma obra de arte simbólica e cuja origem não deve ser procurada no inconsciente pessoal do autor, mas naquela esfera da mitologia inconsciente, cujas imagens primitivas pertencem ao patrimônio comum da humanidade [...] O processo criativo consiste... numa ativação inconsciente do arquétipo e numa elaboração e formalização na obra acabada. De certo modo a formação da imagem primordial é uma transcrição para a linguagem do presente pelo artista, dando a cada um a possibilidade de encontrar o acesso às fontes mais profundas da psique que, de outro modo, seria negado. Aí está o significado social da obra de arte” (Jung, 1985:68-71).

Os contos de fada e mitos são considerados pelo senso comum apenas como produtos de civilizações antigas e sociedades primitivas. Diz-se que a moderna sociedade industrial tem ultrapassado o estágio da magia e da superstição e que atualmente é guiada pela razão, ciência e tecnologia. Este pensamento do senso comum esteve presente na ciência até algumas décadas atrás, quando a etnologia, a psicanálise, a queda do colonialismo e as ciências humanas desmontaram o edifício da racionalidade ocidental. Isto permitiu observar melhor a realidade das próprias sociedades ocidentais modernas e o cotidiano do homem destas sociedades. Olhando ao seu redor, os pesquisadores constataram que o indivíduo das sociedades modernas vive cercado de imagens e bens culturais. A cultura está transbordando de imagens e histórias de heróis, deuses, demônios e vilões.

A cultura da sociedade ocidental (ou cultura de massa) repete os mesmos temas do folclore e das culturas ditas “primitivas”, apesar de suas características de produção industrial e dedicado ao consumo de massa ou grande público. A cultura de massa criou um novo folclore em nível mundial, se apropriou dos temas e personagens regionais e adaptou-os ao grande público. Este identifica-se com os temas e personagens, torna-se fã deles e

consome os produtos vinculados a eles ou veiculados por eles. A cultura de massa em sua universalidade é possível porque apela justamente para o que há de universal no imaginário humano – os temas e personagens do folclore e dos mitos.

Estes temas e personagens são visíveis nas histórias em quadrinhos (HQ). Além do plano ideológico, percebe-se neles uma familiaridade com os contos de fada e os mitos de outras culturas. As HQ são um produto típico da cultura de massa. Elas refletem a sociedade que os criou, seus personagens e histórias pertencem ao imaginário desta sociedade.

A HQ é tanto uma arte quanto um produto de consumo, seus personagens e, particularmente, os superheróis exercem considerável influência nas vidas dos seus consumidores e leitores. De certa forma, elas podem ser consideradas como um conto de fadas moderno; os leitores as consomem em grande quantidade por identificarem-se com seus personagens e histórias.

Os contos de fada são constituídos de material simbólico que reflete os processos básicos da psique, são manifestações dos arquétipos. Estes são padrões constituintes da psique humana que aparecem na mitologia, contos de fada e religiões. Desta forma, os arquétipos devem estar presentes nos produtos da CM, pois ela constitui-se em um folclore moderno. Desta forma, estudar um produto dela como as HQ, seus personagens ou histórias pode esclarecer a respeito da sociedade atual e de como os temas e elementos mitológicos ou arquetípicos se fazem presentes em uma sociedade que se define como científica, racional e tecnológica.

Um personagem sempre presente nas HQ é Batman. Atualmente, ele é caracterizado como um homem atormentado, com uma obsessão e dividido, questionando seu comportamento e sua personalidade. Nem sempre foi assim. Ele foi criado em contraponto

ao Superhomem, tinha um mesmo comportamento e seus inimigos eram definidos – os vilões eram o mal a ser combatido e ele estava do lado do bem. A história que marca a mudança na personalidade do Batman chegou a ser a mais vendida em toda história da HQ, ela mostra o Batman questionando a si mesmo.

O processo de autoquestionamento representa o início de um processo de auto conhecimento, de confronto com aquilo que o indivíduo recusa ser, que diz não ser e luta contra – tanto dentro quanto fora dele próprio; é o encontro com a sua “sombra”¹. O personagem Batman pode ser abordado através deste tema – o encontro com sua sombra. A qual é uma das muitas figuras arquetípicas presentes na psique humana. Batman é um herói sombrio. Luta pela justiça, atua na noite e tem como símbolo um animal desprezado: o morcego. O fato da identificação do herói com um animal indica também um tema arquetípico. Desta forma vemos alguns temas arquetípicos que estão presentes no personagem Batman e podem esclarecer sobre a dinâmica da CM.

Este estudo pretende abordar os temas e símbolos arquetípicos, especialmente da “sombra”, que estão presentes nas HQ do Batman, quando da mudança das características de seu personagem na década de 80. Ele assumiu o caráter de um mito na sociedade atual, isto é de uma figura exemplar ou modelo. A abordagem então deve ultrapassar a análise semiológica e ideológica, alcançando o terreno do símbolo que é justamente o domínio próprio do mito e dos contos de fadas.

¹ Conceito desenvolvido posteriormente (pg. 17)

II- TEMÁTICA

Na década de 60 completou-se um processo de expansão da civilização industrial e urbana nos padrões ocidentais por todo o globo, isto é salientado por Hobsbawm (1995). Morin (1977) denomina esta colonização de horizontal, uma primeira industrialização da sociedade por todo o globo. Ao mesmo tempo, inicia-se uma segunda industrialização, uma colonização vertical, cujo alvo é o domínio interior do homem. O terreno é a cultura, as mercadorias não são mais materiais, mas culturais.

Esta colonização vertical se realiza dentro de uma nova cultura – a cultura de massas (CM). Seu embrião está no surgimento de uma imprensa de rádio e papel, que se procura dirigir ao maior público possível. Isto ocorre a partir da década de 30, inicialmente nos Estados Unidos e depois nas demais sociedades ocidentais. Ela se constitui de forma diferente das culturas tradicionais – as culturas nacionais e religiosas. Nas culturas tradicionais, o folclore, contos e ritos desempenhavam um importante papel social. A expansão da sociedade industrial modificou a sociedade de modo que o espaço ocupado pelo folclore, ritos e contos foi substituído progressivamente pela CM. Este não é um processo único e homogêneo. Nas sociedades complexas modernas², essa cultura possui caráter integrador, ocorrendo um sincretismo das diferenças culturais realizando uma homogeneização.

² Sociedade complexa é definida por Velho (1981, p. 16) como aquela que possui classes sociais definidas pela divisão social do trabalho e da riqueza com continuidade histórica e que possui coexistência de várias tradições culturais de forma harmoniosa ou não.

³ Definida por Morin (1977) como um aglomerado de indivíduos ideais retirados de sua determinação sócio-cultural (sem determinada etnia, classe social, familiar e outros). Cazeneuve (1978: 174-176) coloca que massa não se define apenas de modo quantitativo, mas também por critérios qualitativos que são essencialmente negativos e que seu sentido não é restrito indicando um público disseminado, desta forma é mais apropriado falar de sistema de difusão do que de CM.

Pode-se definir CM como a cultura “*produzida segundo as normas maciças da fabricação industrial, destinando-se a uma massa social²[...] constituindo um corpo de símbolos, mitos e imagens concernentes a vida prática e à vida imaginária[...]* acrescentando-se à cultura nacional, à cultura religiosa, à cultura humanista e entrando em concorrência com estas culturas.” (Morin:16)

Ela apóia sua tendência de universalização no imaginário comum da humanidade, pois “*um homem pode mais facilmente participar das lendas de outra civilização do que se adaptar à vida desta civilização*” (Morin, 1977: 45). A CM absorve certos temas do folclore e universaliza-os, com ou sem modificação, construindo um novo folclore com fragmentos dos folclores regionais, étnicos e nacionais.

O imaginário que aparecia através das mitologias tradicionais não desapareceu, mas modificou a sua forma. Estas mitologias foram substituídas pela idolatria dos cultos de personalidade, pelas mitologias políticas ou filosóficas e pela iconografia publicitária (cf. Durand, 1984). Durand considera que a pesquisa das imagens que formam o conteúdo do inconsciente será a maior tarefa de pesquisa do século XXI.

Este processo de adaptação de certos temas do folclore à CM pode ser abordado através do estudo de um dos seus produtos: as histórias em quadrinhos (HQ) ou simplesmente quadrinhos. “*Tal como o folclore, a história em quadrinhos é, ao mesmo tempo, viva, atual, ligada aos momentos do tempo presente, e permanente, de todas as épocas, graças aos arquétipos dos quais toma seus temas*” (Renard em Quella-Guyot, 1994:101).

À evolução das figuras dos deuses corresponde uma evolução da individualidade, os homens procuram viver da maneira de seus deuses ou igualá-los, isto é, realizar todas as

suas potencialidades tornando-se homens totais. Isto é reivindicado inicialmente pelos reis, depois cidadãos, plebe e todos os indivíduos. O aparecimento das estrelas de cinema e televisão, dos personagens de HQ, *“correspondem a um apelo mais profundo das massas no sentido de uma salvação individual, e suas exigências, nesse novo estágio de individualidade, se concretizam num novo sistema de relações entre real e imaginário”*. (Morin, 1989: 21).

Os quadrinhos são um produto típico da cultura de massas. Um dos seus melhores aspectos é a sua habilidade para promover e provocar o uso da imaginação do leitor. Os artistas desenham alguns quadros do movimento e os leitores completam o movimento da cena através de sua própria imaginação (Hirai, 1997: 5).

Os personagens da HQ vivem de forma intensa e as relações interpessoais são reduzidas ao essencial. Há uma grande variedade de personagens, de diferentes idades e personalidades. Pode-se afirmar que os quadrinhos constituem um universo imaginário próprio que pode ser estudado (cf. Anselmo, 1975), inclusive inúmeros heróis, pela sua grande difusão no mundo, adquiriram uma força mítica (Quella-Guyot, 1994: 100).

Os mitos e os contos de fada refletem os processos inconscientes da psique coletiva, o dinamismo dos símbolos e dos arquétipos da sociedade. Os contos de fada são *“a expressão mais pura e mais simples dos processos psíquicos do inconsciente coletivo”* (Franz, 1990: 9). O estudo das HQ, considerado como um conto de fadas moderno esclarece os processos simbólicos que ocorrem no inconsciente coletivo da sociedade atual.

O herói em um conto de fadas ou mito é considerado normalmente como o símbolo do ego ou do indivíduo (cf. Franz, 1990; Bettelheim, 1990 e Campbell, 1990). Sua significação em um sociedade corresponde muito à representação que ela faz do indivíduo ou dos processos inconscientes relacionados a ele.

A sociedade ocidental enfrenta atualmente uma crise de paradigmas, de sua maneira de se posicionar perante o mundo - do “ser-no-mundo” próprio da racionalidade ocidental (cf. Heidegger, 1988). O próprio conceito de “indivíduo” e de “homem” é questionado pelo estruturalismo, falando-se na “morte do homem” (cf. Dosse, 1993). Esta crise é pensada por Capra (1989) relata a existência de uma dinâmica subjacente na sociedade moderna de mudança de paradigmas em função de suas várias crises; esta mudança viria do desenvolvimento da ciência e da tecnologia e do resgate de concepções de realidade antigas, tidas como ultrapassadas e desprezadas na visão cartesiana atual, como o pensamento oriental e as concepções “mágicas” da realidade. Whitmont (1991) também fala de um “retorno da deusa”, entendido simbolicamente como a necessidade de revalorização de valores como sentimento, cooperação, emoção e intuição tradicionalmente associados à mulher e, da mesma forma que ela, historicamente desprezados pelo homem e por valores associados ao “masculino”.

Estes autores colocam que há todo um movimento de retorno do que foi tradicionalmente desprezado pela sociedade ocidental ou é desvalorizado, considerado como resíduo e sem função utilitária. Os mitos, lendas e o folclore, que a sociedade moderna os superou, são depositados pela racionalidade ocidental no campo do residual e da inutilidade. Este ponto de vista é contestado por diversos autores. Morin (1977), Durand (1984), Campbell (1990) e Eliade (1991) mostram a presença de temas, imagens e figuras nos conteúdos veiculados pelos meios de comunicação que podem ser considerados mitológicos, constituindo um folclore e uma mitologia moderna. Segundo a Psicologia

Analítica⁴, esta mitologia se constitui a partir da mesma fonte psíquica que as antigas mitologias e o folclore do passado: os arquétipos.

Para lidar com o “desprezado”, a Psicologia Analítica desenvolveu o conceito de “sombra”, que seriam as qualidades e características desprezadas pelo ego consciente do indivíduo. Ela seria inconsciente e estaria carregada de afeto, sendo projetada de maneira negativa no mundo externo. A sombra possui um lado pessoal e outro coletivo, próprio da sociedade onde o indivíduo está inserido. A sombra coletiva é constituída pelos valores e características desprezadas pelo grupo social. O processo de crise ou autoquestionamento é justamente um processo de encontro com a sombra, individual no caso do indivíduo e social no caso de um grupo.

A abordagem da temática arquetípica e da “sombra” nas HQ de um herói, no caso BATMAN, permite uma visão privilegiada, sob o aspecto simbólico e na perspectiva da Psicologia Analítica, de como estes temas estão presentes no imaginário moderno e são materializados nos produtos da CM.

⁴ A Psicologia Analítica tem como principal teórico o psiquiatra suíço C. G. Jung e seguidores como M. L. Von Franz, E. Whitmont, A. Sanuels entre outros. Jung foi discípulo de Freud, mas separou-se dele em 1913 devido a divergências, especialmente quanto ao conceito de libido e de inconsciente. Este considerado por Jung como tendo um fundamento coletivo – os arquétipos – e por Freud, como sendo apenas a nível do indivíduo.

III – OBJETIVO

Este trabalho tem como objetivo analisar os temas e símbolos arquetípicos, em especial o arquétipo da “sombra”, que estão presentes nas histórias em quadrinhos publicadas na década de 1980 do personagem Batman, abordando estas histórias sob o aspecto simbólico.

Ele desdobra-se nos seguintes objetivos específicos:

- explorar a relação existente ao nível simbólico entre o imaginário do folclore e das mitologias tradicionais e os produtos atuais da cultura de massa;
- analisar a configuração ideológica presente nas HQ do Batman escolhidas;
- explorar e comparar a forma como o personagem Batman aparece na HQ do Batman seriada, produto típico da CM, e em uma HQ para adultos de volume único, produto com características próximas do padrão da Arte.

IV - MARCO TEÓRICO

IV.1- CULTURA DE MASSA, IDEOLOGIA E MITOLOGIA

Com o crescimento da circulação da informação por meio de jornais diários, o nascimento do cinema, com a difusão do rádio e da televisão foi construído todo um sistema industrial relacionado a estes meios de comunicação. Eles também exercem profunda influência na vida social e individual deste século. Isto estimulou vários estudos a respeito. A preocupação sempre presente dos estudos é determinar se este sistema, denominado de indústria cultural, é bom ou ruim para o homem (cf. Coelho: 7 e Eco, 1970:49).

O surgimento e as características da indústria cultural são abordados pelo sociólogo Edgar Morin definindo a cultura de massa⁵ (CM) a partir de sua fabricação de forma padronizada e industrial. Segundo Morin (1977), os produtos culturais dela possuem as limitações de seu caráter industrial, consumo diário e por não serem realizados a partir de padrões estéticos da Arte⁶. A CM oscila entre estes pólos: técnico-burocrático, determinando padronização e repetição, e originalidade, exigindo individualização e

⁵ Neste trabalho considera-se "mass media" como veículos ou meios de comunicação de massa como cinema, jornal, televisão, rádio, revistas e outros relacionados com a produção industrial e maciça de bens culturais. A Escola de Frankfurt utiliza o termo "indústria cultural" (IC) para designar os mass media, mas enfatizando seu processo produtivo. Os "media" ou "mídia" são considerados como o meio em que está circulando a cultura de massa ou produzida pela IC. Cazeneuve (1978: 173-174) coloca que este termo sugere a massificação, o que não é correto. Ele indica os meios de difusão dos produtos culturais, as técnicas de comunicação destes produtos e a própria comunicação. Dependendo do autor, o termo "mass média" pode assumir significados distintos.

⁶ Jameson (1995) afirma que se deve repensar a oposição alta cultura (Arte)- cultura de massa. Ela parte de considerar a cultura de massa como mais popular e autêntica que a alta cultura, ou o contrário, utilizar a alta cultura como referência para medir a degradação da cultura de massa. O fenômeno da cultura de massa obriga a repensar a natureza e a dicotomia entre a alta-cultura e a cultura popular.

novidade. Isto é possível porque, segundo Morin, a própria estrutura do imaginário⁷ humano é organizada desta forma. Existem formas constantes no imaginário, figuras-modelo ou arquétipos, que podem ser adaptadas e utilizadas pela norma industrial. A indústria cultural realiza clichês dos arquétipos transformando-os em estereótipos. A criação cultural, entretanto, não pode ser totalmente integrada na produção industrial. Há necessidade de uma autonomia relativa na criação de modo a suprir a necessidade de individualidade e originalidade.

São universalizados pela CM os ideais da modernidade: procura da vida melhor, felicidade pessoal e afirmação dos valores da civilização ocidental. Ela enfraquece as culturas nacionais em prol de uma cultura transnacional e cosmopolita (as sociedades modernas ocidentais são consideradas sociedades complexas - cf. nota 2). Morin (1977) afirma que é um erro considerá-la como um ópio do povo e manipulada pelo grande capital internacional. Ela corresponde às necessidades imaginárias da realidade atual.

Esta abordagem ignora o seu aspecto ideológico. Os fenômenos da indústria cultural e de seus efeitos sobre a sociedade são estudados primeiramente por Adorno e Horkheimer, teóricos da Escola de Frankfurt, enfatizando seu caráter ideológico e alienante. Eles consideram que os filmes, rádio e jornais constituem um sistema que se define como um negócio e uma indústria. A ideologia e processo industrial de normalização e produção em série dos bens culturais só foram possíveis eliminando deles seu caráter artístico, *“sacrificando aquilo pelo qual a lógica da obra se distinguia da lógica do sistema social”* (Adorno e Horkheimer, 1978: 161). Seus pensadores demonstram a lógica de mercado

⁷ O Imaginário para Morin (1977) é a estrutura complementar e antagonista ao real. possui os ideais, desejos e aspirações também como os seus opostos com medos, instintos sem controle e outros. Considera que seus diferentes níveis estão expressos nas mitologias. O imaginário possui um campo comum entre os homens, independente de sua condição histórico-social, que permite várias formas de relação identificação e projeção.

atuando no processo de produção cultural, em que a cultura torna-se mais um produto submetido à lógica de mercado. O valor da obra de arte na indústria cultural não está nela enquanto obra de arte, mas do capital investido nela e de seu retorno financeiro. Isto acarreta um empobrecimento artístico da obra produzida.

O pensamento da Escola de Frankfurt pode ser "*caracterizada como a extensão e a aplicação das teorias marxistas da reificação da mercadoria às obras da cultura de massa*" (Jameson, 1995: 10). A obra de arte antes de sua "industrialização" era considerada como um fim em si mesmo e a sua finalidade era a experiência estética. O processo de reificação, que consiste em considerar os objetos como coisas e apenas pelo seu valor de uso, não atingia as obras de arte e a cultura. Com o desenvolvimento da sociedade capitalista e das técnicas de reprodução e difusão (fotografia e rádio), a arte e a cultura perderam seu isolamento e foram reificadas, isto é transformadas em mercadoria. Este processo tem como último ato a reificação da própria imagem, transformando a sociedade em espetáculo.

Esta forma de análise é continuada por Debord (1997) que considera que as modernas condições de produção transformaram a vida em "espetáculo", isto é "*uma relação social entre as pessoas mediada por imagens*" (Debord, 1997:14). A vida tornou-se uma representação destas imagens, desta forma elas ganharam autonomia e uma vida própria, perdendo seu embasamento na realidade. O espetáculo é o principal resultado da dominação da economia na sociedade atual. Debord considera o espetáculo como a expressão concreta da alienação na sociedade atual, resultado de seu desenvolvimento

O conceito de imaginário varia conforme o autor. neste trabalho serão citadas as concepções de Durand (1997) e Jung (1991). para maiores esclarecimentos pode-se ver Augras em Silva (1986: 574s).

capitalista e da sua acumulação de capital, concluindo: "*O espetáculo é o capital em tal grau de acumulação que se torna imagem*" (1997:25).

Esta análise tem como mérito demonstrar como a estrutura mercantil e industrial penetra na obra de arte, porém a cultura de massa não pode ser vista apenas como mera manipulação e conformismo, efetuada pelas classes dominantes. Se isto fosse realidade, o estudo da indústria cultural (IC) ou CM resumir-se-ia à caracterização das técnicas de marketing político e ideológico e análise de textos e materiais de publicidade (cf. Jameson, 1995: 25). Jameson (1995) também diz que a cultura é o elemento chave da sociedade atual e que ela (a cultura) está saturada de imagens e que as obras da cultura atual (de massa e de elite) contêm na forma inconsciente ou recalcada um imaginário utópico que as impulsiona. É necessário recuperar esta utopia subjacente a fim de poder realizar uma crítica marxista significativa à CM.

A indústria cultural também é vista como um componente da sociedade procurando manter seu equilíbrio interno. Merton e Lazarsfeld (1978) comentam as principais funções sociais dos meios de comunicação de massa: atribuição de status; reforço das normas sociais através da exposição do seu desvio ao público, e narcotizante do público. Ao ter conhecimento das questões sociais, ele pode deixar de atuar sobre elas, confundindo a atuação com tomar conhecimento. O conformismo dos mass media provem também do fato de serem sustentados pelo interesse de grandes capitais que constituem o atual sistema econômico. Desta forma, "*os objetivos sociais são consistentemente expulsos dos media ao entrarem em conflito com sua rentabilidade*" (Merton e Lazarsfeld, 1978: 117).

Pode-se dizer que a indústria cultural transformou a cultura em produto, que o produto tornou-se "imagem" e que no mundo atual da comunicação, as grandes forças produtivas são as forças do saber e da comunicação (cf. Negri, 1996: 175).

As diversas posições sobre a CM são sintetizadas por Eco (1970) que classifica duas posições: os apocalípticos e os integrados. Os apocalípticos correspondem a uma visão pessimista, considerando-a como anticultura, que manipula, destrói o gosto estético, sendo sinal de uma queda. Ela discorre “sobre” a CM, mas possui característica consoladora porque acredita que existe uma comunidade preservando a arte e o bom gosto. Os integrados são otimistas, nascem da sua leitura a partir “de dentro da CM”, consideram que ela colocou à disposição de todos muitos bens culturais e que o mundo da indústria cultural e da sua cultura é o mundo atual. Segundo Eco, é um erro “*pensar que a cultura de massa seja radicalmente má, justamente por que é um fato industrial e que hoje se possa dar cultura subtraída ao condicionamento industrial*” (Eco, 1970: 49).

Atualmente ocorre uma satanização da mídia e da sua relação com o seu espectador. A mídia é vista como onipresente e esmagando o espectador com seu poder (cf. Negri, 1996: 174) e a crítica proveniente da esquerda considera apenas a manipulação e os espectadores são considerados passivos. Há certa concordância de que a mídia produz códigos destinados a impedir e bloquear os mecanismos de produção simbólica. Ocorre também uma redução de significados feita pela semiologia e pelas “ciências da comunicação”, considerando apenas o aspecto discursivo e eliminando os aspectos ético, subjetivo, político e poético da relação do espectador com a mídia (cf. Debray, 1995: 135 e Negri, 1996). Somente recuperando estes aspectos é possível atingir a “*operatividade coletiva, ética-política, emotiva e criativa, que age no mundo da comunicação*” (Negri, 1996: 174). A recuperação destes aspectos e a necessidade de alcançar esta operatividade fica patente a partir da descrição da mídia atual realizada por Guattari:

"uma aparente democratização de acesso aos dados e aos saberes, associado a um fechamento segregativo de suas instâncias de elaboração; uma multiplicação dos ângulos de abordagem antropológica e uma mestiçagem planetária das culturas, paradoxalmente contemporâneas de uma ascensão dos particularismos e dos racismos; uma imensa extensão dos campos de investigação técnico-científicos evoluindo em um contexto moral da insipidez e do desencanto." (Guattari, 1996: 177).

A mestiçagem planetária de culturas é também constatada por Morin (1977) e Campbell (1990). A CM cria um novo folclore e uma nova mitologia (cf. Morin 1977; Eliade, 1970; Campbell, 1990; Eco, 1970: 242 e Durand, 1988: 105). Ela retoma algumas funções do pensamento mítico que são parte integrante do pensamento humano. Os mass media veiculam produtos culturais com estruturas e comportamentos míticos. A mitificação dos personagens dos mass media ocorre pela sua transformação em imagem exemplar.

A criação de um novo folclore e mitologia não é realizada do nada. A CM apropria-se de temas do romance e do folclore e desenvolve-os de forma industrial (cf. Morin, 1977; Campbell, 1990 e Eliade, 1991). Desta forma, "*a imprensa escrita, o cinema, as histórias em quadrinhos e as telenovelas são os reservatórios mitológicos de nossa sociedade.*" (Sullerot *in* Moya, 1977: 91).

Pode-se explorar o imaginário da sociedade ocidental através dos produtos da CM como se estes fossem uma nova forma da mitologia. A HQ é um objeto privilegiado de acesso a esta nova mitologia e ao seu imaginário, por ser um produto típico dela e constituir um universo próprio, semelhante ao universo folclórico e mitológico.

IV.2- HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

As Histórias em Quadrinhos (HQ) caracterizam-se por serem formadas pelos códigos da imagem e da linguagem escrita compostos ambos de signos gráficos. Esta característica provém do fato de resultarem das artes da literatura e do desenho. Este fato e seu caráter misto, originam uma nova forma de manifestação cultural que “*é o retrato fiel de nossa época, onde as fronteiras entre os meios artísticos se interligam*” (Bibe-Luyten, 1985: 12).

Em quadrinhos (ou HQ) ocorre uma sobreposição do texto e da imagem, exigindo do leitor habilidades de interpretação visual e verbal. O próprio texto da narrativa pode ser lido como uma imagem e adquire um significado quando é tratado graficamente e fornece um clima emocional e sugestões de som. O potencial de expressão dos quadrinhos encontra-se justamente no emprego conjunto de palavras e imagens.

A leitura destas imagens requer que seja compartilhado um código entre o autor e os leitores; o autor evoca imagens que são compartilhadas por ambos. Estas imagens comuns tanto são da cultura, quanto da experiência cotidiana do mundo físico e social e da própria mente de ambos. Nos quadrinhos, pela força expressiva das imagens, é possível contar toda uma história sem fazer uso de palavras.

O artista da arte seqüencial (das HQ) “*vê*” pelo leitor o movimento, a ação e a história em imagens e sons. Ele “*imagina pelo leitor*” (Eisner, 1989: 122), escolhe imagens que devem ser reconhecidas pelo leitor através de sua seqüência, seu texto e seu tratamento gráfico. O leitor, a partir das imagens fixas (os quadrinhos), preenche as lacunas entre eles com sua imaginação a partir de sua vivência pessoal e dos quadrinhos lidos. A imagem

dirige a imaginação do leitor, que não necessita realizar muitas interpretações adicionais. O texto fornece os sons, os diálogos e elementos de ligação entre os quadrinhos. Na HQ, os elementos mais propícios à representação pela imagem são o cenário e a ação; o texto ou diálogo que explicita o pensamento fornece o significado da ação.

O quadrinho pode ser visto como um palco, controlando a visão do leitor sobre a ação, indicando-lhe o ponto de vista e a sua perspectiva. Ele orienta o leitor para uma visão que esteja de acordo com a narração tal como é proposta pelo autor da história. Ele pode servir para localizar todos os elementos da ação quando isto é necessário, para criar e alterar os estados emocionais sugeridos ao leitor, pois a reação do leitor é determinada por aquilo que ele vê (cf. Eisner, 1989: 89).

A primeira página da narração funciona como uma introdução situando o leitor de forma cognitiva e afetiva, dando o “clima emocional” da história, prendendo a atenção do leitor e preparando sua atitude para a história. O balão tenta captar o som e fixá-lo, acrescenta significado e comunica a característica do som para a narrativa através de sua forma. Dentro dele, a forma das letras (letreiramento) reflete a natureza e a emoção contidas na fala dos personagens ou no som.

A HQ pode ser construída a partir de um roteiro, que é um texto escrito que inclui a narrativa e os diálogos dos balões. Ele serve de ligação entre o escritor (autor da narrativa) e o artista (desenhista). Contém instruções sobre a descrição dos quadrinhos e o conteúdo das páginas que servem de base para o desenho do artista. Eisner (1989: 123) relata que as HQ eram tradicionalmente escritas e desenhadas por um indivíduo apenas, mas devido a produção seriada e urgência de tempo (caráter industrial da comunicação de massa) passaram a ser produto de uma equipe. A equipe é controlada na maioria das vezes pelo editor.

Esta divisão entre escritor e artista atualmente é mais complexa. Guella-Guyot (1994: 16, 30 e 121-138) coloca na posição do escritor o cenógrafo. Ele concebe a narrativa em imagens, o desenvolvimento da história, coloca todo o texto, define o enquadramento, os detalhes significantes e a quantidade de quadrinhos de cada seqüência, é uma espécie de produtor. Todas estas informações são captadas pelo desenhista e adaptadas ao seu próprio estilo no desenho da HQ.

A produção industrial conservou do folhetim a “lei das séries”. São criadas aventuras que são vividas por determinado grupo de heróis em dezenas de títulos e de maneira repetida. Isto acaba criando um universo imaginário próprio, os personagens passam a não depender de seus criadores e podem mudar de cenógrafo e desenhista. Desta forma uma fidelidade é criada no público apesar do final previsível, assim “*não é tanto o fim como a maneira pela qual os heróis alcançam seus objetivos o que interessa*” (Guella-Guyot, 1994:138).

IV.3- HQ E CONTOS DE FADA

Dentro do universo específico e do mundo próprio criado pelas HQ, os personagens têm suas características delineadas e exageradas muitas vezes; as suas relações interpessoais são reduzidas ao essencial e com características acentuadas. (cf. Fresnault-Deruelle *in* Helbo, 1983: 125). Os inúmeros heróis dos anos 30 se difundiram de tal força pelos meios de comunicação de massa que se tornaram universais (presentes em todo o

globo) adquirindo a força de um mito (cf. Quella-Guyot, 1994: 100 e Eco, 1970: 244).

Pode-se dizer que:

“As personagens da história em quadrinhos ocupam em nossos dias um lugar importante na memória coletiva dos ocidentais. Elas constituem um novo repertório folclórico, um novo fundo comum de referências que prevalece sobre os legados da sabedoria popular ou da cultura livresca...” (Renard *apud* Quella-Guyot, 1994:101).

Pode-se então comparar as HQ com os contos de fada, pois estes são parte importante do folclore tradicional (cf. Propp, 1984: 8) assim como as HQ são do folclore moderno. O folclore também possui uma autoria coletiva e independente da vontade individual e isto se reflete nos contos de fada (ou maravilhosos). Este caráter coletivo é enfatizado também por Franz (1990), Eliade (1991) e Bettelheim (1980).

Eliade (1991) comenta que a questão que existe por trás da relação entre conto de fadas e folclore é determinar se o conto descreve um sistema de ritos que possui uma base sócio-histórica, pertencendo a determinada configuração social ou se o conto exprime uma estrutura que não se reduz ao contexto sócio-histórico mas pertencente a psique humana.

A posição de uma base sócio histórica para os contos tem como autor representativo V. I. Propp. A concepção de que existem estruturas psíquicas que explicam o conto tem como correntes principais: a) psicanalítica, cujo teórico representativo é Bruno Bettelheim; b) estruturalista, com Lévi-Strauss e c) simbólica ou mitológica dos quais M. Eliade, M. L. Von-Franz e G. Durand são representativos.

V.I. Propp estuda os contos maravilhosos e conclui que existe uma estrutura básica nos contos e uma unidade. Ele constata que os personagens são variados mas existem poucas funções e são constantes. Considerando função como “*o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação*”

(Propp: 26) e analisando os contos sob este ponto de vista ele constata que existem 31 funções presentes nos contos⁸ e que os personagens realizam determinadas funções de ação existindo sete papéis: antagonista, doador, auxiliar, princesa, mandante, herói e falso herói (cf. Propp, 1984: 73-75). Ele considera que “o conto tomou emprestada de épocas arcaicas a cultura social e ideológica...[é] inteiramente composto de elementos que remontam a fatos e concepções que datam de uma sociedade sem classes” (Propp, 1997: 440). A unidade dos contos constatada por ele em sua análise é explicada pela existência em todas as sociedades de realidades sociais comuns, que são os estádios de evolução social⁹. Ele refuta a hipótese de conteúdos do psiquismo humano.

Entretanto, Lévi-Strauss e o estruturalismo consideram que existem na mente humana estruturas universais de entendimento, independente da história e das condições sociais. A cultura e a sociedade são um reflexo da atuação destas estruturas: “...a mente humana es en todas partes una y la misma, con las mismas capacidades...” (Lévi-Strauss, 1978: 40). O mito ou conto de fadas é visto como um produto destas estruturas e um meio

⁸ Propp determinou as seguintes funções (Propp, 1984, p.31 e sg) que são: afastamento, proibição, transgressão, interrogatório, informação, ardid, cumplicidade, dano ou carência, mediação ou momento de conexão, início da reação, partida, primeira função do doador, reação do herói, fornecimento-recepção do meio mágico, deslocamento no espaço, combate, marca ou estigma, vitória, reparação do dano ou da carência, regresso, perseguição, salvamento ou resgate, chegada incógnito, pretensões infundadas, tarefa difícil, realização, reconhecimento, desmascaramento, transfiguração, castigo ou punição e casamento. Nem todos os contos possuem todas estas funções, mas a ausência de uma função não altera a sequência

⁹ Propp segue a concepção marxista do início do século relativa ao determinismo das condições sociais sobre os fatos culturais. Ele considera que existe uma grande relação entre o desenvolvimento da língua e o estágio de evolução de uma sociedade. Cada estágio de evolução social tem sua estrutura, sua ideologia e sua criação artística. O folclore e as manifestações culturais carregam dentro de si as reminiscências de todos os estádios de evolução social anteriores. A tarefa do pesquisador é decompor as camadas de modo a explicitar as relações entre os estádios de evolução social e as manifestações culturais. Esta noção de uma evolução cultural das sociedades é desenvolvida pela antropologia denominada de evolucionista e sistematizada no livro “Ancient Society”, obra do antropólogo inglês Morgan. Ela traduz um etnocentrismo fundado na crença do racionalismo científico, no agnosticismo e como a justificação teórica da prática colonial dos países europeus. O critério evolucionário utilizado é o desenvolvimento científico e social da sociedade europeia do século XIX. Os primórdios do pensamento marxista e do pensamento psicanalítico também seguem este pensamento evolucionista. Como pensamento antropológico, ele foi refutado pelo material etnográfico recolhido pelos antropólogos nas décadas posteriores (cf. Laplantine, 1991, p. 66 e sg.). Apesar disto, Propp

de abordá-las. Ele considera que os mitos resolvem oposições, cuja fundamental é o par: Natureza x Cultura (cf. Pandolfo, 1981: 16). Desta forma, “*o mito, não pinta nem retrata, atualiza veios adormecidos na reflexão coletiva, mostrando as contradições insuperáveis, em torno dos quais gira a organização social*” (Lima, 1968:36).

Mary Douglas (1967) critica a análise estrutural de um mito considerando essencialmente que ela reduz os significados possíveis do mito e que os critérios interpretativos são externos à cultura que os produziu. Outra crítica é que a análise estrutural realiza uma abordagem semiológica, considerando os mitos como construções de um sistema de signos específicos, enquanto que os mitos e os contos de fada são sistemas simbólicos. Enquanto os signos possuem um ou mais significados específicos e decodificáveis, os símbolos possuem múltiplos significados e vários níveis de atuação e representação

A abordagem psicanalítica mostra outra faceta dos CF, relacionada à sua importância para o desenvolvimento psicológico individual e como reflexo deste. O conto de fada é considerado por Bettelheim (1980) como importante para o desenvolvimento psíquico da criança. Ele oferece um caminho para a criança lidar com o material inconsciente através da imaginação, o que não seria possível de outra forma e oferece soluções que são compreendidas pela criança. Os processos psíquicos que se desenrolam inconscientemente na criança são projetados externamente, sendo representados pelos personagens da história e seus incidentes, que desta forma tornam-se compreensíveis para a criança. Ela se identifica pela simpatia do personagem, “*quanto mais simples e direto é um bom personagem, tanto mais fácil para a criança identificar-se com ele e rejeitar outro*

trouxe grande contribuição, desenvolvendo a análise funcional e realizando constatações do próprio material empírico trabalhado quanto a estrutura constante dos contos maravilhosos

mau.” (Bettelheim, 1980: 18), por isto todas as situações são simplificadas de modo a criança poder identificar-se facilmente.

Os contos de fada são úteis no desenvolvimento total da personalidade. Seus personagens são parecidos com o homem real; o herói acaba tendo como recompensa uma existência feliz, não se torna sobre-humano e ele sugere as respostas. Bettelheim resume assim a ação dos contos de fada na vida infantil:

“Enquanto diverte a criança, o conto de fadas esclarece sobre si mesma e favorece o desenvolvimento de sua personalidade. Oferece significado em tantos níveis diferentes, e enriquece a existência da criança de tantos modos que nenhum livro pode fazer justiça à multidão e diversidade de contribuições que estes contos dão à vida da criança” (1980: 20)

Esta importância dos contos de fada para a criança e indivíduo como resultantes de projeções de processos inconscientes e portadores de muitos sentidos e significados é partilhada pela abordagem simbólica.

Esta abordagem concorda com Propp na existência de uma estrutura comum aos contos de fada, mas discorda de sua conclusão tendo origem apenas nas condições histórico-sociais, isto é, a forma de organização social, a divisão do trabalho e os modos de produção. A linha simbólica partilha com o estruturalismo do pressuposto da existência de estruturas do psiquismo humano que explicam as constâncias observadas nos contos de fadas, mas critica a análise estrutural dos mitos por considerá-los apenas como signos e não com símbolos.

A linha simbólica possui, apesar de diferenças teóricas¹⁰, um conceito semelhante de símbolo e de seu dinamismo psicológico. O símbolo (cf. Durand, 1988: 15; Jung, 1991b: 446 e Eliade, S. P.: 146) é considerado como uma fonte inesgotável de sentido, remete a algo indizível e a significados inconscientes e metafísicos, traz consigo uma vivência, não é determinado apenas historicamente, mas possui um valor por si próprio e um caráter coletivo.

Bettelheim (1980), Franz (1980) e Eliade (1991) diferenciam o mito do conto de fadas. Este possui um final feliz e personagens humanos, enquanto o mito possui final trágico e personagens sobre-humanos como deuses, semideuses ou humanos ligados a deuses. Estes autores e Durand (1988) localizam o conto de fadas e o mito no terreno semântico (do símbolo), desta forma seu estudo deve observar as características do símbolo de polivalência, redundância, significado indizível e irrepresentável. Esta é a perspectiva adotada neste estudo- considerar a HQ moderna de forma simbólica, um conto de fadas moderno.

Eliade (1991: 169) afirma que não se encontra nos contos uma reminiscência exata que remeta a um determinado estágio de evolução cultural. As influências da cultura e da história estão muito misturados e que restam apenas “*as estruturas de um comportamento exemplar ... que pode ser vivido em grande número de ciclos culturais e em muitos momentos históricos*” (Eliade, 1991:169).

Nos contos, o mundo é simples, transparente e se afasta do mundo mítico, o final é feliz. O seu enredo repete ou refere-se a uma iniciação ou rito iniciatório, isto é passagem

¹⁰ Durand diferencia símbolo de arquétipo. Ele define os arquétipos de maneira semelhante a Jung (ver texto adiante) mas não concorda com teoria da gênese filogenética dos arquétipos. Os arquétipos constituem a ligação entre o imaginário e os processos racionais. o que diferencia-o do símbolo é “*sua falta de ambivalência, a sua universalidade constante e sua adequação ao esquema*” (Durand. 1997. p. 62). O

da infância com sua ingenuidade e imaturidade para a vida adulta em sociedade através de uma morte simbólica. O conto possibilita uma vivência no plano simbólico e do imaginário destes ritos iniciatórios.

Este comportamento exemplar e o mundo simples e transparente pode ser observado nas HQ principalmente através dos superheróis. Eles acabam por realizar uma espécie de sincretismo de várias mitologias constituindo parte da mitologia moderna.

IV.4- SUPERHERÓIS E BATMAN: CARACTERÍSTICAS E HISTÓRIA

Flores (1979), em uma análise de caráter estrutural, analisou os super heróis dividindo-os em dois grupos: os que possuem uma característica de superpoder natural ou adquirida e os que possuem instrumentos de uma tecnologia muito avançada.

Sua força pode vir de uma transformação oriunda de um acidente nuclear (tecnologia avançada) ou através de palavras mágicas. Eles carregam a ambiguidade natureza/cultura, os superpoderes vem da natureza mas passam por uma mediação cultural (tecnologia ou palavras) ou utilizam-se de tecnologia avançada em instrumentos anacrônicos como flechas e com a presença de um uniforme como uma segunda pele.

Fora de seu uniforme eles estão no anonimato, que aparece contrastando com sua notoriedade pública, isto conjuntamente com a ação heróica ser um ato moral gratuito enaltece a ideologia do trabalho como dignificante e enriquecedor. Os super heróis possuem uma eterna juventude, seu mundo não sofre transformações temporais, isto é, a

arquétipo está no local do encontro de esquemas, o símbolo está entre o esquema e a idéia. O símbolo é polivalente, mas perdendo a sua polivalência transforma-se em signo.

apropriação do mito político da igualdade entre os homens e de que a ordem social existente é justa e seus inimigos devem ser eliminados, considera Flores (1979).

Em 1936 surge o primeiro herói uniformizado que combate o crime com coragem e habilidade excepcionais apesar de ser homem comum, ele é o “Fantasma” (*The Phantom*). Vários heróis surgidos posteriormente seguiram esta fórmula.

Em 1938, inicia-se a Era Dourada dos Super com o aparecimento do Superman, o primeiro superherói com poderes além das capacidades normais (superpoderes) e possuir uma origem diferenciada – ser de outro planeta. Em 1939 aparece “Batman”, Namor, Tocha Humana e após, Capitão Marvel, Lanterna Verde, The Flash. O primeiro herói de sucesso surge em 1941, é o Capitão América. Ele defende a verdade, a justiça e o estilo de vida americano.

O livro “*Seduction of the innocent*” de F. Wertham, lançado em 1948, acusa os quadrinhos de levarem as crianças à delinquência pelo aparecimento de lutas, sangue e crimes nas HQ além de criar uma moralidade delinqüente e distúrbios emocionais. Isto leva as editoras a criarem um código interno de censura. Em 1950 o Comitê do Senado americano publica o relatório “*Comic Books and Juvenile Delinquency*” em que aceita a teses de Wertham. Em 1954 a censura e controle sobre as HQ é exercida pelo “*The Comics Code Authority*” (CCA). Os heróis dos quadrinhos assumem então uma função educativa, os superheróis lutam contra os alemães, ajudam a “América”, mas não obtém sucesso comercial. Em 1958 inicia-se a “Era Marvel”, em que a Marvel Comics coloca seus próprios superheróis e ocorrem mudanças nas narrativas. Os superheróis passam a adquirir superpoderes pela tecnologia (acidente nuclear), casam-se e os vilões tem superpoderes.

Até 1973, os superheróis sempre obtinham sucesso em suas lutas contra os vilões e evitavam a morte de inocentes, mas este padrão muda. Eles passam a pagar um preço pelo

sucesso, como a morte de alguém próximo ou a destruição de algo. Surge também anti-herói, no qual partes de sua personalidade estão comprometidas ou que utiliza métodos e possui ideais que não seguem os padrões morais.

A década de 80 aprofunda este realismo., aumentando a popularidade da HQ. Em 1986 é lançado a série em HQ: “Batman: O Retorno do Cavaleiro das Trevas” (The Dark Knight Returns) colocando o problema da personalidade dos superheróis e ocorrem mudanças nas narrativas: vilões tornam-se heróis e vice-versa, ocorrem lutas entre superheróis e encontros entre eles; tudo isto para incrementar suas vendas. O CCA e o código interno das editoras sofrem mudanças drásticas.

Quando é lançado o filme Batman, as HQ aumentam suas vendas. Elas se sofisticaram, as narrativas e os temas tornaram-se orientados para adultos, os consumidores adolescentes da década de 60 tornam-se adultos na década de 80..

Na década de 90, temas controversos são levantados como um superherói homossexual e um personagem com HIV positivo, mas acarretaram controvérsias e problemas, então a Marvel Comics não lançou mais histórias com temas socialmente polêmicos.

O personagem Batman possui uma longa vida na HQ, inclusive pode-se afirmar que possui suas próprias fases ou conjuntos característicos de histórias com homogeneidade estrutural.

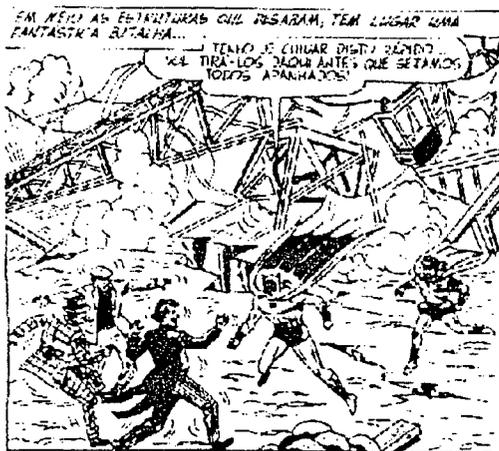
Pode-se definir o primeiro conjunto das HQ do personagem Batman como o período entre 1939 e 1960 aproximadamente. As histórias se caracterizam por possuírem personagem com características definidas e sem conflitos interiores, a violência aparece estilizada ou de forma indireta, existem traços de humor e desafio intelectual como se fosse

um jogo, a sexualidade não aparece, está presente a moral: "o crime não compensa" e o herói sempre vence ao final.

Estas características aproximam estas histórias dos contos de fada nas quais o herói é simpático, o vilão é repulsivo, os personagens são simples, há uma divisão clara entre o Bem e o Mal e ao final o herói vence.

O desenho é simples (vide Ilustração abaixo¹¹), inicia-se em preto e branco, torna-se colorido, mas as características de quadrinização conservadora, traços retos e definidos permanecem.

ILUSTRAÇÃO 1 - BATMAN EM PRETO E BRANCO



KANE, BOB (1993). **BATMAN VERSUS O CORINGA**, Coleção Invictus N°5, São Paulo : Nova Sampa Diretriz
 Republicação do original da revista **BATMAN**, primavera de 1940, USA: DC Comics

¹¹ As ilustrações não estão representadas no seu tamanho real, mas em escala para permitir inseri-los no texto.

O segundo conjunto é constituído pela histórias que são publicadas nas revistas periódicas vendidas nas bancas da década de 60 até atualmente. A estrutura básica não se modificou, mas o Batman esteve em segundo plano na década de 60 e 70. Os personagens continuam com papéis definidos mas agora ocorre um conflito psicológico interno. Batman adquire o conflito moral de assumir a justiça com as próprias mãos (matar o criminoso) ou entregá-lo para a justiça. O conflito sempre é resolvido com Batman entregando o vilão para a justiça, demonstrando a existência de um limite. No vilão, o conflito existente é entre a sua sanidade e a loucura, ele não possui limites para seus atos. A sociedade também passa a questionar o papel de Batman e ele possui vida amorosa, mas dividido entre o amor e a luta pela justiça. Isto torna estas histórias mais semelhantes com os acontecimentos reais. O traçado destas histórias é mais sofisticado, com jogos de luz e sombra, as cores passam a adquirir significados e os requadros passam a variar de acordo com o ritmo da história (vide as ilustrações no item IX- SOMBRA EM “BATMAN ANO 1”)

O terceiro conjunto é composto por histórias mais elaboradas e compostas a partir da década de 80 como séries especiais. Elas aprofundam o conflito interior do Batman, questionando inclusive a própria sanidade dele; a sociedade aparece dividida e conflituosa; o Batman é considerado pela sociedade como marginal e o terror que inspira nos ladrões através de seu uniforme é acentuado. O traço adquire significado podendo variar desde traços fechados até abertos, as cores ganham expressão e são utilizadas diversas técnicas de pintura para compor os quadrinhos. O requadro é quebrado totalmente, sendo utilizados vários planos, perspectivas procurando compor e retratar o aspecto psicológico do personagem e da cena (vide as ilustrações no item X- SOMBRA EM “ASILO ARKHAM).

Observa-se que em cada fase a violência segue um padrão, mas a violência simbólica (terror que o herói inspira) é utilizado apenas nas duas últimas fases. Apresenta-

se também uma diferença clara entre Batman e os vilões: a existência de um limite para seus atos. No primeiro conjunto, o limite era externo, dado pela lei e não era questionado nem gerava conflito; no segundo conjunto este limite é seguido mas sendo questionado e mostrando os conflitos psicológicos. No terceiro conjunto este limite gera um conflito psicológico intenso no Batman, com ele questionando sua sanidade e assumindo um caráter mais sombrio.

Considerando as HQ como um conto de fadas moderno, Batman assume o mesmo papel que os heróis assumem nos contos e mitos. Ele é o personagem que realiza a mediação do conflito, possuindo uma certa duplicidade e ambiguidade.

IV.5- SÍMBOLO E SIGNO

Um discurso, como as narrativas de HQ, possui vários níveis de isotopia presentes nele (cf. Greimas, 1976). O autor deste projeto observou que na análise da HQ, têm-se privilegiado o nível semiológico. Ele reflete a análise da ideologia transmitida pelos personagens de HQ, cuja análise mais conhecida é o livro "Para Ler o Pato Donald". Esta análise não esgota todos os sentidos presentes na HQ, mas muitas vezes este é o único aspecto abordado. Isto é resultado da confusão entre dois níveis do simbolismo.

Segundo Durand (1984) há uma confusão entre a dimensão mítica e a dimensão utilitária do simbolismo, com a dimensão mítica sendo reduzida à utilitária, desta forma, "*o espírito é pensado segundo as modalidades da experiência objetiva: a res cogitans é considerada segundo o método da res extensa... e nisto reside a alienação fundamental.*" (Durand, 1984:14).

Isto se traduz pela redução do símbolo ao signo. O signo é constituído pela fórmula: significado/significante. O símbolo, diferentemente do significante único do signo, possui o significado ao mesmo tempo: a) cósmico: retira sua imagem do mundo ao redor; b) onírico: faz referência a nossas imagens e sentimentos pessoais que manifestam nos sonhos; c) poético: manifesta-se na linguagem. O seu significado é indizível e não representável, mas aberto. Ele pode ser designado (ter como significante) por qualquer objeto. O símbolo possui uma redundância, isto é, seu significado se manifesta por meio de todos objetos. Esta repetição (redundância) se realiza ao redor de um centro e possui um caráter de aperfeiçoamento e aproximação, mas nunca alcança o significado pois este é irrepresentável. Assim o conjunto de todos os símbolos sobre um tema determinado esclarece os próprio símbolos. A redundância simbólica acaba por se manifestar nos rituais e a redundância linguística é significativa dos mitos. A redundância lingüística é a repetição de frases, palavras ou uma estrutura que contenha um sentido. Durand define o símbolo como: *"signo que remete a um indizível e invisível significado, sendo assim obrigado a encarnar concretamente esta adequação que lhe escapa, pelo jogo das redundâncias míticas, rituais, iconográficas que corrigem e completam inesgotavelmente a inadequação"* (Durand, 1988: 19)

O mito é considerado como a narrativa formada pelo encadeamento das imagens e dos símbolos, abrangendo as narrativas que legitimam as religiões ou cultos, a lenda, o conto popular e a narrativa romanesca. O sentido simbólico dos termos e o encadeamento da narrativa são importantes para o mito. O nível simbólico ou arquetípico é formado sobre a equivalência da forma dentro das estruturas das imagens. O mito *"nunca é uma notação que se traduza ou decodifique, mas sim presença semântica e, formado de símbolos, contém compreensivamente seu próprio sentido"* (Durand, 1997: 357). Reduzir o mito ao

semiológico (terreno do signo) é empobrecê-lo, pois o mito está no terreno semântico (do símbolo). O mito é um início de racionalização na forma de narrativa na qual os símbolos e arquétipos traduzem-se em palavras e idéias..

O símbolo é polivalente, mas quando perde esta polivalência, transforma-se em signo. A análise ideológica considera o símbolo como signo mas a HQ, como um conto de fadas moderno, pode ser analisado como uma narrativa mítica na qual estão expressos os arquétipos e símbolos.

IV.6- ARQUÉTIPOS E PSIQUE HUMANA

Nos contos e nos mitos aparecem os mesmos arquétipos. Nos contos, os arquétipos aparecem de maneira mais transparente e resumida (cf. Franz, 1990: 9). Eles atuam como padrões estruturais na mente humana e possuem uma estrutura, sendo preenchidos com conteúdos da experiência individual do sujeito, que é social, cultural e historicamente localizado. Assim os arquétipos não possuem conteúdo pré-determinado:

“eles [os arquétipos] só são determinados em sua forma e assim mesmo em grau limitado. Uma imagem primordial [arquétipo] só tem conteúdo determinado a partir do momento em que se torna consciente e é, portanto preenchida pelo material da experiência consciente.”(Jung, 1987b: 352).

O conceito de arquétipo foi construído a partir da observação de muitos temas repetidos em mitologias, contos de fada e na literatura universal. O conto de fadas é considerado como uma projeção dos processos internos da psique e de seus arquétipos.

Existem vários arquétipos na mente humana, relacionados principalmente a situações típicas da existência humana: nascimento, morte, casamento, doenças e outros. Eles se constituíram pela repetição do tema por várias gerações. O arquétipo não é acessível diretamente, mas apenas por suas manifestações: biológica, em padrões de comportamento e psíquica, em imagens, representações e produções humanas formando um substrato comum à humanidade.

Este substrato comum é denominado inconsciente coletivo ou psique objetiva, pois sua existência é independente do ego e da subjetividade de cada indivíduo. Ele se formou pela repetição de comportamentos frente a determinadas situações semelhantes entre si ao longo das diversas gerações e durante a formação do *homo sapiens*, tornando-se um fundo psíquico comum à humanidade. O inconsciente coletivo e os arquétipos seriam os depositários deste repertório comportamental acumulado, porém não são os comportamentos mas estruturas ou padrões de comportamento. Eles fazem parte da natureza humana universal, independente do tempo e das culturas.

A psique objetiva se manifesta essencialmente por imagens, emoções e impulsos. A expressão do inconsciente realiza-se de maneira não racional e pré-lógica. As relações entre as imagens e a realidade não são de causa e efeito mas de similaridade e contiguidade, a lógica que prevalece é analógica.

“As camadas mais profundas falam através de imagens. Estas imagens devem ser consideradas como se apresentassem descrições de nós mesmos, ou de nossas situações inconscientes, na forma de analogias ou parábolas”. (Whitmont:35)

A Psicologia Analítica (linha teórica de Jung e Von Franz) considera que a energia psíquica por detrás das imagens e símbolos é denominada libido. A libido possui dois aspectos complementares, o regressivo e o progressivo. O aspecto regressivo é orientado para dentro do próprio sujeito, do seu passado e o aspecto progressivo orienta-se para fora do sujeito, para os objetos externos.

Estes aspectos devem ser relativizados, pois o ego seria apenas a parte da psique responsável pela intermediação entre o mundo externo e a realidade interna. A realidade interna consiste de vários níveis. Inicia-se pelo ego, pelo inconsciente pessoal, e estruturas inconscientes cada vez mais coletivas (família, etnia e humanidade).

Pode-se observar um padrão na atuação da psique. Este padrão corresponde a uma totalidade que abrange tanto o inconsciente quanto o consciente. Ela envolve tanto a transformação da atitude do ego (regressão) como a realização de tarefas no mundo externo (progressão). Este processo implica em uma transformação dos símbolos envolvidos, onde inicialmente tinham significados individuais ou específicos e passam a adquirir uma conotação mais ampla, ligando o indivíduo a uma totalidade cada vez maior, família, etnia e cosmos.

Muitas passagens na trajetória do indivíduo dizem respeito aos diferentes papéis sociais que o mesmo deve cumprir em sua sociedade. Os conflitos próprios destas passagens são representados simbolicamente através de performances específicas para tal (rituais).

Estes processos psíquicos internos são externalizados através da projeção. A projeção é o mecanismo natural da psique adquirir consciência dos seus objetos internos. Ela caracteriza-se então por estar carregada com conteúdos emocionais e atua dentro de um processo mais amplo de equilíbrio da psique humana entre seus dois pólos: consciente e inconsciente. O conteúdo inconsciente, levado a consciência pela projeção pode ser aceito ou reprimido. Sendo aceito, ele é integrado na psique consciente, ocorrendo uma reformulação da atitude do consciente criando uma nova posição que realiza a síntese das posições consciente e inconsciente anteriores.

IV.7- SOMBRA

A integração de conteúdos inconscientes inicia-se pelo encontro do ego com a “sombra”. A sombra corresponde ao inconsciente pessoal, à parte da personalidade que foi reprimida em função da imagem consciente do ego. No início do processo, a sombra representa todo o inconsciente pois o ego relaciona-se apenas consigo mesmo e “*no inconsciente todos os arquétipos estão contaminados um pelo outro*” (Franz, 1990: 23). Os arquétipos diferenciam-se progressivamente através do diálogo entre o ego e o inconsciente.

A sombra está inicialmente carregada de emoção e afeto, o indivíduo não possui controle sobre ela e aparece projetada no mundo externo, pois é inconsciente. A projeção pode ser individual, em pessoas, ou coletivamente em um inimigo, como a personificação do mal. A sombra coletiva é representada mitologicamente como: o demônio, o maligno ou os duplos (dois irmãos, duas irmãs, e outros). A sombra individual aparece normalmente

em sonhos como um homem (ou mulher) primitivo e inferior, um ladrão ou uma pessoa que é considerada de forma negativa pelo indivíduo.

O reconhecimento da sombra implica no indivíduo (ou ego) reconhecer aspectos obscuros de sua própria personalidade, constituindo-se em um problema ético. É um problema ético pois implica em uma decisão quanto à assimilação de uma parcela do inconsciente e da sua integração na personalidade. A integração do conteúdo da sombra ocorre nos planos intelectual e afetivo, pois os conteúdos da sombra possuem valor afetivo. Implica também no ego reconhecer (e aceitar) que o mal ou o negativo, que presumivelmente estão apenas fora de si e sendo projetados nos outros, estão presentes nele próprio e fazem parte de seu ser inteiro (cf. Jung, 1988: 6s).

Esta aceitação não significa que o indivíduo está liberado para realizar seus desejos, mas sim que se torna consciente deles, considera-os como reais e não os coloca em prática, permanecendo em suspensão. Neste estado de suspensão, o indivíduo suporta um conflito entre os desejos, muitas vezes primitivos, da sombra e dos seus ideais. Este conflito pode ser representado simbolicamente pelo fogo – como algo queima por dentro, correspondendo à frustração dos desejos instintivos não realizados. A postura ética do indivíduo está em suportar este conflito, o próprio dinamismo da psique mostra ao indivíduo uma direção que ele sente como correta, mas não possui garantias. Ele deve assumir a responsabilidade da decisão.

A projeção e a sombra não são fatores negativos, mas elementos e processos constituintes da psique. O desenvolvimento da consciência do ego implica no aparecimento da sombra, como a imagem de um foco de luz (ego) que gera sombras. A sombra é também a forma arquetípica do relacionamento com o “outro”, na tentação de “bode expiatório”, do inimigo e de projetar a própria culpa e responsabilidade para outrem (cf. Whitmont: 146).

A sombra não pode ser eliminada, ela é a contrapartida da existência do ego. O inimigo e o conflito estão presentes na psique humana, são também projeções de conflitos internos. A tentativa de eliminar a sombra (reprimi-la) está fadado ao insucesso, é necessário então implementar um diálogo com a sombra a fim de redirecionar e transformar a energia psíquica retida por ela.

A repressão da sombra aumenta sua carga energética (libido): quanto mais inconscientes os conteúdos, maior a sua carga energética. A projeção acaba por exteriorizar estes conteúdos, mas as resistências afetivas impedem o reconhecimento e levam a uma atitude fanática. Se este processo permanece, aumentando a repressão e o fanatismo, o conteúdo da sombra acaba por influenciar demasiadamente ou mesmo dominar o ego. Isto é denominado enantiodromia, na qual um conteúdo psíquico acaba por se tornar seu oposto.

A sombra possui além do aspecto pessoal, um aspecto arquetípico relacionado com a oposição entre o Bem e o Mal. Ressalte-se que a psicologia não os considera de forma metafísica, mas apenas os seus aspectos psicológicos. O arquétipo é sempre bipolar e o ego toma contato com um pólo de cada vez. Desta forma o ego possui sempre um lado do arquétipo e, se este não chegou à consciência, no inconsciente ele possui os dois pólos. A cultura cristã possui a interpretação do Mal como ausência do Bem (cf. Jung, 1988: 38), isto impede a consciência de tomar contato com o lado escuro, com o Mal. Desta forma, este aspecto permanece inconsciente e com alta carga energética. A totalidade da psique não está representada pelo ego, o arquétipo permanece cindido em duas metades irreconciliáveis. Isto reflete-se na concepção cristã do Diabo e na divisão entre o Reino Celeste e mundo material da danação.

Ocorre uma identificação da sombra apenas com os aspectos negativos, mas ela possui caráter duplo. Ela representa tanto as qualidades negativas reprimidas quanto as boas

qualidades e habilidade não desenvolvidas. Isto é representado pela sombra considerada tanto como um mal tenebroso, quanto uma fonte de sabedoria e um tesouro escondido.

O encontro com a sombra é o passo inicial em um processo analítico, seguido pelo encontro com a anima ou animus (o oposto feminino ou masculino no inconsciente), se for homem ou mulher respectivamente. Este processo ocorre não apenas na terapia, mas é um processo psicológico geral. A transformação da personalidade é possível através do encontro com a sombra e da postura ética de sustentar o conflito entre os dois pólos. O conflito permite ao ego oscilar entre os dois lados, tomando consciência deles. Neste processo ocorre a transformação da atitude do ego e da personalidade, integrando os dois pólos (ou parte deles) que foram contrastados. Esta mudança é afetiva e intelectual, envolvendo a totalidade da psique sendo utilizados símbolos através da projeção. Os símbolos facilitam esta mudança, direcionando a energia psíquica em uma nova configuração. A possibilidade de realizar estas transformações é denominada função transcendente.

IV.8- PERSONA E SOMBRA

A persona representa o arquétipo de adaptação do indivíduo à vida em sociedade, é o complexo de papéis sociais que ele assume e que possibilitam-no viver em sociedade. Ela é parte integrante da psique do indivíduo, representando um problema apenas quando o ego do indivíduo estiver identificado com a persona, isto é, quando a pessoa define seu senso de identidade pelo seu papel social.

O desenvolvimento psicológico do indivíduo implica em conflitos entre o ego e a persona, se bem resolvido o conflito ocorre então uma separação entre ego e persona. O indivíduo conscientiza-se do que pertence a sua própria identidade e o que é um papel social. Neste caso, a pessoa desenvolve um senso de responsabilidade moral e ético de forma pessoal, os conflitos são resolvidos através de sentimentos e valores próprios e não dados socialmente.

Quando o ego está identificado com a persona, esta apresenta-se em oposição à sombra, havendo uma relação de compensação entre eles. Quanto mais identificada estiver uma pessoa com a persona, mais o senso de individualidade estará ligado à sombra, é necessário então o confronto com a sombra para desenvolvimento do indivíduo (cf. Whitmont, 1991a: 140s).

Esta possibilidade de desenvolvimento individual representa o aspecto positivo da sombra e do sofrimento causado pelo confronto ego-sombra. Ele representa o meio de acesso ao inconsciente e às suas fontes de renovação, permitindo o desenvolvimento de uma nova consciência. Desta forma, na sombra estão presentes os aspectos negativo (o sofrimento que causa) e o positivo (possibilidade de crescimento). O aspecto negativo possibilita o crescimento e a elevação da consciência. A alquimia projeta este aspecto duplo da sombra na matéria, considerando que existe nela um aspecto demoníaco e sombrio, mas que este é responsável pela elevação da matéria, isto é, da psique projetada nela.

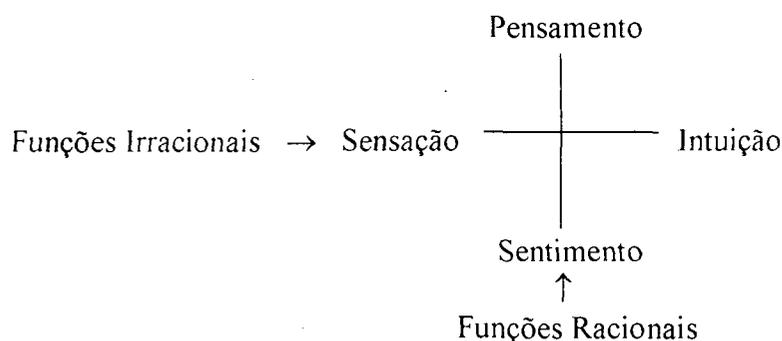
O processo de dissolução da persona ativa a erupção de fantasias - imagens do inconsciente antes negados ou não reconhecidos – que são constituintes da sombra. O ego perde seu domínio e sua liderança sobre a personalidade na medida em que o inconsciente é ativado pela crise. A desintegração da persona leva o indivíduo a um estado de

desequilíbrio psíquico, ele não consegue enxergar uma saída para a crise. Este desequilíbrio é salutar, pois leva o indivíduo a um novo nível de desenvolvimento psicológico.

Este desenvolvimento implica em uma mudança de atitude do ego. Ele perde energia psíquica, através do sofrimento e tensões à que é submetido, e então desiste tentar controlar a situação. O inconsciente então recebe a libido que era utilizada pelo ego para controlar a situação e que tornou-se livre. Esta energia vai ligar-se aos arquétipos presentes no inconsciente gerando fantasias e imagens na consciência da pessoa. Estas imagens possibilitam uma renovação ao ego, gerando novas atitudes, experiências e comportamentos.

IV.9- FUNÇÃO INFERIOR E SOMBRA

A função psíquica é definida por Jung como *“certa forma de atividade psíquica que, em princípio, permanece idêntica sob condições diversas”* (1991b: §811). São distinguidas duas funções racionais (pensamento e sentimento) e duas funções irracionais (sensação e intuição). São representados como um cruzamento de dois eixos (racional e irracional) sendo os opostos sentimento/pensamento e sensação/intuição, conforme abaixo:



O pensamento e o sentimento são consideradas funções racionais porque avaliam os objetos. O pensamento realiza a discriminação dos objetos, ligando conceitos às suas representações, procura um julgamento objetivo, o estabelecimento de conexões causais, de ordem e de significado. Ele distingue-se em um pensar (ou reflexão) ativa ou passiva. É considerado ativo quando o pensamento é um ato de vontade e os conteúdos são submetidos aos meu julgamento vontade do ego, impondo aos fatos uma causalidade lógica e uma ordenação. Considerado passivo quando os conteúdos e representações são julgados por normas inconscientes. Há também o pensamento intuitivo ou por fantasia, que funciona pelo princípio da analogia (cf. Jung, 1991b: §873s & Whitmont, 1991b: 126). Apenas o pensamento ativo é considerado uma função racional, pois a reflexão passiva é inconsciente e ambos não funcionam simultaneamente.

O sentimento realiza a avaliação do valor dos objetos ou conteúdos para o ego em função de aceitação/rejeição ou prazer/desprazer, é uma função subjetiva e autônoma. O sentimento pode ser concreto, quando é comum e simples, ligado ao objeto sensorial; ou abstrato, representando um estado de ânimo e situando-se acima dos objetos. De acordo com Jung, *“quanto mais concreto o sentimento, mais subjetivo e pessoal o valor que lhes atribui e quanto mais abstrato, mais objetivo e geral será o valor atribuído”* (Jung, 1991b: §898). O sentimento não pode ser expresso em uma linguagem conceitual, pois *“nenhuma função psicológica básica pode ser expressa exatamente por outra”* (Jung, 1991b: §899) e ao conceituar e classificar o sentimento estamos no domínio do pensamento

As funções irracionais são funções de percepção. A percepção da realidade simples e objetiva, dos seus detalhes, sendo dada pelos sentidos é responsabilidade da sensação. A intuição corresponde a percepções mais sutis, de processos globais que estão ocorrendo,

mas chega ao ego através do inconsciente. Jung resume as funções desta forma: “*a sensação diz que alguma coisa é; o pensamento exprime o que ela é; o sentimento exprime-lhe o valor.*” (1985: § 24) e a intuição “*é a função pela qual se antevê o que se passa pela esquinas, coisa que habitualmente não é possível*” (Jung, 1985: §25).

No seu desenvolvimento psíquico o indivíduo se habitua a funcionar normalmente de um modo mais frequente. Ao utilizar habitualmente uma determinada função psíquica, torna-a mais desenvolvida. Esta é denominada função superior, com a qual o ego se identifica no seu funcionamento. Entretanto o ego não pode utilizar mais de uma função psíquica ao mesmo tempo. Assim, a função oposta àquela mais utilizada é relegada ao inconsciente tornando-se menos desenvolvida e primitiva, sendo denominada função inferior. Desta forma, se o ego identificar-se ou utilizar sempre a função pensamento, o função sentimento (seu oposto) torna-se a função inferior, identificando-se com a sombra e funcionando a partir do inconsciente, não sendo acessível pela vontade e intenção conscientes. Desta forma, “*nenhum indivíduo possui os dois opostos [pensamento/sentimento ou sensação/intuição] agindo simultaneamente no mesmo grau de desenvolvimento*” (Jung, 1985: §29).

A função oposta do indivíduo determina então o modo de funcionamento do inconsciente e identifica-se com a sombra. O contato do indivíduo com a sombra vai representar o relacionamento dele com a sua função inferior trazendo-a para a consciência e desenvolvendo-a.

O funcionamento da função inferior é primitivo e impulsivo, pois permaneceu no inconsciente. Quanto mais desenvolvida for a função principal, mais primitiva será a função inferior. Se o ego estiver muito identificado com a função superior, dificilmente suas defesas permitirão que a função inferior atue e que o indivíduo perceba suas características.

Quando isto ocorre, a função inferior assume o controle de ego e o indivíduo atua de forma impulsiva, infantil e primitiva.

O caminho do indivíduo em direção à totalidade psíquica implica no reconhecimento da função inferior e em seu desenvolvimento criando um espaço para ela na consciência. O indivíduo, apesar da função principal perde libido em prol das outras funções, adquirindo maiores possibilidades de comportamento e maior percepção de si próprio.

V - DELIMITAÇÃO DO OBJETO

As características do universo dos superheróis da HQ apresentam muitas semelhanças com os personagens dos contos de fada, desta forma a HQ pode ser um elemento de comparação com os contos de fada ou maravilhosos.

As HQ e os contos de fada podem ser comparados devido às seguintes características em comum: a) o problema de que a narrativa trata é definido claramente no início, b) os personagens possuem características delineadas e não são ambíguos, c) existe um maniqueísmo entre bem (herói) e vilão (mal), d) há um final feliz e recompensa, com o herói vencendo ao final, e) os personagens são parecidos com o mundo real, f) produtos de caráter coletivo, g) uso da imaginação pelo público ao ouvir e h) parte importante do folclore tradicional ou da CM.

Na análise de produtos da comunicação de massa, em um corpus composto de narrativas de HQ, a unidade de análise utilizada é(são) o(s) personagem(ns) em cena, pois ele possui a vantagem de ser localizável e bem definido (cf. Kientz, 1973: 166).

O personagem a ser analisado necessita ter uma conotação mitológica. Ele deve : a) seguir as características de comportamento exemplar; b) ser previsível pois encarna um modelo; c) seu mundo ser semelhante ao mundo real para o leitor ter possibilidade de identificação com o personagem (cf. Eco, 1970, pg. 244).

Dentre os sete papéis ou personagens possíveis no conto segundo Propp a escolha recai sobre o herói que é o papel central da trama. O herói também é personagem principal para a identificação do leitor (cf. Morin, 1977; Bettelheim, 1980; Jung, 1991b & Franz, 1990: 73). Para o grupo social, o herói pode representar o elemento fundador de uma

metafísica que justifica o grupo (Debray, 1995 :14). O herói¹² também possui a ambivalência necessária para realizar a mediação existente no mito segundo Lévi-Strauss (cf. Pandolfo, 1981: 14).

Dentro da vivência pessoal do autor deste trabalho aparecem claramente três superheróis de HQ como mais importantes: Batman, Superhomem (Superman) e Homem-aranha (Spiderman). Na falta de dados sobre as tiragens das revistas de cada um, foi utilizado como indicador de sua popularidade a sua presença na Internet¹³, na qual o Batman aparece como tendo maior número de referências. A escolha do personagem a ser analisado recai sobre o BATMAN pelos seguintes motivos: a) popularidade indicada pela consulta na Internet, b) possui um caráter ambivalente que facilita a mediação simbólica, c) possui fases demarcadas e tem uma grande vivência na HQ (de 1939 até hoje), d) o fato de ser uma pessoa normal facilita a identificação do leitor com ele; e) o universo em que vive suas aventuras é semelhante ao nosso.

Pode-se colocar que o personagem Batman possui aproximadamente 3 conjuntos ou fases. A primeira fase inicia-se com a criação de Batman por Bob Kane. As figuras são estereotipadas, duras e quadradas, mais tarde, as histórias melhoram devido à substituição de Kane. A segunda fase, segue a Era Marvel, na qual Batman ganha um novo impulso com roteiristas de boa qualidade, destacando-se a dupla Neal Adams e Dick Giordano. Ela é

¹² Para uma discussão do personagem herói sob uma visão semiológica veja Hamon. 1976.

¹³ A pesquisa foi realizada através de uma consulta aos sites de pesquisa presentes na WWW (world wide web ou internet). A consulta efetuada nos sites (localizados nos EUA): altavista.com e www.yahoo.com no dia 08 de março de 1999 indicou em relação as referências (número de sites) de três superheróis conhecidos:

Heróis	Altavista	Yahoo	
	Número de sites	Categorias	Sites
Batman	364.896	12	147
Superman	220.130	5	94
Spiderman	62.960	2	51

considerada a época de ouro da HQ, quando elas adquiriram maior difusão e houve uma proliferação dos superheróis. A terceira fase inicia-se em 1986, com a publicação de “Batman – Cavaleiro das Trevas” de Frank Miller e perdura até hoje. Caracteriza-se por trazer a tona a personalidade e os conflitos vividos pelo personagem e representa a sofisticação dos quadrinhos, quando os temas e roteiros incluem questões psicológicas e temas adultos.

As histórias escolhidas são da década de 80 em diante, quando as HQ sofisticaram-se recebendo roteiros mais elaborados, um melhor tratamento gráfico nos álbuns e passaram a abordar problemas atuais e conflitos psicológicos dos heróis.

A reformulação do personagem BATMAN ocorre na estória “Batman: Cavaleiro das Trevas”, sendo portanto o divisor tanto das características do Batman quando das HQ de heróis de modo geral. Esta estória foi lançada em 1986, escrita por Frank Miller e teve grande vendagem. Ela mostra o Batman em torno de 50 anos, amargurado e não acreditando na sociedade e na lei. É uma figura bem diferente da tradicional, em que o Batman está sempre jovem, na faixa de 30 anos, acredita na lei e na ordem social. Frank Miller foi o grande responsável pela mudança nas HQ.

Como o personagem BATMAN foi escolhido para efetuar a análise, esta história mostra-se como o divisor para compor a imagem do BATMAN na atualidade. As histórias posteriores do Batman seguem as características determinadas por ela. Desta forma, o personagem pode ser abordado por meio das histórias posteriores. Depois do “Batman: Cavaleiro das Trevas” as histórias apontadas como grandes momentos ou fundamentais (cf. Goidanich, 1990 e cd-rom Universo dos Superheróis, 1997) nesta etapa do personagem são: “A Piada Mortal” de Alan Moore, “Batman – Ano 1” e “Asilo Arkham”.

A primeira história foi desenhada/roteirizada por Alan Moore¹⁴. Ela aborda o conflito entre Batman e seu principal oponente: Coringa. Batman estava sozinho, pois o adolescente que assumia o papel de Robin tinha abandonado este papel. A história relata a forma com que outro menino é adotado por Batman e assume o papel vago de Robin.

A segunda história relata quando Batman começa a combater o crime e se tornar conhecido pelos criminosos de Gotham City (cidade de Batman) e desenvolve o temor neles por sua figura. Seus autores são Frank Miller e David Mazuchelli, ela resulta do sucesso de “Batman: Cavaleiro das Trevas” e marca o relançamento do Batman como figura principal de uma revista e coloca para o público em geral o personagem reformulado. A revista tem periodicidade mensal ou quinzenal, trazendo então o novo personagem para uma produção seriada, típica da CM.

Em “Asilo Arkham”, Batman é induzido a confrontar com seus oponentes doentios que se encontram presos neste asilo, é uma viagem de confronto de Batman com seu próprio interior. Ela representa um aprofundamento das questões psicológicas levantadas ou indicadas anteriormente. É publicada como uma “graphic novel”, também chamada HQ para adultos, onde o desenho e o enquadramento são mais sofisticados, o roteiro é mais complexo, as referências culturais são mais amplas e dirige-se a um público mais específico. Apesar disto, esta história teve uma boa vendagem (cerca de 260.000 exemplares nos EUA - cf. Enciclopédia Nacional do Gibi, 1999). Esta história é um bom exemplo da relação entre a arte e a CM, de como um tema dela pode ser aprofundado, mas permanecendo ainda dentro deste universo.

¹⁴ Alan Moore desenhou a HQ “Watchman” que tem quase tanta importância na mudança de enfoque das HQ quanto “Batman: Cavaleiro das Trevas”

Foram escolhidas para análise as histórias “Asilo Arkham”¹⁵, escrita por Morrison (1990) e “Batman Ano 1”, escrita por Miller (1987) e publicada nos 4 números iniciais da revista de mesmo nome. A segunda história permite abordar o personagem Batman já reformulado, com suas características ao iniciar o combate ao crime e difusão a um público amplo, dentro do contexto da indústria cultural e de sua cultura. A primeira história permite uma visão de como algumas questões indicadas nas outras histórias são aprofundadas. Dirige-se especificamente ao objeto da pesquisa: os temas arquetípicos em Batman e possibilita uma contraposição entre dois produtos distintos da CM: um de ampla difusão como o gibi e outro mais específico como a HQ para adultos.

O campo documental foi a Gibiteca de Curitiba. É a primeira gibiteca do Brasil, fundada em 1982, possui 40.000 volumes de todos os gêneros da HQ. Ela integra a Fundação Cultural de Curitiba, órgão responsável pela política cultural do município.

¹⁵ Estas histórias serão citadas por suas iniciais. “Batman Ano 1” possui a história publicada em quatro episódios que serão indicados por números após as iniciais, sendo então “B A. I a IV” e “Asilo Arkham” como “A A”. Após isto, é indicado o quadro em questão conforme a descrição de cada história presentes nos anexos 1 ou 2.

VI – MÉTODO DA AMPLIFICAÇÃO

“Interpretação psicológica é o nosso modo de contar histórias, pois ainda necessitamos delas e ainda aspiramos à renovação que advém da compreensão das imagens arquetípicas” (Franz, 1990: 55)

Jung (1986a: 6s) afirma que existem duas formas de pensamento de igual importância e complementares. Uma delas é o “pensar dirigido” ou “pensamento lógico”, caracterizado pela orientação aos objetos externos, à adaptação à realidade, que se realiza através da linguagem, possui como princípio a causalidade, tem como fórmula “se {evento A} então {evento B}” e é típico da função egóica (do Ego). Outra forma de pensar é o pensamento por imagens ou “sonhar ou fantasiar”, é dirigido aos objetos internos da psique, orientado para dentro e por motivos inconscientes, não requer esforço e liberta tendências subjetivas, opera através do princípio da analogia – “{imagem A} como se / semelhante a {imagem B}”, realiza-se através de associações e é a forma de funcionamento do inconsciente e aparece nos mitos, sonhos e fantasias.

Pesquisando-se as imagens constituintes do “fantasiar” verificou-se que elas se repetem e se agrupam em padrões ou “seqüências padronizadas” (cf. Hillman, 1981: 228) que podem ser denominadas “mitologemas”¹⁶. Esta unidade não é estática, possui sempre um significado e seu método de estudo consiste então em “*apreender fenomenologicamente a seqüência de ação e conceituá-la como um mitologema*” (Hillman, 1981: 231).

¹⁶ Elas são considerados arquetípicos apenas depois de estudadas comparativamente pela amplificação.

Os mitologemas ou padrões arquetípicos¹⁷ são elementos constituintes da psique humana e estão de acordo com a hipótese básica que “*a psique humana [...] é] um padrão de totalidade que só pode ser apreendido simbolicamente*” (Whitmont, 1991b: 15). O estudo de material arquetípico como por exemplo sonhos, mitos e contos de fada pode ser feito através da abordagem simbólica.

Ela utiliza o pensamento por analogias e estabelece as relações entre vários conteúdos e temas por meio delas. Uma maneira de esclarecer o significado dos símbolos é justamente circunscrevê-lo desenvolvendo as diversas analogias e relações que ele possibilita. Este método foi desenvolvido por Jung e denominado de “*método sintético ou construtivo*” (cf. Jung, 1986b: 7 e Jung, 1991b: §469), sendo constituído pela “*amplificação*”. Este método considera o símbolo e todo o dinamismo da psique progressivamente, com uma orientação a um propósito e uma finalidade e não somente no aspecto regressivo e de forma causal.

A amplificação é resultante da consideração dos princípios de associação e do pensamento analógico do dinamismo do símbolo. Consiste na utilização de paralelismos históricos, míticos e culturais com o propósito de esclarecer o significado ou conteúdo metafórico do símbolo e fornecer um quadro mais completo para a sua interpretação. (cf. Samuels, 1988: 25s).

A amplificação realiza associações com o material do tema estudado e propicia as ligações entre imagens e temas particulares com as imagens universais. Ela possibilita “*a busca de uma metáfora relevante*” (Samuels, 1988: 185), isto é, a que possibilita ao ego

¹⁷ Um arquétipo não é acessível diretamente mas, pode-se apenas circunscrevê-lo através de associações as quais os eles estão ligados, de estudos comparativos e de nossa própria experiência psicológica. (cf. Franz, 1990, p.9). Deste modo, para entender um conto de fadas, pode-se utilizar mitos paralelos, que podem estar mais próximos da consciência

uma melhor compreensão e reorientação da psique por meio de uma imagem ampliada. e o esclarecimento de processos coletivos que ocorrem na psique.

A interpretação de símbolos ou de um conto de fadas é um afastamento do próprio objeto, traz para o discurso da racionalidade algo que pertence ao domínio simbólico, do inconsciente. Ao interpretar um símbolo, ele se perde enquanto símbolo, mas esta é a forma de acesso a ele. Por isto Franz escreve : “*A interpretação é um escurecimento da luz original que brilha no próprio mito*” (Franz, 1990: 46). Afirma que a interpretação é uma arte aprendida apenas pela prática e pela experiência, mas possui algumas regras básicas que servem como orientação.

A amplificação objetiva construir o contexto, isto é, organizar os temas abordados e todos os significados possíveis de cada tema. Eles podem ou não ajudar a esclarecer o tema naquela história específica. A amplificação, desta forma possibilita reconhecer o “contexto médio” através do levantamento do tema em diversos contos e/ou materiais e do estabelecimento de paralelos entre eles, fornecendo uma base para determinar o que é comum aos contos e o que é exceção. O tema selecionado então é estudado em outros contextos ou materiais, como em outros contos de fada e mitos de diversas culturas, verificando o seu significado nestes contextos e suas associações e ligações com outros temas. Após isto, todos os significados são comparados com o significado naquela história específica. Além de estabelecer o “contexto médio”, isto permite levantar os diversos significados que o símbolo pode assumir naquela história específica.

Os critérios para selecionar os temas a serem amplificados são, além da relação com a temática da sombra, a sua recorrência e aparecimento em certos momentos da narração. Estes momentos são: a peripatéia, isto é momentos de exagero e confrontação, que representam o fluxo da libido boqueada; os momentos de crise que representam os pontos de interseção de fluxos diferentes da libido e a conclusão (*lysis*) que indica a sua liberação (cf. Hillman, 1981: 231).

VII - PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE

A análise pode ser sistematizada nos seguintes passos:

- a) Expor a estrutura narrativa ou roteiro, personagens, ambientação e problemas iniciais da história.
- b) Examinar a seqüência da história determinando os seus pontos nodais, isto é, o clímax da história, pontos de crise, conclusão e interseção de seqüências.
- c) Verificar a estrutura narrativa da história.
- d) Realizar a “amplificação” dos elementos significativos em relação à temática
- e) Organizar os elementos amplificados e os significados relacionados com cada tema.
- f) Analisar os elementos, seus significados e sua dinâmica segundo a teoria exposta no marco teórico em relação ao seu conteúdo simbólico e à sua forma estética.

Estes passos foram seguidos na análise, mas não de uma forma linear e contínua. Como na maioria das análises qualitativas, houve muitos retornos a passos anteriores, eventualmente algum estágio foi desconsiderado, mas de um modo geral este roteiro serviu como um guia tanto para a análise como para determinar as conclusões.

O primeiro passo pode ser observado nos Anexos 3 e 4, onde cada história foi decodificada com a transcrição de cada quadrinho. Isto possibilitou ter uma noção do desenvolvimento da história e do movimento feito pelo leitor ao recriar o movimento sugerido pela seqüência dos quadrinhos em sua imaginação.

O segundo e o terceiro passos tem como resultado uma tabela de duas colunas onde a estrutura narrativa da história é resumida e pode ser observado o desenvolvimento dos eixos narrativos da história. Seu resultados estão nos Anexos 1 e 2.

Os três últimos estágios aparecem concomitantemente na análise propriamente dita, pois o significado de cada tema, sua articulação com a teoria, os símbolos a ele relacionados estão interligados. A análise corresponde a um trajeto que percorre estes três estágios, separadamente ou simultaneamente.

Antes de realizar a análise simbólica propriamente dita, foi sentida a necessidade de realizar uma contextualização do personagem na sociedade. Isto representa um primeiro nível de análise, de como o personagem Batman e estas histórias transmitem os valores sociais, isto é, foi realizada uma análise ideológica deste objeto. Esta análise teve como objetivo apontar as questões e valores que permeiam o objeto, pois eles formam, talvez, a primeira camada de significação do mesmo.

A análise simbólica é realizada depois desta contextualização, visando atingir os significados possíveis do símbolo nestas histórias. Neste estágio, os significados amplificados, a dinâmica psíquica e os elementos das histórias formam um conjunto. Separar estes elementos significa um menor esclarecimento, a apresentação deles em um texto único facilita sua apreensão, pois esclarecem-se mutuamente.

VIII – A CONFIGURAÇÃO IDEOLÓGICA DAS HQ

VIII.1- IDEOLOGIA, INDÚSTRIA CULTURAL E ARQUÉTIPOS

As revistas Batman ano I são escritas para serem vendidas em bancas de jornal, e, neste sentido o seu público procura ser o mais amplo possível. Como revista de periodicidade quinzenal ou mensal, segue critérios da produção industrial e não da criação artística procurando o gosto do público e criando nele, uma identidade nos valores de consumo da revista Batman, por sobre as diferenças de classe social (cf. Morin, 1977). Esta identidade corresponde a uma industrialização e mercantilização da imagem de Batman, atestada pelos inúmeros fãs-clubes, presença na Internet, filmes, desenhos e os produtos a ele associados. Todo este movimento em torno da imagem, ocupa um lugar simbólico que antes era destinado às imagens religiosas e de culto. Debray (1995: 192s) comenta que o homem possui a necessidade de uma crença e a imagem realiza a ligação entre o mundo visível da realidade e do invisível (o sagrado), destino da crença. A industrialização e a mercantilização da imagem, associado ao seu fluxo industrial, enfraquecem esta função de ligação da imagem, mas não a eliminam. A demanda por uma crença humana é satisfeita pela transformação da relação com a imagem, de sacralização em idolatria. Este processo, observado em relação à figura de Batman, pode ser visto também em outros campos da mídia como em atores de cinema e televisão. Isto foi analisado por Morin (1989) em relação às estrelas de cinema dos grandes estúdios de Hollywood.

O outro processo que mantém o consumo e a produção de determinados produtos culturais ou imagens refere-se à sua permanente renovação, mas dentro de uma mesma

estrutura que permite o reconhecimento do público com o produto ou objeto. Este processo é denominado por Morin (1977) de dialética padronização-invenção. Ela existe, pois os produtos culturais da CM possuem as limitações de seu caráter industrial, consumo diário e não serem realizados a partir de um sistema industrial e não por padrões estéticos da Arte. A idéia criadora e as novidades são filtradas pela racionalidade do sistema industrial da CM, ocorrendo uma despersonalização da criação dos produtos com a predominância da organização racional. Por outro lado, por parte do público há sempre uma exigência de produtos novos, individualizados, possibilitados justamente pela idéia criadora e pelas novidades. A oscilação da CM entre estes dois pólos: técnico-burocrático e originalidade (individualização e novidade) é possível pois, segundo Morin (1977), a própria estrutura do imaginário humano é organizada desta forma com formas constantes no imaginário, figuras-modelo ou arquétipos. Eles podem ser adaptadas e utilizadas pela norma industrial. A indústria cultural realiza clichês dos arquétipos transformando-os em estereótipos. A criação cultural, entretanto, não pode ser totalmente integrada na produção industrial, há necessidade de uma autonomia relativa na criação de modo a suprir a necessidade de individualidade. Esta contradição entre padronização e invenção (criação) permite a adaptar-se ao público e adaptar o público a si.

A própria história do personagem Batman nas HQ ilustra bem este fato. Ele sempre possuiu um núcleo de características bem definidas, permitindo que diversos roteiristas e desenhistas criassem as histórias, mas eventualmente o personagem sofria modificações de comportamento, de pensamento e na sua forma estética, porém estas mudanças mantinham

sempre coerência com este núcleo de características do homem-morcego, relacionadas com o arquétipo que ele simboliza¹⁸.

A transformação dos arquétipos em estereótipos pelas cultura de massa, engessa a dinâmica psíquica própria do arquétipo. Há um processo no indivíduo de diferenciação e individualização, adquirindo uma consciência cada vez maior de si, dos seus desejos, impulsos e limitações e também dos outros. Ele tende a se tornar cada vez mais diferente dos outros, a dinâmica arquetípica trabalha justamente na diferenciação do coletivo fora de si (normas e regras sociais) e do coletivo dentro de si (os arquétipos). Com o arquétipo identificado com o estereótipo, ele perde justamente este caminho para individualização, a imagem se cristaliza e a projeção atua de modo mais forte, com maior carga afetiva. O indivíduo se torna mais coletivo e identificado com a massa, tornando-se mais difícil para ele diferenciar seus conteúdos projetados da realidade. O indivíduo, em vez de realizar seu próprio processo de desenvolvimento psíquico, torna-se dependente de um processo coletivo. O indivíduo identificado com o estereótipo, perde justamente a possibilidade de discriminar as limitações da indústria cultural, da CM e suas características próprias.

A Escola de Frankfurt mostra que os produtos da indústria cultural, sendo submetidos à lógica de mercado e industrial, perdem valor artístico e significado. Considera que o processo industrial da CM planeja e esquematiza as novidades, não deixando nada para o consumidor. A indústria cultural cria uma linguagem própria e coloca como valor supremo o entretenimento: cada produto dela reproduz apenas o seu próprio pensamento. Ela depende do mercado e intensifica suas tendências. Seu significado é a “apologia da sociedade”, sendo isto possível apenas isolando-se do processo social. A idéia de esforço e

¹⁸ São justamente estas características do personagem que podem ser relacionadas com os arquétipos, através da abordagem simbólica, que procuram ser estudados neste trabalho.

trabalho é substituída pela idéia de prêmio. Ela é obediente à estrutura social, cria o mito do sucesso que é seguido mais pelas massas do que pelos dirigentes.

Ela também pode ser vista como um componente de uma estrutura social que busca manter seu equilíbrio interno. Merton e Lazarsfeld (1978: 115s) focalizam três funções principais que são: a) atribuição de status: a mídia pode atribuir relevância social a causas públicas, pessoas, organizações e movimentos sociais conferindo prestígio e aumentando a sua autoridade, legitimando assim o seu papel social; b) reforço das normas sociais: através da exposição do desvio das normas sociais ao público, ele é levado a reconhecer a divergência e a tomar uma posição, geralmente conduzindo a aplicação da norma social dominante – reforçando as normas sociais dominantes; c) narcotizante do público: o público pode confundir o fato de ter conhecimento dos problemas sociais com o fato de atuar sobre eles, reforçando desta forma a passividade social.

Estas características podem ser observadas na história Batman Ano I. A situação social de Gotham City é vista como resultado da ação criminosa, no sentido de fora da lei, de algumas pessoas. A estrutura social não é questionada, a polícia e a justiça não funcionam bem prendendo criminosos e marginais porque existem dentro dela muitos funcionários corruptos (Flass, o Comissário Loeb e alguns juizes).

A reforma da polícia, da justiça e da prefeitura da cidade é fruto da ação individual de indivíduos dedicados a esta causa como Gordon e Wayne: a mudança social é individual. Os valores defendidos são os valores tradicionais da moralidade burguesa, o mordomo Alfred segue seu patrão Bruce Wayne (cf. B. A. 1, I, quadro 17), Gordon faz de tudo pensando em sua mulher Bárbara e no filho que vai nascer (cf. B. A. 1, I, quadro 6 e 18-19). O trauma de Wayne é a perda da família. Os policiais corruptos possuem tais como o

jogo e amantes, explicitado no episódio em que Gordon vai atrás de Flass (cf. B. A. I, quadro 88-95). A função de Batman e Gordon é restaurar a ordem e a legalidade, se todos seguissem as leis e a moralidade da sociedade burguesa, a realidade seria bem diferente – o mundo seria perfeito. Neste sentido esta história realiza uma “apologia da sociedade”, isto é, veicula os conteúdos ideológicos predominantes no sistema capitalista.

Isto é explicitado no início da história, na chegada de ambos em Gotham City (vide Ilustração 2). Gordon chega de trem, pela terra e no meio do povo e imerso na realidade vivida pela maioria da população, enquanto Wayne chega de avião, pelo ar, sendo objeto de atenção e recepcionado por repórteres, da maneira como as pessoas desejariam chegar. Ele se tornará o herói que irá resgatar Gotham City, pertence ao estrato privilegiado da sociedade e identificado claramente com ela e com os valores burgueses – é milionário.

ILUSTRAÇÃO 2 - CHEGADA DE WAYNE E GORDON



(B A, I, quadros 2-5, p. 8)

Ele irá combater a marginalidade e a corrupção. Os travestis, as prostitutas são mostradas como pertencentes ao mundo da pequena marginalidade e estão do mesmo lado que as autoridades corruptas e os chefes criminosos. Desta forma, o desvio das normas sociais é explicitado e o leitor, identificado com o herói, tende a tomar o seu partido – de Batman, que é justamente a aplicação das normas de conduta e morais dominantes. A ação do indivíduo é ressaltada como meio de resolver os problemas expostos. O leitor pode tomar conhecimento deles mas, considerar a ação de resolução como individual, não coletiva ou social.

Estas normas ou regras veiculadas na HQ (e pela CM) refletem uma determinada concepção de mundo e de sociedade, não representando todas as visões de mundo possíveis, mas apenas àquela representativa da classe dominante na sociedade. Este aspecto é enfatizado pela Escola de Frankfurt, considerando que a CM transmite uma determinada ideologia

VIII.2- CONSIDERAÇÕES SOBRE A IDEOLOGIA

O termo ideologia parece ter sido usado inicialmente no séc. XVIII como estudo das idéias, mas logo depois adquiriu uma conotação pejorativa, indicando idéias abstratas e enganadoras. O termo foi adotado por Marx e Engels indicando uma falsa consciência. Ela se contrapõe ao verdadeiro conhecimento da realidade; são regras e sistemas de pensamento que fundamentam o comportamento das pessoas e uma determinada estrutura política e social. Em uma sociedade com classes, como no sistema capitalista, há distorção da percepção da realidade provocada pelas classes dominantes (detentoras dos meios de

produção e do capital), o que possibilita manter a dominação sobre o proletariado. Em uma sociedade sem classes não haveria essa distorção, isto é, não haveria ideologia. (cf. Gould, em Silva, 1986: 570-571).

A evolução do pensamento marxista modificou este conceito, retirando muito do seu sentido pejorativo e de sua determinação econômica. Neste aspecto, Antonio Gramsci desenvolveu o conceito valorizando o papel da subjetividade e da ideologia, relativizando o determinismo econômico. A ideologia não é vista como simples reflexo dos modos de produção e da base sócio-econômica. Ela é uma forma de conhecimento do mundo, e não tem apenas o sentido de encobrir a realidade, mas “...possibilita o surgimento de normas de conduta e comportamentos capazes de transformação..” (Raffaelli, 1994: 55). Para Gramsci então, a ideologia possui “o significado mais alto de uma concepção de mundo, que se manifesta implicitamente na arte, no direito, na atividade econômica, em todas as manifestações da vida individuais e coletivas” (Gramsci *apud* Raffaelli, 1994: 56).

A ideologia se manifesta em diferentes níveis, denominados de blocos ideológicos. O nível mais elementar é o folclore, onde os elementos culturais não formam uma visão de mundo coerente. Os blocos seguintes, como o senso comum e a filosofia, possuem cada vez maior coerência interna de pensamento, sendo a filosofia o mais elaborado e de maior coerência interna. Em todos os blocos existe uma ideologia geral que dá unidade e coerência a todos eles (cf. Raffaelli, 1994: 57-58).

O “Estado” para Gramsci, constitui-se do aparelho governamental e da sociedade civil, entendida como o conjunto das organizações e atividades de caráter privado que constituem o aparelho responsável pela hegemonia política e cultural das classes dominantes. A hegemonia unifica pensamento e ação, no qual “o interesse de uma

determinada classe passa a ser o interesse universal, isto é, comum a todas as classes presentes em uma sociedade” (Raffaelli, 1994: 59).

A sociedade civil engloba as instituições e organizações culturais responsáveis por veicular a ideologia dominante, como a indústria cultural. Desta forma, no estudo dos produtos culturais da CM como a HQ, pode ser constatada a ação hegemônica da ideologia dominante.

VIII.3- A IDEOLOGIA DOS SUPERHERÓIS

A análise dos superheróis a partir de uma crítica marxista foi realizada por Dorfman (1978). Ele analisa a ideologia subjacente ao personagem Zorro¹⁹ das HQ, mas seus resultados podem ser comparados para outros superheróis. Para ele, as HQ de superheróis relatam um fenômeno de crise, mas permanecem na aparência escondendo a origem dela: as relações de classe. O objetivo delas é capacitar o leitor a interpretar os problemas reais pela ideologia da classe dominante, escondendo as contradições do sistema capitalista. A literatura de massa esconde a atuação do proletariado como agente transformador e sugere a idéia (ideológica) *“de que a crise se resolverá por si mesma, de que o sistema sempre volta a equilibrar-se, de que existem mecanismos reguladores automáticos”* (Dorfman, 1978: 50). Critica-se esta visão da CM por considerar a ideologia como mascaramento da realidade, o público leitor como passivo e receptivo e os produtos da CM como estáticos,

¹⁹ Este personagem é acompanhado por um índio denominado Tonto, seu ambiente é o oeste norte americano e teve grande difusão na América Hispânica, mas pouca no Brasil. Trata-se do Lane Ranger norte americano. É um personagem diferente do Zorro que contém o sargento Garcia e atua no México, mais difundido aqui. (cf. Miranda em Dorfman, 1978: 9-13)

quando são voláteis (cf. Miranda, 1978: 9-13), mas as características que são apontadas em relação aos superheróis definem um determinado aspecto dos produtos da CM que são encontrados nas HQ de Batman analisadas neste trabalho.

Dorfman (1978: 76) afirma que as características dos personagens superheróis encontradas nas HQ de massa são resultado da relação que os indivíduos da sociedade possuem com o Estado. Neste aspecto, eles representam o Estado em alguns aspectos e a relação do indivíduo comum frente a ele. Ideologicamente o Estado é concebido como uma realidade a serviço de toda a sociedade e não apenas da classe dominante. Das histórias analisadas neste trabalho, a mais próxima da literatura de massa definida por Dorfman (1978) é a série Batman Ano 1, que será utilizada como exemplo.

Nela, Batman, como o Estado, apresenta-se a serviço de toda a sociedade: ele atua contra pequenos ladrões (cf. B A, II, quadro 32-43), contra a polícia e autoridades corruptos, traficantes de drogas e ricos mafiosos (cf. B A, II, quadro 57-79) e salva até mesmo uma simples velhinha do atropelamento (cf. B A, II, quadro 105-109) e um gato de ser morto por tiros de metralhadora (cf. B A, III, quadro 50-53). Estes dois últimos episódios mostram o Batman como perto da população e do indivíduo comum, ao contrário da relação do público com o Estado, onde ele *“sofre o afastamento do Estado, sua burocracia, sua força limitante (e opressora), a incomunicabilidade e o hermetismo dos fenômenos políticos, a tomada de decisões à revelia de seus interesses e desejos”* (Dorfman, 1978: 63). Desta forma, o superherói representa a relação que o indivíduo gostaria de possuir com o Estado, como uma realidade próxima e que servisse a todos, mas sem os seus defeitos de impessoalidade, de distanciamento e normatização que o Estado possui.

O superherói encarna o Estado sem defeitos, recuperando sua função de manutenção da ordem e realização da justiça ideal além dos conflitos de interesses, mas mantém uma característica pessoal e individual. Isto é possível pela atuação mascarada e uniformizada, o uniforme mostra que existe um indivíduo por trás daquela atuação (cf. Dorfman, 1978: 63).

A ambiguidade do indivíduo frente ao Estado é representada pela atuação do superherói (no caso, Batman), ele

“é estruturado dessa maneira para permitir ao homem comum apropriar-se da função estatal, exercendo ele mesmo a repressão militar (interior) que aplaca dúvidas e inimigos, sem renunciar à desconfiança e ressentimento frente ao poder público (Dorfman, 1978: 67)

A atuação do superherói tem como finalidade restaurar a ordem e a estabilidade no mundo. Batman define este como seu objetivo: restaurar a lei e a ordem em Gotham City.

A atuação do superherói parece natural, decorrente de suas próprias características. O Batman mostra possuir bondade, pois salva um gato mesmo com risco de vida (cf. B A, III, quadro 50-53). Ele segue sempre a lei, pois deixa dinheiro para um terno que pegou em uma loja para se disfarçar em sua fuga da polícia (cf. B A, III, quadro 72), tem ajuda da sorte em sua luta pela justiça como quando tenta se proteger das bombas em um alçapão que está fechado com um cadeado: “*Sorte. Uma chave mestra na luva. Muita sorte.*” (B A, III, quadro 05). Também tem auxílio das forças da natureza e da tecnologia, exemplificado quando chama milhares de morcegos por meio de um aparelho eletrônico, o que provoca confusão na polícia e na multidão e possibilita sua fuga (cf. B A, III, quadro 40 e 63-70).

Estas características apontadas são aquelas que o público sente estarem atuando no cotidiano, de forma natural. *“O acaso, a bondade, a natureza, forças incomensuráveis e milagrosas. É uma realidade que se corrige a si própria, que não permite que a dor e a desordem triunfem”* (Dorfman, 1978: 53). A realidade e a própria sociedade corrigindo a si própria, dependendo da ação dos indivíduos é mostrada no final da série, na qual Gordon é promovido e começa a resolver seus problemas com a esposa, o detetive corrupto Flass é preso, o comissário corrupto é demitido e Batman atua em conjunto com a polícia para manter a ordem e eliminar as ameaças (cf. B A, IV, quadros 129-133).

Batman não recebe salário ou recompensa para combater o crime, é movido apenas por um desejo pessoal: de vingança de seus pais mortos em um assalto (cf. B A, I, quadro 108-119). Desta forma ele se coloca acima dos conflitos e pode afirmar-se como uma autoridade, sendo aceita pelo público. Além de tudo, ele não necessita de dinheiro, pertencendo às classes abastadas, pois recebeu a fortuna do pai em herança (cf. B A, I, quadros 7-9).

Mesmo atuando eventualmente contra a lei, ele procura agir em acordo com as autoridades, como com o subprocurador Harvey Dent para incriminar Flass (cf. B A, II, quadro 90-95) e ao final da série quando se alia com o detetive Gordon. Desta forma ele não questiona a sociedade, mas afirma a possibilidade de sua conservação e manutenção pelos seus mecanismos. A correção dos problemas é devido a uma ação individual, de Batman e de Gordon, a população não participa ativamente deste processo. Ele ocorre de cima para baixo. A própria posição de Batman evidencia uma superioridade: é milionário, não necessita trabalhar e possui habilidades especiais. Deste modo, e da mesma forma, ele reproduz ideologicamente as características do personagem Zorro e dos superheróis

evidenciadas por Dorfman: "*individualismo, paternalismo (solução de cima para baixo, superioridade evidente, gestos de caridade)*" (1978: 53).

As características do personagem Batman e a problemática da história são diferentes na outra história analisada : Asilo Arkham. A comparação entre as duas levanta a questão da diferença entre cultura de massa e de elite, entre a Arte e cultura de massa. A forma como os problemas são tratados pode ser vista através da acusação de homossexualismo em Batman.

VIII.4- ARTE E CM

Em 1952, Dr. Wertham em seu livro, além de criticar os superheróis acusa Batman de homossexualismo devido ao seu relacionamento com Robin, seu companheiro adolescente de luta contra o crime. O elemento feminino, como esposa, amiga ou namorada não aparece em nenhum momento nas histórias do Batman justificando esta acusação.

O Dr. Wertham comenta inclusive a este respeito: "Nós temos perguntado sobre o Batman para homossexuais assumidos tratados em nosso Centro de Reajuste" (Enciclopédia Nacional do Gibi, 1999). Este tema²⁰ não é de forma alguma tratado nesta história e esta questão, da homossexualidade de Batman, permite ver uma dicotomia que existe nas artes: entre uma cultura de massas e outra de elite.

Para a escola de Frankfurt (cf. Adorno & Horkheimer, 1978) e Jameson (1995) existe uma diferença de conteúdo e função entre a Arte, modernismo ou cultura de elite e uma

²⁰ Outra referência é o fato de que o personagem que é Robin nas HQ tem como nome Dick Grayson, e Dick é o diminutivo de Richard e um sinônimo para o órgão sexual masculino para a língua inglesa

cultura proletária ou de massas. Esta diferença é questionada por Eco (1970). Ele comenta (1970: 16s) que a CM nasce de uma situação em que as massas (proletariado e campesinato) entraram na vida pública. Seu modo de viver e de pensar contrastava com o modo burguês, ainda que vivendo sob domínio e ideologia destes. A cultura burguesa identifica nesta cultura de massas uma cultura inferior. Com a democratização da vida pública, a ampliação de consumo material e de informações, todos de certa forma passam a participar de uma sociedade em que a cultura é produzida sob modelo industrial, com grande produção e veiculação de mensagens em série e consumo segundo as leis de mercado (oferta e procura). O aspecto da criação de uma grande mercado para a arte e a cultura é enfatizado também por Lazarsfeld e Merton (1978: 117). O mercado surgiu devido à universalização da educação básica e ao desenvolvimento das tecnologias da comunicação de massa. Um dos motivos do declínio do gosto estético na CM, salientado pela Escola de Frankfurt, é naturalmente devido ao público atual ser muito maior (de massa) se comparado ao público pequeno e burguês da arte tradicional.

Apesar destas considerações sobre a cultura de massa e de elite, entre a Arte e a CM, pode-se observar as diferenças no tratamento do tema da homossexualidade de Batman nas duas histórias Batman Ano I e Asilo Arkham. A história Batman ano I é feita em quatro episódios, publicada em revista periódica; seu final indica uma continuação, o desenho é tradicional, a impressão é feita em papel jornal, desta forma possui preço acessível e é dirigida a um público amplo. Asilo Arkham é uma graphic novel (HQ para adultos), o desenho é sofisticado com uma estética moderna, é uma história completa, o final não indica continuação, a impressão é de alta qualidade e o preço mais elevado, sendo dirigida a um público mais específico e mais exigente. Enquanto o Robin não aparece em Batman ano I, em Asilo Arkham o Coringa faz referências explícitas supondo caráter homossexual em

Batman. Ele passa a mão nas nádegas de Batman (A A, quadro 81) e fala a respeito das associações de Batman à prancha do Rorschach: “*Nem um adorável garotinho de pernas compridas em traje de banho ?*” (A A, quadro 134).

O homossexualismo²¹ de Batman não aparecendo em Batman ano I é um exemplo da seleção de temas pela CM, que Adorno & Horkheimer (1978) relatam que é pela proibição. O autor pode ter escolhido não tocar neste assunto, mas o fato aparece da mesma forma: não é citado, é como se estivesse proibido mas por formas mais sutis.

Este tema aparece em Asilo Arkham como uma das “sombras” do Batman, estando na temática da história na qual Batman confronta-se com seu lado obscuro, sua própria loucura. Desta forma Batman ano I pode ser aproximado como um produto da CM e Silo. Arkham como um produto, embora da CM, com características de uma cultura de elite, mais próxima da estética e da problemática da arte tradicional. Estas diferentes formas de tratamento do tema correspondem às formas como a CM e o modernismo, identificando como uma cultura de elite e artística tratam temas relacionados às angústias e preocupações sociais, segundo Jameson:

“tanto o modernismo como a cultura de massa mantém relações de repressão com as angústias e preocupações sociais, esperanças e pontos cegos, antinomias ideológicas e imaginários de desastre fundamentais, que são sua matéria prima: a diferença é que onde o modernismo tende a

²¹ A “Enciclopédia Nacional do Gibi” (1999) comenta que: “*Coincidência ou não, em 1989 era lançado o 1º filme da série Batman, sem o Robin e com um orçamento de US\$ 40 milhões. Neste mesmo ano foi lançada a minissérie Arkham Asylum, que havia sido planejada para uma data anterior. Escrita pelo revolucionário roteirista inglês Grant Morrison e pintada pelo artista plástico Dave McKean, esta minissérie foi propositalmente atrasada para depois do lançamento do filme e teve alguns trechos censurados, tornando-a um pouco confusa e fragmentada. Tudo indica que no original o Coringa aparecia travestido de Madonna, cantando uma versão de uma de suas músicas, onde perguntava ao Batman o que ele fazia com o Robin nas noites frias da Batecaverna. Especulações à parte, nesta minissérie o Coringa passa a mão nas nádegas de Batman. Confusão e fragmentação à parte Asilo Arkham vendeu, só nos EUA, 267.213 exemplares. A DC Comics não quis arriscar o mega-investimento do filme com as inevitáveis piadas ou teorias sobre a orientação sexual de seu herói*”.

manusear esse material produzindo estruturas compensatórias de vários tipos, a cultura de massa os recalca por meio da construção narrativa de resoluções imaginárias e da projeção de uma ilusão ótica de harmonia social." (1995: 26).

Ele também tem como hipótese que *"as obras de cultura de massa não podem ser ideológicas sem serem, em certo ponto e ao mesmo ponto, implicitamente e explicitamente utópicas: não podem manipular a menos que ofereçam um grão genuíno de conteúdo"* (1995: 30). Batman, como um produto da CM e atuando como um símbolo aponta para uma utopia, talvez a ilusão de harmonia social dentro do sistema social vigente. A polissemia do símbolo permite realizar esta função ideológica, conduzindo angústias essencialmente históricas e sociais a coisas pretensamente "naturais".

A polissemia do símbolo possui outra interpretação segundo a escola simbólica. O símbolo é uma manifestação do arquétipo, a sua utilização ideológica é realizada mas o símbolo não se esgota neste momento. É justamente devido a sua polissemia que ele ultrapassa o nível ideológico e aponta para uma profundidade psíquica, da própria existência do ser humano e que aparece nos mitos, nas religiões e nos contos de fada.

IX – ANÁLISE DE “BATMAN ANO 1”

IX.1 – CONTEXTUALIZAÇÃO

IX.1.1 - DESCRIÇÃO GERAL

Trata-se do retorno de Batman como uma série mensal, que mostra o início da construção do Batman como um personagem de uma série. Os fatos básicos do personagem em relação às publicações anteriores são mantidos, mas os personagens recebem um tratamento diferente, abordando temas psicológicos, tais como os fatos interiores e as dúvidas dos personagens que são manifestas.

Esta série exemplifica a forma como Bruce Wayne construiu o personagem Batman. Ele se dispôs a combater o crime, preparando-se durante 18 anos. Desde a morte de seus pais ele pensa nisto, tornando-se uma obsessão. Isto caracteriza o seu combate ao crime como uma questão afetiva e emocionalmente carregada. Também mostra os conflitos, angústias e dificuldades vividos por James Gordon em Gotham City. Ele é um policial honesto que enfrenta a corrupção na polícia de Gotham e o fato de Batman agir na marginalidade apesar de defender os mesmos valores de Gordon.

Os temas principais são a relação entre o detetive James Gordon e Bruce Wayne, as dificuldades de Gordon e a maneira como Wayne se transforma em Batman. Desta forma, o foco principal não é Batman, mas sim o processo de construção da figura pública Batman pelo indivíduo Bruce Wayne, suas motivações, angústias e objetivos, sua relação com as autoridades da lei e da ordem e as vivências de Gordon neste processo.

IX.1.2 - ARTE

Esta HQ refere-se muito à linguagem cinematográfica, utilizando o enquadre como uma tela de cinema. Os personagens, apesar de suas dúvidas internas apresentam características morais e psicológicas definidas refletindo-se em um desenho específico para cada um. Os episódios têm aproximadamente 120 quadrinhos e 24 páginas.

Esta história foi publicada em quatro fascículos de uma revista seriada (os 4 primeiros números). A revista é vendida em bancas de jornal, seguindo o formato tradicional de HQ, tamanho 133 x 188 mm, em papel jornal. O Batman utiliza metade da revista, a outra parte foi utilizada por personagens como Sombra, Monstro do Pântano, Vigilante que combatem o crime de uma maneira mascarada e possuem um caráter sombrio.

ILUSTRAÇÃO 3 - EXEMPLO DE BATMAN ANO 1



(B A, I, q. 63-68 – p. 14)

As cores utilizadas tem um contraste acentuado, não sendo utilizado degradê. As sombras são definidas pela utilização da cor preta; as superfícies, por linhas pretas e dentro de cada região ou superfície existe apenas uma cor. Isto provavelmente é devido a uma necessidade de tornar a impressão mais barata.

Os requadros são normalmente tradicionais, retangulares e definidos. Quando a cena apresenta maior intensidade dramática utiliza-se o quadro de página inteira com quadrinhos dentro dela, a fala da TV é apresentada em quadro aberto mas limitado pela tela da TV. A noite é representada normalmente pela utilização do preto nas margens (os quadrinhos dentro de uma página negra).

Utiliza-se a caixa retangular de texto para manifestar o pensamento dos personagens. Gordon possui caixa retangular de fundo amarelo, letras de forma negras. Wayne tem caixa irregular, como pedaços de papel, letra manuscrita negra sobre fundo amarelo, azul ou branco.

As letras utilizadas são de forma sempre maiúsculas, sendo acentuada a fala através do uso do negrito e do ponto de exclamação.

IX.1.3 – PERSONAGENS PRINCIPAIS

Bruce Wayne: é o indivíduo sob a máscara do Batman, quando era criança (filho único) seus pais foram brutalmente assassinados por um assaltante quando estavam saindo de um cinema à noite. Herdou toda a fortuna da família, tornando-se



(B A, I, q. 9 & II, q. 44)

bilionário, e passou o tempo adquirindo habilidades marciais e conhecimento científico para vingar a morte deles. Aos vinte e poucos anos cria o Batman para combater o crime. Vive de forma solitária, apenas com seu mordomo Alfred, que o acompanha desde criança e o único que conhece a identidade de Batman.

Comissário Loeb: chefe da polícia de Gotham City quando Gordon chega à cidade e



(B A, IV, q. 32)

Batman inicia sua carreira. É corrupto e violento, como Batman ameaça-o, responsabiliza Gordon pela captura de Batman. É ligado aos chefes do crime.

Flass: detetive corrupto e violento de Gotham City, recebe Gordon quando chega à



(B A. I. q. 21)

cidade. Ao final, é preso por corrupção e delata seus chefes e o Comissário Loeb.

James Gordon: chega a Gotham City como tenente, é honesto, dedicado à carreira policial

e à família. Tem uma esposa, Bárbara, que está grávida.

Por combater a corrupção na polícia, se indispõe com

outros policiais, sofre ameaças, tem a família sequestrada, mas ajudado por Batman resolve os casos, depois de persegui-lo por ordens superiores. Passou por um conflito de consciência por prender Batman que observa fazendo as coisas certas e obedecer à ordens de superiores corruptos e por ter um caso com uma colega, sargento Essen. Mais tarde é promovido a capitão e a comissário de Polícia.



(BA, I, q. 20)

Selina: prostituta que protege uma menina também prostituta, briga com Wayne no início da história. Não possui namorados, vive com a menina e cercada de gatos, teve apenas experiências ruins com homens. Possui habilidades de luta e torna-se uma ladra uniformizada denominada Mulher-gato.



(B A, I, q. 52)

Sargento Essen: uma jovem, solteira e bonita policial, parceira de trabalho de Gordon. Na convivência, descobrem que possuem muitas afinidades e compartilham dos mesmos valores e ideais em relação à carreira policial. Sentem-se atraídos, tornam-se amantes, mas separam-se e ela transfere-se para outra cidade.



(B A, III, q. 75)

IX.1.4 – RESUMO DA HISTÓRIA

Gordon chega a Gotham City de trem, sendo recepcionado pelo detetive Flass e tendo como chefe o comissário Loeb. Ele trabalha bastante, realizando rondas com Flass, observando seu comportamento violento e mostrando-se honesto e correto. Isto faz com que o comissário e Flass armem uma cilada, um espancando-o de noite. Entretanto, Gordon reconhece um dos homens encapuzados como Flass, persegue-o e luta com Flass em um local distante, deixando-o nu e algemado.

Wayne chega de avião, sendo recepcionado por repórteres, retorna para sua mansão, vai ao túmulo de seus pais, jura vingança e treina artes marciais diariamente. Não aguenta esperar e decide iniciar o seu combate ao crime. Sai disfarçado, briga com uma pequena prostituta, seu cafetão e sua protetora – Selina. Isto chama a atenção da polícia que prende-o, mas ele foge, é ferido e retorna à mansão. Lembra-se do assassinato de seus pais, pensa que deve atemorizar os bandidos, lembra-se de que o morcego lhe dava medo na infância, neste momento um morcego entra pela janela e Wayne decide tornar-se um morcego. Constrói um uniforme que lembra este animal. Na sua primeira noite, luta com assaltantes e quase morre ao tentar salvar um deles. Mais tarde, desbarata uma quadrilha de traficantes com a qual Flass está envolvido.

Gordon é chamado para atender um sequestrador que ameaça uma menina com revólver. Ele evita a ação violenta da polícia, consegue libertar a menina e vira herói na cidade, mas ganha inimizade entre colegas. Ele sente a pressão do comissário e reflete que faz tudo pela esposa e pelo filho que vai nascer. Em uma palestra, Gordon e o sargento Essen falam para policiais sobre Batman, Flass mostra-se aterrorizado e atribui habilidades

sobre-humanas a ele. Uma noite, Batman entra em uma mansão onde estão o Comissário Loeb e outros chefes do crime e ameaça-os. No dia seguinte, o comissário manda Gordon capturar Batman de qualquer jeito, então ele monta várias armadilhas para pegá-lo, mas Batman sempre escapa - pois sabe que os policiais estão disfarçados.

Na viatura com a sargento Essen, Gordon vê um caminhão desgovernado que vai atropelar uma idosa, segue-o e tenta entrar no caminhão, mas não consegue. Neste momento, Batman aparece e salva a mulher de ser atropelada pelo caminhão, mas cai desacordado ao lado. Então a Sargento Essen tenta prender Batman, mas ele levanta-se e foge para o interior de um prédio abandonado. Policiais chegam e cercam o prédio, o comissário é informado e ordena à polícia jogar bombas no prédio abandonado, mas Batman consegue esconder-se no porão. A movimentação da polícia chama a atenção das pessoas e a pequena prostituta e Selina vão observá-la. Várias unidades do esquadrão de choque entram no prédio semi-destruído, tentando cercar e matar Batman de qualquer jeito. Encurralado, Batman aciona um aparelho eletrônico que chama morcegos. Uma nuvem de morcegos chega, cercando o prédio e arredores. Ocorre um pânico geral que permite a fuga de Batman. Os policiais percebem a fuga e passam a persegui-lo, mas são despistados.

Gordon sente-se atraído pela sargento Essen e inicia um caso com ela. Ele sente-se angustiado e deprimido por estar perseguindo Batman e traindo a esposa. Toma a decisão de deixar Essen, mas não consegue. Um preso, testemunha contra a corrupção, é liberada pelo subprocurador. Batman aterroriza a testemunha, então ela presta depoimento contra Flass e o comissário. Sentindo-se ameaçado, o comissário ameaça contar à esposa de Gordon sua traição. Gordon entrevista Wayne na sua mansão, que passa a imagem de playboy e conquistador. Na saída, Gordon conta para a esposa seu caso com Essen. O

processo contra a corrupção segue e Flass é interrogado no tribunal.. A testemunha é salva de assassinato por envenenamento e nasce o filho de Gordon.

Certa noite, ele é chamado para atender um caso sem importância, é uma armadilha para sequestrarem sua esposa e filho. Ele percebe isto, retorna para casa, evita o sequestro da esposa, mas levam o bebê. Confunde Wayne, que está de moto e veio ajudar, com um deles, derruba-o e pega a moto, saindo em perseguição. Wayne levanta-se e sai atrás. Em cima da ponte, Gordon atira, fazendo o carro dos sequestradores bater na mureta lateral, sai da moto, luta com sequestrador que sai com bebê no colo. Wayne chega, observa a cena e sobe nas ferragens da ponte. Gordon e o sequestrador vão para a beirada e caem no rio juntamente com o bebê, mas Wayne salta, pegando o bebê no ar e salvando-o. No leito do rio, ele entrega o bebê para Gordon – que não enxerga o seu rosto, preservando a identidade secreta de Batman. No processo judicial, Flass dá informações e é julgado, o comissário Loeb é afastado. Gordon é promovido a capitão, Essen muda-se para Nova York e está bem. Um louco ameaça a cidade, mas Gordon está tranquilo pois pode contar com a ajuda de Batman

IX.2 – BRUCE WAYNE E BATMAN

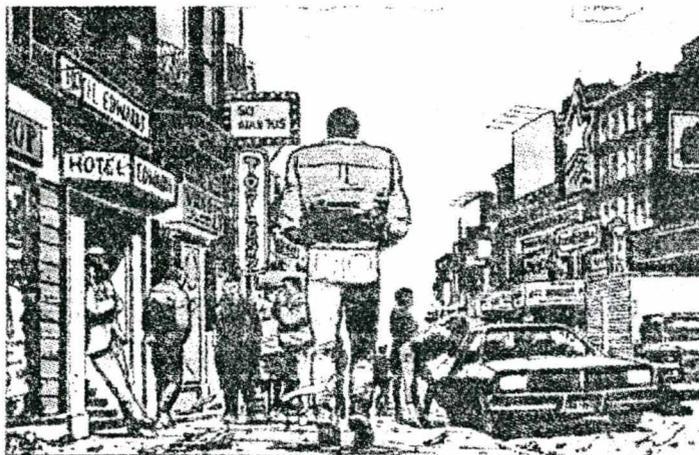
IX.2.1 - PRIMEIRO CONFRONTO: A DERROTA

O confronto direto do ego com a sombra é representado simbolicamente pelo desafio a que o herói deve vencer. As histórias e os mitos mostram muitas vezes que o herói é derrotado na sua primeira batalha ou não consegue passar pelo primeiro desafio. Ele é derrotado devido ao fato de não estar preparado para o desafio. O herói não consegue controlar seus próprios impulsos, emoções e desejos agindo de maneira precipitada, impulsiva ou não aceitando ajuda de outras pessoas ou seres e sendo derrotado.

Este fato aparece quando Wayne tenta pela primeira vez combater o crime. Ele se disfarça do estereótipo de um marginal: negro com uma cicatriz no rosto. Esta primeira vez, ele pensa ser apenas de reconhecimento, mas não consegue reprimir suas emoções e acaba lutando e sendo derrotado, mas consegue fugir. Este aspecto é salientado pelo quadro onde pensa “*Eu tenho que esperar. Eu tenho que esperar*” (B A, I, quadro 30), e no quadro “*Eu o provo. Não devia fazer isso*” (B A, I, quadro 49). Ele luta com um cafetão, mas outras pessoas atacam-no (inclusive a menina que ele queria proteger), atrai a atenção, um carro policial pára ao lado. Ele foge, mas é ferido e preso. No carro policial, consegue provocar um acidente, no qual salva os policiais e foge. Ele alcança o seu carro, quase desmaiado e sangrando, mas consegue alcançar a mansão. Senta-se na sala, quase desmaiado e lembra-se da cena da morte de seus pais, quando surge um morcego. Ele lembra-se que o morcego aterrorizou-o quando criança e decide “tornar-se” um morcego.

Este episódio corresponde ao primeiro desafio de um herói, mas no qual ele é derrotado por não estar preparado. Existem aqui vários aspectos a serem considerados. Wayne enfrenta diretamente tudo o que mais detesta: o mundo marginal, em suas palavras: *“Andei vinte quarteirões até o acampamento de meu inimigo. Fui abordado por gays no Robinson Park. Caminhei no meio de súplicas e ameaças de toxicômanos no Memorial. Passei por sobre uma carcaça humana ... cheguei a pior parte. A Zona Oeste”* (B A, I, quadro 42).

ILUSTRAÇÃO 4 - WAYNE NA ZONA OESTE



(B A, I, quadro 42)

Isto corresponde a um confronto direto do Ego com a Sombra. O confronto do Ego com a Sombra é equivalente psicologicamente ao processo da *Mortificatio* na alquimia (cf. Whitmont, 1991a: 166). À essa operação estão associados o negrume, derrota, mutilação e a morte. Ela é necessária para a transformação da libido que está presa em formas infantis e primitivas, manifestando-se na forma de explosões de afeto, ressentimentos e exigências de poder. Estas devem ser eliminadas para possibilitar uma transformação do Ego. O ego deve

ser capaz de realizar um sacrifício, isto é, permitir que essas partes da psique estas partes da psique morram para serem transformadas. As partes da psique identificadas com este desejo obsessivo devem ser mortas, isto é, eliminadas em sua forma projetada.

O encontro direto com o inconsciente é quase sempre acompanhado de uma derrota para o Ego (derrota inicial de Wayne). Jung (1989: §472) expressa isto da seguinte forma: *“A integração de conteúdos que sempre forma inconscientes e projetados envolve uma séria lesão ao ego. A alquimia expressa isto por meio dos símbolos da morte, mutilação ou do envenenamento,...”*. Wayne sai deste primeiro confronto ferido e sangrando.

O próprio local onde ocorre este confronto, a Zona Oeste, carrega um simbolismo ligado à queda e à decadência. O espaço e as quatro direções cardeais simbolizam a organização do mundo saído do caos. Neste sentido, cada direção cardeal tem uma função simbólica. Segundo Chevalier & Gheerbrant (1989: 731s) várias culturas ressaltam a importância do simbolismo dos pontos cardeais. Eles se organizam em dois eixos Norte-Sul e Leste-Oeste, os pólos de cada eixo podem inverter seu significado eventualmente. Para os antigos mexicanos, o Leste associa-se ao nascimento, renovação, juventude, amor e renascimento do Sol e Vênus. Enquanto o Oeste é a região onde o Sol se põe para renascer no Leste, ligando-se ao mistério, ao que está fora do mundo, ao entardecer, ao declínio e a velhice mas também à fecundidade; é também a morada das deusas mães. Na cosmologia dogon da África, o Oeste associa-se aos animais selvagens, vegetais e insetos; o Leste é o local dos costumes, das coisas belas e boas. Para os balulas e lulus do Congo, os gênios maus moram no Oeste e os gênios bons e o paraíso está no Leste. De forma semelhante, os golds da Sibéria consideram o Leste como a direção dos vivos e o Oeste, a dos mortos. Os primeiros cristãos, da mesma maneira, consideravam o que o eixo Leste-Oeste era referente a Deus e Satã, ao Paraíso e ao Inferno.

A ida de Wayne para a Zona Oeste (a pior parte) refere-se analogamente a uma ida ao inferno, a uma descida do paraíso. A queda e o declínio, também estão presentes nesta região. Quando Wayne era criança, essa era uma região de cinemas, teatro, bem freqüentada e atualmente é local de toxicômanos, criminosos e prostitutas. Nesta região houve a “queda” de Wayne, pois é a região onde seus pais foram assassinados quando ele era criança.

Wayne perdeu os pais quando criança, sobre isto Edinger comenta:

“..., nos casos de perda de uma figura parental em tenra idade em que não houve uma substituição adequada, mantém-se uma espécie de furo na psique: uma importante imagem arquetípica que não sofreu personalização, ou ‘*coagulatio*’, retendo, por conseguinte, um poder primordial e ilimitado que ameaça inundar o ego caso dele ser aproxime” (1992: 114).

A saída de Wayne pode também ser interpretada como uma necessidade decorrente “*coagulatio*”, isto é, concretizar os conteúdos psíquicos, transformar em realidade os desejos e as imagens psíquicas (cf. Edinger, 1992: 101). Wayne estava em estado de “suspensão” desde a morte de seus pais, dezoito anos atrás, “coagulado” em um determinada imagem psíquica. Ele coloca: “*Já esperei...dezoito anos... ... desde que a minha vida perdeu o sentido*” (B A, I, quadro 116). A *coagulatio* gera uma necessidade de agir, de realizar uma atividade motivado ou impulsionado pelo afeto e pelo desejo. A ação não se realiza totalmente pelo fato do ego (Batman) ainda não estar preparado. É necessária uma transformação dos afetos e desejos, pois estes estão justamente ligados com a figura da sombra e misturados com o ego. Para possibilitar uma ação mais adequada, é necessária uma mudança desses afetos através do contato com a sombra, iniciando-se com a

vinculação desses conteúdos ao ego. Wayne deve sair do estado de “suspensão” e conectar-se com a realidade.

Os conteúdos psíquicos após serem concretizados e ligados afetivamente ao ego, podem ser transformados. Esta transformação ocorre em uma nova etapa, na qual o ego confronta-se com a sombra, este processo é denominado na alquimia de “*mortificatio*” (cf. Edinger, 1992: 103-111). No caso de Batman, este processo implica em iniciar o combate ao crime de alguma maneira, pois “*O único lugar onde podemos encontrar a sombra é através da outra pessoa. As influências corretivas em nossas vidas ocorrem por meio da projeção, do encontro com nossos competidores, com nossos inimigos e com os seres que amamos*” (Whitmont, 1991b: 248). Batman age contra os criminosos, mas marcado pela “*coagulatio*”, pela fixação de sua mente na imagem de seus pais e do seu assassinato. (cf. B A, I, quadros 25 e 105-117). Esta sua fixação vai marcar toda a sua simbologia: seu uniforme, sua máscara e sua forma de atuação.

IX.2.2 - SIMBOLOGIA DA “COAGULATIO”

A *coagulatio* corresponde a uma etapa do processo de integração dos complexos inconscientes na psique individual (ego). Na alquimia, ela possui três agentes: magnésio, chumbo e enxofre com seus correspondentes psicológicos. O magnésio corresponde a “*união do espírito transpessoal com a realidade humana corriqueira*” (Whitmont, 1991a: 104), isto é, à ligação do ego com o arquétipo. Esta ligação proporciona uma liberação da libido (energia psíquica) pois o arquétipo “*Dá um sentido ordenado e coerente às percepções sensoriais e às percepções interiores do espírito que parecem, a princípio,*

desordenadas e incoerentes e liberta, assim, a energia psíquica vinculada à pura e incompreendida percepção". (Jung, 1991b:§834).

O próximo agente, o chumbo, corresponde psicologicamente ao indivíduo assumir a responsabilidade com suas características e particularidades e vincular-se com a realidade. Ele é pesado e sombrio, carregado com as qualidades da "...*depressão, melancolia e da limitação mortificante.*" (Whitmont, 1991a: 104). O enxofre possui um caráter inflamável e é associado ao sol, pelo seu caráter inflamável, e ao inferno, pelo seu mau cheiro. Segundo Jung (1985: §130), ele possui uma natureza dupla. Existe o enxofre branco e o vermelho. De um lado ele é corrosivo e cáustico, ígneo e inflamável significando ser portador de projeções inconscientes e de outro puro, "*produto final do processo de sublimação*" (Jung, 1985: §130). Ele comenta a respeito de seu simbolismo:

"O enxofre constitui a substância ativa do sol, o que transposto para a psicologia significa a força impulsionadora na consciência. Essa força é constituída, de uma parte, pela vontade, que concebemos muito melhor como um dinamismo submetido à consciência, e de outra parte, pelo 'estar sendo impelido', que é uma motivação involuntária ou um 'estarem -movimento', que vai desde o simples interesse até a possessão propriamente dita. O dinamismo inconsciente poderia corresponder ao *sulphur* [enxofre]..." (1991b: §146)

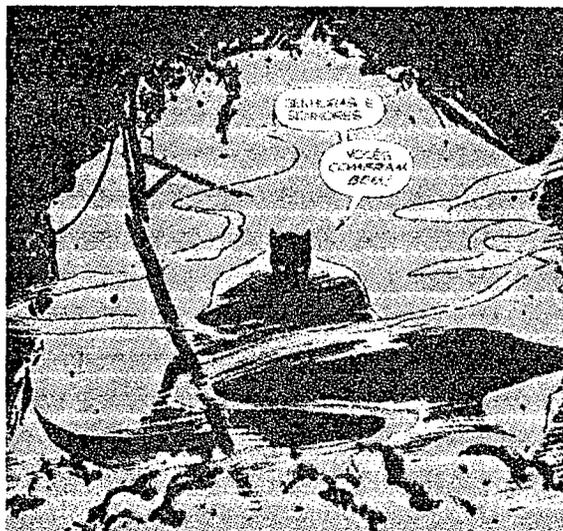
A *coagulatio* apresenta-se, segundo Whitmont (1992: 109) moralmente ambígua, capaz de provocar conflito e dor. Como o enxofre e o chumbo, apresenta-se ligada pela alquimia a Saturno. Jung (1985: §303 -304), comenta um texto alquímico que trata da viagem da alma pelas várias esferas celestes ou casas dos planetas. Nesta viagem a alma parte da primeira casa de Saturno, associada ao chumbo, à matéria, à maldade, considerado o mais escuro, frio e distante até chegar ao Sol e retornar novamente ao ponto de início

(Jung, 1985: §292). Ele escreve que: “*a viagem pelas casas dos planetas se reduz à conscientização das boas como das más qualidades do caráter, e a apoteose nada mais significa do que a conscientização maior possível, que anda aliada a maior liberdade da vontade*” (Jung, 1985: §303). O retorno significa que trazer a luz para baixo, para as trevas, isto é, realizar as mudanças tornadas possíveis pela conscientização (subida), o retorno para a realidade.

Este aspecto de conscientização de Saturno pode ser visto pelo significado dele como deus grego-latino. Segundo Brandão (1989:140), Saturno é um antigo deus itálico, ctônico, da sementeira, vegetação e abundância, ele é “*o herói civilizador, o que ensina a cultura da terra, a paz e a justiça*” (Brandão, 1989: 340). Por outro lado, (cf. Brandão, 1989: 192) é associado ao deus grego Cronos, que cortou os órgãos genitais de seu pai Urano (o caos indiferente) pondo fim a uma geração indefinida. Neste aspecto ele representa o podador, que corta e separa, o regulador, que bloqueia a criação indefinida, o tempo da paralisação, da simetria e da identidade.

O personagem Batman foi construído por Wayne a partir do seu próprio medo. Após a fuga, ferido e semi-consciente, um morcego adentrou na janela. Wayne lembrou-se do medo que o morcego causava-lhe quando criança e decidiu (ou foi impelido) “tornar-se” um morcego, a fim de poder inspirar medo e terror nos criminosos que combate (vide ilustração abaixo).

ILUSTRAÇÃO 5 - BATMAN COMO SATURNO



(B A, II, quadro 76).

Batman se afirma como restaurador da lei e da ordem em uma cidade dominada pelo caos. A cidade é retratada desta forma na páginas iniciais da história, Gordon pensa: “*Dá até pra pensar que é civilizada*” (B A, I, quadro 2), Wayne: “...*precisava ver o inimigo [a cidade].*” (B A, I, quadro 4) , Flass: “... *Pra policial, isto aqui é um paraíso*”. (B A, I, quadro 6), quando Batman desafia os chefes do crime (responsáveis pelo caos da cidade):” *Senhoras e senhores... vocês comeram bem! / Comeram a riqueza de Gotham... comeram seu espírito! O Banquete acabou! / De hoje em diante... nenhum de vocês estará a salvo!*” (B A, II, quadro 79s). Desta forma, Batman assume o papel de Saturno, de herói civilizador e ao mesmo tempo castrador, possuindo um caráter noturno e distante.

Sendo uma figura arquetípica, Batman segue uma lei própria, impõe seus próprios limites em seu combate ao crime. Ele não usa armas de fogo, consideradas por ele como armas de covardes e não mata, mesmo quando combatendo criminosos, por exemplo, ele pensa : “*Não! Eu não sou assassino !*”(B A, II, quadro 34) ao evitar a morte de um ladrão

segurando-o pelo pé no alto de uma escada durante uma luta, evitando sua queda fatal. Estes limites mostram o papel de civilizador, que coloca limites e regras para o comportamento humano.

IX.1.2.3 - IDENTIFICAÇÃO COM O ARQUÉTIPO: O MORCEGO

A residência de Wayne está localizada sobre uma caverna, que é adotada por Batman como refúgio e esconderijo salientando seu caráter ctônico. Ele decide “*vou me tornar um morcego*” (B A, I, quadro 120). Esta decisão de Wayne mostra o processo de identificação do ego com um objeto externo. Jung define a identificação como “*um alheamento do sujeito de si mesmo em favor de um objeto que, por assim dizer, ele assume*” (Jung, 1991b: § 825). Ela é útil quando as condições não permitem um desenvolvimento individual e único para o ego. Ocorre quando o ego é tomado pelos elementos do inconsciente por estes adquirirem grande carga afetiva, determinando assim o comportamento do indivíduo. Este parece ser o caso de Wayne, o sua sombra está muito dissociada de sua personalidade consciente e carregada afetivamente que leva-o a identificar-se com um elemento que simboliza a sombra (o morcego) e determina suas ações neste sentido (noturnas e de inspirar medo e terror nos criminosos).

O simbolismo morcego possui vários significados e, coerentemente com a duplicidade do símbolo, negativos e positivos.

Segundo Chevalier & Gheerbrant (1989: 621), no Extremo Oriente o morcego é considerado símbolo da felicidade e da longevidade, pois vive nas cavernas que são consideradas uma passagem para o domínio dos Imortais. O taoísmo copia o morcego no

processo de fortificação do cérebro, pois acredita-se que o peso do cérebro do morcego obriga-o a ficar de cabeça para baixo. O morcego também é utilizado na preparação de afrodisíacos, ligando-se a poderes eróticos, fato também destacado pelo escritor romano Plínio. O morcego é um dos animais que encarnam as divindades subterrâneas entre os maias, sendo considerado senhor do fogo, destruidor de vida, devorador de luz e como substituto das divindades ctonianas do Jaguar e do Crocodilo. É também um emblema da morte.

A dupla significação do morcego aparece na tradição iniciática dos fulas, na África. Pode ser a imagem da perspicácia (vê no escuro) ou da extravagância que faz tudo ao contrário, o inimigo da luz; suas grandes orelhas podem ser uma aberração noturna ou ouvido desenvolvido para captar tudo. Considerado como um rato voador, ele pode significar uma cegueira às verdades claras e acumulação de deformação e baixa moral quando em bandos ou, graças as alianças entre eles, uma certa unidade de grupo.

No Renascimento, como único mamífero voador, significava a mulher fecunda; na alquimia representa o andrógino, o dragão alado e os demônios; suas asas eram consideradas iguais às asas dos habitantes do Inferno. Na arte com inspiração germânica, pode significar a inveja.

O morcego é ainda considerado como um pássaro falhado, saiu do grau inferior, mas não atingiu o degrau superior da evolução. Ele é o *“ser definitivamente imobilizado numa fase de sua evolução ascendente...um malogrado do espírito”* (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 621)

Batman associa-se a algumas características apontadas acima, especialmente no contraste que possui entre os lados claro e escuro da realidade e em sua duplicidade entre o céu e o inferno. (vide ilustração abaixo).

ILUSTRAÇÃO 6 - BATMAN LUZ E SOMBRA



(B A, IV, contracapa)

A característica da perspicácia, da percepção acima do comum captando tudo é mostrada em várias fases da história notadamente quando percebe as armadilhas da polícia procurando prendê-lo (B A, II, quadro 81-87), na fuga dos policiais que perseguem-no dentro do prédio abandonado (B A, III, quadro 1-65). As orelhas são salientadas no uniforme e no emblema simbolizando justamente esta perspicácia e percepção acima do normal.

A inteligência de Batman, revelada em suas estratégias de fuga, suas armas de grande sofisticação tecnológica e sua capacidade de dedução pode ser associada a hipertrofia mental do morcego. Wayne assume um papel de playboy, com várias conquistas sexuais, revelando a associação do morcego com poderes eróticos.

ILUSTRAÇÃO 7 - O PLAYBOY WAYNE



(B A, IV, quadro 41)

Batman também é um ser cujo processo de desenvolvimento e evolução psíquica está interrompido. Ele sofreu a perda traumática dos pais quando criança e, aparentemente, não desenvolveu o luto normal, permanecendo fixado na situação traumática e desenvolvendo obsessivamente a sua vingança através do combate ao crime – ele é, como o morcego, “um malgrado do espírito”. Seu desenvolvimento psíquico está interrompido, pois sua psique está “coagulada” ou fixada na perda traumática dos pais.

A identificação de Batman com o morcego denota o processo da teriomorfia, isto é, a animalização do homem – Wayne torna-se (simbolicamente) um morcego. Jung comenta que “os símbolos teriomórficos indicam sempre que um processo psíquico se realiza na etapa animal, isto é, na esfera dos instintos” (1985, §173). Este processo relaciona-se a histórias que possuem temas específicos e possuem um certo desenvolvimento. A este respeito Durand comenta:

“... é integrada em contos e mitos em que o motivo da queda e da salvação é particularmente nítido. Quer o demônio teriomórfico triunfe, que suas artimanhas sejam frustradas, o tema da morte e da aventura temporal e perigosa permanece subjacente a todos esses contos em que o simbolismo teriomórfico é tão aparente. O animal é assim, de fato, o que agita, o que foge e que não podemos apanhar, mas também o que devora, o que rói” (Durand, 1997: 89).

Estes são os temas das histórias de Batman, ele se expõe ao perigo, mas sempre foge ou triunfa, a morte está sempre presente como uma ameaça e sua luta é para salvar a cidade e seus habitantes da degradação no crime e na sujeira – da queda. Salvar os habitantes da sujeira significa para Batman, pelo mecanismo da projeção, salvar a si mesmo do mundo em que entrou (sujo e criminosos) quando seus pais foram assassinados. Nesta tarefa, ele é acompanhado pelo tenente Gordon, mas enquanto para o vigilante ela é uma obsessão, para Gordon ela é uma questão moral e de princípios. Para Batman salvar a si mesmo é necessária esta descida ao mundo do crime e lutar pela sua redenção.

O processo de teriomorfia (adquirir um totem ou animal de poder) corresponde psicologicamente ao processo de identificação do ego com uma parte da personalidade ou arquétipo simbolizado pelo animal (vide ilustração abaixo). Segundo Jung (1991b: §416), na identificação ocorre um alheamento do sujeito de si mesmo, no qual o ego se adapta a um objeto externo. Isto acarreta a formação de um caráter secundário, com o ego identificando-se com de tal forma com parte da personalidade que o indivíduo fica sujeitado ao inconsciente, perdendo sua verdadeira individualidade.

ILUSTRAÇÃO 8 - WAYNE E O MORCEGO



(B A, I, quadro 120)

Wayne passa a dedicar-se totalmente a Batman e a combater o crime, não desenvolve vida afetiva, não possui namorada, filhos, amigos, sua companhia principal é o seu mordomo Alfred. Isto pode ser interpretado como a identificação de Wayne com o personagem Batman e sua função, isto é, uma parcela da personalidade passa a dirigir as ações do ego. Wayne identifica-se então com partes da personalidade e com o arquétipo simbolizado pelo morcego.

Quando ocorre uma identificação entre o ego e o arquétipo ocorre a liberação da energia psíquica referente ao arquétipo, ela passa a ser utilizada pelo ego pois o arquétipo ou imagem primordial é *“uma organização herdada da energia psíquica, um sistema sólido que não é apenas expressão mas também possibilidade do desencadear do processo energético”* (Jung, 1991b: §841). Devido a este acréscimo de energia psíquica, o ego ou indivíduo identificado com o arquétipo pode assumir uma aparência sobre humana ou as

outras pessoas perceberem-no como acima dos outros, projetando nele os aspectos numinosos do arquétipo.

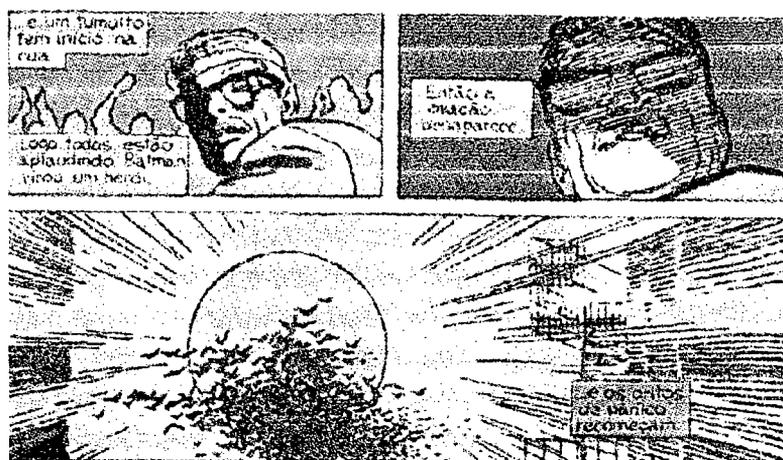
O arquétipo (e a psique objetiva) operam de forma independente do ego e possuem “a capacidade de forçar o ego a ir contra a sua vontade, de perturbar e distorcer a realidade e assim destruir a personalidade” (Whitmont, 1991a: 43). Desta forma o arquétipo é percebido pelo ego de uma maneira dupla: com fascinação pela sua carga energética e com medo e terror pela possibilidade de destruição do ego.

A figura de Batman inspira nas pessoas esta duplicidade. O caráter sobre-humano pode ser observado na reação de Flass, ao narrar uma ação de Batman: “... *Quando olhei pro alto, eu vi o monstro voando pra cima da gente! O bicho devia ter uns dez metros e rosnava como sei lá! Nunca vi nada igual!...*” (B A, II, quadro 56) e ao comentá-lo “*Ele não é um homem! É animal!*” (B A, II, quadro 47). Ele considera Batman como gigante, que pode voar, com garras e imune a balas, uma criatura com características que ultrapassam as possibilidades humanas. O medo e o terror são observados na reação que Batman provoca nos criminosos, tanto na sua primeira aparição, “*eles [assaltantes] ficam estarecidos e me dão todo o tempo do mundo*” (B A, II, quadro 32) e ao ameaçar um criminoso para testemunhar contra seus chefes de crime (B A, IV, quadro 12-29).

Esta duplicidade também aparece no episódio em que Batman é cercado no prédio e consegue fugir da polícia (B A, III, quadro 56-76). Uma multidão cerca o prédio, Batman sai dele lutando com os policiais e sendo aplaudido como herói mas segundo o comentário de Gordon: “*Logo todos estão aplaudindo. Batman virou um herói. Então a ovação desaparece...e os gritos de pânico recomeçam*” (B A, II, quadro 62s). Batman chamou uma nuvem de morcegos através de um aparelho eletrônico sobre o local, possibilitando a confusão e sua fuga. Este episódio reforça o caráter teriomórfico do simbolismo, a ligação

entre Batman e os morcegos aparece concretizada neste episódio. Ele acabou por provocar fascínio e terror na multidão que presenciou.

ILUSTRAÇÃO 9 - NUVEM DE MORCEGOS



(B A, III, quadro 61-63)

Wayne, ao decidir tornar-se um morcego, compõe um uniforme com máscaras e luvas que representa o personagem que assumir. O uniforme e as máscaras compõem uma segunda pele e possuem, neste sentido, um significado semelhante. O fato de Batman adotar uma máscara é decorrente do simbolismo que ela assume, como instrumento de mediação entre o mundo dos espíritos e dos homens e canalização das energias espirituais.

A máscara ritual pode ser considerada como a face dos deuses, principalmente em seus aspectos irrealis e animais. Segundo Chevalier & Gheerbrant, (1989: 595s), ela pode também significar tendências demoníacas ou aspectos inferiores que devem ser expulsos, neste sentido atuam as máscaras de carnaval. Para os iroqueses, as máscaras surgem do Irmão Mau que reina nas trevas; para os índios pueblo, as danças mascaradas celebram o culto dos ancestrais e dos mortos. As máscaras podem assumir várias funções: servir como veículo para os deuses dos mitos de cosmogonia, nos ritos de iniciação simbolizando o

espírito que instrui e guia os homens, podem ser revestidas de um poder mágico protegendo seu usuário dos bruxos e malfeitores, pode servir para transmitir a energia de um animal ou gênio para seu usuário, pode captar as energias espirituais que vagam pelo mundo canalizando-as para o usuário.

A utilização da máscara traz o perigo do indivíduo ser “possuído” pela máscara, a energia ou força vital canalizada pela máscara pode transformar o usuário de senhor em servo. A máscara realiza a mediação entre o indivíduo que a usa e as energias espirituais que representa. Psicologicamente isto significa que a máscara é um símbolo de identificação entre determinado arquétipo ou parte da personalidade simbolizado pela máscara e o ego do indivíduo. A “possessão” do usuário pela máscara significa o fenômeno de identificação do ego com o arquétipo e a perda de sua individualidade. Wayne, ao tornar-se um morcego, naturalmente escolhe uma máscara e um uniforme que permite simbolizar esta escolha, canalizando a energia psíquica nesta direção. O perigo é justamente Wayne perder a vida pessoal e identificar-se totalmente com o personagem Batman.

A identificação com a sombra transforma o ego, os conflitos morais e o desenvolvimento psicológico oriundo da vivência destes conflitos é eliminada. O ego acaba adotando os valores coletivos, identifica-se em certa medida com a coletividade e perde seu caráter individual. A vivência pessoal e individual dos conflitos morais ocasionados pela sombra, ego e persona podem ser observados no personagem Gordon, principalmente através de sua relação com Batman.

IX.3 – DETETIVE JAMES GORDON

IX.3.1 - OS VALORES MORAIS E A SOMBRA

A primeira etapa do confronto do ego com a sua sombra, leva o indivíduo a conflitos e a autoquestionar-se. A conscientização da sombra pelo ego, remete à quebra de sua identificação com os valores coletivos representados pela persona. Isto aparece na história através dos valores de Gordon, de sua concepção de legalidade e do seu conflito com Batman.

Os personagens desta história podem ser classificados, segundo uma visão maniqueísta de Bem e Mal, em um dos dois opostos. O Bem resume os valores da justiça e honestidade, e o Mal, da corrupção, violência e ganância. Nesta visão maniqueísta e do ponto de vista do ideal do policial, pode-se obter uma tabela que mostra a disposição de cada personagem frente ao aparelho judiciário e policial e aos valores de Bem e Mal.

	Fora da lei (marginalidade)	Legalidade
BEM	Batman	James Gordon
MAL	Criminosos comuns e chefes do crime	Policiais e autoridades corruptas

Gordon identifica a legalidade com o Bem. A profissão de policial existe para manter a ordem, a justiça e fazer cumprir as leis, isto é valores positivos. Batman, policiais e autoridades corruptas não se encaixam no pensamento de Gordon. O conflito

aparece especialmente em relação à Batman, que é perseguido por Gordon, identificando-o como aquele que luta pelo mesmo objetivo e valores, mas está na marginalidade e é um fora da lei. Os valores pessoais de Gordon neste momento entram em conflito com os valores coletivos do papel de policial. Batman aparece como a figura a ser reprimida, pois está na ilegalidade e por isso deve ser preso. O confronto com Batman representa então confronto com a sombra, o processo de questionar seus próprios valores e de torná-los pessoais e individuais. Os valores de Gordon são dados socialmente pela persona de policial e não individualizados pelo ego. O confronto com a sombra acarreta a dissolução da persona e a quebra da identificação entre ela e o ego.

IX.3.2 - PERSONA E SOMBRA

Os quadros iniciais da história mostram os valores de Gordon como policial e os problemas que irá enfrentar. Ele chega a Gotham de trem, pela terra, descendo no meio do multidão, sendo recepcionado pelo tenente Flass que lhe proporciona uma amostra da polícia da cidade. Ele é o modelo do policial corrupto e violento. A luta de Gordon com ele é representativa da sua luta contra a corrupção na polícia. Aqui temos o contato com a população e com a realidade a ser enfrentada e transformada.

A negação de Gordon em compartilhar estes valores e o conflito que isto acarreta é exemplificado nos episódios seguintes. Nele, Gordon marca sua diferença em relação a Flass e aos seus valores e comportamentos, mostra para ele que possui controle sobre si próprio e não identifica-se com os policiais corruptos.

Devido ao seu trabalho honesto, Gordon é visado pelo grupo de Flass. Eles fazem uma emboscada e espancam-no. Ele reconhece a risada de Flass, vai até onde Flass está, segue-o, faz seu carro parar e luta com Flass. Na luta com ele, devolve-lhe o instrumento de combate do adversário, um taco de beisebol e derrota-o apenas com as mãos, vencendo-o e humilhando-o. Ao final pensa “*Obrigado, Flass. Você me mostrou o que é preciso para ser policial em Gotham City*” (B A, I, quadro 107).

ILUSTRAÇÃO 10 - LUTA ENTRE FLASS E GORDON



(B A, I, quadro 99-100, p. 14)

Esta parte da história acaba tendo por função um desafio ou uma prova, pois tendo vencido Flass, os policiais corruptos não o ameaçam mais diretamente. A arma “*materializa a vontade dirigida para um objetivo*” (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 80) e os poderes do indivíduo, sendo uma projeção de suas características psicológicas. Um taco de beisebol é o equivalente da maça, clava ou bastão pela sua forma. O bastão como arma é um símbolo fático e sexual, a primeira arma da humanidade e como tal representa o lado instintivo e obscuro. Ao devolver o bastão para Flass e recusar a utilizar do revólver, Gordon nega as características do oponente, não se identifica com elas e marca a diferença. Ao vencer utilizando as suas próprias habilidades, marca sua posição de diferença. As características

de Flass como alto, corpo grande, violento, caráter bonachão, sem autocritica indicam como representação de um aspecto regressivo e ligado aos instintos.

O comportamento de Gordon em relação a Batman pode ser tomada como fruto de atitude do ego. Ele possui como objetivo de vida o combate ao crime, identificando o crime com a ilegalidade. Ao tomar contato com Batman esta visão é questionada pois Batman, apesar de ilegal, também combate o crime e, muitas vezes, de uma maneira mais efetiva que a polícia. Gordon se questiona a este respeito: *“Batman. Ele tornou todos os criminosos em Gotham seus inimigos... bem como a maioria dos funcionários públicos. Eles só conseguiram cercar o homem porque ele se feriu salvando uma vida. Eles.. quer dizer nós...”* (B A, III, quadro 13). Este episódio representa o conflito entre os valores pessoais do indivíduo e os valores da coletividade ou, em termos psicológicos, entre o ego e a persona.

IX.3.3 - A DISSOLUÇÃO DA PERSONA

Gordon é policial, seu senso de integridade pessoal e de valores morais é o senso da legalidade e da justiça, seu ego apresenta-se identificado neste aspecto com a persona profissional de policial. Ao entrar em contato com Batman, perseguindo-o, ele começa a questionar sua própria noção de justiça. Este questionamento é próprio do confronto com a sombra e necessário para Gordon conscientizar-se de sua posição e de relativizar os valores morais adotados até o momento. Ele poderia recuar diante do conflito que Batman lhe traz, mas, neste caso, seu próprio desenvolvimento psicológico se interromperia e sua

personalidade tenderia a regredir para uma fase anterior. Ele poderia retornar ao que era antes da crise, isto é, iria “*restaurar sua persona por via regressiva*” (Jung, 1987a: §254).

Este contato com a sombra traz em si também um aspecto positivo, representando a porta de acesso ao inconsciente e a uma nova consciência. Os alquimistas consideravam o aspecto negativo, demoníaco e sombrio da matéria (representação psicológica da sombra) como algo inerente a própria matéria. Além disso, este aspecto seria o responsável pela cura e elevação da matéria (desenvolvimento da consciência), neste sentido comentavam o *sulphur* (enxofre – representação do espírito demoníaco presente na matéria) como “*medicina et medicus*”, isto é, remédio e médico (cf. Jung, 1985: §143). O *sulphur* é ligado ao demônio e a Lúcifer, da mesma forma que o morcego (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 622). O Batman se coloca como a encarnação do morcego e de seu simbolismo. Para Gordon, ele funciona exatamente deste modo. O homem-morcego possibilita uma ampliação da consciência através da dissolução da persona, atuando como elemento de projeção que possibilita o confronto com a sombra. Nesta medida, a ilustração abaixo representa este processo e ilustra o comentário de Jung sobre Lúcifer: “*Mas da mesma maneira como a noite faz nascer a manhã, assim também das trevas nasce uma nova luz, a stella matutina, que é ao, mesmo tempo, estrela da noite e estrela da manhã – Lúcifer, o portador da luz*” (em Whitmont: 1992: 197).

ILUSTRAÇÃO 11 - BATMAN: ESCURIDÃO E LUZ



(B A, II, quadro 26)

A nova atitude do ego ou nova consciência não surge sem conflitos pelo indivíduo, sentidos como sofrimento e perda de referenciais. Jung comenta a respeito deste processo e dos seus efeitos no indivíduo:

“Em geral tudo começa por um esforço pertinaz de dominar a situação problemática pela força de vontade; ocorre então o colapso e essa vontade diretora é totalmente aniquilada.[...] O indivíduo sente-se abandonado, desamparado, como um barco sem leme entregue ao capricho dos elementos...em tais momentos, as idéias mórbidas podem enraizar-se, ou então todos os ideais desaparecem” (Jung, 1987a: §252-254)

Estes aspectos aparecem em determinados momentos da história. A possibilidade da restauração regressiva da persona como fuga do conflito e retorno à uma época anterior ao mesmo, aparece em Gordon na sua atração por uma colega de trabalho mais jovem e bonita, chamada Essen. Neste momento, além do caso Batman, Gordon estava passando por uma crise conjugal.. Isto é mostrado quando Gordon pensa: *“Ela me conta que também veio*

de Chicago. Mundo pequeno. Chegamos a frequentar os mesmos lugares. Eu devia ter reparado nela. / Não, pensando bem, na época a menina devia estar no colegial..” (B A, III, quadro 92). Manifesta-se aqui a vontade de retornar ao passado, mas ele mantém a consciência de que isto é não é possível e permanece dentro do conflito.

Esta interpretação deste episódio deve ser relativizada, pois existe nas HQ de superheróis fortes componentes ideológicos, conforme visto anteriormente. Deve-se colocar que nesta história estão presentes os valores burgueses dominantes e persiste o ideal da família nuclear, na qual o homem deve cumprir seus papéis de marido fiel, provedor e bom pai, pensando sempre na mulher e filhos. Desta forma, o desenvolvimento psicológico do indivíduo e seu amadurecimento é considerado através do exercício de sua papel social adulto. De qualquer forma, estas colocações não eliminam a validade dos processos psicológicos analisados nos parágrafos anteriores, mas os contextualizam.

ILUSTRAÇÃO 12 - DESESPERO DE GORDON



(B A. III. quadro 102)

Advém então a depressão, melancolia e sentimentos negativos. Estes são explicitados quando pensa: *“Eu odeio esta cidade. Eu odeio a mim mesmo. Odeio a noite e tudo que ela representa”* (B A, III, quadro 99). Ele mostra ter consciência do conflito, não fugir do mesmo e tentar controlá-lo pela sua força de vontade, mas não consegue. Desta forma, sente-se desamparado, com idéias mórbidas e vontade de abandonar tudo, como demonstra este seu pensamento: *“Não podia estar pensando na Sargento Essen...nem no Batman. Ele é um criminoso, eu sou um policial. É tudo tão simples. Mas...mas eu estou numa cidade onde o prefeito e o comissário usam policiais como assassinos contratados. Batman salvou aquela velha. Ele salvou aquele gato. Até pagou o terno. A peça metálica em minha mão [revólver] está mais pesada do que nunca.”* (B A, III, quadro 102; vide Ilustração 6)

A resolução do conflito entre o ego e a persona inicia-se quando o indivíduo desiste de tentar controlar a situação, o ego perde sua força e liderança. Neste momento, a energia psíquica utilizada pelo ego é liberada e dirige-se ao inconsciente onde ativa seus arquétipos. Jung comenta a respeito do fato de que *“a consciência de sua individualidade coincidir com a revivescência de uma imagem divina arcaica [arquétipo] ...corresponde a uma lei inconsciente.”* (Jung, 1987a: §248).

Isto é observado quando Gordon aceita a figura e o papel de Batman (representando a imagem arquetípica) como combatente do crime e na margem da lei, ocorrendo então a resolução do conflito. Ele consegue relativizar o papel da polícia e seu senso de justiça e da moral. A energia psíquica liberada e que possibilita seu desenvolvimento é representada pela sua própria situação pessoal de Gordon que progrediu.

ILUSTRAÇÃO 13 - GORDON TRANQUILO



(B A, IV, quadro 133)

Ele é promovido a capitão, os chefes do crime estão com processos na Justiça, seu relacionamento com a mulher Bárbara melhorou, ele e Batman tornam-se parceiros no combate ao crime. Esta situação é mostrada no quadrinho final onde aparece no alto de um prédio e fumando de forma tranqüila um cachimbo e pensa: "*Quanto a mim... bom, estou com um problema sério. Alguém ameaça envenenar o reservatório [de água] de Gotham. O nome do louco é Coringa. Logo vai chegar um amigo [Batman] que pode me ajudar. Ele deve estar aqui em poucos minutos.*" (B A, IV, quadro 133; ver ilustração acima). Deve-se salientar a presença dos conteúdos ideológicos nas HQ, na qual a sociedade não é questionada e a integração psíquica é representada através da conciliação e entendimento dos personagens - cada um assume seu lugar, de acordo com os valores dominantes na sociedade.

IX.3.4 - ALIANÇA: RESOLUÇÃO DO CONFLITO

O processo de integração do ego com a sombra tem como resultado uma nova configuração psíquica. A libido que está bloqueada ou reprimida é liberada, permitindo a emergência de coisas novas, isso é simbolizado através do nascimento do filho de Gordon, conforme visto anteriormente. Este processo tem início após Batman escapar do cerco no prédio abandonado.

Batman foge da polícia e alia-se com o subpromotor, agindo no sentido de incriminar os chefes do crime, mas Gordon ainda procura prendê-lo. A mulher de Gordon tem o filho, mas Gordon culpa-se por ter a criança em um mundo ruim e sem esperança, a cidade de Gotham. A criança nasce após a fuga de Batman, quando ele se firma como um combatente do crime ligado ao promotor da cidade. A criança é considerada como símbolo da inocência, espontaneidade e simplicidade natural no taoísmo; na tradição cristã representa a pureza e inocência; nestas tradições e no hinduísmo, o espírito de criança é condição para receber sabedoria e para a transcendência (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 302). Ser como criança, representa psicologicamente, possuir nova provisão de energia psíquica que pode começar a fluir e que não era utilizada, ou também uma nova função psíquica que começa a se desenvolver (cf. Jung, 1991b: §465 e §525). A criança é também o símbolo do Self, *“uma nova individualidade única que reage à vida e transcende tal como ela é agora – o potencial para o crescimento futuro”* (Whitmont, 1991b: 197). O fato do filho de Gordon ter nascido após a consolidação de Batman relaciona-se com o fato de existir agora a figura do morcego, que vai restaurar a lei e ordem (vide ilustração abaixo).

ILUSTRAÇÃO 14 - O FILHO DE GORDON



(B A, IV, quadro 125)

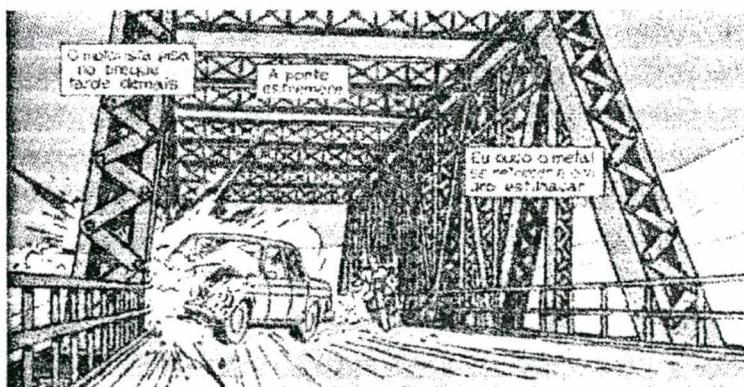
Uma vez tendo Batman se consolidado com vigilante noturno no combate ao crime, ocorre um desenvolvimento da história. Da mesma forma, um conteúdo psíquico pode ser transformado quando é concretizado, isto é, objetivado pelo ego em atos e atitudes. Na alquimia isto é representado normalmente pelo processo de '*mortificatio*' que costuma seguir a '*coagulatio*'. A '*mortificatio*' é a operação mais negativa da alquimia, relaciona-se à morte, ao desaparecimento, apodrecimento, derrota, negro e à tortura. Psicologicamente representa o encontro com a sombra (cf. Edinger, 1991: 111s e 168s) este é o significado psicológico da luta de Batman contra os criminosos: o encontro com sua sombra interior projetada nos criminosos e autoridades corruptas.

Como Batman se identificou com o arquétipo e atuando para redimir a cidade, ele assume na história o papel de redentor para os demais personagens. Ele perde sua individualidade para se tornar uma referência de atuação e comportamento coletivo ou arquetípico (já que seus atos são ditados pelo arquétipo). É neste sentido, de redentor e de símbolo de algo maior do que o ego, que ele aparece para Gordon. Neste personagem está

assentada a problemática pessoal do relacionamento do indivíduo com a sua sombra, seu desenvolvimento e sua resolução²².

O último episódio desta história mostra a aliança que se estabelece entre Gordon e Batman para combater o crime. Gordon sai de casa, mas percebe algo estranho, retorna e na garagem de seu prédio presencia homens raptando seu filho e sua esposa. Atira neles, sua esposa foge, mas levam o bebê em um carro. Ele sai de moto em sua perseguição, sobre a ponte, atira nos pneus do carro, que bate no beiral de ferro. Ele deixa a moto, luta com o seqüestrador que sai do carro com o bebê no colo. Durante a luta, o seqüestrador empurra Gordon para a grade lateral e eles caem com o bebê no rio. Wayne estava chegando e, no momento em que eles caem, salta e salva o bebê. Embaixo, no leito do rio, ele entrega o bebê a Gordon que não o enxerga direito pois está sem óculos, preservando desta forma o segredo de Batman.

ILUSTRAÇÃO 15 - COLISÃO NA PONTE



(B A. IV. quadro 112)

²² Pelo menos neste nível de consciência, pois este processo não tem fim, recomeçando a cada dia, tal como a serpente Uroboros mordendo a sua própria cauda. Trata-se da circulambatio ou circulatio (cf. Jung, 1985, § 294s), na qual os processos psíquicos se repetem, mas transformando os conteúdos e girando em torno de um centro – o Self

A passagem de um estado a outro, do mundo dos vivos ao mundo dos deuses ou dos mortos, tem como símbolo difundido universalmente a ponte. Esta passagem normalmente possui um caráter perigoso, de prova e de rito iniciatório. A ponte simboliza então “*uma transição entre dois estados interiores, entre dois desejos em conflito: pode indicar o resultado final de uma situação de conflito.*” (Chevalier & Gheerbrant, 1989: 730). A ponte aparece nas lendas da cavalaria da Europa medieval em que o cavaleiro deve atravessar uma ponte nas suas aventuras; na tradição iraniana, a ponte Chinvat que é larga para os justos e estreita para os ímpios; em algumas sociedades secretas chinesas cuja viagem iniciatória se dá através de pontes; nos templos xintoístas que possuem acesso através de uma ponte em arco, introduzindo o fiel no mundo dos deuses e na tradição cristã em que o título de Papa significa construtor de pontes (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 729).

O fato de Batman ser o salvador da criança está de acordo com o seu significado positivo (ligado a Saturno e ao enxofre branco) de ser o restaurador da lei, da ordem, o portador da esperança e da civilização.

Os ritos iniciatórios visam a uma transformação do sujeito, prepará-lo para ter acesso a uma fonte de poder. Neste aspecto guardam sempre características de mistério e de um segredo que o iniciado deve guardar. O segredo da identidade de Batman deve permanecer, para manter o poder e a sugestão do personagem. O segredo é ligado à idéia de tesouro, de poder e de participação nele, aquele que consegue guardar um segredo adquire mostra possuir uma força interna (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 808s) e isto é representado pelo segredo da identidade de Batman.

IX.4 - ALÉM DA SOMBRA: O FEMININO

Na história o papel feminino aparece apenas em três papéis secundários: Bárbara – a mulher de Gordon, Essen – amante de Gordon e Selina- prostituta que protege uma menina e depois, vestindo um uniforme que imitando uma gata, vira ladra.

ILUSTRAÇÃO 16 - SELINA, MENINA E COLEGAS COM WAYNE



(B A, I, quadro 59-60)

O papel feminino em uma história normalmente representa a alma, isto é, a contraparte feminina do ego masculino. Inicialmente, no inconsciente masculino, a sombra está identificada com a alma. A figura feminina não tem influência na vida de Wayne, ele não desenvolveu um relacionamento com uma mulher, exceto no papel de playboy, onde a alma masculina é projetada. Desta forma, sua alma ou figura feminina interior aparece como primitiva e em conflito com o ego, pois ele está identificado com o papel masculino. Desta forma a rigidez de sua identificação com o papel de Batman e suas características acaba por construir uma imagem distorcida do feminino, a qual aparece através da imagem de Selina.

De forma geral, os autores escrevem que a alma possui quatro papéis clássicos: esposa, amante, prostituta e da sabedoria. Estes papéis podem ser aproximados das personagens que aparecem na história. Barbara – a esposa, Essen - a amante e Selina - a prostituta. Este é considerado como o feminino primitivo, próximo dos instintos e com uma sexualidade impulsiva. Note-se que esta imagem da prostituta é própria da sociedade ocidental, constituída devido à repressão sexual e aos seus valores, que geram uma imagem do sexo como corrompido e sujo e da desvalorização atribuída ao papel feminino frente ao homem. Em nenhum momento aparece a imagem do feminino como fonte de sabedoria.

O feminino aparece como companheiro e tendo importância apenas no personagem Gordon, mas também dividida entre a sua esposa Bárbara e a amante Essen. Em Batman, o feminino é ausente, é apenas insinuado pela personagem Selina (a mulher-gato). É um feminino dissociado do masculino, pois ela é prostituta e odeia os homens (cf. B A, I, quadros: 52-54). Neste ponto, Batman como o morcego, simboliza o ser malgrado de espírito e que falhou em sua evolução, permanecendo estagnado.

Gordon representa, não algo além de nossas possibilidades, mas um ser humano normal. Seu conflito com a sombra pode ser reconhecido como um conflito moral que pode acontecer a um indivíduo comum e é representado nestes termos. Batman assume um papel central e arquetípico, mas ao custo de sua individualidade, enquanto Gordon vive um papel auxiliar e de coadjuvante, mas desenvolve-se de maneira pessoal e única.

X - ANÁLISE DE “ASILO ARKHAM”

X.1 - CONTEXTUALIZAÇÃO

X.1.1- DESCRIÇÃO GERAL

Esta história pode ser classificada no gênero das “*graphic novels*” ou HQ para adultos. Ela se constituiu em uma história completa em um único volume e não em fascículos, sendo dirigida ao público adulto. Possui roteiro, tratamento gráfico mais sofisticado e impressão de melhor que as HQ seriadas.

O texto é dirigido a um público leitor que já possui conhecimento do personagem Batman e de suas principais características no combate ao crime: a utilização de artefatos tecnologicamente avançados para elucidação do crime, conhecimento da ciência, vida solitária de combate ao crime, sem família namorada ou amigos, caráter sombrio e noturno de suas aparições, trauma do assassinato dos pais por criminosos em um assalto que o leva a combater o crime, dedicação total a esta causa, chegando a tornar-se uma obsessão, personalidade racional e rígida, não utilização de armas de fogo e o limite auto-imposto de não matar, pois não se considera assassino. Outros personagens que aparecem nesta história já apareceram nas séries do Batman, pressupõe-se que os leitores conheçam também suas características principais que são enfatizadas.

A narrativa é, muitas vezes, composta de duas séries de eventos relacionados simbolicamente entre si simbolicamente, mas ocorrendo em diferentes séries temporais, por

exemplo: nos quadros 391 a 399 (A A, p. 85) o texto é de Amadeus Arkham, mas imagens retratam a ação de Batman.

Esta história possui dois eixos narrativos: a história do psiquiatra Amadeus Arkham e a ida de Batman ao asilo. As características de personalidade dos personagens seguem o núcleo das outras histórias publicadas, mas elas são exageradas de modo a enfatizar e mostrar os conflitos entre os personagens. Desta forma a ênfase recai sobre a figura pública do Batman e do Coringa e não sobre os indivíduos exercem este papel como na história “Batman Ano 1”.

Um eixo narra a história, passada nas primeiras décadas dos século XX, de Amadeus Arkham, fundador do Asilo Arkham. Sua mãe enlouqueceu na sua infância. Então, ele viaja para estudar e retorna médico, transforma a residência de sua mãe em asilo de tratamento para criminosos com problemas mentais. Sua família é assassinada por um paciente, fica amargurado e raivoso e acaba matando-o quando ele está em tratamento psiquiátrico. Depois disso, enlouquece, tem comportamentos obsessivos e termina morrendo sozinho e abandonado no próprio asilo que fundou.

O segundo eixo ocorre década mais tarde, quando Batman está em ação. O Asilo Arkham tornou-se o local para onde são enviados e encarcerados os vilões presos por Batman, tais como o Coringa e Duas Caras. Ocorre uma rebelião no asilo, obrigando Batman a adentrar nele. O asilo é dominado pelo Coringa, que obriga Batman a responder a testes psicológicos e a fugir pelos corredores, onde tem alucinações e comportamentos descontrolados. Ao final, encontra-se com funcionários do asilo, descobre as causas da situação, recupera o controle da situação e sai livre, mas transformado interiormente por ter enfrentado seus medos interiores.

X.1.2 - ARTE

A impressão é feita no formato 168 x 257 mm, sendo gráfica de alta qualidade. Cada quadrinho recebe tratamento gráfico especial, podendo ser considerado um quadro. Cada um deles é trabalhado como se fosse um quadro isolado. São utilizadas diversas técnicas de pintura e tratamento gráfico nos quadrinhos, de forma que se torna muito difícil determinar a técnica de pintura utilizada em cada um deles.

As imagens utilizadas nestes são realistas, utilizam-se várias tonalidades e cores. No texto e nas imagens, há várias referências a obras de arte, personagens mitológicos, fatos históricos e teorias psicológicas que ampliam o sentido dos quadrinhos, por exemplo, Amadeus Arkham visita o psiquiatra Jung e o esotérico Crowley em sua viagem à Europa (cf. A A, q. 174-177).

ILUSTRAÇÃO 17 - EXEMPLO DE ASILO ARKHAM



(A A, quadros 335-339. p. 75)

O formato do requadro varia bastante de acordo com o sentido a ser dado, regulares quando a ação é regular, página inteira com quadrinhos no seu interior para destacar a cena. Alguns quadrinhos procuram representar o mundo interno dos personagens com suas fantasias e sonhos, para isto os quadrinhos são podem dispersos na página, serem colocados um dentro do outro, variar seu formato e o tratamento gráfico das imagens.

Para enfatizar a ação e seu sentido, muitas vezes a página apresenta uma imagem que dá o contexto geral, o tom emocional ou o significado psicológico da ação e esta é representada em quadrinhos colocados dentro da página

As cores negras, cinzentas e o tom escuro são uma constante nesta história. As letras e os balões possuem relação direta com o personagem, representando sua fala e sua características psicológicas.

Os dois personagens principais, Batman e Coringa possuem as seguintes imagens. Batman é representado por um uniforme negro, com ombreiras retorcidas em semi círculo, orelhas da máscara pontudas e luvas grandes. Ele nunca aparece de rosto inteiro, é sempre uma silhueta negra, assumindo um ar “gótico” com máscara de “orelhas” pontudas e capa com semi círculos nos ombros. Sua face nunca aparece, está sempre no escuro e nas sombras, seu corpo não aparece definido, apenas em silhueta.

ILUSTRAÇÃO 18 - ROSTO DE BATMAN



(A A, quadro 82)

A sua fala se reduz ao essencial, sendo representada sempre em letras regulares brancas sobre um fundo negro, a forma do balão é geométrica: circular ou oval, parecendo ser desenhada com régua e compasso, as letras são brancas sobre um fundo negro.

O Coringa possui face com queixo, bocas, olhos, nariz, ouvido e cabelo de tamanho exagerado, distorcidos com desenho um pouco indefinido no traçado. A boca grande está sempre na forma de sorriso, acompanhada de olhos arregalados, sendo ao seu redor vermelho. Está sempre com uma expressão clara na face e no corpo. Em vez do negro de Batman, possui várias cores tais como cabelos verdes despenteados, lábios e contorno dos olhos vermelhos, pele branca e pálida e casaco azul com compridas unhas verdes.

ILUSTRAÇÃO 19 - EXPRESSÃO DO CORINGA



(A A, quadro 80)

Ele possui uma fala prolixa, sendo representada em letras de tamanho irregular da cor vermelha sobre a imagem do quadrinho, não estão contidas em um balão. As falas estão abertas, não limitadas por um balão, escritas sempre na cor vermelhas, com a mesma fonte das letras das falas do Batman, mas distorcidas

X.1.3 - PERSONAGENS PRINCIPAIS

Amadeus Arkham: médico psiquiatra que fundou o Asilo Arkham. Quando criança,



(A A, q. 63)

percebeu que sua mãe ficara louca, saiu e voltou formado com família. Herdou a mansão e decidiu transformá-la em asilo, teve a esposa e filha assassinadas por um paciente psicopata (Martin Hawkins ou Mad Dog), matou-o após seis meses de

tratamento. Enlouqueceu, foi preso no asilo, escreveu um diário e fórmulas rituais no chão de pedra.

Batman: combatente mascarado do crime, evita utilizar a violência, não se permite matar



(A A, q. 527)

ninguém e não utiliza armas de fogo, que são utilizadas por covardes e bandidos. Para resolver casos, sempre pensa antes de agir e trabalha como um detetive, utilizando a dedução, conhecimentos científicos e tecnologia.

Coringa: principal inimigo do Batman, tem sido interpretado de muitas formas pelos



(A A, q. 105)

diversos desenhistas e roteiristas do Batman. Suas principais características são a insanidade, a genialidade e seu lado demoníaco. Foi o primeiro vilão a contracenar com o Batman em sua revista solo em 1940. Era um homem normal que tentou ser comediante, não conseguiu e, necessitando sustentar a família, envolveu-se em furtos. Ao ser perseguido por Batman, caiu em um recipiente com produtos químicos que o desfiguraram, foi preso. Depois de solto, não conseguiu emprego e passou a dedicar-se ao crime, intitulado-se o palhaço do crime, suas vítimas morrem devido a um

gás e ficam com um sorriso na face. (cf. Batman, nº 17, 1991, ed. Abril)

Duas Caras: seu nome verdadeiro é Harvey Dent. Antes era o promotor de Gotham City,



(A A, q. 533)

amigo de Batman, processava os criminosos que Batman prendia, era honesto, leal, e dedicado. Em um julgamento, um réu jogou ácido sobre a sua face, desfigurando completamente um lado. Isto causou uma obsessão com a dualidade, dividindo sua personalidade em um lado bom e outro mau. Tomava suas decisões através de uma moeda jogando-a: se caísse o lado riscado o lado mau prevalecia, se caísse o lado liso, o lado bom imperava.

X.1.4 - RESUMO DA HISTÓRIA

Quando criança, Arkham vê a mãe ficar louca, então sai para estudar e retorna adulto, formado médico psiquiatra com esposa e filha. Com o falecimento da mãe, herda a mansão, onde morou quando criança. A pedido da polícia, atende um psicopata assassino, Martin Hawks. Este fato leva-o a decidir transformar a mansão em asilo psiquiátrico para criminosos. Neste dia tem um pesadelo: uma luta entre o arcanjo Miguel e o dragão, na qual o arcanjo vence. Sua filha Harriet também tem pesadelos seguidos.

Ocorre uma rebelião no asilo, os presos exigem a presença de Batman. O comissário conversa com Batman que decide ir, mas receia ficar louco. Ao chegar no asilo, ouve as piadas do Coringa, discute o efeito do tratamento psiquiátrico sobre o Duas Caras com a terapeuta do asilo. Ele joga um baralho de cartas (72 opções) para tomar uma decisão, em vez de jogar a moeda (duas opções), mas agora não consegue tomar nenhuma decisão. Ela fala que o Coringa está além de qualquer tratamento. Os presos querem matar Batman, mas o Coringa impede. Ele e o homem-morcego submetem-se ao teste de Rorschach, o Coringa tem inúmeras associações frente a prancha I, mas ela evoca para Batman apenas a imagem de um morcego assustador, o que leva-o a não responder nada. Ele também faz o teste de associação de palavras, parando repentinamente e gritando quando associa “morte” com a palavra pai.

Em 1920, Arkham viaja para Europa onde conhece Jung e Aleister Crowley, retornando para casa no Natal. A polícia avisa que Martin Hawkins escapou da prisão, mas ele não liga para o fato. Dá presente para a filha. Ao retornar para casa do trabalho em 1º de abril de 1921, vê sua esposa assassinada, cortada em pedaços e sua filha morta dentro da casa de bonecas. Chora, vomita e tem medo de adoecer, mas continua a vida e o projeto do asilo.

O Coringa obriga Batman a brincar de esconde-esconde matando um guarda, concede um tempo para a fuga de Batman, que sai correndo pelos corredores asilo. O Coringa encurta o tempo a pedido dos outros internos. Enquanto foge, Batman lembra-se do assassinato de seus pais, quebra lustres e fere a si mesmo com vidro, depois encontra preso leproso, afasta-se dele e quebra a sua perna sem necessidade. Encontra outro em cadeira de rodas e mata-o empurrando escada abaixo. Continua correndo e vê um espantalho andando,

segue-o e descobre e lê as palavras rituais que Arkham escreveu no chão com as unhas. Mais tarde, encontra um espelho e sua imagem transforma-se na do Chapeleiro Louco de Alice no País das Maravilhas, conversa com ele e, de repente, ele some. Batman continua andando pelo asilo e encontra Zeus, um homem amarrado levando choques que acredita ser o deus da eletricidade, conversa e afasta.

Arkham abre o asilo para criminosos insanos em novembro de 1921 e atende Martin Hawkins. Na terapia, Martin conta para Arkham como matou sua esposa e filhas. Arkham trata dele, é elogiado pela coragem e compaixão. Em 1º de abril de 1922, mata Martin no eletrochoque simulando um acidente. Ele não sente o cheiro da carne queimada pela eletricidade. Pressionado por pensamentos mórbidos, cria uma rotina obsessiva para afastá-los e observa que não consegue ver a imagem refletida no espelho. Percebe-se enlouquecendo e tem medo, decide ingerir cogumelos alucinógenos. Deixa-se levar pelo delírio, sente medo, depois terror, pânico e corre pelo hospício. Sente-se caindo, vê uma árvore, ferimentos e pergunta pela resposta a tudo quando enxerga sua mãe no espelho. Lembra-se da sua mãe, que a imagem do morcego a aterrorizava e que matou sua mãe para aliviar seu sofrimento. Veste-se de noiva e enlouquece. Anos depois está preso, velho, esquecido e sozinho em um cela, onde escreve encantamentos com a unha no chão- apenas a morte liberta-o do sofrimento.

Em uma sala escura e escondida, Batman encontra cogumelos e ingere-os. Em seu delírio, há um dragão que persegue-o, agarra-o e joga-o pela janela, mas consegue evitar a queda. Aparece a imagem do arcanjo Miguel com a lança, Batman agarra-a e volta para lutar com o dragão, vencendo-o mas ferindo ao dragão e a si mesmo. Após isto, desmaia e acorda com o Dr. Cavendish, psiquiatra do asilo, fazendo a terapeuta de refém. Ele

enlouqueceu ao ler o diário de Arkham e soltou os loucos internos para atrair Batman. Obrigando-o a ler o diário de Arkham, o médico acusa-o de ser responsável pelos loucos, pois considera que Batman é a encarnação do Morcego – a figura que atormentou a mãe de Arkham a fez enlouquecer. Batman responde dizendo que é apenas um homem, mas Cavendish não acredita nisto. Ele está insano e tenta matá-lo, mas é salvo pela terapeuta que mata Cavendish. O homem-morcego pega a moeda do Duas Caras da terapeuta, com um machado, quebra a parede e aparece para o Coringa e os outros internos, que ficam assustados. O Coringa ameaça matar Batman, mas este dá a moeda para Duas Caras decidir o que fazer. Ele joga a moeda, a face para cima indica para matar o homem-morcego, mas ele esconde-a e fala que Batman pode sair livre. Este sai do asilo e os presos permanecem nele. Duas Caras olha a moeda e derruba o castelo de cartas, pois a decisão de libertar Batman foi sua, não da moeda ou das cartas.

X.2 – OS OPOSTOS: BATMAN E CORINGA

X.2.1 - O DUPLO E OS OPOSTOS

A duplicidade é própria do ser humano, na divisão entre consciente e inconsciente. Quando o ego se desenvolve, também se desenvolve de forma complementar a sombra. Esse tema é representado pelo duplo, demônio, adversário, dois irmãos ou irmãs, entre outros (cf. Whitmont, 1991b: 147). O tema do adversário refere-se ao confronto do ego com a sombra, com sua parte inaceitável e reprimida. Ela carrega aspectos negativos, mas

representa também a porta de acesso ao inconsciente, às qualidades reprimidas e à uma nova totalidade que ultrapassa o ego, daí sua característica transcendente. A maneira como a sombra, este duplo interior, se constitui e relaciona-se com o ego depende da sua atitude para com o inconsciente, pois *“O inimigo e o conflito com o inimigo são fatores arquetípicos, projeções de nossa própria divisão interior, e não podem ser legislados ou banidos dos nossos desejos”* (Whitmont, 1991b: 151).

Esta temática da duplicidade no ser humano é representada na página de abertura, onde se mostra o título. Sua formatação é representativa desta temática. Ele é composto por uma lua que aparece com sua luz fria e branca, dentro (e limitada) por um quadrado vermelho, que por sua vez está entre duas letras “a” iniciais do título “Asilo Arkham” escrito em vermelho sobre um fundo preto. (vide lustração abaixo). Isto sugere uma idéia de contenção (colocar dentro de limites o representado pela lua) e o contraste entre o preto e o vermelho sugere uma tensão existente.

ILUSTRAÇÃO 20 - TÍTULO



(A A. contracapa. p. 1)

Segundo Kandinski (1987: 75s) o vermelho representa o ódio, é a cor que mais aparece, atuando fortemente na impressões sensoriais, é estática, é uma cor “quente”. Jung

(1985, &107) comenta que na Alquimia existe um enxofre ativo cujas características são a cor vermelha, sendo quente e seco, o qual é um princípio mau e se relaciona com o demônio. O vermelho é utilizado para expressar sentimentos e emoções (Jung, 1986: nota 120, p. 148). De outra parte, o preto, fisicamente é a ausência de cores, sendo considerada uma cor fria, representando a morte, o silêncio. Segundo Justo & Van Kolck (1976: 30s), no teste da pirâmide das cores, o vermelho denota extroversão, sensibilidade, abertura e capacidade de reação aos estímulos, respostas impulsivas à situação, contato afetivo com o mundo e investimento da libido; quando escolhido acima da média indica “*sensibilidade ampla e aberta a todo mundo, podendo surpreender com reações súbitas, ao extremo, impulsos explosivos incontrolados*” (Justo & Van Kolck, 1976: 32) . O preto revela introversão, “*esfera interior sombria de conflitos não solucionados*” (Justo & Van Kolck, 1976: 34), indica inibição e repressão das motivações e reações emocionais com restrição ao relacionamento com o mundo externo, uma escolha elevada indica uma repressão e obstrução das reações emocionais. Desta forma, a própria escolha das cores manifesta a tensão entre introversão e extroversão, contenção e reatividade, Batman e Coringa, que pode ser observada nessa história.

A Lua também aparece na cena da contracapa da p. 11. Ela passa por diferentes fases, reflete a luz do Sol e aparece principalmente à noite. Por analogia, simboliza a dependência, o princípio feminino, os ritmos biológicos, a periodicidade, a passagem da vida à morte, a ressurreição, a renovação e o conhecimento indireto e teórico (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 561s). Seu simbolismo aparece em várias culturas, na cultura chinesa associa-se ao Yin (princípio feminino) sendo passiva e receptiva – fonte de fecundidade; no hinduísmo está ligada ao papel transformador de Xiva e no início e término da vida; de forma semelhante aparece na cultura grega relacionada com Hécate, Ártemis e Jano, como

porta do céu e do inferno, entre os maias, Ixcabel era a deusa da Lua, companheira de deus-sol mas seu aspecto sombrio e mau; no Corão, as fases da Lua evocam a morte e a ressurreição. A Lua não é sempre esposa do Sol, entre os índios Gês do Brasil ela possui caráter masculino, assim como para os povos árabe, sul-arábico e etíope.

A Lua pode ser considerada irmã inferiorizada do Sol e significar a loucura (cf. Jung: 1986: &330). Ela é também símbolo dos valores noturnos, do sonho e do inconsciente, tendo uma relação com o domínio do “duplo” (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 565). Esta ligação com o “duplo” pode ser observada na carta XVIII do tarô de Marselha onde aparecem duas torres, dois cães e duas plantas. O lagostim que aparece na água representa o “*puxão regressivo da mãe natureza*” (Nicholls, 1991: 308). A Lua, as duplas colunas e a água são as figuras que aparecem na contracapa da p. 11 (vide ilustrações abaixo).

ILUSTRAÇÃO 21 - A LUA DO TARÔ



(Nichols, 1991: 306)

ILUSTRAÇÃO 22 - AS DUAS TORRES



(A A. contracapa. p. 11)

A coluna é um elemento de suporte e sustentação na arquitetura. Ela (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 265s) relaciona-se à árvore, pela sua forma, podendo então simbolizar o eixo do mundo (nas tradições célticas), possuir uma conotação sexual de falo ereto (em representações da deusa grega Deméter), ser um símbolo de afirmação do Self e das relações entre o céu e a terra (coluna triunfais na arte grega-romana e tradições judaico-cristã). Elas aparecem de forma dupla nas imagens das Colunas de Hércules no Estreito de Gibraltar, onde possuem as funções de separação e de proteção, evitando a entrada dos monstros do desconhecido oceano Atlântico no conhecido Mar Mediterrâneo e separando-os. No templo de Salomão também aparecem duas colunas de bronze simbolizando estabilidade e força, princípios ativo e passivo, masculinidade e feminilidade.

O tema da duplicidade do homem está nas representações de religiões tradicionais que concebem a alma como um duplo do homem (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 353s), aparece na divisão entre o eu conhecido e cognoscente e o inconsciente (eu das profundezas). Aparece também na mística muçulmana como o duplo celeste existente para cada alma e no cristianismo, através da figura do anjo da guarda. O romantismo alemão considera o duplo como adversário e o encontro com ele como um combate. A duplicidade possui uma polaridade, positiva como “anjo da guarda” e negativa como adversário. Esta polaridade é própria do arquétipo e do símbolo, significando as duas possibilidades de cada arquétipo. O duplo inferior e reprimido pode assumir e transparecer de diversos aspectos, inicialmente aparece para o indivíduo amalgamado com a figura da sombra.

Nessa história, o duplo aparece sempre em oposição à figura de Batman, na forma do encontro com uma figura diferente de si. A principal oposição dele, entretanto aparece claramente na figura do Coringa, que recebe-o no asilo e deixa-o partir.

X.2.2 - ENCONTRO DOS OPOSTOS

A ida de Batman ao Asilo Arkham, local onde se encontram contidos seus inimigos, representa o encontro de Batman com seus opostos, que são depositários das projeções do seu inconsciente e figuras da sua sombra. Desta forma, as oposições presentes no texto podem ser interpretadas psicologicamente como símbolos do par de opostos ego-sombra.

O encontro entre os opostos Batman e Coringa se realiza dentro do asilo. No terreno dos “loucos” e não na cidade, terreno dos “normais”. Sobre este tema, o confronto de Batman com sua sombra e seu inconsciente, representados pela Lua e pelas duas colunas que emergem da água (símbolo do inconsciente) trata esta história.

ILUSTRAÇÃO 23 - BATMAN DIRIGINDO-SE AO ASILO



(A A. quadro 70)

Quando o ego depara-se com seu oposto, a libido reprimida nos complexos que eram mantidos inconscientes começa a ser liberada. Frente a isto, o ego sente-se

angustiado, percebe que existe algo maior que ele – o inconsciente, vislumbra a possibilidade de ser absorvido pelo inconsciente, isto é, de ficar louco e se perder nas trevas e brumas do inconsciente. Isto é sentido por Batman quando recebe a notícia que deve ir ao Asilo Arkham encontrar-se com o Coringa e outros internos, ele comenta: ” *Sou EU. É de mim que tenho medo. / O medo de que o Coringa esteja CERTO sobre mim ... Estou com medo de que, quando atravessar os portões do asilo... / ...quando eu entrar no Arkham e as portas se fecharem atrás de mim...* ” (A A, quadro 49-50).

O asilo tinha sido a residência de Arkham e de sua mãe, atualmente é o lar dos criminosos insanos. A casa pode ser considerada, de forma semelhante ao templo, como imagem do universo, do centro do mundo e do ser humano. O taoísmo e o budismo identificam o próprio corpo como uma casa, o qual é considerado uma residência temporária para a alma. O templo é a imagem do mundo divino na terra, resumo do macrocosmo. Pode ser o local de realização espiritual, de retorno ao ser superior, de redenção e cura como no cristianismo. A maçonaria representa simbolicamente o homem e o mundo no templo de Salomão. A casa ainda pode simbolizar o ser interior do homem, representando o psiquismo do ser humano, seus estados psíquicos, sendo também refúgio, fonte de proteção e amparo (cf. Chevalier e Gheerbrant, 1989: 257-259 & 984-986). A psicologia e a psicanálise exploram esse simbolismo, por exemplo, no teste projetivo HTP. Nele, entre outras atividades, o paciente desenha uma casa, que é interpretada como representação do dinamismo e da estrutura psíquica do indivíduo.

De acordo com as considerações acima, a casa de Arkham, transformada em asilo, pode representar o psiquismo de Batman e de Arkham. Ela é o local de existência de figuras sombrias e irracionais e, como templo, também da possibilidade de sua redenção, onde se realiza o sacrifício e a elevação da consciência. Esta dualidade marca o

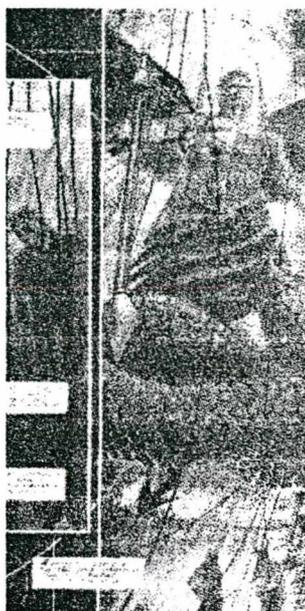
inconsciente e a sombra, como fonte de sofrimento e de redenção, depósito de objetos descartados e de tesouros.

Amadeus Arkham, ao transformar a residência de sua mãe em asilo, indica que busca a redenção da loucura dela. Essa loucura marca Arkham de tal forma que tornou-se psiquiatra, é um conteúdo psíquico que permanece inconsciente. Ele é projetado desta maneira, na psiquiatria e na transformação da residência em asilo para criminosos insanos. Esta é uma tentativa de integração do complexo psíquico de Arkham, representado pela loucura de sua mãe, na sua consciência.

Este processo é inclusive representado por uma imagem (vide ilustração abaixo) que aparece no pesadelo que ocorre após esta decisão, pois o sonho representa simbolicamente o fluxo de libido no inconsciente. Ele relata : *“Assim como o Arcanjo subjugou o Antigo Dragão, eu verterei esta casa à minha vontade / Eu trarei luz a estes corredores lígubres de minha infância. Abrirei as portas trancadas e encherei os quartos vazios”* (A A, q. 143-144). Está claro a tentativa de controle dos conteúdos inconscientes pelo ego, um confronto e não um encontro.

A imagem do arcanjo Miguel, representando o ego e a consciência, dominando e sobre a grande serpente Satanás, que representa o inconsciente, ilustra isso. Ao observar com atenção, o domínio parece ser aparente, pois o arcanjo está rígido, como uma estátua e envolto com correntes de ferro, a serpente parece movimentar-se e ambos estão envolvidos por fios que descem do alto e alcançam as figuras humanas que estão abaixo. Desta forma, parece que o propósito de Arkham, dominar e conter o irracional e o inconsciente, é ilusório, pois ambos estão submetidos à teia do destino.

ILUSTRAÇÃO 24 - PESADELO DE ARKHAM



(A A, quadro 142-143)

O asilo Arkham também tem este significado para Batman, é o local onde localizam-se seus oponentes, onde ele defronta-se com seu lado obscuro e onde pode encontrar o sacrifício e a redenção. Ele comenta a este respeito que ir ao asilo “... *vai ser como voltar pra casa*” (A A, quadro 50).

A casa, como lugar habitual, pode assumir um significado dentro de um processo psicológico em analogia com a alquimia. Nessa, para ser purificada, a matéria prima ou lápis (ego) é fechada em uma “casa” estranha (inconsciente) para produzir um líquido (afetos) que tinge o material emergente da própria “casa” (consciência). A obra da purificação divide-se em duas partes, liberando os dois opostos. A primeira, *opus ad album*, tem por objetivo liberar a Lua e a segunda, *opus ad rubeum*, objetiva libertar o Sol. Psicologicamente, o líquido representa os afetos, isto é o efeito que os conteúdos do inconsciente produzem na consciência e observa-se este processo “*no surgimento gradativo*

de obsessões hipocondríacas, de fobias ou paranóias, ..., nos sonhos, fantasias e nos processos criativos, nos quais os conteúdos inconscientes forçam a orientação da atenção” (Jung, 1985: § 175). A obra da purificação é uma analogia ao trabalho da terapia ou da transformação da consciência. A *opus ad album* refere-se à conscientização dos conteúdos inconscientes (Lua) e a *opus ad rubeum*, à concretização ou integração destes conteúdos na vida do indivíduo. Em todo este processo permanece a meta final, de relacionamento com a totalidade ou si-mesmo, ao qual toda a obra está referida.

A história, ao tratar da história de Arkham, seu asilo e da jornada de Batman dentro dele, narra o processo de conscientização psicológica ou de encontro com os conteúdos inconscientes, da “estranha” casa de cada um.

Um dos eixos narrativos é a ida forçada de Batman ao Asilo Arkham por meio de uma rebelião liderada pelo Coringa, que direciona as ações de Batman dentro do asilo. Neste sentido, pode-se dizer que Batman foi “engolido” pelo asilo, desaparece do mundo exterior para dentro do asilo, a sua adaptação à realidade normal não funciona mais. Note-se que ele entra no asilo ao anoitecer, permanece nele durante a noite e sai ao amanhecer. Batman realizou uma jornada, indo ao encontro do seu inconsciente e retornando à consciência mais tarde, pois a noite pode simbolizar o inconsciente e a luz do sol o ego ou consciência (o amanhecer).

O contato com o inconsciente é dado através da regressão da libido, que atua quando a função de adaptação do ego ao mundo externo não funciona adequadamente, o caso de Batman dentro do asilo. A regressão proporciona a possibilidade de adaptação do ego ao mundo interior da psique, ao inconsciente. Quando a adaptação se realiza, pode-se reiniciar a progressão, isto é, a adaptação e atuação do ego na realidade externa. Isto é representado na história pela saída de Batman do asilo ao amanhecer.

A interpretação psicológica do trajeto de Batman no interior do asilo é equivalente à dada por Jung ao interpretar o mito do dragão-baleia, no qual o herói bíblico Jonas é engulido por uma baleia e consegue sair. Ele considera que

“O herói é o representante simbólico do movimento da libido. A entrada no ventre do dragão representa a direção regressiva. A viagem ao Oriente [ao nascer do sol] ... e os eventos que ocorrem nesta ocasião simbolizam o trabalho e o esforço de adaptação às condições do mundo interior da psique. A circunstância do herói ser devorado e desaparecer inteiramente no ventre do dragão significa o alheamento completo da atitude em relação ao mundo exterior. O ato de dominar o monstro a partir de dentro representa o esforço de adaptação às condições do mundo interior. A saída do corpo do animal ... que é igualmente um nascer do Sol [amanhecer], expressa o início da progressão. (Jung, 1992: §68)

A regressão da libido não inicia-se por um movimento consciente do ego, normalmente o inconsciente, através de algo oposto ao ego, força este movimento. Na história, o Coringa força Batman a penetrar no asilo, mostrando-se como contraponto de Batman, seu polo oposto. Isto é mostrado também através da representação dos personagens na história e da própria fala (balão) de cada um deles.

A representação de Batman (vide ilustração no item X.1.2 - ARTE) é difusa, possui um uniforme negro, com ar “gótico”, sua face nunca aparece, apenas a silhueta do corpo e está nas sombras. Até sua fala é objetiva, apenas o essencial, escrita com fonte regular e enquadrada em balões ovais de forma geométrica.

Por outro lado, o Coringa (vide ilustração no item X.1.2 - ARTE) é representado em detalhes. A sua face possui sempre uma expressão exagerada, representada através de queixo, bocas, olhos e nariz de tamanho grande e cabelo. A expressão corporal é intensa,

com gestos teatrais, utiliza várias cores tais como cabelo verde, face branca com contornos vermelhos e casaco azul. Fala bastante e muito mais que o necessário, ao contrário de Batman. Ela é representada na cor vermelha, em letras irregulares, com os caracteres semelhantes aos utilizados para representar a fala de Batman, mas distorcidos. O texto da fala está solto no quadrinho, não existe um balão enquadrando-a.

O balão é um recurso para visualizar a fala, tornar visível o som proferido, suas características e seu significado, sendo resultado o artista e das características do personagem que fala (cf. Eisner, 1989: 26s). Desta forma, o significado das falas do Batman e do Coringa podem ser analisadas pelas suas características gráficas.

Segundo Kandinsky (1990: 65-97), a cor e a forma exercem influência na psique humana. Uma composição pictórica exerce influência no psiquismo a partir da cor, da forma e do próprio objeto desenhado. A cor pode ser analisada em dois eixos: claro/escuro e quente/frio. O branco é considerado algumas vezes como uma não-cor, provoca um “silêncio interior” que está cheio de possibilidades, é um *“nada antes do nascimento”* (Kandinsky, 1990: 89), é o símbolo da alegria e da pureza. O preto, ao contrário, ressoa no interior da pessoa como um nada após a morte, sem futuro, é o símbolo da morte e da aflição. O fundo da figura cria um enquadre que determina a percepção, enquanto o preto sobre o branco tem um efeito positivo, o branco sobre o fundo preto exprime um efeito negativo. A fala do Batman é representada em letras brancas sobre o fundo preto, enfatizando o contraste claro/escuro e exprimindo um efeito negativo. Este efeito é enfatizado pelo fato de Batman ser sempre representado em uma cor escura, algumas vezes em tom azul escuro. O azul é uma cor celeste, que quando escurece relembra uma tristeza muito grande (cf. Kandinsky, 1990: 87).

O vermelho é uma cor essencialmente quente, agitada, intensa, mas “*voltada sobretudo para si mesma e para a qual o exterior conta muito pouco*” (Kandinsky, 1990: 91). O Coringa, nesta história, caracteriza-se exatamente por esta agitação, exteriorização, mas a partir de seus desejos interiores, sem limites e voltado para si mesmo e seus propósitos. A falta de limite é enfatizada pela ausência de balão na sua fala, as letras ficam dispostas na imagem. No Batman, ao contrário, as falas estão contidas em um balão de forma geométrica e diferenciado do ambiente pelo fundo preto.

ILUSTRAÇÃO 25 - PRANCHA I DO RORSCHACH



(A A, q. 120-121)

Esta oposição manifesta-se também nas associações que o Coringa e o Batman fizeram à prancha I do Rorschach (A A, quadros 123s). A resposta do Coringa é: “*Estou vendo anjos trepando na estratosfera. Uma constelação de buracos negros, um processo biológico além da compreensão humana, um ventriloquo judeu atuando porta malas de um chevrolet vermelho...*” (A A, quadro 129). Ela pode ser classificada como original negativa (O-), cinestésica (M), confabuladas e indicando grande número de respostas. Estas respostas, segundo Souza (1982: 24-45) denotam riqueza de processos associativos,

exaltação de processos ideativos, falência do juízo lógico, falta de senso comum e pouco interesse pela realidade e pelo meio ambiente. Em contrapartida Batman, frente a prancha I, relembra um morcego, toma um choque e recusa-se a falar a resposta respondendo: “*Nada. / Eu não vejo nada.*” (A A, quadro 133).

ILUSTRAÇÃO 26 - O INCONSCIENTE DE BATMAN



(A A, quadro 132, p. 40)

Isto é considerado como uma rejeição e não-interpretação, quando ocorre na prancha I é sinal de psicose. Frente a multiplicidade de respostas do Coringa, o Batman apresenta apenas uma resposta. O indivíduo com rigidez de processos mentais e inibição costuma apresentar poucas respostas. Deve-se lembrar que o morcego era a figura da qual Batman tinha medo quando criança e, para inspirar terror nos bandidos, o personagem Batman foi construído. A rigidez de processos mentais e a inibição apontada por esta resposta podem estar funcionando como uma defesa frente a conteúdos inconscientes personificados na imagem do morcego. A rigidez do ego, como forma de defesa frente a

estes complexos inconscientes, não permite um contato com estes complexos nem o reconhecimento na forma projetada, permanecendo estes inconscientes. Isto acarreta um acréscimo de libido nestes complexos que acabam por subverter o ego, eles passam a ser projetados de forma obsessiva e o ego termina por identificar-se com eles. Desta forma a máscara e o uniforme do morcego.

As características da personalidade do Coringa são descritas pela terapeuta: *Diferente de você ou de mim, o Coringa parece não ter controle sobre as informações sensoriais que recebe do mundo externo... Sua mente só pode lidar com a barragem caótica de estímulos deixando-se levar pelo fluxo... por isso, alguns dias ele é um palhaço infantil. Outros, um psicopata assassino. Ele não tem verdadeira personalidade*". (A A, quadro 123-126). O Coringa se deixa levar pelo fluxo de sensações internas, ou pelo que as sensações externas provocam nele interiormente, pelo valor que estas sensações adquirem para si, porém de um modo primitivo e impetuoso.

Outra forma de conceber o mundo é o jeito de Batman, com sua ação determinada pelo seu senso de justiça e verdade ideais, ligado a razão pelo uso da dedução, tecnologia e ciência no combate ao crime. Seu comportamento é determinado por idéias externas a si: seu ideal de combate ao crime e a dedução lógica a partir dos fatos.

Este dois modos de se relacionar com o mundo são interpretados pela Psicologia Analítica como duas funções psíquicas complementares, no caso o par sentimento e pensamento

X.2.3 - FUNÇÕES PSÍQUICAS E SOMBRA

A função psíquica é a forma de funcionamento constante do ego que acaba determinando um padrão. É descrita através de dois pares de opostos: sentimento/pensamento e sensação/intuição. O ego normalmente se identifica com uma das funções, desenvolvendo-a. A função oposta à essa permanece no inconsciente e não se diferencia, adquirindo características de funcionamento primitivo e identificando-se com a sombra. O contato com a sombra implica no relacionamento do ego com a função inferior, no seu resgate e diferenciação.

Uma função não pode ser expressa com os termos da outra. A função pensamento é utilizada para classificar, discriminar e obter relações causais e objetivas, independente do sujeito. O sentimento avalia de forma subjetiva, depende do sujeito e de sua realidade concreta. Por isto a dificuldade em classificar e conceituar os sentimentos, sua linguagem não é a linguagem da ciência e do pensamento, é da subjetividade. Isto aparece na história quando a terapeuta fala em classificar o Coringa: *“O Coringa é um caso ESPECIAL. Muitos de nós acreditam que ele está além de qualquer tratamento. / Na verdade, não estamos sequer certos de que ele possa ser definido como insano”* (A A, quadro 120). Não é possível classificar o Coringa em esquemas psicológicos, pois ele simboliza a função sentimento. Ela não pode ser reduzida à função pensamento, cujo funcionamento é classificação e o enquadramento dos objetos e fatos em esquemas lógicos.

Através da observação das características de comportamento e formas de julgamento mais comuns do indivíduo, podemos identificar a sua função dominante. Ela é considerada como a sua função superior e predominante no ego, sua função oposta é denominada inferior e determina o funcionamento do inconsciente e da figura da sombra.

Batman pode ser identificado com a função pensamento, pelas características de personalidade a ele associadas, seus métodos de combate ao crime e suas armas. Ele age sempre racionalmente, identifica-se como um detetive utilizando preferencialmente a dedução e a inteligência e suas armas utilizam tecnologia e conhecimentos científicos. O Coringa, com uma afetividade e libido primitivas, associa-se ao oposto do Batman, à função sentimento. Como Batman possui uma atitude do ego totalmente identificada com a função pensamento, o Coringa associa-se à função sentimento, mas como função inferior e de caráter primitivo, identificada desta forma com sombra e o inconsciente de Batman. Ele será o depositário das projeções da sombra de Batman.

O contato de Batman com Coringa representa o contato do ego com a sombra, com a sua função psicológica inferior, ela *“está tão perto do inconsciente e permanece tão bárbara, inferior e não desenvolvida que é naturalmente o ponto frágil da consciência, através do qual as figuras do inconsciente podem passar”* (Franz, 1994: 83) Isto explica a reação de Batman à ida ao Asilo, onde apresenta dúvidas sobre sua própria sanidade e os acontecimentos posteriores onde Batman entra em contato com seus oponentes.

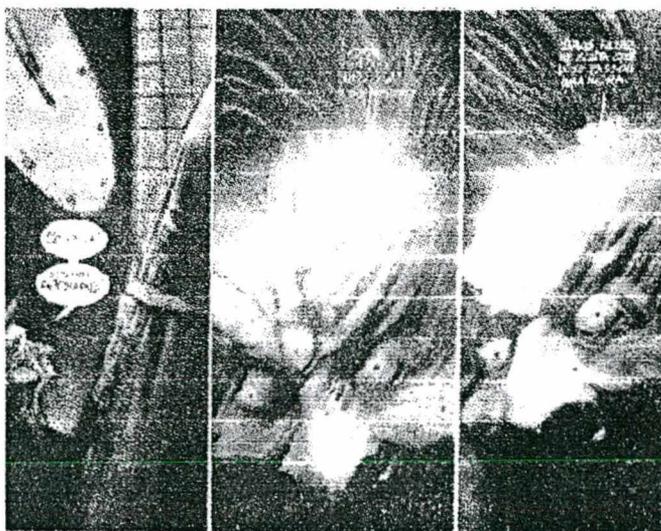
Batman, ao entrar no Asilo Arkham aceita o jogo do Coringa, que passa a dominar a situação, submete-se a testes psicológicos (Rorschach e associação de palavras) e passa de perseguidor – fora do asilo- a perseguido – dentro do asilo. Isto mostra que o Coringa determina a situação e não o homem-morcego, como ocorre normalmente. Em termos psicológicos, há um colapso do ego e a função inferior (identificada com a sombra) assume o controle, isto é, *“... a função inferior; quando se manifesta, devora o resto da personalidade”* (Franz, 1994: 91). O contato com a função inferior implica em um colapso da função dominante e uma maior permeabilidade aos conteúdos inconscientes, ela não

pode ser integrada imediatamente pelo ego, sendo necessária antes a ampliação da consciência para além dos limites do ego.

O funcionamento de uma função inferior é rápido e reativo, pois possui um caráter primitivo. A função sentimento possui, em nível primitivo, uma reação dualista do tipo gostar/não gostar e aceitar/rejeitar. Quando ela é mais desenvolvida, há consciência das diversas nuances e a sua apreciação total requer um tempo maior. A reação do Coringa é basicamente no nível primitivo, rápido entre gostar/não gostar, não leva em conta dados racionais. Por exemplo quando ele destina uma hora para Batman fugir de seus perseguidores, passa dez minutos, acha tedioso e diz: *“Vamos fazer de conta que já passou uma hora”* (A A, quadro 251) e libera os outros para perseguirem Batman.

Outra característica de funcionamento da função sentimento inferior é funcionar de forma distorcida ou inadequada, com excesso de subjetividade, inadequação da expressão, intensidade de sentimentos (cf. Franz, 1994: 151s) e com reações indiscriminadas tais como oscilações de humor, brincadeiras esquisitas e exagero de questões sem importância.

ILUSTRAÇÃO 27 - REAÇÃO DO CORINGA



(A A. quadro 249-251)

Isto é percebido no caráter histriônico do Coringa, na rapidez e no exagero de suas reações a um estímulo externo e na falta de consideração do outro em seus comportamentos.

O sentimento inferior também aparece para a própria pessoa como sentimentos negativos tais como depressão, melancolia, baixa auto estima e culpa. A culpa ocorre particularmente quando há uma quantidade muito grande de sentimentos reprimidos, de tal forma que a função sentimento não consegue lidar com eles, pois não foram expressidos e conscientizados.

X.2.4 - CORINGA, TOTALIDADE E LOUCURA

A loucura está claramente identificada com a figura do Coringa e a ela ligam-se os temas da sombra e da função inferior como aquilo que perverte a posição dominante do ego. Isto transparece através da figura do tolo nos contos de fada, onde representa o comportamento da função inferior, pois

“o tolo é uma figura religiosa arquetípica que ultrapassa a função inferior. Ele implica mesmo uma parte da personalidade humana que ficou para trás... e que por isso ainda tem a totalidade original da natureza...simboliza também a parte que constrói a conexão com o inconsciente...”. (Franz. 1994: 19).

Na história esta função é exercida pelo Coringa, pois obriga Batman a vir ao asilo, a explorar seu próprio mundo interno por meio de teses psicológicas e fugir correndo pelos

corredores. Batman também encontra o Coringa ao final da jornada, ao amanhecer, sendo o Coringa que determina o final. Neste caso o Coringa funcionou como uma espécie de “guia” para a jornada de Batman, porém um guia deturpado devido a extrema repressão que a função sentimento foi submetida.

Pode relacionar esse fato com as cartas do tarô de Marselha, no qual o Coringa (ou Louco) é a primeira carta (ou inicial) possuindo o número zero, ou é a última carta. Esta ordem não tem importância, pois ele está sempre em movimento e pode assumir diversos papéis ao longo do jogo (cf. Nichols, 1991: 43). Isto combina com as diversas personalidades que o Coringa assume na história e com o diagnóstico que a terapeuta faz dele: “..., alguns dias ele é um palhaço infantil. Outros, um psicopata assassino. Ele não tem verdadeira personalidade. Ele cria uma diferente por dia. / O Coringa se vê como o mestre do desgoverno, e o mundo como um teatro do absurdo.” (A A, quadro 126-127). O Coringa é o símbolo do caos e da loucura, ligado à lua, em seu aspecto desfavorável da variabilidade. Santo Agostinho coloca a lua como imagem da tolice e inconstância. (cf. Jung, 1985: §20). Como o Coringa representa um princípio arquetípico ele se apresenta além das definições e não pode ser classificado, conforme visto anteriormente. Isto aponta para o fato de que ele supera as definições, abarcando-as. Pode-se observar isto no comentário da terapeuta: “É bem possível que estejamos diante de um caso de *super sanidade...*” (A A, quadro 120-123). Esta supersanidade citada pode ser interpretada como o aspecto da “totalidade original da natureza” citada por Franz, que significa a sabedoria original do inconsciente cujo acesso é possibilitado pela função inferior.

ILUSTRAÇÃO 28 - CORINGA ANDRÓGINO



(A A., quadro 523)

A totalidade do Coringa é expressa também pelo seu caráter andrógino, misturando na figura do personagem elementos masculinos e femininos tais como unhas compridas e pintadas e sapatos de salto alto (vide ilustração acima). A alquimia considera que toda matéria-prima (caos inicial e símbolo do inconsciente) possui os dois opostos, masculino e feminino, misturados (cf. Jung, 1991b: §530). Isso reforça o Coringa como símbolo do inconsciente. O andrógino é um símbolo da totalidade, está presente no início da criação onde os opostos estão mesclados e ao final da criação, na escatologia, onde os opostos se reúnem. Há necessidade, porém do ser humano diferenciar os opostos (sexos) neste mundo (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 52). O andrógino aparecendo ao início e ao final dos tempos, corresponde ao Coringa aparecendo ao início da história e ao final.

X.3 – O RESGATE: AMADEUS ARKHAM E BATMAN

X.3.1 - CULPA E SACRIFÍCIO

O resgate da função inferior ocorre após uma mudança de atitude do ego e dos investimentos atuais da libido. Devem ser eliminados esta postura do ego e a libido presa a conteúdos regressivos ou inadequados, possibilitando o redirecionamento do fluxo da libido e a emergência de novas atitudes do ego. Isto é representado simbolicamente através do sacrifício do herói ou de algo próximo a ele, pois a mudança não se realiza sem sofrimento, angústia e culpa.

A função sentimento inferior torna os eventos responsabilidade pessoal, se algo ocorreu errado o indivíduo considera que a culpa é dele próprio (cf. Franz, 1994: 156s). De acordo com as outras histórias publicadas de Batman, ele sempre se sentiu culpado por não ter conseguido impedir a morte de seus pais em um assalto quando criança. No Asilo Arkham, esta cena é lembrada por Batman enquanto foge do Coringa, ele quebra um refletor de luz e com um caco de vidro perfura a própria mão (cf. quadros 209-239). Esta cena mostra a culpa que Batman sente em relação a seus pais, e acarreta inclusive um comportamento de auto-imolação ou sacrifício no ato de perfurar a palma de sua mão (vide ilustração abaixo)

ILUSTRAÇÃO 29 - AUTOMUTILAÇÃO DE BATMAN



(A A, quadro 226)

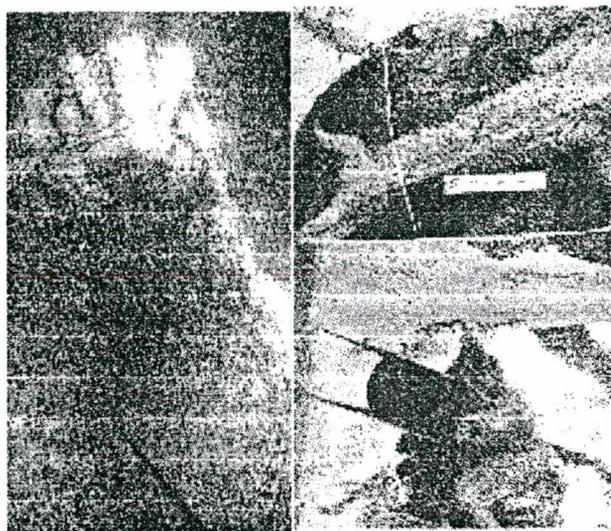
Esta cena é semelhante ao mito de Átis, no qual ele é o filho-amante da deusa-mãe Cibele. Ele pratica a autocastração embaixo de um pinheiro por estar louco e apaixonado pela sua própria mãe. Em outra versão do mito, Átis é transformado em pinheiro e recolhido por Cibele em sua caverna. O pinheiro representa tanto a mãe quanto o filho. A automutilação é um processo dirigido pelo inconsciente, no sentido de sacrificar a libido instintiva, presa a aspectos regressivos da psique. O inconsciente pode ter uma reação compensadora, quando esses aspectos regressivos tornam-se muito fortes, perturbando o funcionamento natural da psique. Ele tenta erradicar de forma violenta este aspecto regressivo e incompatível da libido, assumindo a forma de um sacrifício (cf. Jung, 1986b: §659-660).

Jung (1986: §659) comenta que o sacrifício significa a imolação da libido e quando é de um animal, representa a libido instintiva que é sacrificada. A iniciativa para o sacrifício é um processo inconsciente. A relação deste mito com este episódio de Batman

revela-se ao final da cena quando ele grita perguntando pela sua mãe (cf. A A, q. 239). No caso de Batman, esse fato pode estar relacionado ao sacrifício de sua libido, que está presa a um acontecimento passado e de aspecto regressivo – o assassinato de seus pais. A reação compensadora da psique, neste caso, foi violenta devido a obsessão de Batman por este fato de seu passado.

Este episódio relaciona-se com outro episódio que ocorre após Batman ter encontrado seus oponentes. A história narra simultaneamente os dois episódios que estão relacionados entre si. A narração textual refere-se à Amadeus Arkham e as imagens mostram as ações de Batman (A A, quadros 361-427). Neste momento, Arkham está em crise, sente-se em pedaços, *“Não vêem que estou quebrando em mil lugares?”* (A A, quadro 361-367) e acaba por ingerir porções de um cogumelo alucinógeno. Batman também ingere porções deste mesmo cogumelo após ter fugido pelos corredores. Em seu delírio, Batman enfrenta um dragão; inicialmente é tomado pelo pânico e apanha dele; sendo jogado pela janela, se segura no parapeito; após tem uma visão do arcanjo Miguel com uma lança sobre uma serpente grande (mesma de Arkham no quadro 145), agarra a lança do arcanjo e passa a lutar com o dragão, ferindo o dragão e a si mesmo, mas vencendo a luta. Ao final, desmaia

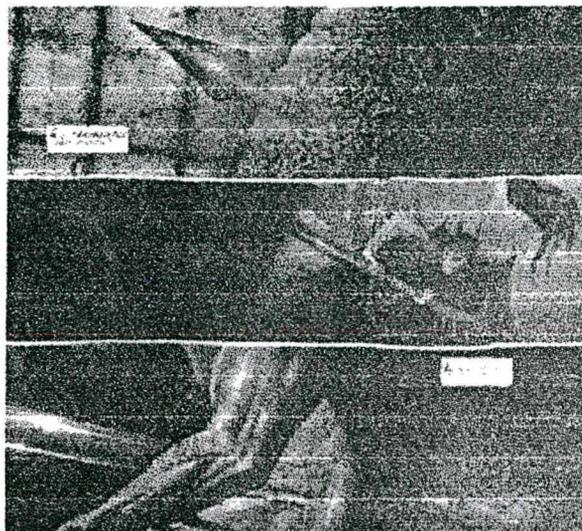
ILUSTRAÇÃO 30 - O DRAGAO E BATMAN



(A A, q. 372-374)

Neste último episódio há uma busca de redenção, tanto por parte de Arkham como de Batman. Isto transparece através das citações de Arkham como: *“Onde está meu graal ? / Onde está meu tesouro ?- Minha recompensa ?”* (A A, quadro 426) e como revelação: *“: De repente, a revelação tão ansiada vem na forma de uma RECORDAÇÃO que minha mente havia suprimido”* (A A, quadro 433). Esta recordação é a descoberta relativa a doença de sua mãe. Era a fantasia de um morcego que a atormentava e à forma como ele curou sua mãe: matando-a com as próprias mãos. Batman encontra a redenção na forma de uma resposta ao que ocorre no asilo. Dr. Cavendish libertou os presos para atrair Batman e matá-lo, pois acredita que ele é o espírito (Morcego) que atormenta e cumprir o ritual que Arkham escreveu no chão após ficar louco.

ILUSTRAÇÃO 31 - BATMAN FERINDO O DRAGÃO



(A A, quadro 411-413)

No ato de ferir o dragão, Batman também se fere, de certa forma se confunde com o dragão, e desmaia. Nesta parte, no texto Arkham comenta que se perdeu: “*Não posso mais dizer onde o DRAGÃO termina e eu ...COMEÇO.*” (A A, quadro 422-427). Há referências também a personagens mitológicos como: “*Eu sou Átis no pinheiro./ Cristo no cedro./ Odin no freixo do mundo*” (A A, quadro 411-421) e a objetos simbólicos como a lança, vinculada a Odin.

O cedro é considerada uma madeira sagrada, símbolo da imortalidade e da incorruptibilidade, Cristo representa uma síntese entre a terra e o céu, a natureza humana e divina. Estando na cruz (cedro) remete-se à sua paixão, ao seu sacrifício, morte, descida ao inferno, ressurreição e ascensão ao céu (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 269, 360). Ligado ao temas do sacrifício, ascensão e morte está a figura de Odin. Denominado também Wotan, era o principal deus na mitologia germânica, sendo líder de todos e dotado dos maiores poderes. Era o senhor da magia, do êxtase, da poesia, da guerra e do furor da

tempestade. De forma semelhante ao cristianismo, ele sacrificou seu filho Balder por um mundo novo e melhor. Possui como símbolos, o corvo, a águia, o lobo e a lança. Em busca de conhecimento e em honra de si próprio, autosacrificou-se, ferindo-se com a lança e suspendendo-se no Freixo durante nove dias, quando ao final encontra as runas mais poderosas existentes. O mundo teria a forma de uma árvore, denominada de Freixo ou Iggdrasil, e estenderia-se sob a sua sombra. Iggdrasil teria as raízes mergulhadas na terra até as fontes essenciais e sua copa alcançaria o céu, sendo banhada por uma nuvem de luz. A mitologia germânica a considera como pilar do Universo e também denomina-a de “árvore do destino”. (cf. Spalding, 1973: 65-66, 75-76 & Lurker, 1997: 764).

Desta forma, o significado do sacrifício envolve a redenção e é comentado por Jung (1991b, §414s) que refere-se ao autosacrifício. Ele comenta a respeito de outros paralelos mitológicos e seus temas:

“Os pontos principais são: a natureza humana divina de *Osíris* que garante a imortalidade humana, sua natureza cereal (trigo, milho) e seu desmembramento e ressurreição; em *Orfeu* o domar dos impulsos, o pescador, o Bom Pastor, o mestre da sabedoria, a laceração; em *Dionísio*, a natureza do vinho, o êxtase revelatório, o simbolismo do peixe, o desmembramento e a ressurreição, em *Hércules*, a submissão a Eristeu e Omphale, o trabalho difícil...sua auto-incineração e sua ‘*sublimatio*’ até o estado divino” (1991b, §416 nota 36)

A confusão entre o dragão e Batman ou Arkham é representada pelo ato de ferir a si próprio, ao perfurar com a lança o corpo do dragão, e pelo seu desmembramento. Eles representam psicologicamente o fato da sombra (ou função inferior) estar presente no inconsciente do indivíduo, sendo parte integrante e inseparável do mesmo. Acrescenta-se a isto o fato de que o indivíduo sente que a sombra não faz parte do seu ego e do seu senso de

identidade. Para integrá-la, é necessário “partir o ego em pedaços” de modo a permitir a entrada do seu oposto. O sacrifício, doar objetos e a si mesmo em troca de nenhum bem material, representa desligar a libido de objetos regressivos, é o seu reordenamento. Isto não se realiza sem conflito, sem luta entre o ego e as figuras do inconsciente. O dragão é parte da subjetividade do próprio indivíduo, mesmo não sendo parte integrando do ego. Ele é a personificação de conteúdos rejeitados e negados pelo ego, mas que não desaparecem, apenas deslocam-se para o inconsciente do indivíduo.

O dragão possui dupla significação, de um lado personifica as forças do mal, das tendências demoníacas e por outro é guardião de tesouros escondidos. O herói deve matar o dragão para ter acesso a eles, como no mito grego do Velocino de Ouro, do pomo de ouro no Jardim das Hespérides, entre outros. Como símbolo demoníaco, identifica-se com a serpente e animais de sangue frio. Representa um poder demiúrgico e um princípio ativo, por exemplo, a serpente no caduceu e como matriz do mundo, pois em muitas cosmologias é das partes de seu corpo que emerge o mundo (cf. Chevalier & Gheerbrant, 1989: 428-431).

Ele é “*uma personificação da psique instintiva*” (Jung, 1985: §548), equivalente à matéria-prima que sofre o processo da purificação. Da mesma forma que no mito, do herói que mata o dragão, o alquimista redime a alma presa na matéria, significando psicologicamente que a libido instintiva é sacrificada pelo ego, libertando-a e possibilitando a sua transformação em formas superiores. A transformação envolve a morte e desmembramento do dragão e do herói-matador, mas enquanto não houver compreensão consciente e o ego (simbolizado pelo herói) identificar-se com conteúdos do inconsciente, ele deve passar novamente pelo processo até os conteúdos alcançarem a consciência (cf. Edinger, 1992, 168-169 & 228-231).

Assim, na luta do herói contra o dragão, representa-se o triunfo do ego sobre as tendências regressivas do inconsciente. Batman vence a sua luta contra o dragão e adquire consciência, representada na história pelo fato dele encontrar o Dr. Cavendish e este lhe contar a origem da rebelião e a história do asilo. O conteúdo ou complexo do qual Arkham toma consciência, de que ele matou sua mãe por não suportar o sofrimento dela, é muito forte afetivamente para o seu ego suportar ou relacionar-se com ele. Isto provoca a dissociação do complexo e sua dominação na vida dele (cf. Samuels, 1988: 66). A consciência dele é cindida, parte dela identifica-se com o complexo e a outra procura negá-los. Ele torna-se obsessivo, segue rituais e começa a enlouquecer.

Desta forma, associado a este aspecto de autosacrifício, aparece a luta entre Batman e o dragão como necessária para a transformação de Batman e o reordenamento de sua libido. A luta (cf. Chevalier e Gheerbrant, 1989: 566s) significa o triunfo da ordem sobre o caos, isto é, o surgimento de um novo significado ou atitude. Este também é o significado psicológico do sacrifício e da redenção, o surgimento de uma nova ordem psicológica (uma nova atitude do ego) a partir da eliminação (morte e sacrifício) da antiga atitude do ego. Este processo ocorre dentro do próprio indivíduo, mas além da consciência do ego. Ele envolve processos inconscientes e arquetípicos, a este respeito Jung comenta que “*o homem é simultaneamente o que deve ser redimido e o redentor*” (1991b: §414).

Por ocorrer além dos limites do ego, o indivíduo sente-se perdido, despedaçado e os conteúdos do ego aparecem confundidos com os novos conteúdos do inconsciente que vão surgindo, este é o caso de Batman e Arkham. Neste processo, o homem (o ego) não tem controle sobre ele, sente-se arrastado e pode apenas confiar que termine bem.

X.3.2 - SENTIMENTO E COMPLEXO MATERNO

O mito de Átis-Cibebe também pode significar a ligação entre mãe e filho, com o sacrifício e o corte ou quebra da lança sendo análogos ao fato da castração (cf. Jung, 1986, §659). A morte e o sacrifício significam o corte necessário do aspecto regressivo da libido que liga-se à mãe e impede o desenvolvimento psicológico, possibilitado pelo contato com a função psíquica inferior, no caso o sentimento.

A função sentimento está ligada ao complexo materno, pois *“se formam padrões a partir das reações e valores que passam a existir no relacionamento mãe-filho”* (Hillman, 1994: 164). Ele é fundamental para os sentimentos mais permanentes e dolorosos do indivíduo. O complexo materno do indivíduo é a maneira como sua psique incorporou o arquétipo da Grande Mãe e do feminino em geral. Esse arquétipo possui um lado positivo, a mãe nutridora e outro negativo, a devoradora; quando apenas um lado é desenvolvido, o outro permanece no inconsciente e o indivíduo não desenvolve formas de lidar com esta negatividade. No caso de existir apenas o lado negativo, há uma dificuldade em se lidar com os sentimentos negativos, existindo um temor geral diante deles (cf. Hillman, 1994: 165). Este aspecto negativo da mãe é observado em Batman nas suas lembranças de como a mãe falou com ele pela última vez: *“Como pôde me fazer passar tanta vergonha, Bruce?... Se não parar de chorar e começar a agir como gente grande vou deixar você aqui.”* (A A, quadro 209-211). A mãe de Amadeus Arkham era louca, fato que no início ele negava, mas depois tomou consciência (vide ilustração abaixo) dele comentando: *“Esse foi o momento em que, pela primeira vez, me senti SOZINHO”* (A A, quadro 2-10)

ILUSTRAÇÃO 32 - MÃE DE ARKHAM



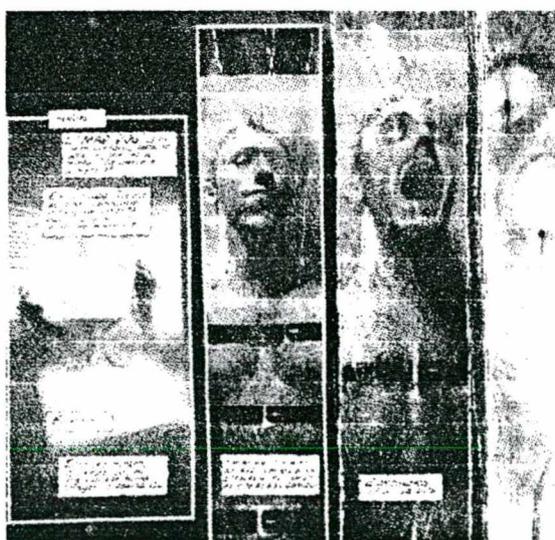
(A A, quadro 8-10)

Neste caso, o sentimento permanece dominado pelo complexo materno e atinge um alto grau energético ocasionando exageros e raivas violentas, reações afetivas negativas. O sentimento então é reprimido pelo complexo materno para evitar estas irrupções violentas. A função sentimento é substituída pela persona, na forma de indiferença, distanciamento, polidez e consideração convencionais e na falta de reação afetiva, a expressão dos sentimentos também é inibida pelo complexo materno (cf. Hillman, 1994: 164s). Estes aspectos de comportamento aparecem tanto em Batman como em Arkham. Em Batman, a persona é mostrado através do seu uniforme sempre negro, da sua face que nunca aparece e do seu próprio comportamento sempre pensado e contido. A explosão de sentimento aparece quando quebra a perna de um asilado sem necessidade (A A, quadro 282-285) e

logo depois ao empurrar pela escada outro asilado de cadeira de rodas, matando-o sem necessidade (A A, quadro 286-297).

No personagem Arkham, a convencionalidade e a identificação com a persona da profissão aparecem na sua pessoa de médico e de pai de família, na sua contenção dos afetos quando abre o asilo e trata de Martin Hawkins, assassino de sua filha e esposa: “*O “MAD DOG” se delicia contando-me cada detalhe do que fez a minha Constance e a Harriet. / Ele ri e baba. Diz que as duas imploraram para serem violentadas. Chama minha filha de meretriz. / Eu escuto. / Trato dele durante seis meses. Sou muito elogiado por minha coragem e compaixão.*” (A A, quadro 328). A raiva violenta, a explosão dos afetos e comportamentos impulsivos aparece quando mata-o em tratamento: “*Então, em 1º de abril de 1922... um ano após a tragédia... eu o amarro no leito de eletrochoque. E INCINERO o filho da puta. / Acharam que foi um acidente. Essas coisas acontecem. / Há cheiro de carne queimada em minhas narinas. / Mas não sinto nada.*” (A A, quadro 329-331).

ILUSTRAÇÃO 33 - ARKHAM E “MAD DOG”



(A A, quadro 328-331)

A contenção dos afetos realizada por Arkham transparece na identificação com a persona de sua profissão, o que levando-o ao extremo de atender o próprio assassino de sua família. O bloqueio dos afetos não dura muito tempo, liberam-se em uma explosão, onde ele é literalmente tomado pelos afetos contidos (raiva e ressentimento). Arkham mata o assassino, atuando de forma impulsiva e contrária às suas características pessoais. Devido a carga energética destes afetos, que não pôde ser suportada por seu ego, logo após a eletrocução de Martin Hawkins, as defesas de repressão atuam e bloqueiam os seus sentimentos, chegando inclusive ao nível fisiológico. A última frase do episódio (*“Há cheiro de carne queimada em minhas narinas, mas não sinto nada”*) mostra claramente a repressão dos sentimentos e afetos efetuada pelo ego.

O resgate da função sentimento exige uma regressão da libido, gerando contato com os sentimentos negativos, raivas e frustrações não expressas e inibidas. Em terapia se fala de *“retorno incestuoso à mãe... somente o retorno incestuoso pode libertar o sentimento para que este funcione para mim [o indivíduo]”* (Hillman, 1994: 167). Esse retorno coloca o indivíduo em contato com *“impulsos suicidas, desespero, desmembramento, um sentido de horror e podridão (putrefação), famintas necessidades orais na forma de desesperadas ânsias e compulsões”*(Hillman: 1994: 168). Estes são justamente os conteúdos do episódio relativo a luta de Batman contra o dragão (A A, quadro 368-421). A compulsão também aparece claramente em Arkham, quando faz ronda pelos corredores do asilo e insiste na rotina: *“E eu volto as minhas perambulações rituais...”* (A A, quadro 339).

ILUSTRAÇÃO 34 - OS RITUAIS DE ARKHAM



(A A, 450-452, p. 95)

Ao estabelecer o contato com os sentimentos negativos, a psique pode selecionar as experiências valiosas para si por meio da função sentimento e estabelecer um diálogo ou relacionamento com este lado obscuro. Para isto estas experiências devem ser realmente consideradas com valor para o indivíduo e não desprezadas. Caso não tenha se estabelecido um reconhecimento destas experiências ou feito um diálogo o indivíduo pode tornar-se vítima do incesto, isto é o ego ficar despedaçado.

Esta possibilidade é ilustrada por Arkham que, ao recordar que matou sua mãe, não conseguiu lidar com os afetos e sentimentos emergentes, tentou confiná-los e reprimi-los: - *“Eu CONTEREI as presenças que vagam por estes quartos e escadas estreitas. Eu as cercarei com barras, muralhas e cercas eletrificadas, e rezarei para que jamais escapem...”*(A A, quadro 450-452). A libido regrediu tanto que o ego identificou-se com figuras arquetípicas *“...Eu sou a noiva do Dragão, o filho da viúva”* (A A, quadro 450-

452). Arkham perdeu a sanidade por não conseguir realizar a separação entre conteúdos pessoais e arquetípicos.

Apesar de passar pelo mesmo processo, Batman não perde a sanidade, mas estabelece um contato com o lado sombrio permitindo relacionar-se de algum modo com ele. Isto é mostrado graficamente na face de Batman que passa a ser representada com detalhes (vide ilustração abaixo) e na sua atitude ao pedir a moeda do Duas Caras para a terapeuta a fim de entregar a ele e comentar: “...Arkham tinha razão. Às vezes, é só loucura que nos faz aquilo que somos. - Ou talvez o destino.” (A A, quadro 501-510). Este fato mostra que Batman percebeu a realidade de algo maior que ele, do qual não possui controle.

ILUSTRAÇÃO 35 - A FACE DE BATMAN



(B A, quadro 502)

A figura de Batman mostra agora tanto uma face mais humana, como atitudes que levam em consideração os outros. Psicologicamente pode significar que o ego estabelece um relacionamento com o inconsciente, representado pelo termo “destino”. A discriminação efetuada por Batman entre conteúdos pessoais e coletivos, evitando a identificação com os arquétipos e mostrada quando ele responde ao Dr. Cavendish que ameaça a terapeuta, negando ser um morcego: “...- Não./ Sou... só um homem...” (A A, quadro 453-462).

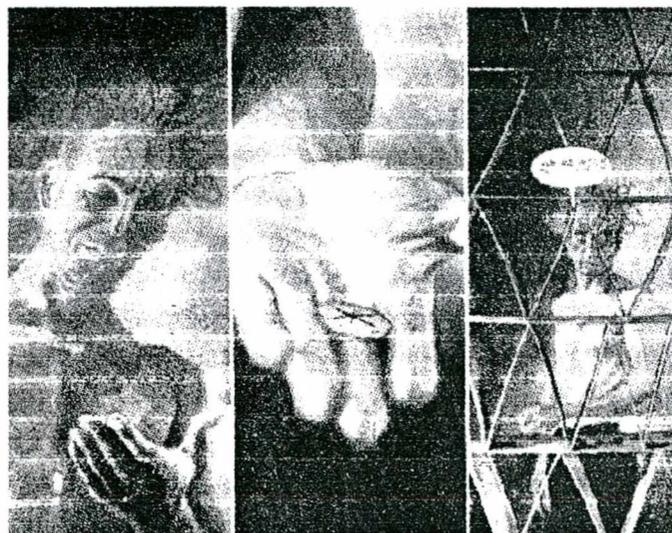
X.4 – A TRANSFORMAÇÃO: DUAS CARAS E BATMAN

A realização das provas com sucesso pelo herói torna-se possível por que ou esse mudou sua atitude, ou o sucesso acarreta a transformação do herói. Ele passa a aceitar a ajuda de outra pessoa, animal ou objeto nas suas tarefas, tornando-se mais humilde ou não enfrenta mais diretamente seu inimigo, passando a relacionar-se com ele. Isto significa uma mudança de atitude do ego em relação aos conteúdos do inconsciente e da sombra. Como o ego e o inconsciente possuem uma relação de compensação, como os dois lados de uma balança, a mudança de atitude do ego implica também em uma mudança na sombra.

Este processo é representado nesta sequência por Batman. Após a luta com Dr. Cavendish, ele retoma a moeda do Duas Caras com a terapeuta, abre um buraco na parede com um machado e apresenta-se de assustadora aos internos, atemorizando o Coringa e seus companheiros. Coringa ameaça matá-lo, mas Batman pede que Duas Caras decida e entregue-lhe a moeda. Este joga a moeda, ela cai indicando que deve eliminá-lo, mas ele não mostra o resultado à ninguém e decide liberar Batman que sai do asilo.

Este processo mostra a transformação da atitude de Batman que não tenta mais manter o controle total dos acontecimentos mas confia em uma decisão externa ao seu ego (no Duas Caras) que toma uma atitude construtiva (liberar Batman). Esta transformação é possível porque nela “o próprio impulso se altera e deixa de nos perturbar [ao ego].... foi transformado num ímpeto construtivo e útil... A transformação indica uma mudança no próprio inconsciente” (Whitmont, 1991b: 61). O comportamento de Duas Caras em relação a Batman, permitindo-o viver e sair em liberdade, esta transformação do próprio inconsciente, o ato de Batman devolver-lhe a moeda permitiu esta transformação.

ILUSTRAÇÃO 36 - A MOEDA E DUAS CARAS



(A A, quadro 558-560, p. 109)

Na história, Batman foi confrontado seus conteúdos inconscientes, personalizados em diversas figuras que desafiaram-no. A este respeito Jung comenta:

“Se, porém, a estrutura do complexo do eu [ego] é bastante forte para resistir ao assalto dos conteúdos inconscientes, sem que se afrouxe desastrosamente em sua contextura, a assimilação pode ocorrer. Mas neste caso há uma alteração não só dos conteúdos inconscientes, mas também do eu” (1986: §430)

Pode-se considerar que houve uma assimilação destes conteúdos, isto é, ocorreu uma integração com a sombra. Entretanto não ocorreu ainda a descoberta da figura da totalidade que abarca e ultrapassa o Ego, o arquétipo do Self ou Si-Mesmo. A atitude de Batman pode ser complementada pela sua fala à terapeuta: “*Mais forte do que ELES. Do que este lugar. Eles tem que saber.*” (A A, quadro 508). “*Eles*” e “*este lugar*” são personificações ou projeções de figuras do seu inconsciente e, como tais, representam o aspecto regressivo da psique e da libido. Após Batman ter relacionado e defrontado-se com elas e adquirido maior consciência, ele deve romper esta ligação e concretizar as mudanças ocorridas na personalidade no mundo real e cotidiano. A permanência excessiva do aspecto regressivo da psique é prejudicial à ela (cf. Samuels, 1988: 186). Para isto, o ego deve ser mais forte que àqueles conteúdos e a tendência regressiva, fazendo prevalecer o aspecto progressivo da psique e de desenvolvimento do ego. O desenvolvimento se processa por etapas e pode-se colocar que Batman ficou no primeiro passo da terapia, isto é, o confronto com a sombra. Ele não está preparado para o segundo passo, o confronto com a alma.

O confronto com os conteúdos inconscientes não ocorre sem o perigo do ego se dissolver, isto é, de ocorrer a desintegração da personalidade. Desta forma, essa fala de Batman ressaltando a necessidade de seus oponentes saberem de sua condição de ser mais forte que eles, pode ser interpretada como a necessidade do ego (Batman) manter o controle relativo da personalidade sobre os conteúdos inconscientes (seus oponentes) sob pena de

desintegração da personalidade. A ameaça da desintegração está sempre presente no processo de confrontação com os conteúdos inconscientes e a fala final do Coringa: “*E não se esqueça que, se a barra pesar... / ... sempre haverá um lugarzinho pra você aqui [no asilo]*” (A A, quadro 548) ilustra este fato.

A devolução da moeda por Batman permite uma outra interpretação a partir da perspectiva de Duas Caras. Este fato possibilita a ele a retomada do processo de escolha. Antes, quando submetido a tratamento substituindo a moeda pelas cartas, não conseguia escolher, sentindo-se paralisado pelas inúmeras opções do baralho de cartas. O baralho foi um processo imposto a partir de fora, pelo processo terapêutico do asilo. Apesar de ter 72 opções em vez da escolha binária da moeda, ele não identifica –se com o baralho. A moeda representa a sua escolha própria, em vez de algo exterior. É a partir de elementos próprios e pessoais que ele adquire a possibilidade, através de um juízo e uma consciência quanto a escolha feita pelo jogo da moeda. A decisão pessoal é posterior à face da moeda, mas é uma decisão sua.

Segundo Chevalier & Gheerbrant (1989: 613), a moeda representa um valor e da veracidade (falsa ou verdadeira moeda). Batman, ao devolver a moeda para Duas Caras, devolveu-lhe o valor e a responsabilidade pela sua escolha pessoal, apesar dele ter sua dualidade projetada nas duas faces da moeda. Duas Caras pode reconhecer-se na moeda e nos seus atos, tomando consciência da projeção e adquirindo uma certa autonomia psíquica, fato demonstrado quando deixa Batman sair livre do asilo. Esta autonomia representa um desenvolvimento na situação de Duas Caras, pode-se dizer que atuou o que Jung denomina de princípio da Individualidade²³. Ele é uma tendência de desenvolvimento, que impele o

²³ Este princípio não parece ser muito citado por Jung. Provavelmente refere-se ao mesmo processo da individuação, mas na fase de consolidação e estruturação do ego frente ao inconsciente. A individuação

ego a diferenciar da psique coletiva e atuando contra ele em alguns casos (cf. Jung, 1987a: 154).

Este impulso de desenvolvimento e diferenciação do ego possibilitou a aquisição de certa autonomia para Duas Caras e uma humanização da figura de Batman e encaminha o indivíduo para o trajeto de tornar-se cada vez mais único e diferenciado.

X.5 – APÓS O ENCONTRO COM A SOMBRA

X.5.1 - A NOVA DUALIDADE

No processo de confronto com a sombra, o ego adquire maior consciência psicológica aumentando sua capacidade de percepção e de discriminação dos conteúdos psíquicos, identificando melhor seus próprios conteúdos projetados. Esta maior capacidade de discriminação e de perceber os seus próprios conteúdos aparece simbolicamente quando se compara a imagem das duas torres e da lua presentes na contracapa da p. 111 com a imagem da contracapa da p. 11. Naquela, a imagem apresenta novamente a figura da dualidade, mas observa-se que possui mais detalhes, maior clareza e nitidez. Enquanto a imagem da p. 11 apresenta apenas esboços, na imagem da p. 111 aparecem figuras desenhadas e reconhecíveis.

normalmente é tratada na segunda metade da vida, quando o ego está estruturado e pode relacionar-se com o inconsciente e com o self, o centro da psique e maior que o ego, sem ser absorvido por eles.

ILUSTRAÇÃO 37 - NOVO DUPLO: DOIS DEUSES



(A A, contracapa, p. 111)

Esta página fecha a história, possuindo a carta da Lua do tarô de Crowley (vide ilustração acima). Ela é composta de duas torres, em cada uma está um homem com cabeça de cão (imagem do deus egípcio Anúbis) com um cachorro nos seus pés, entre as duas torres estão dois círculos podendo representar o Sol e a Lua, abaixo das torres parece existir um lago que reflete parcialmente as torres e possui um escaravelho. Pouco acima dela, mas dentro da água está o reflexo do da Lua e ao seu redor círculos concêntricos. Das esferas superiores caem gotas que dirigem-se para a água.

O deus egípcio Anúbis, cuja imagem é de um homem com cabeça de cão, é o responsável por introduzir os mortos no outro mundo, realizando a função de psicopompo ou guia, ele é o anunciador dos mortos e responsável por embalsamar o deus Osiris, mas sua principal tarefa é a pesagem da alma. Ela é feita através de uma balança, comparando as boas com as más ações e, de acordo com o resultado, era tomada a decisão (cf. Ions, 1986: 83s. & Spalding, 1973: 272). A função de guia através do mundo dos mortos, significando o inconsciente, foi realizada pelo Coringa.

Outras imagens importantes que aparecem são o escaravelho, o cão e o lago. O escaravelho é um símbolo egípcio para a ressurreição, sendo também a imagem do Sol que renasce de si mesmo. Este simbolismo também é encontrado no taoísmo (cf. Chevalier & Ghebrant, 1989: 382s). O cão, em várias mitologias, é associado à morte, ao inferno e ao mundo subterrâneo dos mortos, servindo como intercessor e intermediário entre estes mundos. Ele também pode ser associado à parte negra como no Islã, onde significa a parte mais vil do homem, e no Tibete onde significa o apetite da sexualidade e o ciúme. Para os alquimistas, o cão devorado pelo lobo significa o último estágio da obra de transmutação de metais em ouro (cf. Chevalier & Ghebrant, 1989: 177s). O lago representa a morada de deuses, um espaço por onde os habitantes do mundo inferior podem ver o mundo e fonte de vida e fecundidade mas também de imaginação exaltada e ilusória, local onde fadas, feiticeiras e ninfas podem atrair os humanos para a morte (cf. Chevalier & Ghebrant, 1989: 533)

Estes símbolos estão associados ao trajeto de Batman descrito na história, que consiste na sua ida ao asilo retirando-se do mundo, no confronto com oponentes e suas próprias fantasias e medos, na resolução do confronto e no retorno ao mundo. Esta trajetória pode ser interpretada como uma viagem de Batman ao seu mundo interior, ao seu

inconsciente confrontando-se com a sombra e sua função inferior e conquistando maior autenticidade psicológica. Edinger (1992: 191s) resume o percurso desta autenticidade. Ela inicia-se com os conteúdos do inconsciente irrompendo na consciência, o ego deixa o seu mundo e penetra no mundo das trevas, da morte e do inconsciente. Ele entra em conflito com estes conteúdos, advindo a sensação da loucura. Ocorre a manifestação da sombra que quer ser reconhecida, aparecendo em imagens e sincronicidades²⁴. O indivíduo perde a segurança de si, sente-se estranho, mas isto possibilita discriminar entre os desejos e conteúdos próprios de seu ego e do seu inconsciente, que aparecem na forma de projeções. Ele percebe que a psique é maior que o ego e a existência de um centro para a psique – o arquétipo do Self. A consciência deste novo centro faz com que o ego modifique sua atitude e retome a vida normal em um novo nível de conscientização psicológica.

X.5.2 - EM DIREÇÃO À TOTALIDADE PSÍQUICA

O encontro do ego com o inconsciente coletivo é sentido pelo ego como uma morte ou como ficar louco pois os complexos inconscientes irrompem na consciência. Desta forma, associa-se o inconsciente coletivo com a mundo dos mortos e da loucura. Estes são os símbolos que aparecem nesta trajetória do Batman e nesta carta - símbolos da morte e da loucura. A morte porém, é vista como uma etapa do processo de transformação do indivíduo em direção a uma totalidade, isto explica a associação destes símbolos com a renovação e seu caráter cíclico.

²⁴ A sincronicidade é definida por Jung como: *“a coincidência, não raramente observada, de fatos subjetivos e objetivos, a qual não pode ser explicada casualmente, pelo menos com os meios de que dispomos*

Na página ao lado desta há um texto que completa a imagem da página 111: *“E não é a mão carinhosa de uma mãe que remove tuas cortinas / E a voz doce de uma mãe que te chama a levantar ? / Levantar e esquecer, na luz brilhante do sol. / Os sonhos feios que te assustaram quando tudo era escuridão --- / Lewis Carroll / Alice no País das Maravilhas.”* (A A, p. 112). Ele comenta das qualidades positivas da mãe, dá segurança que ela oferece à criança e da sua capacidade de acolhimento e se contrapõe a experiência negativa da mãe que Batman e Amadeus Arkham possuem. Esta experiência negativa com a mãe resulta na repressão da função sentimento tornando-a inconsciente e inferior. A restauração da função sentimento passa por constelar, isto é ativar no inconsciente, em vez do lado negativo o lado positivo do complexo materno e, por conseguinte, do arquétipo da Grande Mãe. Como Jung comenta: *“... 'o que foi estragado pela mãe' somente por outra mãe pode ser restaurado.”* (1985: §176). A mãe positiva demonstra seu apoio através da nutrição e do cuidado incondicionais. Desta forma, os sentimentos que possuem uma marca negativa, podem ser acolhidos e vistos de forma positiva. O indivíduo, ao aceitar a boa mãe, assume um aspecto regressivo, transformando-se, ou deixando-se transformar, em criança novamente. Este comportamento infantil pode ser inadequado do ponto de vista social (da persona), mas é autêntico e permite a liberação da função sentimento. Hillman comenta a respeito da boa mãe:

“ Constelar a boa mãe num relacionamento significa, tão só, maternar, cuidar, apoiar e nutrir, ser gentil para com a fraqueza, para com o desnorreamento e a infantilidade do outro sem se sentir ameaçado, confuso e explorado e sem se tornar hiperativo e terapêutico.” (1994: 169).

A história de Batman no Asilo Arkham termina justamente indicando o caminho do próximo passo do desenvolvimento psicológico, constelar o lado positivo do arquétipo feminino da Grande Mãe, a boa mãe.

É fundamental notar que o elemento feminino não possui papel ativo nesta história. Ele aparece através da figura da terapeuta, do caráter hermafrodita do Coringa e das lembranças maternas de Batman e Amadeus Arkham. Apesar de quase não aparecer, ele funciona como um pano de fundo que orienta a história. A história fala do confronto de ego racional com sua sombra e com a sua função inferior sentimento. Isto que representa o primeiro do processo em direção a totalidade psíquica, da individuação. Jung comenta que *“a integração da sombra, isto é, a tomada de consciência do inconsciente pessoal constitui a primeira etapa do processo analítico, etapa sem a qual é impossível qualquer conhecimento da anima e do animus”* (1988: §42).

A próxima etapa na jornada do desenvolvimento psíquico seria o confronto de Batman com a anima, isto é com seu lado feminino. Ele que se encontra reprimido no inconsciente e aparece inicialmente na figura da sombra. O encontro com anima e o feminino se dá sob o signo da dualidade, pois o ego de alguma forma já reconheceu a existência de um outro dentro de si – o inconsciente. O próximo passo é a exploração deste outro, reconhecendo nele o feminino reprimido e reparando a função sentimento, este é o caminho para o qual aponta esta última associação entre imagem e texto.

XI - CONCLUSÃO

Uma grande contribuição que a Psicologia Analítica e seus métodos podem trazer para a compreensão da dinâmica da cultura de massa e de seus efeitos é abordar a vivência individual e subjetiva que as pessoas possuem, ou podem possuir, da cultura de massa e de seus produtos, experiência esta que possui um valor intrínseco. É neste sentido que se dirigiu o objetivo deste trabalho: é explorar a relação existente ao nível simbólico entre o imaginário do folclore, das mitologias tradicionais e dos contos de fada e os produtos atuais da CM. A vivência do símbolo é sempre subjetiva e pessoal, mas contém um elemento coletivo denominado de arquetípico. Ele é um substrato psíquico comum que se reflete nas mitologias tradicionais e na cultura moderna exprimindo-se por meio de símbolos, é polissêmico e seu significado possui uma indeterminação, pois não é traduzível na linguagem racional e funciona através de analogias. A relação entre a CM e o folclore foi realizada procurando localizar os símbolos e temas arquetípicos presentes um produto coletivo da CM - a HQ dos super heróis.

Ela foi escolhida pois assemelha-se muito aos contos de fada. Da mesma forma que eles, possui personagens com características delineadas e exageradas eventualmente. A sua estrutura narrativa e suas ações são reduzidas ao essencial e os problemas são colocados nela de forma simplificada. Como os contos de fada, as HQ são um produto de cunho coletivo, devido aos temas abordados, ao seu caráter industrial e a difusão que atingiram. O herói escolhido para análise foi Batman. Devido ao fato de ser o herói mais sombrio dos superheróis da HQ, correspondendo especialmente ao tema arquetípico da sombra, mas não se detendo apenas nele, e pela amplitude de sua difusão. Ele sofreu várias transformações

desde que surgiu em 1939, mas manteve suas características principais inalteradas permitindo uma continuidade. Podem ser definidos, de forma aproximada, algumas fases do personagem, sendo a última construída no meio da década de 80 e permanecendo até hoje. Por este motivo foram escolhidas duas histórias que são representativas desta última fase e nas quais várias características dos personagens podem ser estudadas de forma mais aprofundada permitindo um estudo exploratório.

Na abordagem de um tema arquetípico presente na sociedade atual, não pode ser desconsiderado o contexto sócio-histórico. Isto é relevante especialmente quanto à CM, pois ela possui uma função ideológica salientada por diversos autores. A análise simbólica tem desta forma um problema teórico referente a relação dos mitos, símbolos e arquétipos pois aparecem simultaneamente como produtos da psique e como produtos ideológicos. Aparentemente, a camada ideológica é uma das apropriações possíveis dos múltiplos significados do símbolo. Abordando sob o prisma ideológico, o símbolo é considerado como signo, com sentido unívoco e determinado. O mito então é considerado como uma mentira, um meio de manipulação ideológica e mascaramento da realidade que ocorre na nossa sociedade devido à hegemonia da burguesia no sistema capitalista.

Há sem dúvida uma função ideológica do mito e do símbolo, mas eles não se reduzem a isto: dependem da ideologia, mas não são o mesmo que ideologia. Eles são densos emocionalmente, refletem preocupações e vivências comuns, solicitam envolvimento afetivo e sugerem imagens profundas, transmitindo mensagens a respeito da vida humana em geral e da sociedade em particular. Entretanto os mitos e arquétipos não são politicamente neutros, há uma escolha dos mitos a serem veiculados e difundidos e também quanto à sua interpretação – um mito (como arquétipo e símbolo) pode ter várias interpretações. Para uma análise psicológica, o problema não é desnudar primariamente a

ideologia, mas modificar a interpretação deles de modo que se revelem todas as possibilidades presentes no mito, inclusive seus significados reprimidos e sua capacidade de ampliar a consciência das pessoas.

A análise ideológica decodifica o sentido do mito como reflexo da ideologia dominante. Esta forma de análise das HQ do Batman mostrou justamente este processo e os meios pelo qual ele ocorre e permite uma certa contextualização do meio no qual os símbolos operam.

O personagem Batman transmite assume os valores de manutenção da estabilidade social, possibilidade de resolução dos conflitos pela sociedade capitalista, a presença do acaso e da sorte, a existência da “naturalidade” da sociedade, das relações sociais e da forma da resolução de seus conflitos. Ele também assume o papel do Estado, como regulador dos conflitos e manutenção da ordem, mas sem a sua impessoalidade e o distanciamento. Estas conclusões também foram obtidas por Dorfman na análise de outros superheróis como o Zorro. Isto parece indicar que as conclusões da análise ideológica podem ser estendidas para outros superheróis presentes na CM, sendo útil a extensão da análise aos mesmos através de outros estudos.

Observou-se a diferença entre cultura de massa e de elite ou entre modernismo e cultura de massa que foi relatada no marco teórico. Nos produtos da CM, como “Batman ano I”, os valores, a estrutura social, o indivíduo e os estereótipos são mostrados de maneira simplificada e “naturalizados”, isto é o ambiente e a realidade retrata são vistos como “naturais” e não como fruto de condições histórico-sociais e variáveis no tempo e no espaço. Este fenômeno da “naturalização” é apontado como uma forma de atuação ideológica. A ideologia, entretanto possui uma conceituação diferenciada podendo ser vista

como uma forma de mascaramento da realidade ou como uma forma de conhecimento do mundo, uma concepção dele que possibilita um ordenamento das idéias e práticas sociais.

Apesar de estar inserido no mesma estrutura da indústria cultural e reproduzir, de maneira mais indireta esta mesma ideologia, “Asilo Arkham” está mais próxima do “modernismo”, por estar dirigida a um público mais específico e ser publicada em um único volume. Aqui as angústias e preocupações são traduzidas como de ordem psicológica e individual, elas são trabalhadas psiquicamente e não reprimidas como nos produtos da CM. Alguns valores são questionados e permite-se modificá-los e relativizá-los.

Uma questão que se encontra no cruzamento da CM e do modernismo é a relação de Batman com Robin e sua possível homossexualidade, mesmo que reprimida. Este tema é ignorado em “Batman ano 1” e sugerido em “Asilo Arkham” (vide item XIII.4 – ARTE E CM). Este ponto permite uma aproximação com o conceito da sombra coletiva ou social. Sendo a sombra o que é desprezado ou contrário aos valores do ego, a sombra social estaria nos valores opostos aos dominantes, concretizada em parcelas marginalizadas da população ou nas minorias. Desta forma as minorias, como os homossexuais carregam uma parcela da sombra coletiva ou social. A ideologia, quando é rígida, bloqueia o contato da sociedade com sua sombra, o que foi representado pelas figura de Batman e de Gordon nas histórias analisadas.

A ideologia, transformada em uma postura de valores rígida, acaba por limitar as possibilidades de desenvolvimento psicológico e moral evitando o contato com a sombra. Os símbolos e arquétipos, quando em processo de conscientização, dividem-se em dois pólos, um dos quais atinge a consciência e outro permanece no inconsciente, muitas vezes identificado com a sombra. A repressão ao contato do ego ou consciência com o polo

oposto presente na sombra, bloqueia a dinâmica do desenvolvimento do arquétipo em apenas uma modalidade específica.

Pode-se aventar a hipótese, a ser desenvolvida posteriormente, de que o arquétipo, quando utilizado de forma ideológica, aparece principalmente como um estereótipo. Este reduz as múltiplas significações possíveis do símbolo em apenas um significado ou (pre)conceito específico. Desta forma, a função transcendente do símbolo, o que possibilita ao símbolo conciliar opostos em uma síntese mais ampla e redirecionar a libido, não opera, a libido é apenas exteriorizada, não ocorre um redirecionamento dela para a subjetividade e o inconsciente dos indivíduos. Esta exteriorização caracteriza o fenômeno da projeção, onde conteúdos inconscientes do próprio indivíduo ou coletividade são atribuídos a objetos externos como pessoas, fenômenos da natureza e outros. As características atribuídas aos depositários da projeção dizem respeito principalmente àqueles que projetam e não aos depositários dela. Isto aparece quando a sombra coletiva é projetada nas minorias ou em uma pessoa que assume o papel de bode expiatório.

A sombra coletiva aparece expressa também em “Asilo Arkham”, mas com outro conteúdo e de outra forma. Esta história tem como tema o duplo e narra o encontro de Batman, representando as normas legais, a ordem e a racionalidade, com Coringa, louco e preso no asilo, representando a explosão dos afetos. Estes personagens podem ser interpretados como as funções psíquicas opostas pensamento (Batman) e sentimento (Coringa). A sociedade atual possui como característica o predomínio da ciência, da técnica e da razão (valores do pensamento) sobre a afetividade e a paixão (valores do sentimento). Desta forma, a análise realizada desta relação entre estes dois personagens pode indicar como estas funções são trabalhadas na sociedade, ou as possibilidades de experiência subjetiva dos indivíduos inseridos nesta sociedade e que partilham destes valores. A

história pode funcionar como uma metáfora para os processos psíquicos subjetivos, não que ocorram de forma mecânica, mas que existem como possibilidades.

A leitura simbólica da história mostra a função sentimento inferior (característica da sombra coletiva atual) atuando, fazendo com que o indivíduo atribua culpa a si próprio de eventos muitas vezes fora de seu alcance, tornando pessoais os fatos coletivos. Isso talvez seja o complemento afetivo da leitura ideológica. Ela constata o individualismo na sociedade, que atribui a responsabilidade das estruturas e fatos sociais ao indivíduo e não à elas próprias. O indivíduo que fracassa, devido a estruturas sociais e não devido a si próprio, sente-se deprimido, adquire um negativismo e baixa estima. Ele atribui a si próprio uma responsabilidade que é social, da própria estrutura da sociedade – ele torna pessoal um fato coletivo pela função sentimento inferior. Este aspecto da responsabilidade social e da depressão e negativismo associados ao fracasso individual podem compor parte da sombra coletiva da sociedade capitalista..

Existem outras analogias a serem observadas nesta aproximação entre ideologia e processos psíquicos. O contato com a sombra proporciona a Batman uma mudança de atitude, ele passa a considerar o outro e sua face torna-se mais humana. Para isto foi necessário um retorno à sua “mãe simbólica”, significando que teve acesso a uma continência psicológica e nutrição incondicional. Parece-me que este “retorno à mãe” é uma possibilidade desvalorizada na cultura atual.

A atitude da racionalidade ao extremo é representada por Arkham. Ao final, ele não consegue controlar sua angústia e seus sonhos, adquirindo compulsões e obsessões e enlouquecendo ao final. Além da abordagem individual, podem ser realizadas associações deste episódio com processos sociais como a burocracia do Estado, a rotina da vida atual e seu o trabalho controlado, obsessivo e automático. A história mostra simbolicamente uma

possibilidade de vivência subjetiva dos indivíduos neste estado, mostrando a angústia, os medos e o sofrimento destes indivíduos.

O Coringa, como a personificação da sombra de Batman, acaba obrigando-o ao confronto consigo mesmo. Ele assume a função de guia. Transportando isto para uma leitura social, pode-se supor que os grupos marginalizados (como depositários da sombra social) apontam novos caminhos e formas de vida para a sociedade em geral, de certa forma esta função foi assumida pelo movimento hippie, pelos ecologistas e outros. Além de realizarem uma crítica aos padrões dominantes, são um laboratório de novas formas de vida social, apesar de serem considerados como infantis, adolescentes ou inadequados pelos padrões dominantes. De maneira semelhante, a persona considera inadequados e infantis, atitudes e comportamentos do ego após um contato com a sombra, mas que possibilitam a renovação.

A restauração das feridas psíquicas passa pela realização desses comportamentos considerados inadequados ou infantis pela persona, pois quebram regras e permitem a perda do controle do ego sobre a situação. Novas atitudes são testadas, atuando como experiências (pessoais ou sociais). Deve existir uma tolerância tanto pessoal como coletiva para possibilitar a renovação possível do contato com a sombra.

A forma de relacionamento de Batman com outras pessoas também é significativa. Ele não relaciona-se de forma pessoal, mas apenas através da máscara ou dos ideais da justiça e honestidade. As outras pessoas são consideradas em função destes ideais e não a partir de sua realidade concreta. Pode-se supor que a função sentimento impele-o em direção à justiça, tornando-a um valor absoluto para ele. Este é a sua forma criar uma relação com o outro, mas em total prejuízo de sua personalidade pessoal (uso da máscara).

Outra característica associada é a depressão, Batman possui cores negras, sendo retratado de forma sombria e não aparecendo nunca sorrindo. A função sentimento aparece justamente na depressão. A função sentimento é uma função de relacionamento com as coisas, objetos internos e outras pessoas, diz respeito ao valor que estes assumem para o indivíduo. Desta forma é a função sentimento que cria a autoimagem do indivíduo e sua própria noção de individualidade, de ser ele mesmo. Uma subjetividade estruturada com uma função sentimento inferior e reprimida terá autoimagem negativa e seu senso de identidade fraco, que tornam-se definidos por objetos externos, como pessoas, regras e convenções sociais ou ideologias. Na falta destes, o indivíduo sente-se desamparado, angustiado e solitário, mesmo na multidão. Estas características são semelhantes ao fenômeno da despersonalização que ocorre nas sociedades capitalistas avançadas, a angústia do homem moderno, sua sensação de vazio e solidão que é apontada por vários autores. Esta condição é dada como indesejada procura-se fugir dela, associa-se com a sombra.

Neste relacionamento com pessoas comuns aparece a figura de Gordon, atuando como intermediário e mediador entre a população, as autoridades como o prefeito e Batman. Este é, analogamente, o papel do ego na psique, que possui a função de mediar a realidade interna com suas figuras como arquétipos e a realidade externa com suas demandas. Desta forma, parece que a posição do indivíduo na sociedade e com seus conflitos é simbolizada pela figura de Gordon. Nele, está representado os conflitos entre o ego e a sombra. Ele sofre este conflito, manifestando-se como um conflito com a persona, gerando um questionamento dos seus próprios valores e sofrimento moral, mas isto é confrontado ainda com a necessidade de continuar vivendo dentro de padrões antigos.

Também nele estão explicitados os valores e padrões morais vigentes, pois é um indivíduo comum, tais como a família, o emprego e a honestidade.

O fato dos leitores identificarem-se com Batman não significa que não possuam consciência dos conteúdos e valores transmitidos pelo herói, muitas vezes divergem do herói mas gostam dele. Esta relação afetiva que os leitores e fãs mantêm com o personagem é possibilitada pelo simbolismo a ele associado.

Os fatos sociais podem ser abordados através de conteúdos psíquicos pois o que Samuels coloca : *“Às vezes a psique emprega imagens da realidade social presente dos homens para expressar a realidade psíquica”* (1995: 168) pode ser invertido (e complementado) para: *“Às vezes a psique emprega imagens da realidade psíquica dos homens para expressar a realidade social”* – lembrando que Jung afirma que uma afirmação psicológica apenas é verdadeira quando seu oposto também o é.

A abordagem nestas histórias mostrou analogias deles com processos psicológicos segundo a visão da Psicologia Analítica, mais especificamente o processo de confrontação do ego com sua sombra. Este processo é representado por Batman, no caso de “Asilo Arkham”, ou por outro personagem que assume igual importância na história, Gordon em “Batman Ano 1”. Nesta história Batman aparece como uma figura arquetípica, mas assume um papel humano em “Asilo Arkham”. As imagens que aparecem nas duas histórias encontram-se interligadas ao tema e de forma redundante, indicando um núcleo arquetípico ou símbolo.

Em “Batman ano 1”, os temas principais são o relacionamento do ego com o arquétipo, através da figura de Wayne e Batman e o confronto com a sombra, através do processo de dissolução da persona. Este é o primeiro passo no confronto do ego com a sombra e aparece através de James Gordon. Nesta história, Batman aparece como

colocando ordem no caos (a cidade), eliminando excessos e impondo a lei, mesmo que de forma eventualmente violenta. Este é o papel do herói civilizador, mas em um primeiro estágio, liga-se à figura do deus Saturno com suas imagens do morcego, da noite, escuridão e caverna. Estas são justamente as imagens associadas ao Batman. A relação efetuada entre Gordon e Batman mostra, de forma simbólica, a consciência renovada em contato com um arquétipo.

O conflito com o interior de si mesmo é o tema de “Asilo Arkham”. Batman representa a função pensamento, pois está identificado com a racionalidade. A figura da sombra identifica-se com a função inferior, oposta ao pensamento e não desenvolvida, no caso a função sentimento. O Coringa apresenta-se identificado com o modo de funcionamento psíquico da função inferior sentimento (neste caso). A função inferior funciona de forma impulsiva, subjetiva e primitiva, as características do Coringa. O ego, ao confrontar-se com a sombra neste estágio, deve justamente aprender a lidar com este seu lado obscuro – este modo de funcionamento da função inferior. Batman teve que aprender a relacionar-se com o Coringa na história. Outro papel da função inferior é de guia ao mundo do inconsciente, das imagens sombrias e afetos reprimidos, exatamente o papel desempenhado pelo Coringa em relação ao Batman, de uma maneira forçada. Isso ocorre quando a consciência funciona de uma maneira unilateral, não abrindo espaço para a outra função, como ocorre com Batman. Este confronto ocasiona sofrimento psíquico ao ego, relatado através de Batman e Amadeus Arkham.

Analisando estas duas histórias, elas mostram duas possibilidades do confronto do ego com sombra: a dissolução da persona e o contato com a função inferior. O final de “Asilo Arkham” e a figura de Selina em “Batman ano 1” apontam para o próximo estágio do processo de desenvolvimento psíquico denominado por Jung de individuação. O

próximo estágio dele é o confronto do ego a figura da anima, que representa do elemento feminino do caso do homem, ou animus, que representa o elemento masculino no caso da mulher. Esta figura está no inconsciente do indivíduo e representa um meio do indivíduo estabelecer um relacionamento mais produtivo com seu inconsciente.

O elemento feminino aparece em outras histórias do Batman, tanto nos quadrinhos com a Mulher-gato e Batgirl ou Batmoça, quanto na transposição da história para outras mídias como o cinema. No caso do cinema, no primeiro longa metragem do personagem em 1989, não aparece o elemento feminino. Ele surge posteriormente em 1992, no segundo longa metragem da série.

Este trabalho mostrou ser produtivo um estudo exploratório do caráter simbólico dos produtos da CM e indica que eles podem ser depositários de projeções de processos psíquicos facilitando a identificação do consumidor com estes produtos e que eles podem simbolizar a experiência subjetiva dos indivíduos que estão imersos neste meios cultural. Estas funções poderiam ser exploradas em trabalhos de pesquisa com os leitores ou fãs deste personagem, através de entrevistas ou de outros métodos. O objetivo poderia ser explorar a vivência subjetiva destes fãs com o personagem Batman e confrontar com o material simbólico levantado aqui.

Como se trata de um estudo qualitativo e exploratório, os documentos a serem analisados foram escolhidos de modo a aprofundar os temas arquetípicos que surgiram, especialmente o tema da sombra. Por conseguinte, a extensão dos resultados para todas as publicações e para o personagem Batman em outros meios de comunicação de massa não é automática, requerendo outros estudos, mas este trabalho fornece elementos que devem ser levados em consideração.

A relação entre os contos de fada e as HQ pode ser abordada com outros métodos que venham a esclarecer outros aspectos, neste sentido sugere-se a abordagem estruturalista tendo como procedimento a análise funcional de Propp. Este tipo de estudo talvez possibilite uma determinada generalização dos seus resultados, dependendo da amostra escolhida. A forma como os quadrinhos reproduzem a ideologia dominante ou como realizam sua função ideológica pode ser abordada através do método de análise semiótica.

Sugere-se novos estudos de abordagem simbólica abrangendo diferentes períodos do personagem ou as publicações periódicas (gibis) ou as pequenas histórias que estão surgindo. No tema do herói na CM pode-se estudar outros aspectos da psique tendo como objeto outros heróis dela como o Super-homem ou o Homem-aranha.

Este tema torna-se relevante na medida em que os símbolos e os temas arquetípicos tornam-se mais frequentes na atual sociedade, aparecendo imersos nos produtos culturais e nas imagens que nela circulam. Os produtos culturais e as imagens são considerados como fundamentais para o entendimento da sociedade moderna, pois são as mercadorias da nova fase do capitalismo. Elas mediam as relações sociais e integram parte importante da cultura atual - a cultura de massas ou indústria cultural. Existe quase uma impossibilidade de veiculação de imagens e cultura sem o condicionamento industrial, praticamente todas as culturas e imagens que as pessoas tomam contato possuem este condicionante. A CM tem uma grande presença e seus produtos acabam por constituírem-se em uma mitologia moderna.

A indústria cultural depende do capital e das regras de mercado na sociedade capitalista. Deste modo, veicula as imagens e produtos identificados com o mercado e com esta sociedade, possuindo um forte papel ideológico na manutenção e reprodução desta

sociedade. A mitologia sempre foi depositária das imagens, temas e símbolos fundamentais do ser humano e que são os elementos fundamentais na construção do seu imaginário, denominados arquetípicos.

Eles aparecem como a fonte dos temas e imagens da CM, mas esta contextualiza-os em uma determinada configuração ideológica. A análise dos produtos da indústria cultural enfatiza bem a ideologia que perpassa-os, mas reflete pouco sobre o seu conteúdo simbólico. Ao enfatizar demasiadamente o caráter ideológico e a alienante destas imagens e temas, podem esquecer ou mesmo ignorar a função simbólica que exercem. Neste caso, acaba por provocar uma outra alienação: do ser humano em relação ao seu próprio imaginário e aos símbolos que o representam .

XII - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ADORNO, T. & HORKHEIMER, M. "A Indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massa" em LIMA, L. C. (1978). **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- AMERICAN PSYCHOLOGICAL ASSOCIATION (1998) "How to cite information from the internet and the Worl Wide Web" retirado em 02/12/1998 da Worl Wide Web de <http://www.apa.org> , texto no arquivo: webref.html
- ANSELMO, Z. A. (1975) **Histórias em quadrinhos** - Petrópolis : Vozes.
- BARTHES, R. (1987) **Mitologias**. São Paulo: Difel.
- BETTELHEIM, B. (1980). **A Psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- BIBE-LUYTEN, S. (1985) **O que é história em quadrinhos** - São Paulo: Brasiliense.
- BRANDÃO, J. S. (1989) **Mitologia grega – volume I**. Petrópolis: Vozes.
- CAMPBELL, Joseph. (1990) **O Poder do mito**. São Paulo: palas Athena.
- CAPRA, F. (1989) **O Ponto de Mutação**. São Paulo: Cultrix.
- CAVALCANTI, I. A (1970 –1980). **O Mundo dos quadrinhos**. Ed. Símbolo.
- CAZENEUVE, J. (direção) (1970) **Guia alfabético das comunicações de massa**. Lisboa-Portugal: Ed. 70.
- CHEVALIER, J. & GHEERBRANT, A. (1989) **Dicionário de símbolos**. Rio de Janeiro: José Olympio.
- COELHO, Teixeira. **O Que é indústria cultural**. São Paulo: Brasiliense.
- COVILLE, Jaime. (1999) "**The History of Super Heroes, Comic Books**" retirado em 06/03/1999 da World Wide Web de <http://www.geocities.com./Athens/8580/hist1.htm> nos arquivos: hist1.htm; hist2.htm; hist3.htm; hist4.htm; hist5.htm.

- CYRNE, M. (1975) **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes.
- DEBORD, G.(1997) **A Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto.
- DEBRAY, R. (1995) **Manifestos Midialógicos**. Petrópolis: Vozes.
- DIECKMANN, H. (1986) **Contos de fada vividos**. São Paulo: Paulinas.
- DORFMAN, A. & JOFRÉ, M. (1978) **Super-homem e seus amigos do peito**. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- DORFMAN, A. & MATTELART, A. (1977) **Para ler o Pato Donald**. Rio de Janeiro: Paz e Terra,
- DOUGLAS, M. (1980) **Pureza e perigo**. Ed. Perspectiva.
- _____. The Meaning of the myth em LEACH, E.(org) (1967) **The Structural study of myth and totemism**. London: Tavistock Publications.
- DURAND , G. (1997) **Estruturas Antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes.
- _____. "A Exploração do imaginário" em PITTA, D. P. Rocha.(1984) **O Imaginário e a simbologia da passagem: anais do II ciclo de estudos sobre o Imaginário**. Recife-PE: Ed. Massangana.
- _____. (1988) **A Imaginação Simbólica**. São Paulo: Ed. Cultrix
- DURAND, Yves. "Elementos para utilização prática e teórica do teste AT-9" em PITTA, D. P. R.(org) (1984) **O Imaginário e a simbologia da passagem**. Recife: Massanga.
- ECO, U. (1970) **Apocalípticos e integrados**. São Paulo, Perspectiva.
- EDINGER, E. F. (1992) **Anatomia da psique: o simbolismo alquímico em psicoterapia**. São Paulo: Cultrix.
- EISNER, W. (1989) **Quadrinhos e arte sequencial**. São Paulo: Martins Fontes.
- ELÍADE, M. (1991) **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva.
- _____. **O Sagrado e o profano: a essência das religiões**. Lisboa- Portugal: Ed. Livros do Brasil

- EVERARD, J. (1999) "Jerry Everard's introduction to Vladimir Propp" retirado em 20 / 01 / 1999 da World Wide Web de <http://online.amu.edu.au/english/jcms/propp.htm>
- E-ZINE (jornal eletrônico) sobre o Batman retirado em 05/03/1999 da WORLD WIDE WEB de <http://www.comics.com/batman/batbras.htm>.
- FLORES, L.F.B. N. (1979) **O Paradoxo do coringa e o jogo do poder & saber**. Rio de Janeiro: Achiamé.
- FRANZ, M. L. Von (1984) **A Individuação nos contos de fada**. São Paulo: Paulinas.
- _____ (1985) **A Sombra e o mal nos contos de fada**. São Paulo: Paulinas
- _____ (1990) **A Interpretação dos contos de fada**. Petrópolis: Vozes.
- _____ (1994) A Função inferior em **A Tipologia de Jung**. São Paulo: Cultrix.
- FRESNAULT in HELBO, A. (org) (1983). **Semiologia da representação: teatro, televisão e histórias em quadrinhos** - São Paulo: Cultrix.
- GIL, A. C. (1987) **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas.
- GREIMAS, A. J. (1976) **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix e EDUSP.
- GUATTARI, F. "Da Produção de subjetividade" em Parente, A. (org) (1996) **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34.
- GUELLA-GUYOT, D. (1994) **A história em quadrinhos** - São Paulo: Loyola e Unimarco.
- FOLHA DE SÃO PAULO, "Batman: o morcego faz 60 anos" – caderno Ilustrada, 22 de maio de 1999, São Paulo.
- HAMON, P. "Por um estatuto semiológico do personagem" em CARVALHAL, T et al (org) (1976). **Masculino, feminino, neutro: ensaios de semiótica narrativa**. Porto Alegre: Globo.
- HEIDEGGER, M. (1988) **Ser e tempo - parte I**. Petrópolis: Vozes.
- HIRAI, Brian. (1997) **Death by labelling: a look at sellouts and cross-marketization of graphic comics**. email: coll1wah@isscil.uscd.edu, University of California, San Diego, USA.
- HILLMAN, J. (1994) A Função sentimento em **A Tipologia de Jung**. São Paulo: Cultrix.

- HOBSBAW, E. J. (1995). **Era dos extremos: o breve século XX, 1914-1991**. São Paulo: Companhia das Letras.
- IONS, V. (1986) **Egipto** – biblioteca dos grandes mitos e lendas universais. Lisboa: Verbo.
- JAMESON, F. (1995) **Marcas do Visível**. Rio de Janeiro: Graal.
- JERVING, R. (1999) “North by Northwest and Narratology” retirado em 20 / jan. / 1999 da World Wide Web de <http://www.english.uiuc.edu/jerving/104/propp.htm>
- JOURDAIN, W. F. (1999) “Who is the golden age batman” retirado em 03/03/1999 da World Wide Web de <http://www.ocsonline.com/~bjourdain/gabahistory.html>, email do autor: bjourdain@oconline.com
- JUNG, C. G. (1985) **Mysterium coniunctionis - vol. XIV - 1**. Petrópolis: Vozes
- _____ (1986a) **Símbolos da transformação – vol. V**. Petrópolis: Vozes
- _____ (1986b) **A Natureza da psique - vol. VII-2**. Petrópolis: Vozes.
- _____ (1987a) **O Eu e o inconsciente – vol. VIII-2**. Petrópolis: Vozes.
- _____ (1987b) **Memórias, sonhos e reflexões**. Nova Fronteira: Rio de Janeiro.
- _____ (1988) **Aion: estudos sobre o simbolismo do si mesmo**. Petrópolis: Vozes.
- _____ (1989) **Prática da psicoterapia – vol. XVI**. Petrópolis: Vozes
- _____ (1991a) **Psicologia e alquimia – vol. XII**. Petrópolis: Vozes.
- _____ (1991b) **Tipos psicológicos - vol. VI**. Petrópolis : Vozes.
- _____ (1992) **A Energia Psíquica – vol. VIII-1**. Petrópolis: Vozes.
- JUSTO, H. & VAN KOLCK, T. (1976) **O Teste das pirâmides de cores**. São Paulo: Vektor Editora Psicopedagógica
- KANDINSKY, V. (1987) **Curso da Bahaus**. São Paulo: Martins Fontes.
- _____ (1990) **Do Espiritual na arte**. São Paulo: Martins Fontes.
- KANE, B. (1999) do arquivo: **bobkane.htm** retirado em 06/03/1999 da World Wide Web de <http://www.geocities.com/Athens/8580/hist1.htm>, dados disponíveis em KANE, B. “The Batman” in PEOPLE Magazin, July 31, 1989.

- KIENTZ, A. (1973) **Comunicação de massa: análise de conteúdo**. Rio de Janeiro: Eldorado.
- LAPLANTINE, F. (1991). **Aprender antropologia**. São Paulo: Brasiliense.
- LAZARSFELD, P. F. & MERTON, R. K. "Comunicação de massa, gosto popular e a organização da ação social" em LIMA, L. C. (1978) **Teoria da cultura de massa**. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1978) **Mito y significado**. Alianza Editorial: Buenos Aires.
- _____ (1984) "Estrutura e forma: reflexões sobre uma obra de Vladimir Propp" em PROPP, V. I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.
- _____ The Meaning of the Myth em LEACH, E. (org) (1967) **The Structural study of myth and totemism**. Tavistock Publications, London
- LIMA, L. C. "Introdução" em LIMAS, L. C. (org) (1968) **O Estruturalismo de Levi-Strauss**. Petrópolis: Vozes.
- LURKER, M. (1997). **Dicionário de simbologia**. São Paulo: Martins Fontes.
- MILLER, Frank & MAZZUCHELLI, David (1987) **BATMAN ANO 1 - n°s 1 a 4**. Rio de Janeiro: Abril. – código DC/BTM 404 (1986) BT 01/01 a 04/01.
- MIRANDA, O. Prefácio à edição brasileira em DORFMAN, A. & JOFRE, M. (1978) **Super-homem e seus amigos do peito**. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- MORIN, E. (1977) **Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo-neurose**. Rio de Janeiro, Ed. Forense Universitária.
- _____ (1989) **As estrelas: mito e sedução no cinema**. - Rio de Janeiro : José Olympio.
- MORRINSON, Grant (texto) & MACKEAN, David (ilustração) (1990) **Asilo Arkham** – DC Comics. Rio de Janeiro: Abril Jovem
- MOYA, A. (jorn. resp). **Metal Pesado - Tudo em Quadrinhos**, edição comemorativa 15 anos da Gibiteca de Curitiba, outubro/1998, São Paulo: Metal Pesado Ed. e Dist.
- _____ (org.) (1977) **Shazam**. São Paulo: Perspectiva.

- NEGRI, A. "Infinidade da Comunicação/finitude do desejo" em PARENTE, A. (1996) **Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Editora 34.
- NICHOLS, S. (1991) **Jung e o tarô: uma jornada arquetípica**. São Paulo: Cultrix.
- O UNIVERSO DOS SUPER HERÓIS, enciclopédia em CD-ROM da revista HQ CD – ano 1- nº 1 – maio/1997, São Paulo: Sampa.
- OLIVEIRA, M. S. B. "Raízes epistemológicas da teoria do Imaginário". Extrato da tese de doutorado, texto de circulação interna do Depto Ciências Sociais.- UFPR.
- PANDOLFO, M. C. P. (1981) **Mito e literatura: práticas de estruturalismo**. Rio de Janeiro: Plurarte.
- PEREIRA, P. A. (1981) **Imagens do movimento: introduzindo ao cinema**. Petrópolis: Vozes.
- PINTO, M. J. (1996) "Contextualizações" em **O Indivíduo e as mídias: ensaios sobre comunicação, política, arte e sociedade no mundo contemporâneo**. Rio de Janeiro: Diadorim.
- PROPP, V. I. (1991) **As Raízes históricas do conto maravilhoso**, São Paulo: Martins Fontes.
- _____ (1984) **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária.
- RAFFAELLI, R. (1994) **Psicanálise e casamento**. Florianópolis: Ed. da UFSC.
- RENARD in GUELLA-GUYOT, D. (1994). **A história em quadrinhos** - São Paulo: Loyola e Unimarco.
- RUDIO, F. V. (1979). **Introdução ao projeto de pesquisa científica**. Petrópolis: Vozes.
- SAMUELS, A. (1988) **Dicionário crítico de análise junguiana**. São Paulo: Cultrix.
- _____ (1995) **A Psique política**. Rio de Janeiro: Imago.
- SERBENA, C. A. (1999) "Herói e violência nas histórias em quadrinhos: Batman" em livro resumo do *Congresso Internacional Família e Violência*, 19 a 23 de abril de 1999, Florianópolis, SC: pg. 77.

- SPALDING, T. O. (1973) **Dicionário das mitologias européias e orientais**. São Paulo: Cultrix.
- SELLTIZ, C. et al. (1974) **Métodos de pesquisa nas ciências sociais**. São Paulo: EPU/EDUSP.
- SILVA, B. (coord. geral) (1986) **Dicionário de ciências sociais**. Rio de Janeiro: Ed. da FGV.
- SOUZA, C. C. (1982) **Método de Rorschach**. São Paulo: EDUSP.
- SOUZA Fo., Runbens Menezes de . (1999) "Robin o 1º. Sidekick" in **Enciclopedia Nacional de Gibi** retirado em 05/03/1999 da World Wide Web de <http://www.gibindex.com>.
- SULLEROT in MOYA, A.(org) (1977). **Shazam**. São Paulo: Perspectiva.
- UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ. Biblioteca Central (1996) **Normas para apresentação de trabalhos**. Curitiba: Ed. da UFPR. 8 v.
- US CONGRESS SENATE. Committee on the Judiciary. Juvenile Delinquency. **Comic Books and Juvenile Delinquency: Interim Report of the Committee on the judiciary pursuant to S. Res. 89 and S. Res. 190. (1955-6)**. Library of Congress Catalogue Card Number 77-90720
- VELHO, G. (1981). **Individualismo e cultura**. Rio de Janeiro: Zahar.
- WERTHAM, Frederic (1952) **The Seduction of the Innocents**
- WHITMONT, E. (1991a) **O Retorno da deusa**. São Paulo: Summus.
- _____ (1991b) **A Busca do símbolo: conceitos básicos de psicologia analítica**. São Paulo: Cultrix.
- WILLIAMS, P. & CHAPPELL, D. T. (1999) "**FAQ – BATMAN versão 2.2 - july 1995**" do arquivo "**batman-faq.html**" retirado da WORLD WIDE WEB em 06/03/1999 de <http://www.darknight.ca>.

XIII – ANEXOS

ANEXO 1 – DESCRIÇÃO DE “BATMAN ANO 1”

Publicado pela Ed. Abril, tendo como autores Frank Miller e David Mazzucchelli, em 1987, código DC/BTM 404 (1986) BT 01/01

Os quadrinhos foram transcritos na forma de uma tabela contendo os seguintes campos:

a) numeração do quadro: cada quadro foi numerado de acordo com sua ordem de aparecimento na revista, neste número. A página de cada quadrinho é indicada apenas dentro do primeiro quadrinho da página pela letra “p” seguida do número da página. Se existir um número entre parentêsis significa uma sequencia de movimentos representada como fotogramas.

b) Cena: breve descrição da cena retratada no quadrinho, de sua imagem.

c) Plano: ponto de visão do leitor para a cena, sendo utilizados os seguintes planos:

Pg : plano geral, mostra de um grande panorama, por exemplo uma cidade, a figura humana não aparece

Pc: plano de conjunto, um espaço grande, se observa pessoas mas não as reconhece.

Pmc : plano de meio conjunto, um espaço localizado como uma sala, um bar, mas as pessoas são reconhecidas, apesar da predominância do ambiente e do grupo social.

Pm : plano médio, inicia acima da cabeça e termina abaixo dos pés, predomina a imagem de uma ou várias pessoas que aparecem de corpo inteiro

Pa : plano americano, inicia acima da cabeça e termina na altura dos joelhos, aparecendo uma ou mais pessoas

Mpp : meio primeiro plano, aparece o busto de uma ou mais pessoas

Pp : primeiro plano, rosto de uma ou, no máximo, três pessoas

Ppp : primeiríssimo plano, detalhe do rosto de uma pessoa.

Pd : plano de detalhe, focaliza um objeto pequeno ou uma pequena parte do corpo humano.

d) Requadro: a disposição e o tamanho do quadrinho em relação a página toda, largura em relação a altura (larg. X altura). O número indica a quantidade de quadrinhos que se colocam neste eixo, por exemplo, 3 x 4 significa que a largura do quadrinho é um terço (1/3) e a altura é um quarto (1/4) em relação a altura e largura da página total. O número 1 significa largura ou altura da página, 1x1 página inteira. Normalmente o quadrinho é de formato retangular (podendo ser indicado por “reg” ou não).

e) Texto: transcrição das falas do narrador, diálogo interno (pensamento) dos personagens ou onomatopéias (imitação de ruídos e sons)

f) Diálogos: transcrição das falas dos personagens, são utilizadas as seguintes abreviaturas utilizadas para os personagens:

a - Apresentador

P - Pensamento ou diálogo interno

A - Alfred

S - Selina

B -Batman

T - Texto

Br - Branden

W - Bruce Wayne

E - Sargento Essen

F - Detetive Flass

G - Comissário Gordon

GC - Gotham City

L - Comissário Gillian Loeb

O sinal “ / “ significa que a fala ou texto é interrompida em um balão, sendo continuada em outro.

As páginas iniciais (contracapa) são uma introdução à história e é feita uma descrição simples.

PRINCIPAIS PERSONAGENS

Alfred: mordomo que serve à família Wayne desde quando Bruce era criança, extremamente fiel ao seu patrão, é o único que conhece a identidade secreta de Batman e trata de Wayne quando está ferido.

Bárbara: esposa de Gordon, é dedicada e espera um filho dele, aparentemente é dona de casa.

Branden: chefe de um esquadrão de choque da polícia de Gotham, violento, dispôs-se com Gordon quando este resolveu um caso de forma pacífica.

Bruce Wayne: é o indivíduo sob a máscara do Batman, quando era criança (filho único) seus pais foram brutalmente assassinados por um assaltante quando estavam saindo de um cinema a noite. Herdou toda a fortuna da família, tornando-se bilionário, e passou o tempo adquirindo habilidades marciais e conhecimento científico para vingar a morte deles. Aos vinte e poucos anos cria o Batman para combater o crime. Vive de forma solitária, apenas com o mordomo.

Comissário Loeb: chefe da polícia de Gotham City quando Gordon chega a cidade e Batman inicia sua carreira. É corrupto e violento, como Batman ameaça-o, responsabiliza Gordon para prender Batman. É ligado aos chefes do crime.

Flass: detetive corrupto e violento de Gotham City, recepciona Gordon quando chega a cidade. Espanca Gordon com seus colegas, mas apanha dele depois, é preso por corrupção e delata seus chefes e o Comissário Loeb.

James Gordon: chega a Gotham City como tenente, é honesto, dedicado a carreira policial e à família. Tem uma esposa, Bárbara, que está grávida. Por combater a corrupção na polícia, se indis põe com outros policiais, sofre ameaças, tem a família sequestrada, mas ajudado por Batman resolve os casos, depois de persegui-lo por ordens superiores. Passou por um conflito de consciência por prender Batman que observa fazendo as coisas certas e obedecer à ordens de superiores corruptos e por ter um caso com uma colega, sargento Essen. Mais tarde é promovido a capitão e a comissário de Polícia.

Sargento Essen: colega de Gordon na polícia, tem um breve caso amoroso com ele, mas separam-se e vai para Nova York.

Selina: prostituta que protege uma menina, com habilidades de luta, torna-se uma ladra uniformizada denominada Mulher-gato.

DESCRIÇÃO

Contra Capa: Rosto de Batman em traços retos: legenda como sua fala: Marginais... vocês **sugaram** vida de Gotham City, sua alma! Essa festa durou tempo demais. **Basta!** De agora em diante, farei parte de seus pesadelos. A lei ganhou um novo nome... o **meu nome ! BATMAN!** Lembre-se bem dele quando cometer um crime...

Letras em branco sobre fundo negro.

Contracapa 2: esquerda: texto em branco sobre a capa negra de Batman em figura a direita com a silhueta da cidade ao fundo, por Leandro Luigi Del Manto.

Texto: A NOITE: Um reino de trevas engole a ousadia de luzes tímidas. A escuridão se fortalece e invade nossas almas, consumindo-as num banquete quase macabro. O medo liberta suas garras e nos atormenta sob suas mais estranhas formas.

O HOMEM: Uma engrenagem da máquina social. Um ser fraco que se deixa levar por suas próprias emoções. Uma vítima perfeita para as sombras e os que se escondem sob seu leito.

O MORCEGO: A encarnação do mal não vive dos espólios da noite. Não! Ele é um predador noturno que persegue todos aqueles que ignoram as leis do homem. Ele está bem ali, nas sombras... espreitando...vigiando...aguardando o momento correto para caçar!

Capa interna: Texto: Ele irá se tornar o maior combatente do crime de todos os tempos. Isto não será fácil.

Cena: Silhueta de morcego voando em primeiro plano, ao fundo um homem jovem sentado na poltrona cujos pés estão sobre o sangue escorrendo.

Título: Capítulo Primeiro: Quem sou eu e como vim a ser

Quadrinho 01 – p 8	
Cena	trem sobre os trilhos chegando a cidade
Plano	Pg
Requadro	1 x2
Texto	4 de janeiro G p: GC/ talvez seja isso o que eu mereça agora ... / passar um tempo no INFERNO – letra negra fundo amarelo
Diálogos	

Quadrinho 02	
Cena	visão de passageiros sentados dentro do trem
Plano	pmc
Requadro	1x4
Texto	Doze horas. Meu estômago está se CORROENDO há pelo menos cinco / Bárbara está vindo de avião. Não me importa o quanto isto custa. / O trem não é o melhor jeito de se chegar a Gotham City
Diálogos	

Quadrinho 03	
Cena	Avião pousando
Plano	pg
Requadro	2 x 4
Texto	Comissária: estamos prestes a pousar em Gotham City ! por favor, voltem a seus lugares e apertem os cintos de segurança W p: Daqui de cima tudo o que se vê são torres de concreto cheias de neve.. / daqui a cidade parece um grande empreendimento (letra negra fundo branco manuscrita)
Diálogos	

Quadrinho 04	
Cena	Rosto de W na janela do avião
Plano	Mpp
Requadro	1 x 5
Texto	Wp :Devia Ter tomado o trem. Eu precisava estar mais perto / Precisava ver o inimigo
Diálogos	

Quadrinho 05 pg. 9	
Cena	Saída do trem na estação
Plano	Pc
Requadro	1 x2
Texto	Gp A esta hora Bárbara já deve Ter o resultado do exame. Eu me odeio por desejar que dê negativo / Isto não é lugar para construir uma família.
Diálogos	Transeunte: um lindo livro por uam pequena doação G: não Obrigado F: Gordon! Tenente Jámes Gordon!

Quadrinho 05	
Cena	Encontro G. F, F afasta brutalmente transeunte
Plano	Pa
Requadro	2x4
Texto	
Diálogos	T: olha só os dese..... aarghhh F: some careca / meu nome é flass , tenente ! detetive Flass! O comissário Loeb me mandou para receber você ! / posso te chamar de jimmy ?

Quadrinho 06	
Cena	Encontro F e G, aparecendo os dois rostos
Plano	Mpp
Requadro	2x4
Texto	
Diálogos	T (fora) lindas (cof) cores... F. bem vindo a Gotham, jimmy! Pra policial isto aqui é um paraíso! G: bem, eu..

Quadrinho 07	
Cena	Chegada no aeroporto de B, com repórteres R
Plano	Pmc
Requadro	2x4
Texto	
Diálogos	R: Bem vindo de volta senhor Wayne! / Algum plano Sr. Wayne? / A Princesa Caroline .../ são verdadeiros os boatos ?

Quadrinho 08	
Cena	Close rosto W. e apresentador da televisão
Plano	Pp
Requadro	Tela da televisão – 4x4
Texto	Bruce Wayne, vinte e cinco anos, herdeiro da fortuna Wayne, evitou fazer qualquer comentário sobre sua vida sentimental ! / E agora, Tom Sommer com informações sobre o desaparecimento da testemunha chave nas acusações sobre o comissário de policia.
Diálogos	

Quadrinho 09 – p 10	
Cena	close apresentador fundo rosto promotor Harvey Dent (H)
Plano	Pp
Requadro	tela TV – 4x4
Texto	Obrigado Jackie! O desaparecimento da testemunha fez com que o promotor H. retirasse as acusações de corrupção contra o comissário Loeb (L)
Diálogos	

Quadrinho 10	
Cena	porta do gabinete de L
Plano	Pa
Requadro	4x4
Texto	
Diálogos	L: Nós estamos muito felizes em termos você conosco, tenente! G.: Eu farei o melhor que puder, Senhor!

Quadrinho 11	
Cena	Apresentação de G. a L, no escritório
Plano	Pa
Requadro	2x4
Texto	
Diálogos	L: Estou vendo na sua ficha que vc tem o necessário pra trabalhar na nossa equipe! G: Bom, eu sei que cometi alguns erros, mas ...

Quadrinho 12	
Cena	Face de L.
Plano	Pp
Requadro	3x4
Texto	
Diálogos	Se tem uma coisa que eu não suporto, é cigarro! / vc conseguiu esconder seus erros da imprensa, tenente! Isso é tudo o que importa !

Quadrinho 13	
Cena	Visão do escritório, G e L sentados
Plano	Pmc
Requadro	1,5 x 3
Texto	
Diálogos	G: com uma coisa o sr não vai Ter que se preocupar, comissário ... a minha honestidade L: isso nem passou pela minha cabeça!

Quadrinho 14	
Cena	Chegada de W de limusine a mansão (ao fundo), com neve
Plano	Pmc
Requadro	1x2
Texto	escrita W: Mansão Wayne. / Construída muitas gerações atras pra preservar uma linhagem diferente da aproximação de uma ERA DE IGUAIS
Diálogos	A: espero que tenha feito boa viagem, patrão B! W: Alfred

Quadrinho 15 p. 11	
Cena	rosto de W
Plano	pp
Requadro	4x4
Texto	Escrito W: Mamãe. Papai. É bom estar de volta
Diálogos	

Quadrinho 16	
Cena	Dentro do carro F dirigindo
Plano	Pp
Requadro	4x2
Texto	G: repito pra mim mesmo...
Diálogos	F: sabia que is gostar do comissário. jimmy! / ele vai te tratar legal se vc for gente fina!

Quadrinho 17	
Cena	G
Plano	Pp
Requadro	4x2
Texto	Criinch G: ...que estou fazendo isto por Bárbara
Diálogos	

Quadrinho 18	
Cena	F. sai do carro em direção a adolescentes poobres
Plano	Pmc
Requadro	3x 1.5
Texto	
Diálogos	G: Fläss ! o que ... F: eu cuido disso sozinho, jimmy!/ tua mãe sabe que vc tá aqui, stevie? Adoles: putizgrila

Quadrinho 19	
Cena	F acertando soco em adolesc pobre negro
Plano	Pmc
Requadro	3x 3
Texto	Crunch
Diálogos	Adole: eu não tô ..

Quadrinho 20	
Cena	Face G
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	G: eu tenho uma norma ... conhecer bem os fatos antes de BATER num POLICIAL./ principalmente em PÚBLICO.
Diálogos	

Quadrinho 21	
Cena	F. batendo no adolesc. negro
Plano	Pmc
Requadro	2x3
Texto	G: Fläss teve treinamento de BOINA VERDE. Dá pra notar. E ele sabe como aproveitar seu tamanho. / Eu obsevo e não faço nada. Apenas memorizo seus movimentos.
Diálogos	

Quadrinho 22	
Cena	Olho esquerdo da face de G
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	G: Prá futura referência
Diálogos	

Quadrinho 23 – p. 12	
Cena	F. entrando no carro
Plano	pa
Requadro	2x4
Texto	
Diálogos	G: isso foi neccessário ? F: claro! Olha o que ele tinha no bolso

Quadrinho 24	
Cena	F e G sentados no carro
Plano	Pp face de F
Requadro	2x4
Texto	G; o exame./ eu rezo pra dar negativo
Diálogos	G: É um pente Flass! F: errar é humano. jimmy !

Quadrinho 25	
Cena	W. de joelhos em frente ao túmulo de seus pais. apenas neve ao redor
Plano	Pmc
Requadro	1x 4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 26	
Cena	carro de policia em perseguição
Plano	Pc
Requadro	1x4
Texto	12 de fevereiro
Diálogos	F: a moçada me pediu pra falar com vc, jimmy! Acharam que eu podia trocar umas idéias contigo, sabendo como a gente é ligado! / eles tão preocupado com vc! G: agradeço muito, flass, mas agora eu estou preocupado com um HOMICÍDIO! Vire á esquerda!

Quadrinho 27	
Cena	F dirigindo o carro com G ao lado fumando
Plano	mpp

Requadro	1x4
Texto	
Diálogos	F: não vai DURAR MUITO neste trabalho se não RELAXAR, jimmy! Quer dizer... a gente tem um certo jeito de fazer as coisas aqui em Gotham.. / quer dizer... vc tá andando certinho demais... / principalmente com um FILHO pra nascer! G: me chame de TENENTE! Vire na próxima a direita!

Quadrinho 28 p –13	
Cena	W. nos fundos da mansão quebrando tijolos – treinando lutas
Plano	Pa
Requadro	1x5
Texto	: manusc. W: Eu não estou pronto. / tenho os meios, a habilidade... mas não o MÉTODO...
Diálogos	

Quadrinho 29	
Cena	W. nos fundos da mansão chutando uma árvore
Plano	pmc
Requadro	1x5
Texto	Manusc W: NÃO ! Não é verdade! Eu tenho CENTENAS de métodos. / Mas ALGO está faltando. ALGO não está certo.
Diálogos	

Quadrinho 30	
Cena	W. quebrando o tronco árvore com chute
Plano	Pmc
Requadro	1x 5
Texto	Manusc. W: eu tenho que esperar. / Eu tenho que esperar.
Diálogos	

Quadrinho 31	
Cena	Visão parte da porta de L
Plano	Pd
Requadro	1x5
Texto	26 de fevereiro / Gillian Comissario
Diálogos	F: e aí o pai donelley MOLHOU a mão do GORDON com uma NOTA DE CINQUENTA! Sabe o que o cara fez?

Quadrinho 31	
Cena	F. com L no escritório
Plano	Pa
Requadro	2x3
Texto	
Diálogos	F: ficou olhando pra ela e jogou na CARA do homem! / logo depois passou um bruta sermão na moçada e SUSPENDEU os Schell! Com esse cara não dá, Gill!

Quadrinho 32	
Cena	W. e L conversando perto
Plano	Mpp
Requadro	2x3
Texto	
Diálogos	F: não quer que eu reúna os meus chegados e dê uma AMANSADA nele? L: NÃO! Não enquanto eu estiver na cidade! Espere até eu viajar pra WASHINGTON, Flass!

Quadrinho 33 – p. 14	
Cena	A noite, carro escuro estacionado em estacionamento escuro
Plano	Pc
Requadro	1x3
Texto	11 de março
Diálogos	Man. W: O motor ronca, não muito convencido de que deve parar. / Tudo está em ordem, meu alibi está preparado. / Bruce Wayne foi visto no mesmo local onde está hospedado uma famosa atriz de Hollywood. Isto deve gerar muitos boatos... / sobre meu paradeiro nas próximas horas.

Quadrinho 34	
Cena	W. ao volante se disfarçando
Plano	Mpp
Requadro	2x4
Texto	m W: Meu anonimato é vital. O assassinato de meus pais ainda é lembrado pelo público.
Diálogos	

Quadrinho 35	
Cena	W. se disfarçando
Plano	Mpp
Requadro	2x4
Texto	W: Tudo o que preciso é uma

	mudança de roupas... / e um chamativo detalhe.
Diálogos	

Quadrinho 36	
Cena	G. entrando no carro sozinho no estacionamento a noite
Plano	Pmc
Requadro	1x4
Texto	G: Eu não queria fazer plantão esta noite. Praga. Bárbara tem precisado de mim à noite ... ela e o pequeno James. / Claro... eu espero que seja menino.
Diálogos	ao longe: indo TRABALHAR, tenente?

Quadrinho 37	
Cena	silhueta de 4 homens com tacos de beisebol na porta
Plano	Pmc
Requadro	1x5
Texto	
Diálogos	Homens: acho que cê vai chegar um pouco ATRASADO! / ou quem sabe nem vai APARECER hoje !

Quadrinho 38 (3)	
Cena	Tres quadros interligados mostrando a luta entre G e os homens encapuzados
Plano	Pm
Requadro	3x3
Texto	G: Velho truque para me distrair... enquanto alguém ataca por trás. / Deviam Ter checado meu registro militar. / Eu fui preparado pra enfrentar coisas piores... / mas isso.. / ...há muito tempo atrás...
Diálogos	

Quadrinho 39	
Cena	G levando pancada do taco na nuca
Plano	pp
Requadro	1x5
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 40	
Cena	Silhueta de 5 homens batendo em G deitado
Plano	pm
Requadro	1.5 x 3
Texto	G: Certo momento, no meio da pancadaria, eles me dizem que aquilo é um aviso... / ... e me lembram de que eu tenho uma esposa grávida.
Diálogos	

Quadrinho 41	
Cena	face de G machucada
Plano	Pp
Requadro	3x3
Texto	Perto do fim eu ouço uma risada familiar. / Flass.
Diálogos	

Quadrinho 42 – p. 16	
Cena	W disfarçado caminhando nas ruas
Plano	Pmc
Requadro	1x2
Texto	W: Andei vinte quarteirões até o acampamento do inimigo. / Fui abordado por gays na Robinson park. Caminhei no meio de súplicas e ameaças de toxicônomos no Finger memorial. Passei sobre uma carcaça humana que estava dormindo em frente a mansão Sprang. / Por fim, cheguei a pior parte. / A Zona Oeste.
Diálogos	

Quadrinho 43	
Cena	Rosto de W., que está andando
Plano	Pp
Requadro	1x6
Texto	W: é difícil acreditar que isto aqui tenha piorado
Diálogos	De fora: psiu: vamo dá uma volta?

Quadrinho 44	
Cena	W. abordado por uma menina e ao fundo um cafetão
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	W: Hã? Quantos... anos vc tem? Menina: quantos vc quiser Cafetão: sua cretina!

Quadrinho 45	
Cena	Cafetão (cf) afastando a menina de W
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	Menina (m) : Pô, eu falei com o cara que ce mandô! Cafetão (cf): é, só que esse cara ai não tá a fim do que cê tem... W: eu não recusei a menina

Quadrinho 46	
Cena	Cf se virando e falando com W
Plano	Mpp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	cf: esse jeito de falar... tô sacando meu! Tu é TIRA a PAISANO! W: eu não sou da polícia! Acredite!

Quadrinho 47 – p 17	
Cena	m. e cf conversando na frente de W
Plano	Pm
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	cf: ainda tá aqui? Eu mandei embora Holly! M: ele me queria

Quadrinho 48	
Cena	cf puxando os cabelos da menina
Plano	Mpp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	cf: depois a gente conversa!

Quadrinho 49	
Cena	Face de W.
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	W: eu o provoco. Não devia fazer isso.
Diálogos	W: NÃO! / vc já disse a ela tudo o que tinha pra dizer!

Quadrinho 50	
Cena	cf falando com W
Plano	Pmc
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	cf: xará, tu tá brincando com fogo! Tá a fim de outra CICATRIZ? É só me dizer ONDE!

Quadrinho 51	
Cena	Mulher olhando da janela do apartamento – silhueta
Plano	Pm
Requadro	2x3
Texto	
Diálogos	S: Saco! Não pode ser guarda a paisano! A gente PAGOU os caras! Deve ser algum idiota querendo se MATAR! Ao fundo: Selina... não para AGORA...

Quadrinho 52	
Cena	Selina olhando para baixo
Plano	Pa
Requadro	2x3
Texto	
Diálogos	S: Cala a boca, verme! / Sabe por que eu ODEIO tanto os HOMENS? Ao fundo: Não, Selina... por que? Me diz por que, diz... oh... diz

Quadrinho 53	
Cena	Face de S
Plano	Mpp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	S: Eu nunca conheci um! Ao fundo: diz de novo...

Quadrinho 54	
Cena	Cf lutando passando a faca na frente de W, que está com as mãos no bolso
Plano	Pmc
Requadro	1.5x3
Texto	W: Seus olhos ficam pulando de mim pras garotas. Ele se volta por um segundo.../ e suas intenções são óbvias. / Ele é bem rápido.
Diálogos	

Quadrinho 55 p- 18	
Cena	W. golpeando cf.
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	W: Não que tenha alguma chance.../ ...mas é bem rápido.../ melhor eu acabar logo com tudo
Diálogos	

Quadrinho 56	
Cena	W chutando cf e ele caindo, no meio da rua e de pessoas
Plano	Pa
Requadro	1.5x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 57	
Cena	face de W sentindo dor
Plano	Pp
Requadro	2x3
Texto	W: Praga. Eu não devia Ter feito isso./ Não posso atrair a atenção
Diálogos	W: AAGH!

Quadrinho 58	
Cena	Menina golpeando a perna de W com faca
Plano	Mpp
Requadro	2x3
Texto	
Diálogos	Mn: vamo lá, cambada! Peguei o cachorro!

Quadrinho 59	
Cena	Prostitutas atacando W
Plano	Pmc
Requadro	1.5x3
Texto	W: parabéns Bruce. / Olhe como vc “amedrontou” todo mundo.
Diálogos	

Quadrinho 60	
Cena	S. agachada na janela para pular
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	S: DESGRAÇADO!

Quadrinho 61 p – 19	
Cena	S pulando da janela
Plano	Pa
Requadro	1x4
Texto	
Diálogos	S: NINGUÉM machuca a HOLLY!

Quadrinho 62	
Cena	W lutando com elas, duas caídas e uma por cima
Plano	Pm
Requadro	2x4
Texto	W: Arruinado... está tudo arruinado...
Diálogos	mn: Tá DOENDO! Ele QUEBROU meu braço...

Quadrinho 63	
Cena	S. cai no chão
Plano	Pm
Requadro	2x4
Texto	W: Essa não. Outra... rosnando como um gato.
Diálogos	

Quadrinho 64	
Cena	S. chutando W, que se defende
Plano	Pa
Requadro	2x4
Texto	W: Belo golpe. Ela luta karatê... / ...mas SÓ karatê.
Diálogos	

Quadrinho 65	
Cena	W. socando a face de S.
Plano	Mpp
Requadro	2x4
Texto	OOO... W: Oh não
Diálogos	

Quadrinho 66	
Cena	Chegada de carro da polícia com dois policiais apontando armas
Plano	Pmc
Requadro	1x3
Texto	OOO...CRIINCH W: se eu for pego, está tudo acabado...
Diálogos	Policial: NÃO SE MOVA! Mn: SELINA!LEVANTA SELINA!

Quadrinho 67 –p 20	
Cena	Policial atirando
Plano	Mpp
Requadro	1x6
Texto	BLAMMM
Diálogos	

Quadrinho 68	
Cena	Policiais ao lado de W. caído
Plano	Pm
Requadro	2x3
Texto	W: P-Perdendo muito sangue...
Diálogos	Policiais: Ei! O cara tava parado... – Mas ia atacar!Pode crer!

Quadrinho 69	
Cena	Policiais algemando W.caído
Plano	Mpp de W
Requadro	2x3
Texto	W: N-Não ...posso....deixar...que..
Diálogos	Policiais: Ele precisa de um MÉDICO! – É... quem sabe depois de ser ATUADO! W:UNGG..

Quadrinho 70	
Cena	Escuridão
Plano	
Requadro	3x4
Texto	W: Não posso...
Diálogos	

Quadrinho 71	
Cena	Escuridão – preto
Plano	
Requadro	3x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 72	
Cena	Preto
Plano	
Requadro	3x4
Texto	
Diálogos	Policiais: Tem GRANA? – só TROCADOS! / O homem tá SANGRANDO muito!

Quadrinho 73	
Cena	Face de W. preso
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Policiais: Ele tem que ser levado pro HOSPITAL... – Deixa de ser besta! Quanto MENOS dessa LAIA no mundo, melhor!

Quadrinho 74	
Cena	W. se levantando
Plano	Mpp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Policiais: Se ele morrer vai ser até... W: Vocês dois! / Parem o carro!

Quadrinho 75	
Cena	Face de W
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Policiais: O que ele tá... – Desencana! O porco tá delirando... W: Eu avisei...

Quadrinho 76	
Cena	Mãos de W. soltando-se
Plano	Pd
Requadro	4x3
Texto	CRIINC
Diálogos	Policiais: O QUÊ? E-Ele...

Quadrinho 77 – p. 21	
Cena	De lado, os rostos dos dois policiais
Plano	Pp
Requadro	4x4
Texto	BAMMM TUMP
Diálogos	

Quadrinho 78	
Cena	Carro da polícia cruzando a rua desgovernado
Plano	Pc
Requadro	2x4
Texto	CRIIINCH
Diálogos	Policia! Não! LARGA...

Quadrinho 79	
Cena	Mãos de W. na face do policial
Plano	Pp
Requadro	4x4
Texto	
Diálogos	Policia! GNNNN....

Quadrinho 80	
Cena	Carro de lado e batido em caminhão
Plano	Pc
Requadro	1x 3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 81	
Cena	Fogo, alguém saindo do carro
Plano	Pmc
Requadro	2x3
Texto	W: Fogo. Em segundos, vai alcançar o tanque de gasolina...
Diálogos	

Quadrinho 82	
Cena	W. tirando os policiais do carro em chamadas
Plano	Mpp
Requadro	2x3
Texto	W: Sirenes... mais polícia... / O tanque vai explodir antes de chegarem aqui. / Esses homens... na certa, têm família...
Diálogos	

Quadrinho 83 – p. 22	
Cena	Reporter em frente ao carro em chamadas na televisão
Plano	Pp
Requadro	3x3 – tela tv
Texto	A fumaça que se desprende da VIATURA TOMBADA pode ser vista a QUARTEIRÕES DE DISTÂNCIA! Os dois soldados foram encontrados inconscientes, a dez metros dali...
Diálogos	

Quadrinho 84	
Cena	Preto
Plano	
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 85	
Cena	W. ferido sobre o volante de seu carro
Plano	Mpp
Requadro	3x3
Texto	W: ...consegui...de alguma forma...consegui...chegar até... o carro...
Diálogos	W:NNNGGG

Quadrinho 86	
Cena	Carro de W no estacionamento
Plano	Pmc
Requadro	2x3
Texto	W: ...espero não Ter... feito mais nenhuma... burrada...vindo pra cá.../ jáfiz demais ...prá uma só... noite...
Diálogos	

Quadrinho 87	
Cena	Mãos ensanguentadas virando a chave na ignição
Plano	Pp
Requadro	2x3
Texto	W: vire...a chave, Bruce. N-Não é difícil...só um pouco escorregadio...
Diálogos	

Quadrinho 88	
Cena	G. dirigindo a viatura falando ao rádio, taco ao lado
Plano	Mpp
Requadro	1.5x2
Texto	G: eles me espancaram o suficiente pra não ser hospitalizado / Não posso deixar Bárbara me ver assim.
Diálogos	Rádio: Detetive FLASS? Ele está de FOLGA, tenente! Na certa jogando pôquer na casa do CHUTT... / ... com o resto da MOÇADA

Quadrinho 89	
Cena	Face de G
Plano	Ppp
Requadro	3x2
Texto	G: A moçada
Diálogos	

Quadrinho 90 -p 23	
Cena	G. girando o volante rapidamente
Plano	pp
Requadro	3x3
Texto	CRINCH G: maluco. Quase me acerta...
Diálogos	

Quadrinho 91	
Cena	Carro de W. passa ao lado de G.
Plano	Pc
Requadro	1.5x3
Texto	G: Devia prender esse palhaço. Isso lá é jeito de dirigir um Porsche? W: ...medo...muito medo...
Diálogos	

Quadrinho 92	
Cena	W. ao volante
Plano	Pp
Requadro	1x6
Texto	W: Medo... / ...tenho que fazer..com que se apavorem...
Diálogos	

Quadrinho 93	
Cena	G. esperando no carro as pessoas sairem de uma casa mais adiante
Plano	Pmc
Requadro	1x3
Texto	G: Desviar do porsche me despertou o bastante para conseguir chegar até Bay Ridge. / Os cortes estão parando de sangrar e minha espinha parece gelar quando Wilson diz adeus pro pessoal. / É claro que Wilson é o primeiro a sair. Ele não quer deixar sua mulher acordada até tarde, esperando que chegue... / porque ainda precisa ver a amante esta noite.
Diálogos	

Quadrinho 94	
Cena	G. esperando no volante com a mão no taco
Plano	Mpp
Requadro	1x4
Texto	G: Vinte minutos depois, Stannsen deixa o local.../ ...seguido por Reny. / Eu deixo ambos partirem
Diálogos	

Quadrinho 95 – p 24	
Cena	Silhueta de homem saindo da porta
Plano	Pm
Requadro	2x3
Texto	G: finalmente. / Flass
Diálogos	

Quadrinho 96	
Cena	G. ao volante
Plano	Mpp
Requadro	2x3
Texto	G: Ele cambaleia até sua perua e consegue entrar na Segunda tentativa. / Ele quase tromba na caixa de correio antes de se lembrar de ligar as luzes.
Diálogos	

Quadrinho 97	
Cena	Dois carros emparelhados e em velocidade na estrada
Plano	Pc
Requadro	1x5
Texto	G: Durante a perseguição eu mantenho as minhas apagadas. / Já faz três minutos que não vejo uma casa. Só então emparelho com ele e giro a direção. / Flass está vinte quilômetros acima do limite de velocidade.
Diálogos	

Quadrinho 98	
Cena	Um revólver é apontado para F. que sai com uma arma do seu carro batido em uma árvore
Plano	Pd
Requadro	1x5
Texto	G: A velocidade não era suficiente para ele morrer quando bate na árvore. / Mostro minha arma. Ele balbucia meu nome e larga a sua.
Diálogos	

Quadrinho 99	
Cena	F e G em de pé em frente ao outro
Plano	Pmc
Requadro	2x4
Texto	G: Flass é grande. / Com treinamento de boina verde. / Faz Quinze anos que eu não enfrento um Boina Verde.
Diálogos	

Quadrinho 100	
Cena	G. joga bastão para F.
Plano	Pa.
Requadro	2x4
Texto	G: Mesmo assim.../... ele merece uma colher de chá.
Diálogos	

Quadrinho 101 p – 25	
Cena	G. soca o rosto de F, desviando de golpe
Plano	Pa
Requadro	2x4
Texto	G: eu não racho seu crânio...
Diálogos	

Quadrinho 102	
Cena	G soca o pedaço de F.
Plano	Mpp
Requadro	2x4
Texto	G: ... nem esmago sua laringe...
Diálogos	

Quadrinho 103	
Cena	G. golpeia F. que se abaixa, em silhueta
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	G: Não quebro suas costelas ou atraveso seu peito com a mão.
Diálogos	

Quadrinho 104	
Cena	Chute na cabeça de F.
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 105	
Cena	Silhueta de G. socando F.
Plano	Mpp
Requadro	3x3
Texto	G: só bato o suficiente.../ ...pra que não tenha de ser internado.
Diálogos	

Quadrinho 106	
Cena	G. sobre as costas de F. deitado, algemando-o
Plano	Pm
Requadro	1x6
Texto	G: assim que tiro suas roupas, imobilizo o canalha com as próprias algemas, no acostamento da estrada. / Ele não vai fazer relatório disso. Não o Flass. Na certa. Contará uma história falando de dez agressores e jamais vai admitir que fui eu.
Diálogos	

Quadrinho 107	
Cena	G. dirigindo se retirando
Plano	Mpp
Requadro	1x6
Texto	G: obrigado, Flass. / Você me mostrou o que é preciso pra ser policial em Gotham City.
Diálogos	

Quadrinho 108 – p. 26	
Cena	Porsche batido de frente em outro carro na frente da mansão
Plano	Pc
Requadro	2x2
Texto	W: Pai.../ ...eu acho que vou morrer esta noite.
Diálogos	

Quadrinho 109	
Cena	W. sentado em poltrona ao fundo da sala
Plano	Pmc
Requadro	2x2
Texto	W: Tentei ser paciente. Tentei esperar... / ...mas eu preciso saber.
Diálogos	

Quadrinho 110	
Cena	Rosto de W. na sombra
Plano	pp
Requadro	3x4
Texto	W: Como, pai? / Como devo agir? / O que devo usar... pra que eles tenham medo?
Diálogos	

Quadrinho 111	
Cena	Mãos com sangue ao lado da sineta
Plano	Pd
Requadro	3x4
Texto	W: Se eu tocar este sino, alfred vem. / Ele pode deter o sangramento em tempo.
Diálogos	

Quadrinho 112	
Cena	Face de W com sombra em X
Plano	Pp
Requadro	3x4
Texto	W: Eu tenho uma fortuna. A mansão da família está sobre uma caverna... / ...que seria um perfeito quartel general
Diálogos	

Quadrinho 113	
Cena	Silhueta de W. sentado na poltrona ao lado das janelas
Plano	Pmc
Requadro	1x4
Texto	W: Sim, pai. Eu tenho tudo...menos paciência. / Eu prefiro morrer...esperar mais outra hora.../ Já esperei...dezoito anos...
Diálogos	

Quadrinho 112 p - 27	
Cena	W criança, com pai, mãe na platéia de cinema
Plano	Pmc
Requadro	1x5
Texto	W: ...dezoito anos desde... / ...desde Zorro. / A Marca de Zorro.
Diálogos	

Quadrinho 113	
Cena	Na rua, assaltante com arma apontada para pai e mãe de W.
Plano	Pa
Requadro	1x5
Texto	W: Desde aquela caminhada a noite. / Desde o homem com olhar vazio e assustado...
Diálogos	

Quadrinho 114	
Cena	Assaltante atirando no pai e mãe de W.
Plano	Pa
Requadro	1x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 115	
Cena	W. ao lado de pai e mãe mortos na calçada e assaltante fugindo.
Plano	Pmc
Requadro	1x6
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 116	
Cena	Olhos de W. adulto lembrando-se
Plano	Pd
Requadro	1x6
Texto	W: ... desde que minha vida perdeu o sentido.
Diálogos	

Quadrinho 117 p-28	
Cena	Olhos de W.
Plano	Ppp
Requadro	1x5
Texto	W: Sem o menor aviso, ele surge...
Diálogos	

Quadrinho 118	
Cena	Morcego voando, quebra a janela e entra na sala.
Plano	Pp
Requadro	1x3
Texto	W: ...estilhaçando a janela do seu estúdio, agora meu.
Diálogos	

Quadrinho 119	
Cena	Morcego voa sobre o busto do pai de W.
Plano	Mpp
Requadro	3x2
Texto	W: Já vi essa criatura antes...em algum lugar. / Ela me aterrorizou Quando criança...
Diálogos	

Quadrinho 120	
Cena	Morcego pousado em frente a W. sentado na poltrona.
Plano	Pd
Requadro	3x2
Texto	W: ...me aterrorizou... / Sim, pai. / Eu me tornarei um morcego.
Diálogos	

Quadrinho 121	
Cena	Mão toca o sino
Plano	Pd
Requadro	3x2.
Texto	"Fim"
Diálogos	

BATMAN N* 2 1987, ED ABRIL - DC /BTM
1986 - BT 02/01

Contracapa	
Cena	Silhueta de W. contra a janela segurando a capa - fundo vermelho
Plano	Pa
Requadro	Pg
Texto	Ele treinou, planejou e esperou dezoito anos. / ele acredita estar pronto... Título e autores
Diálogos	

Quadrinho 01 - p 4	
Cena	G ao volante no meio de engarrafamento, com chuva
Plano	Pa
Requadro	Re 1x3
Texto	4 de abril G: O dia começa cedo com um telefonema de Merkel. Ele me fala sobre um caso envolvendo refêns em Brighma Circle / Barbara acorda comigo, como todos os dias. De alguma forma, ela sempre consegue aprontar meu café antes de eu pôr as calças.
Diálogos	

Quadrinho 02	
Cena	G. ao volante tomando café e falando ao rádio
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	G: A chuva faz um belo estrago na antena do meu rádio. De cada dez palavras, eu ouço duas. / Esout perto do local. Meu estômago ronca como o motor no tráfego moroso.
Diálogos	G: Merkel! REPITA...

Quadrinho 03	
Cena	Homem na janela apontando uma arma para uma criança
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	G: Pelo que eu soube, até agora ninguém entendeu o que o que o sequestrador quer. / Merkel me disse que ele tem três crianças sob a mira de um revólver
Diálogos	Sequest: mais pode quero não! Aqui!

Quadrinho 04	
Cena	Policia! na chuva ao rádio e ao lado da viatura
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	Policia!: Não senhor! ele ainda não atirou! / o cara esteve no asilo Arkham! sim ...Arkham! / O nome é Albert Blume. ESQUIZOFRÊNICO PARANÓIDE! Teve alta, há duas semanas...

Quadrinho 05	
Cena	G virando o volante bruscamente, derrubando a xícara escrita "o maior papai do mundo"
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: Branden
Diálogos	Rádio: SCRR não senhor! Sem SCRR de violência SCRR / senhor... problemas... é SCRRRRR/ SCR/ o Branden SCRR

Quadrinho 06	
Cena	Carro de G andando pela calçada, tempo chuvoso
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: O café lava minha calça, afastando o último sono de meus olhos. / Branden e sua Gestapo de lunáticos.
Diálogos	Transeunte: Seu maluco!

Quadrinho 07 p - 5	
Cena	Em fretne ao prédio, carros de polícia, policiais armados, público na rua com barreira e G: chegando de carro. tempo chuvoso
Plano	pmc
Requadro	Reg 1x2

Texto	G: O mês passado. Branden e sua equipe SWAT controlaram um tumulto no Robinsosn Park. / Nem as estátuas ficaram de pé.
Diálogos	Transeuntes: doido! / O que ... / Cuidado! Branden: A gente não veio DISCUTIR merkel... mas AJEITAR as coisas! / eu nem estou vendo sinal do seu chefinho, o tenente Gordon...

Quadrinho 08	
Cena	Homem com arma apontada para cabeça da criança
Plano	Mpp
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: as crianças não vão Ter chance. Branden vai aterrorizar ainda mais o infeliz.
Diálogos	Homme: FORCLUSÃO! / fede pouco! Muita arma!

Quadrinho 09	
Cena	G. saindo do carro em frente aos policiais armados – chuva
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x4
Texto	G: eu retiro o PESO de minha cintura
Diálogos	Policiais: Gordon... / UUFFF! / Como... / saco...

Quadrinho 10	
Cena	G sozinho na chuva, mostrando o revólver cair
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x4
Texto	G: ...seguro como se fosse um rato morto e rexo pro coitado entender. / atrás de mim Branden resmungo.
Diálogos	

Quadrinho 11	
Cena	Revólver caído no chão e pés de G caminhando
Plano	Pd
Requadro	Reg 3x4
Texto	G: Eu caminho até a porta da frente / Espero que ninguém me veja tremendo.
Diálogos	

Quadrinho 12 – p 6	
Cena	Barbara na sala assistindo tv
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: Tomara que Barbara não esteja assistindo. / ... mas eu sei que está.
Diálogos	Tv: o tenente Gordon entrou no prédio! Não houve disparos...

Quadrinho 13	
Cena	G. subindo as escadas dentro do prédio, gato preto acima
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: As escadas rangem demais. O ESPIRRO que eu contive até agora ameaça por tudo a perder. / Meu nariz escorre. Não tenho coragem de assoar. / A garotinha está chorando
Diálogos	Homem fora do quadro: aranha ruim não barulho!

Quadrinho 14	
Cena	G. na frente do homem que está segurando a garota, apontando a arma para G e movendo-se para uma porta aberta
Plano	Pa
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	Homem: sem ALMOÇO! Sem ALMOÇO! G: eu mando cancelar!

Quadrinho 15	
Cena	G. aproximando-se com arma apontada para ele
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	Homem: Já disse sem ALMOÇO! Na GANGRENA! G: eu sei . eu sei...

Quadrinho 16	
Cena	G. tirando a arma das mãos do H.
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	H: Na gangre...

Quadrinho 17	
Cena	G. derrubando o homem com um soco, na porta aberta
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	G: Pobres crainças. Devem estar completamente apavoradas. / Como se eu não estivesse.
Diálogos	

Quadrinho 18 p - 7	
Cena	Porta de L. fechada
Plano	Pd
Requadro	Reg 1x4
Texto	5 de abril
Diálogos	Br: Ele me HUMILHOU! Na frente dos MEUS HOMENS! L: esse cara só dá dor de cabeça! / Vc sabe que eu entendo a situação Branden ...

Quadrinho 19	
Cena	B. de pé, armado e em posição de sentido na frente de L, que está sentado na escrivaninha mostrando um Jornal escrito "herói policial"
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x2
Texto	
Diálogos	L: ...e sabe também que não vejo a hora de afastar o cretino daqui! O detevie Flass fez muitas sugestões neste sentido... /... mas nós temos que ser pacientes! Gordon tem a imprensa a seu lado...

Quadrinho 20	
Cena	G. atirando, treinando pontaria na academia
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x2
Texto	G: é como um coice. / A pólvora queima meus olhos e penetra em minhas narinas. / Um projétil de chumbo voa.
Diálogos	

Quadrinho 21	
Cena	Alvo de papel cm furo no coração
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x4
Texto	G: Se fosse um homem... o projétil partiria sua espinha, e ele sentiria as pernas amolecem no momento em que o coração explodisse.
Diálogos	

Quadrinho 22	
Cena	Face de G. com explosão da arma
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x4
Texto	G: outro coice.
Diálogos	

Quadrinho 23	
Cena	Alvo com furos na cabeça e coração
Plano	Pd
Requadro	Reg 3x4
Texto	G: Eu veria o pânico em seus olhos, enquanto metade de seu cérebro espirraria pela nuca.
Diálogos	

Quadrinho 24	
Cena	Face de G. angustiada
Plano	Ppp
Requadro	Reg 3x4
Texto	G: Eu odeio esta arma. / Eu odeio meu trabalho. / E Eu não paro de praticar.
Diálogos	

Quadrinho 25	
Cena	Mão sobre barriga de grávida
Plano	pd
Requadro	Reg 1x4
Texto	6 de abril. G: Outro coice. / Garoto forte, meu futuro filho...
Diálogos	

Quadrinho 26 - p 8	
Cena	Noite, G. fumando, sentado na cama ao lado de Barbara dormindo e deitada
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: tomara que ele seja forte e esperto o bastante para sobreviver. / Como deixei isto acontecer? / como pude ser tão irresponsável ...

	permitir o nascimnto de um inocente... / ...numa cidade sem esperança ?
Diálogos	

Quadrinho 27	
Cena	Noite, sobre os edificios, ao longe, silhueta de um homem de capa de morcego aberta anda
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 28	
Cena	G. deitado de bruços com Barbara fazendo-lhe massagens, ao lado de mesa de jantar com velas
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x4
Texto	9 de abril G: é minha noite de folga. / Ela começa bem, com cheiro de galinha assada... / ... e os dedos de Ba espalhando óleo de bebê nos meus ombros.
Diálogos	Ba: Não é só em Metrópolis... que existem homem de aço! / dá pra usar britadeira em suas costas! G: AHHH... que delicia!

Quadrinho 29	
Cena	Face de G. deitado relaxado
Plano	Pp
Requadro	Reg 4x3
Texto	TRIMMMM
Diálogos	Ba: eu pedi pra você tirar do GANCHO... G: eu esqueci...

Quadrinho 30	
Cena	Ba atendendo o telefone
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	Ba: sim sargento! / não é melhor chamar o zoológico? / tá, já vou chamar!

Quadrinho 31	
Cena	Ba passando o telefone
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	Ba: É Merkel! Sobre um MORCEGO GIGANTE! / Eu guardo a galinha!

Quadrinho 32 p – 9	
Cena	Três assaltantes na escada de incêndio, olhando para cima aterrorizados e carregando produtos do roubo – noite
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x4
Texto	B: O uniforme funciona melhor do que eu esperava. / Eles ficaram estarecidos e me dão todo o tempo do mundo.
Diálogos	

Quadrinho 33	
Cena	B. caindo no meio dos 3 assaltantes
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x3
Texto	B: eu caio perto do mais forte e rosno pra ele. Aprendi isso na África. / O da minha esquerda chama pela mãe. / À minha direita se recompõe e se prepara. Vai ser problema. / o mais forte se assusta e tropeça.
Diálogos	

Quadrinho 34	
Cena	B. surpreso e indo pegar algo
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: NÃO! Eu não sou assassino.
Diálogos	

Quadrinho 35	
Cena	B. pega pelo pé assaltante que caiu e fica pendurado
Plano	Pmc
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: Ele grita como uma criança. / Também não deve Ter mais de quinze anos.
Diálogos	

Quadrinho 36	
Cena	Os dois assaltantes batendo em B que segura o outro
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: Aquele que me preocupou aproveita a deixa. Ele é bem treinado e tem chute forte
Diálogos	

Quadrinho 37 p-10	
Cena	Mão de B. segurando o pé
Plano	Pd
Requadro	Reg 4x3
Texto	B: O idiota não percebe ou não se importa... / ... que se eu largar seu amigo...
Diálogos	

Quadrinho 38	
Cena	Face do assaltante pendurado de ponta cabeça gritando
Plano	Pp
Requadro	Reg 4x3
Texto	B: ... a queda é de 10 andares
Diálogos	

Quadrinho 39	
Cena	Chute acerta rosto de B e outro levanta a Tv para bater
Plano	Pa
Requadro	Reg 2x3
Texto	B: As coisas... / ... começam a piorar mais e mais.
Diálogos	

Quadrinho 40	
Cena	Silhueta de B se levantado e assaltante batendo com a tv na cabeça
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 41	
Cena	Na escada, B. segurando assaltante. chutando outro e o terceiro sperando
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	B: tenho que aguentar firme. / as costelas deste se quebram. / ele está fora de ação.
Diálogos	

Quadrinho 42	
Cena	Face do assaltante pendurado gritando
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: A tv ainda não atingiu a rua / Não importa. Eu preciso aguentar.
Diálogos	

Quadrinho 43	
Cena	B. segurando e se defendendo de um chute do terceiro assaltante.
Plano	Pmc
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: ai vem ele. / Antes de sua perna me atingir... / ...eu seguro seu pé...
Diálogos	

Quadrinho 44 p-11	
Cena	B. segurando assaltante pelo pé e girando outro, batendo sua cabeça no chão
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: ... e o faço girar.
Diálogos	

Quadrinho 45	
Cena	Tv se esp[at]ifando no chão
Plano	pd
Requadro	Reg 3x4
Texto	B: A televisão se espatifa... / .. e eu puno um corpo inerte.
Diálogos	

Quadrinho 46	
Cena	B com os três assaltantes caídos e desmaiados ao seu redor
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	B: Ainda bem que ele desmaiou. Se continuasse se debatendo... / Meu ombro e dentes ainda estão no lugar. / Que sorte. / Sorte de principiante.
Diálogos	

Quadrinho 47	
Cena	G. dando uma palestra a seus subordinados, F. enfaixado sentado de um lado e uma mulher (detetive Essen E) de pé no outro.
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x3
Texto	
Diálogos	G: Antes de mais nada. Vamos parar com essa HISTERIA. pessoal! / Esse VIGILANTE... BATMAN, como ele se denomina... cometeu setenta e oito ataques nas últimas cinco semanas! / Tudo indica que seja um homem de extraordinário preparo físico. F: ele não é homem! É ANIMAL!

Quadrinho 48	
Cena	Face de G. com E ao fundo
Plano	Pp
Requadro	Reg 1x4
Texto	
Diálogos	G: tem algo a dizer, detetive Flass?

Quadrinho 49 p-12	
Cena	F. com pescoço enfaixado
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x4
Texto	
Diálogos	F: Esse sujeito não é humano! Tô falando sério!

Quadrinho 50	
Cena	G. de pé, pegando cigarro com E. ao lado
Plano	Pa
Requadro	Reg 4x4
Texto	
Diálogos	G: Obrigado detetive Flass! / embora Batman tenha cuidado pra que suas ações continuem imprevisíveis escolhendo ao acaso os bairros que ataca... / ...ele parece só operar entre meia noite e 4 da manhã! / alguém tem fósforo?

Quadrinho 51	
Cena	E. acendendo cigarro de G
Plano	pp
Requadro	Reg 3x4
Texto	
Diálogos	G: Obrigado, detetive Essen!

Quadrinho 52	
Cena	G. palestrando e soltando fumaça, policiais ao fundo
Plano	mpp
Requadro	Reg 3x4
Texto	
Diálogos	G: batman tem investido contra o crime, atacando ladrões, traficantes, fornecedores... / ... é até mesmo POLÍCIAS CORRUPOTOS!

Quadrinho 53	
Cena	Face de G. falando
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x4
Texto	
Diálogos	G: agora FLASS, conte pra gente o que sabe sobre o HOMEM-MORCEGO!

Quadrinho 54	
Cena	Rosto de F. falando com pescoço enfaixado
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x4
Texto	
Diálogos	F: Eu... eu recebi uma informação anônima que me levou até uma entrega de droga!

Quadrinho 55	
Cena	Amarelada: caminhão com pessoas descarregando drogas para um carro com porta malas aberto, F recebendo dinheiro de um homem de chapéu e casaco
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: "Eu tava prendendo os marginais sozinho...", diz Flass e depois tosse. / Ele olhava ao redor pra se certificar que não será desmentido, e prossegue.
Diálogos	

Quadrinho 56	
Cena	Amarelada: B. salta do alto de um edifício com a capa aberta parecendo as asas abertas de um morcego.
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: "daí, eu ouvi o barulho de asa batendo! Quando olhei pro alto, vi o monstro voando pra cima da gente! / O bicho devia Ter uns dez metros, e rosnava como ... sei lá! Nunca vi nada igual! / Um dos caras que eu ainda não tinha desarmado ... sacou uma MAGNUM 357!"
Diálogos	

Quadrinho 57 p-13	
Cena	B. pulando sobre o capô do carro, no meio dos bandidos e um deles atira
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	"ele disparou à QUEIMA ROUPA, e a bala atravessou o monstro!"- Os risos e comentários interrompem Flass por um segundo. Ele continua... / "O monstro começou a RIR!"
Diálogos	

Quadrinho 58	
Cena	Mãos de B. com luva lançando estiletes
Plano	Pd
Requadro	Reg 3x3
Texto	G: "Os outros da quadrilha sacaram as armas, mas voou um monte de coisas das suas patas..." / "Não! O bicho tinha GARRAS!"
Diálogos	

Quadrinho 59	
Cena	Silhueta dos policiais rindo de F. e G. pedindo para F. continuar
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x4
Texto	
Diálogos	Policiais: GARRAS! Tá legal! / Ah, dá um tempo! G: Cavalheiros ... por favor! / PROSSIGA, Flass! F: Eu fui agredido logo depois...

Quadrinho 60	
Cena	B. aproxima-se furtivamente, ao lado

	de um carro no jardim com uma mansão ao fundo e outros carros estacionados
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x2
Texto	B: O uniforme e as armas foram testados. Agora é pra valer... / Chofer após chofer, eu avanço rumo a mansão.
Diálogos	

Quadrinho 61	
Cena	Mãos de B. alvejando com uma arma de dormir um chofer que está no volante
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x4 dentro (60)
Texto	B: Só três ainda estão acordados
Diálogos	

Quadrinho 62	
Cena	B. retirando a arma de um guarda que está desacordado
Plano	pd
Requadro	Reg 3x4 dentro (60)
Texto	B: agora só dois. / Há um guarda com uma pistola automática no jardim...
Diálogos	

Quadrinho 63 p - 14	
Cena	Homem velho engravatado L, falando ao telefone
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	L: tenente Gordon! Que agradável SURPRESA!

Quadrinho 64	
Cena	L atendendo o telefone sentado na mesa, no meio de um jantar com garçon do lado
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	L: BATMAN! Euestou JANTANDO. tenente! / Não! Eu não preenchi sua requisição para NOVAS contratações! Elas são EXCESSIVAS! / Sim. tenente! Estou ciente de quantas LEIS eses vigilante está desobedecendo, mas tudo tem seu lado POSITIVO!

Quadrinho 65	
Cena	B. agachado, escondido ao lado da janela do salão onde está L., mexendo em algo
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	B: Tenente Gordon! Tenho ouvido seu nome com frequência. / As pessoas corretas parecem odiá-lo. / O holofote já está na posição.
Diálogos	L: Claro! Será que não notou a MENOR INCIDÊNCIA d crimes nas últimas semanas?

Quadrinho 66	
Cena	B. tirando o Pino de uma granada
Plano	Pd
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	L (de fora): Além do mais, eu não costumo explicar meus ATOS, tenente! / espero que estejamos ENTENDIDOS, Gordon!

Quadrinho 67	
Cena	Na mesa, L. conversando e sendo servido pelo garçon
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	Mulher: Já viu o tal Batman, Comissário? Dizem que é aterrador... Homem de casaco (anfitrião-A): Gill está se esforçando pra nos livrar dele marian... / ... e de GORDON também...

Quadrinho 68	
Cena	B. preparando-se para jogar a granada
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: Ainda não
Diálogos	L (fora): Obrigado pela confiança, amigos! Estou feliz de ver todos reunidos...

Quadrinho 69 p-15	
Cena	L e outras pessoas jantando e discutindo, ao redor da mesa com garçons servindo
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x3
Texto	

Diálogos	G: L: Deixa de papo furado Gill! A gente só veio aqui pra resolver a QUESTÃO BATMAN! / Enche a TAÇA Marian! A: O VEREADOR está preocupado! Este é um ano de ELEIÇÕES! / batman está causando prejuízos pra todo mundo, comissário!
----------	---

Quadrinho 70	
Cena	A e L. conversando, ao fundo de uma flambagem
Plano	Pa
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	L: Tudo tem seu lado positivo, pessoal! O povo de Gotham City ganhou um herói! / Quanto menos preocupados, menos perguntas eles farão... A: Não sei, Gill!

Quadrinho 71	
Cena	B arremessando uma bomba de gás lacrimogênio, soltando fumaça
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	B: Agora
Diálogos	A (fora): aquele promotor, DENT, está forçando a corregedoria a ACUSAR Flass! / Não seria fácil substituir o tenente! E se ele FALAR... L: Dent é problema SEU, Falcone!

Quadrinho 72	
Cena	Bomba de gás caindo no meio da mesa
Plano	Pmc
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	Pessoas: O que... / Quem...

Quadrinho 73	
Cena	Mãos de B cortando fio de luz com alicate
Plano	pd
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	Fora: Meu Deus! Vamos MORRER! / As luzes! APAGARAM as luzes!

Quadrinho 74	
Cena	B. jogando outra bomba
Plano	Pa
Requadro	Reg 4x3
Texto	B: Agora eu derrubo a parede e ligo o holofote. É hora do SHOW.
Diálogos	Pessoas: calma é só FUMAÇA! VENENO! É ve... / CALA ESSA BOCA!

Quadrinho 75	
Cena	Texto vermelho fundo laranja
Plano	
Requadro	Reg 4x3
Texto	BRRUMMM
Diálogos	

Quadrinho 76 p-16	
Cena	B aparece coberto com a capa no meio de um buraco na parede em meio a fumaça
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x2
Texto	
Diálogos	B: senhoras e senhores.../ ... vocês COMERAM BEM!

Quadrinho 77	
Cena	B retirando a tampa do fogo da flambagem em frente ao garçom
Plano	Pa
Requadro	Reg 4x2
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 78	
Cena	Face de B iluminada
Plano	Pp
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	B: comeram a riqueza de Gotham... comeram seu ESPÍRITO! / O banquete ACABOU!

Quadrinho 79	
Cena	B tapando o fogo com a tampa
Plano	pd
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	B: de hoje em diante / nenhum de vocês estará a salvo!

Quadrinho 80	
Cena	Preto
Plano	
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 81 p-17	
Cena	G. saindo do escritório de L. que está furioso
Plano	Mpp
Requadro	Reg 1x4
Texto	
Diálogos	L(gritando): nada de DESCULPAS, Gordon! Esse vigilante tem que SUMIR IMEDIATAMENTE ou você PERDE O CARGO!

Quadrinho 82	
Cena	Mulher bem vestida andando em rua escura a noite
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	2 de junho B: Ela sabe andar de salto alto. / Hoje em dia, poucas sabem. É uma arte quase perdida.
Diálogos	

Quadrinho 83	
Cena	Mulher se assustando e gritando
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: Ela também sabe gritar. Dá ouvir do telhado. / Normalmente gritar não ajuda. Não neste bairro.
Diálogos	

Quadrinho 84	
Cena	Homem agarrando a mulher saindo do beco
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: aqui, em East ens, uma caminhada noturna é suficiente. / Sorte dela haver tantos policiais por perto.
Diálogos	

Quadrinho 85	
Cena	Homem correndo atrás da mulher que foge
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: Ali está o sargento Feck se fingindo de bebado.
Diálogos	

Quadrinho 86	
Cena	Homem alcançando a mulher
Plano	Pmc
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: Escondidos no sedã estão os detetives Shelley e Lerner. / Há mais seis tiras esperando em coletores de lixo no fim do quarteirão.
Diálogos	

Quadrinho 87	
Cena	Silhueta de B. no beco olhando a cena
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	B: Gordon está usando um bocado de gente nessas armadilhas

Quadrinho 88 p- 18	
Cena	A amarrado na cama, deitado nu, mãos nas costas e mordomos chegando
Plano	Pa
Requadro	Reg 1.5x3
Texto	5 de junho
Diálogos	Mordomos: Senhor! Seu rolls royce DESAPARECEU! / Senhor... A: Foi ELE! Disse que o carro está no rio! Desgraçado! Acha que é robin Hood!

Quadrinho 89	
Cena	Face de A raivoso, ainda amarrado
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	A: O cão vai MORRER por isso!

Quadrinho 90	
Cena	Edifício da polícia, noite, morcegos voando
Plano	Pg

Requadro	Reg 3x3
Texto	6 de junho
Diálogos	G (não visível): ele sabe quando e onde a gente prepara as ARMADILHAS! / Já soube o que ele fez com o carro do ROMANO? Promotor Harvey Dent (não visível): Sim tenente! E morri de rir!

Quadrinho 91	
Cena	H e G, de pé, em frente ao outro, conversando no escritório de H
Plano	Pm
Requadro	Reg 1.5x3
Texto	
Diálogos	G: me disseram que você vem tentando incriminar Romano há anos, e que duas vezes quase conseguiu! / Também fiquei sabendo que ele usou sua influência pra você continuar sendo só assistente da promotoria! H: É verdade!

Quadrinho 92	
Cena	G. levantando um halteres, de terno
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	G: você ... UUFFF! Costuma se manter em forma, não?

Quadrinho 93	
Cena	Face de H respondendo
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	H: aonde quer chegar, tenente?

Quadrinho 94	
Cena	G sacando uma caderneta e fazendo perguntas
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	G: gostaria de saber onde esteve nos seguintes dias...

Quadrinho 95 p-19	
Cena	B saindo debaixo da escrivania, G indo embora e H de pé
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	H: Pensei que ele não ia mais embora! / Pode sair!

Quadrinho 96	
Cena	Carro de G andando a noite
Plano	Pc
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	G: ALIBIS? Dent tinha UM SÓ alibi pra todas as datas Essen! / Ele disse que estava em casa entre meia-noite e quatro da manhã com a ESPOSA! Não tem sentido interrogar a mulher! E: Acha mesmo que ele é o homem?

Quadrinho 97	
Cena	E e G no carro, G ao volante, E acendendo um cigarro
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	G: Talvez! O problema é que o Batman usa um verdadeiro arsenal de armas! O salário de Dent... / ...não comportaria tanta despesa!

Quadrinho 98	
Cena	E, passando um cigarro para G
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	E: se o problema é dinheiro, BRUCE WAYNE é o homem mais rico de Gotham! Sendo de for, o senhor não deve saber que os pais dele foram MORTOS ... por um ASSALTANTE!

Quadrinho 99	
Cena	G, tragando o cigarro
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x3
Texto	G: Posso sentir seu BATOM no cigarro.
Diálogos	G: Você merece um BEIJO, Essen!

Quadrinho 100	
Cena	Carro freia burscamente para evitar a batida em um carro forte que cruza a frente
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x3
Texto	G: Suas unhas roçam o meu joelho... / UM CAMINHÃO! O que...
Diálogos	

Quadrinho 101	
Cena	Silhueta de B pulando a frente
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 102	
Cena	G, perseguindo o carro forte
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x4
Texto	G: Talvez seja bebida... / .. ou um ataque cardíaco.
Diálogos	

Quadrinho 103	
Cena	Motorista do carro forte desacordado com mãos no volante
Plano	Pa
Requadro	Reg 2x4
Texto	G: talvez ambas as coisas, mas não importa. Ele está sem controle... / ... e sua perna deve estar esticada, pressionando o acelerador.
Diálogos	

Quadrinho 104	
Cena	Mendiga atravessando a rua, no caminho do carro forte com carro de G ao lado
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x3
Texto	G: Oh, não... aquela mulher! / não posso deixar isto acontecer... / vamos sua desgraçada! ANDE!
Diálogos	

Quadrinho 105	
Cena	Silhueta de B, saltando de um telhado
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x4 dentro 104
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 106	
Cena	G. largando o volante e abrindo a porta do carro para saltar
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x4 dentro 104
Texto	
Diálogos	E: TENENTE ... G: PEGUE A DIREÇÃO!

Quadrinho 107 p-21	
Cena	Face da mendiga se virando
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 108	
Cena	G. saltando do carro para a porta do carro forte
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x4
Texto	G: Maldição. Não dá tempo... não dá tempo!
Diálogos	

Quadrinho 109	
Cena	B. se agarrando em poste de luz e saltando
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 110	
Cena	G. com a mão na janela tentando alcançar a direção do carro forte
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x4
Texto	G: Não vou alcançar... / não dá tempo! / Não adianta...
Diálogos	

Quadrinho 111	
Cena	B. pulando tirando a mulher da frente do carro forte, que bate no carrinho de latas
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x2
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 112	
Cena	Silhueta de G. caindo
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 113	
Cena	Preto
Plano	
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 114	
Cena	Face de G. acordando
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x3
Texto	G: Quanto tempo... eu estive ...inconsciente ? / Não muito Essen...
Diálogos	

Quadrinho 115	
Cena	Mulher deitada, E. de pé apontando uma arma para B, G levantando-se e carro forte batido de frente
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: Essen encurralou o morcego...
Diálogos	E: não se mova! Tenente... você está bem? G: Não tire ...os olhos dele..

Quadrinho 116	
Cena	B. levantando-se, tirando o revólver de E. e saindo
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x4
Texto	
Diálogos	E: Eu chamei reforços... / UNNFF!

Quadrinho 117	
Cena	G. apontando arma
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x4
Texto	G: Os dedos ...não tem força...
Diálogos	

Quadrinho 118	
Cena	Preto
Plano	
Requadro	Reg 3x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 119	
Cena	Viaturas chegando e policiais correndo
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x4
Texto	
Diálogos	Policial: tenente, ela disse que o Batman... G: ele foi pra aquele BECO... / ALI!

Quadrinho 120 p-24	
Cena	B. entrando em uma porta
Plano	Pm
Requadro	Reg 4x4 dentro 126
Texto	VUP VUP VUP
Diálogos	

Quadrinho 121	
Cena	G. ao rádio
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x4 dentro 126
Texto	VUP VUP
Diálogos	G: Oh, não!

Quadrinho 122	
Cena	Helicoptero se aproximando silhueta
Plano	Pc
Requadro	Reg 4x4 dentro 126
Texto	G: O comissário não queria perder esta chance. / Ele chamou seu amigo Branden
Diálogos	

Quadrinho 123	
Cena	Helicóptero soltando uma bomba silhueta
Plano	Pc
Requadro	Reg 4x4 dentro 126
Texto	G: Disse que se informou sobre o prédio. Soube que ele ia ser demolido.
Diálogos	

Quadrinho 124	
Cena	G. se protegendo e um clarão iluminando seu lado
Plano	Pa
Requadro	Reg 2x4 dentro 126
Texto	G: Ninguém iria se ferir com um bombardeio, ele falou. / Ninguém exceto um mendigo ou outro...
Diálogos	

Quadrinho 125	
Cena	Explosão ao lado do B. e ele saltando
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x4 dentro 126
Texto	G: ... e o Batman.
Diálogos	

Quadrinho 126	
Cena	Prédio sendo explodido, clarão no meio do telhado
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x1
Texto	
Diálogos	

BATMAN Nº 3 CERCO IMPLACÁVEL
DC/BTM 406 1987 BT 3/1

Contra capa	
Cena	Sol vermelho com nuvem de morcegos voando e atavesando-o
Plano	Pg
Requadro	1x1
Texto	Eles o ENCURRALARAM. / Estavam em MAIOR NÚMERO. / Fizeram dele um PRISIONEIRO. / Eles estão em MAUS LENÇÓIS... BATMAN ANO UM Capítulo três. A AURORA NEGRA
Diálogos	

Quadrinho 01 p-1	
Cena	B sendo jogado pela explosão no meio do edifício em chamas.
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x1
Texto	B: A escada está cedendo. Estou caindo. / Tenho que me afastar das chamas.../Aquele velho...não tem a menor chance. Não posso ajudar o coitado.../não posso ajudar
Diálogos	

Quadrinho 02	
Cena	B. sendo jogado, no ar. fogo no cinto
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x4 dentro 1
Texto	B: Ele está gritando. Não posso fazer nada... / Oh, não! / a térmita em meu cinto ... está pegando fogo... / Tenho que me livrar dela.
Diálogos	

Quadrinho 03	
Cena	Cinto no ar explodindo
Plano	Pp
Requadro	Reg 2x4 (1) dentro 1
Texto	B: Ainda tenho outras armas na capa e nas botas. / Preciso delas para sobreviver.
Diálogos	

Quadrinho 04	
Cena	B. caindo de pé sobre placa de metal escrito: Perigo eletricidade 80000 Watts
Plano	Pm

Requadro	Reg 2x3 (1)
Texto	B: Metal.../ ... o metal do alçapão... / ... pode me proteger... / se o que estiver escrito nele for mentira...
Diálogos	

Quadrinho 05	
Cena	Mãos de B abrindo cadeado do alçapão
Plano	Pd fr
Requadro	Reg 2x3 (1)
Texto	B: Sorte.Uma chave mestra na luva. / Muita sorte.
Diálogos	

Quadrinho 06 p-5	
Cena	Silhueta da cidade e de um helicoptero soltando uma bomba - noite
Plano	Pg
Requadro	Reg 1x5
Texto	7 de junho
Diálogos	

Quadrinho 07	
Cena	Gato miando ao lado de mulher dormindo na cama
Plano	Mpp
Requadro	Reg 1x5
Texto	MIIAUUU
Diálogos	S: MMFGG! / saco! Devia Ter te deixado no mercado!

Quadrinho 08	
Cena	Em um quarto,cama cheia de gatos ao redor de S e na janela uma menina (Holly H) olhando
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x2
Texto	
Diálogos	S: Ei! Todo mundo agora? Isso virou um MOTIM! / Holly ... que horas são? H: Selina... lá fora...

Quadrinho 09	
Cena	S. levantando olhando o relógio
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	S: ggnf! / Nossa! Cinco da manhã! H (fora): EXPLOSÕES!

Quadrinho 10	
Cena	Perfil de H na janela, rosto iluminado
Plano	Mpl
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	S (fora): Vai ver, o BRANDEN pegou um CAMELÔ!/ Liga a tevê Holly! Devem estar falando sobre isso... H: Tô falando SÉRIO, Selina! Tá tendo uns ESTOUROS lá no Robinson Park!

Quadrinho 11 p-6	
Cena	Silhueta da cidade com uma explosão
Plano	Pg
Requadro	Reg 1x5
Texto	G: A Quinta carga explode. Eu rezo pra que seja a última
Diálogos	

Quadrinho 12	
Cena	Policiais armados correndo, E sendo levada de maca para ambulância e G. ao lado
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x3
Texto	G: De qualquer forma, ele não vai escapar. Branden e sua coleção de sociopatas, que se autodenominam EQUIPE SWAT, cuidarão disso. / Ordens do comissário, foi o que Branden me disse. / O comissário de polícia de Gotham City quer um cadáver.
Diálogos	G: Olhem por onde andam, seus... Policiais: Esta é a unidade Três! Estamos nos aproximando da área! / Nada de prisioneiros, pessoal !

Quadrinho 13	
Cena	G. com a cabeça enfaixada e enfermeiro ao fundo
Plano	Pp
Requadro	Reg 1x 5
Texto	G: Batman. Ele tornou todos os criminosos de Gotham seus inimigos ... bem como a maioria dos funcionários públicos. / Só conseguiram cercar o homem porque ele se feriu salvando uma vida. Eles... / quer dizer, NÓS...

Diálogos	Enfermeiro: tenente GORDON, o senhor não deve ficar de pé...
----------	--

Quadrinho 14	
Cena	S. alimentando vários gatos (11) e H. olhando tv ao fundo
Plano	Pm
Requadro	Reg 1.5x3
Texto	TV: ...informes de que Batman foi cercado pela ppolícia de Gotham depois de Ter atacado dois policiais, um deles, o herói TENENTE JAMES GORDON! / Agora o vigilante está tentando se esconder num prédio abandonado no ROBINSON PARK...
Diálogos	H: Selina... é Batman! A gente pode... S: Clar! Pega teu casaco! / Calma Otto! Tem pra todos!

Quadrinho 15 p-7	
Cena	5 policiais armados andando dentro do prédio em escombros
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x1.5
Texto	Radio: unidade um, informando... o segundo andar é um caos só! Nada vivo! / unidade dois, informando... encontramos um CORPO sob o aquecedor de água! É só um velho bêbado...
Diálogos	Policiais: Entramos no vestibulo! Ainda nenhum sinal! / Fiquem atentos! / Aqui! Iluminem este canto!

Quadrinho 16	
Cena	Lanterna iluminando uma chaminé
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	Policiais (fora): É só uma chaminé! Não! Ali no chão...

Quadrinho 17	
Cena	Alçapão de ferro no chão e batido sujo
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	Policiais (fora): se ele se escondeu debaixo do ALÇAPÃO pode Ter sobrevivido! / então PERFURE A TAMPA, soldado!

Quadrinho 18	
Cena	Policial disparando na tampa, outro ao lado e um falando no rádio
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	RA-TÁ-TA-TA
Diálogos	Policial: Unidade um e dois... fiquem onde estão! Estamos disparando por precaução!

Quadrinho 19 p- 8	
Cena	Policial abrindo o alçapão, outro entrando e demais em fila, todos armados
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x3
Texto	
Diálogos	Rádio: outro bêbado aqui! Tá morto... / perai! Tem uma coisa... Policiais: Praeger! Fenton! Sussman! PRA BAIXO RÁPIDO! / Vamos checar o porão! Sem problemas ainda...

Quadrinho 20	
Cena	Policial é puxado para trás enquanto anda
Plano	Pa
Requadro	Reg 2x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 21	
Cena	Policial entrando no alçapão, demais ao lado
Plano	Pm
Requadro	Reg 1.5x2
Texto	
Diálogos	Rádio: Putz! Outro mendigo! Disseram que o lugar tava vazio! Policiais: Tá vazio AGORA! / Nada aqui, pessoal! Vamos voltar!

Quadrinho 22	
Cena	Policial com rádio olha para cima assustado
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x2
Texto	TUUM
Diálogos	Rádio: Gosto de ver onde você esta Branden!

Quadrinho 23 p-9	
Cena	B. agachado falando no rádio com dois policiais a caídos no chão a sua frente
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x3
Texto	
Diálogos	Rádio: UUNG! Não adianta! Tem alguma coisa em cima! / Unidade UM e DOIS dirijam-se pro VESTÍBULO! Ele está aqui... B: Não atire! Você só mataria seus homens! / Muitos já morreram! Ordene que os outros esquadrões se retirem! Não posso garantir a segurança deles!

Quadrinho 24	
Cena	Mãos de B soltando uma cápsula
Plano	Pd
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	Rádio: Atirem quando avistarem... Policial (fora): AQUI, Senhor ... um buraco na parede! Deve Ter sido uma lareira!

Quadrinho 25	
Cena	Dois policiais, ao fundo caindo a capsula pelo buraco da chaminé
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1.5x3
Texto	
Diálogos	Policiais: Ele quebrou a parede... subiu a chaminé...o quê? / MÁSCARAS DE GÁS! RÁPIDO!

Quadrinho 26	
Cena	Duas viaturas, três policiais, um falando ao rádio e G. sentado no capô de uma viatura
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	Rádio: Unidade um... está me ouvindo? Policiais: Acho que Branden precisa de ajuda tenente! G: Estou de mãos presas, Merkel! São ORDENS! / Isso me corta o coração!

Quadrinho 27	
Cena	Pessoas atrás da viaturas, S no meio e H sobe no capô da viatura
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	Policial (fora): Pra trás, todo mundo! PRA TRÁS! H: Selina... disseram que o Batman tá VIVO! / Talvez dê pra ver o cara... S: Nós vamos o CADÁVER dele!

Quadrinho 28 p-10	
Cena	No helicóptero, L ao lado do piloto
Plano	Mpp
Requadro	Reg 1x5
Texto	
Diálogos	Piloto: Senhor...Ele dominou a unidade três! A UNIDADE INTEIRA, comissário! L: As coisas não vão bem! Não mesmo! / O que houve com nosso ATIRADOR? Espero que não tenha me arranjado um cara CEGO!

Quadrinho 29	
Cena	Helicóptero sobre o prédio semidestruído, cercado de policiais e viaturas
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x2
Texto	
Diálogos	Piloto: Não senhor! Ele é muito bom, mas tem muito lugar pra se esconder ali... / ... até o SOL NASCER! Não vai demorar, senhor!

Quadrinho 30	
Cena	B. rasgando a capa ao lado de um gato
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: O outro sobrevivente do ataque partilha comigo da mesma sonunra diminuta.
Diálogos	

Quadrinho 31	
Cena	B. amarrando com a capa rasgada seus ferimentos na coxa
Plano	pd
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: Fiz tudo errado. Deixei a situação

	escapar do controle. / O inimigo está se aproximando implacável.
Diálogos	

Quadrinho 32	
Cena	Faxo de luz na face de B
Plano	Ppp
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: Através de uma rachadura na parede, eu olho pra ele.
Diálogos	

Quadrinho 33 p-11	
Cena	Sol nascendo entre os edifícios
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x5
Texto	B: Junto com meu cinto, eu perdi minha corda, minha térmita, meu gás até meus batranguês. / Só sobrou a zarabatana na minha bota...
Diálogos	

Quadrinho 34	
Cena	B. virando a cabeça
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x4
Texto	CREEE
Diálogos	Policiais (fora): Espere! CUIDADO! A escada tá cedendo...

Quadrinho 35	
Cena	Pernas de policiais descendo a escada, B. agachado embaixo dela e o gato pulando
Plano	Pm
Requadro	Reg 1.5x2
Texto	B: Sabia que ele não ia ficar quieto. / Siameses.
Diálogos	Policiais: O que... / É só um GATO! / Olho aberto...

Quadrinho 36	
Cena	B. agachado mexendo na sola do sapato
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	B: O jeito é usar os três dardos da zarabatana... / ... e uma invenção não patenteada da WAYNE ELETRÔNICA. / Não testei a esta distância, nem à luz do dia.
Diálogos	

Quadrinho 37	
Cena	Mãos de B mexendo em equipamento na sola da bota
Plano	Pd fr
Requadro	Reg 2x3
Texto	B: Pena que eu não possa patentar. Ganharia uma fortuna... / ... mas eu já tenho uma fortuna.
Diálogos	

Quadrinho 38 p-12	
Cena	Mansão de W. ao fundo com árvore quebrada- seu local de treino
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x3
Texto	B: Se eu não a tivesse não poderia Ter montado este aparelho... / ... e nem a mansão da minha família seria edificada sobre uma enorme caverna... / ... a BATCAVERNA, como eu a chamo...
Diálogos	

Quadrinho 39	
Cena	Estalagmites dentro da caverna
Plano	Pmc
Requadro	Reg 3x3
Texto	SCRIII B: Ela está cheia de morcegos. / Criaturas extraordinárias, os morcegos. Quase cegos...
Diálogos	

Quadrinho 40	
Cena	B. apertando botão no aparelho q. está na sola da bota
Plano	Pd
Requadro	Reg 3x3
Texto	B: ... eles são sensíveis a uma gama de sons inaudíveis para nós. / Levei semanas pra descobrir o tom ultrassônico que os atrai.
Diálogos	

Quadrinho 41	
Cena	Abertura da caverna com estalactites rachando
Plano	Pmc
Requadro	Reg 3x3
Texto	SCRIII SCRIII SCRIII B: todos eles
Diálogos	

Quadrinho 42	
Cena	B. agachado retirando uma zarabatana da bota
Plano	Pd
Requadro	Reg 4x3
Texto	B: A Mansão Wayne fica a milhas de Gotham. Eles vão levar alguns minutos pra chegar até aqui... / ... se tudo ser cert.
Diálogos	

Quadrinho 43	
Cena	B. levando a zarabatana à boca
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x3
Texto	B: Preciso esperar... esperar o momento certo...
Diálogos	

Quadrinho 44	
Cena	Gato na frente de policial
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	MIHOOUUUUUU
Diálogos	Polical: CALMA homem! É só o GATO de novo... / Ele me dá nos nervos!

Quadrinho 45 p-13	
Cena	Policiais andando dentro do prédio
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x3
Texto	
Diálogos	Policiais: UUNGH Esse Batman é UNFF mais forte do que um... / Pare, seu idiota! / Silêncio! Ele pode estar por perto! / Disseram que o desgraçado tava numa chaminé ... ALI!

Quadrinho 46	
Cena	Policial entrando na chaminé
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	Polical (Po): Largue essa viga! Esses cretinos marcam bobeira... / ... e agora estão todos desmaiados!

Quadrinho 47	
Cena	Policial levando dardo no pescoço
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	B: A pequena dose de veneno nos dardos é suficiente pra hibernar um homem...
Diálogos	Po: Se espalhem! Vocês estão deixando os flancos desco... UNNNHH!

Quadrinho 48	
Cena	B. se esquivando de tiros
Plano	Pm
Requadro	Reg 1.5x3
Texto	RA-TA-TA-TA-TA-TA-TA B: ...por um dia ou mais. / Restam doze soldados ... e só há dois dardos. / Isso é péssimo.
Diálogos	

Quadrinho 49	
Cena	B. se abaixando, desviando de bala que acerta parede
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	SPAC B: Uma só bala pode fazer a diferença... / ... e eles tem milhares delas.
Diálogos	

Quadrinho 50 - p 14	
Cena	B. correndo na frente dos policiais que atiram, quarto escuro
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x3
Texto	RA-TA-TA-TA-TA-TA-TA-TA-TA MIIIIIOUUUU
Diálogos	Pos: Ali... / Não dá pra ver.. / É muito rápido... / Escuro... / Cadê o homem? / O que... / Praga de gato!

Quadrinho 51	
Cena	B. se deitando e salvando ogato
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	RA-TA-TA-TA-TA-TA MIIAAUUURRR
Diálogos	Po (fora): ali! / rápido demais!

Quadrinho 52	
Cena	B. jogando o gato e levando um tiro

	no braço
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	TA-TA-TA-TA-TA UNNG! (tiro) UIIRR! (gato)
Diálogos	

Quadrinho 53	
Cena	Gato saindo do edifício
Plano	Pc
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	Po: ...acerta..(de dentro) / Comissário, pelo amor de Deus, responda! (fora)

Quadrinho 54	
Cena	G. falando ao rádio, do lado de fora de uma viatura e po levando tiro
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	G: Aqueles idiotas estão atirando pelas janelas! / MERKEL...

Quadrinho 55	
Cena	Gato pulando no colo de S.
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 56 p-15	
Cena	Pos cercando B. dentro do prédio
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x3 dentro 58
Texto	B: tontura. Estou perdendo muito sangue... / Tinham que balear... justo minha perna boa?
Diálogos	Pos: Agora sim! / Cheguem perto! RASGUEM o cachorro! / Tá pra nós moçada!

Quadrinho 57	
Cena	B. chutando e quebrando uma coluna do prédio de madeira
Plano	Pa
Requadro	Reg 1x6 dentro 58
Texto	B: tenho que esquecer... ignorar a dor... / ... concentrar toda a força na perna...
Diálogos	

Quadrinho 58	
Cena	B. saltando e teto caindo sobre os pos
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x1
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 59	
Cena	B. se virando
Plano	Mpp
Requadro	Reg 1x6 dentro 58
Texto	
Diálogos	B: foi VOCE!

Quadrinho 60 p- 16	
Cena	B. socando um po em meio escombros
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	CRAAC
Diálogos	Pos: COFF / Não dá pra ver... / Me tirem daqui... B: Foi VOCÊ que tentou acertar o GATO!

Quadrinho 61	
Cena	Po saindo pela parede do prédio devido ao soco de B
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: A multidão está gritando. Ouço então uma bola de demolição destroçar a parede...
Diálogos	

Quadrinho 61	
Cena	Multidão ao fundo e G. se virando
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x5
Texto	G: ... e um tumulto tem início na rua. / Logo todos estão aplaudindo. Batman virou um herói.
Diálogos	

Quadrinho 62	
Cena	Face de G começando a se iluminar
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x5
Texto	G: Então a ovação desaparece...
Diálogos	

Quadrinho 63	
Cena	Sol nascendo e uma nuvem de morcegos chegando
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: ... e os gritos de pânico recomeçam.
Diálogos	

Quadrinho 63	
Cena	B. sai dos escombros chutando pos
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x3
Texto	VOOPT chute
Diálogos	Pos: Art... SAI DA FRENTE! / Olha! / O que é? / Lá em cima... / Meu Deus! / MEU DEUS!

Quadrinho 64 p- 17	
Cena	Morcego com asas abertas chegando, outros atrás
Plano	Pd
Requadro	Reg 1x4 dentro 65
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 65	
Cena	Morcegos sobre as pessoas, elas correndo e se abaixando
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x1,5
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 66	
Cena	Morcegos sobre dois pos
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 67	
Cena	Morcegos sobre G. sentado na viatura. porta aberta segurando Merkel desmaiado e B. pulando por cima da viatura
Plano	Pm
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 68	
Cena	L e piloto no helicóptero
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	Piloto: Nossa senhora! O que... L: Ali embaixo... ele roubou uma motocicleta! Vá atrás, idiota! / ATRÁS DELE!

Quadrinho 69 p-18	
Cena	B. fugindo em uma moto da polícia no meio da nuvem de morcegos
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: O Comissário Loeb seguiu uma nuvem de morcegos por doze quarteirões. Quando se dispersou o idiota descobriu que aquilo tudo era o que ele estava perseguindo. / Em algum ponto do caminho, Batman mudou de rumo... e ordenou seu exército a continuar avançando.
Diálogos	

Quadrinho 70	
Cena	Viatura pulando um cais e caindo no mar
Plano	Pc
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: Sempre disposto a agradar o comissário, o detetive Swanson perseguiu os morcegos até as últimas consequências. / E por falar em consequências...
Diálogos	

Quadrinho 71	
Cena	Enfermeiras aplicando vacinas em pessoas deitadas em macas
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x5
Texto	G: ... os membros da equipe de Branden, os policiais e cada pessoa da multidão foram vacinados contra RAIVA... transmitida por morcegos. / Nunca tantos tiveram tanta dificuldade em se sentar.
Diálogos	

Quadrinho 72	
Cena	Vendedor de uma loja de ternos conversando com G.
Plano	Pc
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: O proprietário de uma loja masculina nas imediações abriu o estabelecimento quatro horas depois e descobriu que faltava um terno... / ... mas o dinheiro do pagamento estava sobre a caixa registradora.
Diálogos	

Quadrinho 73	
Cena	Po deitado sobre uma maca
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: Quatro dos homens de Branden foram hospitalizados com fraturas ósseas. / Pratt... o que Batman arremessou através da parede... quebrou cinco costelas e apresentou hemorragia interna.
Diálogos	

Quadrinho 74	
Cena	Pessoas soterradas debaixo dos escombros
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x5
Texto	G: Os mendigos falecidos não tinham parentes pra prestar queixa do bombardeio. / Todos aqueles que poderiam acusar Branden ou Loeb continuam inacessíveis a mim por carta ... ou telefone...
Diálogos	

Quadrinho 75 p- 19	
Cena	Escritório de G., sentado e E. encostada na escrivaninha
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x2
Texto	G: ...assim como meu principal suspeito neste caso...BRUCE WAYNE... o homem mais rico da cidade. / A sargento Essen me informou que os pais de WAYNE foram mortos por um ladrão quando ele tinha seis anos. Isso é motivo suficiente, eu acho, pra levar um homem a se vestir como Drácula, caçar criminosos... / ... e salvar gatos. / O mordomo de Wayne me informa que seu patrão está esquiando na Suíça há seis semanas. / Consegui, com o Capitão Pierce, permissão para uma chamada internacional.
Diálogos	

Quadrinho 76	
Cena	G. falando ao telefone e fumando.
Plano	Mpp
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: O homem chorou pra consentir. Até parece que ele ia pagar a conta. / Falei com alguém na Suíça que afirmou ser Bruce Wayne. / O sujeito me disse que rolou de um penhasco... quebrou as duas pernas e um braço...
Diálogos	

Quadrinho 77	
Cena	G. ao telefone e E. limpando os cinzeiros
Plano	Pc
Requadro	Reg 1.5x3
Texto	G: ...mas me garantiu que voltaria ao país em um mês. Disse que teria muito prazer em conversar comigo... e gargalhou quando mencionei o Batman. / Até me pediu pra arranjar um AUTÓGRAFO pra ele.
Diálogos	E: Wayne poderia pagar alguém pra se fazer passar por ele! O gesso no braço e nas pernas pode cobrir ferimentos de bala... exatamente onde Batman foi atingido!

Quadrinho 78	
Cena	G. bebendo café na xícara escrita: O maior papai do mundo
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	G: Desculpe, Essen! Você disse alguma coisa?

Quadrinho 79 p- 20	
Cena	E. de pé falando
Plano	Mpp
Requadro	Reg 1x4 dentro 80
Texto	G: Tenho que ver Essen como sendo um policial. / Só como policial.
Diálogos	E: Sim... É hora de ir embora! / Quer dividir um táxi?

Quadrinho 80	
Cena	W. esquiando
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x1
Texto	15 de junho W: Deixo os GESSOS e os colaboradores do meu ALIBI no chalé! / Eles foram muito prestativos em confirmar a minha história ao tenente Gordon. Só precisei dizer que havia uma mulher envolvida. / Um deles fingiu ser Bruce Wayne só de farra antes de eu chegar. / O ar é frio e cortante. Mal dá pra respirar. É bom estar vivo...
Diálogos	

Quadrinho 81	
Cena	Face de W. esquiando
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3 dentro 80
Texto	W: ... mas eu não merecia Ter escapado. / Isto não é um jogo. Não posso tolerar erros. / Tudo deve funcionar... passo a passo... método a método
Diálogos	

Quadrinho 82	
Cena	W. pulando e dando um mortal de esqui
Plano	Pmc
Requadro	Reg 3x3 dentro 80
Texto	W: ... mas eu preciso de algo mais... / Muitos querem que eu morra. / Não posso continuar sozinho.
Diálogos	

Quadrinho 83	
Cena	W. aterrissando o esqui e continuando
Plano	Pmc
Requadro	Reg 3x3 dentro 80
Texto	W: Preciso de um aliado... um homem dentro do sistema. / Preciso de James Gordon. / Do meu lado.
Diálogos	

Quadrinho 84 p- 21	
Cena	Cafetão caído na calçada com sangue saindo do pescoço
Plano	Pa
Requadro	Reg 4x3
Texto	17 de junho
Diálogos	

Quadrinho 85	
Cena	Pessoas olhando assustadas
Plano	Pa
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 86	
Cena	S. andando na calçada puxando a H.
Plano	Pm
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	H: Selina, você bateu no Staaan... S: A gente vai mudar de RAMO, Holly! / Eu tive uma idéia!

Quadrinho 87	
Cena	Pela vidraça do bar, em noite chuvosa, duas pessoas sentadas e garçonservindo
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: Já virou hábito meu e da Essen tomar um café antes de ir pra casa. / Na verdade sou eu quem toma café. Ela prefere CHÁ DE JASMIM.

	Sarah seria um exemplo de saúde se não fumasse. / Esta noite, demoramos um pouco mais, esperando passar a chuva. A gente esgotou a conversa mole, mas continuou falando.
Diálogos	

Quadrinho 88	
Cena	G e E conversando
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: Elas me disse que seu primeiro nome é SARAH e que sua família veio da Alemanha. / A coitada entrou pra polícia quando disseram que ela era masculina demais pra outras carreiras.
Diálogos	

Quadrinho 89	
Cena	Face de E. tragando
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: Quem quer que tenha chamado essa mulher de masculina deve ser cego, surdo e mudo.
Diálogos	

Quadrinho 90 p-22	
Cena	Silhueta de um casal andando na rua, na rua motoqueiros estacionados
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x3
Texto	G: A chuva diminuiu. Eu já estou uma hora atrasado quando decidimos tomar um táxi. Me sinto muito mal por Ter esquecido de telefonar pra Barbara. / Um grupod e motoqueiros percebe as PERNAS de Essen e faz os comentários habituais. / A gente ignora e continua andando.
Diálogos	

Quadrinho 91	
Cena	G. limpando os óculos ao lado de Essen
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: Ela me conta que também veio de Chicago. Mundo pequeno. / Chegamos a frequentar os mesmos lugares. Eu DEVIA Ter reparado nela.
Diálogos	

Quadrinho 92	
Cena	G e E se abrindo da chuva em uma marquise, bem juntos
Plano	Pmc
Requadro	Reg
Texto	G: Não. Pensando bem, na época, a menina devia estar no colegial. / Que tempo miserável. Quando parecia que ia parar de chover, os relâmpagos voltam... / ... e nós descobrimos como NOÉ devia Ter-se sentido. Sem ARCA, encostamos numa porta...
Diálogos	

Quadrinho 93	
Cena	Faces de G e E aproximando-se
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 94	
Cena	G e E beijando-se na boca
Plano	Pp
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 95 p-23	
Cena	Silhueta de G, ao fundo E. tomando um táxi na chuva
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x2
Texto	G: Aparece um táxi. Ela entra no carro. Não nos despedimos.
Diálogos	

Quadrinho 96	
Cena	Mãos com luvas. H. de pé ao fundo
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x3
Texto	7 de agosto
Diálogos	H: Sei não Selina! A gente gastou toda nossa fortuna nessa fantasia!

Quadrinho 97	
Cena	S. ajeitando na face uma fantasia de gato (busto)
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x3
Texto	
Diálogos	S: Ela vai render MUITO DINHEIRO! Fique olhando!

Quadrinho 98	
Cena	Silhueta de S. saltando pela janela.
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x5
Texto	
Diálogos	H: Selina...

Quadrinho 99	
Cena	Silhueta da cidade
Plano	Pc
Requadro	Reg 2x5
Texto	G: Eu odeio esta cidade. / Eu odeio mim mesmo. Odeio a moite e tudo o que ela representa. / Detesto, principalmente, quando ELA chora.
Diálogos	

Quadrinho 100	
Cena	Revólver nas mãos de G.
Plano	Pp
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: Outra briga. Barbara e eu temos brigado tanto. Ela me diz que ando muito tempo ausente. / Esta noite, ela telefonou pro escritório e eu tinha saído. Estava tomando café com Sarah...
Diálogos	

Quadrinho 101	
Cena	Face de G. angustiado
Plano	Pp
Requadro	Reg 2x3
Texto	G: SARAH... meu Deus, eu a estou chamando de Sarah. Está tudo errado... / ... e Bárbara está certa, como sempre...
Diálogos	

Quadrinho 102	
Cena	G. sentado na beirada da cama de casal com o revólver nas mãos e Barbara deitada dormindo – fundo preto
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x1
Texto	Neste momento, eu deveria estar falando com ela, pedindo que me perdoe... / ...por causa do bebê em seu ventre e pela maneira como estou pensando em Essen. Sim... eu devo chamá-la de Essen... esquecer ser corpo, sua pele... seus lábios. / Bárbara ... eu devia falar com ela. Não podia estar pensando na Sargento Essen... / ...nem no Batman. / Ele é um criminoso, eu sou um policial. É tão simples. Mas... / ... mas estou numa cidade onde o prefeito e o comissário usam policiais como assassinos contratados. / Batman salvou aquela velha. / Ele salvou aquele gato. / Até pagou o terno. / A peça metálica em minhas mãos está mais pesada do que nunca...
Diálogos	

BATMAN Nº 4 1987. ED ABRIL - DC /BTM 407
(1987) - BT 04/01

Contra capa	
Cena	B. encostado na parede, sendo iluminado um braço e uma perna por um holofote
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x1
Texto	Ele pretende limpar uma cidade que não quer ser limpa. / Ele não pode fazer isso sozinho. Capítulo Quatro: Amigo em apuros
Diálogos	

Quadrinho 01 p- 4	
Cena	Duas pessoas conversando em uma mesa de um café, visto da rua pela janela, noite
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x4
Texto	G: É a coisa mais certa a fazer. / É a ÚNICA coisa a fazer.
Diálogos	

Quadrinho 2	
Cena	G. sentado na mesa, mão sobre a mesa mexendo no óculos
Plano	Pa vista E
Requadro	Reg 2x2
Texto	
Diálogos	E: (fora) leve a pulseira! Sua esposa vai gostar! G: Não, Sarah! Por favor!

Quadrinho 3	
Cena	Face de E. olhando a pulseira
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x2
Texto	
Diálogos	E: Está bem, Jim! Você tem razão! / Eu só queria saber... se sua mulher não estivesse GRAVIDA, você...

Quadrinho 4	
Cena	Face de E, enxugando as lágrimas com a mão
Plano	Pp
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	E: Droga! Desculpe! / Não é justo da minha parte!

Quadrinho 5	
Cena	Jornal de tv, apresentadora ao fundo face de G
Plano	Mpp
Requadro	Aberto tela tv 4x3
Texto	Apresentadora: O herói policial James Gordon, capturou hoje o notório traficante JEFFERSON SKEEVEERS! Pelo visto, Gordon vai bater um recorde, certo, Tom?
Diálogos	

Quadrinho 6	
Cena	Jornal de tv, apresentador, ao fundo, face de Skeeveers
Plano	Mpp
Requadro	Reg aberto tela tv 4x3
Texto	Apresentador: É o que parece Trish! Desta vez Gordon pegou alguém graúdo! Se Skeeveers for condenado, será a Quarta vez que ele vai para a cadeia!
Diálogos	

Quadrinho 7 p-5	
Cena	G e E beijando-se no escritório de G
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x2
Texto	G: Os braços dela são firmes como o resto do corpo. / Já é trade. Outra vez nós trabalhamos até tarde. / Eu nunca fico cnasado ao seu lado. / Ela pediu transferência. Vai deixar Gotham City. / Eu estou apaixonado.
Diálogos	

Quadrinho 8	
Cena	Jornal de Tv, apresentadora ao fundo retrato da face de Skeeveers
Plano	Mpp
Requadro	Aberto tela tv 4x3
Texto	Apresentadora: O juiz Rafferty estipulou fiança para Jefferson Skeeveers, surpreendentemente, o assistente da promotoria, HARVEY DENT, não criticou a decisão
Diálogos	

Quadrinho 9	
Cena	G. conversando com HD no escritório de HD, chuva na janela
Plano	Pa
Requadro	Reg 1.5x2
Texto	
Diálogos	G: eu sei que você não está louco! / Por quê Dent? Por que deixou Skeevers ir pra rua? HD: Eu sei como está se sentindo, tenente! / Não quer um guarda-chuva emprestado?

Quadrinho 10	
Cena	Mão de B. aparecendo em uma parede de edifício.
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x4
Texto	
Diálogos	De fora: Não! NÃO! Você tem que ficar limpo até resolvermos a situação! De fora: Desencan,nenê! Só uma carreirinha!

Quadrinho 11	
Cena	B. subindo a parede de edifício
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x4
Texto	
Diálogos	Fora : Dent e Gordon estão de olho em nós, Skeevers! Querem pegar você de calças curtas! Fora : Me pegar? Eles já me pegaram,chuchu... e me soltaram! Você até descolou uma ordem judicial que deixa o Gordon de mão presa!

Quadrinho 12 p-6	
Cena	B. subindo a parede no edifício, janelas acima
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x1
Texto	
Diálogos	Da janela : A esta hora. eu ia tá todo borrado se não fosse o NOSSO tira! / Se me prenderem eu dedoo FLASS... / ... e talvez o Flass abra o bico sobre o COMISSÁRIO! Da janela: Se disser uma palavra sobre Flass, nós dois vamos MORRER Skeevers! / Agora tire essa coisa do nariz e preste atenção!

Quadrinho 13	
Cena	Em uma sala do apartamento, Skeevers sentado no sofá,abaixado cheirando uma carreira e uma mulher (advogada?) de pé
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x3 dentro 12
Texto	
Diálogos	Mulher: Pra complicar tudo, você é PRETO! / Quero que vista roupa AZUL na audiência! Com uma GRAVATA! Tem que ser PRETA! O sapato também! Nada de cores berrantes! / E quando sorrir pro júri, seja delicado... principalmente pras mulheres!

Quadrinho 14	
Cena	Face de Skeevers cheirando cocaína
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x4 dentro 12
Texto	
Diálogos	Skeevers: Eu sou jeitoso com elas!

Quadrinho 15	
Cena	Mulher saindo pela porta e fechando-a
Plano	Mpp
Requadro	Reg 3x4 dentro 12
Texto	
Diálogos	Mulher: Lembre-se de que todas vão estar VESTIDAS!

Quadrinho 16	
Cena	Porta fechando-se
Plano	Pd
Requadro	Reg 3x4 dentro 12
Texto	CLIC
Diálogos	

Quadrinho 17 p- 7	
Cena	Mãos de B. abrindo a janela com lâmina
Plano	Pd
Requadro	Reg 3x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 18	
Cena	Janela abrindo
Plano	Pd
Requadro	Reg 3x4
Texto	CLCLANNG
Diálogos	

Quadrinho 19	
Cena	Face de Skeevers
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x4
Texto	
Diálogos	Skeevers: Quê? Fecharam a janela...

Quadrinho 20	
Cena	Porta da sala fechada, visto do corredor, placa apontando a saída pendurada
Plano	Mpp
Requadro	Reg 2x4
Texto	SCCRASSSHH
Diálogos	De fora: Que foi isso?

Quadrinho 21	
Cena	Mulher, do corredor, bate na porta
Plano	Pa tr mulher
Requadro	Reg 2x4
Texto	
Diálogos	Mulher: Skeevers, você está bem?

Quadrinho 22	
Cena	B. com mão no pescoço sobre Skeevers, caído
Plano	Pm
Requadro	Reg 1x2
Texto	
Diálogos	Skeevers: E-eu tô... legal!

Quadrinho 23	
Cena	Mulher andando no corredor
Plano	Pa
Requadro	Reg 2x4
Texto	
Diálogos	Mulher: Melhor parar com essa droga! / Faz mal pros nervos!

Quadrinho 24	
Cena	Sombra da mulher na parede do corredor
Plano	Pa
Requadro	Reg 2x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 25 p-8	
Cena	Face de Skeevers com dor
Plano	Pp
Requadro	Reg 3x3
Texto	NNGG
Diálogos	De fora: Você não pode escapar de mim!

Quadrinho 26	
Cena	Mãos de B. tirando o revólver das mãos de Skeevers
Plano	Pd
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	De fora: Balas não me ferem! / Nada me machuca!

Quadrinho 27	
Cena	Olho de Skeeever entre os dedos de B
Plano	Ppp
Requadro	Reg 3x3
Texto	
Diálogos	De fora: Mas eu conheço a DOR! / Conheço muito bem!

Quadrinho 28	
Cena	Preto
Plano	
Requadro	Reg 1x5
Texto	
Diálogos	- As vezes minha dor pode ser partilhada! / Partilhada com alguém como VOCÊ!

Quadrinho 29	
Cena	Skeevers chega encapotado ao escritório de G
Plano	Pc
Requadro	Reg 1x2
Texto	12 de setembro
Diálogos	Skeevers: Quero falar com DENT! Vou fazer uma declaração ... sobre FLASS! Gordon: Merkel, traz o Dent! / Esquece de avisar o comissário!

Quadrinho 30	
Cena	F cercado por microfones
Plano	Mpp
Requadro	Aberto tv 4x4 dentro 8
Texto	Fontes dentro do departamento de polícia revelaram que o detetive Arnold Flass foi implicado nas operações de Skeevers...
Diálogos	

Quadrinho 31 p-9	
Cena	Porta da sala de L.
Plano	Mpp
Requadro	Reg 1x5
Texto	13 de setembro escrito na porta: GILLIAN B. / Comissário de Polícia
Diálogos	De dentro da sala: - O detetive Flass é amigo meu, Gordon! Você devia pelo menos Ter me avisado dos seus planos antes de levar o caso dele à CORREGDORIA! - Foi um DESCUIDO, senhor! Todo mundo anda trabalhando demais!

Quadrinho 32	
Cena	No escritório de L., G sentado em poltrona na frente da escrivaninha de L, que está de pé falando com G
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1.5x2
Texto	
Diálogos	L: AMIZADE, Gordon! LEALDADE! Estas palavras ainda importam em GOTHAM CITY! / Nós aceitamos você... com todas as suas ACUSAÇÕES! Como pôde... G: Eu fiz exatamente o que prometi ao senhor, comissário! Ofereci o MELHOR de mim!

Quadrinho 33	
Cena	L. de pé, atrás da escrivaninha, atrás e ao lado um policial de pé
Plano	Pa
Requadro	Reg 3x2
Texto	
Diálogos	L: Você conseguiu se PROMOVER, isso sim! / A imprensa gosta de você! Gosta muito! / É... mas isso porque não te conhece direito!

Quadrinho 34	
Cena	Rosto de L. agressivo

Plano	Pp
Requadro	Reg 4x2
Texto	
Diálogos	L: Não te conhece como NÓS! / Ia ser terrível se eles... ou sua ESPOSA... soubessem do seu RELACIONAMENTO...

Quadrinho 35	
Cena	Mãos de L. retirando o jornal de cima da escrivaninha e mostrando um afoto de G e E beijando-se
Plano	Pp
Requadro	Reg 4x2
Texto	
Diálogos	L: ...com a sargento ESSEN!

Quadrinho 36	
Cena	Rosto de G retirando o óculos espantado
Plano	Pp
Requadro	Reg 4x2
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 37	
Cena	L. sentado es egando as mãos com satisfação, e o policial atrás
Plano	Mpp
Requadro	Reg 4x2
Texto	
Diálogos	L: As paredes tem OLHOS, Jimmy!

Quadrinho 38 p- 10	
Cena	Na porta da sala suntuosa da mansão Wayne, G e Barbara são apresentados a W, de bengala e roupão, pelo mordomo, em um sofá está uma bonita jovem com uma garrafa de champagne na mão e um copo na outra
Plano	Pmc
Requadro	Reg 1x2
Texto	25 de setembro G: O mordomo faz a gente se sentir tão bem vindo quanto um VÍRUS. / Wayne andou fora do país... teve até GRIPE. Esta manhã, ele estava de RESSACA, mas ia me atender.
Diálogos	Mordomo: Tenente e Senhora Gordon, senhor! W: Senhora Gordon... encantado! / Alfred seja bonzinho e traga COPOS pros nossos convidados!

Quadrinho 39	
Cena	Apresentadora de jornal de tv com silhueta de morcego ao fundo
Plano	Mpp
Requadro	Aberto tela tv 4x4 dentro 38
Texto	Ap: o comissário Loeb nos assegurou que a caçada ao Batman continua! O policial James Gordon mantém-se no caso...
Diálogos	

Quadrinho 40	
Cena	G e Barbara em frente a W. que segura uma garrafa vazia
Plano	Pa trs W
Requadro	2x4
Texto	
Diálogos	W: OUTRA GARRAFA também! Esta evaporou! G: Ainda é um pouco CEDO pra nós! Obrigado! / Senhor Wayne... não quero que perca seu tempo!

Quadrinho 41	
Cena	Mordomo de pé no corredor, em frente a porta semi aberta
Plano	Pa
Requadro	2x4
Texto	
Diálogos	W(da porta): Meu tempo é INÚTIL, tenente! Pergunte ao ALFRED! Alfred: HUNF!

Quadrinho 42	
Cena	Sentado no sofá, W. servindo bebida e a garota encostada nele, G e Barbara sentados em duas poltronas em frente.
Plano	Pmc
Requadro	1x4
Texto	
Diálogos	W: Estive acompanhando seus feitos e devo dizer que estou impressionado! O senhor tem chamado tanto a atenção quanto o BATMAN! / É sobre o BATMAN que deseja falar, não? O senhor acha que EU sou o homem-morcego! / Ah... sinto muito... esqueci de apresentar minha amiga! Não sei direito seu nome por que ela não fala nenhuma língua que eu conheço! Barbara: Isso é muito conveniente! G: BARBARA! Senhor Wayne, preciso saber onde estive nas

	seguintes datas...
--	--------------------

Quadrinho 42 p-11	
Cena	Carro saindo dos jardins da mansão
Plano	Pc
Requadro	2x3
Texto	G: Ele ri e chama o mordomo que traz a sua agenda. / Eu poderia leiloar os telefones que via ali por uma fortuna. / Eram de mulheres... todas famosas... e belíssimas.
Diálogos	Barbara (Bb): Ele é NOJENTO, Jim! G: Ele está AGINDO como se fosse!

Quadrinho 43	
Cena	G dirigindo com Bb ao lado
Plano	Mpp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	G: Um homem que usa capa e caça criminosos deve ir bem longe pra guardar seus segredos! / Segredos... PRAGA! Bb: Jim... por que esta parando?

Quadrinho 44	
Cena	Face de G, metade nas sombras e outra parte iluminada
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	G: Querida... eu preciso falar com você!

Quadrinho 45	
Cena	Alfred segurando a garrafa e W de pé na janela olhando para fora
Plano	Pmc
Requadro	Reg 2x3
Texto	
Diálogos	W: Ficaram parados ali dez minutos! / Agora estão indo embora! / O que achou da minha ATUAÇÃO, Alfred? Alfred: Positivamente ENOJANTE. Senhor! Creio que a última garrafa de CLUB SODA pode permanecer em seu vasilhame. não?

Quadrinho 46	
Cena	W. na janela, mão na boca, pensativo
Plano	Pp
Requadro	2x3
Texto	
Diálogos	Alfred(for): Suponho que da próxima vez o senhor irá VOAR... / ... como aquele rapaz em METRÓPOLIS!

Quadrinho 47	
Cena	G e detetive interrogando F acompanhado por advogado, em uma sala
Plano	Pmc
Requadro	1x3
Texto	
Diálogos	Policia! Skeevers nos disse ONDE, QUANDO e QUANTO dinheiro eles te pagaram, Flass! / E você andou gastando muito mais do que tem ganhado! G: Vai pegar no mínimo DEZ ANOS, Flass! F: Isso, se Skeevers estiver VIVO pra testemunhar! Advogado: Meu cliente não quis dizer que

Quadrinho 48 p-12	
Cena	Barbara atendendo ao telefone, G, ao fundo
Plano	Mpp
Requadro	1x3
Texto	5 de outubro
Diálogos	Bb: Sim! Eu já sei sobre a sargento Essen! Por favor, não me incomode mais!

Quadrinho 49	
Cena	Skeevers deitado com tubo de oxigênio
Plano	Pp
Requadro	2x3
Texto	7 de outubro G: Alguém pôs VENENO DE RATO na comida de Skeevers. / Merkel conseguiu fazer a LAVAGEM DO ESTÔMAGO a tempo.
Diálogos	

Quadrinho 50	
Cena	G. entrando em uma sala, por uma porta, de um lado um policial de guarda e de outro um detetive encostado
Plano	Pa
Requadro	2x3
Texto	10 de outubro
Diálogos	G: Skeevers ainda vai testemunhar contra Flass! Não importa que sua advogada tenha abandonado o caso!

Quadrinho 51	
Cena	G. sentado em um sofá, fumando na sala de espera do hospital
Plano	Pa
Requadro	2x3
Texto	12 de outubro
Diálogos	De fora: Tenente Gordon?

Quadrinho 52	
Cena	Enfermeira sorridente
Plano	Mpp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Enfermeira: É um MENINO! Sua esposa está bem!

Quadrinho 53	
Cena	Jornal de tv, apresentadora com face de Loeb ao fundo
Plano	Mpp
Requadro	Aberto tela tv 4x3
Texto	Tv: ...o quarto numa série de roubos! A coleção particular de suvenirs do Comissário Loeb está avaliada em DUZENTOS MIL DÓLARES!
Diálogos	

Quadrinho 54 p-13	
Cena	S. sentada chão, vestida de roupa de dormir, cercada de gatos, tirando a cabeça de uma boneca, atrás está H. de pé, vestida com camisão, mexendo em uma boneca e ao fundo a tv ligada no jornal
Plano	Pm
Requadro	1.5x3
Texto	Tv: Loeb acusou o Batman do crime...
Diálogos	S: QUARENTA MIL! E onde é que eu vou VENDER esta porcaria? / Pensei que ele tivesse JÓIAS ... ou PINTURAS... / agora não, oito! H: Este aqui nem funciona!

Quadrinho 55	
Cena	Cabeça de boneco atingindo a tela da tv
Plano	Pp
Requadro	3x3
Texto	Tv: ... deixando pra Gotham City a indagação: seria Batman um vigilante...um ladrão...um ROBIN HOOD?
Diálogos	S (fora): BATMAN! Estão dando crédito pro BATMAN!

Quadrinho 56	
Cena	Silhueta de S. e H. que segura um boneco nas mãos, de pé olhando para vários brinquedos no chão, tv ligada em um canto, luz apenas da tv no aposento
Plano	Pmc
Requadro	2x3
Texto	Tv: outras notícias: o detetive ARNOLD FLASS será formalmente acusado amanhã... Boneco: CLIC sou seu amiguinho...
Diálogos	H: Consertei, Selina! S: ouvi dizer que ROMANO tem uma fortuna em antiguidades! Talvez eu dixei um ARRANHÃO ou outro nele antes de roubar tudo! Não vão pensar que foi o Batman, se eu fizer isso!

Quadrinho 57	
Cena	S. olhando para a mão vestida com uma luva com garras parecidas com as de um gato, H ao fundo segurando um boneco
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	Boneco: Eu gosto de você...
Diálogos	H: Selina... eu consertei! S: Arranhar Romano na CARA! Só uma vez!

Quadrinho 58	
Cena	Jornal de tv.apresentadora com logotipo da Wayne Quimica ao fundo
Plano	Mpp
Requadro	Aberto tela tv 4x3
Texto	Tv: Especialistas ficaram surpresos com a inúmeras possibilidades que o novo material abre para a confecção de ultraleves...
Diálogos	

Quadrinho 59	
Cena	Silhueta de um ultraleve negro com asas de morcego voando entre os prédios a noite
Plano	Pc
Requadro	1x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 60 p-14	
Cena	B. voando no ultraleve, embaixo uma construção estilo templo romano com teto envidraçado
Plano	Pc
Requadro	1x1
Texto	
Diálogos	Da construção: -JOHNNY! Meu pequeno Johnny é um HOMEM agora! / E como tem passado minha irmã, minha adorável irmãzinha? - A mamãe está bem, senhor! Ela mandou lembranças e disse que reza todo dia por seu sucesso!

Quadrinho 61	
Cena	B. pusando no teto da construção
Plano	Pmc
Requadro	2x2 dentro 60
Texto	Da construção: - Estou mesmo orecisando de ORAÇÕES, Johnny! / Já lhe falei sobre Horácio? / Um homem numa ponte estreita ... enfrentando CENTENAS, até que... - Já, sim! Eu gostei muito!
Diálogos	

Quadrinho 62 p-15	
Cena	Dentro da construção, dois homens apenas de toalha nos quadris, andando ao lado de uma piscina grande com chafariz no meio de várias estátuas de personagens gregos
Plano	Pmc
Requadro	1x2.5
Texto	
Diálogos	Homem gordo: Mamãe disse que muita gente tem incomodado o senhor! / só preciso que me diga QUEM são! Homem magro: Sua mãe é muito sábia! / Sabe Johnny, há muitas pessoas no mundo que fazem PERGUNTAS, e um número ainda maior que dá as RESPOSTAS...

Quadrinho 63	
Cena	Homem magro dando um tapa nas costas do homem gordo
Plano	Mpp
Requadro	2x4
Texto	
Diálogos	Hm gordo: A mamãe disse que... Hm magro: Nós temos que evitar MÁ PUBLICIDADE. meu rapaz!

Quadrinho 64	
Cena	B com aparelho eletrônico na mão
Plano	Mpp
Requadro	2x3
Texto	FSSSSSSSS
Diálogos	De fora: ALI! É uma...

Quadrinho 65	
Cena	Braço com luva e garras arranhando a cara de homem vestido e armado com revólver
Plano	Pa
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Hm: ...é uma MULHEERRRRGH!

Quadrinho 66	
Cena	S. vestida com fantasia de gato, justa e com rabo, virando-se
Plano	Pa
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	De fora: -AQUI! - Minha cara... - Uma MULHER!

Quadrinho 67	
Cena	Homens gordo e magro, apenas com toalha na cintura aparecem na porta
Plano	Pm
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Hm magro: O que está acontecendo? / Sai da frente. idiota!

Quadrinho 68	
Cena	B. olhando para baixo
Plano	Pp
Requadro	3x4
Texto	
Diálogos	De fora: - Como ela chegou aqui? - Que diabo... - Arranhou minha cara!

Quadrinho 69 p-16	
Cena	Em frente a construção, S. agachada. capanga que foi arranhado encolhido no chão, três apontando armas para S, e ao fundo os dois homens de toalha
Plano	Pc
Requadro	1x3
Texto	
Diálogos	Capanga arranhado: AAGH! Alguém me ajude! Capanga de pé: Quem é ela? Homem magro: BATMAN! Você trabalha pro BATMAN! / Quero essa mulher VIVA... / ... mas bem MACHUCADA!

Quadrinho 70	
Cena	Mão de S em frente aos dois homens de toalha, homem gordo tirando uma faca
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	SNACCC
Diálogos	Hm magro: Johnny! S: você não vai Ter chance!

Quadrinho 71	
Cena	Rosto do hm magro
Plano	Pp
Requadro	3x3
Texto	TCHUNC
Diálogos	Hm magro: Johnny?

Quadrinho 72	
Cena	Hm gordo caído no chão com a faca na mão
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	De fora: - O QUE!? - BATMAN...

Quadrinho 73	
Cena	Capanga sendo atingido na barriga por um bumerangue
Plano	Pa
Requadro	4x3
Texto	TCHUNC
Diálogos	Capanga: ...é o Batmnnnngh!

Quadrinho 74	
Cena	Mão de S com luva levantada aparecendo as garras
Plano	Ppp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Fora: - Meu Deus, é ... - ... onde...

Quadrinho 75	
Cena	Capanga levando a mão no pescoço
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	TCHUNC
Diálogos	

Quadrinho 75	
Cena	S. de pé, braços abertos
Plano	Pa
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	B (de fora): Você me fez perder tempo!

Quadrinho 76 p-17	
Cena	S. agachada em frente aos capangas deitados
Plano	Pc
Requadro	1x3
Texto	
Diálogos	Capanga: meu ROSTO...

Quadrinho 77	
Cena	Rosto de S. assustada
Plano	Pp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 78	
Cena	Face de S. olhando para baixo e sorrindo
Plano	Pp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	Capanga (fora): ... meu rosto...

Quadrinho 79	
Cena	Mão de S., aberta com garras, dirigindo-se a face do hm magro deitado
Plano	Mpp
Requadro	3x3

Texto	
Diálogos	

Quadrinho 80	
Cena	Mansão Wayne ao longe
Plano	Pg
Requadro	3x3
Texto	Da mansão gravador: ... sua mãe é muito sábia...
Diálogos	Da mansão: Alfred: patrão Bruce, acabo de ler uma reportagem fascinante! / Fala sobre os efeitos da falta de sono em doentes mentais limitofres! W: Silêncio, Alfred!

Quadrinho 81	
Cena	Dentro da mansão, W. de calção apenas fazendo flexão de braço com um braço e Alfred sentado ao lado lendo jornal
Plano	Pm
Requadro	1.5x3
Texto	Gravador: VAPP temos que evitar má...
Diálogos	Alfred: ... "ideação paranóide" ... HMMMM W: Se aquela mulher não estivesse lá, Romano teria dito ao seu sobrinho...

Quadrinho 82 p-18	
Cena	W. segurando o gravador, atrás do jornal que Alfred está lendo
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	Gravador: ...publicidade! CLIC
Diálogos	Alfred: ...comportamento violento... W: Eu deveria Ter aleijado o sobrinho! Nós ganharíamos tempo! NÃO! Ele teria arranjado OUTRO!

Quadrinho 83	
Cena	Face de W segurando o gravador perto do rosto e olhando para ele
Plano	Pp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	W: Ele não quer má publicidade. logo não vai matar ninguém! / com isso sobra CHANTAGEM ou ...

Quadrinho 84	
Cena	Alfred segurando o jornal, vira o rosto olha para W. de costas que sai andando pela porta
Plano	Mpp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	Alf: vai sair novamente , patrão? W: À luz do dia, NUNCA, Alfred!

Quadrinho 85	
Cena	S., vestida para dormir, sentada na beira da cama, cercada de gatos alimentado-os, ouve a tv ligada em um canto, vira o rosto com raiva
Plano	Pm
Requadro	2x2
Texto	Tv: ...o incidente na noite passada conecta Batman com os recentes assaltos! Uma mulher com garras que parece ser assistente do homem-morcego...
Diálogos	S: ASSISTENTE! Agora eu virei ASSISTENTE dele ! / Da próxima vez eu vou Ter que EXAGERAR...

Quadrinho 86	
Cena	Homem magro (Moreno) deitado em uma cama de hospital com o rosto enfaixado fal com um capanga (Johnny) que se debruça sobre ele
Plano	Mpp
Requadro	2x2
Texto	
Diálogos	Moreno: GORDON! Johnny! Uma vez pai, um homem nunca mais é livre! / Preste atenção...

Quadrinho 87	
Cena	G. levantando-se da cama de casal e Bb sentando-se
Plano	Pm
Requadro	1x4
Texto	UAAAAA!
Diálogos	Bb: Ele está com fome! G: É minha vez, querida...

Quadrinho 88 p-19	
Cena	G. de costas segurando o bebê no colo, em frente ao fogão quando toca o telefone que está na parede, atrás dele
Plano	Pa
Requadro	3x4

Texto	UAAA/ UAAA / U AAAAA! RINGGG
Diálogos	G: Calma, meu bem! Tá esquentando!

Quadrinho 89	
Cena	Silhueta de G. virando-se e atendendo o telefone com o bebê no colo
Plano	Pa
Requadro	3x4
Texto	UAAAAAAAAAAHHH!
Diálogos	G: ...Sim comissário... / Senhor Merkel está de PLANTÃO! Ele pode... / Está bem, eu já vou!

Quadrinho 90	
Cena	Mão de G. colocando o telefone no gancho, que é o boneco de Mickey
Plano	Pd
Requadro	3x4
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 91	
Cena	Rosto de L. com satisfação
Plano	Pp
Requadro	2x3
Texto	
Diálogos	L: Gordon está deixando seu apartamento! Avisem Romano!

Quadrinho 92	
Cena	G. dirigindo o carro
Plano	Mpp alto
Requadro	2x3
Texto	G: Uma testemunha de Quinta categoria num típico caso de litígio familiar e Loeb sabe que eu só dormi duas horas.
Diálogos	

Quadrinho 93	
Cena	Rosto de G espantado
Plano	Mpp
Requadro	4x3
Texto	SCRIINCHHH G: Louco.
Diálogos	

Quadrinho 94	
Cena	Carro de g. desviando de moto que passa em alta velocidade no sentido contrário
Plano	Pc alto
Requadro	1.5x3
Texto	G: Devia ser preso... / Espere.
Diálogos	

Quadrinho 95 p-20	
Cena	Motoqueiro, visto por trás, entrando na garagem do prédio de G
Plano	Pmc
Requadro	2x3 dentro 97
Texto	G: Ele está indo pra garagem do meu prédio. Eu não sei quem é. / De repente sinto um nó no estômago e esterço a direção. / ... caso típico de litígio familiar...
Diálogos	

Quadrinho 96	
Cena	Carro de G. dando meia volta na rua
Plano	Pmc alto
Requadro	2x3 dentro 97
Texto	SCRIIIICHH G: ...pra me tirar de casa... / BÁRBARA! / JAMES!
Diálogos	

Quadrinho 97	
Cena	Silhueta de homem descendo da moto atrás de uma coluna, e, ao fundo, G saindo do carro com o revólver apontado
Plano	Pmc
Requadro	1x1
Texto	G: Não estou vendo a moto. Tem muito lugar pra se esconder aqui. / Vamos! Saia, desgraçado! Eu estou preparado...
Diálogos	

Quadrinho 98	
Cena	Busto de G. virando-se, apontando o revólver e assustado
Plano	Mpp
Requadro	2x3 dentro 1
Texto	UUAAHHHH
Diálogos	

Quadrinho 99	
Cena	Capanga sentado no banco traseiro de um carro, olha para G, mostrando uma faca na mão e o bebê no colo
Plano	Mpp
Requadro	2x3 dentro 1
Texto	
Diálogos	Capanga: Largue a arma, tenente! Vá pro escritório e espere a nossa ligação! G (fora) : JIM!!

Quadrinho 100 p-21	
Cena	G, apontando o revólver para dois homens atrás de um carro que estão segurando Bb e forçando-a a entrar no carro
Plano	Pmc
Requadro	1x3
Texto	G: Se eu deixar que partam, os dois vão MORRER...
Diálogos	

Quadrinho 101	
Cena	G. atirando
Plano	Pp
Requadro	3x3
Texto	BLAMM G: Tem que ser em cheio...
Diálogos	

Quadrinho 102	
Cena	Bb abaixando-se, um capanga caindo e outro atirando
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	BLAMM G: Ótimo. Barbara. Fique abaixada.
Diálogos	

Quadrinho 103	
Cena	G. atira, mas é atingido no ombro, saindo sangue
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	NNGG BLAMMM
Diálogos	

Quadrinho 104	
Cena	Carro dos capangas sai pela porta da garagem, ao fundo G de pé atirando neles e ao lado B. abaixada entre dois capangas caídos
Plano	Pc
Requadro	1.5x3
Texto	BLAMM G: O tiro no meu ombro... / ...atrapalhou minha mira...
Diálogos	Dentro do carro: - Não era pra acontecer... - Sai daqui logo! Ele é LOUCO!

Quadrinho 105 p-22	
Cena	G. atirando em um motoqueiro, que cai da moto
Plano	Pm
Requadro	2x3
Texto	BLAMM
Diálogos	

Quadrinho 106	
Cena	Motoqueiro caído e G. pegando a moto e saindo
Plano	Pm
Requadro	2x3
Texto	
Diálogos	G: SAI DAQUI, BARBARA! Chame um guarda!

Quadrinho 107	
Cena	G., de moto, saindo da garagem, em alta velocidade pela rua e derrubando um ciclista
Plano	Pmc
Requadro	1x3
Texto	G: Ali! Ainda dá pra ver o carro! / James...
Diálogos	

Quadrinho 108	
Cena	Motoqueiro (B) levantando-se e tirando o capacete. sob a mirada revolver que Bb está apontando para ele
Plano	Pm
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	Bb: N-não se mova! Eu te mato... Motoqueiro: Senhora Gordon.confie em mim!

Quadrinho 109	
Cena	Busto do motoqueiro levantando-se e olhando para Bb
Plano	Mpp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	Motoqueiro: Não vou permitir que seu filho morra!

Quadrinho 110	
Cena	Bb. apontando o revólver, vê o motoqueiro sair correndo pela porta.
Plano	Pmc trs bb
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 109 p-23	
Cena	Na porta da garagem, o motoqueiro pega a bicicleta e sai
Plano	Pmc
Requadro	3x3 dentro 112
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 110	
Cena	G. pilotando a moto, atira com o revólver
Plano	Pm
Requadro	4x3 dentro 112
Texto	BLAMM
Diálogos	

Quadrinho 111	
Cena	O tiro acerta no pneu do carro
Plano	Pd
Requadro	4x3 dentro 112
Texto	TCHOU
Diálogos	

Quadrinho 112	
Cena	Carro perde a direção. bate de frente em uma coluna de ferro ponte. G. de moto vem atrás e chega.
Plano	Pc
Requadro	1x1
Texto	G: Omotorista psia no breque tarde demais. / A ponte estremece. / Eu ouço o metal retorcer e o vidro estilhaçar.
Diálogos	

Quadrinho 113	
Cena	G. deixa a moto e corre em direção ao carro batido com o revólver em uma das mãos
Plano	Pm
Requadro	3x3 dentro 112
Texto	G: Ouço o radiador sibilando... cuspiendo água na rua... / Nenhum som humano.
Diálogos	

Quadrinho 114	
Cena	Capanga com a cabeça, sangrando, sobre a direção e o encosto do banco para frente
Plano	Mpp
Requadro	3x3 dentro 112
Texto	G: Não ouço meu filho chorar...
Diálogos	

Quadrinho 115 p-24	
Cena	Capanga abre a porta com violência acertando G, que vai para trás e larga o revólver, e sai do carro com o bebê e uma faca
Plano	Pmc
Requadro	1x3
Texto	BLUMMPP
Diálogos	

Quadrinho 116	
Cena	Motoqueiro para a bicicleta e salta dela, para subir as colunas da ponte
Plano	Pmc
Requadro	4x4 dentro 121
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 117	
Cena	Capanga tenta dar uma facada em G, que defende-se segurando o braço do capanga e colocando uma mão em seu rosto, mas é empurrado para beirada da ponte
Plano	Mpp
Requadro	4x4 dentro 121
Texto	NNGG G: A grade metálica força minhas costas. / Ele é pesado.
Diálogos	

Quadrinho 118	
Cena	Silhueta do motoqueiro andando em cima pelas ferragens da ponte
Plano	Pmc baixo
Requadro	4x4 dentro 121
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 119	
Cena	Bebê jogado ao rio, G. sobre a grade com capanga por cima e as mãos do motoqueiro apontadas para baixo para um mergulho em primeiro plano
Plano	Pmc alto
Requadro	3x2 dentro 121
Texto	
Diálogos	G: NÃO!!

Quadrinho 120	
Cena	Rosto de G. virando-se e gritando, quadro em vermelho
Plano	Pp
Requadro	4x2 dentro 121
Texto	NÃO!
Diálogos	

Quadrinho 121	
Cena	No ar, silhueta do motoqueiro agarrando o bebê durante a queda e G. e o capanga atracados caindo, quadro em preto e branco
Plano	Pmc
Requadro	1x1.5
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 122 p-25	
Cena	Bb correndo para a lateral da ponte
Plano	Pmc
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 123	
Cena	Bb chegando na grade lateral
Plano	Pm
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	

Quadrinho 124	
Cena	Bb, apóia-se na grade lateral e olha para baixo
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	UAAAHHHH
Diálogos	

Quadrinho 125	
Cena	Bebê, sujo de lama e chorando, é entregue pelos braços entendidos do motoqueiro a G, sem óculos e enlameado.
Plano	Mpp visao motoq
Requadro	1x3
Texto	UAAAAAHHHHH!
Diálogos	

Quadrinho 126	
Cena	G. de pé no rio, com bebê no colo, acalmando-o, em frente ao motoqueiro de pé e ao capanga deitado, desacordado e boiando
Plano	Pmc
Requadro	2.5x2.5
Texto	UAAAHhhhgbbb!
Diálogos	G: Tudo bem, querido! Calma, agora! Está tudo bem!

Quadrinho 127	
Cena	Bb na ponte, de pé, chorando, coloca uma mão na boca acalmando-se
Plano	Pa
Requadro	2.5x4
Texto	
Diálogos	De fora: G: Você deve estar usando uma ARMADURA debaixo da jaqueta! Motoqueiro: Sim!

Quadrinho 128	
Cena	Busto de G. segurando o bebê no colo, sem óculos
Plano	Mpp
Requadro	2.5x4
Texto	
Diálogos	G: Sabe...eu sou praticamente CEGO sem meus óculos! / Estou ouvindo SIRENES! É melhor você ir!

Quadrinho 129 p-26	
Cena	F. sentado no banco dos réus ao lado do juiz e na frente do promotor em um julgamento
Plano	Pmc
Requadro	2x3
Texto	G: Acontece que Flass é mais esperto do que a gente pensava. / Ele tomou nota de todas as conversas que teve com o comissário Loeb. Datas, horários... estava tudo ali. / Duas semanas e cinco dias na cadeia fizeram o corrupto se lembrar de onde guardava as anotações.
Diálogos	

Quadrinho 130	
Cena	L. descendo as escadarias do Fórum sendo cercado pelos repórteres
Plano	Pmc
Requadro	2x3
Texto	G: Loeb está lidando muito bem com a situação. / O juiz Norton está no caso, por isso, acho que ele não vai ser preso... / ... mas corre um boato de que Loeb está acertando com o prefeito os termos de sua DEMISSÃO.
Diálogos	

Quadrinho 131	
Cena	É noite, G. está de capote no terraço de um edifício no centro da cidade.
Plano	Pc
Requadro	1x3
Texto	G: Já estão cogitando o nome de GROGAN pra assumir o cargo. Um sujeito bem pior. Mesmo assim, nem tudo vai mal! / Romano está em guerra com a irmã desde que ele contratou alguém pra esfaquear seu sobrinho. / Eu tive alguns pegadas com a mulher em Chicago. alguns anos atrás. Eu não invejo Romano. / Todos estavam ocupados demais pra bloquear minha promoção pra CAPITÃO.
Diálogos	

Quadrinho 132	
Cena	G. acendendo um cachimbo
Plano	Pa
Requadro	2x3
Texto	G: Ouvi dizer que SARAH está em NOVA IORQUE, passando bem. / Barbara não vai com a cara do TERAPEUTA DE CASAL, mas estamos progredindo. / Quanto a mim... bom, estou com um problema sério. Alguém ameaçou ENVENENAR o RESERVATÓRIO de Gotham.
Diálogos	

Quadrinho 133	
Cena	Rosto de G. tragando o cachimbo
Plano	Mpp
Requadro	2x3
Texto	G: O nome do louco é CORINGA. / Logo vai chegar um AMIGO que pode me ajudar. / Ele deve estar em poucos minutos. FIM
Diálogos	

- F I M -

ANEXO 2 – DESCRIÇÃO DE “ASILO ARKHAM”

Referência descrita : 1990 DC COMICS, ED ABRIL JOVEM.

Escrito por Morrison, Grant

Ilustrado por Mckean, David

A descrição dos quadrinhos segue de modo geral o padrão adotado na descrição do Batman ano I, mas devido a diferenças de estilo foram necessárias algumas modificações.

Esta história apresenta maiores variações no formato e enquadramento dos quadrinhos, para dar conta desta variação foram modificados alguns padrões.

Uma tabela pode conter a descrição de vários quadrinhos, como indicam os números da primeira linha, por exemplo: Quadro 14 a 17, indica a descrição dos quadrinhos 14, 15, 16 e 17. Isto é possível por que eles formam um bloco ou uma sequência. O símbolo “/” é utilizado para indicar que o texto ou a fala sofreu uma quebra e continua em outro balão ou outra linha, um novo parágrafo com “-“ dentro do campo “Texto” ou “Diálogo” indica a que a fala do personagem continuou em outro quadrinho na sequência e dentro do mesmo bloco. Nos campos “Plano” e “Requadro”, as várias indicações representam os vários planos e tamanhos diferentes utilizados pelos quadrinhos nesta sequência.

Nesta história muitas vezes a página contém uma figura, paisagem, cores que formam um fundo para os quadrinhos sendo importantes para a construção do contexto significativo dos mesmos. A página e sua imagem vem indicadas entre as tabelas.

A fonte utilizada para o texto também é importante para o significado e muitas vezes vem indicada entre parenteses.

As abreviaturas utilizadas são:

A – Amadeus Arkham

B – Batman

C – Coringa

CL – Chapeleiro Louco

DC – Duas Caras

Dr – Doutor Cavendish

G – Comissário Gordon

HD – Harvey Dent (Duas Caras)

M – Martin Hawkins ou Mad Dog

Tr – Psicóloga e terapeuta do asilo

PRINCIPAIS PERSONAGENS

Amadeus Arkham: médico psiquiatra que fundou o Asilo Arkham. Quando criança, percebeu que sua mãe ficara louca, saiu e voltou formado com família. Herdou a mansão e decidiu transformá-la em asilo, teve a esposa e filha assassinadas por um paciente psicopata (Martin Hawkins ou Mad Dog), matou-o após seis meses de tratamento. Enlouqueceu, foi preso no asilo, escreveu um diário e ritos no chão de pedra.

Batman: combatente mascarado do crime, evita utilizar a violência, não se permite matar ninguém e não utiliza armas de fogo, que são utilizadas por covardes e bandidos. Para resolver casos, sempre pensa antes de agir e trabalha como um detetive, utilizando a dedução e conhecimentos científicos e tecnologia.

Coringa: principal inimigo do Batman, tem sido interpretado de muitas formas pelos diversos desenhistas e roteiristas do Batman. Suas principais características são a insanidade, a genialidade e seu lado demoníaco. Foi o primeiro vilão a contracenar com o Batman em sua revista solo em 1940. Era um homem normal que tentou ser comediante; não conseguiu e, necessitando sustentar a família, envolveu-se em furtos. Ao ser perseguido por Batman, caiu em um recipiente com produtos químicos que o desfiguraram, foi preso. Depois de solto, não conseguiu emprego e passou a dedicar-se ao crime, intitulando-se o palhaço do crime, suas vítimas morrem devido a um gás e ficam com um sorriso na face. (cf. Batman, nº 17, 1991, ed. Abril)

Dr. Cavendish: psiquiatra do Asilo Arkham, enlouqueceu após ler os diários de Amadeus Arkham, liberou os presos possibilitando a rebelião deles e que serviu para atrair Batman. Morto pela terapeuta ao tentar matar Batman.

Duas Faces: seu nome verdadeiro é Harvey Dent. Antes era o promotor de Gotham City, amigo de Batman, processava os criminosos que Batman prendia, era honesto, leal, e dedicado. Em um julgamento, um réu jogou ácido sobre a sua face, desfigurando completamente um lado. Isto causou uma obsessão com a dualidade, dividindo sua personalidade em um lado bom e outro mau. Tomava suas decisões através de uma moeda jogando-a: se caísse o lado riscado o lado mau prevalecia, se caísse o lado norma, o lado bom imperava.

Martin Hawkins: também chamado de Mad Dog, psicopata que assassinou filha e esposa de Amadeus Arkham após ser atendido por ele e fugir da penitenciária. Foi morto pelo próprio Amadeus quando este atendia-o no asilo.

Maxie Zeus: Anteriormente chefe de uma quadrilha, agora acredita ser o rei dos deuses, pensa estar acima dos simples mortais e está em tratamento no Asilo Arkham.

Terapeuta: provavelmente psicóloga do Asilo Arkham, trata de Duas Caras e não consegue tratar do Coringa. Salva Batman da morte pelo Dr. Cavendish.

DESCRIÇÃO

Contra capa – p 1

Cena: Negra, embaixo do “A”, a lua aprisionada em um quadrado vermelho

Cor Predominante: contraste vermelho negro

Texto: Asilo Arkham

Fonte: Vermelho

Contra capa – p 2 –3

Cena: Um prego grande enferrujado, na vertical, ao lado pregos menores sobre uma superfície composta de papel, madeira, couro, etc. envelhecidos, sobre eles uma cruz branca desenhada com semicírculos –desenho geométrico

Cor predominante: vermelho frio, marrom

Texto: THE PASSION PLAY (O jogo da paixão) (paisagem no canto) AS IT IS PLAYED TO-DAY (como é jogado hoje)(sobre papel no outro canto)

Contracapa p 4-5

Cena: Sobre o papel envelhecido, do lado esquerdo um X carimbado, uma borracha velha, assinaturas, o desenho do esqueleto completo de um morcego. Sobre ele a denominação “Icarionycteris (ico)”

Texto:

Fonte: Branco sobre negro

Cor: cinza claro

Contracapa p 6-7

Fundo: papel escurecido se desfazendo, escrito a nanquim

Cena: Uma foto escurecida de uma mão tocando na janela, tudo em silhueta, idéia de prisão

Texto: Asilo Arkham (vermelho, A's iniciais geometrizado e em minúsculas, resto em maiúsculas)

Uma séria casa num sério mundo (“sério e séria” em um retângulo cinza escuro, letra em branco)

Cor: Contraste branco luz da janela x preto da moldura (interior da casa?) e marrom escuro avermelhado x marrom claro

Contracapa p 8-9

Cena: superfície de metal enferrujada, em cima uma abertura fundo preto pintado, nesta um relógio de bolso quebrado, com partes do mecanismo jogados, envolto por fios vermelhos que são esticados para todos os cantos – fios retos

Cor: marrom x preto x branco(relógio) x vermelho (fios)

Contra capa p 10-11

Fundo: Uma parede velha marrom escura avermelhada, com pedras e reboco caindo

Cena: Lado direito, em preto e branco, duas colunas negras se erguem sobre a água. Entre elas um astro branco ovalado (sol ou Lua) ilumina a noite com luz fria e é refletido na água

Enquadre: retang 3x1

Texto: Mas eu não quero me encontrar com gente louca”, observou Alice. / “Você não pode evitar isso”. replicou o gato. / “Todos nós aqui somos loucos. Eu sou louco. Você é louca”. / “Como sabe que eu sou louca?”, indagou Alice. / “Deve ser”. disse o gato. “ou não teria vindo aqui”. / Lewis Carrol / “Alice no País das Maravilhas”

Fonte: branca

Pg 12-13

Cena : Edifício cinzento

Plano: PC

Texto: Do diário de AMADEUS ARKHAM

Bloco 1 quadros 1 a 7 – requadro regular

Cena : Arkham (menino) A. subindo uma escada com uma bandeja na mão

Quadro 1	
Cena	A no piso
Plano	Pc
Requadro	6x1.5
Texto	A: Nos anos que se seguiram a morte de meu pai; creio não estar mentindo se disser que a mansão se tornou meu mundo
Diálogos	

Quadro 2	
Cena	A nos primeiros degraus
Plano	Pc
Requadro	6 x 1.5
Texto	A: Durante o longo período da doença de minha mãe, a casa sempre

	parecia tão vasta, tão REAL, que, por comparação, eu me sentia pouco mais que um FANTASMA assombrando os corredores
Diálogos	

Quadro 3	
Cena	A no meio da escada
Plano	Pm
Requadro	6 x 1.5
Texto	
Diálogos	

Quadro 4	
Cena	A olhando para cima assustado na penumbra
Plano	Pa

Requadro	6 x 1.5
Texto	A: Vagamente consciente de que podia existir algo além daquelas paredes
Diálogos	

Quadro 5	
Cena	A olhando para cima vendo um rosto deformado na escuridão e sombra
Plano	Mpp
Requadro	6 x 1.5
Texto	Até aquela noite, em 1901, quando vislumbrei aquele OUTRO mundo.
Diálogos	

Quadro 6	
Cena	O rosto com olho vermelhos e mãos abrindo a porta
Plano	Pp
Requadro	6 x 1.5
Texto	A: O mundo no lado negro
Diálogos	A: mãe? / mãe? / sou EU / trouxe uma coisa pra senhora comer.

Bloco 2

Quadros 7 a 9

Velha sentada na cama coberta com lençol

Quadro 7	
Cena	Sombra de A na cama, em frente a mãe
Plano	Pm
Requadro	2.5 x 1
Texto	
Diálogos	A: por favor. A senhora deve tentar comer um pouco disto.

Quadro 8	
Cena	Rosto da mãe, com olho esquerdo negro
Plano	Mpp
Requadro	6 x 1
Texto	
Diálogos	Mãe: mmf / comi

Quadro 8	
Cena	Mãe com olhos vermelhos, caindo baratas de sua boca no seu colo
Plano	Pp
Requadro	5 x 1
Texto	A: Esse foi o momento em que, pela

	primeira vez, me senti SOZINHO.
Diálogos	Mãe: Já comi. / Já comi.

Pags 14 -15

Fundo negro, com riscos e engrenagens de relógios a direita

Bloco 1

Quadro 9	
Cena	A vendo a mãe e detalhe da xícara na bandeja caindo, silhueta do braço da mãe e escaravelhos caindo
Plano	Pa
Requadro	3 x 1.5
Texto	A: Muitos anos depois, quando aprendi o significado do escaravelho como símbolo do renascimento, percebi que ela estava só tentando se proteger de alguma coisa, da única maneira que lhe fazia sentido.
Diálogos	

Quadro 10 a 13	
Cena	Xícara e prato caindo
Plano	Ppp
Requadro	5 x 2
Texto	
Diálogos	

Bloco 2

Quadro 14 a 17	
Cena	visão da face do filho borrando-se e uma fumaça preta subindo
Plano	Pa
Requadro	7 x 2
Texto	A: E foi então que compreendi. Mamãe havia renascido naquele outro mundo A: Um mundo de sinais e presságios insondáveis
Diálogos	

Bloco 3

Quadro 18	
Cena	Face da mãe e suas mãos abertas na frente emanando luz branca fria em contraste com a cabeceira negra da cama e riscos violeta
Plano	Pp
Requadro	1.5 x 3
Texto	A: De magia e terror A (fora): E símbolos misteriosos.
Diálogos	

PAG 16

Fundo: Noite enfumaçada, B andando

Bloco: encontro B e comissário G.

Em preto e branco , pastel (?) no meio da pg, em coluna

Quadro 19	
Cena	Sinal de B nas nuvens -
Plano	Pc
Requadro	3 x 5
Texto	
Diálogos	

Quadro 20	
Cena	Silhueta dos arranha céus da cidade
Plano	Pc
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	

Quadro 21	
Cena	B. encontrando-se com G
Plano	Pmc
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	B: desculpe o atraso, comissário. Problemas fora da cidade

Quadro 22	
Cena	Silhueta da face de B
Plano	Mpp
Requadro	3 x 5
Texto	
Diálogos	B: O que aconteceu ?

Pg 17

Fundo: Mão de B tocando a placa do Asilo Arkham

No canto da pg em coluna

Quadro 23	
Cena	Policial olhando para B e G.
Plano	Pm
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	G: Um motim no ASILO ARKHAM

Quadro 24	
Cena	Face de G
Plano	Pp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	G: Os internos se apoderaram do lugar esta manhã. Não sabemos em que circunstâncias. / Estão mantendo os funcionários do asilo como reféns. Fazendo as mais absurdas exigências. Tivemos de enviar pra lá, móveis, manequins, comida, roupas / Estão dizendo que tem só mais uma exigência, graças a Deus. / Estão esperando pra falar com VOCÊ pessoalmente.

Quadro 25	
Cena	Face de B - silhueta
Plano	Pp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	B: Sei.

Bloco 2

No canto direito, em coluna

Quadro 26	
Cena	Face de G
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	G: É o CORINGA.

Quadro 27	
Cena	Telefone com calendário e braço de G apontando para isto
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	ABRIL 1
Diálogos	

Quadro 28	
Cena	B. se inclinando atendendo ao telefone

Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	B: CORINGA! É você? / O que quer?

PG 18

Negra

Bloco 1

Cena: B conversando com Coringa (C) ao telefone

Em coluna no canto esquerdo

Quadro 29	
Cena	Telefone
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	C: Oi, garoto! / Como vai essa força?

Quadro 30	
Cena	Silhueta de B
Plano	Mpp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	B: Não me faça perder tempo, diga logo o que quer. C: Ah, acho que você imagina...

Quadro 31	
Cena	Alto falante do telefone
Plano	Ppp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	C: Nós queremos VOCE. / aqui com a gente no MANICÔMIO. / Onde é o seu LUGAR.

Quadro 32	
Cena	Silhueta da cabeça de B
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	SKIRT / SKRITCH
Diálogos	B: E... e se eu disser não?

Coluna lado direito

Quadro 33	
Cena	Coluna do alto falante
Plano	Ppp
Requadro	3 x 4

Texto	SKIRT / SKRICKH
Diálogos	C: Bem... / nós temos aqui muitos AMIGOS, meu bem / Diga alô pra PEARL. / Mas que menina chorona Pearl: OH B-BAT - BAT - BAT OHHH

Quadro 34	
Cena	Face de G
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	G: Que BARULHO é esse? Está ouvindo? Algo raspando. / O que ele está...

Quadro 35	
Cena	Silhueta da face de B
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	SKRIT / SKRITCH
Diálogos	C: Pearl. tem dezenove anos.

Quadro 36	
Cena	Alto falante do telefone
Plano	Ppp
Requadro	3 x 4
Texto	SKKRIT SKRITCH
Diálogos	C: Ela começou a trabalhar aqui como cozinheira, faz poucos dias, um extra. Pearl quer ser artista. Não quer Pearl querida? Pearl: HM-HUM...OHHH...

Pag 19

B. se aproximando do asilo, ao fundo

No meio, em coluna

Quadro 37	
Cena	Face de B
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	C: Ela me desenhou uma linda casa. / Desenhou com esse LÁPIS.

Quadro 38	
Cena	Alto falante do telefone
Plano	Ppp
Requadro	3 x 2
Texto	SKRIT
Diálogos	C: Este aqui que eu APONTEI. /

	Abra bem os olhos ,Pearl! / maravilhoso / azul / oh.
--	--

Quadro 39	
Cena	Boca de B gritando
Plano	Ppp
Requadro	3 x 4
Texto	EEEEEE (crescendo)
Diálogos	B: Deus, NÃO !

PG 20

Cena: B se abaixando e passando a ponta dos dedos no chão

No meio em coluna

Quadro 40	
Cena	Alto falante do telefone
Plano	Ppp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	C: Você tem meia hora / e traga uma bengala branca.

Quadro 41	
Cena	Silhueta de B na janela
Plano	Pa
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	B: Não.

Quadro 42	
Cena	Silhueta de B na janela
Plano	Pm
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	

Quadro 43	
Cena	Silhueta de B na janela
Plano	Pmc
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	B: NÃO! C: HÁ HÁ HÁ HÁ HÁ HÁ HÁ HA

PG 21

Cena: Poeira branca na ponta dos dedos de B.

Bloco 1

Reação de B e G

Em preto e branco - pastel

Esquerda em coluna

Quadro 44	
Cena	Faces de G e B ao lado
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	G: Coitadinha... Batman, eu ...

Quadro 45	
Cena	B saindo do escritório
Plano	Pm
Requadro	3 x 2.5
Texto	
Diálogos	B: Eu vou entrar lá.

Quadro 46	
Cena	B para em frente a G
Plano	Pm
Requadro	3 x 2.5
Texto	
Diálogos	B: Podemos conversar?

Bloco 2

B e G conversam sentados no escritório

Na direita, em coluna

Quadro 47	
Cena	B e G sentados frente a frente
Plano	Pmc
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	C: O que há? / Sabe, você não Tem que entrar lá . Eu posso organizar uma equipe SWAT ou coisa parecida. B: Não. Isto é algo que TENHO de fazer.

Quadro 48	
Cena	B e G conversando
Plano	Pa
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	G: Posso entender se até VOCE tiver medo. / Quer dizer, Akham tem uma fama... B: Medo? / Batman não tem medo de nada.

Quadro 49	
Cena	Silhueta do busto de B
Plano	Mpp

Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	B: Sou EU. É de mim que tenho medo. / O medo de que o Coringa esteja CERTO sobre mim. / Às vezes. Eu QUESTIONO a racionalidade de minhas ações.

Quadro 50	
Cena	Silhueta da cabeça de B
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	B: Estou com medo de que, quando atravessar os portões do asilo... / ...quando eu entrar no Arkham e as portas se fecharem atrás de mim... / ... vai ser como voltar pra casa.

PG 22 e 23

Fundo em preto e branco do mecanismo de um relógio

Bloco 1

Retorno de A

Quadro 51	
Cena	Um homem chegando em frente a porta de uma mansão
Plano	Pc
Requadro	1 x 2
Texto	A: Eu volto para a casa de minha família numa fria manhã primaveril, em 1920, pouco depois do enterro de minha mãe. / Ela abriu a própria garanta com uma navalha. / Talvez tenha sido melhor. Eu preciso acreditar que foi. / Como filho único herdei a mansão e o acre de terra onde ela fica.
Diálogos	

Quadro 52	
Cena	A com maleta na mão abrindo a porta da mansão, visto de dentro
Plano	Pmc
Requadro	1.5 x 2
Texto	A: Sozinho, numa escuridão que cheira a pó e infância, eu me dedico a impedir que sofrimentos como o que minha pobre mãe conheceu. / Começo então a fazer planos.
Diálogos	

PG 23

Quadro 53	
Cena	Lua no alto da janela. A deitado pensando
Plano	Pa
Requadro	4 x 1
Texto	A: Pela primeira vez em doze anos, passo a noite em meu antigo quarto. / Não durmo bem. Meus sonhos são assombrados por um bater de asas.
Diálogos	

Quadro 54 a 56	
Cena	Nuvens na noite e a Lua cheia com lua branca fria
Plano	Pg
Requadro	Irregular 4 x 3
Texto	A: E lá fora, muito longe, um cão ladra sem parar pela noite inquieta.
Diálogos	

PG 24 e 25

Mostrador e pêndulo em forma de meia lua de um relógio deitados, sobre fundo negro

Bloco 1
Retorno

Quadro 57	
Cena	Arranha céu visto de baixo
Plano	Pc
Requadro	2 x 1.5
Texto	A: No dia seguinte volto a METRÓPOLIS, onde eu e minha família vivemos por um tempo. / Estou trabalhando no Hospital Psiquiátrico Estadual. Hoje me foi encaminhado um paciente da

	Penitenciária de Metrópolis.
Diálogos	

Bloco 2
Atendimento ao paciente

Quadro 58	
Cena	Face do "cliente", com cicatrizes
Plano	Pp
Requadro	4 x 2
Texto	A: Seu nome é MARTIN HAWKINS. / "MAD DOG" Hawkins. (M)
Diálogos	

Quadro 59	
Cena	Busto de M visto de lado
Plano	Mpp
Requadro	5 x 1.5
Texto	A: Ouço com atenção ele contar como foi espancado e estuprado pelo pai. / Então pergunto por que decidiu destruir só o rosto e os órgãos sexuais de suas vítimas. / Pergunto porquê corta os braços com uma navalha.
Diálogos	M: Foi idéia da Virgem Maria. / ELA disse que esse é o melhor jeito de impedir que as putas sujas espalhem doença

Quadro 60	
Cena	M sentado na cadeira
Plano	Pa
Requadro	2 x 5
Texto	
Diálogos	M: Só pra SENTIR. / pra sentir ALGUMA COISA.

Quadro 61-62	
Cena	M sentado na cadeira, de costas, visão afastando-se
Plano	Pm - pmc
Requadro	2.5 x 3
Texto	
Diálogos	Fora: A: Depois de duas horas ele é levado de volta à penitenciária para aguardar julgamento. / Quantos mais como ele deve haver? / Homens, cujo verdadeiro crime é a doença mental, aprisionados no sistema penal sem esperança de tratamento. / Eu vejo meu caminho.

PG 26

Fundo: mostrador e ponteiro jogados sobre fundo negro

Quadro 63	
Cena	A com filha no colo, mulher ao fundo na sala
Plano	Pmc
Requadro	1,5 x 2,5
Texto	A: Digo a minha Constance e a minha pequena Harriet que, em breve, voltaremos a casa de minha família em Gotham City, para transformá-la em uma unidade de tratamento para doentes mentais.
Diálogos	

Bloco
Sonho de A

Quadro 64	
Cena	Face de A, envolta em uma luz, tom azul
Plano	Pp
Requadro	1,5 x 2
Texto	A: Naquela noite, sonho que sou uma CRIANÇA.
Diálogos	

PG 27

Fundo: Mostrador do relógio enfumaçado

Quadro 65	
Cena	A como menino olhando para fumaça acima que tem a forma de rostos deformados
Plano	Mpp
Requadro	7 x 2
Texto	A: Perdido em um PARQUE DE DIVERSÕES me vejo na Sala dos Espelhos.
Diálogos	

Quadro 66 - 67	
Cena	Fumaça cinzenta se deformando
Plano	Mpp
Requadro	7 x 2
Texto	A: Há estranhos do espelho e eu fico gelado, sem coragem de dar mais um passo.
Diálogos	

Quadro 68	
Cena	Menino em frente a uma enorme vagina vermelha aberta
Plano	Pa (trás)
Requadro	4 x 1,5
Texto	TUNNEL OF LOVE (em vermelho) A: Não por essa porta. / Por fim meu pai aparece me procurando. Eu imploro para que ele não me leve ao túnel do amor. Nós voltamos por onde entramos.
Diálogos	

Quadro 69	
Cena	Mão sobre o ombro do garoto que vira a face assustada.
Plano	Pp
Requadro	7 x 3
Texto	(fora) A: Naquela noite eu sonhei que as pessoas do espelho tinham ESCAPADO e me procuravam. / Acordo suando e adulto. E, por um momento... / Só um momento. / Sinto como se estivesse de volta ao meu lugar. / Na velha mansão.
Diálogos	

PG 28

Quadro 70	
Cena	B caminhando em direção a porta do asilo, de noite, fumaça branca no chão
Plano	Pc
Requadro	1,5 x 1
Texto	
Diálogos	

Quadro 71	
Cena	Mão de B mostrando a ponta dos dedos branca e apenas os dentes do C aparecendo
Plano	Pp
Requadro	4 x 1
Texto	
Diálogos	C: E sal. / Por que não salpica um pouquinho em mim docinho?

PG 29

Quadro 72	
Cena	Face do C sorrindo
Plano	Pp
Requadro	1.5 x 1
Texto	
Diálogos	C: Não sou gostoso o bastante pra ser comido ?

Quadro 73	
Cena	Cabelos verdes do C esvoaçando na frente da silhueta do B ao fundo
Plano	Pm
Requadro	4 x 1
Texto	
Diálogos	B: Cheguei, Coringa.

Pg 30

Quadro 74	
Cena	B na escada do asilo, duas pessoas na varanda e C na porta
Plano	Pmc
Requadro	1 x 3
Texto	
Diálogos	B: Solte os reféns C: Vocês ouviram pessoal ! Puxem o carro !

Quadro 75	
Cena	C colocando a mão em cima da cabeça de uma jovem assustada
Plano	Mpp
Requadro	2 x 4
Texto	
Diálogos	C: Tchau Pearl. / Vamos aquilo de novo algum dia !

Quadro 76	
Cena	B em frente a Pearl (de costas)
Plano	Pa
Requadro	2 x 4
Texto	
Diálogos	B: Mas, e os OLHOS dela ? / Você disse...

Quadro 77	
Cena	Rosto borrado do Coringa
Plano	Pp
Requadro	1 x 2

Texto	
Diálogos	C: PRIMEIRO DE ABRIL / HA HA HA HA H

PG 31

Quadro 78	
Cena	B caminhando em direção a porta, onde o C se apoia., fumaça branca ao nível do chão
Plano	Pmc
Requadro	3 x 1.5
Texto	
Diálogos	C: Alegria, chuchuzinho!

Quadro 79	
Cena	Em frente a uma estátua grande do deus egípcio da morte, C estende os braços em direção ao B que se vira de costas
Plano	Pm
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	C: Ouça essa: quantos ossinhos de nenê são necessários pra... B: Cale-se.

Quadro 80	
Cena	C colocando a mão na cabeça
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: OOOH ! Como estamos irritadinhos hoje ?

Quadro 81	
Cena	C atrás de B de costas, passando a mão nas nádegas de B
Plano	Pa
Requadro	1.5 x 3
Texto	
Diálogos	C: Relaxa. Bundinha de ferro !

Quadro 82	
Cena	B virando-se, rangendo os dentes e levantado as mãos
Plano	Mpp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	B: TIRE SUAS MÃOS SUJAS DE MIM !

Quadro 83	
Cena	C com um mão no bolso, outro braço estendido e ombros levantados (pouco caso)
Plano	Pa
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	C: Qual é o problema ? Peguei num nervo exposto? / Como está o menino prodígio ? Já começou a se depilar ? B: Calhorda degenerado !

Quadro 84	
Cena	C de costas fechando a porta
Plano	Pa
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	C: bajulação não vai te levar a nada.

Quadro 85	
Cena	Face do Coringa entre as portas se fechando
Plano	Pp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	C: Você está no mundo real agora, e os lunáticos tomaram o asilo. / Primeiro de abril está chegando.

Pg 32 – 33

Quadro 86	
Cena	Face de Coringa borrada ao fundo silhueta de B
Plano	Pp
Requadro	Irreg. em escada
Texto	
Diálogos	C: QUE A FARRA DOS BOBOS COMECE !

Quadro 87	
Cena	C. de costas com os braços abertos para o refeitório onde vários corpos pulam, lutam, debatem-se, etc.
Plano	Pc
Requadro	2 páginas inteiras
Texto	
Diálogos	Loucos: - Milhões de Robins ! - Einsten estava errado! Eu sou a velocidade da LUZ rompendo trêmulos átomos e Deus o céu

	rodopia e murcha como um arco – íris derretido. - Não há vagas! Não há vagas! - Pai querido, Pai eterno eu tenho que confessar - Alguns dizem que Deus é um inseto - Tome / Tome - Charlotte Cordan / Charlotte Cordan
--	---

Quadro 88-95	
Cena	Diversas figuras quebradas e símbolos
Plano	Desenhos
Requadro	Aproximad. retangular 4 x 3
Texto	- Sujeira em toda parte - Deus olha só isso sujeira sujeira - Eu creio que Deus está no homem - ...bom ... o melhor amigo de um menino é sua mãe.
Diálogos	

PG 34

Quadro 96	
Cena	Homem com nariz de palhaço
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	Homem: Coringa! Já estou CHEIO de tanta insanidade !

Quadro 97	
Cena	C, maior, segurando o homem pelo pescoço
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Tanta insanidade ? Tanta ? Como você mede a insanidade ? / Não com metros rodas e relógio com certeza. / Sabe que você fica uma graça louco de raiva ?

Quadro 98	
Cena	C trazendo o H ao peito, abraçando-o
Plano	Mpp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Me beija Charlie ! Me estupra ! / Mas nada de língua ouviu !? Não no primeiro encontro Charlie: Estou avisando...

Quadro 99	
Cena	C tirando a bola do nariz de Charlie e encarando-o de cima
Plano	Pp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Você não está em condição de avisar nada Charlie. Não com seu segredinho sujo. / Agora, bico calado antes que eu pense em fazer divertida pra fazer com você.

Quadro 100	
Cena	C, Charlie sentado, B e ao fundo uma mulher
Plano	Pmc
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	B: Quem são essas pessoas Coringa? / Você disse que libertaria todos os reféns

Quadro 101	
Cena	Mulher acendendo um cigarro
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	Mulher: Bem... nós INSISTIMOS em ficar. Batman. / Eu sou RUTH ADAMS, uma psicoterapeuta daqui

Quadro 102	
Cena	C com a cabeça por sobre o ombro do homem sentado
Plano	Mpp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: E este é o bom e velho DOUTOR CAVENDISH, nosso administrador. / um homem que adora administrar eletrochoques nos pacientes !

Quadro 103	
Cena	Face de Cavendish
Plano	Pp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	Cavendish: Eu tenho um dever pra com o Estado. / Não vou deixar este asilo nas mãos de ... LOUCOS!

Quadro 104	
Cena	C. colocando a mão no nariz e apontando algo para o chão
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: E, enquanto discutimos dever, parece que alguém fez o seu no chão.

PG 35

Quadro 105	
Cena	Homem com face deformada segurando baralho de cartas na mão, embaixo da mesa e C por cima olhando para ele
Plano	Pa
Requadro	1.5 x 1.5
Texto	
Diálogos	C: Ah, Deus, Harvey ! Você de novo ? / Está tentando estragar meu salto alto ? Harvey (HD): Desculpe... não deu pra segurar... / Demoro tanto pra decidir... tantas opções... sinto muito mesmo. / eu acho.

Quadro 106	
Cena	C levantando um braço
Plano	Mpp
Requadro	4 x 1.5
Texto	
Diálogos	C: Fessora ! Fessora ! / O Duas-Caras se mijou de novo !

Quadro 107	
Cena	Cabelo verde do C. ao fundo a silhueta de B
Plano	Pa
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	B: Duas-Caras ?

Quadro 108	
Cena	Mão pegando uma carta do baralho (tarô Os Amantes)
Plano	Pp
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	Ruth: Por favor, Batman. Nós realmente preferimos que você chame HARVEY DENT pelo VERDADEIRO nome.

Quadro 109	
Cena	B em frente a terapeuta
Plano	Pa
Requadro	3 x 4
Texto	
Diálogos	B: O que fizeram com ele ? Terapeuta: Fizemos? / Ele está sendo CURADO. Este lugar é um hospital, Batman. Caso tenha esquecido, estamos aqui para TRATAR as pessoas.

Pg 36

Quadro 110	
Cena	Terapeuta fumando em frente ao B
Plano	Pa
Requadro	1.5 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Na verdade, nós conseguimos conter a obsessão de Harvey com a DUALIDADE ! / Tenho certeza de que você conhece esta moeda de prata... riscada num dos lados, perfeita do outro. Ele a usava para tomar todas as suas decisões, como se, de algum modo, isto representasse as metades contraditórias de sua personalidade.

Quadro 111	
Cena	Face da Tr
Plano	Pp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Nós trocamos o hábito da moeda por um dado. / Isso lhe deu seis opções diferentes, ao invés de só duas.

Quadro 112	
Cena	Metade da face de HD, metade aberta com várias letras e mulher com máscara e espada reta
Plano	Pp
Requadro	2 x 1
Texto	Tr: Harvey se saiu tão bem com o dado que nos convencemos a usar cartas de tarô! / São 78 opções abertas pra ele agora Batman ! / Já estamos pensando em passar pro I-CHING. / Em breve ele terá um capacidade de julgamento completamente funcional, não mais baseada em conceitos absolutos de branco e preto.
Diálogos	

PG 37

Quadro 113	
Cena	HD deitado, ao fundo silhueta de B e da Tr
Plano	Pa
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	B: Só que agora Harvey não consegue tomar nem uma decisão simples, como ir ao banheiro, sem consultar as cartas. / Me parece que vocês DESTRUÍRAM definitivamente a personalidade dele, doutora.

Quadro 114	
Cena	Mão segurando a carta da Torre do tarô
Plano	Ppp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Às vezes, é preciso demolir pra RECONSTITUIR. Batman.

Quadro 115	
Cena	Carta da Torre
Plano	Ppp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Assim é a psiquiatria.

Quadro 116	
Cena	Face de B na penumbra
Plano	Pa
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	B: É bem difícil ver este lugar como restaurador da saúde mental de qualquer pessoa.

Quadro 117	
Cena	Tr olhando para B
Plano	Pa
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Agora você vai me jogar todo o FOLCLORE sobre o local, não? / Passagens secretas, o fantasma do insano Amadeus Arkham, a porta que sangrava. LIXO gótico.

Quadro 118	
Cena	Face de B na penumbra
Plano	Pp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	B: Bem, desculpe dizer isto, mas suas técnicas não parecem Ter muito efeito no CORINGA.

PG 38

Quadro 120	
Cena	Tr colocando cigarro no cinzeiro, atrás B
Plano	Pa
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: O Coringa é um caso ESPECIAL. Muitos de nós acreditam que ele está além de qualquer tratamento. / Na verdade, não estamos sequer certos de que ele possa ser definido como insano.

Quadro 121	
Cena	Mão da Tr com cigarro sobre o cinzeiro
Plano	Ppp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Sua afirmação mais recente é de que foi possuído pelo BARÃO

GHEDE, o LOA do vodou.	
------------------------	--

Quadro 122	
Cena	Face da Tr
Plano	Pp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Começamos a suspeitar de que possa ser uma doença neurológica, semelhante à SÍNDROME DE TOURETTE.

Quadro 123	
Cena	Pés descalços da Tr sobre o piso, onde se espalham pranchas do teste de Rorschach
Plano	Pp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: É bem possível que estejamos diante de um caso de super sanidade. / Uma nova e brilhante modificação da percepção humana, mais adequada à vida urbana do fim do século vinte.

Quadro 124	
Cena	Tr abaixando-se para juntar as pranchas na frente de B
Plano	Pm
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	B: Diga isso a suas VÍTIMAS. Tr: Diferente de você ou de mim, o Coringa parece não Ter controle sobre as informações sensoriais que recebe do mundo externo.

Quadro 125	
Cena	Tr de pé com as pranchas
Plano	Pa
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Sua mente só pode lidar com a barragem caótica de estímulos deixando-se levar pelo fluxo.

PG 39

Quadro 126	
Cena	Tr virando o rosto
Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: por isso, alguns dias ele é um palhaço infantil. Outros, um psicopata assassino. Ele não tem verdadeira personalidade.

Quadro 127	
Cena	Tr conversando com B
Plano	Pa
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Tr: Ele cria uma diferente por dia. / O Coringa se vê como o mestre do desgoverno, e o mundo como um teatro do absurdo.

Quadro 128	
Cena	C chegando por trás da Tr e entregando-lhe uma prancha
Plano	Pa
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	C: Teste de pranchas, Dra. Ruth ? / A senhora me conhece. Eu adoro teste de pranchas ! Tr: Nós ... AHHH...

Quadro 129	
Cena	C. segurando a prancha do Rorschach com mancha parecida com borboleta (I)
Plano	Ppp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	C: Hmm. Estou vendo anjos trepando na estratosfera. Uma constelação de buracos negros, um processo biológico além da compreensão humana, um ventríloquo judeu atuando porta malas de um chevrolet vermelho...

Quadro 130	
Cena	Mão do C mostrando a prancha para B – visão de B
Plano	Ppp

Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	C: E você, Batman ?

Quadro 131	
Cena	Braço do C em frente ao B com prancha
Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	C: O que você vê ?

Pg 40

Quadro 132	
Cena	Foto de um morcego voando com asas abertas, boca aberta e dentes afiados exageradamente grandes
Plano	Pp
Requadro	1 x 1 (pg)
Texto	
Diálogos	

Pg 41

Quadro 133	
Cena	Braço do C em frente ao B com prancha
Plano	Mpp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	B: Nada. / Eu não vejo nada.

Quadro 134	
Cena	C. olhando a prancha
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Nem um adorável garotinho de pernas compridas em traje de banho ?

Quadro 135	
Cena	C jogando a prancha, ao fundo duas pessoas mascaradas
Plano	Pm
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	Mascarados: - Pare de perder tempo, seu canalha arrogante ! - Bem, ele também é NOSSO. Quer dizer, se não se importa...

Quadro 136	
Cena	Meia face do C, ao fundo mascarado
Plano	Pp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	Mascarado: - Vamos tirar a máscara. / Quero ver a cara dele.

Quadro 137	
Cena	C. encarando o mascarado
Plano	Mpp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Oh, não sejam tão previsíveis, pelo amor de Deus! / Essa é a cara dele.

Quadro 138	
Cena	Face de C sorridente
Plano	Pp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: E eu quero ir mais fundo do que isso. / Quero que ele saiba o que é dedos pegajosos cutucando sua mente.

Quadro 140	
Cena	C. conversando com Tr que se vira
Plano	Mpp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Que tal começarmos com uma associação de palavras ? Ruth ?

Quadro 141	
Cena	Tr se levantando e virando-se para B
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	Tr: Eu não queria fazer isto... B: Eu não tenho medo. Dra. Adams.

Pg 42

Fundo preto com riscos geométricos

Bloco Delírio de A

Quadro 142-144	
Cena	Face de A, mãos no rosto, fios envolvendo o corpo
Plano	Ppp, mpp, pm

Requadro	5 x 3, 5 x 2.5, 5x 1.5
Texto	A: E o grande dragão foi banido, aquela antiga serpente chamada Diabo, e Satanás que seduz todo mundo, - Assim como o Arcanjo subjugou o Antigo Dragão, eu verterei esta casa à minha vontade - Eu trarei luz a estes corredores lúgubres de minha infância. Abrirei as portas trancadas e encherei os quartos vazios.
Diálogos	

Quadro 145	
Cena	Arcanjo Miguel vestido com armadura, com uma lança na mão, de pé sobre uma gigantesca cobra enrolada. Fios pretos descem. Embaixo, silhuetas de pessoas
Plano	Pc
Requadro	1 x 2.5
Texto	A: E colocarei sobre a mansão uma imagem do triunfo da RAZÃO sobre o irracional.
Diálogos	

PG 43

Fundo negro

Quadro 146	
Cena	A sentado ao lado da cabeceira da cama de seu filho.
Plano	Pc
Requadro	1 x 3
Texto	A: Harriet está tendo PESADELOS.
Diálogos	

Quadro 147	
Cena	Pés sobre um desenho de cera vermelho
Plano	Pp
Requadro	4 x 3
Texto	A: Eu culpo LEWIS CARROLL, mas ela insiste em ler e reler os livros
Diálogos	

Quadro 149-151	
Cena	Detalhes dos desenhos
Plano	Ppp
Requadro	5 x 3
Texto	A: Talvez as coisas se ajeitem quando o trabalho na casa tiver terminado.
Diálogos	

Quadro 152	
Cena	A fechando a porta do quarto.
Plano	Pa
Requadro	5 x 2
Texto	A: talvez
Diálogos	

Quadro 153	
Cena	Face de A olhando para baixo
Plano	Mpp
Requadro	5 x 3
Texto	
Diálogos	

Quadro 154-155	
Cena	Carta do Coringa caída no chão
Plano	Ppp
Requadro	5 x 4
Texto	A: Um dos pedreiros deve Ter perdido.
Diálogos	

Pg 44
Fundo negro

Quadro 156	
Cena	Tr e B sentados frente a frente
Plano	Mpp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	Tr: Mãe

Quadro 157	
Cena	Um colar de pérolas sobre uma senhora religiosa rezando e outra pintada e com véu
Plano	Pp
Requadro	1.5 x 3
Texto	
Diálogos	B: Ah / Pérola.

Quadro 158	
Cena	Busto da Tr. mão na boca.
Plano	Mpp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	Tr: Mão.

Quadro 159	
Cena	Revólver
Plano	Ppp
Requadro	2 x 3
Texto	
Diálogos	

Quadro 160	
Cena	Face de B
Plano	Pp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	B: Revólver

Quadro 161	
Cena	Face da Tr
Plano	Pp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	A: arma

Quadro 162	
Cena	Desenho de criança sobre foto borrada de uma pessoa.
Plano	Ppp
Requadro	2 x 3
Texto	
Diálogos	

Quadro 163	
Cena	Face de B
Plano	Ppp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	B: pai.

Pg 45

Fundo: No meio, em cima, pedaço de renda com foto de caveira riscada.

Quadro 167	
Cena	Face da Tr
Plano	Pp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	Tr: Pai ?

Quadro 168	
Cena	Olhos de B
Plano	Ppp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	B: Morte.

Quadro 170	
Cena	Face de Tr
Plano	Ppp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	Tr: Fim.

Quadro 171	
Cena	Boca de B
Plano	Ppp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	B: Pare.

Quadro 172	
Cena	B se debruçando sobre a mesa.
Plano	Mpp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	B: Pare.

Quadro 173	
Cena	Face da Tr virando-se para baixo
Plano	Pp
Requadro	4 x 3
Texto	C: HA HA HA HA HA (vermelho)
Diálogos	

Quadro 174	
Cena	Boca da Tr borrada
Plano	Ppp
Requadro	2 x 3
Texto	C: HA HA HA HA HA (vermelho)

Diálogos	
----------	--

Pg 46 – 47

Fundo: Cartas, planos de viagem e azul escuro.

Bloco: Viagem de A

Quadro 175	
Cena	Foto da face de Jung velho debruçado
Plano	Pp
Requadro	3 x 1.5
Texto	A: No outono de 1920, sou convidado para ir a EUROPA. / Finalmente conheço o PROFESSOR JUNG na Suíça.
Diálogos	

Quadro 176	
Cena	Corpo e face de homem borrada.
Plano	Mpp
Requadro	3 x 1.5
Texto	A: E, na Inglaterra, sou apresentado àquele que chamam de “Homem mais depravado na Terra” ... Aleister Crowley.
Diálogos	

Quadro 177	
Cena	Busto de Aleister, tabuleiro de xadrez, carta de tarô, A sentado., símbolos egípcios, etc.
Plano	Pc
Requadro	1 x 1
Texto	A: Eu o acho fascinante e bem educado. Discutimos o simbolismo do tarô egípcio e ele me derrotou no XADREZ. / Duas vezes.
Diálogos	

Quadro 178	
Cena	Sol se pondo no mar. tom alaranjado
Plano	Pg
Requadro	3 x 1
Texto	A: Fico sem cigarros franceses no meio do Atlântico.
Diálogos	

Pg 48

Fundo: marrom, flores secas, preto

Quadro 179-180	
Cena	Aproximando-se do vitró da janela da mansão
Plano	Mpp, ppp
Requadro	5 x 1.5
Texto	A: Volto a tempo para o Natal e vejo que a conversão da casa já está bem adiantada.
Diálogos	

Quadro 181	
Cena	Face olhando através do aquário com peixes coloridos
Plano	Pp
Requadro	4 x 2
Texto	A: Constance me surpreende com uma linda aquisição para meu aquário. / O peixe-palhaço japonês é fascinante.
Diálogos	

Quadro 182	
Cena	Detalhe da escama do peixe
Plano	Ppp
Requadro	4 x 2
Texto	A: Quando uma fêmea dominante morre, um dos machos de seu séquito sexual muda de SEXO e assume o papel dela. / Por alguma razão, lembro do nome francês para a vítima das peças de primeiro de abril. / POISSON D'AVRIL. Peixe de abril. / Sinto um inexplicável frisson de DÉJÀ VU.
Diálogos	

Quadro 183-184	
Cena	Aproximando-se do telefone
Plano	Pp, ppp
Requadro	4 x 2
Texto	A: E então o telefone toca.
Diálogos	

Pg 49

Quadro 185	
Cena	A atendendo o telefone
Plano	Pa
Requadro	4 x 1

Texto	A: Ocorre que Martin Hawkins escapou da penitenciária e a polícia queria a minha opinião de especialista sobre seu estado mental. / Digo que ele pode ser altamente perigoso e o deixo nas mãos deles. / Não é problema meu. / Não hoje.
Diálogos	

Quadro 186	
Cena	Braço de A colocando o telefone no gancho, sua esposa ao fundo.
Plano	Pp
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	Esposa: Alguma coisa errada ? A: Não. NADA. Nada mesmo.

Quadro 187	
Cena	Face de menina, desenhada em traços, difusa com relógio cuco
Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	A: Harriet está encantada com o relógio cuco que eu trouxe da Suíça. / Torço para que ele afaste sua mente dos sonhos ruins.
Diálogos	

Quadro 188	
Cena	Sol violeta atrás de A e esposa abraçando-se, Harriet na frente com relógio cuco inclinado. (desenho)
Plano	Pmc
Requadro	4 x 2
Texto	A: Então me lembro de que todas as crianças inteligentes tem pesadelos.
Diálogos	

Quadro 189	
Cena	Mostrador com ponteiros de relógio de bolso antigo - violeta
Plano	Ppp
Requadro	4 x 2 (188)
Texto	A: E Harriet é muito inteligente. / E bonita a perfeição.
Diálogos	

Quadro 190	
Cena	Vitrô da janela, alta e retangular
Plano	Pp
Requadro	5 x 2
Texto	A: Chego quase a desejar que ela nunca cresça.
Diálogos	

Pg 150

Quadro 191	
Cena	Mostrador com ponteiros de relógio de bolso antigo
Plano	Ppp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Está ficando tarde.

Quadro 192	
Cena	C dirigindo-se para B, que está de costas
Plano	Pa
Requadro	1.5 x 3
Texto	
Diálogos	C: Acho que é hora de começar as diversões da noite. / Se você estiver a fim. B: De quê ?

Quadro 193	
Cena	Face de C
Plano	Mpp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Uma brincadeirinha de esconde-esconde. / Você tem uma hora, amoreco e não tem saída do prédio. / Uma hora antes dos seus amigos saírem a sua procura.

Quadro 194	
Cena	Face de C olhando para cima
Plano	Mpp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: O Espantalho, O Sr. Cara de Barro e o estranho Doutor Destino, é claro. / Ele parece tão frágil naquela cadeira de rodas, mas basta ele olhar pra sua cara e você deixa e ser real. / Destino quer ver tanto você doçura.

Quadro 195	
Cena	Face de C
Plano	Pp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: E não se esqueça do Crocodilo. Ele saiu daquele porão sombrio e úmido esta manhã arrastando correntes. / Todos querem ver você. Que tal ir já andando.

Quadro 196	
Cena	Face de B.
Plano	Pp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	B: Eu não recebo suas ordens

Quadro 197	
Cena	C. de pé, abrindo uma gaveta, e B saindo
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Bem ... / tem aquela piada do sujeito que entra no hospital. A mulher dele tinha acabado de dar à luz e o cara mal podia esperar pra encontrar os dois.

Quadro 198	
Cena	C. pegando uma pistola
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Ele encontra o médico e diz: "Doutor, estou tão preocupado, como eles estão?"

Pg 51

Quadro 199	
Cena	C abrindo os braços
Plano	Mpp
Requadro	2 x 3
Texto	
Diálogos	C: E o médico sorri e diz: "Eles estão ótimos. Sua mulher deu a luz a um garotão forte e saudável". / "Você é um cara de sorte".

Quadro 200	
Cena	C ao lado de um policial
Plano	Pmc
Requadro	6 x 3
Texto	
Diálogos	C: Ai o sujeito entra correndo na ala de maternidade levando flores. / mas a cama de sua mulher está vazia.

Quadro 201	
Cena	C apontando a pistola para a cabeça do guarda
Plano	Mpp
Requadro	4 x 3
Texto	
Diálogos	C: "Doutor?" ele diz virando-se. Nessa hora , o médico e as enfermeiras começam a gargalhar do otário.

Quadro 202	
Cena	Pistola disparando
Plano	Ppp
Requadro	2.5 x 3
Texto	
Diálogos	C: "Primeiro de abril! Sua esposa morreu e o nenê está com paralisia cerebral!!"

Quadro 203	
Cena	C com a pistola na mão e o corpo do policial caído a sua frente
Plano	Pm
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Entendeu ?

Quadro 204	
Cena	C virando a cabeça. mão no cabelo e pistola na outra
Plano	Pa
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Oh, que inútil desperdício de vida humana!

Quadro 205	
Cena	Olho do C
Plano	Ppp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Agora Batman.

Quadro 206	
Cena	Pistola ao lado da cabeça da Tr e B saindo
Plano	Pp
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: Corre.

Quadro 207	
Cena	B saindo pela porta
Plano	Pm
Requadro	3 x 3
Texto	
Diálogos	C: A brincadeira termina á meia-noite! Corre! CORRE!

Pg 52

Quadro 208	
Cena	B correndo pelos corredores, costas
Plano	Pmc
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	

Quadro 209	
Cena	Pai, mãe e filho (b quando criança) saindo do cinema, filme Bambi
Plano	Pmc
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	Mãe: Como pôde me fazer passar tanta vergonha, Bruce? / É só um filme, Deus do céu. / Não é REAL.

Quadro 210	
Cena	B correndo pelos corredores, frente
Plano	Pm
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	

Quadro 211	
Cena	Criança olhando para cima chorando e braço da mãe apontando para ela.
Plano	Mpp
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	Mãe: Bruce, eu estou AVISANDO. / Se não parar de chorar e começar a agir como gente grande vou deixar você aqui.

Quadro 212	
Cena	B para, abaixa a cabeça levando as mãos a ela.
Plano	Mpp
Requadro	4 x 2
Texto	Pai: entendeu ? (memória)
Diálogos	

Quadro 213	
Cena	B olha para cima e enxerga uma face com olho de traço reto vermelho.
Plano	Pp
Requadro	4 x 2
Texto	Pai (memória): Eu vou deixar você aqui.
Diálogos	

Quadro 214	
Cena	Em preto e branco, pastel: Menino olha para cima e vê face com pupila que é um traço vermelho.
Plano	Pp
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	

Quadro 215	
Cena	Saindo do cinema que passa "Zorro", B criança brinca a frente, pai e mãe juntos, um assaltante os espreita no beco.
Plano	Pc
Requadro	4 x 2
Texto	"ZORRO"
Diálogos	

Pg 53

Quadro 216	
Cena	B correndo
Plano	Mpp
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	

Quadro 217	
Cena	B quebrando a luminária com os punhos
Plano	Pa
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	

Quadro 218	
Cena	Família de B andando na rua, assaltante chega.
Plano	Pa
Requadro	4 x 2
Texto	B: Deixar você. (memória)
Diálogos	

Quadro 219	
Cena	Pai de B é atingido
Plano	Pm
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	

Quadro 220	
Cena	Assaltante se aproxima da mãe e de B
Plano	Pa
Requadro	4 x 2
Texto	B: Bem aqui (memória)
Diálogos	

Quadro 221	
Cena	Mão de B segurando uma lasca de vidro
Plano	Pp
Requadro	4 x 2
Texto	
Diálogos	

Quadro 222	
Cena	Colar de pérolas sendo puxado
Plano	Ppp
Requadro	4 x 2
Texto	B: bem (memória)
Diálogos	

Quadro 223	
Cena	B dirigindo a lasca para sua mão
Plano	Pm
Requadro	4 x 2
Texto	B: aqui (memória)
Diálogos	

Pg 54-55

Quadro 224-239	
Cena	B perfurando sua mão com lasca de vidro- detalhes da mão, lasca, gotas de sangue caindo, e face de dor de B
Plano	Pa, mpp, pp, ppp
Requadro	4 x 2
Texto	B: - unh! - Deus! - Mamãe ?
Diálogos	

Pg 56

Quadro 240	
Cena	Face sorridente de um homem na TV
Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	TV :- Mãe! Oh! Meu Deus! MÃE!
Diálogos	

Quadro 241	
Cena	Face de homem com óculos assistindo TV
Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	TV: Sangue! Sangue!
Diálogos	

Quadro 242	
Cena	C na janela e outra pessoa ao lado
Plano	Pa
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Pessoa: - Vamos atrás dele agora ? C: Nós prometemos uma hora !

Quadro 243	
Cena	C na janela olhando para fora, homem encostado olhando para a sala
Plano	Pm
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	C: Ele saiu não faz dez minutos Homem: Isto é RIDÍCULO !

Quadro 244	
Cena	Face boa de HD olhando para cima e fora, homem se virando para ele.

Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Homem: O que você acha Dent?

Quadro 245	
Cena	Lua cheia no céu
Plano	Pp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	HD: A Lua está tão bonita... Homem: O quê?

Pg 57

Quadro 246	
Cena	Face deformada de HD olhando
Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	HD: Ela é como uma moeda gigante lançada por DEUS! / E caiu como lado riscado pra cima.

Quadro 247	
Cena	Homem dando de ombros, HD olhando para fora.
Plano	Pmc
Requadro	3x2
Texto	
Diálogos	HD: Assim ele fez o mundo. Homem: Minha nossa! Não se pode Ter uma conversa decente neste lugar ?

Quadro 248	
Cena	Castelo de Cartas, atrás Tr, homem e HD
Plano	Pmc
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Homem: São todos LOUCOS !

Quadro 249	
Cena	Anão cutucando capa de C
Plano	Mpp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	Anão: CO- rin -ga! Estamos ENTEDIADOS !

Quadro 250	
Cena	Face de C
Plano	Pp
Requadro	3 x 2
Texto	
Diálogos	C: Ora... então tudo bem !

Quadro 251	
Cena	Face de C virando-se
Plano	Pp
Requadro	3x2
Texto	
Diálogos	C: Vamos fazer de conta que já passou uma hora.

Pg 58-59

Fundo negro

Bloco: A encontra a esposa morta

Quadro 251-254	
Cena	A subindo as escadas da mansão
Plano	Pc, pmc, pp, pa
Requadro	4 x 2, 2 x 1.5, 2x2, 4 x 1.5
Texto	A: A primavera engana muito. E o 1* de abril de 1921.
Diálogos	A: Connie ? / Sabia que a porta da frente estava escancarada ? - Connie ? Você está no ...?

Quadro 255	
Cena	Cabeça de Connie deitada, através dos fios de cabelo vê-se A entrar no quarto.
Plano	Mpp
Requadro	2x1
Texto	A: Eu vejo minha esposa primeiro... CONSTANCE.
Diálogos	

Pg 60

Quadro 256	
Cena	Detalhe de quadril no chão e braço ao lado com chão ensanguentado
Plano	Pp
Requadro	3 x 1
Texto	A: Seu corpo está em pedaços. / Harriet está caída perto, indescritivelmente violentada.
Diálogos	

Bloco: Visão da filha assassinada

Quadro 257	
Cena	Face de A aterrorizado borrada
Plano	Pp
Requadro	5 x 1.5
Texto	A: Quase em vão indago onde está sua CABEÇA.
Diálogos	

Quadro 258	
Cena	Casa de bonecas
Plano	Ppp
Requadro	5 x 1.5
Texto	
Diálogos	

Quadro 259	
Cena	Face de A aterrorizado, borrada
Plano	Ppp
Requadro	5 x 2
Texto	A: Então eu olho para a casa de bonecas.
Diálogos	

Pg 61

Fundo : como chão vermelho, sangue escorrendo, rendas manchadas de vermelho

Quadro 251-266	
Cena	Em quadros diferentes, olho de A, cabeça de Harriet dentro da casa de bonecas e relógio cuco tocando
Plano	Pp e ppp
Requadro	7 x 2
Texto	A: - E a casa de bonecas - Olha - Para - Mím. - Cu - COO
Diálogos	

Pg 62 -63

Fundo: Renda manchada de sangue

Quadro 267	
Cena	Renda manchada de sangue
Plano	
Requadro	3 x 1
Texto	A: Vagarosa e metodicamente, eu ponho o vestido de noiva de minha mãe. Eu me ajoelho diante daquele matadouro infantil.
Diálogos	

Quadro 268	
Cena	A enrolado no vestido, sentado na beira da cama, junto a janela
Plano	Pm
Requadro	2x1
Texto	A: Tudo parece perfeitamente racional. / Perfeitamente, perfeitamente racional.
Diálogos	

Quadro 269	
Cena	Figura humana de pé borrada, sem rosto, andando
Plano	pm
Requadro	1x1
Texto	A: Mais tarde, eu me encontro chorando, engasgando, tentando vomitar na bacia lavatória.
Diálogos	

Quadro 270-272	
Cena	Vários ângulos do rosto de A, limpando-se, em preto e branco.
Plano	Ppp
Requadro	5x4
Texto	A: - É nisto que tudo resulta... nossos sonhos, esperanças e aspirações? - Apenas VÔMITO? - Eu tenho MEDO. - MUITO medo. - Acho que posso adoecer.
Diálogos	

Pg 64

Quadro 271 - 277	
Cena	Homem baixo, magro, doente e com pele esverdeada está em um

	quarto escuro, B chega
Plano	Pp, pm, mpp
Requadro	4x2, 2x2
Texto	
Diálogos	Homem: - Doente - Doente - Minha pele está doente morcego. - Está podre e dormente - Somente você pode me ajudar.

Pg 65

Quadro 278-281	
Cena	Homem tenta encostar em B que se afasta
Plano	Pa, pp, pa
Requadro	4x2
Texto	
Diálogos	Homem: Mor-cego B: Só quero partilhar minha doença. Hm: Só quero partilhar minha doença B: Não Hm: Ohhh.

Quadro 282-285	
Cena	B afasta-se fica com raiva e quebra a perna do homem, que senta e lamenta-se
Plano	Pp, pm, pa, pp
Requadro	4x2
Texto	
Diálogos	B: NÃO ME TOQUE! Hm: Não ...Espere ! - Ahhh... - Meu Deus... minha PERNA! - Oh, Deus.

Pg 66-67

Quadro 286-297	
Cena	Ao final do corredor, homem magro está andando em cadeira de rodas em frente a uma escada, pede para alguém empurrá-lo, B chega furtivamente e joga-o escada abaixo matando-o.
Plano	Pmc, pm, pa, mpp, pp
Requadro	3x2, 1x2, 4x3
Texto	
Diálogos	Hm: Cara de barro? - Cara de Barro. CADÊ você? - Então não responde, seu verme

	nojento? Eu não preciso de você! - Eu posso arranjar qualquer um pra... - ...me..(sendo empurrado por B) - ..empurrar. / Não! - NÃO!
--	--

PG 68-69

Quadro 298-309	
Cena	Um homem vestido de espantalho com "tridente para palha" riscando o chão de pedra, ele sai , B entra no aposento, examina o chão que possui escritos gravados na pedra.
Plano	Ppp, mpp, pm, pa, pmc
Requadro	4x2
Texto	
Diálogos	B: meu Deus.

Quadro 310-312	
Cena	B. sai do aposento e se encontra frente a vários espelhos, colocando a mão neles.
Plano	Pa, pm
Requadro	4x2
Texto	
Diálogos	De fora: Pisca, Pisca, Morceguinho.

Pg 70 -71

Quadro 313	
Cena	B. encontra homem sentado sobre almofadas fumando cachimbo árabe, parecido com Chapeleiro Louco (CL) de "Alice no Pais das Maravilhas"
Plano	Pmc
Requadro	1x1.5
Texto	
Diálogos	CL: Como me indago sobre o que você está aprontando...

Quadro 314	
Cena	Face de CL
Plano	Mpp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	CL: Fico feliz de que tenha vindo. / Tenho tantas coisas pra lhe dizer.

Quadro 315	
Cena	Silhueta de B
Plano	Pa
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	CL: Você deve estar se sentindo bem frágil agora, eu espero./ Esta casa... faz coisas com a mente. / FPP

Quadro 316	
Cena	Face de CL
Plano	Pp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	

Quadro 317-319	
Cena	CL falando
Plano	Pa. pp. mpp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	CL: - Onde eu estava? / Onde estou ? / Onde estarei ? - Ah, sim. A aparente desordem do universo é só uma ordem mais elevada, uma intrincada ordem além de nossa compreensão. - Por isso as crianças me INTERESSAM. / São todas loucas, mas em cada uma, está um adulto intricado. Ordem gerada do caos. / Ou caos gerado da ordem

Quadro 320-321	
Cena	Rendas
Plano	Pd
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	CL: - Conhecê-las é conhecer a mim mesmo. / Garotinhas principalmente. - Garotinhas LOIRAS. / As putinhas sem vergonha ! / Oh, Deus. / Que Deus nos ajude.

Quadro 322	
Cena	Uma cabeça desenhada sobre CL
Plano	Mpp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	CL: Às vezes eu acho que o asilo é uma CABEÇA / Estamos dentro de uma cabeça que nos sonha.

Quadro 323-325	
Cena	CL se afastando de B., a imagem dele desaparecendo e ficando a imagem de B refletida no espelho
Plano	Pm, pa, mpp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	CL: - Talvez seja a SUA cabeça, Batman. - Akham é um país dos espelhos. - e nós somos você.

P. 72-73

Fundo negro

Quadro 326	
Cena	Grades de janela
Plano	Pd
Requadro	1.5 x 1
Texto	A: Apesar de tudo, o Asilo Elisabeth Akham para Criminosos Insanos abre oficialmente suas portas na data marcada, em novembro de 1921.
Diálogos	

Quadro 327	
Cena	Na janela fechada por uma cortina. A olha para fora por uma fresta
Plano	Pp
Requadro	4x1
Texto	A: Um de meus primeiros pacientes é Martin Hawkins
Diálogos	

Quadro 328	
Cena	Em uma sala. A, de pé na janela olhando para fora, atende Martin que está sentado
Plano	Pmc
Requadro	3x2
Texto	A: Hawkins. / O "MAD DOG" se delicia contando-me cada detalhe do que fez a minha Constance e a Harriet. / Ele ri e baba. Diz que as duas imploraram para serem violentadas. Chama minha filha de meretriz. / Eu escuto. / Trato dele durante seis meses. Sou muito elogiado por minha coragem e compaixão.
Diálogos	

Quadro 329-331	
Cena	Martin preso a maca de eletrochoque, calmo, depois gritando até ficar negro em Preto e branco
Plano	Pa
Requadro	4x2, 4x1.5, 4x1
Texto	A: - Então, em 1º de abril de 1922... um ano após a tragédia... eu o amarro no leito de eletrochoque. - E INCINERO o filho da puta. / Acharam que foi um acidente. Essas coisas acontecem. / Há cheiro de carne queimada em minhas narinas. / Mas não sinto nada.
Diálogos	

Pg. 74-75

Fundo: Detalhe em preto, azul e branco do olho de um homem em uma face, negro no lado direito.

Quadro 332-338	
Cena	A, andando no corredor, olha para trás, em cima da cabeça, tudo se mistura, a face no espelho fica cada vez mais borrada.
Plano	Pm, pa, pa, mpp, mpp.
Requadro	3x1.5, 5x2, 6x3
Texto	A: - Faço a ronda pelos corredores entre três e quatro da manhã. / Visito a sal secreta frequentemente para manter meu diário atualizado. - ROTINA é importante, eu acho. Uma boa rotina desvia a mente de pensamentos mórbidos. - Às vezes, estou certo de ouvir uma GARGALHADA histérica de uma cela que sei estar vazia. - Eu cubro com fita o meu ESPELHO no meu estúdio. - A gargalhada cessa.
Diálogos	

Quadro 339	
Cena	Uma cobra andando na vertical, embaixo a silhueta de A. andando
Plano	Pmc
Requadro	5x1
Texto	A: E eu volto as minhas perambulações rituais. / Meus movimentos pela casa se tornaram tão rituais quanto um BALÉ, e sinto que virei parte essencial de algum processo biológico incompreensível. / A casa é um organismo faminto por loucura. / É o labirinto que sonha.
Diálogos	

Pg. 76-77

Na vertical

Quadro 340-343	
Cena	Uma face esculpida em azul escrita
Plano	Pp
Requadro	4x3
Texto	TNΩΘΙ ΣFAYTON
Diálogos	

Quadro 344	
Cena	Um homem magro. com fios de luz penetrando na sua pele e alguns ligados a uma placa de circuito eletrônico e outros colocados na parede, emando uma pálida luz azul.
Plano	Pa
Requadro	1x1
Texto	
Diálogos	Homem: Ah. / Um peregrino. / Vem a minha presença. peregrino.

Quadro 345-348	
Cena	B chegando e o homem se movimentando pegando um barril.
Plano	Pmc, pa, pp
Requadro	3x3
Texto	
Diálogos	Homem: Contempla o teu deus. Policia ao fundo: Mais, mais. / Faz de novo. Homem: - ZEUS ARRHENOTHELUS. Parte homem, parte mulher. Eletricidade inflama minha mente. Voltagem. Corrente. / O fogo de céu. / Olha aqui. - Eu GUARDEI tudo. Tem muito

poder nisto. Sabe ?

Pg. 78-79

Quadro 349-360	
Cena	B chega, observa, ouve e vai embora.
Plano	Pmc, pp, pa
Requadro	3x2
Texto	
Diálogos	Homem: - Eletricidade. - Ahh. / Dávida de meu corpo divino. Fértil. Transformará as terras áridas da África em perfumados orquidários do PARAÍSO, e os homens irão me idolatrar novamente. - Pois eu sou ZEUS, senhor da eletricidade, deus da distribuição elétrica. - Eu dou para que possas dar. / Toma minha dávida para ti. - Toma e bebe. / Este é o meu corpo, este é o meu sangue. - O altar ACID aguarda! Deixa-me conhecer a ti na forma de uma chuva de faíscas. - ESPERA!

Pg 80-81

Quadro 361-367	
Cena	Close de cogumelos, em uma sala escura. A está sentado debruçado, angustiado, mão na testa.
Plano	Pd, pmc, mpp, pp
Requadro	5x5, 1.5x1, 4x1, 4x2
Texto	A: -Preocupados com meu estado de saúde, alguns amigos me levam a ópera PARSIFAL, de Wagner. - Eles não compreendem ? / Não vêem que estou me quebrando em mil lugares ? / Tempo. / O tempo fica / estranho. - Quarenta minutos se passaram desde que ingeri três porções do cogumelo AMANITA. / Não fez efeito. - Abruptamente, eu me convenço de que a casa está viva e tentando se comunicar comigo. / Uma PRESSÃO na nuca faz com que eu me vire. - Em seu pequeno universo

	compacto dois imensos peixes palhaços deslizam um de encontro ao outro. - E formam o signo de PEIXES. / PEIXES! A atribuição astrológica da carta da Lua no tarô ! / O símbolo do julgamento e iniciação. Morte e renascimento.
Diálogos	

Pg 82-83

Vertical

Quadro 368-371	
Cena	B vendo sangue no chão, abaixa-se observa, pega um cogumelo e toma.
Plano	Mpp, pp
Requadro	2x4
Texto	A: - Foi-me mostrado o caminho. - Eu devo seguir aonde ele leva. - Como Parsifal, devo CONFRONTAR o irracional que me ameaça. / Devo penetrar sozinho na TORRE NEGRA. - Sem olhar para trás.
Diálogos	

Quadro 372-390	
Cena	B. imagina um monstro enorme, com cabeça de lagarto, luta com ele, é levantado e jogado pela vidraça.
Plano	Pmc, pa, pp
Requadro	2x1, 1x3, 3x3
Texto	B: - E encarar o DRAGÃO que há lá dentro. - Só tenho um medo. - E se não for bastante forte para derrotá-lo ? / E então ? - A droga se firma. Eu me sinto pequeno e atemorizado. - Talvez eu tenha feito a coisa errada. / Em algum lugar, não muito longe dali, dragão lança seu terrível peso pelos corredores do manicômio. - Sou erguido numa onda de perfeito TERROR.
Diálogos	

Pg. 84-85

Quadro 391-399	
Cena	B salta pela janela, se agarra em uma ponta do parapeito, retorna, imagina

	um anjo enorme com uma lança sobre uma cobra enrolada a seus pés (Arcanjo Miguel), se aproxima e toma a sua lança.
Plano	Pc, ppp, pm, mpp
Requadro	2x4, 2x1, 1.5x1, 3x3
Texto	A: - E o mundo explode. - Não há nada em que me apoiar. - Nem âncora. - Tomado pelo pânico, fujo. - Corro cegamente pelo hospício. - Não posso nem mesmo rezar. - Pois não tenho Deus.
Diálogos	

Pg 86-87

Quadro 400-411	
Cena	Monstro (dragão) anda pelos corredores, B foge, cai, salta por uma janela, cai na frente do monstro com a lança empunhada.
Plano	Pm, pp, ppp, pnc, pa
Requadro	2x3, 1.5x1, 3x4
Texto	A: - Portas se abrem e se fecham aplaudindo minha fuga. Fechaduras sangram. Um coro de crianças sexualmente mutiladas canta meu nome um sem número de vezes. - Arkham - Arkham - Arkham - Estou caindo - Mamãe, que ÁRVORE é essa.
Diálogos	

Pg 88-89

Quadro 411-421	
Cena	B fura com a lança a barriga do monstro ao mesmo tempo que se fere também, quebra-a e empurra-o para fora, caindo pela vidraça.
Plano	Pa, pp, mpp, ppp, pm
Requadro	1x5
Texto	A: - Que FERIMENTOS são esses ? - Eu sou Attis no pinheiro. - Cristo no cedro. / Odin no freixo do mundo. - Pendurado na árvore dos ventos por nove noites inteiras, ferido com a lança. / Devotado a Odin. - De mim, para mim. / Preciso ver meu reflexo para provar que ainda

	<p>existo. / Lá fora, ouço o dragão se aproximando cada vez mais. / Desesperadamente, retiro as fitas do espelho, tira por tira, quebrando as minhas unhas.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Até me revelar no vidro. / Eu me deparo com olhos familiares. - MAMÃE!
Diálogos	

Pg 88-89

Quadro 422-427	
Cena	B larga a lança, retira o pedaço que ficou no seu corpo, cai desmaiado, mais tarde acorda.
Plano	Mpp, pp, pm
Requadro	3x2, 1.5x2
Texto	<p>A: - Eu devo Ter DESMAIADO então, por que é manhã quando torno a abrir os olhos. / Não posso mais dizer onde o DRAGÃO termina e eu ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - COMEÇO. - Entretanto não sou eu o HERÓI, o Homem do destino ? Não enfrentei o Grande Dragão? - Onde está meu graal ? / Onde está meu tesouro ? - Minha recompensa ?
Diálogos	

Quadro 428-433	
Cena	B acorda e encontra Dr. Cavendish que está com uma faca, fazendo Tr, como refém e aponta para o diário manuscrito.
Plano	Pm, mpp, pa, ppp
Requadro	2x3
Texto	Ao final - A: De repente, a revelação tão ansiada vem na forma de uma RECORDAÇÃO que minha mente havia suprimido.
Diálogos	<p>B: Dr. Cavendish. Tr: Não chegue perto dele. Batman. / Ele... me cortou. / Fique longe. B: Você libertou os internos e permitiu que tudo isto acontecesse. / Por quê, Cavendish ? Dr: - Olha, eu só fiz o que TINHA que ser feito. / Leia o livro na mesa ao seu lado e você vai ver. - Olhe. É o diário de Amadeus Arkham. / Leia. Eu marquei o lugar pra você.</p>

	- Leia e você vai ver.
--	------------------------

Pg. 90-91

Fundo: Silhueta de um morcego voando.

Quadro 434-436	
Cena	Vermelho
Plano	
Requadro	3x4
Texto	A: É 1920. Árvores se agitam na escuridão sob um céu intranquilo. A chuva chacoalha as janelas. / Por quê?
Diálogos	

Quadro 437-439	
Cena	A ajoelhado de sua mãe deitada na cama, face de A fica desvanecente.
Plano	Pmc, pa, pp
Requadro	3x2
Texto	<p>A: - Porque eu vim aqui ? - Então porque eu tenho MEDO? / Eu não estou louco. - Eu não estou louco.</p>
Diálogos	<p>A: - Está aqui ! / ESTA AQUI! / Mamãe, por favor, não tem NADA ! - Toda noite ! Toda noite ! - Viu ? Olhe ! Ele veio me PEGAR!</p>

Quadro 440-442	
Cena	Mãe de braços abertos para um morcego gigante e A olhando
Plano	Pmc, pa, ppp
Requadro	1x1, 4x4, 5x5
Texto	<p>A: - Que Deus me ajude... Eu estou vendo. / Estou vendo a criatura que apavorou e atormentou a minha pobre mãe naqueles anos tão longos. - EU VEJO. - E é um MORCEGO. - UM MORCEGO !</p>
Diálogos	

Pg 94

Fundo: negro

Quadro 443-449	
Cena	Mãe gritando, A olhando, abrindo a navalha e se preparando para golpear sua mãe.
Plano	Pa, mpp
Requadro	3x4, 4x1
Texto	A: Minha pobre mãe...
Diálogos	Mãe: - Não deixe ele me levar ! - Por favor, não deixe ! A: - Ele não vai levá-la, eu juro. - Não tenha medo mamãe ... - Eu te amo.

Pg 95

Fundo: vermelho escorrendo.

Quadro 450-452	
Cena	A com as mãos juntas na nuca e cabeça baixa, imagem da mãe envolta em rendas brancas andando.
Plano	Pp, pm, mpp
Requadro	4x1,5, 4x1
Texto	A: - Agora percebo do que minha memória tentou me manter afastado. / A loucura vem do sangue.. É meu direito de nascença. / Minha herança. / Meu DESTINO. - Eu CONTEREI as presenças que vagam por estes quartos e escadas estreitas. - Eu as cercarei com barras, muralhas e cercas eletrificadas, e rezarei para que jamais escapem. / Eu sou a noiva do Dragão, o filho da viúva.
Diálogos	

Pg 96-97

Quadro 453- 462	
Cena	Dr Cavendish ameaçando a Tr, conversa com B. B se apoia na mesa, fala. Dr grita com B
Plano	Pa, mpp, pp
Requadro	3x2, 1.5x2, 1x2
Texto	A: Asas de couro me envolvem
Diálogos	Dr:- Percebe agora ? / Está entendendo ? - Foi você que supriu este lugar com

	pobres almas ensandecidas durante anos. Você alimentou esta casa faminta. Está vendo ? / VOCÊ é o MORCEGO! B: - Não. - Sou... só um homem. Dr: - Esse disfarce barato não me engana. Eu SEI o que você é. / Arkham tentou matar seu coretor da Bolsa em 1929. Foi por isso que trancafiaram o coitado. Sabia disso ? / Ele não se deteve. O homem leu o "Ramo de Ouro", estudou práticas xamanísticas e sabia que só o RITUAL, só a magia podia conter o morcego. - Sabe o que ele fez ? / Riscou um feitiço de aprisionamento no chão de sua cela. - Ele usou as unhas pra rascar. Pode imaginar isso ? / Suas UNHAS.
--	---

Pg 98 -99

Quadro 463-467	
Cena	Papel de parede velho e rasgado, A velho, de cócoras no chão de pedra da cela, escrevendo o feitiço com as unhas na pedra, em torno de si.
Plano	Pp, mpp, pmc
Requadro	3x1, 1x1
Texto	Dr: Levou ANOS. A: Vejo agora a virtude na loucura, pois este pais não conhece lei nem fronteiras.
Diálogos	A: - ...Ó dizeis que pode ver... - ... pela luz primeira da aurora ? (luno americano)

Pg 100-101

Fundo: Vista lateral da mansão, velho com janelas

Quadro 468-475	
Cena	A velho, com barba e cabelos brancos, deitado no chão da cela, morrendo
Plano	Pp, pa, pin, pp, mpp
Requadro	4x1.5
Texto	A: - Todas as coisas são possíveis aqui, e eu sou aquilo que a loucura fez de mim. / Inteiro. / E completo. / E livre, afmal. - Eu sou ARKHAM. - Estou em casa. - Em meu lugar. Dr: Ele deu tudo. Absolutamente TUDO.
Diálogos	A: - Acabado. - Está acabado. Enfermeiro: - Tragam alguém aqui! Rápido! - As mãos dele... / Quem é este homem, doutor ?

Pg. 102

Quadro 476-488	
Cena	Dr. Chora, larga a Tr, avança em B com a navalha, corta-o, B tira a navalha de suas mãos mas ele agarra o pescoço de B e enforca-o
Plano	Pp, pa, pm, ppp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Dr: - Mas não foi o BASTANTE !/ Dois anos atrás, descobri este quarto secreto e li o diário dele. - E não pude parar de pensar no que Arkham tinha dito e percebi que era meu destino terminar o que ele tinha começado. - Eu preparei uma ARMADILHA pro morcego. Cerquei o asilo com um círculo de SAL pra que o monstro não escapasse de novo / e AGORA ... bem... Tr: Doutor Cavendish! Charles... Dr: Cale a boca. Vaca ignorante ! B: Cavendish, você está doente / Precisa de ajuda. Dr: EU estou doente ? Já se olhou no

	espelho ultimamente ? JÁ SE OLHOU? B: - Cavendish! / NÃO! - Deus! Dr: Filhinho.../ ...da mamãe. / Filho da mãe ! B: UNNH
--	--

Pg 103

Quadro 489-500	
Cena	Tr olha Dr enforcar B, pega a navalha, puxa o Dr pelos cabelos e corta sua garganta matando-o.
Plano	Pa, mpp, pp, ppp
Requadro	4x3
Texto	
Diálogos	Tr: Não. Dr: Filho da mãe! / Filho da mãe! B: - Socorro! - Pelo amor de Deus... / FAÇA ALGUMA COISA! Tr: NÃO ! Dr: Mamãe! Tr: - NÃO! - Oh, Deus. - Oh, Meu Deus. - Sua garganta. B: - Ele teve o que mereceu. - Venha. Tr: Eu não QUERIA... / não mesmo...

Pg 104 -105

Quadro 501-510	
Cena	B e Tr de pé conversam, B pede a moeda a Tr. que passa-a para B.
Plano	Pmc, pa, pp
Requadro	3x2, 1x2
Texto	
Diálogos	B: Imagino que esta passagem seja a saída. Tr: - Sim... sim. deve ser... - Eu ... acho que é por AQUI. / A saída. B: Eu sei. / Ainda tem a moeda do DUAS-CARAS ? Tr: Sim... eu... / Meu Deus... acabo de MATAR um homem. B: Me dê a moeda. Tr: Você vai voltar, não ? Vai desfazer todo meu trabalho... / O que você é ?

	<p>B: Mais forte do que ELES. Do que este lugar. Eles tem que saber. Tr: Isto é loucura. B: - Sim. / Arkham tinha razão. Às vezes, é só loucura que nos faz aquilo que somos. - Ou talvez o destino.</p>
--	---

Pg 106-107

Quadro 511-521	
Cena	B pega um machado e corta os fios de luz, um preso sai correndo e avisa o C
Plano	Ppp, pa, pm, pp
Requadro	1x1, 2x2, 3x3, 6x3
Texto	
Diálogos	<p>Preso: - O MORCEGO ! - É o MORCEGO ! Ele está destruindo TUDO! - Não devia permitir que ele entrasse aqui, Coringa ! O maldito é PERIGOSO demais ! C : Isso mesmo ! Pode me culpar !</p>

Pg 109-110

Quadro 522-533	
Cena	Parede cai e B entra , joga machado aos pés do C, diz que todos estão livres, joga a moeda para Duas Caras (DC) decidir o que fazer consigo, C concorda.
Plano	Pa, pp, ppp
Requadro	3x2
Texto	
Diálogos	<p>B: Estão livres. / Estão todos livres! C: - Ah, nós já sabemos disso. / mas e você ? - Veio reclamar sua camisa de FORÇA? / Ou só quer que demos cabo da pobre e miserável criatura que você é ? B: Por que não deixamos DUAS</p>

	<p>CARAS decidir o que fazer comigo? DC: Eu? / Não... eu não posso... eu... C: Harvey? / Brilhante ! DC (segurando a moeda): - Se cair a face intacta ele está livre. - Se cair a face riscada, ele morre aqui. / Certo.</p>
--	--

Pg 111-112

Quadro 534-548	
Cena	DC joga a moeda, olha e diz que B esta livre, B sai do asilo, C conversa com B enquanto ele se retira, ao final fica acenando para ele.
Plano	Ppp, pp, pm
Requadro	6x1, 6x3
Texto	
Diálogos	<p>DC: Ele está livre. C: - A separação é um momento tão triste amor. - mas não pode reclamar que não se divertiu. - no asilo. - vá se divertir lá fora. - E não se esqueça que, se a barra pesar... / ... sempre haverá um lugarzinho pra você aqui.</p>

Pg 109-110

Quadro 549-560	
Cena	DC olha a moeda por um tempo, caiu com a face riscada para cima, vê um castelo de cartas montado e derruba-o, ao final fixa a carta da LUA.
Plano	Pmc, pm, pa, mpp, pp, ppp
Requadro	3x2
Texto	
Diálogos	<p>DC (olhando o castelo de cartas): - Que me importam vocês ? - Vocês são apenas um baralho de cartas.</p>

Pg 111-112

Lado direito, carta da Lua do tarô de Crowley, fundo de areia marrom com uma folha seca.
 Texto: E não é a mão carinhosa de uma mãe que remove tuas cortinas / E a voz doce de uma mãe que te chama a levantar ? / Levantar e esquecer, na luz brilhante do sol. / Os sonhos feios que te assustaram quando tudo era escuridão --- / Lewis Carroll / Alice no País das Maravilhas.

Pg 113

Fundo: Negro, no centro foto de cabeça de morcego e asas estilizadas desenhadas.

Texto:

BATMAN:

Criminosos criminosos são um terror.

Corações da noite. Eu preciso disfarçar meu.

Criminosos são covardes. Uma terrível visão supersticiosa.

Um bando covarde. Meu disfarce precisa inspirar terror

Eu preciso ser negro. Terrível. Criminosos são.

Criminosos são um bando covarde e supersticioso.

Eu preciso ser uma criatura. Eu preciso ser uma criatura da noite.

Mamãe morreu.

Papai morreu.

Brucinho morreu.

Eu me tornarei um morcego.

Fonte: tipo de máquina de escrever manual antiga, pedaços recortados e colados.

Pg. 114

Fundo: negro, uma lua dentro de uma moldura quadrada no centro, acima desenhado com linha vermelha um arlequim maluco.

Texto:

CORINGA:

E quem é este/ puro/ tolo/ EIS QUE, / nas sagas dos velhos tempos / lendas de escaldado, / de barão, de druida, / não vinha ele trajando / verde como a/ PRIMAVERA? / Tua água, que és ar, / em quem todo complexo/ se RESOLVE !! / OH, sim ! / Encha as igrejas com pensamentos imundos! / Apresentando a honestidade para toda a casa branca / Escreva cartas em línguas mortas - / para pessoas que nunca conheceu / Pinte palavras sujas na frente das crianças ! / Queime seus cartões de crédito / e use salto alto ! / Portas do hospício escancaradas ! / Encham os subúrbios com estupro e morte! / DIVINA INSANIDADE! / Que haja êxtase, êxtase nas ruas! / RIA e o MUNDO RIRÁ COM VOCÊ !

Fonte: Letra em vermelho, estilos e tamanhos diferentes até na mesma palavra.

Pg 115

Metade Superior

Fundo: negro pintado, no centro há moeda dentro de uma moldura com metade coberta.

Texto:

DUAS CARAS:

(lado direito) SR APOLO

Eu sou um homem da lei. / Sim. / Nós, povo dos Estados Unidos, / a fim de formar uma união mais perfeita / estabelecer justiça / proporcionar tranquilidade doméstica / garantir a defesa comum / promover o bem estar geral / assegurar a benção da liberdade / para nós e nossos descendentes.

Fonte: regular, tudo em maiúsculas.

(lado esquerdo) SR Dionísio:

Eu sou um FORA-DA-LEI / NÃO. / nós, as vítimas mutiladas da história / do mal e da hipocrisia, / enalteçemos o trabalho dos criminosos do Vietnã, El Salvador, / Chile / com adoráveis mísseis, estrondosas / dos ricos, brancos e / pios / e queimar crianças e torturar / mulheres / para sempre e sempre AMÉM.

Fonte: como de forma a mão e irregular.

(No meio) deus abençoe a AMÉRICA (irregular)

Metade inferior

Fundo: negro, no centro uma moldura com interior negro.

Texto: Máscara Negra.

Pg 116

Metade superior:

Fundo: negro, no centro um quadrado riscado.

Texto: Chapeleiro Louco

Devo dizer que sou mais ESPERTO que qualquer um dos que me / puseram aqui. Na verdade, eu poderia partir a / qualquer hora que quisesse. Afmal é só uma casa de bonecas. / De qualquer maneira eu não me importo. Eu gosto de bonecas. / Principalmente das vivas.

Fonte: como de forma manuscrita e irregular e enfeitada.

Metade inferior

Fundo: imagem de um dragão, pele de cobra, e um quadrado riscado no centro.

Texto: Crocodilo:

Pg 117

Metade superior:

Fundo: imagem de um rosto de alguém gritando, a boca fica no centro dentro de uma moldura quadrada.

Texto: Doutor Destino

Nos sonhos, eu caminho com você.... (letra de IN DREAMS, Roy Orbison)

Metade inferior

Fundo: negro, com vários fios de luz amarrados a parafusos fixados ao redor de um quadro com faixas vermelhas e azuis.

Texto: Maxie Zeus:

É difícil pensar com a cabeça cheia de chuva. / eu fui pregado numa cruz de carvalho e, / quando caminho, arrasto-a comigo. Eu sou / o messias elétrico. Aquele que desceu, / trancafiado nesta sala escura, neste século negro. / eles mutilaram e aprisionaram o rei divino. / é de se surpreender que o mundo adoeça e MORRA ?

Fonte: letras apenas com traços retos.

Pg. 118

Metade superior

Fundo: negro, no centro há uma moldura quebrada e com lixo em cima.

Texto: Cara-de-Barro

NÃO NASCIDO. CAGADO NA EXISTÊNCIA. / um aborto tumoral na forma de bebê. / excreção doentia/ mamãe mamãe / eu não sou um animal um animal. Em pele de feltro / o reino da pele é meu deleite, um / PAÍS de PESTILÊNCIA / jardim de do-ença, suando veneno, lágrimas de pus / eu só quero tocar você segure-me em meus braços e diga que / está tudo bem mamãe. /mas eu me ergo de um fosso de pestes – espectro da imundície
O PAI, o falho e o escarro santo

Fonte: escrito a mão, estilo e tamanho irregulares

Metade inferior

Fundo: negro, com um bisturi com traços de sangue na horizontal sobre um quadrado riscado.

Texto: Professor Milo

Não sei quantas vezes tenho que dizer isto: eu sou são. / Eu sou perfeita e completamente são. / não devia estar aqui. / Houve um TERRÍVEL engano.

Fonte: letra manuscrita de forma regular.

---- F I M ----