

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO

Kauê Pereira Menezes

A TELEVISÃO EM *O CAVALEIRO DAS TREVAS*

Porto Alegre

2009

Kauê Pereira Menezes

A TELEVISÃO EM *O CAVALEIRO DAS TREVAS*

Trabalho de conclusão de curso de graduação apresentado ao Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social – Hab. Jornalismo.

Orientador: Prof. André Prytoluk

Co-orientadora: Prof^ª. Me. Martina Eva Fischer

Porto Alegre

2009

“Deixe-me começar dizendo, eu não acredito em contar histórias que dão respostas. Não sei qual o mérito disso além de servir como uma grande porção de papa didática. O que eu realmente acredito é em contar histórias que façam perguntas.”
(Jonathan Hickman)

RESUMO

Este trabalho consiste em um estudo da figura da televisão na história em quadrinhos *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller. Procura-se responder a duas questões centrais: quais são os papéis desempenhados pela TV na estrutura narrativa da obra e que televisão é essa retratada por Miller. A forma de análise escolhida é a cartografia, procedimento que supera alguns dos mitos da ciência tradicional e baseia-se, essencialmente, na interação com o objeto de estudo e nas subjetividades do investigador. Para tratar dos assuntos referentes à estrutura narrativa, busca-se suporte na narratologia, especialidade da teoria literária que se preocupa com os aspectos formais/estruturais de um relato. Outras fontes utilizadas nesta pesquisa, referentes a televisão e mídias de massa, são: o príncipe eletrônico, de Octavio Ianni, o modelo de propaganda, de Noam Chomsky e Edward Herman, e o estudo das ethicidades televisivas, de Suzana Kilpp. Conjugando cartografia, narratologia e as teorias a respeito da mídia, pode-se notar as diversas funções que a TV cumpre ao longo de *O Cavaleiro das Trevas*, além da forma crítica como Miller retrata-a, de modo bem próximo das idéias de Ianni, Chomsky, Herman e Kilpp.

Palavras-chave: televisão; O Cavaleiro das Trevas; cartografia; narratologia; príncipe eletrônico.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 – Coringa assiste TV.....	59
FIGURA 2 – Coringa no <i>talk show</i>	60
FIGURA 3 – Gordon irrita-se com a TV.....	61
FIGURA 4 – Analepse completa após a corrida de Bruce Wayne.....	63
FIGURA 5 – Trecho da analepse mista a respeito de Harvey Dent.....	64
FIGURA 6 – Esboços do surgimento do Superman.....	65
FIGURA 7 – Lola Chong preocupa-se com seu guarda-roupa	70
FIGURA 8 – Batman é criticado na TV	71
FIGURA 9 – Lana Lang defende Batman enquanto seu colega ataca-o.....	72
FIGURA 10 – Lola Chong interrompe especialista que falava sobre a explosão	72

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 – Conceitos da narratologia relativos ao tempo	67
QUADRO 2 – Conceitos da narratologia relativos ao modo	67
QUADRO 3 – Conceitos da narratologia relativos à voz.....	68

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	7
2 O CAVALEIRO DAS TREVAS E A REVOLUÇÃO DOS QUADRINHOS	11
3 CARTOGRAFANDO O CAVALEIRO DAS TREVAS	21
4 QUADRINHOS E NARRATOLOGIA	29
5 O PRÍNCIPE ELETRÔNICO, O MODELO DE PROPAGANDA E OS MUNDOS TELEVISIVOS	48
6 OS PAPÉIS NARRATIVOS DA TELEVISÃO NA HQ	57
7 A REPRESENTAÇÃO DA TV NA HQ	69
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	74
REFERÊNCIAS	76

1 INTRODUÇÃO

A televisão em O Cavaleiro das Trevas é um trabalho de conclusão de curso de Comunicação Social – Jornalismo que trata da figura da TV na história em quadrinhos (HQ) *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, escrita e ilustrada por Frank Miller.

O interesse do autor desta pesquisa pelos quadrinhos vem de longa data, resultando não somente na leitura de inúmeras HQs, mas de diversos ensaios e artigos a seu respeito, bem como na reflexão e discussão sobre os *comics*¹ e na produção de matérias jornalísticas e textos opinativos ligados à nona arte². Além disso, *O Cavaleiro das Trevas* é uma das HQs favoritas deste pesquisador e uma das grandes obras da história dos quadrinhos, tendo consolidado a visão de um Batman durão, sombrio, obcecado e tornando-se um dos grandes marcos no surgimento de uma nova era para os *comics* — caracterizada por tramas mais complexas e por linguagem e estrutura mais sofisticadas. Por sua vez, a aparição da televisão — assim como do jornalismo e da mídia em geral — dentro de produtos da cultura de massa, como filmes e histórias em quadrinhos, é algo que intriga este investigador já há um bom tempo.

Devido a sua grande relevância artística — e, poder-se-ia dizer, até mesmo social — *Batman – O Cavaleiro das Trevas* tem sido, desde seu lançamento, em 1986, alvo das mais diversas análises, acadêmicas ou não. Boa parte dos textos que tratam da HQ mencionam a forma como a televisão aparece na história. Entretanto, não se encontrou nenhum que focasse nesse tópico. E esta é justamente a proposta aqui apresentada: analisar a TV no trabalho de Frank Miller. Já se passou do momento de um estudo acadêmico tratar da televisão em *O Cavaleiro das Trevas*, um dos aspectos mais marcantes de uma das maiores, mais revolucionárias e mais estudadas obras da mídia quadrinhos.

Optou-se, assim, pela realização de uma cartografia de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, buscando-se entender o papel e a representação da televisão na HQ. A cartografia é importante aqui por se tratar de um procedimento que está intimamente ligado às subjetividades do investigador, às interações diretas com o objeto de estudo e às desconstruções.

¹ Os quadrinhos são conhecidos por esse termo até hoje nos Estados Unidos por conta de sua origem nas tirinhas cômicas dos jornais.

² O termo foi cunhado pelo crítico cinematográfico Claude Beylie, em 1964, para referir-se aos quadrinhos. “Nona arte” remete a uma expansão do Manifesto das Sete Artes, do teórico Ricciotto Canudo. Segundo Canudo, as sete artes são: arquitetura, escultura, pintura, música, dança, poesia e cinema. Para Beylie, a televisão é a oitava arte e os quadrinhos são a nona. (PANZNER, 2008).

Aliás, desconstrução é algo fundamental neste trabalho. Nele, procura-se desconstruir — ou compreender a desconstrução de — diversos elementos, não só a televisão como ela aparece em *O Cavaleiro das Trevas*. Apresentadas ao longo do texto, tem-se as desconstruções da noção de HQs como “coisa de criança” e/ou instrumento de reforço das ideologias dominantes, do mito arturiano, dos mitos da ciência moderna tradicional, entre outros.

É interessante notar que a utilização de telejornais ou da televisão em filmes ou histórias em quadrinhos — como recurso narrativo capaz de trazer novas informações, fixar outras e ajudar a contextualizar uma história — ocorre com bastante frequência. Entretanto, dificilmente uma narrativa confere tanta proeminência à TV quanto *O Cavaleiro das Trevas*. Mas por que, afinal, essa TV figura de tal maneira, tão intensa e tão extensa, nas páginas da obra de Miller? Que papéis ela desempenha na narrativa? Que televisão é essa retratada nas páginas da HQ? São, basicamente, essas as perguntas que se tenta responder neste trabalho.

Como se trata de uma cartografia, na qual o objeto e a maneira como ele é percebido pelo pesquisador são essenciais, decidiu-se começar tratando especificamente da HQ, para depois abordar-se as questões teórico-metodológicas. E a investigação já se inicia a partir daí. As interações com o objeto, os *insights* surgidos, a observação das múltiplas possibilidades de entradas e saídas... Tudo isso começa logo que o cartógrafo aproxima-se do objeto de estudo. E esse caminhar pelo/com o objeto permeia todos os estágios da pesquisa. Afinal, na cartografia, talvez o mais importante não seja o resultado final, mas a trajetória do pesquisador. A partir dessa trajetória e a partir do próprio objeto e do modo como ele afeta o investigador, são buscadas referências teóricas que dão suporte à construção do mapa. Se a cartografia e a percepção única do cartógrafo são essenciais para este percurso, a narratologia e as teorias apresentadas a respeito da televisão têm importante papel complementar, dando conta das complexidades e particularidades de *O Cavaleiro das Trevas* e das questões aqui analisadas — ajudando, inclusive, na escolha das entradas e saídas utilizadas no processo investigativo. É bom destacar, ainda, que uma investigação cartográfica é apenas um ponto de vista em relação ao objeto, sempre parcial, limitado e incompleto. Desse modo, aquilo que é trazido aqui não pode ser tomado como verdade científica absoluta, mas como uma interpretação subjetiva.

No primeiro capítulo de desenvolvimento, como já foi mencionado, é o objeto que ganha destaque. Primeiro, é feito um breve resgate histórico da situação dos quadrinhos até o surgimento de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Após, busca-se compreender quais são os principais fatores que fazem da HQ um grande marco dos quadrinhos. Dentre esses, pode-se

citar a releitura do papel do herói e o rompimento pós-moderno com as tradições arturianas. No que diz respeito à superação do mito do Rei Artur, um autor bastante explorado aqui é Jesse W. Nash.

Em *Cartografando O Cavaleiro das Trevas*, é apresentada a cartografia, procedimento de análise escolhido para esta pesquisa. O capítulo baseia-se em textos do livro *Perspectivas metodológicas em comunicação: desafios na prática investigativa*, principalmente, em *Mitos e cartografias: novos olhares metodológicos na comunicação*, de Nísia Rosário. Outras autoras de grande relevância trabalhadas aqui são Suely Rolnik e Virgínia Kastrup. Primeiramente, são expostos e desconstruídos os mitos da ciência moderna tradicional. A seguir, é explanado o processo do cartógrafo, que rejeita esses mitos. Finalmente, são destacados os principais motivos da decisão pela cartografia na condução desta análise.

A próxima seção fala da narratologia, estudo da estrutura formal das narrativas, cujo grande pioneiro foi o teórico francês Gérard Genette. Antes de se discutir os conceitos narratológicos, porém, são esclarecidas algumas das peculiaridades básicas da linguagem dos *comics*. Nesse sentido, a autora Julia Round, tem importância fundamental. Na sequência, busca-se compreender as principais noções da narratologia genettiana, conforme apresentadas, comentadas e, até mesmo, atualizadas e/ou expandidas em *Aventuras da linguagem: princípios da narratologia genettiana aplicados à obra de Jamil Snege*, dissertação de Otto Leopoldo Winck. É interessante notar que, devido à impossibilidade de acesso ao material original de Genette, o narratólogo francês aparece, neste trabalho, sempre como citado por Winck. Poder-se-ia argumentar que a narratologia e seu olhar um tanto técnico e formalista seriam incompatíveis com a cartografia. Mas, na verdade, tratam-se de olhares complementares. Já que se está abordando uma inquietação tão específica, ligada à estrutura formal da narrativa — e não, por exemplo, às cores e traços das ilustrações ou ao conteúdo temático dos quadrinhos —, os conceitos propostos por Genette e Winck são de grande valia para o estudo da televisão em *O Cavaleiro das Trevas*.

O capítulo subsequente explica brevemente alguns dos conceitos fundamentais de três trabalhos a respeito de mídia e televisão. Inicia-se com o príncipe eletrônico, o “intelectual orgânico coletivo” das elites, de acordo com Octavio Ianni. A seguir, é a vez de se abordar a visão de Noam Chomsky e Edward S. Herman a respeito das mídias de massa e do modelo de propaganda idealizado por eles, constituído por um conjunto de filtro de notícias que favorece o interesse dos poderosos. Enfim, fala-se de algumas das idéias de Suzana Kilpp a respeito das ethicidades e dos mundos televisivos. Esses trabalhos e conceitos são importantes por tratarem da TV e de seu papel social de forma crítica. Afinal, além de ter funções como

recurso narrativo, a televisão de Miller e sua representação na obra têm, na concepção deste cartógrafo, um viés extremamente crítico.

Passa-se, então, a *Os papéis narrativos da televisão na HQ*, capítulo no qual começa a exposição da interpretação do mapa da TV em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Valendo-se do processo cartográfico, de sua percepção única e dos conceitos teóricos trabalhados anteriormente — especialmente àqueles relacionados à narratologia —, o investigador apresenta as idéias surgidas na interação com o objeto, enquanto busca solucionar a questão dos papéis da televisão na estrutura narrativa da obra de Miller. Aqui, o que se faz é, em essência, identificar quais são e onde/quando se dão as funções e movimentos narratológicos — conforme propostos por Genette e Winck — desempenhados pela TV nas páginas do objeto de estudo.

Finalmente, é discutida *A representação da TV na HQ*. Nessa seção, procura-se compreender que televisão é essa que Frank Miller colocou nas páginas de *O Cavaleiro das Trevas*, a forma como ela é retratada — e criticada — e as relações dessa TV com a TV de Kilpp, Ianni, Chomsky e Herman.

Deve-se atentar para o fato de que cada um dos capítulos de desenvolvimento abre com uma citação. Essas citações, em alguns casos, funcionam quase como epígrafes e estão relacionadas ao que será tratado em suas seções correspondentes. Visam a capturar um pouco da essência de cada capítulo e dar um breve esboço do que será abordado, podendo ser retomadas/referidas ou não ao longo do texto.

2 O CAVALEIRO DAS TREVAS E A REVOLUÇÃO DOS QUADRINHOS

O Cavaleiro das Trevas mudou as regras do meio para sempre. Em quatro edições, Frank Miller explorou a idéia, o mito, do Batman e o poder simbólico que ele (e todos os heróis) representa. Simplificando, os heróis eram faróis em um mundo sombrio e o mundo nunca havia sido retratado de forma tão sombria. (BROADDUS, 2006, tradução minha³).

Este capítulo trata do objeto desta pesquisa, a HQ *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, escrita e ilustrada por Frank Miller. A seção começa com uma breve descrição da história dos quadrinhos até o momento em que surge a obra de Miller. A partir daí, procura-se observar os elementos que a elevam ao *status* de grande marco dos quadrinhos, como a releitura do papel do herói e o rompimento pós-moderno com as tradições arturianas, entre outras de suas peculiaridades e inovações.

Contar histórias com a ajuda de representações gráficas é uma atividade desempenhada desde os primórdios da civilização, que remonta às pinturas rupestres pré-históricas, mas as histórias em quadrinhos só chegaram a um formato semelhante ao atual na década de 1930, nos Estados Unidos. (LINCH, 2007). A partir da compilação em revistas de tiras publicadas originalmente em jornais norte-americanos, surgiram diversas outras publicações, com gêneros distintos — que iam desde terror e ficção científica até histórias cômicas ou de super-heróis —, tratando de temas variados. Em 1938, foi lançada nos EUA a revista *Action Comics #1*, trazendo a primeira história do Superman e popularizando o gênero de super-heróis.

Até a década de 1950, os *comics* americanos contavam com grande circulação e inúmeras publicações diferentes, para todos os públicos⁴. No entanto, as HQs passaram a ser duramente criticadas nessa época, taxadas como excessivamente violentas e consideradas má influência para os jovens. O principal representante dos detratores dos quadrinhos foi o psiquiatra Frederic Wertham, autor de “A Sedução dos Inocentes” (*Seduction of the Innocent*, 1954), obra que acusava as HQs de ter efeito nocivo no desenvolvimento das crianças. A perseguição de políticos e educadores contra essa mídia culminou com a instituição do *Comics Code* (Código dos Quadrinhos), entidade responsável por regular o que poderia ou

³ “The Dark Knight Returns changed the rules of the medium forever. In four issues, Frank Miller explored the idea, the myth, of Batman and the symbolic power he (and all heroes) represent. Put simply, heroes were beacons in a dark world and never had the world been portrayed as darkly. (BROADDUS, 2006).

⁴ Foi a chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos, que durou desde o surgimento do Superman, em 1938, até os últimos anos da década de 1940. Neste período, surgiram personagens como Batman, Mulher Maravilha, Capitão América, Tocha Humana, Capitão Marvel, entre outros. Apesar de a principal contribuição da Era de Ouro ser a criação de diversos super-heróis, HQs de outros gêneros eram extremamente populares. Alguns sucessos da época incluem o Spirit, de Will Eisner, quadrinhos de personagens Disney, do Tarzan e do Cavaleiro Solitário.

não ser publicado nas páginas dos *comics*. “A aprovação do código foi uma censura explícita que, entre outras coisas, proibia nudez, violência, crítica às autoridades e tabus sociais nas páginas dos quadrinhos”. (LINCH, 2007, p. 26).

Além disso, outro fator importante, apontado como revés para o desenvolvimento das HQs, foi a restrição criativa imposta pelas próprias editoras detentoras dos direitos dos personagens. “O grande dano que é causado por essas organizações é decorrente de sua censura interna, que obriga os autores a nivelar o conteúdo de suas obras com o objetivo de torná-las consumíveis em qualquer tipo de sociedade, inclusive nas mais moralistas”. (LINCH, 2007, p. 26).

Foi assim que, na década de 1950, praticamente eliminaram-se os quadrinhos voltados para um público mais maduro e infantilizou-se consideravelmente o que restou, gerando um preconceito que existe até hoje. Mesmo que os quadrinhos tenham se recuperado e chegado ao posto de um dos principais pilares da cultura de massa atual, ainda há muitos que vêm a mídia como “coisa de criança”, embora o conteúdo não condiga com isso.

Só na década de 1970, é que passaram a reaparecer tramas e temas mais complexos nas HQs *mainstream*⁵. Um marco nesse sentido foi a saga *Lanterna Verde/Arqueiro Verde*, de Dennis O’Neil e Neal Adams, que mostrava os personagens-título desbravando os Estados Unidos e deparando-se com problemas sociais que iam desde a pobreza e o preconceito racial até as drogas e a poluição do meio ambiente.

Antes disso, as histórias em quadrinhos tradicionais não serviam como muito mais do que uma simples diversão fugaz, redundante, ingênua — um mecanismo de reforço da ideologia dominante. “Através da inversão da realidade, os quadrinhos privavam o homem de sua existência cotidiana, invertendo valores, negando as contradições da sociedade, seus meios de produção, as diferenças de classe, a sexualidade, a cultura e a liberdade de pensar e criar”. (VIEIRA, 2007, p. 88).

Foi nos anos 80 que as HQs de fato consolidaram-se como a nona arte — e também como instrumento de crítica social. A partir daí, “os heróis e suas narrativas, ao invés de esconder os males e imperfeições do mundo pós-moderno, evidenciam-nos, expondo-os à análise e à decodificação de seus mitos e significações subliminares” (VIEIRA, 2007, p. 88).

Com a abertura da indústria norte-americana — antes restrita quase somente a profissionais radicados nos EUA — para criadores estrangeiros, novas abordagens surgiram e

⁵ São as HQs comerciais, de massa, das grandes editoras. O termo é usado em oposição aos quadrinhos *underground*, publicados por editoras menores, sem grande tiragem ou distribuição e que normalmente não se sujeitavam ao *Comics Code*, trazendo, muitas vezes, temas polêmicos que ficaram de fora do *mainstream* por quase duas décadas.

novos talentos afirmaram-se, contribuindo para a revitalização do mercado estadunidense. Talentos como os britânicos Alan Moore — para muitos, um dos maiores roteiristas de todos os tempos, co-autor de grandes marcos na história dos quadrinhos, como *Watchmen* (1986-87) e *V de Vingança* (1988) — e Neil Gaiman — escritor do sucesso de crítica e público *Sandman* (1988-96). Também nesse período, surgiu um dos *comics* mais influentes de todos os tempos⁶: *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, objeto de estudo deste trabalho.

Com *O Cavaleiro das Trevas* chegou o tempo em que o Batman e o toque final que faz das lendas o que elas são finalmente encaixaram-se. Em sua cativante história da última e maior batalha de um grande homem, Miller conseguiu criar algo brilhante que deve, espero, iluminar as coisas por todo o campo das histórias em quadrinhos, jogando nova luz sobre os problemas que confrontam todos nós que trabalhamos na indústria e talvez até mesmo guiando-nos em direção a algumas novas soluções. (MOORE, 1986, tradução minha⁷).

Como destacado por Moore, *O Cavaleiro das Trevas* é uma das grandes obras dos quadrinhos. Revolucionário em diversos aspectos, o trabalho de Miller foi responsável por acabar com a visão do Batman como um personagem simples, essencialmente infantil, consolidada principalmente nos seriados e desenhos animados das décadas anteriores, bem como nos *comics* dos anos de perseguição e conservadorismo. *O Cavaleiro das Trevas* retoma a visão de um Batman durão, obcecado e assustador. Ao fazê-lo, ajuda a inaugurar toda uma nova era nas HQs, marcada por tramas de clima mais pesado, sombrio e por linguagem e estrutura mais sofisticadas.

O Batman — e, de certa forma, a própria mídia “quadrinhos” — anterior à obra de Miller não é muito mais do que uma reafirmação do chamado mito arturiano, que “divide claramente o mundo em características binárias como bem e mal, certo e errado, lei e crime,

⁶ Para Goldstein (2005, tradução minha), “Frank Miller revolucionou absolutamente o cavaleiro das trevas e sua influência pode ser sentida através dos quadrinhos, mesmo 20 anos depois”. No original: “Frank Miller absolutely revolutionized the Dark Knight and his influence can be felt throughout comics, even 20 years later” (GOLDSTEIN, 2005). Maron (2000) afirma que, “o ritmo, o estilo e o clima de ‘O Cavaleiro das Trevas’ influenciaram uma geração de artistas. Os arquétipos de heróis soturnos, amargurados e quase fascistas que o autor criou se espalharam por toda a indústria [...] Muito do que veio depois — os filmes do Batman para o cinema e a ótima série de desenhos animados para a TV — foi resultado do que se viu. O filme ‘Robocop’, de Paul Verhoeven, por exemplo, foi tão nitidamente inspirado em ‘O Cavaleiro das Trevas’ que, quando se pensou em uma continuação, Miller foi contratado para escrever o roteiro”.

⁷ “With Dark Knight, time has come to the Batman and the capstone that makes legends what they are has finally been fitted. In his engrossing story of a great man's final and greatest battle, Miller has managed to create something radiant which should hopefully illuminate things for the rest of the comic book field, casting a new light upon the problems which face all of us working within the industry and perhaps even guiding us towards some fresh solutions”. (MOORE, 1986).

riqueza e pobreza, etc.” (NASH, 1992, p. 38, tradução minha⁸). Em diversos aspectos, o próprio personagem remete à imagem do cavaleiro das lendas arturianas.

Ele é um cruzado de capa, o que também evoca a imagem do cavaleiro. Ele é cavalheiresco e solteiro. Ele tem seu próprio escudeiro, Robin, o Menino Prodígio. Ele eventualmente pertence a uma espécie de tábua redonda, a Liga da Justiça da América. E ele trabalha tanto para o comissário de polícia Gordon como para o presidente dos Estados Unidos. (NASH, 1992, p. 38, tradução minha⁹).

Os fatores centrais do mito arturiano são a manutenção do sistema, as dificuldades por ele sofridas, os ataques empregados por forças malignas — que, se não fosse pelo sistema, triunfariam —, além da eventual revitalização do tal sistema. Revitalização, esta, alcançada pela chegada da figura de um político forasteiro, um salvador, um cavaleiro em armadura brilhante.

O mito arturiano é aspecto importante da cultura americana. O mito arturiano é a ideologia do sistema político americano. Os elementos dessa ideologia estão tão intrincados na narrativa da cultura americana que ainda podemos falar do mandato do Presidente John F. Kennedy como de uma "Camelot". Ronald Reagan, também, embora muito diferente, apelou para o mito de Kennedy para justificar sua própria revolução e chegou a referir-se à América como a "cidade" na colina, uma Camelot. (NASH, 1992, p. 37, tradução minha¹⁰).

Kennedy e o próprio Reagan podem ser considerados análogos ao Rei Artur, chegando para combater as forças do mal e reinaugurar uma “era de ouro” de política e cultura na Camelot norte-americana. E a função do Batman é justamente lutar como um cavaleiro pela manutenção/revitalização do sistema e da ordem, servindo aos ideais americanos e a seu rei/presidente.

Entretanto, o Batman de *O Cavaleiro das Trevas* consiste em uma releitura revolucionária e pós-moderna do velho homem-morcego, rejeitando ou, no mínimo, subvertendo a tradição arturiana. Ele não batalha para suportar a autoridade estabelecida, mas para atender às recém identificadas necessidades das pessoas e do próprio planeta.

⁸ “[...]neatly divides the world up into binary characteristics such as good and evil, right and wrong, law and crime, wealth and poverty, etc.”. (NASH, 1992, p. 38).

⁹ “He is a caped crusader, which likewise evokes the image of the knight. He is chivalric and single. He has his own squire, Robin the Boy Wonder. He eventually belongs to a round table of sorts, the Justice League of America. And he works for both police commissioner Gordon and the president of the United States”. (NASH, 1992, p. 38).

¹⁰ “The Arthurian mythos is part and parcel of American culture. The Arthurian mythos is the ideology of the American political system. The elements of that ideology are so woven into the narrative of American culture that we can still speak of President John F. Kennedy’s tenure as that of a “Camelot”. Ronald Reagan, too, although very different, appealed to the Kennedy myth to justify his own revolution and would have occasion to refer to America as the “city” on the hill, a Camelot”. (NASH, 1992, p. 37).

Sendo arturiano, o velho Batman e os governantes de sua Gotham podem governar exatamente porque eles já governam. Quando podemos perguntar por que eles governam e se eles deveriam governar, estamos prontos para uma mudança de perspectiva. O Batman de Miller é decididamente pós-moderno porque ele não aceita mais o mito de poder que os líderes de Gotham expressam. (NASH, 1992, p. 39, tradução minha¹¹).

O Batman de Frank Miller não apenas deixa de ser um mecanismo de reforço das estruturas de poder, mas rebela-se contra elas. Enquanto o velho Batman considera os inimigos de Gotham City e dos Estados Unidos seus próprios adversários e o presidente (e demais figuras de autoridade), representante(s) máximo(s) da verdade, da justiça e do “sonho americano”, em *O Cavaleiro das Trevas*, ele torna-se um renegado federal. Vê-se obrigado, inclusive, a enfrentar a polícia de Gotham e, na figura do Superman — que age sob ordens diretas do presidente Reagan —, o próprio governo norte-americano.

Não é que Reagan seja diferente de outros presidentes aos quais Batman serviu; ele não é. É Batman quem é diferente. Ele é um super-herói sem um presidente, o que é talvez a transformação fundamental do mito arturiano, a rejeição da necessidade de um líder, um rei, um presidente. Mas Batman *não pode* ter um presidente, sabendo o que sabe, acreditando no que acredita, a história sendo o que é. (NASH, 1992, p. 43, tradução minha¹²).

Além disso, a própria Gotham City de Miller expressa o rompimento pós-moderno com o mito arturiano. Trata-se de uma cidade decadente, sombria, suja, violenta. Completamente diferente de Camelot e da própria Gotham das HQs das décadas de 1950 e 1960. A Gotham de Miller é uma Camelot, mas às avessas, corrompida, desmascarada, uma antítese da cidade do rei Artur.

De certa forma, a Gotham City do Batman é Camelot, e esse é um pensamento assustador. Camelot desmascarada é Gotham City. E Gotham City é a América desiludida do sonho americano. Camelot [...] é um “truque” do sistema. O novo Batman é pós-moderno precisamente porque não há uma Gotham parecida com Camelot para a qual retornar ou pela qual trabalhar. (NASH, 1992, p. 38, tradução minha¹³).

¹¹ “Being Arthurian, the old Batman and the rulers of his Gotham can rule precisely because they already rule. When we can ask why they rule and if they should rule, we are ready for a change in perspective. Miller’s Batman is decidedly postmodern because he no longer buys the myth of power Gotham’s leaders utter”. (NASH, 1992, p. 39).

¹² “It is not that Reagan is any different from the other presidents Batman served under; he’s not. It’s Batman who is different. He is a superhero without a president, which is perhaps the ultimate transformation of the Arthurian mythos, the rejection of the need for a leader, a king, a president. But Batman *can’t* have a president, knowing what he knows, believing what he believes, history being what it is”. (NASH, 1992, p. 43).

¹³ “In a way, Batman’s Gotham City *is* Camelot, and that is a frightening thought. Camelot unmasked is Gotham City. And Gotham City is America disabused of the American dream. Camelot [...] is a ‘trick’ of the system. The new Batman is postmodern precisely because there is no Camelot-like Gotham to return to or work toward”. (NASH, 1992, p. 38).

O contexto político e social da década de 1980 — também conhecida nos Estados Unidos como Era Reagan —, período em que *O Cavaleiro das Trevas* foi concebido, é de fundamental importância para que se possa melhor compreender a HQ, sua realidade ficcional e esse rompimento com as tradições arturianas. Nos anos 80, reinava a paranóia da Guerra Fria e de um possível conflito nuclear entre Estados Unidos e União Soviética — tema de grande relevância na obra de Miller. A violência explodia¹⁴, tanto nas ruas quanto na mídia. Ideologias e movimentos sociais surgiam e desapareciam. Um atentado e um escândalo político¹⁵ abalavam a presidência norte-americana.

A década de 80 assistiu à falência de ideologias, ao medo paranóico de uma guerra atômica, ao individualismo consumista, à mistura de conceitos nas teorias e de estilos na arte, à disseminação de doenças fatais, à queda de regimes políticos autoritários, à emergência de novas potências econômicas, à preocupação com a destruição do meio ambiente e à volta do conservadorismo político e moral. (SANTOS, 1995, p. 57).

O pós-modernismo consolidava-se, a sociedade industrial dava lugar, em definitivo, à sociedade da informação, a mídia ganhava cada vez maior atenção e importância no cotidiano das pessoas, os veículos e meios de comunicação começavam a multiplicar-se.

Era uma época ótima para acompanhar os noticiários e produzir histórias em quadrinhos. Um período repleto de graves ameaças, forças impressionantes e eventos incrivelmente tolos produzidos pela mídia. O índice de criminalidade explodiu. A comédia também. Eram tempos cheios de raiva, acidez e humor. E a televisão mostrou a que nível a estupidez poderia chegar. Mesmo que apenas por um momento. (MILLER, 2006, não paginado).

E nesse mundo um tanto caótico, cheio de “tons de cinza” — mediado por uma televisão por vezes igualmente caótica —, o “preto no branco”, a simples dicotomia arturiana (de bem e mal, certo e errado, etc.) já não é suficiente para explicar a realidade — por mais que os políticos e as classes dominantes da época tentassem convencer os americanos do contrário.

¹⁴ “De fato, os Estados Unidos tiveram severo crescimento nas taxas de violência juvenil durante os anos 1980 e o início dos anos 1990. [...] O número de prisões de jovens por crimes violentos (ou seja, assassinato, estupro, roubo, assalto agravado) cresceu 64 por cento entre 1980 e 1994. Prisões de jovens por assassinato aumentaram 99 por cento durante o período”. (BUTTS; TRAVIS, 2002, p. 2, tradução minha). No original: “Indeed, the United States experienced sharply growing rates of juvenile violence during the 1980s and early 1990s. [...] The number of juvenile arrests jumped 99 percent during that time”. (BUTTS; TRAVIS, 2002, p. 2).

¹⁵ O chamado caso Irã-Contras, “esquema de venda secreta de armas norte-americanas para o Irã, com o objetivo de libertar norte-americanos em poder dos iranianos e desviar o dinheiro para a guerrilha dos Contras na Nicarágua. Na época, estavam em vigor leis votadas pelo Congresso que proibiam o governo dos EUA tanto de fornecer armas para o Irã quanto de financiar a guerrilha anti-sandinista na Nicarágua”. (BURDY, 2009). Em *O Cavaleiro das Trevas*, há uma seqüência que remete ao caso, quando um general americano vende armas para a gangue mutante de Gotham City.

Sobre Bob Kane, criador do Batman, Nash (1992, p. 39, tradução minha¹⁶) afirma: “historicamente, Kane é ingênuo quanto à natureza da sociedade americana. Quando essa sociedade torna-se problemática, o velho Batman torna-se embaraçoso, e o mito arturiano será visto como autoritarismo acrítico e talvez não-saudável”. O velho Batman passa a ser “politicamente problemático” e necessita de uma revisão pós-moderna (NASH, 1992) que é exatamente o que Frank Miller faz.

Mas, além das inovações de tema e conteúdo, da releitura do papel do super-herói e do tom das HQs em geral, *O Cavaleiro das Trevas* contribui — juntamente com outras minisséries e *graphic novels*¹⁷ da época — para estabelecer uma nova forma de se narrar histórias em quadrinhos.

Contemporâneos dos videoclipes, da computação gráfica e do controle remoto (zap), estes quadrinhos de autor, com "temática adulta", investem na multiplicação dos focos narrativos, na densidade psicológica dos personagens (que aumentam de número), na ruptura da linguagem tradicional de HQ, na velocidade em que os fatos ocorrem e na quantidade de informações (visuais e verbais) transmitidas ao leitor [...]. (SANTOS, 1995, p. 54).

Tudo isso fica bastante claro na leitura de *O Cavaleiro das Trevas*. A quantidade de texto e o número de quadrinhos são bastante grandes em relação a uma HQ tradicional. A diversidade de planos, formas e tamanhos de quadrinhos também é significativa. O ritmo¹⁸ da história é, em geral, muito mais rápido, frenético do que o comum. Segundo Rutkowski (1989, p. 20), “somando-se à agilidade criada pelo emprego de tipos de quadrinhos diferentes em tamanhos variados, o uso de planos diferentes em quadrinhos próximos inviabiliza momentos de cansaço ou desinteresse ao leitor. Miller oferece uma página movimentada, vibrante, ágil”.

Narrativas paralelas e focos narrativos múltiplos podem ser identificados. Em diversos momentos, o leitor é convidado, ainda, a mergulhar na psique dos personagens e a conhecer melhor seus pensamentos e motivações. “De maneira diferente das HQs tradicionais, cuja trama se assemelha ao conto — forma de narração normalmente objetiva; personagens com

¹⁶ “Historically, Kane is naive as to the nature of American society. When that society becomes problematic, the old Batman will become embarrassing, and the Arthurian mythos will be seen as an uncritical and perhaps unhealthy authoritarianism”. (NASH, 1992, p. 39).

¹⁷ “Romances gráficos”, numa tradução literal. Termo popularizado por Will Eisner quando procurava promover sua obra *Um Contrato com Deus e Outras Histórias de Cortiço* (1978) e não tê-la catalogada como uma simples história em quadrinhos. Hoje, *graphic novel* é sinônimo de uma HQ de qualidade, normalmente de caráter autoral, mais longa que de costume, com formato diferenciado e mais próxima da literatura e da arte.

¹⁸ A grande quantidade de quadrinhos por página — em geral, de tamanho pequeno —, aliada ao fato de que a maioria das seqüências e ações demanda um número pequeno de quadrinhos para ocorrer, criam a impressão de dinamismo, de um ritmo rápido.

papéis definidos; situação básica resolvida no final —, a *Graphic Novel* apresenta muitos *plots* e diferentes narradores”. (SANTOS, 1995, p. 54).

Com as narrações subjetivas e pontos de vista variados, a narrativa torna-se fragmentada e chega-se ao “caos dos quadrinhos modernos” (SANTOS, 1995). Muitas vezes, “um fato é mostrado de formas diferentes ou muitos fatos são mostrados ao mesmo tempo, com ação alternada” (SANTOS, 1995, p. 54). Além disso, “a narração subjetiva faculta aos personagens desnudar seu íntimo, tornando claras suas ambigüidades, a ponto de desaparecer a fronteira entre protagonistas e antagonistas” (SANTOS, 1995, p. 54). Aliás, a própria fragmentação da narração pode ser apontada como mais uma evidência do rompimento com as tradições arturianas:

Às vezes Batman ou Bruce Wayne fala. Às vezes Gordon narra. Muito freqüentemente, noticiários nos informam do que aconteceu. Até os criminosos recebem uma voz narrativa. E nenhuma voz é dominante, nem a do Batman. A ausência de uma voz narrativa reflete a rejeição do mito arturiano. Não há uma voz narrativa porque não há nenhuma estrutura de autoridade na cidade. (NASH, 1992, p. 42, tradução minha¹⁹).

Outro ponto destacado por Santos (1995) é a influência da linguagem televisiva na obra de Miller, que vai além dos quadrinhos com formato de TV e suas “cabeças falantes”. Para ele, o encadeamento das imagens foge ao padrão linear, contínuo — mais próximo do cinema —, normalmente visto nos *comics*, e utiliza recursos da televisão. Segundo ele, *O Cavaleiro das Trevas* utiliza-se de uma decupagem televisiva, com seus cortes, funções e elipses. Santos (1995, p. 55) ainda vai além: “a impressão é que algumas seqüências saíram de uma ilha de edição: determinados fatos e a intervenção das pessoas são mostrados como se flagrados por uma câmera de TV”.

Para completar, o tradicional balão de pensamento é abolido e é o recordatório — espaço comumente dedicado a elementos verbais de narração em terceira pessoa que contextualizam uma cena ou ligam uma a outra, como os “enquanto isso” ou “na Batcaverna”, etc. — que serve à “exteriorização da voz interior dos personagens, nos momentos em que a narrativa se torna subjetiva; passa a ser o espaço em que os sentimentos, as ambigüidades e os conflitos são revelados” (SANTOS, 1995, p. 56). Aliás, a narração onisciente, em terceira pessoa é extremamente rara na HQ.

¹⁹ “Sometimes Batman or Bruce Wayne speaks. Sometimes Gordon narrates. Quite often, newscasts inform us of what has happened. Even the criminals are given a narrative voice. And no one voice is authoritative, not even Batman’s. The absence of one narrative voice reflects the rejection of the Arthurian mythos. There is no one narrative voice because there is no one structure of authority in the city”. (NASH, 1992, p. 42).

De qualquer forma, apesar de todas as inovações, a história de *O Cavaleiro das Trevas* é estruturada de forma relativamente simples. “A estrutura dramática do Cavaleiro das Trevas é episódica, aditiva, novelística. Cada exemplar apresenta um conflito principal mais ou menos independente um do outro”. (RUTKOWSKI, 1989, p. 38). Originalmente publicada como uma minissérie em quatro exemplares, a saga traz em cada um dos capítulos um conflito central que marca cada célula dramática, “ao mesmo tempo autônoma e parte de uma estrutura maior” (RUTKOWSKI, 1989, p. 38). No primeiro episódio, Batman enfrenta Harvey Dent, o supostamente reformado Duas-Caras. No segundo, é a vez do confronto com o líder da gangue mutante. Em seguida, o homem-morcego combate o Coringa. E, finalmente, ocorre a luta entre Batman e Superman.

Cada célula, por sua vez, apresenta fatos diferentes, porém o roteiro dos acontecimentos, a sua ordem no tempo, é basicamente o mesmo:

- 1) Batman combate criminosos menores
- 2) Batman recebe informações de auxiliar do adversário e/ou faz deduções em cima de evidências
- 3) Batman vai a caça do adversário ou o espera
- 4) Batman enfrenta adversário
- 5) Batman sai vencedor (RUTKOWSKI, 1989, p. 40).

Entretanto, não se pode simplesmente reduzir a obra a esse esquema primário. Além dos conflitos centrais, há diversos outros dados, nuances, detalhes que conferem maior profundidade e complexidade à história. Rutkowski (1989, p. 38) afirma que “cada unidade apresenta um acréscimo de informações, fornece maiores detalhes sobre os personagens, o local da ação, ou fixa significados via redundância. Esses acréscimos tornam possível uma projeção do futuro e situam melhor o leitor dentro do universo da narrativa”.

É justamente a figura da televisão um dos elementos que mais contribui para estes acréscimos de informação. Segundo Rutkowski (1989), são ao todo 338 quadrinhos em formato de TV²⁰, 17,9% do total de 1878 quadros ao longo das quatro edições da minissérie — isso sem mencionar certos momentos nos quais a televisão aparece de alguma forma nos quadrinhos regulares. Os quadrinhos televisivos “aparecem sempre relacionados com a ação dos quadrinhos ‘reais’, isto é, dos demais. Interpretando, manipulando, discutindo os fatos em uma operação metalingüística, os quadrinhos televisivos são fundamentais para situar o leitor a respeito da receptividade das ações dos personagens junto ao público” (RUTKOWSKI, 1989, p. 16). E é a respeito desses quadrinhos televisivos e da inserção da TV na narrativa da

²⁰ Nesses quadrinhos, a própria cercadura do quadro assume a forma de uma tela de televisão. Neste trabalho, esses quadrinhos serão chamados principalmente de “quadrinhos televisivos”.

HQ que tratará a seqüência deste trabalho, que ainda procurará entender que televisão é essa retratada nas páginas de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

Julga-se que as informações aqui fornecidas a respeito da obra de Frank Miller são suficientes para que se prossiga com a pesquisa. Visto que se está abordando um elemento tão específico na obra, como a televisão, e que as preocupações maiores aqui são com a estrutura formal da narrativa e com a representação da própria TV, considera-se que o recém apresentado esboço da estrutura dramática da HQ é satisfatório, de modo que não se faça necessário um resumo mais detalhado da história.

3 CARTOGRAFANDO O CAVALEIRO DAS TREVAS

O cartógrafo é um experienciador, um experimentador que se entrega ao caminho e vai apreciando nele aquilo que sua percepção lhe permite — eliminando a possibilidade do distanciamento do objeto e da razão pura. Dessa maneira, ele pode construir um mapa precioso, mas sempre parcial, incompleto e conectado às suas vivências e às suas experiências. (ROSÁRIO, 2008, p. 215).

Esta seção fala a respeito da cartografia, “metodologia”²¹ escolhida para a análise da televisão dentro de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, baseando-se, principalmente, em *Mitos e cartografias: novos olhares metodológicos na comunicação*, de Nísia Rosário. O capítulo parte dos mitos da ciência, refutados pelo cartógrafo, para então explicar o que é e como funciona a cartografia. Explicam-se, ainda, os motivos da opção pelo processo cartográfico para a realização da investigação em questão.

Os paradigmas da ciência moderna tradicional sustentam três grandes mitos que, por muitas vezes, acabam engessando o fazer científico e limitando a pesquisa quase que a um simples ato mecânico. Um ato que visa a adequar o objeto a metodologias rígidas, fechadas, incapazes de considerar as especificidades e devires do que está sendo pesquisado, do próprio pesquisador, da problematização e do contexto da pesquisa, bem como das interações entre esses elementos.

Para Rosário (2008), os três mitos são: a exclusividade da razão — e a conseqüente negação da subjetividade —, a rigidez do método e a verdade (pretensamente) absoluta. Um fazer científico dominado por estas concepções dificilmente daria valor à percepção e às sensibilidades particulares de cada pesquisador, tão essencial nas ciências consideradas não-exatas, como apontado por Rosário:

A busca por conhecimento que se desenvolve nas ciências sociais e humanas realiza-se pelo processo perceptivo e, para isso, precisa contar com a capacidade perceptiva do pesquisador — sua competência intelectual, sua objetividade, sua compenetração, mas também com sua sensibilidade, com sua intuição, com seu desejo — para chegar às interpretações. (ROSÁRIO, 2008, p. 203).

No âmbito da cartografia, a razão como único norte da pesquisa científica é refutada e as subjetividades e intuição do pesquisador surgem como fatores fundamentais. “A pesquisa e seu desenvolvimento compõem o próprio ato da intuição criadora; construtora de trilhas e

²¹ As aspas aparecem aqui pois a cartografia não é um método pronto. Como deve ficar claro ao longo deste capítulo, cartografia consiste em uma forma de aproximação do objeto que não se baseia em procedimentos pré-estabelecidos e rígidos, mas nas subjetividades e no percurso particular do investigador.

exploradora de idéias, ela é uma concepção única, particular, complexa e fundante de saberes sempre incompletos”. (ROSÁRIO, 2008, p. 198).

O método estanque, engessante também é deixado de lado, pois cada objeto é único, assim como o olhar de cada pesquisador. Limitá-lo através de um modelo metodológico que proporciona não muito mais que a própria reafirmação do método e resultados quase sempre semelhantes tolhe o potencial da pesquisa e até mesmo o progresso da ciência. Afinal, “a ciência não progride quando os modelos são confirmados pela investigação, mas quando certas anomalias forçam os cientistas a questioná-los” (ALVES, 2004, p. 72 *apud* ROSÁRIO, 2008, p. 199). Conforme Rosário:

Cada nova pesquisa exige um outro percurso, não só pela especificidade temática, mas também por que o investigador já não é mais o mesmo. Afinal, o constante fluxo de percepção e de conhecimento que atravessa os seres humanos não tolera a estagnação; assim como nunca é o mesmo rio que passa sob a ponte, o pesquisador nunca terá o mesmo olhar sobre o objeto. (ROSÁRIO, 2008, p. 200).

Finalmente, o saber e a verdade não podem mais ser tomados como imutáveis, eternos, absolutos. A verdade científica é relativizada graças à dinamicidade do mundo e do saber, graças às diversas perspectivas sob as quais cada objeto ou situação podem ser analisados.

É possível defender que as verdades científicas pretendidas como absolutas e reinantes atualmente foram estabelecidas como tais, a partir de consensos entre sujeitos e grupos sociais determinados; testadas – ou não – elas tendem a estabelecer um sistema de crenças que é aceito pelo conjunto científico e social. Por outro lado, é justamente a vida em movimento que traz ao conhecimento dinamicidade e heterogeneidade, impingindo diversidades, conflitos e olhares múltiplos sobre as verdades. (ROSÁRIO, 2008, p. 202).

A cartografia consiste em uma espécie de método/procedimento/filosofia²² desmistificador(a). Trata-se de uma atualização, um desdobramento criativo do fazer científico (ROSÁRIO, 2008) que vem ganhando cada vez mais força nas áreas sociais e humanas, especialmente na psicanálise e na educação, mas também na comunicação. Ela se destaca por permitir aproximações diferenciadas do campo e por estar mais aberta aos movimentos, aos desvios, às desconstruções, à diversidade, ao novo e à percepção de aspectos que não poderiam ser apreendidos de modo satisfatório por um olhar formalista. A cartografia não se rende frente ao caos (aparente).

Quem transita pela diversidade (todos nós) e quer compreendê-la precisa estar aberto a ritmos diversos, a percursos que oferecem desvios alternativos. Nesse contexto, muitos podem se assustar porque a multiplicidade pode

²² Fischer (2008, p. 222) defende a cartografia “não como método, e sim como filosofia essencial para a reflexão metodológica e a articulação dos procedimentos para encaminhar cada problema de pesquisa”.

trazer consigo a noção de caos, contudo é bom lembrar que o caos é parte da ciência, é apenas outro tipo de ordem que se constitui e se acomoda de forma diferente daquela a que se está acostumado. (ROSÁRIO, 2008, p. 205).

E a cartografia consegue lidar com isso justamente porque se liberta dos mitos e da rigidez exagerada que imperam no ambiente científico tradicional.

Ela se desprende dos mitos da ciência em vários aspectos, entre os quais: não se declara neutra, pelo contrário, é parte do objeto; procura tensionamentos, subjetivações e afecções; não toma distanciamentos, mas se aproxima do que vai ser estudado, refletindo-se nele; não se constrói sobre modelos metodológicos prontos, mas sobre a trajetória do pesquisador; não propõe a busca da verdade, e sim um caminhar, um ponto de vista sobre o mundo, procurando conhecimentos, suas versões e sua expressividade. (ROSÁRIO, 2008, p. 206).

Segundo Rosário (2008, p. 207), “a cartografia pode ser entendida como um trilhar metodológico que visa a construir um mapa (nunca acabado) do objeto de estudo, a partir do olhar atento e das percepções e observações do pesquisador, que são únicas e particulares, que serão cruzadas com a memória do investigador”. A subjetividade é, portanto, essencial, o método pré-determinado inexistente e a busca por conclusões definitivas é substituída pela confecção de um mapa dinâmico e sempre inacabado. Isso pode acabar fazendo com que a cartografia tenha seu rigor científico e sua consistência questionados pelos acadêmicos acostumados à ciência moderna tradicional. Rosário (2008, p. 206) responde a esses possíveis questionamentos afirmando que “a cartografia não é apenas um desenho do objeto, ela vai muito além disso. Justamente pelo viés qualitativo e pela conexão atenta ao objeto, busca o discernimento de aspectos e de processos que comumente não são apreendidos por um olhar previamente direcionado”. O cartógrafo carrega consigo — e expressa — sua subjetividade, seus desejos, suas afecções sem, no entanto, perder a conexão com a cientificidade.

As exigências do próprio objeto de pesquisa, as especificidades da comunicação (nesse caso), a imaginação criadora, a imaginação exploratória, a intuição criativa são, igualmente, alvos do cartógrafo. Essa posição, entretanto, não implica um pesquisador desobrigado com a organização e o método da pesquisa, mas exige um sujeito compromissado com o seu objeto/problema, com caminhos teórico-metodológicos que precisam ser construídos — e, portanto, não estão prontos — e com a realidade da ciência contemporânea. (ROSÁRIO, 2008, p. 218).

O cartógrafo é, de fato, um pesquisador. Mesmo porque ele tem, inclusive, um critério, um princípio, uma regra e um roteiro. (ROLNIK, 2009). Para Rolnik (2009, p. 3), “o critério do cartógrafo é, fundamentalmente, o grau de abertura para a vida que cada um se permite a cada momento”. Rosário completa:

Pode-se considerar que ele vai ser criado de acordo com a amplitude que a pesquisa apresenta e com o grau de intensidade que o investigador e sua amostra — se ela existir — são capazes de suportar. O critério é responsável por organizar as escolhas, as direções, porém precisa estar sempre aberto à recomposição; é construído a partir de marcadores lógicos sem excluir a afecção e a sensibilidade. (ROSÁRIO, 2008, p. 208).

O princípio da cartografia é a expansão da vida. (ROLNIK, 2009). O que importa ao cartógrafo “nas situações com as quais lida é o quanto a vida está encontrando canais de efetuação” (ROLNIK, 2009, p. 3). Segundo Rolnik, pode-se considerar o princípio do cartógrafo uma espécie de antiprincípio, pois se trata de “um princípio que o obriga a estar sempre mudando de princípios” (ROLNIK, 2009, p. 3). Isso ocorre porque, no caso, tanto princípio quanto critério são vitais e não morais. Conforme Rosário (2008), o princípio está ligado à razão vitalizante do trabalho do cartógrafo e é o que ordena as noções que guiam sua pesquisa.

A única regra do cartógrafo é a regra da prudência. (ROLNIK, 2009). Estando sempre atento aos limiares que se apresentam, contando com sua sensibilidade na conexão com o objeto — e até mesmo com alguns parâmetros objetivos e sistematizações —, o cartógrafo tem espaço para traçar as suas estratégias e seguir o seu percurso.

Assim, o que orienta a cartografia em termos de regras são os limites que se dão a ver, as fronteiras que se mostram no campo e nas relações com os sujeitos e objetos. A prudência permite entender até que ponto se deve ir, o quanto se pode avançar e, também, o quanto o pesquisador suporta e o quanto o objeto agüenta. (ROSÁRIO, 2008, p. 208-209).

O roteiro, chamado por Rolnik (2009, p. 3) de “breve roteiro de preocupações”, vai sendo definido e redefinido pelo cartógrafo ao longo da pesquisa e do contato com o objeto. Leva em consideração as inquietações, preocupações e problematizações que surgem e orienta as possíveis direções a serem tomadas.

A esses quatro elementos, Rosário (2008) adiciona um quinto: os equipamentos. Eles são as ferramentas necessárias para o trabalho de cartografar. Podem ser desde aspectos intangíveis, como desejo, atenção, força de vontade, até objetos palpáveis, como câmeras, gravadores, etc. Rosário compara-os a óculos, lentes capazes de auxiliar a composição da visão do objeto. Entretanto, na cartografia, é bom destacar, essa visão invariavelmente vai se tratar de:

[...] um olhar, uma maneira de perceber e que pode constituir afecções, sensações e lógicas de formas diferenciadas. Cada olhar/percepção-sensação sobre o objeto ou sobre o campo será sempre novo, diverso do que o antecedeu e distinto do que o sucederá. Um dos motivos disso é que o objeto é sempre percebido no seu movimento. É um olhar enriquecido pela vida,

pela história, pela cultura, pelo conhecimento e pelas interações. (ROSÁRIO, 2008, p. 209).

Esse olhar, essa percepção é o principal instrumento do cartógrafo. Ele fala do objeto, mas fala, principalmente, do modo particular como vê o objeto.

O cartógrafo permite que o objeto repercuta sobre o seu corpo de pesquisador, e trabalha sob a ótica de que o objeto é sempre o objeto da maneira como é percebido pelo corpo do pesquisador. A questão da existência do objeto independentemente daquele que o vê não está colocada, pois na pesquisa, não há como não haver observador. (FISCHER, 2008, p. 224).

Pode-se dizer que o cartógrafo mergulha em seu objeto, deixa-se afetar por ele e por aquilo que vê, que sente, que compreende, que não compreende, que o inquieta. Torna-se um antropófago (ROLNIK, 2009), devorando aquilo que lhe parece útil para construir seus mapas. O cartógrafo “imerso no objeto de forma a devorá-lo, e, em seguida, digeri-lo, assimilá-lo, devolvendo-o processado” (ROSÁRIO, 2008, p. 217). Para isso, ele tem que se aventurar, experimentar, entregar-se ao caminho — ou aos múltiplos caminhos, rizomáticos²³, interconectados, com diversos percursos e pontos de entrada e saída possíveis para o objeto — e descobrir as atualizações das virtualidades, devires, potencialidades já presentes em seu objeto. (KASTRUP, 2007).

Mas esse olhar, essa atenção do cartógrafo tem de ser “treinada” para a ida a campo. O pesquisador deve deixar-se afetar pelo objeto, mas não pode chegar ao excesso do relaxamento passivo. Assim como também não pode cair no outro extremo, da rigidez controlada. Para Kastrup (2007), “informações, saberes e expectativas precisam ser deixados na porta de entrada e o cartógrafo deve pautar-se sobretudo numa atenção sensível, para que possa enfim, encontrar o que não conhecia, embora já estivesse ali, como virtualidade”. Segundo a autora, “a ativação de uma atenção à espreita — flutuante, concentrada e aberta — é um aspecto que se destaca na formação do cartógrafo. Ativar este tipo de atenção significa desativar ou inibir a atenção seletiva, que habitualmente domina nosso funcionamento cognitivo” (KASTRUP, 2007).

Além disso, a natureza rizomática — de multiplicidades e variações de caminhos, entradas e saídas — própria da cartografia, juntamente com a abertura e a liberdade proporcionadas, podem confundir o cartógrafo. Com um terreno tão vasto e tão cheio de possibilidades para percorrer e cartografar, o pesquisador pode acabar esquecendo-se da “regra da prudência” de Rolnik e encontrar dificuldades para estabelecer limites e dar forma à

²³ “Considerar o rizoma na pesquisa significa permitir múltiplas articulações, conexões que se desenvolvem no tempo e é possível dizer que uma cartografia consiste num esboço de rizoma”. (FISCHER, 2008, p. 233).

pesquisa. Conforme Fischer (2008, p. 234), “por maior que seja a abertura, haverá, na pesquisa acadêmica, sempre um momento de definições, escolhas, delimitações. Caso contrário, o cartógrafo poderia perder-se no próprio terreno que constituiu”. Uma das decisões importantes para o cartógrafo, inclusive para deixá-lo seguro e ajudá-lo a encontrar seus limites, é a escolha de um referencial teórico consistente. Isso não irá, de forma alguma, engessar ou tolher o trabalho do pesquisador. Pelo contrário. O referencial será definido a partir da própria interação do investigador com seu objeto e dos desenvolvimentos que surgirem daí, alimentando o caráter antropofágico do cartógrafo e facilitando a compreensão e a produção de novos saberes. Como afirma Aguiar:

Na cartografia não se deve tentar forçar e enquadrar a ordem das coisas. É um percurso não linear e, por isso, o referencial teórico é tão importante, já que ele depende muito de estudo e aplicação por parte do pesquisador. Diferentemente de preencher tabelas e cruzar resultados, a cartografia está intimamente ligada ao processo de envolvimento com o objeto e a vivência e a bagagem que o cartógrafo traz consigo. Contudo, a liberdade de andar pelo e com o objeto e, nesse processo, perceber aquilo que se revela e que se esconde, não eliminou o rigor científico. (AGUIAR, 2008, p. 250).

A escolha da cartografia parece natural para a análise de *O Cavaleiro das Trevas* aqui proposta. O simples enquadramento da obra a alguma metodologia rígida de estudo dos quadrinhos dificilmente daria conta das especificidades e complexidades da HQ, bem como das problematizações e questionamentos ponderados. E, talvez o mais importante, desconsideraria a vivência, as subjetividades e a visão particular do investigador. Esses são aspectos fundamentais em quaisquer pesquisas que pretendam produzir novos conhecimentos e interpretações, mas particularmente relevantes no estudo de um produto da cultura de massa — caso do objeto em questão —, capaz de ser apreendido de inúmeras formas e de produzir efeitos e significados diversos para leitores diferentes, sejam estes leitores casuais ou pesquisadores/cartógrafos.

Além disso, não foram identificados, neste percurso investigativo, métodos consagrados tão bem desenvolvidos para a análise específica de HQs ou de temáticas tão pontuais — como a que está sendo proposta — dentro de uma história em quadrinhos. Isso sem contar que boa parte do material acadêmico encontrado a respeito dos *comics* parece um tanto obsoleto, especialmente levando-se em consideração que *O Cavaleiro das Trevas* é um dos principais representantes do caos dos quadrinhos (pós-)modernos (SANTOS, 1995) e rompe com algumas das convenções tradicionais do meio quadrinístico.

Aliás, é interessante notar que, enquanto a obra de Miller consiste em uma HQ pós-moderna, que subverte tradições anteriormente vigentes e faz parte de um movimento de

atualizações e desdobramentos criativos que mudou o modo de se fazer quadrinhos, a própria cartografia é uma atualização do fazer científico, que rompe com mitos e tradições da ciência moderna. A cartografia é um processo/metodologia que encontra convergências com aquilo que se pode chamar de pós-moderno e, também por isso, ideal para o estudo de um objeto pós-moderno como *O Cavaleiro das Trevas*.

No entanto, o principal fator na opção pela cartografia na condução da investigação é o envolvimento deste pesquisador com o objeto em particular e com os quadrinhos de maneira geral. O interesse pelas HQs vem de longa data, resultando não somente na leitura de inúmeras histórias em quadrinhos, mas de vários ensaios e artigos (em sua maioria, não-acadêmicos) sobre elas, bem como na reflexão e discussão a respeito dos *comics* e na produção de matérias jornalísticas e textos opinativos ligados aos quadrinhos. Ademais, *Batman – O Cavaleiro das Trevas* é uma das HQs favoritas do autor deste trabalho e a questão da representação da televisão — assim como do jornalismo e da mídia em geral — dentro das páginas das histórias em quadrinhos é uma que intriga há um bom tempo, tendo sido, inclusive, tema de um breve ensaio escrito há alguns anos por este autor. A própria TV também é parte importante do cotidiano, principalmente, para um estudante de comunicação social, que além de assistir, estudou muito a seu respeito durante a faculdade. Dessa forma, parece quase impossível — além de contraproducente e fazer pouco sentido — trabalhar com um olhar formalista que exija distanciamento do objeto e considere apenas saberes já tradicionalmente estabelecidos, deixando de lado a subjetividade e a vivência do pesquisador. Especialmente, quando a cartografia não apenas permite, mas encoraja, estimula e até mesmo depende da aproximação ao objeto e da visão particular do investigador. Com a escolha da cartografia, a familiaridade, o envolvimento e a bagagem do pesquisador em relação aos quadrinhos, à televisão e a *O Cavaleiro das Trevas* podem — ou devem — ser aproveitados no andamento da investigação, nos questionamentos e na produção de novos saberes e interpretações.

Sendo assim, compreendido o que é cartografia e o porquê da opção por ela como processo fundamental de análise da televisão em *O Cavaleiro das Trevas*, cabe ao cartógrafo partir para a observação de seu objeto. Deixar-se afetar por ele, caminhar por ele e com ele, perceber o que está em sua superfície e o que se esconde por trás dela, suas atualidades e virtualidades, suas articulações e conexões. E, a partir desta trajetória, procurar entender os efeitos causados nele próprio — pesquisador — e os *insights* surgidos, expressando-os e interpretando-os da melhor forma com o suporte de sua bagagem. Isso tudo sem esquecer-se do critério, do princípio e da regra da cartografia, além do “breve roteiro de preocupações”,

que, no caso, refere-se à televisão, ao seu papel na narrativa de Miller e ao modo como ela é retratada em *O Cavaleiro das Trevas*. Mas, antes da ida a campo e da análise propriamente dita, faz-se necessário abordar alguns conceitos de narratologia e algumas idéias a respeito da televisão que auxiliarão no progresso desta pesquisa.

4 QUADRINHOS E NARRATOLOGIA

A narrativa é um dos mais complexos jogos de linguagem já elaborados pelo *homo ludens*. Assim, é natural que ele — que não se contenta apenas em jogar, mas quer *desmontar* as regras do jogo — também se voltasse sobre os códigos desse código. Se desde a Antigüidade a arte é objeto não só de *flexão* (reverência, fruição) mas também de uma *segunda flexão* (a reflexão teórica), seria necessário, todavia, esperar muito tempo para que, junto ao avanço geral dos estudos literários, a narrativa recebesse uma atenção especial e instrumentos de investigação mais percucientes. (WINCK, 2007, p. 9).

O presente capítulo traz uma apresentação da narratologia de Gérard Genette, bem como de algumas das principais particularidades da linguagem das histórias em quadrinhos. Procura-se, aqui, fazer uma explanação dos conceitos básicos da narratologia genettiana, vertente teórica que se preocupa em estudar a estrutura formal das narrativas e que deve ter grande relevância na investigação do papel da televisão na narrativa de *O Cavaleiro das Trevas*.

Narrar é uma atividade desempenhada pelo ser humano desde o início dos tempos, seja através de imagens, gestos, palavras faladas ou escritas, no teatro, no cinema, na literatura, nos quadrinhos e até na música. Cada um desses suportes e linguagens tem suas peculiaridades, mas as narrativas produzidas através deles, por mais simples ou complexas que sejam, poderão sempre ser analisadas sob pelo menos duas perspectivas: a de seu tema e a de sua estrutura. Como uma das preocupações iniciais do roteiro desta cartografia de *O Cavaleiro das Trevas* é justamente investigar os modos como a televisão se insere na estrutura narrativa da HQ, optou-se por um breve estudo de alguns dos principais conceitos da narratologia do francês Gérard Genette, “a especialidade da teoria literária responsável pelo exame do esqueleto da narrativa, seus ossos, suas juntas, sua ligaduras” (WINCK, 2007, p. 98-99).

Apesar de seu estruturalismo, tecnicidade e sistematização aparentemente exagerados, a narratologia genettiana pode ter algumas convergências com a cartografia. A intuição e o contato com o empírico são de importância fundamental no trabalho de Genette. É através da análise do objeto e de seu “funcionamento”, e não do estruturalismo ortodoxo, que surgem os princípios da narratologia. O pesquisador francês:

[...] nunca partiu em busca de estruturas ocultas das quais os modelos empíricos não seriam mais do que exemplos e manifestações. Sua narratologia é descritiva e analítica: descreve e analisa o que vê, expondo o seu funcionamento, sem pretensões funcionalistas, psicológicas ou normativas. Não está necessariamente interessado em uma gramática ou em

uma lógica narrativa, como o estiveram tantos de seus colegas, mas, em certo sentido, em uma *programática* da narrativa. (WINCK, 2007, p. 16).

A narratologia desenvolveu-se com base na — e para o estudo, preferencialmente, da — narrativa verbal, literária, embora muitas de suas idéias possam ser empregadas na investigação das mais diversas formas de narrativas. O próprio Genette “não deixa de fazer restrições a essa hipertrofia do termo *narrativa* e do decorrente alargamento do campo investigatório da narratologia” (WINCK, 2007, p. 10-11). No entanto, parece óbvio que os quadrinhos consistem em narrativa, com suas peculiaridades, é claro, mas com estruturas narrativas não tão diversas daquelas próprias da literatura, o que permite a aplicação de vários dos — senão praticamente todos os — principais conceitos da narratologia genettiana à nona arte.

Mas, antes da apresentação dos fundamentos da teoria de Genette, é interessante compreender quais são, exatamente, as peculiaridades da mídia quadrinhos de maior relevância para este estudo.

Primeiramente, tem-se a mais evidente característica da linguagem dos quadrinhos: o casamento entre visual e verbal, imagem e palavra, desenho icônico e signo lingüístico. (CAGNIN, 1975). A imagem desenhada e a palavra escrita são interdependentes, combinam-se para formar um significante híbrido: “múltiplos significantes interagem para criar um só significante unificado (como palavras e desenhos dentro de um painel de história em quadrinhos)”. (ROUND, 2007, p. 320, tradução minha²⁴). É claro que dentro de cada painel, de cada quadrinho, a imagem ou a palavra podem ter um grau de importância maior que o de sua contraparte — chegando-se, inclusive, ao extremo dos quadrinhos “silenciosos”, sem palavras, ou dos quadrinhos onomatopaicos, cujo componente gráfico é mínimo — e podem ser combinadas das mais diversas formas. Ainda assim, é a reunião desses dois elementos que consiste no fundamento da linguagem quadrinística e que, essencialmente, produz significado.

Palavras e desenhos são como parceiros numa dança e cada um alterna-se na condução. Quando ambos os parceiros tentam conduzir, a competição pode subverter os objetivos gerais [...] Mas quando ambos os parceiros conhecem seus papéis — e dão apoio às qualidades um do outro — os quadrinhos podem chegar ao mesmo nível de quaisquer das formas de arte das quais tira tanto de suas forças. (McCLOUD *apud* ROUND, 2007, p. 320, tradução minha²⁵).

²⁴ “Multiple signifiers interact to create a single unified signifier (such as words and pictures within the comicbook panel)”. (ROUND, 2007, p. 320).

²⁵ “Words and pictures are like partners in a dance and each one takes turns leading. When both partners try to lead, the competition can subvert the overall goals [...] But when these partners each know their roles — and

Palavra escrita e imagem podem ser elementos distintos, mas é somente com a articulação entre elas que se chega a essa entidade maior que a soma das partes, a esse significante híbrido. O painel (ou quadrinho) representa, portanto, a unidade mínima de significação das histórias em quadrinhos.

Outra das particularidades das HQs é a forma como o tempo é retratado nelas. Rutkowski explica:

Nas histórias em quadrinhos, o quadrinho se encarrega não só de apresentar o fato como também de criar o próprio sentido de tempo. O quadrinho que lemos em um momento está prestes a ser passado, o quadrinho imediatamente após o que lemos é o futuro. O quadrinho não só dá a noção de tempo como é o próprio tempo. Sem ordenação temporal não há narrativa: não há história sem um antes e um depois. O quadrinho é a unidade temporal, o relógio da narrativa. (RUTKOWSKI, 1989, p. 12).

Nos *comics*, o tempo é representado como espaço. Mais que isso, o tempo é espaço. “Aprendendo a ler quadrinhos, nós todos aprendemos a perceber o tempo espacialmente, pois no mundo dos quadrinhos tempo e espaço são a mesma coisa”. (McCLOUD *apud* ROUND, 2007, p. 317, tradução minha²⁶). Além de estabelecer passado, presente e futuro e dar uma idéia de ordenação temporal, o painel também é responsável pela noção de duração dos acontecimentos. Cada quadrinho retrata um período de tempo determinado, seja um diálogo que dura alguns segundos, seja uma ação que leva apenas um instante.

Entretanto, a nona arte não dispõe da mesma facilidade que tem o cinema — com seus fotogramas exibidos rapidamente, em seqüência — para gerar impressão de movimento nas representações das ações. Toda ação é contínua e “é por nós apreendida em momentos sucessivos” (CAGNIN, 1975, p. 160). Representar uma ação em todos os seus estágios, porém, é inviável nas HQs. Segundo Cagnin (1975, p. 160-161), “a solução encontrada pelos quadrinhos para baixar o custo da mensagem foi a de escolher um momento da ação que contivesse quantidade de informações capazes de sugerir a ação toda, condensando em si os momentos anteriores e posteriores da ação”.

É aí que surge o que Rutkowski (1989, p. 28) chama de “palavra-chave das histórias em quadrinhos”: a elipse. Cada espaço entre dois quadrinhos constitui uma elipse, um intervalo de tempo em que a ação não é explicitada. Ela é, no máximo, sugerida. Rutkowski fala em duas formas distintas de elipse. Primeiro, há as “elipses que marcam uma continuidade temporal e espacial e que aparecem pela necessidade gráfica do corte”

support each other’s strengths — comics can match any of the art forms it draws so much of its strength from”. (McCLOUD *apud* ROUND, 2007, p. 320).

²⁶ “In learning to read comics we all learned to perceive time spatially, for in the world of comics, time and space are one and the same”. (McCLOUD *apud* ROUND, 2007, p. 317).

(RUTKOWSKI, 1989, p. 28). O exemplo dado pelo autor é um soco do Batman: “em vez de mostrar todos os movimentos dele até atingir o rosto da vítima, o desenhista mostra a mão fechada, em gesto agressivo, em um quadrinho e no outro pode escolher entre mostrar o soco, o infeliz no chão ou mesmo outra coisa” (RUTKOWSKI, 1989, p. 28). Esse tipo de elipse é definido como uma elipse menor, que ocorre “entre quadrinhos espacial e temporalmente próximos, ou seja, entre quadrinhos pertencentes à mesma seqüência” (RUTKOWSKI, 1989, p. 29). Existem, ainda, “as elipses propriamente ditas, que marcam uma descontinuidade espacial e/ou temporal” (RUTKOWSKI, 1989, p. 29). Tratam-se das elipses maiores, cuja “presença indica a quebra de uma seqüência e aparecimento de outra” (RUTKOWSKI, 1989, p. 29).

A última das peculiaridades dos *comics* a ser abordada neste capítulo é a participação ativa do receptor na produção dos significados da história. E esse envolvimento ocorre em diversos níveis. Em primeiro lugar, o leitor é levado a interpretar o significante híbrido — composto dos elementos visual e verbal:

[...] a inclusão de dois elementos no mesmo painel (e, portanto, dentro do contexto geral de uma história), não importa o quão díspares eles possam ser, força o leitor a combiná-los de qualquer forma que ele julgar melhor e a tirar suas próprias conclusões a respeito do sentido da cena significada. (ROUND, 2007, p. 319-320, tradução minha²⁷).

Além disso, é o leitor quem deve deduzir quanto tempo dura a ação de cada quadrinho. “Embora tanto o uso de espaço como o conteúdo do painel forneçam uma base para a tradução de espaço em tempo, no fim das contas é o leitor que deve interpretar isso”. (ROUND, 2007, p. 317, tradução minha²⁸). Essa interpretação dá-se com base nas experiências e conhecimentos prévios do receptor. McCloud (*apud* ROUND, 2007, p. 317, tradução minha²⁹) afirma que “não é difícil de se dar um palpite a respeito da duração de uma seqüência em particular, desde que os elementos dessa seqüência sejam familiares para nós”. Entretanto, uma quantidade considerável dos acontecimentos apresentados nas páginas das HQs foge daquilo com que o leitor está acostumado em seu cotidiano. “Como a maior parte de nós nunca esteve envolvida em muitas das situações dramáticas que experimentamos nos

²⁷ “[...] the inclusion of two elements in the same panel (and therefore within the overall context of a story), no matter how unlike they may be, forces the reader to combine them in whatever way they think best and draw their own conclusions as to the meaning of the scene signified”. (ROUND, 2007, p. 319-320).

²⁸ “Although both the use of space and the panel content provide a basis for translating space into time, ultimately the reader must interpret this”. (ROUND, 2007, p. 317).

²⁹ “It’s not hard to make an educated guess as to the duration of a given sequence, so long as the elements of that sequence are familiar to us”. (McCLOUD *apud* ROUND, 2007, p. 317).

quadrinhos, também contamos com a intertextualidade — filmes, livros, etc. — para nos fornecer uma noção de tempo”. (ROUND, 2007, p. 317, tradução minha³⁰).

Mas talvez a mais importante dessas funções do receptor seja a de preencher as elipses da narrativa. Enquanto cabe aos autores selecionar uma única imagem satisfatória para a construção do quadrinho significativo, o leitor tem papel inverso: “decodificar aquela imagem única e reconstruir os elementos ausentes do conjunto significante para chegar ao significado. Por isto, ao ver a imagem, recompõe imediatamente a série de momentos descontínuos, discretos, cuja soma lógica é o significado final”. (CAGNIN, 1975, p. 161). Normalmente, as elipses menores que compõem o vazio entre um painel e outro são utilizadas por uma simples questão de economia no processo comunicacional, mas há vários casos em que elas têm a função de criar suspense, comicidade, etc. (CAGNIN, 1975). Muitas vezes, até mesmo eventos de grande importância para a história acontecem dentro dessas elipses. E a interpretação e a imaginação de cada um são responsáveis por completá-las, de forma absolutamente subjetiva. Assim, cada HQ adquire um significado particular para cada leitor e torna-se, essencialmente, uma história única para cada receptor. Isso leva Round (2007, p. 323) a definir a narrativa dos quadrinhos como uma “meia-narrativa aberta que depende do leitor tanto para interpretar o conteúdo do painel como para preencher as elipses”. Dessa forma, “o leitor trabalha ao lado dos criadores como uma espécie de autor contribuinte” (ROUND, 2007, p. 317).

Pode-se perceber, portanto, que os quadrinhos constituem uma mídia na qual é fundamental a intervenção do leitor. Trata-se, muito provavelmente, da mídia que mais depende da visão particular de seu receptor para produzir seus significados. É possível ver isso como mais um argumento para o uso da cartografia (ver capítulo 3) no estudo de um produto da nona arte. Ora, que perspectiva metodológica adotar para a investigação de um objeto que necessita tanto da subjetividade de seu receptor para fazer sentido senão uma que valorize a subjetividade do observador? Analisar uma HQ sob um olhar pretensamente neutro e distante é abrir mão de uma vasta gama de significados que só podem ser obtidos através do envolvimento com o objeto. Sendo assim, a opção por cartografar *O Cavaleiro das Trevas* parece, mais do que nunca, uma decisão acertadíssima.

Agora, após a exposição de alguns dos princípios da linguagem quadrinística, chega o momento de se buscar a compreensão dos conceitos básicos da narratologia. Estes foram

³⁰ “Since most of us have never been involved in many of the dramatic situations we experience in comics we also rely on intertextuality — movies books, and so forth — to provide us with a sense of timing”. (ROUND, 2007, p. 317).

apresentados por Gérard Genette pela primeira vez em *Discours du récit*³¹, datado de 1972, e ratificados em *Nouveau discours du récit*³², de 1983. Aparecem aqui conforme expostos, comentados e, em alguns casos, atualizados e/ou expandidos por Otto Leopoldo Winck em sua dissertação *Aventuras da linguagem: princípios da narratologia genettiana aplicados à obra de Jamil Snege*.

A grande contribuição inicial de Genette para o estudo das narrativas é a superação da então vigente dicotomia fábula/trama. Conforme o formalista russo Boris Tomachevski, “em uma narrativa, a fábula seria a seqüência dos acontecimentos representados na mesma ordem em que teriam transcorrido, e a trama, o tratamento particular conferido a esses acontecimentos no decorrer da obra” (WINCK, 2007, p. 12). Além desses termos, surgiram vários outros pares ao longo do tempo, com definições mais ou menos semelhantes: *story* e *plot*, história e discurso, ficção e narração, diegese e narração, entre outros. (WINCK, 2007). Genette, por sua vez, “quebra essa oposição binária introduzindo um terceiro elemento, ou melhor, desdobrando um dos pólos — o da narrativa — em dois” (WINCK, 2007, p. 20). Para ele, o termo “narrativa” (*récit*) dá margem a pelo menos três interpretações. A mais comum refere-se ao “enunciado narrativo, o discurso oral ou escrito que assume a relação de um acontecimento ou de uma série de acontecimentos” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 21). O termo também “designa a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desse discurso” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 21). Finalmente, “*narrativa* representa um acontecimento, não mais o que se conta, mas o próprio ato de contar” (WINCK, 2007, p. 21). A partir disso, Genette estabelece a tríade essencial de sua análise da narrativa. O pesquisador francês denomina:

[...] *história* [histoire] o significado ou conteúdo narrativo (ainda que esse conteúdo se revele, na ocorrência, de fraca intensidade dramática ou teor factual), *narrativa* [récit] propriamente dita o significante, enunciado, discurso ou texto narrativo em si, e *narração* [narration] o ato narrativo produtor e, por extensão, o conjunto da situação real ou fictícia na qual toma lugar. (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 21).

Outra definição importante no trabalho de Genette é a de “diegese”, proveniente das teorias narrativas cinematográficas. Para ele, a diegese não se refere simplesmente à história,

³¹ “Discurso da narrativa”, texto originalmente publicado no livro *Figures III*, de Genette. Trata-se de “parte de um trabalho apresentado no Seminário da Escola de Altos Estudos, em 1970-71, sobre os efeitos e procedimentos narrativos encontráveis em *À la recherche du temps perdu*, de Marcel Proust” (WINCK, 2007, p. 18). *Discurso da narrativa* não tem edição nacional, mas foi publicado em Portugal, com tradução para a língua portuguesa.

³² “Novo discurso da narrativa”, que não tem edição brasileira ou tradução para o português, assim como boa parte dos principais trabalhos de Gérard Genette. Devido à dificuldade de acesso às obras de Genette, recorre-se, aqui, muitas vezes, a citação de citação.

mas ao universo onde ela se dá. (WINCK, 2007). Mas os conceitos primários para se entender o trabalho de Gérard Genette são, de fato: história, narrativa e narração. A narratologia genettiana consiste, basicamente, na análise das articulações entre esses três eixos, no “estudo das relações entre narrativa e história, entre narrativa e narração, e (enquanto se inscrevem no discurso da narrativa) entre história e narração” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 22).

O conjunto de noções fundamentais para o estudo narratológico encontra-se, por sua vez, dividido em três classes principais: tempo, modo e voz. Genette propõe a categorização dessas noções da seguinte forma:

[...] as que estão ligadas às relações temporais entre narrativa e diegese, e que arrumaremos sob a categoria do *tempo*; as que estão ligadas às modalidades (formas e graus) da “representação” narrativa, logo aos *modos* da narrativa; aquelas, finalmente, que estão ligadas à forma pela qual se encontra implicada na narrativa a própria narração [...], ou seja, a situação ou instância narrativa, e, com ela, os seus dois protagonistas: o narrador e o seu destinatário [...]; [a que daremos] o termo de *voz* [...] (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 22).

A classe do tempo é a que recebe maior atenção do pesquisador francês e o maior número de páginas em seu *Discurso da narrativa*³³. Dentro da análise do tempo, há três elementos básicos: ordem, velocidade e frequência. Segundo Winck:

Estudar a *ordem* temporal de uma narrativa é confrontar a disposição dos elementos temporais do discurso narrativo — a “seqüência de fatos” — com a disposição cronológica desses mesmos elementos na história, na medida em que esta deixa as suas marcas no discurso. Mas, para compreender todos os efeitos e distorções da temporalidade narrativa, é necessário acrescentar-se a essa confrontação a análise da *velocidade* e da *frequência* dos eventos temporais representados no discurso narrativo. (WINCK, 2007, p. 23).

Difícilmente, uma narrativa vai se dar numa sucessão linear dos fatos, de modo que a “disposição dos elementos temporais do discurso narrativo” seja exatamente igual à “disposição cronológica desses mesmos elementos na história”. (WINCK, 2007, p. 23). Ou seja, a ordem da narrativa e a da história normalmente divergem. As “diferentes formas de discordância entre a *ordem* da história e a da narrativa” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 24) recebem o nome de anacronias. Conforme Genette:

Uma anacronia pode ir, no passado como no futuro, mais ou menos longe do momento “presente”, isto é, do momento da história em que a narrativa se interrompeu para lhe dar lugar: chamaremos *alcance* da anacronia a essa distância temporal. Pode igualmente recobrir uma duração de história mais ou menos longa: é aquilo a que chamaremos a sua *amplitude*. (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 24).

³³ “Na tradução portuguesa são 127 páginas dedicadas aos problemas temporais (ordem, duração, frequência); as demais categorias (modo e voz) recebem, as duas juntas, 101 páginas”. (WINCK, 2007, p. 23).

As anacronias que vão ao passado, resultando num recuo do tempo da história, são denominadas analepses (análogas ao *flashback* cinematográfico). Aquelas que remetem a um tempo futuro em comparação ao “momento presente” da história são chamadas de prolepses (análogas ao *flashforward*). (WINCK, 2007).

Ambas as formas de anacronia são narrativas secundárias, subordinadas à narrativa primária, e podem ser classificadas conforme a relação de sua amplitude com a duração da história principal.

A anacronia — analepse ou prolepse — cuja amplitude permanece exterior à narrativa primária recebe o nome de “externa”. Caso se desenvolva entre o início e o fim da história será “interna”. E chamar-se-á “mista” aquela que começa antes e termina ao longo da história (analepse mista), ou, ao contrário, a que tem o seu início entre os limites da história e termina após o seu final (prolepse mista). (WINCK, 2007, p. 25).

No caso da anacronia externa, sua própria narrativa desenvolve-se à parte da narrativa primária. Em geral, apresenta o passado ou futuro de algum personagem, anterior ou posteriormente à história central. Trata-se de um simples complemento da narrativa primária, não correndo o risco de “chocar-se” com ela. (WINCK, 2007).

Já as anacronias internas, “cujo campo temporal está compreendido no interior da narrativa primeira, [...] apresentam um risco evidente de redundância ou colisão”. (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 26). Elas podem ser subdivididas em heterodiegéticas e homodiegéticas. As anacronias internas heterodiegéticas:

[...] reportam a um conteúdo narrativo *distinto* daquele da narrativa primária, e portanto não há risco de choque: elas, semelhantes às anacronias externas, porém de *alcance* menor, cumprem geralmente o clássico papel de esclarecer os “antecedentes” ou o “destino” de algum personagem [...] (WINCK, 2007, p. 26-27).

Porém, com as anacronias internas homodiegéticas, pode haver choque/intervenção, afinal elas estão ligadas à mesma linha de ação da narrativa primária. É o caso de ambas as formas de analepse interna homodiegética.

“A primeira, a que chamarei analepses *completivas* [...], compreende os segmentos retrospectivos que vêm preencher mais tarde uma lacuna anterior da narrativa, a qual se organiza, assim, por omissões provisórias e reparações mais ou menos tardias...”. (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 27). A analepse completiva tem, portanto, a função de preencher as elipses da narrativa primária.

O segundo tipo de analepse interna homodiegética é chamado por Genette de analepse repetitiva. Nesse caso, tem-se, justamente, a ocorrência de redundância, já que “a narrativa

regressa abertamente, e por vezes explicitamente, ao que já foi dito” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 27). Winck afirma que o papel da analepse repetitiva é o de “recordar ao leitor elementos importantes da diegese, ou, ainda, de provê-los de nova significação” (WINCK, 2007, p. 27).

A prolepse, por sua vez, é bem menos comumente encontrada nas narrativas do que a analepse. Entretanto, há pelo menos uma espécie de prolepse interna homodiegética que pode ser vista com certa frequência. Trata-se da prolepse repetitiva, que busca gerar expectativa. Ao invés dos regressos ao passado da analepse repetitiva, aqui se têm anúncios — ou esboços³⁴ — do futuro. No entanto, faz-se necessário ter cuidado para que não se confunda “esses anúncios, por definição explícitos, com aquilo que se há de antes chamar *esboços* [amorces], simples marcos de espera sem antecipação, mesmo alusiva, que apenas mais tarde encontrarão a sua significação e que revelam da muito clássica arte da ‘preparação’” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 27).

Para concluir esta exposição dos conceitos relativos à ordem temporal, “é bom salientar que as analepses e prolepses mistas podem ser, em seu segmento interno, tanto hetero como homodiegéticas. Por outro lado, está claro que as anacronias externas só podem ser de natureza heterodiegética” (WINCK, 2007, p. 30).

O próximo tópico a ser abordado, a velocidade — relação entre tempo da narrativa e duração da história —, é algo bastante complicado de se analisar. Conforme Winck:

Os problemas de ordem são relativamente fáceis de serem destrinchados, desde que, é claro, a narrativa deixe impressos no discurso os sinais de sua temporalidade. Mesmo romances altamente imbricados em sua arquitetônica temporal podem ser desconstruídos em sua sintagmática narrativa e recompostos na diacronia de sua história “original”. [...] Agora, estabelecer a relação temporal entre o discurso da narrativa e os acontecimentos da história não é de resolução tão simples. (WINCK, 2007, p. 31).

Seria possível narrar uma história de forma linear, sem quaisquer anacronias, uma narrativa sem regressos ou anúncios. Entretanto, não há como se construir uma narrativa “sem anisocronias, ou, caso se prefira (como é provável), sem efeitos de ritmo” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 32). Winck (2007, p. 32) afirma que “nenhuma narrativa é portadora de um perfeito *isocronismo*, isto é, uma *constante de velocidade*, na qual a relação entre a duração da história e a extensão da narrativa permanecesse sempre invariável”.

Por um lado, parece simples quantificar o tempo diegético em segundos, minutos, horas, dias, semanas, anos, etc. Por outro, porém, surge a dificuldade em se medir o tempo do

³⁴ Um exemplo de esboço consiste em “fazer aparecer desde o início uma personagem que só intervirá verdadeiramente muito mais tarde”. (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 27).

discurso narrativo. Pode-se fazê-lo contando o número de linhas e páginas de um romance — ou, no caso dos quadrinhos, a quantidade e o tamanho de painéis e seqüências —, mas esse é um método extremamente impreciso. Isso não impediu, entretanto, que fossem estabelecidos quatro “movimentos” narrativos básicos (em ordem crescente de velocidade): pausa, cena, sumário e eclipse.

No extremo da desaceleração, encontra-se a pausa, na qual o tempo da narrativa é infinitamente maior que o da história. A cena representa a (hipotética) isocronia — igualdade de velocidade — entre tempo da história e tempo do discurso. O sumário consiste no movimento em que o tempo da narrativa é menor que o da história, cobrindo todo o campo situado entre cena e eclipse. A eclipse, por sua vez, é a aceleração máxima, na qual o tempo da narrativa é infinitamente menor que o da história. (WINCK, 2007).

Nesta classificação genettiana, chama atenção a falta de um movimento que sugira um tempo do discurso maior que o tempo da história, sem, no entanto, chegar à desaceleração extrema. Winck (2007) propõe o uso do termo “extensão”, que cobriria o campo compreendido entre pausa e cena.

Ainda assim, a análise da velocidade continua sendo problemática, afinal, como já foi mencionado, não há como computar o tempo do discurso narrativo com exatidão — as possíveis exceções sendo as cenas (isocrônicas) do teatro e do cinema. Por exemplo, na literatura, mesmo nas cenas compostas puramente por diálogo — nas quais a aproximação à isocronia seria a maior possível — não há meios de se chegar a uma conclusão quanto à “velocidade a que essas palavras foram pronunciadas, nem os eventuais tempos mortos da conversação” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 32).

Desse modo, talvez a palavra-chave quando se fala em velocidade da narrativa seja a eclipse. Winck (2007) argumenta que toda narrativa é elíptica, já que é “necessária e fatalmente rápida porque, ao construir um mundo que inclui uma multiplicidade de acontecimentos e de personagens, não pode dizer tudo sobre esse mundo”. (ECO *apud* WINCK, 2007, p. 41). Otto Winck conclui:

Por causa dessa impossibilidade intrínseca, narrar é, em última instância, um jogo entre mostrar e ocultar, revelar e esconder, emitir e omitir. E é sobretudo da alternância entre lacunas maiores e menores, associadas a sua quantidade e qualidade, que se dosa a relação entre o tempo da narrativa (e, por conseguinte, o tempo da narração e o tempo da leitura, que não são necessariamente a mesma coisa) e o tempo da história. Assim, entre a pausa descritiva, de um lado, e a eclipse de outro, o que há é um crescendo da propriedade lacunar inerente a todo discurso narrativo — ou, melhor, uma progressão dos lapsos inevitáveis à própria estrutura da linguagem. (WINCK, 2007, p. 41).

Finalmente, o terceiro elemento do estudo do tempo da narrativa tratado por Genette é a frequência, que diz respeito às relações de repetição entre acontecimentos da história e enunciados narrativos. (WINCK, 2007). Segundo o pesquisador francês, no que concerne à frequência, há quatro casos possíveis, provenientes de duas virtualidades fundamentais:

[...] acontecimento repetido ou não, enunciado repetido ou não. Muito esquematicamente, pode dizer-se que uma narrativa, qualquer que ela seja, pode contar uma vez o que se passou uma vez, n vezes o que se passou n vezes, n vezes o que se passou uma vez, uma vez o que se passou n vezes. (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 42).

Um exemplo de se contar uma vez o que se passou uma vez é uma frase simples como “ontem deitei-me cedo” (WINCK, 2007, p. 42). Para se contar n vezes o que se passou n vezes, a exemplificação fornecida por Genette é o enunciado “segunda-feira deitei-me cedo, terça-feira deitei-me cedo, quarta-feira deitei-me cedo, etc.” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 42). Nessa situação, “as repetições da narrativa nada mais fazem do que reproduzir as repetições da história” (WINCK, 2007, p. 42). Esses dois primeiros casos encaixam-se na modalidade que a narratologia genettiana define como narrativa singulativa. O narratólogo francês explica: “o singulativo define-se pois, não pelo número das ocorrências de um e de outro lado, mas pela igualdade desse número” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 42).

Já o terceiro caso, contar n vezes o que se passou uma vez, tem como exemplo a frase “ontem deitei-me cedo, ontem deitei-me cedo, ontem deitei-me cedo, etc.” (WINCK, 2007, p. 42). Em um primeiro momento, isso pode parecer um tanto estranho, mas essa modalidade, que Genette chama de narrativa repetitiva, ocorre de fato em diversas narrativas. É o que se vê em muitas obras nas quais certo fato é narrado mais de uma vez, com variações de ponto de vista, estilo, etc. — ou não³⁵. Além disso, “de certa forma, as anacronias *repetitivas* — anúncios ou retornos — realizam esse tipo narrativo, em que a recorrência do enunciado não corresponde a qualquer recorrência de acontecimentos” (WINCK, 2007, p. 43).

No caso de se contar uma vez o que se passou n vezes, ao invés de se dizer “segunda-feira deitei-me cedo, terça-feira deitei-me cedo, quarta-feira deitei-me cedo, etc.”, o enunciado será “naquela semana deitei-me cedo todos os dias” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 43). Nessas circunstâncias, “em uma única enunciação se assume conjuntamente uma série de acontecimentos análogos” (WINCK, 2007, p. 43). É o que se denomina narrativa iterativa.

³⁵ Por exemplo, em *A tarde da sua ausência*, de Carlos Heitor Cony, “o capítulo três é retomado *ipsis litteris* no capítulo 62, só que agora ressignificado por todo o trecho narrativo”. (WINCK, 2007, p. 27-28).

Aqui, encerra-se a abordagem deste capítulo quanto às noções narratológicas relativas a tempo e passa-se à categoria do modo. “Não são apenas questões de cunho temporal — ordem, velocidade e frequência — que produzem ‘distorções’ na maneira como a história é enfocada pela narrativa. São possíveis também outras distorções, outras modulações [...]” (WINCK, 2007, p. 47). Segundo Genette (*apud* WINCK, 2007, p. 47), é possível “contar *mais ou menos* aquilo que se conta, e contá-lo *segundo um ou outro ponto de vista*”. Assim, dentro do modo da narrativa, o pesquisador francês irá tratar de dois elementos: a distância e a perspectiva.

“A distância, com efeito, efetua-se a partir da regulagem da informação por meio de determinados procedimentos e signos narrativos com os quais se pretende dar a impressão de se ‘contar’ mais, ou menos, aquilo que se sabe”. (WINCK, 2007, p. 47). Essa distância narrativa está intimamente ligada à oposição diegese/mimese. A diegese ocorre quando o narrador fala em seu próprio nome, por assim dizer. A mimese, por sua vez, acontece quando o narrador procura se “ausentar” — ou, na verdade, dissimular sua presença — e dar voz aos personagens. Conforme Genette (*apud* WINCK, 2007, p. 48), “a quantidade de informação e a presença do informador estão na razão inversa, definindo-se a mimese por um máximo de informação e um mínimo de informador, e a diegese pela relação inversa”.

Entretanto, na literatura — na qual se baseiam os conceitos da narratologia —, o relato de um fato, por mais informações que sejam dadas e por menor que seja a presença do informador, será sempre diegese. Afinal, não é possível mimetizar um acontecimento simplesmente por meio de palavras. Desse modo, o máximo que se pode ter no relato de atos não verbais é um efeito, uma ilusão de mimese. A única mimese que realmente ocorre na literatura é no relato de falas — e trata-se, ainda, de uma mimese parcial, pois há fatores que fogem ao relato, como, por exemplo, a entonação. (WINCK, 2007). Genette classifica o relato de falas em três níveis, conforme sua distância ou grau de mimetização.

O primeiro, mais distante, é o discurso narrativizado, “que não reproduz nenhum texto original. O narrador conta que foram ditas palavras, mas não refere o respectivo conteúdo ou, no caso de o fazer, resume, abrevia, menciona apenas o assunto de que se falou”. (DUARTE *apud* WINCK, 2007, p. 49).

A seguir, vem o discurso transposto, no qual “é estabelecida uma distância, embora menor que na modalidade anterior, entre as palavras que teriam sido pronunciadas/pensadas pelos personagens e a sua refração pelo ponto de vista, léxico e sintaxe do discurso do narrador” (WINCK, 2007, p. 49). Nessa transposição, o próprio narrador resume ou reformula, à sua maneira, o que teria sido dito pelo locutor original.

Por último, há o discurso relatado, “no qual os sinais do narrador se desvanecem a ponto de se ter a impressão de que a palavra foi cedida literalmente aos personagens” (WINCK, 2007, p. 52). É o caso do discurso direto e do monólogo interior.

Além dessas distâncias variantes, a perspectiva também é fundamental na regulação da informação narrativa. “Por *perspectiva narrativa* entende-se aqui o conjunto de procedimentos que enformam o ângulo a partir do qual se estrutura o universo diegético de dado segmento narrativo”. (WINCK, 2007, p. 57). Aqui, é necessário ter cuidado para que não se faça confusão entre quem vê e quem fala, entre modo e voz, “ou seja, entre a pergunta *qual é a personagem cujo ponto de vista orienta a perspectiva narrativa?*, e esta bem distinta: *quem é o narrador?*” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 57).

Para tratar da perspectiva, Genette utiliza o termo “focalização”, que se refere à “representação da informação diegética que se encontra ao alcance de um determinado campo de consciência, quer seja o de uma personagem da história, quer o do narrador” (REIS; LOPES *apud* WINCK, 2007, p. 58). Três são as modalidades de focalização narrativa segundo a narratologia genettiana: focalização zero, focalização interna e focalização externa.

A focalização zero ocorre quando o narrador relata mais informações que os personagens teriam condições de saber. “Ao contrário do cinema, onde a imagem é sempre focalizada de algum ângulo, o discurso narrativo pode ser enfocado de ângulo nenhum, ou, melhor, pode ser enfocado de um ângulo tão superior e distante — o ângulo do ‘narrador onisciente’ — que é como se não tivesse ângulo”. (WINCK, 2007, p. 59). Genette também chama esse caso de não-focalização.

A focalização interna se dá quando o narrador fala somente daquilo que determinado personagem tem conhecimento. Essa modalidade pode ser subdividida em fixa, variável ou múltipla. A focalização interna fixa acontece quando “em uma dada narrativa ou em um dado segmento narrativo, ela se processa por meio de um único personagem, como no caso dos relatos ‘em primeira pessoa’, ou então, nos relatos em terceira, quando o foco da narração se centra *in totum* em um único personagem” (WINCK, 2007, p. 59). A focalização interna variável aparece nas situações em que há variação do foco narrativo entre um conjunto de personagens. Já a focalização interna múltipla é aquela na qual “o mesmo acontecimento é evocado diversas vezes segundo o ângulo de vários personagens” (WINCK, 2007, p. 60).

A última modalidade de focalização narrativa é a externa. Nesse caso, o narrador fala menos do que os personagens sabem, ele “se restringe à função de relatar/descrever o que estaria observando caso estivesse presente à cena” (WINCK, 2007, p. 61).

É interessante notar que essas modalidades coexistem numa mesma narrativa e, muitas vezes, no mesmo segmento narrativo, por menor que seja. Há uma alternância entre os modos de focalização que, em diversas ocasiões, aparece de forma extremamente sutil.

Da focalização zero [...] para a focalização externa, as gradações são mínimas, da mesma maneira que destas para as várias modalidades de focalização interna não é preciso mais que um mergulho (para permanecer fiel à analogia *externo/interno*.) Entre descrever exteriormente as ações de um personagem (focalização externa) e o seu estado de espírito (focalização “zero”), e daí dar voz à interioridade do personagem por meio do discurso narrativizado ou do discurso transposto (focalização interna fixa, variável ou múltipla), não há mais que uma transição. (WINCK, 2007, p. 62).

Winck (2007) vê, no entanto, alguns problemas na definição das modalidades de focalização de Genette, especialmente no que concerne a focalização zero.

Não estamos convencidos da possibilidade de uma não-focalização estrita do discurso narrativo: todo narrador está presente de algum modo no que relata, seja como editor, testemunha, personagem ou observador distante ou próximo. Logo, ele narra a partir de um dado ângulo, por mais difícil de demarcar que este seja. (WINCK, 2007, p. 62).

O autor acredita que a não-focalização “só seria possível em discursos não narrativos, onde não se conta uma história nem existem personagens sobre os quais recaia o foco narrativo” (WINCK, 2007, p. 63). Para ele, a focalização, qualquer que seja sua modalidade, é indispensável para que um texto constitua em narrativa.

Assim, não haveria, de fato, mais do que duas formas básicas de focalização: a externa e a interna — e esta com as suas três variantes. A focalização zero ou onisciente mais não é que uma focalização interna variável, na qual a internalização do foco narrativo não chega a comprometer a sobrançeria do narrador não raro intrujão. Da mesma forma, a focalização interna múltipla nada mais é que uma focalização interna variável mais acentuada. (WINCK, 2007, p. 63).

Dessa maneira, Winck (2007) propõe uma simplificação do modelo genettiano. Conforme o autor, pode-se reduzir as modalidades de focalização à externa e à interna, e as subdivisões desta última à fixa e à variável. “Assim, toda a riqueza de focalização das narrativas modernas nada mais é do que o rearranjo (associado à modulação das ‘vozes’, como veremos a seguir) dessas duas formas elementares, uma das quais dispendo de duas submodalidades”. (WINCK, 2007, p. 64).

Chega-se agora ao momento de se tratar da categoria narratológica da voz, que engloba “as coordenadas da produção do enunciado narrativo — isto é, a *instância narrativa* —, e suas eventuais incidências no discurso produzido” (WINCK, 2007, p. 67). Para Silva (*apud* WINCK, 2007, p. 67), “a voz do narrador tem como funções primárias e inderrogáveis

uma função de *representação*, isto é, a função de produzir intratextualmente o universo diegético — personagens, eventos, etc. — e uma *função de organização e controle* das estruturas do texto narrativo”. Winck (2007, p. 67) completa: “assim, toda instância narrativa é um conjunto complexo no qual interagem o ato narrativo, o enunciador e o enunciatário, suas determinações espaço-temporais e as relações estabelecidas com outras situações narrativas presentes no mesmo discurso”.

O primeiro elemento da voz analisado por Genette é o tempo da narração. O tempo da narrativa e suas articulações de ordem, velocidade e frequência já foram discutidos, mas não a narração e sua relação temporal com a história. “A principal determinação de tempo do enunciado narrativo diz respeito à posição que este ocupa em relação à história”. (WINCK, 2007, p. 68). A partir daí, pode-se distinguir quatro tipos diferentes de tempo da narração.

Primeiramente, tem-se a narração anterior, o “ato narrativo que antecede a ocorrência dos eventos a que se refere” (REIS *apud* WINCK, 2007, p. 68). Trata-se de uma forma pouco usual, que normalmente aparece apenas como discurso de um personagem, em nível secundário, com função preditiva.

A seguir, surge a narração simultânea, na qual o tempo da narração é concomitante ao tempo da história. Nesse caso, “a narrativa tende a se obliterar em favor da história” (WINCK, 2007, p. 70). Genette (*apud* WINCK, 2007, p. 70) afirma que “a coincidência rigorosa da história e da narração elimina toda espécie de interferência e de jogo temporal”.

Há, ainda, a narração intercalada, “ato narrativo (ou conjunto de atos narrativos) que, não aguardando a conclusão da *história*, resulta da fragmentação da *narração* em várias etapas interpostas ao longo da história” (REIS *apud* WINCK, 2007, p. 72). Como exemplo, pode-se citar as narrativas compostas de “cartas” ou “anotações de diário” (WINCK, 2007). “Nesse caso, o interregno entre história e narração costuma ser tão tênue que o narrador, por exemplo, pode relatar ao mesmo tempo um fato que lhe sucedeu há apenas alguns instantes e as impressões que este lhe suscita no próprio ato de escrever”. (WINCK, 2007, p. 72). Assim, as relações de posição temporal entre narração e história variam em múltiplos graus.

Finalmente, há o tipo mais usual, a narração ulterior, na qual o enunciado narrativo dá-se em momento posterior aos acontecimentos relatados. Nas narrativas verbais, “o emprego dos verbos em um dos tempos do pretérito é suficiente para caracterizá-lo” (WINCK, 2007, p. 73).

A essas quatro modalidades de relação temporal entre narração e história definidas por Genette, Winck propõe uma correção. Para ele, na verdade, são três os tipos de narração no que diz respeito ao tempo: anterior, simultânea e ulterior. Afinal, “a narração intercalada, por

seu turno, nada mais seria que uma mescla da narração ulterior com a narração simultânea, em módulos com certa independência estrutural dentro do conjunto narrativo” (WINCK, 2007, p. 74-75).

O próximo conceito a ser abordado é o de níveis narrativos. Genette (*apud* WINCK, 2007, p. 75) afirma que “*todo o acontecimento contado por uma narrativa está num nível diegético imediatamente superior àquele em que se situa o ato narrativo produto dessa narrativa*”. Para explicar os níveis narrativos, Winck recorre ao exemplo da *Odisséia*, de Homero:

Esta epopéia, como se sabe, é narrada por um narrador externo à história que narra. No entanto, dos cantos IX ao XII, a palavra é concedida ao herói, Ulisses, o qual relata aos feácios as suas peripécias desde a guerra de Tróia até aquele momento. Assim, em segmentos determinados, temos um narrador “oculto”, que narra “em terceira pessoa”, e um narrador-protagonista, que narra “em primeira”. É evidente que esses dois atos narrativos não se encontram no mesmo nível: o narrador do segundo é personagem do primeiro. (WINCK, 2007, p. 75).

Tem-se, então, uma narrativa primária, na qual Ulisses é apenas personagem, e uma narrativa secundária, na qual ele, além de personagem, é narrador.

O narrador da primeira é um narrador *extradiegético*, pois, de fato, ele se encontra *fora* do universo diegético da narrativa. O narrador da segunda é *intradiegético*, pois ele se situa, ao contrário, *dentro* da diegese. Quando, no canto XI, Ulisses relata a sua estadia no Hades e, de passagem, conta a história de inúmeros mortos que por lá vislumbrou, estas histórias são *hipodiegéticas*, pois localizam-se num outro nível, subordinado ao estágio anterior que já era a narrativa dentro da narrativa do relato de Ulisses aos feácios. (WINCK, 2007, p. 75-76).

Assim, pode-se identificar três espécies de níveis narrativos. O primeiro é o nível extradiegético, absolutamente externo, à parte do universo em que ocorre a história. A seguir, tem-se o nível intradiegético, que diz respeito ao próprio nível da história primária. Se, dentro da diegese, for narrada uma história secundária, subordinada à história primária, surge um nível que Genette chama de metadiegético, mas que Winck prefere denominar hipodiegético. E, dentro desse nível secundário, pode haver ainda mais níveis hipodiegéticos subordinados. (WINCK, 2007).

A hipodiegese pode ter funções diferentes, dependendo de sua relação com a história a qual se encontra subordinada. Com base nos estudos anteriores de Genette, Winck (2007) estabelece quatro categorias, divididas em dois grupos. O primeiro é o das chamadas narrativas hipodiegéticas anacrônicas, dentro do qual há a função analéptica e a proléptica. O hiporrelato analéptico traz fatos ocorridos no passado do universo diegético, enquanto o

proléptico traz detalhes do futuro, como no caso de oráculos ou sonhos proféticos. O outro grupo é o das narrativas hipodiegéticas temáticas, que podem ser persuasivas ou digressivas. As persuasivas ocorrem quando o hiporrelato causa algum tipo de reação na diegese primária. No caso das digressivas, não há qualquer relação direta ou intervenção da narrativa secundária sobre a primária. Apenas, conta-se uma história.

Podem, ainda, haver metalepses, ou seja, transições de nível narrativo quando, por exemplo, um narrador aparentemente extradiegético revela-se, em dado momento do relato, interno à diegese ao “interpelar um narratário ou auditório e, com isso, transpor automaticamente do primeiro para o segundo nível narrativo” (WINCK, 2007, p. 83-84).

Continuando com suas noções a respeito da voz narrativa, Genette fala brevemente da pessoa e aqui “não é a distinção da pessoa verbal que é determinante, e sim a constatação da ausência ou presença do narrador como personagem na história” (WINCK, 2007, p. 85). Assim, o narrador pode ser heterodiegético se não estiver presente na história. Caso ele se faça presente, trata-se de um narrador homodiegético. Se o narrador homodiegético contar sua própria história, passa a ser um narrador autodiegético.

Vale lembrar que “aqui, novamente, as fronteiras não são rígidas. O narrador heterodiegético, ausente da diegese, sempre pode (re)entrar nela” (WINCK, 2007, p. 85). Pode-se falar, inclusive, em gradações da presença/ausência do narrador, que pode interferir mais ou menos na história. Há, até mesmo, situações em que o narrador autodiegético conta sua própria história, mas numa narração ulterior, de forma extradiegética, sem intervir na diegese. Conforme Winck:

Ainda que há pouco, a propósito da narração ulterior, tenhamos afirmado que nessa modalidade de narrativa herói e narrador revelam-se o mesmo e único personagem, e a história *contada* de um nada mais é que a história *recordada* do outro, no plano narrativo os dois continuam exercendo funções diferentes: um é o que narra, outro é o que é narrado — e entre ambos perdura não só um lapso temporal como também fronteiras axiológicas. (WINCK, 2007, p. 77).

Para Genette (*apud* WINCK, 2007, p. 86), “o romance contemporâneo [...] não hesita em estabelecer entre narrador e personagem(ns) uma relação variável ou flutuante, vertigem pronominal concertada com uma lógica mais livre e uma idéia mais complexa da ‘personalidade’”.

A seguir, passa-se à análise das funções da narração. Winck afirma que Genette soa um tanto confuso ao tratar dessa questão e acaba por rejeitar parcialmente o que o pesquisador francês trabalha em relação às funções. Winck propõe, então, cinco funções atreladas aos cinco aspectos básicos da comunicação narrativa abordados por Genette.

Com efeito, para haver comunicação narrativa (uma modalidade específica de comunicação verbal) precisamos de um *narrador*, o qual enuncia — por meio de um ato de *narração* — uma *narrativa*, e um *narratário*, a quem é destinada a *história* veiculada pela narrativa. Logo, sem narrador, narração, narrativa, história e narratário não há ato narrativo completo. (WINCK, 2007, p. 89-90).

A primeira função é a diegética, na qual o aspecto dominante é a história. “As narrativas regidas por essa função são aquelas cujo motor principal é a história, o enredo, a trama [...] o leitor quer saber apenas *o que vai acontecer*; experiências de linguagem e com os códigos narrativos servem apenas para atravancar-lhe a fruição”. (WINCK, 2007, p. 90).

A seguir, tem-se a função discursiva. Aqui, o que se destaca é a própria narrativa, “o interesse não está na história, esta pode ser mínima, rarefeita, quase inexistente. O interesse está no discurso, na ‘aventura da linguagem’”. (WINCK, 2007, p. 91).

Quando a ênfase é colocada no narratário, “o receptor do enunciado narrativo” (WINCK, 2007, p. 91), surge a função comunicativa. Ela acontece quando os narradores estão “voltados para o seu público, muitas vezes mais interessados na relação que estabelecem com ele do que na sua própria narrativa” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 91).

A próxima função dá-se quando o aspecto mais relevante é a figura do narrador. Trata-se da função narratorial, que dá conta da relação afetiva, moral e intelectual do narrador com a história. Nessa função, estão incluídas, ainda, as intervenções diretas ou indiretas do narrador nessa história, “que podem tomar também a forma mais didática de um comentário autorizado da ação” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 89).

Por último, há aquela função na qual o realce recai sobre a própria narração. “Ao contrário da função discursiva, cujo investimento repousa no discurso, isto é, no texto da narrativa, aqui o destaque é colocado no construto narracional, ou seja, nos procedimentos com os quais a narrativa se constrói. Se no primeiro caso encontramos o experimento da linguagem, o trabalho com a textualização do discurso, aqui são os pilares da narrativa o alvo do empenho inventivo”. (WINCK, 2007, p. 91).

Finalmente, para que se encerre esta visão geral dos principais conceitos da narratologia genettiana, é chegada a hora de se tratar do narratário. O termo foi cunhado pelo próprio Genette para se referir ao receptor da narração. Segundo o narratólogo francês:

Como o narrador, o narratário é um dos elementos da situação narrativa, e coloca-se, necessariamente, no mesmo nível diegético; quer dizer que não se confunde mais, *a priori*, com o leitor (mesmo virtual) de que o narrador com o autor, pelo menos não necessariamente. (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 93).

A um narrador intradieético, irá corresponder, obrigatoriamente, um narratário intradieético. “Nós, leitores, não podemos identificar-nos mais com esses narratários fictícios do que esses narradores intradieéticos se nos podem dirigir, ou, sequer, supor a nossa existência”. (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 93). Aqui, pode-se retomar o exemplo da *Odisseia*: “Ulisses, narrador de segundo grau de uma seção da *Odisseia*, narra a sua história, por seu turno, aos intradieéticos feácios”. (WINCK, 2007, p. 93).

O narrador extradieético, por sua vez, dirige-se a um narratário também extradieético, “que se confunde aqui com o leitor virtual, e a quem qualquer leitor real pode identificar-se” (WINCK, 2007, p. 93).

Winck (2007, p. 95) afirma que, “assim como não existem narrativas sem narrador, narrativas sem narratário são igualmente impossíveis. Mesmo em relatos que perseguem a fórmula da ‘história que se conta a si mesma’, lá estão, ainda que dissimulados, os traços de ambos”. Mesmo que um narrador extradieético procure dar a ilusão de que não se dirige “a ninguém, [...] tal atitude, bastante difundida no romance contemporâneo, não pode, evidentemente, nada contra o fato de uma narrativa, como todo o discurso, se dirigir necessariamente a alguém” (GENETTE *apud* WINCK, 2007, p. 95).

Estas foram, portanto, as noções básicas da narratologia que, espera-se, serão de grande ajuda na compreensão dos papéis desempenhados pela figura da televisão na estrutura narrativa de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

5 O PRÍNCIPE ELETRÔNICO, O MODELO DE PROPAGANDA E OS MUNDOS TELEVISIVOS

A mídia de massa serve como um sistema para comunicar mensagens e símbolos à população em geral. A função dessas mensagens e símbolos é divertir, entreter, informar e inculcar nas pessoas os valores, credos e códigos de comportamento que as integram às estruturas institucionais da sociedade maior. O cumprimento desse papel, em um mundo de má distribuição de renda e de importantes conflitos de interesse de classes, requer uma propaganda sistemática. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 61).

Esta seção apresenta os principais pontos do conceito do príncipe eletrônico de Octavio Ianni. Expõe, também, idéias de Chomsky e Herman a respeito da televisão e da mídia em geral, incluindo seu modelo de propaganda. Finaliza com um breve apanhado de algumas das noções abordadas por Suzana Kilpp em seus estudos das ethicidades televisivas.

O estudioso Octavio Ianni (2001) cunhou o termo “príncipe eletrônico” para se referir ao papel da mídia no mundo globalizado contemporâneo, numa analogia ao príncipe maquiavélico e ao moderno príncipe de Gramsci.

Para Maquiavel, o príncipe é uma pessoa, uma figura política, o líder ou *condottiero*, capaz de articular inteligentemente as suas qualidades de atuação e liderança (*virtù*) e as condições sócio-políticas (*fortuna*) nas quais deve atuar. A *virtù* é essencial, mas defronta-se todo o tempo com a fortuna, que pode ser ou não favorável, podendo ser tão adversa que a *virtù* não encontra possibilidades de realizar-se. Mas a fortuna pode ser influenciada pelo descortínio, a atividade e a dirigência do príncipe. (IANNI, 2001, p. 7).

O moderno príncipe de Gramsci, por sua vez:

[...] já não é uma pessoa, figura política, líder ou *condottiero*, visto como personificação, síntese e galvanização da Política, mas uma organização. É o partido político, no qual combinam-se e fertilizam-se as capacidades de uns e outros, líderes e seguidores, de tal modo que a interpretação e atividade inteligentes, diante do jogo das forças sócio-políticas, cabe a ele. Enquanto moderno príncipe, já que se cria no âmbito da sociedade de classes, burguesa, capitalista, o partido político pode realizar a metamorfose essencial das inquietações e reivindicações sociais, em sentido amplo, em política, enquanto programa de organização, atuação, conquista do poder e preservação deste. Cabe ressaltar aqui que a teoria de Gramsci diz respeito ao partido político empenhado em expressar as inquietações e as reivindicações dos seus seguidores; mas, simultaneamente, capaz de interpretar as inquietações e reivindicações dos outros setores da sociedade. Quando se trata de luta pela conquista do poder, no entanto, seu objetivo principal, mais ambicioso, é o desafio de construir hegemonia alternativa, na qual se expressem as classes e os grupos sociais subalternos em luta para realizar a sua vontade coletiva nacional-popular, alcançando a soberania. (IANNI, 2001, p. 8).

Segundo Ianni (2001), ambos os príncipes sintetizam praticamente tudo que se refere à política praticada e teorizada até então. Têm suas divergências, baseadas em suas próprias épocas, em seus momentos histórico-sociais e nos desafios e articulações existentes em seus contextos. “Implicam em diferentes avaliações sobre o dirigente e as condições de sua atuação, vistos em suas especificidades e em suas interrelações, tensões, acomodações e dissociações”. (IANNI, 2001, p. 5). Entretanto, guardam uma semelhança fundamental: ambos trabalham muito em cima de hegemonia e soberania, dois elementos essenciais da política. Acontece que, na conjuntura atual, os arquétipos formulados por Maquiavel e Gramsci entram em crise, já não parecem tão convincentes. Ianni questiona:

Reconhecendo-se que são outros os desafios histórico-sociais da globalização em curso no fim do século vinte, cabe perguntar se hegemonia e soberania, compreendendo líder e seguidores, dirigentes e subalternos, aliados e adversários, ou virtú e fortuna, ainda têm algo, muito ou nada a ver com um, outro ou ambos os príncipes. (IANNI, 2001, p. 5).

Nesse fim de século vinte e início de século vinte e um, surgem mudanças radicais no contexto onde a política se dá. A primeira delas refere-se a um processo de globalização nos âmbitos político, econômico, social e cultural, que afeta os jogos das forças sociais e “significa a emergência e dinâmica de grupos sociais, classes sociais, estruturas de poder, acomodações, tensões e lutas em escala mundial” (IANNI, 2001, p. 6). A segunda mudança é o desenvolvimento cada vez maior das “tecnologias eletrônicas, informáticas e cibernéticas que agilizam, intensificam e generalizam as articulações, as integrações, as tensões, os antagonismos, as fragmentações e as mudanças sócio-culturais e político-econômicas, pelos quatro cantos do mundo” (IANNI, 2001, p. 6). Por último:

[...] simultaneamente a todos os desenvolvimentos, nexos, contradições e transformações em curso, desenvolve-se uma nova configuração histórico-social de vida, trabalho e cultura, desenhando uma totalidade geo-histórica de alcance global, compreendendo indivíduos e coletividades, povos, nações e nacionalidades, culturas e civilizações. Esse é o novo e imenso palco da história, no qual se alteram mais ou menos radicalmente os quadros sociais e mentais de referência de uns e outros, em todo o mundo. (IANNI, 2001, p. 6-7).

Num cenário como esse, as instituições tradicionais da política, como os príncipes de Maquiavel e Gramsci, vêm-se obrigadas a serem reconstruídas, atualizadas ou, então, substituídas. Afinal, vão surgindo novas entidades, técnicas e articulações no fazer político. No lugar do príncipe “original” e do moderno príncipe, “cria-se *O Príncipe Eletrônico*, que simultaneamente subordina, recria, absorve ou simplesmente ultrapassa os outros” (IANNI, 2001, p. 7). Ianni afirma que essa nova instituição política:

[...] não é nem *condottiero* nem partido político, mas realiza e ultrapassa os descortínios e as atividades dessas duas figuras clássicas da política. O príncipe eletrônico é uma entidade nebulosa e ativa, presente e invisível, predominante e ubíqua, permeando continuamente todos os níveis da sociedade, em âmbito local, nacional, regional e mundial. É o *intelectual coletivo e orgânico* das estruturas e blocos de poder presentes, predominantes e atuantes em escala nacional, regional e mundial, sempre em conformidade com os diferentes contextos sócio-culturais e político-econômicos desenhados no novo mapa do mundo. (IANNI, 2001, p. 9-10).

Vale lembrar que o príncipe eletrônico não é homogêneo, mas multifacetado. Há uma competição “interna” entre os vários meios e veículos, bem como uma pluralidade de profissionais, especialistas e vozes das mais diversas origens sociais, que contribuem para a democratização da mídia. Fatos são relatados sob perspectivas diferentes, opiniões diversas têm espaço e, assim, o olhar do príncipe é enriquecido. (IANNI, 2001). “Em geral, no entanto, o príncipe eletrônico expressa principalmente a visão do mundo prevalecente nos blocos de poder predominantes, em escala nacional, regional e mundial, habitualmente articulados”. (IANNI, 2001, p. 10).

Sobre a televisão, que se sobressai em relação aos outros meios como “poderosa técnica social”, Ianni discorre:

Trata-se de um meio de comunicação, informação e propaganda presente ativo no cotidiano de uns e outros, indivíduos e coletividades, em todo o mundo. Registra e interpreta, seleciona e enfatiza, esquece e sataniza o que poderia ser realidade e o imaginário. Muitas vezes, transforma a realidade, seja em algo encantado seja em algo escatológico, em geral virtualizando a realidade, em tal escala que o real aparece como forma espúria do virtual. (IANNI, 2001, p. 11).

A TV surge como “*participante ativo nos eventos que ela empenhadamente ‘cobre’*” (GUREVITCH *apud* IANNI, 2001, p. 11), como uma verdadeira técnica social, capaz de afetar significativamente os jogos das forças sociais. As técnicas da mídia:

São organizadas, mobilizadas, dinamizadas e generalizadas como técnicas de comunicação, informação, propaganda, entretenimento, mobilização e indução de correntes de opinião pública, mitificação ou satanização de eventos, figuras, partidos, movimentos e correntes de opinião, colaborando mais ou menos decisivamente nas invenções de heróis ou demônios, bem como na fabricação de democracias ou tiranias. (IANNI, 2001, p. 16).

Para Ianni (2001), a TV tende a estetizar e transformar em espetáculo quase tudo que aparece em sua tela, inclusive os programas de debate e de informação política. Inseridos em meio ao entretenimento, ao consumismo e ao espetáculo, a política e os demais assuntos socialmente relevantes, acabam tornando-se, eles mesmos, apenas parte do espetáculo. “Modificam-se ou apagam-se territórios e fronteiras, atropelando problemas fundamentais e

curiosidades, política e novela, democracia e tirania, de par-em-par com realidade e virtualidade”. (IANNI, 2001, p. 15). Assim, política e “problemas fundamentais” diluem-se em meio à cultura eletrônica de massa e as possíveis tensões e inquietações acabam deixadas de lado.

O príncipe eletrônico é o arquiteto do ágora eletrônico, no qual todos estão representados, refletidos, defletidos ou figurados, sem o risco da convivência nem da experiência. Aí, as identidades, alteridades e diversidades não precisam desdobrar-se em desigualdades, tensões, contradições, transformações. Aí, tudo se espetaculiza e estetiza, de modo a recriar, dissolver, acentuar e transfigurar tudo o que pode ser inquietante, problemático, aflitivo. (IANNI, 2001, p. 15).

A mídia é um príncipe porque recria e ultrapassa o papel dos príncipes anteriores. É dentro do nível virtual³⁶ em que atua que passam a ocorrer as articulações entre hegemonia e soberania, virtù e fortuna.

Ao dispor das novas tecnologias, os líderes, os políticos, os gerentes, as organizações, as empresas, as agências governamentais, as organizações multilaterais, as igrejas ou organizações religiosas e outros, indivíduos e entidades, direta e indiretamente empenhados na política, passam a atuar além dos partidos políticos, sindicatos, movimentos sociais e correntes de opinião pública. Estas instituições “clássicas” da política são instrumentalizadas, transformadas, mutiladas ou simplesmente marginalizadas. Em escala crescente, predominam as novas tecnologias da comunicação, informação, e propaganda, às vezes com objetivos democráticos, mas em outras e muitas vezes com objetivos autoritários. Sim, porque as novas tecnologias estão organizadas em empresas, corporações ou conglomerados, como empreendimentos capitalistas articulados com grupos, classes ou blocos de poder predominantes em escala nacional ou mundial. (IANNI, 2001, p. 18).

Chomsky e Herman, autores de *A manipulação do público*, provavelmente concordariam com Ianni quando este fala a respeito dos objetivos autoritários da mídia e de seu papel como intelectual orgânico coletivo da elite dominante. Para eles:

[...] entre outras funções, a mídia serve aos — bem como propaganda em nome de — poderosos interesses sociais que a controlam e financiam. Os representantes desses interesses têm agendas e princípios importantes que desejam seguir e estão bem posicionados para formular e restringir as políticas da mídia. Isso em geral não é realizado por intervenção bruta, mas pela seleção de pessoal com pensamento similar e pela internalização das prioridades e definições por parte de editores e jornalistas daquilo que é

³⁶ “Um dos segredos do príncipe eletrônico é atuar diretamente no nível do virtual. Beneficia-se amplamente das tecnologias e linguagens que a mídia mobiliza para realizar e desenvolver cotidianamente a virtualização. Tudo o que é social, econômico, político e cultural, compreendendo as diversidades e desigualdades de gênero, étnicas, religiosas, lingüísticas e outras pode ser taquigrafado, traduzido e decantado em signos, símbolos e emblemas, ou figuras e figurações, que as linguagens da mídia elaboram e desenvolvem. [...] Em todos os casos, trata-se de taquigrafias, traduções, exorcismos, sublimações ou estetizações da realidade, experiência e ou existência”. (IANNI, 2001, p. 22-23).

digno de ser noticiado, isto é, que está de acordo com a política da instituição. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 61).

Chomsky e Herman (2003) criaram uma estrutura de análise da mídia que leva em conta os sucessivos filtros pelos quais a matéria-prima da notícia deve passar antes de chegar ao resultado final, um “resíduo alvejado e adequado para divulgação” (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 62). Essa estrutura analítica foi denominada “modelo de propaganda” e baseia-se em cinco itens principais:

(1) o porte, a concentração da propriedade, a fortuna dos proprietários e a orientação para o lucro das empresas que dominam a mídia de massa; (2) a propaganda como principal fonte de recursos da mídia de massa; (3) a dependência da mídia de informações fornecidas pelo governo, por empresas e por “especialistas” financiados e aprovados por essas fontes primárias e agentes do poder; (4) a bateria de reações negativas (em inglês, *flak*) como forma de disciplina a mídia, e (5) o “anticomunismo” como religião nacional e mecanismo de controle. Esses elementos interagem entre si e se reforçam mutuamente. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 62).

O modelo de propaganda “traça as rotas pelas quais o dinheiro e o poder são capazes de filtrar as notícias adequadas para serem impressas, marginaliza as opiniões contrárias e permite que o governo e os interesses privados dominantes transmitam suas mensagens ao público” (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 62). Normalmente, o domínio da mídia pela elite e a marginalização daquilo que não se enquadra nos filtros são tão naturais que os próprios jornalistas acabam convencendo-se de que estão selecionando e interpretando com objetividade “as notícias com base nos valores profissionais dessas notícias. Eles, dentro dos limites das restrições dos filtros, freqüentemente são objetivos; as restrições são tão poderosas, e incutidas no sistema de uma forma tão fundamental, que bases alternativas de opções de notícias dificilmente são imagináveis” (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 62-63).

Chomsky e Herman explicam o primeiro dos filtros de notícias, referente a porte, propriedade e lucro:

[..] as empresas de mídia dominantes são negócios muito grandes; são controladas por pessoas ricas ou por administradores que estão sujeitos a fortes restrições por parte dos proprietários e das forças orientadas para o lucro e pelo mercado; estão intimamente interrelacionadas, e têm interesses comuns com outras importantes corporações, com bancos e com o governo. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 72).

O segundo filtro diz respeito à dependência financeira da mídia em relação a seus anunciantes. No caso da TV, esses anunciantes tendem a preferir o patrocínio — e a compra de espaço comercial em intervalos — de programas de entretenimento leve, ao invés daqueles “com sérias complexidades e controvérsias perturbadoras que possam prejudicar o ‘espírito de

compra” (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 76). As próprias redes de televisão vão dar prioridade a uma programação de espetáculo em detrimento de programas e assuntos mais críticos, pois estes últimos normalmente não têm tanto apelo e podem significar perda de audiência. (CHOMSKY; HERMAN, 2003).

As redes de televisão aprenderam ao longo do tempo que determinados programas não vendem e não podem ser sustentados por um sacrifício financeiro, e que, além disso, eles podem ofender anunciantes poderosos. Com o aumento no preço dos anúncios, a receita conseqüentemente aumenta; e com o aumento da pressão de mercado para o rendimento financeiro e a diminuição da repressão em relação ao regulamento, um sistema de mídia com base em propaganda aumentará gradualmente o tempo dos anúncios e marginalizará ou eliminará totalmente o que tem conteúdo de sugestivo apelo público. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 76).

As fontes das notícias são o tema do terceiro filtro proposto por Chomsky e Herman. Segundo os autores:

A mídia de massa é levada a um relacionamento simbiótico com as poderosas fontes de informação pela necessidade econômica e pela reciprocidade de interesses. A mídia precisa de um fluxo constante e confiável de matérias-primas para notícias. Ela tem demandas diárias e programações imperativas de notícias que precisa atender. Não é possível ter repórteres e câmeras em todos os lugares onde histórias importantes podem acontecer. A economia dita que a mídia de massa deve concentrar seus recursos onde possam ocorrer notícias significativas com mais freqüência, onde importantes rumores e boatos surjam, e onde ocorram coletivas de imprensa regulares. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 77).

As fontes oficiais e as grandes corporações, além de reduzirem o custo da informação, também costumam ser consideradas mais confiáveis e gozar de maior credibilidade do que as fontes críticas ou não-rotineiras. Mas esse relacionamento de interdependência entre mídia e fontes pode acabar levando a uma coação dos veículos de comunicação que, muitas vezes, vêm-se obrigados a divulgarem informações dúbias ou a realizar algum tipo de censura interna para não ofender a fonte e/ou prejudicar o relacionamento com ela. (CHOMSKY; HERMAN, 2003). “Talvez mais importante ainda seja o fato de que as fontes poderosas aproveitam-se regularmente das rotinas e da dependência da mídia para administrar e manipular esta, fazendo-a seguir uma agenda e uma estrutura especiais”. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 81). Além do relacionamento direto com as fontes poderosas, vale lembrar que há o caso dos ditos especialistas, que são, em diversas situações, formados — ou pelo menos aprovados — pela elite dominante e/ou pelas autoridades.

A seguir, tem-se o *flak*, quarto filtro de notícias:

A bateria de reações negativas a uma declaração ou a um programa de mídia pode ter a forma de cartas, telegramas telefonemas, petições, ações judiciais, discursos e projetos de lei perante o Congresso, e outras formas de queixas, ameaças e de ação punitiva. Pode ser organizado de forma tanto central como local, ou pode consistir em ações completamente independentes por parte de pessoas físicas. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 84).

O quinto e último filtro é a ideologia do anticomunismo, que “ajuda a mobilizar a população contra um inimigo comum, e como o conceito é obscuro, pode ser utilizado contra qualquer um que defenda políticas que ameacem os interesses dos proprietários” (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 88). Esse já ultrapassado mecanismo de controle exercia grande influência sobre a mídia e a sociedade em geral. Na introdução de uma versão mais recente de seu *A manipulação do público*, Chomsky e Herman afirmam que:

O quase desaparecimento de movimentos socialistas em todo o mundo [...] é facilmente compensado pela força ideológica maior da crença no “milagre do mercado” (Reagan). O triunfo do capitalismo e o crescente poder daqueles com interesse na privatização e da regra de mercado têm fortalecido as garras da ideologia de mercado, pelo menos entre as elites, e, assim, independentemente das evidências, mercados são supostamente benevolentes e ainda mais democráticos [...] e mecanismos de não mercado são suspeitos [...] O jornalismo internalizou essa ideologia. Ao adicionar a ela o poder residual do anticomunismo, em um mundo no qual o poder global de instituições de mercado faz com que opções de não-mercado pareçam utópicas, temos um pacote ideológico de imensa força. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 18-19).

Assim funcionam, portanto, os cinco filtros nos quais se baseia o modelo de propaganda vigente na mídia de massa norte-americana — e em diversos outros países capitalistas —, que acaba por desempenhar uma função de propaganda apoiadora do sistema e dos interesses da elite. É importante lembrar, no entanto, que — assim como Ianni — Chomsky e Herman acreditam que esse sistema de propaganda não é monolítico. Há certo espaço para pluralidades e dissensões, mas ele é limitado e, em última instância, a mídia serve aos blocos de poder dominante.

Esses fatores estruturais que dominam as operações da mídia não são “todo-controladores” e nem sempre produzem resultados simples e homogêneos. É amplamente reconhecido [...] que as várias partes de uma organização de mídia têm alguma autonomia limitada, que valores individuais e profissionais influenciam o trabalho da mídia, que a política é cumprida imperfeitamente e que a própria política da mídia pode permitir algum grau de dissensão e reportagens que questionem o ponto de vista aceito. [...] A beleza do sistema, entretanto, reside no fato de que tanto a dissensão quanto as informações inconvenientes são mantidas dentro dos limites e nas margens, de forma que, enquanto sua presença mostra que o sistema não é monolítico, elas não são grandes o suficiente para interferir de maneira indevida nos domínios da agenda oficial. (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 12).

A pesquisadora Suzana Kilpp, por sua vez, trabalha com o conceito das ethcidades televisivas, que são as subjetividades da TV:

[...] as durações, as *personas*, os objetos, os fatos e os acontecimentos que a televisão dá a ver como tais, e que são, na verdade, construções televisivas. Os sentidos identitários (que são éticos e estéticos) dessas ethcidades são enunciados e agenciados num mix de molduras (os quadros de experiência), que são em geral sobrepostas visivelmente na telinha da TV. (KILPP, 2009, p. 5).

Esses quadros de experiência geram mundos televisivos:

[...] nos quais os sentidos originais estão em permanente dissolução e sua razoabilidade, ao final, é impregnada de ambigüidades. Ao instaurar mundos televisivos, a tevê imagina uma sociedade que, a sua vez, imagina a televisão, e ela o faz principalmente recortando, montando e moldurando fragmentos e restos culturais, ressignificando-os em quadros de experiência tipicamente televisivos que são essas molduras sobrepostas, nas quais as ethcidades adquirem existência propriamente televisiva. (KILPP, 2009, p. 5).

Uma das ethcidades abordadas por Kilpp (2009), é a do gênero. Para ela, a TV moldura os gêneros de modo a originar um gênero tipicamente televisivo, que relativiza as noções de realidade e ficção, além de participar “da dissolução de certos mundos e da instauração de novos” (KILPP, 2009, p. 7).

A espetacularização também ganha destaque aqui. Para Kilpp (2009, p. 13), “um lugar sob os refletores seria um modo de ser por si mesmo”. E o interesse do público recai sobre a vida privada das figuras públicas, inclusive dos políticos. “Assim, tendo o espaço público passado a ser um território no qual se faz a confissão dos segredos e intimidades privadas, o pior (ou o melhor) seria que os espectadores já não esperariam, dos políticos e de todos os outros na ribalta, mais que um bom espetáculo”. (KILPP, 2009, p. 13). Num mundo em que o público é colonizado pelo privado (KILPP, 2009), a política, diluída no meio do entretenimento leve, confunde-se com o próprio entretenimento.

Kilpp fala, ainda, numa homologia das moldurações feitas pela TV, que torna as ethcidades televisivas formulaicas e repetitivas, constituindo uma forma de afirmação das estruturas de poder já vigentes.

Entretanto, na medida em que a TV pratica molduras e moldurações quase sempre homológicas, nas quais as relações entre apresentador/entrevistador e convidado/entrevistado são assimétricas e êmicas, ela naturaliza as duas estruturas paralelas de poder (a das hierarquias e autoridades oficiais e a das hierarquias e das autoridades oficiosas) como se fossem a mesma estrutura, e “como se as *personas* televisivas fossem uma mesma *persona* televisiva”. Ou seja, as homologias reduzem o que é diferente a uma fórmula que se repete como mesmice. As moldurações personalistas e personalizadoras são

práticas que, ao fim, descolam as *personas* de suas molduras de origem (seus diferentes ambientes culturais) e as inserem, com muitos *closes*, na cena de um espetáculo, sempre igual a si mesmo e sobre o qual uns têm e outros não têm ingerência. (KILPP, 2009, p. 14).

Espera-se que essas idéias de Kilpp, Ianni, Chomsky e Herman a respeito das mídias de massa e da televisão auxiliem o entendimento da TV presente nas páginas de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*.

6 OS PAPÉIS NARRATIVOS DA TELEVISÃO NA HQ

A visualização por múltiplas telas parece ter sido antecipada pela técnica de cortes de William Burroughs. Ele sugeria rearranjar as palavras e imagens para escapar à análise racional, permitindo a evasão subliminar de laivos do futuro. Um iminente mundo de estranhezas vislumbrado de relance. Em termos perceptivos, tal carga simultânea me envolve como o equivalente cinético de uma pintura abstrata ou impressionista... Pontos fosforescentes justapõem-se; do caos semiótico, significados se coalescem antes de voltar à incoerência. Transitórios e fugidios, devem ser apreendidos com rapidez: animações computadorizadas impregnam até mesmo cereais de um futurismo alucinógeno, canais de música processam notas de informação, evitando a linearidade, o que implica escolhas pessoais ilimitadas... Estabelecidos tais pontos de referência, uma visão de mundo emergente torna-se gradualmente discernível em meio ao ruído opaco das mídias. As peças deste quebra-cabeças do amanhã alinham-se uma a uma em áreas específicas forçosamente obscuras pela indeterminação. No entanto, tecem-se suposições genéricas relativas a este futuro intuído. É possível imaginar tal ambientação... E até teorizar sua psicologia. Conjuminado à enorme aceleração tecnológica que antecipamos para o fim do milênio, este mosaico catódico evasivo e alternante desvela uma era de novas sensações e possibilidades. Uma era do concebível tornado concreto... E de milagres corriqueiros. (GIBBONS; MOORE, 1999, p.3).

Este sexto capítulo dá início à transcrição da interpretação do mapa da televisão em *O Cavaleiro das Trevas*. Com o olhar treinado, a atenção à espreita, o cartógrafo faz uma leitura do objeto, um mergulho na HQ, tendo em mente seu breve roteiro de preocupações. Aqui, procurar-se-á apresentar os *insights* surgidos nessa interação com o objeto, relacionados à primeira questão/inquietação, os papéis da televisão na estrutura narrativa de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Munido de sua percepção única — e das noções a respeito de TV e de narratologia trabalhadas em capítulos anteriores —, o investigador vai a campo, deixa-se afetar pelo objeto e, finalmente, compartilha suas impressões. É importante destacar que, como se trata de uma cartografia, os resultados que surgem não constituem em verdade absoluta e irrefutável, mas no ponto de vista muito particular deste investigador — ponto de vista, muito provavelmente, limitado e incompleto, mas, espera-se, válido.

O trecho que abre esta seção foi retirado da décima-primeira e penúltima parte da história em quadrinhos *Watchmen*, escrita por Alan Moore e ilustrada por Dave Gibbons. O personagem Adrian Veidt (vulgo Ozymandias) é quem profere essas palavras, em um monólogo, enquanto espera pelo iminente confronto com seus antigos aliados Rorschach e Coruja. Durante esse monólogo, Veidt encontra-se em sua fortaleza na Antártida, olhando, justamente, para múltiplas telas de televisão. A televisão e outros meios de comunicação

aparecem diversas vezes ao longo de *Watchmen*³⁷, normalmente trazendo relatos que ajudam a contextualizar a história e enriquecer seu universo.

Esse recurso vem sendo utilizado nas mais diversas narrativas, em diferentes mídias, ao longo de muito tempo, mas, em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, ele ocorre em escala massiva — ao ponto de haver uma proporção de mais de um painel em formato de TV a cada cinco dos quadrinhos regulares. Isso sem mencionar os momentos em que a televisão surge como elemento diegético³⁸, no pano de fundo — ou não —, na construção de outros painéis.

Ianni (2001) — e, em menor grau, Chomsky e Herman (2003) — estabelece a mídia como um único intelectual coletivo orgânico, no qual o espaço para pluralidade e dissidência é extremamente limitado. Kilpp (2009), por sua vez, afirma que os formulismos e moldurações homológicas da TV transformam as diferentes *personas* televisivas (quase que) em uma única *persona* televisiva. Fundamentando-se nisso — e no fato de que a grande maioria dos personagens que aparece nos quadrinhos televisivos de *O Cavaleiro das Trevas* é, na visão deste autor, pouco desenvolvida —, o tratamento que se dará à televisão na HQ é a de uma espécie de “personagem” único.

A partir daí, com base no caminhar pelo/com o objeto e nos conceitos da narratologia genettiana, buscar-se-á observar características gerais da televisão na narrativa de *O Cavaleiro das Trevas*, comuns a boa parte das aparições da TV na HQ. Além disso, será feito o apontamento de algumas exceções e casos especiais. O procedimento adotado é, basicamente, a identificação de quais são e em que momentos aparecem os movimentos, funções, categorias e subcategorias narratológicos — conforme propostos por Winck e Genette (ver capítulo 4) — operados pela televisão ao longo da narrativa.

Em primeiro lugar, parece claro que o que é mostrado nos painéis regulares (ou não-televisivos) pode ser considerado a história central e a narrativa primária de *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Desse modo, o que se vê nos quadrinhos televisivos consiste em narrativas secundárias, paralelas à principal.

Outro ponto aparentemente óbvio é que a televisão está situada no nível intradieético, ou seja, faz parte do universo da história. Isso fica particularmente evidente já no primeiro capítulo, no momento em que aparece uma televisão ligada num quadrinho não-televisivo no covil dos capangas de Harvey Dent ou quando o Comissário Gordon e seu auxiliar, Merkel,

³⁷ Trechos de noticiários televisivos e manchetes de jornais impressos são os mais comuns, mas além deles há anexos ao fim de cada capítulo da HQ, com partes de documentos fictícios, como fichas policiais, livros, jornais e revistas.

³⁸ A televisão aparece como elemento diegético porque faz, de fato, parte do universo da história. No cinema, por exemplo, uma música que um personagem ouve em um aparelho de som é diegética, enquanto uma que serve somente como trilha sonora, essencialmente à parte da história, é extra-diegética. (AUMONT et al, 2008).

estão vendo televisão na delegacia de polícia ou ainda quando o Coringa assiste à TV no Asilo Arkham (ver Figura 1). Em todos esses casos, a televisão faz sua presença notada em painéis regulares, partes da narrativa primária, e sabe-se que se trata da mesma TV dos quadrinhos televisivos porque sua aparição nesses painéis não-televisivos completa o que está sendo dito nos quadrinhos televisivos.



Figura 1 – Coringa assiste TV
Fonte: MILLER, 1997a, p. 35

A inserção da televisão dentro do nível diegético escancara-se no momento em que Harvey Dent invade o estúdio de TV para fazer suas exigências e ameaças ou quando o Coringa vai participar do *talk show* de Dave Endochrine³⁹ (ver Figura 2). Em ambas as situações, os personagens aparecem tanto em painéis televisivos como em quadrinhos comuns, que se completam uns aos outros, de modo que ocorre uma fusão, na qual as narrativas primária e secundária chegam a confundir-se.



Figura 2 – Coringa no talk show
Fonte: MILLER, 1997c, p. 24

Se a televisão encontra-se no nível intradiegético e seus relatos são narrativas secundárias, então essas narrativas são relatos dentro de um relato, narrativas hipodiegéticas⁴⁰. Conforme as funções dos hiporrelatos propostas por Winck (2007), pode-se dizer que a grande maioria das narrativas da TV são hiporrelatos anacrônicos analépticos⁴¹, afinal boa parte do conteúdo dos quadrinhos televisivos diz respeito à divulgação de notícias, ou seja, relatos de fatos que ocorreram no passado mais ou menos recente do universo diegético. A função temática persuasiva — com a intervenção da hipodiegeese sobre a diegeese primária — também ocorre em alguns casos, como no já citado exemplo do Comissário Gordon, que está assistindo à TV com Merkel e acaba irritando-se por causa dela (ver Figura 3). Essa função também aparece quando o Coringa assiste à televisão no Arkham (Figura 2), pois é quando ele vê as notícias a respeito da volta do Batman que sua loucura, aparentemente curada, desperta novamente. Ainda poder-se-ia enquadrar os debates, entrevistas e depoimentos a

³⁹ Clara referência a David Letterman e seu *Late Show*, um dos programas mais populares da televisão norte-americana.

⁴⁰ O nível hipodiegético é o nível narrativo subordinado ao nível da história primária. Uma história contada dentro de uma história. (WINCK, 2007).

⁴¹ São hiporrelatos porque são relatos dentro de um relato, narrativas hipodiegéticas. A analepse, por sua vez, é a anacronia — ou movimento de tempo — que faz um regresso ao passado em relação ao tempo da diegeese/história primária. (WINCK, 2007).

respeito da influência do Batman na sociedade como hiporrelatos temáticos digressivos⁴², já que eles são apenas uma espécie de metatexto acessório, que comenta e interpreta os acontecimentos da história, sem, no entanto, influenciá-la.



Figura 3 – Gordon irrita-se com a TV
Fonte: MILLER, 1997a, p. 36

Como se vê, a TV faz, de fato, parte da história, aparecendo — ainda que não muito — na narrativa primária. Isso permite sua classificação como um narrador homodiegético⁴³. Mas para quem esse narrador narra? Sendo um narrador homo e intradiegético, a televisão irá necessariamente ter um narratário intradiegético⁴⁴. Ora, está se falando da televisão de Gotham City, que transmite sua programação para a população de Gotham City. O narratário é, então, o telespectador virtual e fictício de Gotham. E esse narratário virtual toma forma algumas vezes na narrativa, quando um personagem aparece assistindo TV.

⁴² As funções temáticas ocorrem quando os hiporrelatos têm o papel de contar uma história à parte da diegese primária. Quando esta história, no entanto, interage de alguma forma com a narrativa primária, ela é persuasiva. Quando não o faz, é digressiva. (WINCK, 2007).

⁴³ É o narrador que faz parte da história. (WINCK, 2007).

⁴⁴ O narratário é aquele a quem o narrador dirige-se. No caso, se a TV é um narrador intradiegético, ou seja, encontra-se no nível narrativo da história primária, seu narratário estará necessariamente no mesmo nível. (WINCK, 2007).

Em se falando de tempo de narração, pode-se dizer que a televisão é, na maior parte dos casos, um narrador ulterior. Isso acontece porque as notícias são, em geral, narrações posteriores ao momento em que os fatos ocorreram. Há situações, no entanto, em que a narração é simultânea, como na (tentativa de) cobertura ao vivo da batalha entre Batman e Coringa e nos já citados *talk show* ao vivo de Dave Endochrine e invasão de Harvey Dent ao estúdio de televisão. Nessas situações, inclusive, como já destacado, a narrativa secundária transcende o *status* de hiporrelato para se fundir (e confundir) com a narrativa primária. Outro exemplo de narração simultânea são os debates, que são mostrados nos painéis televisivos conforme ocorrem no presente da diegese.

Já em relação às funções da narração, a principal é a diegética⁴⁵. Os relatos televisivos, enquanto notícias, enfatizam principalmente a história, os fatos. Há também a função narratorial, na qual o destaque recai sobre o narrador. Ela aparece quando a televisão — ou aqueles que aparecem dentro da TV — procura expressar suas próprias idéias e opiniões em relação a algo. Mais uma vez, o exemplo aqui são os debates e depoimentos a respeito do Batman e seu impacto social. Admitindo-se que a TV sempre busca realizar algum tipo de influência sobre seus telespectadores, poder-se-ia dizer que sua narração também tem, inerentemente, uma função comunicativa⁴⁶, aquela na qual a ênfase encontra-se no narratário.

Até aqui, tratou-se, essencialmente, da categoria genettiana da voz. Agora, faz-se necessária uma análise quanto aos modos narrativos presentes em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Primeiramente, em se tratando de notícias, sempre existe uma certa distância na narrativa televisiva da HQ. Em geral, os discursos narrativizado e transposto são utilizados. Poder-se-ia argumentar que o discurso relatado aparece nos momentos em que as notícias são ilustradas por entrevistas, mas o telejornalismo sempre acaba realizando seleções, recontextualizações e moldurações que vão contra a conservação do sentido original da fala, fazendo com que o discurso, na visão deste pesquisador, passe a ser transposto ao invés de relatado⁴⁷. O discurso relatado só aparece de fato nos debates, que são muito mais miméticos do que diegéticos⁴⁸, e nas aparições do presidente na TV, que sofrem mínima

⁴⁵ A função diegética é aquela na qual a ênfase do discurso encontra-se em uma história. Seu objetivo é relatar um acontecimento. (WINCK, 2007).

⁴⁶ A função comunicativa procura estabelecer uma relação com o narratário, a ênfase encontra-se no receptor da narração. (WINCK, 2007). Tentar convencer o telespectador a respeito de uma opinião parece colocar o destaque na figura do narratário.

⁴⁷ O discurso relatado ocorre quando as palavras e o sentido do enunciado original do qual a narrativa dá conta mantém as mesmas palavras e o mesmo sentido. Os discursos narrativizado e transposto acontecem quando há, em diferentes graus, uma filtragem por parte do narrador. (WINCK, 2007).

⁴⁸ Neste caso, mimese refere-se à narrativa na qual a presença de filtros e do narrador são mínimas. Já a diegese surge quando a presença do narrador faz-se aparente e pode intervir no sentido da história. (WINCK, 2007).

intervenção/molduração. Em relação à focalização, pode-se afirmar que ela é interna e pouco varia⁴⁹. A televisão funciona como uma espécie de “personagem”, que relata os fatos como os enxerga. E as variações que ocorrem são apenas em relação aos pontos de vista dos eventuais entrevistados e debatedores.

A televisão de *O Cavaleiro das Trevas* faz diversos movimentos no eixo do tempo, última categoria narratológica a ser aqui abordada. E talvez seja dentro dessa categoria que se possam observar as contribuições mais importantes da TV para a estrutura narrativa da HQ.

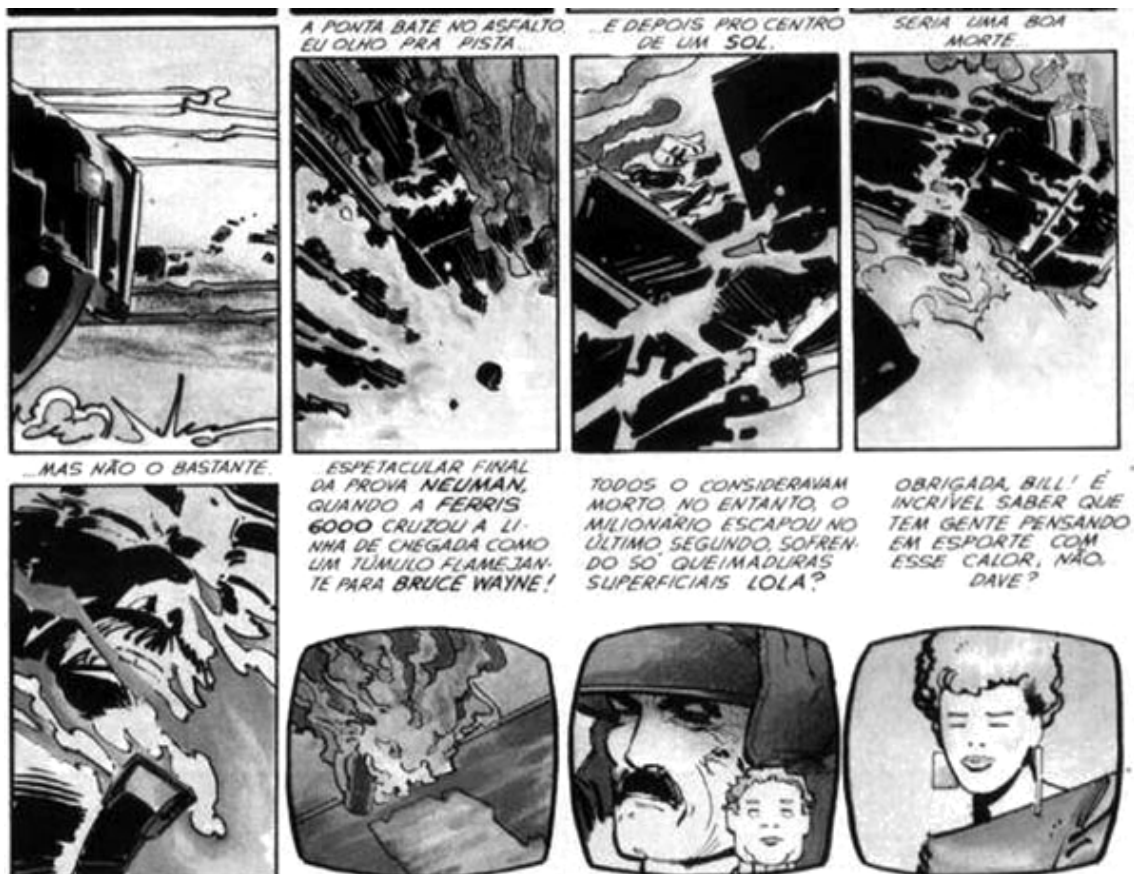


Figura 4 – Analepse completa após a corrida de Bruce Wayne

Fonte: MILLER, 1997a, p. 4

No âmbito da ordem, as narrativas dos quadrinhos televisivos realizam várias formas de anacronias, a começar pelas analepses internas homodieéticas⁵⁰. Já na primeira página da obra de Frank Miller, há uma analepse completa (ver Figura 4). A narrativa primária mostra Bruce Wayne em uma corrida, seu carro em chamas, mas a seqüência acaba em uma elipse

⁴⁹ A focalização interna ocorre quando se tem o ponto de vista de um personagem, no caso, da TV. (WINCK, 2007). Dentro das narrativas televisivas, não há grandes variações de ponto de vista além da possível exceção apresentada acima.

⁵⁰ As analepses — movimentos de regresso no tempo — internas são as que ocorrem dentro da duração da história central. Neste caso, elas são homodieéticas porque referem-se e/ou retomam elementos da narrativa primária. Elas podem ser completivas, quando preenchem elipses surgidas anteriormente, ou repetitivas, quando falam novamente de algo que já foi tratado na narrativa principal. (WINCK, 2007).

maior, sem expor o destino do personagem. Já na seqüência seguinte, aparecem os quadrinhos televisivos, esclarecendo o que acontecera com Wayne e completando a elipse recém criada. Esse tipo de analepse é extremamente recorrente ao longo da obra e, normalmente, o preenchimento da elipse acontece logo depois de seu surgimento. A exceção ocorre no início do capítulo dois, quando o Comissário Gordon é confrontado por um membro da gangue mutante. A seqüência termina em elipse e só se fica sabendo do desfecho do confronto algumas páginas depois, quando Gordon é questionado por um repórter (em um quadrinho televisivo): “Comissário, o senhor baleou um rapaz. Como está se sentindo? Comissário?” (MILLER, 2006, não paginado).

As analepses repetitivas, por sua vez, ocorrem quando a TV noticia fatos que já foram vistos na narrativa primária, fixando significados via redundância ou criando novos sentidos através de suas moldurações. As analepses heterodiegéticas surgem quando a televisão relata eventos que não aparecem em nenhum momento na história central, como, por exemplo, as notícias a respeito dos confrontos entre EUA e União Soviética na ilha (fictícia) de Corto Maltese⁵¹ ou as notícias relativas a muitas das ações violentas da gangue de mutantes. Têm, basicamente, o papel de contextualizar.

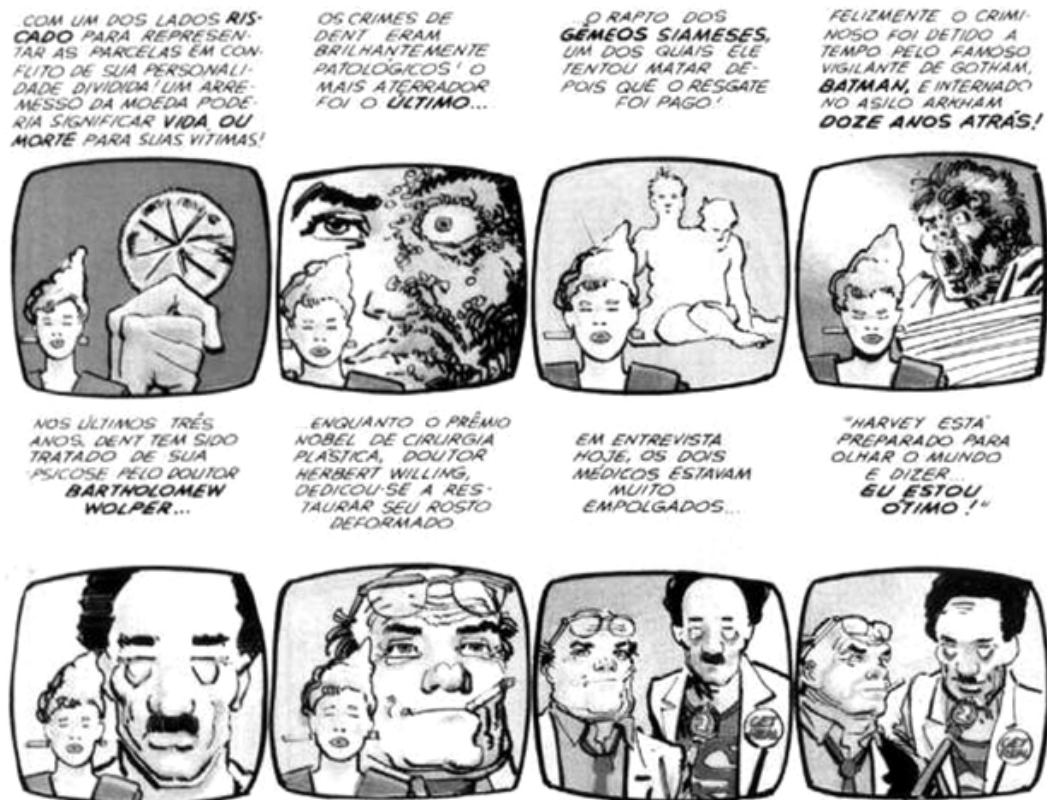


Figura 5 – Trecho da analepse mista a respeito de Harvey Dent
Fonte: MILLER, 1997a, p. 10

⁵¹ Uma referência a Cuba e à crise dos mísseis.

A única analepse claramente mista⁵² encontrada em *O Cavaleiro das Trevas* também está logo no começo da HQ, em sua sétima página (ver Figura 5). No segmento externo à diegese principal, trata dos antecedentes de Harvey Dent e, no segmento interno, chega muito próxima do “momento presente”, tratando de sua liberação do Asilo Arkham.



Figura 6 – Esboços do surgimento do Superman
 Fonte: MILLER, 1997c, p. 9

A televisão contribui ainda de forma proléptica repetitiva⁵³. Se não tem a capacidade de efetivamente prever o futuro, ela dá esboços do que está por vir. Naturalmente, identificar

⁵² Essa analepse é mista porque parte dela trata do passado relativamente distante de Harvey Dent, ocorrido fora da duração da história central, anterior a ela. Seu segmento interno pode ser considerado completivo, pois traz mais informações a respeito de uma situação vista há poucas páginas, quando os médicos do Arkham estão dando alta a Dent.

⁵³ A prolepse é o tipo de anacronia que avança em direção ao futuro. (WINCK, 2007). Neste caso, ela é interna, pois trata de algo que ocorrerá dentro do período em que a história central ocorre. Ela é, ainda, homodiegética, pois trata da mesma linha de ação da narrativa primária. A prolepse repetitiva é aquela que traz um anúncio ou

esboços pode ser um exercício absolutamente subjetivo e impreciso, mas há pelo menos uma situação que é claramente esboçada na HQ, dentro e fora da TV: o surgimento do — e o subsequente destaque dado ao — Superman (ver Figura 6).

No que se refere à velocidade, as notícias, enquanto relatos resumidos dos fatos, são sumários das histórias que narram. Mas — apesar da dificuldade em se medir com exatidão o tempo narrativo dos quadrinhos, cuja duração, em última instância é decidida pelo leitor (conforme tratado no capítulo 4) — em relação à diegese principal, pode-se classificar tudo o que se passa nos quadrinhos televisivos, basicamente, como cena — na qual a aproximação à isocronia entre narrativa e história é a maior possível.

Já, no que diz respeito à frequência, a narrativa dos quadrinhos televisivos é, em boa parte dos casos, singulativa⁵⁴. Entretanto, pode-se dizer que ela se torna repetitiva quando noticia — através de analepses repetitivas — fatos já apresentados pela narrativa primária.

Nesta primeira parte da exposição dos resultados da cartografia da televisão em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*, buscou-se, portanto, compreender os modos como a TV se insere na estrutura narrativa da obra e as funções narratológicas por ela desempenhadas. Para encerrar este capítulo, serão apresentados três quadros agregando o que se viu aqui, separados conforme as três grandes classes da narratologia genettiana: tempo, modo e voz. Os quadros terão três colunas: a primeira, referente ao conceito narratológico em questão; a segunda, com uma breve explicação desse conceito; a terceira, trazendo as principais ocorrências na televisão (na obra) às quais tal conceito é aplicável.

CONCEITO	EXPLICAÇÃO	OCORRÊNCIAS
Analepse interna completa	Retorno ao passado que completa uma elipse surgida na narrativa primária.	Várias vezes ao longo da história. Exemplos notáveis são os dos noticiários que revelam qual foi o destino de Bruce Wayne depois da corrida no início da história e o que aconteceu no confronto de Gordon com um mutante.
Analepse interna repetitiva	Retorno ao passado que retoma um fato que já apareceu na narrativa primária.	Todas as notícias a respeito de fatos que já apareceram na narrativa primária.
Analepse mista	Retorno ao passado cuja duração começa antes do início da história central e, eventualmente, entra no período em que ocorre a narrativa	Antecedentes de Harvey Dent (segmento externo), seguido pela sua liberação do Asilo Arkham (segmento interno).

um esboço — o último muito mais sutil do que o primeiro — do que ainda será visto dentro da história principal. (WINCK, 2007).

⁵⁴ Tipo de frequência narrativa na qual o número de vezes que um fato é relatado é igual ao número de vezes que esse fato ocorre. (WINCK, 2007).

	primária.	
Prolepse interna repetitiva	Anúncio ou esboço do futuro.	Esboços do (vindouro) surgimento do Superman na história.
Sumário	Tempo da narrativa é menor que o tempo da história.	Quaisquer notícias, em relação aos fatos que relatam.
Cena	Tempo da narrativa é igual ao tempo da história.	Tudo o que aparece na TV, em relação ao tempo diegético.
Narrativa singulativa	O número de vezes que um fato é relatado é igual ao número de vezes que esse fato ocorre.	Boa parte do que a televisão mostra, com exceção das analepses repetitivas.
Narrativa repetitiva	O número de vezes que um fato é relatado é maior que o número de vezes que esse fato ocorre.	As analepses repetitivas, notícias a respeito de fatos que já apareceram na narrativa primária.

Quadro 1 – Conceitos da narratologia relativos ao tempo

CONCEITO	EXPLICAÇÃO	OCORRÊNCIAS
Discurso narrativizado	Narrador apenas menciona a existência de uma fala original e, no máximo, seu assunto e/ou idéia geral.	Notícias que apenas mencionam vagamente o que os entrevistados disseram.
Discurso transposto	Narrador resume ou reformula, sob seu próprio ponto de vista, o que foi dito pelo locutor original.	Notícias com trechos de declarações, selecionadas e filtradas pela TV.
Discurso relatado	Discurso é cedido aos personagens, sem filtragem aparente do narrador.	Declarações completas, opiniões manifestadas em debates, manifestações do presidente através da televisão.
Focalização interna	Narrador somente relata informações que determinado personagem teria condições de saber.	Tudo o que aparece na televisão. A TV narra os fatos conforme seu próprio ponto de vista.

Quadro 2 – Conceitos da narratologia relativos ao modo

CONCEITO	EXPLICAÇÃO	OCORRÊNCIAS
Nível intradiegético	Nível em que se dá a narrativa primária.	É o nível no qual está situada a TV.
Nível hipodiegético	Nível subordinado à narrativa primária, referente às possíveis narrativas que surgem dentro da narrativa principal.	É o nível no qual está tudo o que a televisão mostra, com a possível exceção dos momentos em que narrativa primária e secundária confundem-se, como no <i>talk show</i> e na invasão de Harvey Dent ao estúdio de TV.
Hiporrelato anacrônico analéptico	Narrativa subordinada à narrativa principal, que faz um regresso ao passado da diegese primária.	Todos os noticiários, que trazem fatos que já fazem parte do passado da história.
Hiporrelato temático persuasivo	Narrativa subordinada à narrativa principal, que faz algum tipo de intervenção na diegese primária.	Personagens assistem à TV e reagem a ela, como Coringa e sua loucura que desperta novamente ou

		Gordon, que se irrita com a TV.
Hiporrelato temático digressivo	Narrativa subordinada à narrativa principal, que não interage diretamente com a diegese primária.	Debates, entrevistas e depoimentos.
Narrador homodiegético	Narrador que faz parte da história.	É o caso da televisão.
Narratário intradiegético	Narratário é aquele para quem se dirige a narração. Como o narrador está no nível da narrativa primária, o narratário também está.	O telespectador virtual e fictício de Gotham City, que em alguns casos toma forma, como quando Gordon ou o Coringa assistem TV.
Narração ulterior	Fatos são narrados depois de terem acontecido.	Todos os noticiários, que trazem fatos que já fazem parte do passado da história.
Narração simultânea	Fatos são narrados enquanto acontecem.	<i>Talk show</i> , debates, coberturas ao vivo.
Função diegética	A ênfase da narração recai sobre a história, sobre os fatos.	Notícias em geral.
Função narratorial	A ênfase da narração recai sobre o narrador, sobre suas opiniões.	Debates e depoimentos.
Função comunicativa	A ênfase da narração recai sobre o narratário e o estabelecimento de uma relação com ele.	Pode-se dizer que permeia toda a programação da TV, pois ela busca influenciar, de alguma forma, os telespectadores.

Quadro 3 – Conceitos da narratologia relativos à voz

7 A REPRESENTAÇÃO DA TV NA HQ

O Cavaleiro das Trevas é, obviamente, uma história do Batman. Em grande parte, procurei usar a escalada da criminalidade no mundo ao meu redor para retratar um mundo que precisava de um gênio obsessivo, hercúleo e razoavelmente maníaco para pôr as coisas em ordem. Mas isso era apenas metade do serviço. Eu não guardei meu veneno mais poderoso pro Coringa ou pro Duas-Caras, mas para as insípidas e apelativas figuras da mídia que cobriam de forma tão pobre os gigantescos conflitos daquela época. O que essas pessoas insignificantes fariam se gigantes andassem sobre a Terra? Que tratamento elas dariam a um herói poderoso, exigente e inclemente? (MILLER, 2006, não paginado).

O presente capítulo dá seqüência à explanação das interpretações encontradas na cartografia da TV em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Aqui, serão abordadas as idéias relacionadas à segunda questão/inquietação do breve roteiro de preocupações: a maneira como a televisão é representada na obra. Buscar-se-á a realização de uma breve análise da forma como a HQ retrata — e, pode-se dizer, critica — a TV e a ligação da representação de Frank Miller com alguns dos conceitos a respeito de televisão tratados anteriormente.

Como o próprio Miller admite, a televisão não está nas páginas de *O Cavaleiro das Trevas* apenas como um recurso narrativo ou estilístico. Não, Miller deu visibilidade e destaque muito grandes à TV em sua obra porque pretendia retratá-la de forma crítica, ácida, “venenosa” (MILLER, 2006).

Ora, se ela estivesse ali apenas para preencher elipses, trazer esboços do futuro, comentar e debater as ações do Batman e ser mais um narrador/personagem para a história, não apareceria de forma tão massiva, tão constante. Se fosse esse o caso, Miller certamente seria capaz de encontrar outras soluções — como ele mesmo prova em parte do capítulo quatro, quando um pulso eletromagnético desativa todos os dispositivos eletrônicos e Gotham City (e o leitor) fica(m) temporariamente sem TV.

Não, Frank Miller usa e abusa da televisão e “destila seu veneno” ao representá-la de forma absolutamente estereotipada, paródica e caricatural. Praticamente todos os personagens que figuram na televisão em *O Cavaleiro das Trevas* são caricaturas, especialmente os (fictícios) profissionais e especialistas da mídia e os (não tão fictícios) governantes⁵⁵.

Sobre alguns dos personagens de Miller, a começar com o psiquiatra Bartolomeu Wolper, Rutkowski escreve:

⁵⁵ O presidente dos Estados Unidos que aparece na HQ não é referido nenhuma vez por seu nome, mas fica bastante claro pelos desenhos (e, de certa forma, pelas suas próprias atitudes na história) que se trata de (uma versão de) Ronald Reagan, presidente norte-americano na época em que *O Cavaleiro das Trevas* foi concebido.

Com Bartolomeu Wolper, Miller simplesmente arrasa com os teóricos da reabilitação de criminosos que freqüentam a mídia, passando-se por humanitários aos olhos do público, colocando em liberdade pessoas sem a mínima condição de viver em sociedade. O desenlace trágico de Wolper parece significar que os maus médicos sempre serão vítimas dos monstros que criam, ou no caso, libertam. (RUTKOWSKI, 1989, p. 50)

Quanto à âncora Lola Chong, Rutkowski afirma:

A apresentadora Lola Chong é simplesmente o retrato, mordaz por sinal, da idiotice e futilidade da mídia televisão. A apresentadora está sempre feliz, noticiando mortes e desastres. Prefere se preocupar com a roupa para vestir do que com o possível fim do planeta [ver Figura 7]. É vazia de vida psicológica, assim como a TV é vazia de realidade: só seleciona e exagera alguns aspectos dela. (RUTKOWSKI, 1989, p. 50)

Já sobre um cidadão de Gotham que aparece como entrevistado:

Outro que chama a atenção é o publicitário que aparece duas vezes na televisão. Capitalista ao extremo, simboliza a diminuição do homem pelo dinheiro e sua perda de sensibilidade. É um ser que vive sua vidinha medíocre e individualmente mesquinha. (RUTKOWSKI, 1989, p. 50).



Figura 7 – Lola Chong preocupa-se com seu guarda-roupa
Fonte: MILLER, 1997d, p. 35

Mas, por trás de todo esse “veneno”, de tantos estereótipos e caricaturas, que televisão é essa representada por Miller em sua HQ? Pode-se dizer que a TV de *O Cavaleiro das Trevas* é, guardadas as devidas proporções, a mesma televisão de Ianni (2001), Kilpp (2009), Chomsky e Herman (2003). Afinal, a TV de Miller também prima pela estetização e pela espetacularização. Também dilui mundos e constrói novos, não tão fiéis à realidade. Principalmente, a televisão de *Batman – O Cavaleiro das Trevas* serve à ideologia dominante, aos interesses dos poderosos. Ela é o príncipe eletrônico de Ianni, ela se enquadra no modelo de propaganda de Chomsky e Herman.

No mundo pós-moderno e pós-arturiano de Miller, as estruturas de poder podem estar enfraquecidas e as autoridades podem não ter mais tanta autoridade. Porém elas ainda

existem. E a televisão ainda trabalha para ajudar a sustentá-las, ainda atua como o intelectual coletivo orgânico das elites.

Como afirma Ianni e como ocorre de fato nas páginas de *O Cavaleiro das Trevas*, a mídia tem papel fundamental na “mitificação ou satanização de eventos, figuras, partidos, movimentos e correntes de opinião, colaborando mais ou menos decisivamente nas invenções de heróis ou demônios, bem como na fabricação de democracias ou tiranias” (IANNI, 2001, p. 16). É a mídia que ajuda a fabricar e a sustentar a idéia da democracia americana, mesmo numa época de caos, violência generalizada e medo da Guerra Fria. Ao mesmo tempo, essa mídia critica o Batman, transforma-o em demônio (ver Figura 8 e primeiro quadrinho da Figura 9).



Figura 8 – Batman é criticado na TV
Fonte: MILLER, 1997b, p. 48

O próprio homem-morcego, levando em conta nossa percepção corrente dos vigilantes como uma força social após Bernie Goetz⁵⁶, é visto pela mídia como um quase-fascista e um perigoso fanático enquanto psiquiatras preocupados apelam pela liberação de um Coringa homicida baseados em fundamentos estritamente humanitários. (MOORE, 1986, tradução minha⁵⁷).

É claro que há defensores do homem-morcego na TV, como a jornalista Lana Lang (ver Figura 9) ou alguns cidadãos entrevistados, mas seu espaço é limitado, dando apenas uma

⁵⁶ Bernhard Hugo Goetz, nova-iorquino que ficou conhecido como o “vigilante do metrô” (*subway vigilante*) após incidente na década de 1980. “Na semana antes do natal de 1984, notícias de um atirador que havia baleado quatro jovens afro-americanos em um vagão de metrô da cidade de Nova York cativaram milhões. Nove dias depois, um pacato engenheiro eletrônico, Bernhard Goetz, entregou-se para as autoridades. Goetz declarou que havia atirado nos jovens em defesa própria, acreditando que eles estavam prestes a roubá-lo. O caso de Goetz estimulou acalorado debate público a respeito do crime e do sistema jurídico americano”. (WORLD OF CRIMINAL JUSTICE, 2009, tradução minha). No original: “In the week before Christmas 1984, news of a lone gunman who had shot four African-American teens on a New York City subway car captivated millions. Nine days later, a quiet electronics engineer, Bernhard Goetz, turned himself in to authorities. Goetz claimed that he had shot the youths in self-defense, believing they were about to rob him. The Goetz case sparked heated public debate over crime and the American criminal justice system”. (WORLD OF CRIMINAL JUSTICE, 2009).

⁵⁷ “The Bat-man himself, taking account of our current perception of vigilantes as a social force in the wake of Bernie Goetz, is seen as a near-fascist and a dangerous fanatic by the media while concerned psychiatrists plead for the release of a homicidal Joker upon strictly humanitarian grounds”. (MOORE, 1986).

pequena margem à dissidência e criando uma ilusão de pluralidade. O discurso da televisão em relação ao Batman — que luta contra o sistema — é, em geral, negativo.



Figura 9 – Lana Lang defende Batman enquanto seu colega ataca-o
 Fonte: MILLER, 1997b, p. 12

No que diz respeito à mídia que virtualiza o real, na qual “tudo se espetaculiza e estetiza, de modo a recriar, dissolver, acentuar e transfigurar tudo o que pode ser inquietante, problemático, aflitivo” (IANNI, 2001, p. 15), pode-se perceber essa tendência com mais clareza nas notícias a respeito dos conflitos na ilha fictícia de Corto Maltese. Esses relatos aparecem eventualmente, diluídos em meio ao constante fluxo de informações a respeito do Batman — tema de muito mais apelo e com possibilidades muito maiores de espetacularização — e nunca chegam a receber grande atenção. O confronto entre norte-americanos e soviéticos, que pode deflagrar uma batalha nuclear em nível mundial, perde-se em meio a debates sobre o homem-morcego que não levam a lugar nenhum. Assim, uma situação potencialmente catastrófica é transfigurada e deixa de ser inquietante. Nem mesmo quando um míssil nuclear já foi lançado pelos soviéticos, a apresentadora Lola Chong parece levar a situação a sério (ver Figura 10).



Figura 10 – Lola Chong interrompe especialista que falava sobre a explosão

Fonte: MILLER, 1997d, p. 16

Dentre os filtros da notícia propostos pelo modelo de propaganda de Chomsky e Herman, o que se verifica mais facilmente na televisão de Miller é o terceiro: “a dependência da mídia de informações fornecidas pelo governo, por empresas e por ‘especialistas’ financiados e aprovados por essas fontes primárias e agentes do poder” (CHOMSKY; HERMAN, 2003, p. 62). Ora, quais são as principais fontes da TV em *O Cavaleiros das Trevas*? O porta-voz da polícia, o comissário de polícia, o prefeito, o assessor do presidente, o psiquiatra do asilo. Todos, figuras de autoridade. Quase todos, críticos do Batman. Além disso, há, ainda, as freqüentes aparições do presidente na televisão, um dos poucos que tem espaço não-filtrado na TV. Para completar, a televisão se sujeita a aparentes exigências do governo, como a de não mencionar o Superman e seu envolvimento nas ações em Gotham City. Quando Lola Chang faz alguma referência, por menor que seja, ao super-herói kryptoniano, ela é advertida por seus próprios companheiros de trabalho (como na Figura 6) e, quando o Homem de Aço é finalmente mencionado pela apresentadora, perto do fim da HQ, a TV é, aparentemente, censurada, sai do ar.

A televisão de *O Cavaleiro das Trevas* é uma televisão exagerada, mas, ainda assim, uma TV baseada na percepção de Miller da realidade em que vivia. E essa TV, inclusive, encontra suporte em algumas teorias acadêmicas bem estabelecidas. Se “a televisão mostrou a que nível a estupidez poderia chegar” (MILLER, 2006, não paginado), Frank Miller mostrou a que nível a televisão poderia chegar.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho foi uma cartografia da figura da televisão em *Batman – O Cavaleiro das Trevas*. Partindo a campo, munido de suas vivências e subjetividades, o cartógrafo deixou-se afetar pelo objeto e buscou relatar o que pôde apreender, baseando-se nos conhecimentos adquiridos a respeito da narratologia, do príncipe eletrônico, do modelo de propaganda e das ethicidades televisivas. Construiu-se, assim, o esboço de um mapa na tentativa de se responder às duas preocupações básicas presentes no roteiro inicial da investigação, a saber: a identificação dos papéis desempenhados pela TV na estrutura narrativa de *O Cavaleiro das Trevas* e a compreensão do modo como a obra retrata essa TV.

Percebeu-se que a televisão aparece de forma extremamente proeminente e desempenha diversas funções ao longo da narrativa. Numa HQ que tem, como mencionado anteriormente, uma estrutura dramática bastante simples, aditiva, novelística, a TV tem grande importância na veiculação de novas informações e significados, bem como na reafirmação de outros, contribuindo para uma maior riqueza narrativa e uma complexidade como poucas vezes se viu em uma história em quadrinhos.

A TV narra. E, ao mesmo tempo, faz parte da história. Narra para um narratário que também está no universo diegético. Narra para o cidadão de Gotham. Assim, o leitor tem a sensação de estar assistindo à mesma coisa que os telespectadores da cidade do Batman.

As narrativas da televisão podem ser secundárias — na maior parte do tempo, exceto quando se cruzam com a narrativa primária —, mas são fundamentais para a obra, afinal elas adicionam, complementam, contextualizam, comentam o que se passa na história central e medem a reação do público e (principalmente) das autoridades às ações do personagem-título. E essas narrativas secundárias têm, ainda, a função primordial de preencher as elipses maiores da narrativa primária, fazendo com que não haja grandes lacunas na diegese.

Esses são, como se viu, alguns dos principais papéis desempenhados pela TV na narrativa da HQ. Mas sua presença em *O Cavaleiro das Trevas* é muito mais que um simples — ou, no caso, não tão simples assim — recurso narrativo. A televisão produz sentidos sobre si mesma. É através da figura da TV na história que Frank Miller procura criticar a “instituição” televisão. Miller argumenta que os anos 1980 foram um tempo de muita estupidez e que a TV foi grande exemplo disso. Assim, a TV da HQ é uma TV, muitas vezes, estúpida ao extremo. Uma paródia, uma caricatura.

Ela é um dos poucos elementos arturianos, um instrumento de reforço do poder, em meio a um cenário quase que completamente pós-arturiano. E essa submissão ao poder parece

torná-la, ao mesmo tempo, mais estúpida/caricata e mais verossímil. Afinal, como afirmam, Chomsky e Herman, é comum que a televisão se submeta às autoridades e às suas visões de mundo. É assim mesmo que a TV de Miller age, demonizando o Batman, grande representante da luta contra as ideologias dominantes, e dando o maior espaço possível aos poderosos e àqueles que pensam como eles. Em última instância, pode-se dizer que a televisão de Miller, de fato, é — apesar de alguns exageros — a mesma televisão de Ianni, Kilpp, Chomsky e Herman.

Como esta é uma cartografia, que, além de ser absolutamente subjetiva, permite vários caminhos e várias entradas e saídas diferentes, não se pode afirmar com certeza que a visão aqui apresentada é realmente correta e completa. Pelo contrário, este trabalho é apenas um esboço, trazendo somente algumas poucas impressões deste cartógrafo a respeito da televisão em *O Cavaleiro das Trevas*. Mas o pouco que foi aqui tratado já parece suficiente para responder com relativa satisfação às questões iniciais do breve roteiro de preocupações. Ao longo desta caminhada pelo/com o objeto, foi possível se ter, no mínimo, algumas noções dos papéis narrativos da TV na HQ, bem como buscar um nível um pouco maior de compreensão de que televisão é essa retratada nas páginas da história.

Como, em qualquer cartografia que se preze, a trajetória é tão ou mais importante que o resultado final, para concluir, vale lembrar de alguns desenvolvimentos interessantes surgidos ao longo desta jornada. Primeiramente, notou-se que a linguagem peculiar dos quadrinhos — com suas elipses menores que, a todo tempo, dependem da imaginação e das subjetividades do leitor para serem completadas e, efetivamente, darem sentido a uma HQ — e a cartografia são extremamente compatíveis. Afinal, um procedimento que se apóia na subjetividade do observador parece ideal para o estudo de um objeto que, sem a subjetividade, perde boa parte do seu significado. Além disso, a narratologia, empregada essencialmente na análise de narrativas da literatura, provou-se também aplicável de maneira satisfatória, em quase todas as suas categorias e subcategorias, às histórias em quadrinhos. Por fim, embora o estruturalismo da narratologia e o pós-estruturalismo da cartografia pareçam suscetíveis a colidirem, pôde-se perceber que é possível, sim, trabalhar simultaneamente com essas duas abordagens tão diferentes entre si. Os conceitos narratológicos foram, aqui, complementares ao olhar do cartógrafo e à interação com o objeto. Da mesma forma, o foram os estudos críticos da TV desenvolvidos por Ianni, Kilpp, Chomsky e Herman.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Lisiane. Cartografia: derivas metodológicas. In: BONIN, Jiani; MALDONADO, A. Efendy; ROSÁRIO, Nísia. (Org.). **Perspectivas metodológicas em comunicação: desafios na prática investigativa**. João Pessoa: Editora UFPB, 2008. p. 239-253.

AUMONT, Jacques et al. **A estética do filme**. São Paulo: Papirus, 2008.

BROADDUS, Maurice. **Batman: The Dark Knight Returns**. 2006. Disponível em: <<http://mauricebroaddus.com/2007/01/batman-dark-knight-returns>>. Acesso em: novembro 2009.

BURDY, Robert. **1986: Demissões no caso Irã-Contras**. Disponível em: <<http://www.dw-world.de/dw/article/0,,676595,00.html>>. Acesso em: setembro 2009.

BUTTS, Jeffrey; TRAVIS, Jeremy. **The Rise and Fall of American Youth Violence: 1980 to 2000**. Washington: Urban Institute, 2002.

CAGNIN, Antônio Luiz. **Os quadrinhos**. São Paulo: Ática, 1975.

CHOMSKY, Noam; HERMAN, Edward S. **A manipulação do público**. São Paulo: Futura, 2003.

FISCHER, Martina. O cartógrafo e sua bagagem. In: BONIN, Jiani; MALDONADO, A. Efendy; ROSÁRIO, Nísia. (Org.). **Perspectivas metodológicas em comunicação: desafios na prática investigativa**. João Pessoa: Editora UFPB, 2008. p. 221-238.

GIBBONS, Dave; MOORE, Alan. **Watchmen**, n.11. São Paulo: Abril, 1999.

GOLDSTEIN, Hilary. **Batman: The Dark Knight Returns Review**. 2005. Disponível em: <<http://comics.ign.com/articles/626/626675p1.html>>. Acesso em: outubro 2009.

IANNI, Octavio. O príncipe eletrônico. **Cuestiones constitucionales**, México, n. 4, p. 3-25, jan./jun. 2001. Disponível em: <<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/885/88500401.pdf>>. Acesso em: setembro 2009.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. **Psicologia & Sociedade**, Porto Alegre, v.19, n.1, jan./abr. 2007. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-71822007000100003&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt> Acesso em: outubro 2009.

KILPP, Suzana. **Mundos Televisivos e Sentidos Identitários na TV**. Disponível em: <http://suzanakilpp.com.br/artigos/Mundos_Televisivos_e_Sentidos_Identitarios_na_TV.pdf>. Acesso em: outubro 2009.

LINCH, Luiz Ricardo. **Superman e seus amigos: estudo dos mitos da cultura de massa nas histórias em quadrinhos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre. 2007.

MARON, Alexandre. **Frank Miller quer reformar as HQs com “Cavaleiro 2”**. 2000. <Disponível em: http://www.alexmaron.com.br/port_folha_2000_01/>. Acesso em: outubro 2009.

MILLER, Frank. **Batman: O Cavaleiro das Trevas**, n.1. São Paulo: Abril, 1997a.

_____. **Batman: O Cavaleiro das Trevas**, n.2. São Paulo: Abril, 1997b.

_____. **Batman: O Cavaleiro das Trevas**, n.3. São Paulo: Abril, 1997c.

_____. **Batman: O Cavaleiro das Trevas**, n.4. São Paulo: Abril, 1997d.

_____. **Batman: O Cavaleiro das Trevas – Edição Definitiva**. São Paulo: Panini, 2006.

MOORE, Alan. **The Mark of Batman: An introduction by Alan Moore**. 1986. Disponível em: <<http://www.teako170.com/knight.html>>. Acesso em: setembro 2009.

NASH, Jesse W. Gotham's Dark Knight: The Postmodern Transformation of the Arthurian Mythos. In: SLOCUM, Sally K. (Org.). **Popular Arthurian Traditions**. Bowling Green: Bowling Green State University Popular Press, 1992. p. 36-45.

PANZNER, Cristopher. **The Ninth Art: a look at the emergence of graphic novels**. 2008. Disponível em: <http://www.artseditor.com/html/features/0108_graphic.shtml>. Acesso em: outubro 2009.

ROLNIK, Suely. **Cartografia ou de como pensar com o corpo vibrátil**. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/Textos/SUELY/pensarvibratil.pdf>>. Acesso em: outubro 2009.

ROSÁRIO, Nísia. Mitos e cartografias: novos olhares metodológicos na comunicação. In: BONIN, Jiani; MALDONADO, A. Efendy; ROSÁRIO, Nísia. (Org.). **Perspectivas metodológicas em comunicação: desafios na prática investigativa**. João Pessoa: Editora UFPB, 2008. p. 195-220.

ROUND, Julia. Visual Perspective and Narrative Voice in Comics: Redefining Literary Terminology. **International Journal of Comic Art**, v. 9, n. 2, p. 316-329, outono 2007. Disponível em: <<http://www.juliaround.com/papers/Redefining%20lit%20terminology%20pdf.pdf>>. Acesso em: setembro 2009.

RUTKOWSKI, Lauro Leandro. **Análise da estrutura narrativa do “Cavaleiro das Trevas”**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Porto Alegre. 1989.

SANTOS, Roberto Elísio dos. O caos dos quadrinhos modernos. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v. 1, n. 2, p. 53-58, jan./abr. 1995.

VIEIRA, Marcos Fábio. Mito e herói na contemporaneidade: as histórias em quadrinhos como instrumento de crítica social. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, n. 8, p. 78-90, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_08/07MARCOS.pdf>. Acesso em: setembro 2009.

WINCK, Otto Leopoldo. **Aventuras da linguagem: princípios da narratologia genettiana aplicados à obra de Jamil Snege**. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007. Disponível em: <<http://dspace.c3sl.ufpr.br:8080/dspace/bitstream/1884/16802/1/document.pdf>>. Acesso em: setembro 2009.

WORLD OF CRIMINAL JUSTICE. **Bernhard Hugo Goetz Biography**. Disponível em: <<http://www.bookrags.com/biography/bernhard-hugo-goetz-cri>>. Acesso em: novembro 2009.