

A nostalgia na construção midiática de Batman¹

Ana Clara de Sá Gaspar²

Éverly Pegoraro³

Universidade Estadual do Centro-Oeste - UNICENTRO, Guarapuava, PR

RESUMO

Esta pesquisa objetiva estudar como o conceito de nostalgia perpassa a obra cinematográfica *Batman* (2022), levando em consideração as ressignificações do personagem na cultura pop. As conceituações sobre nostalgia baseiam-se em Niemeyer (2014, 2018), enquanto Silverstone (2002), Kellner (2001) e Soares (2014) discutem aspectos da cultura da mídia e pop. O longa demonstra que, humano e marcado pelo sofrimento pessoal, Batman é permeado pela nostalgia de maneira sentimentalista para os fãs, além de estabelecer um paralelo entre Gotham, seus vilões e a corrupção generalizada do enredo com a sociedade contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE

Cultura pop; narrativa; cinema; herói; nostalgia.

INTRODUÇÃO

Criado por Bill Finger e Bob Kane, Batman é um dos personagens mundialmente populares da mídia. Ao longo de diferentes versões, surgem novas facetas da história do herói, cuja primeira aparição se deu em 1939, na revista em quadrinhos *Detective Comics*, edição #27, da editora estadunidense DC Comics. Dentre tantas adaptações, as mais famosas e abrangentes estão nos audiovisuais, especialmente nos filmes *live-action*. A mais recente, *Batman* (no original, *The Batman*), lançada em março de 2022, foi dirigida por Matt Reeves e roteirizada por ele mesmo, junto com Peter Craig. Em um estilo sombrio e realista, a obra cinematográfica é, até o momento, a mais longa já lançada sobre o Homem-Morcego. O filme tem a sua trama desenvolvida após uma série de assassinatos de membros corruptos do poder de Gotham City e retrata os conflitos do protagonista e dos mesmos vilões do início da narrativa que, em sua maioria, surgiram na década de 1940.

Esta pesquisa parte do questionamento sobre como a nostalgia está presente na narrativa do herói e na construção midiática da trama, em suas diferentes ressignificações como um produto da cultura pop. Além de analisar como a nostalgia

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho GT08SU - Cultura pop e comunicação, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 3 a 5 de julho de 2025.

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UNICENTRO, pesquisa em desenvolvimento com resultados parciais realizada pelo Programa de Iniciação Científica da Unicentro 2024-2025, modalidade voluntária, email: anaclarasagaspar@gmail.com.

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da UNICENTRO, email: everlypegoraro@gmail.com.

perpassa a obra cinematográfica *Batman* (2022), a pesquisa se objetiva em estudar o personagem no contexto da cultura midiática. O tópico inicial da pesquisa aborda a relação entre a cultura da mídia e a nostalgia, analisando de que maneira esse vínculo é capaz de abranger as narrativas do personagem Batman, baseando-se especialmente nos estudos de Niemeyer (2014, 2018), Silverstone (2002), Kellner (2001) e Soares (2014).

A escolha do filme como objeto de estudo se dá por ser o lançamento cinematográfico mais recente do universo fictício de Batman, em um contexto social e político contemporâneo, ressignificando personagens já enraizados na cultura pop que surgiram há mais de 80 anos. Além de Batman/Bruce Wayne (interpretado por Robert Pattinson), a obra desbrava personalidades fictícias clássicas dos quadrinhos, como o mordomo Alfred Pennyworth (Andy Serkis); a anti-heroína e interesse amoroso do protagonista Mulher-Gato/Selina Kyle (Zoë Kravitz); o tenente James Gordon (Jeffrey Wright); o antagonista Pinguim/Oswald Cobb (Colin Farrell); e o grande vilão da narrativa, Charada/Edward Nashton (Paul Dano), que, motivado com o desejo de vingança pela sua sofrida infância em Gotham, tem o intuito de “desmascarar” a verdade sobre o lugar. Na obra, o trauma e as dores de Batman se manifestam diversas vezes ao longo de seu trabalho como vigilante do crime, trazendo seu passado à tona.

Dessa forma, é possível correlacionar a história de Batman como produto pop e da nostalgia midiática. A nostalgia é uma relação com a memória que comumente gera “sentimentos agriados por tempos e espaços, de uma vontade de relação com o passado muitas vezes ludibriada pela romantização” (Leal, Borges e Lage, 2018, p. 51). Niemeyer (2014) defende que a mídia é um elemento essencial da nostalgia, sendo usada como ferramenta para sua expressão. “[...] a mídia é muitas vezes nostálgica por si mesma, seu próprio passado, suas estruturas e conteúdos” (Niemeyer, 2014, p. 7, tradução nossa⁴).

BATMAN COMO UM SÍMBOLO NOSTÁLGICO DA CULTURA POP

Após tantos anos de existência e diferentes adaptações, o personagem Batman configura um grande legado na cultura pop, conceituada por Soares (2014) como o “conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática [...] que

⁴ No original: “[...] media are very often nostalgic for themselves, their own past, their structures and contents”.

permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante” (Soares, 2014, p. 140).

Nessa contextualização, o universo fictício de Batman já faz parte do imaginário coletivo e global. Segundo Kellner (2001), a representação presente na mídia é capaz de fazer com que o público se identifique com a narrativa por meio de seus valores, vivências e opiniões. No caso do herói, esse fator pode se apresentar de maneira acentuada, pois ele, assim como o espectador, é humano, além de assombrado e motivado por sofrimentos consequentes de seu passado. “Essa humanização/fragilização provoca um fascínio midiático sob o signo Batman e o identifica com todos os espectadores por meio de ilusões aceitáveis” (França, 2014, p. 52).

No livro *The Art of The Batman*, escrito por James Field e lançado em 2022, que inclui artes conceituais e bastidores do filme, o diretor Matt Reeves defende que Batman não é um super-herói, pois ele não tem superpoderes, “o que ele tem é uma incrível vontade de dar sentido à sua vida” (Reeves, 2022, p. 5, tradução nossa⁵). Com isso, o longa-metragem pode ser capaz de atrair a audiência a colocar-se em um lugar além de observador, mas também se conectar com a narrativa, seja de maneira particular ou coletiva pois, para Silverstone (2002), “os infinitos fluxos da representação da mídia são interrompidos por nossa participação neles” (Silverstone, 2002, p. 24-25). O mesmo autor defende que, ao mesmo tempo que a mídia faz parte do cotidiano, ela é uma alternativa a ele.

A obra destaca a degradação e a decadência da cidade fictícia de Gotham. Nesse cenário, Batman constrói sua jornada como herói com um propósito de vingança que demonstra ser cada vez mais difícil de cumprir em um ambiente tão ultrajante, esse que pode refletir social e politicamente a realidade do público, visto que, para Kellner (2001), a mídia é capaz de representar a atualidade. “A cultura da mídia almeja grande audiência; por isso, deve ser eco de assuntos e preocupações atuais, sendo extremamente tópica e apresentado dados hieroglíficos da vida social contemporânea” (Kellner, 2001, p. 9). Para Pires e Santos (2014), “toda a Gotham é um retrato da vida das grandes cidades inseridas no contexto capitalista” (Pires, Santos, 2014, p. 14). Mais do que isso, na obra de 2022, Gotham apresenta diversas facetas vilanescas em suas

⁵ No original: “What he has is an incredible drive to make meaning of his life”.

próprias estruturas de poder e da elite, retratando conflitos contemporâneos reais dos espaços urbanos.

Esses aspectos humanizados apresentados e ressignificados pela mídia e no filme *Batman*, além de se conectarem com a realidade do espectador, podem se relacionar diretamente com a nostalgia, como apontam Santa Cruz e Ferraz (2018), ao defender que “talvez o aspecto mais cativante da nostalgia resida na riqueza de facetas que esta noção generosamente é capaz de apresentar ao cruzar, tocar ou tangenciar questões humanas de diversas naturezas” (Santa Cruz e Ferraz, 2018, p. 7).

O longa-metragem demonstra uma narrativa que pode criar uma correlação com o público que, além de já ser familiarizado com o enredo de um dos personagens mais famosos do mundo, também se vê nela. “A produção audiovisual relacionada a esse universo ficcional nos dias de hoje se dá basicamente sobre ficções ora reais, ora fantasiosas. Reais, por trazerem à tela histórias que podem ser vividas no cotidiano” (Candoia, Belarmino e Inocencio, 2016, p. 2).

Se os enredos audiovisuais do gênero de heróis refletem histórias humanas do cotidiano, eles são capaz de serem associados com a nostalgia, visto que, de acordo com Niemeyer (2018), ela é uma ferramenta que possibilita o indivíduo a aliviar dores, além de afrontar a irreversibilidade do tempo, pois “nossa finitude e a nostalgia permite que os seres humanos se (re-)conectem uns com os outros” (Niemeyer, 2018, p. 39).

Para Niemeyer (2018), a nostalgia é plural e não se trata apenas do passado como também compreende o presente e o futuro, além de abranger aspectos políticos e sociais. A mesma autora acredita que “a compreensão da nostalgia não pode ser adequada sem levar em conta as práticas comunicativas que ela sofre” (Niemeyer, 2018, p. 31). Segundo Leal, Borges e Lage (2018), a mídia pode ser paradoxal ao se conectar com a nostalgia, visto que ela é capaz de gerar e, ao mesmo tempo, aliviar esse sentimento. “Trata-se de uma complexa relação dialógica, na qual criamos e consumimos, consumimos e criamos, narrativas nostálgicas, midiáticas ou não” (Leal, Borges e Lage, 2018, p. 50).

Dessa forma, ao retratar e ressignificar personagens já marcados na cultura pop e suas histórias, o filme de Reeves pode manifestar um possível saudosismo do espectador já familiarizado com eles, visto que, para Niemeyer (2018), o aumento no fluxo de elementos presentes nos recursos midiáticos do passado, tais como imagens,

sons e textos, são capazes de estimular a nostalgia do público. “As instituições de mídia e as indústrias usam todo esse potencial sendo muitas vezes nostálgicas por seu próprio passado” (Niemeyer, 2018, p. 34).

De acordo com o livro produzido por Field (2022) sobre o longa-metragem, as edições de HQs mais diretamente referenciadas no filme são *Batman: Ano Um* (no original, *Batman: Year One*), de 1986, escrito por Frank Miller e ilustrado por David Mazzucchelli; e *Batman: O Longo Dia das Bruxas* (*Batman: The Long Halloween*), de 1996, escrito por Jeph Loeb e ilustrado por Tim Sale. Ao fazer alusão a esses clássicos arcos do herói, a obra cinematográfica mantém vivos a essência e o público do personagem, formando um vínculo direto com a nostalgia.

Além disso, a nostalgia pode se relacionar com a própria narrativa de Batman, que é iniciada com o anseio de vingança pela morte de seus pais – pela qual se sente parcialmente culpado – e de uma cidade menos corrupta, mesmo que isso seja considerado utópico para um lugar como Gotham. Isso pode se enquadrar como um fator nostálgico na trajetória do protagonista pois, segundo Niemeyer (2018), a nostalgia

[...] pode referir-se ao desejo de um retorno a um tempo passado que nunca foi experimentado pela pessoa que anseia ou pelo arrependimento que faltava por um passado que nunca ocorreu, mas que poderia ter ocorrido, ou por um futuro que nunca acontecerá (Niemeyer, 2018, p. 29).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como uma produção que retrata um dos personagens mais significativos da cultura pop, o filme *Batman* (2022) é capaz de abranger diferentes aspectos nostálgicos durante sua trama, atingindo o público de maneira a identificar-se com a narrativa marcada pelas consequências de um passado indesejado e pelo anseio por mudança. Ao criar um novo enredo para o herói, ao mesmo tempo que mantém as características intrínsecas dele presentes, a obra de Reeves pode servir como um exemplo de ressignificação midiática de uma narrativa existente há mais de oito décadas que desperta impressões e reações nostálgicas capazes de afetar indivíduos e coletividades dentro da cultura pop, seja no enredo heroico carregado de superações humanas ou no retrato dos problemas coletivos vivenciados no contexto social contemporâneo.

REFERÊNCIAS

CANDOIA, Luiz, BELARMINO, Emilly e INOCENCIO, Luana. Um herói quase super: Batman Begins e a Jornada do Herói. In: XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, 18., 2016, Caruaru. **Anais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**. São Paulo: Intercom, 2016. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nordeste2016/resumos/R52-2015-1.pdf>. Acesso em: 11 maio 2025.

FIELD, James. **The Art of The Batman**. New York: Abrams, 2022.

FRANÇA, I. A. F. Batman: além do herói. **Revista Livre de Cinema**. [S.l.], v. 1, n. 3, p. 50-57, set./dez. 2014. Disponível em: <https://www.relici.org.br/index.php/relici/article/view/20/39>. Acesso em: 11 maio 2025.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia - estudos culturais**: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno. São Paulo: EDUSC, 2001.

LEAL, BORGES, LAGE. Experiências de nostalgia: de *Stranger Things* a *Vozes de Tchernóbil*, diferentes construções *nostalgizantes*. In: SANTA CRUZ, Lucia, FERRAZ, Talitha (orgs.). **Nostalgias e mídia**: No caleidoscópio do tempo. Rio de Janeiro: E-papers, 2018, p. 47-65.

NIEMEYER, Katharina. Introduction: Media and Nostalgia. In: _____. (org.) **Media and Nostalgia**: yearning for the past, present and future. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014, p. 1-23.

NIEMEYER, Katharina. O poder da Nostalgia. In: SANTA CRUZ, Lucia, FERRAZ, Thalita (orgs.). **Nostalgias e mídia**: No caleidoscópio do tempo. Rio de Janeiro: E-papers, 2018, p. 29-45.

PIRES, J.J. e SANTOS, H.J.. Representações Sociais na narrativa de Batman - O Cavaleiro das Trevas Ressurge. In: XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, 15., 2014, Palhoça. **Anais do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul**. São Paulo: Intercom, 2014. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sul2014/resumos/R40-0021-1.pdf>. Acesso em: 11 maio 2025.

REEVES, Matt. Foreword. In: FIELD, James. **The Art of The Batman**. New York: Abrams, 2022, p. 5.

SANTA CRUZ, Lucia, FERRAZ, Talitha. A propósito da nostalgia. In: _____. (orgs.). **Nostalgias e mídia**: No caleidoscópio do tempo. Rio de Janeiro: E-papers, 2018, p. 5-11.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?**. São Paulo: Ed. Loyola, 2002.

SOARES, Thiago. Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. **Logos**. Rio de Janeiro, v.2, n. 24, p. 139-152, dez. 2014. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/14155/10727>. Acesso em: 10 maio 2025.