

BATMAN PARA INICIANTES

Marcelo Bolshaw Gomes¹

RESUMO: O presente texto apresenta e problematiza a história de Batman, um super-herói, personagem de histórias em quadrinhos publicadas pela editora norte-americana DC Comics, criação coletiva de várias gerações escritores e desenhistas: a Era de Ouro (1940/1950); a Era de Prata (1950/1970); e Era Atual (1970/ -), da qual se destacam aqui três histórias que mudaram a história do personagem: a série *O Cavaleiro das Trevas* (1986) escrito e desenhado por Frank Miller; *A piada mortal* (1988), texto de Alan Moore e desenhos de Brian Bolland; e *Asylum Arkhaman* (1990) roteiro de Grant Morrison, arte de Dave McKean. Conclui-se que Batman é uma dupla representação do inconsciente urbano atual: representa a sombra psíquica como herói-ego e a domesticação do desejo de vingança pela justiça dentro da lei em um mundo extremamente violento.

PALAVRAS-CHAVE: Estudos das Narrativas – Mitologia da Mídia – Arte sequencial (banda desenhada)

1. Introdução

Você conhecem o Batman? Claro, todo mundo pensa que conhece o Batman. Ou pensa que conhece: um super-herói que não tem superpoderes, usando apenas o intelecto, dinheiro, habilidades investigatórias e dotes físicos, sendo mestre em artes marciais, exímio estrategista e especialista em disfarces, fugas e em tecnologia de ponta em sua guerra contra o crime. Batman é o alter-ego de Bruce Wayne, milionário, playboy, empresário e filantropo que optou por combater secretamente o crime em Gotham City após o assassinato de seus pais, o médico Thomas Wayne e sua esposa Martha Wayne.

Meu primeiro contato com o homem-morcego foi um seriado dos anos 60 que passava na TV, quando eu ainda era criança. Nos episódios, no entanto, a narrativa era sempre a mesma, o que interessava eram os personagens, principalmente os diferentes vilões extravagantes, e uma farra meio circense: entrar dentro do relógio para ir para batcaverna, o batmóvel, as brigas com legendas onomatopeicas. Nessa época, seus aliados mais importantes eram Alfred Pennyworth, seu mordomo; Robin, o menino prodígio (Dick Grayson); Comissário Gordon e o sargento O'Hara, chefe e sub-chefe da polícia de Gotham que acionavam o Bat-sinal sempre que julgavam necessária a ajuda do Batman; e Barbara Gordon, filha do Comissário, a primeira Batgirl.

1 Possui graduação em Comunicação Social - Jornalismo pela Faculdade de Comunicação e Turismo Helio Alonso (1984), mestrado em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (1998), especialista em Marketing político e persuasão eleitoral (2003, PUC/RS) e doutorado em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (2006). Atualmente é professor adjunto do Departamento de Comunicação Social da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, ministrando a disciplina Sociologia da Comunicação nos cursos de radialismo e publicidade e a disciplina Política e Comunicação Midiática no mestrado de Estudos da Mídia. Sua dissertação de mestrado sobre teoria da interpretação ou hermenêutica (publicada ano passado – ver abaixo) foi orientada pela Doutora Maria da Conceição Almeida no âmbito do Grupo de Estudos da Complexidade (GRECOM), que estuda o pensamento complexo de Edgar Morin, Umberto Maturana e Henri Atlan. E sua tese de doutorado, sobre a Imagem Pública de Lula nas quatro primeiro eleições presidenciais, ancora-se no pensamento de Michel Foucault (pois é uma análise discursiva do horário eleitoral), Anthony Giddens (autor sem o qual é impossível entender a política contemporânea) e John B. Thompson (que forneceu o referencial teórico e metodológico dentro do universo da comunicação social). Trabalha agora com interesse voltado para o estudo das narrativas (Greimas, Josph Campbell, Paul Ricoeur) - através do projeto de pesquisa *Discurso Político, Teatro e Retórica da Mídia - uma investigação política entre a arte dramática e a ciência social* - e para estudo da arte da sequencial, sendo coordenador do NEAHQ, Núcleo de Estudos sobre Animação e Histórias em Quadrinhos (grupo de extensão).

Depois, um pouco mais velho, comecei a ler as histórias em quadrinhos (v. Apêndice A: Histórias em Quadrinhos do Batman) e descobri que haviam vários uniformes, diferentes parceiros e até mesmo a própria personalidade do Batman sofria mudanças drásticas de estória para estória. Nas histórias mais recentes, por exemplo, Bruce Wayne é um playboy preguiçoso, sendo o Batman, com uma personalidade forte, sombria e dominante, sua verdadeira identidade. Já as versões mais antigas apresentam Wayne mais maduro e responsável, sendo Bruce a personalidade dominante. No começo da saga era o Batman que representava ser um playboy fútil, atualmente é o milionário Bruce Wayne que se disfarça de homem-morcego. Houveram mudanças no personagem, que deixou de ser um super-herói e se tornou mais humano e complexo.

Com o passar dos anos, percebi que o cara era meio problemático. Devido ao seu trauma de infância, o Batman não tem o costume de se envolver emocionalmente com ninguém. Sua desconfiança em tudo e todos o afastou até mesmo dos grandes heróis com os quais já lutou lado a lado muitas vezes, como o Superman, e isso às vezes é usado pelos vilões como um modo de isolar o Cavaleiro das Trevas. Batman também tem um bloqueio psicológico que o faz lembrar sempre do assassinato de seus pais no Beco do Crime. Além disso, Bruce teve poucos, breves e confusos relacionamentos amorosos: Selina Kile, a mulher gato, com quem Bruce teve um relacionamento conturbado, recuperava os objetos roubados mas não tentava prendê-la tinha esperança de que ela se tornasse honesta; Talia al Ghul, com quem chegou a ter um filho (Damian Wayne); e Jezebel Jet, com quem Bruce teve um relacionamento apesar de saber que ela era uma grande traidora.

Descobri ainda que existem vários robin's: Dick Grayson, o Robin original que fundou a liga dos Jovens Titãs e posteriormente tornou-se o Asa Noturna (Nightwing); Jason Todd (morto pelo Coringa e ressuscitado como o vilão Máscara Vermelha); Carrie Kelly, 'a' Robin da mini-série O Cavaleiro das Trevas; Tim Drake, o Robin que assumiu o lugar de homem-morcego após a morte Bruce Wayne; e Damian Wayne, filho do Bruce, o parceiro do novo Batman. O Coringa também aleijou com um tiro a primeira Batgirl, Barbara Gordon, que passou a andar de cadeira de rodas e a ajudar os heróis como a hacker de computadores, sob o nome de 'Oráculo'. Nas histórias recentes, Cassandra Cain passou ser a nova Batgirl.

Ou seja: embora todo mundo imagine que conhece bem o Batman, sua história completa é desconhecida da grande maioria, sendo um quebra-cabeça narrativo bastante complexo – resultante da criação coletiva de várias gerações de diversos escritores e desenhistas diferentes. Só o fato de uma narrativa de grande sucesso popular ser contada há várias décadas, revelando as perspectivas de leitores e contextos de diferentes épocas, já justifica uma pesquisa da história do Batman. Porém, o fator mais relevante para essa investigação é o grande apelo psicológico da narrativa.

2. A história de Batman

Os estudiosos em Batman dividem a história do personagem em três fases: A Era de Ouro, de sua criação² até os anos 50; a Era de Prata dos anos 50 aos 70 e a Época Atual. No começo, Batman era um justiceiro macabro e violento, usava armas de fogo e matava seus adversários. Evoluiu, adotou o primeiro Robin e entrou para Liga da Justiça (dos super-heróis da DC Comics) nos anos 40, tornando-se conhecido por entregar os criminosos às autoridades. Nos anos 50, a dupla contratou Alfred. Nessa época, Batman tinha um brinquedo tecnológico para cada tipo de situação. Sua máscara assim como seu traje eram à prova de balas, sua roupa e sua capa eram resistentes ao fogo. Batman ainda possui veículos dotados de equipamentos de última geração, como o batmóvel, batplano, batlancha e o batwing. Mas, a partir de 1964 (Detective Comics n. 327), Batman voltou às suas origens como detetive e lutador, deixando de lado, por duas décadas, a o estilo de 'ficção científica'.

No início da Era de Prata, a DC Comics decidiu repaginar vários de seus maiores heróis e criou o Multiverso, em que a realidade era duplicada em vários mundos paralelos (Terra 1, Terra 2, Terra 3). Assim, surgiram dois Flashes, dois Lanternas Verdes, dois Supermen e dois Batmen – com idades diferentes. O Batman da Idade do Ouro habitava na Terra 2, onde casou-se com a Mulher Gato, Selina Kyle, e tiveram uma filha, Helena Wayne, a Caçadora – que se tornou mais justiceira implacável e sim piedade. O recurso 'flexibilizou' diversas histórias dentro da história do Batman, mascarando discrepâncias e contradições.

A verdade é que o Batman ficou cada vez mais solitário e chato. Se aposentou e depois voltou à ativa. Morreu e depois surgiu novamente na Terra 1. E acho que foi por essa época que parei de ler seus gibis, só voltando a vê-lo de novo no cinema (v. Apêndice B: Batman no cinema) e, mais recentemente, nos filmes de animação e animês (v. Apêndice C: Batman em audiovisual).

Nos anos 30 e 40, os inimigos eram o Coringa, Mulher Gato (a sensual Selina Kyle), Duas Caras (o ex-promotor Harvey Dent), Pinguim (Oswald Chesterfield Cobblepot), Chapeleiro Maluco (Jervis Tetch), o Charada (Edward Nygma) e o Espantalho (Jonathan Crane). Na Idade de Prata, surgiram Sr. Frio (Victor Fries), Hera Venenosa (Dra. Pamela Lillian Isley) e Ra's Al Ghul (líder da Liga das Sombras e pai de Talia Al Ghul, uma das paixões de Batman). Nos anos 80, temos Killer Croc (Waylon Jones), o Máscara Negra (Roman Sionis) e o Ventríloquo (Arnold Wesker) e seu boneco Scarface. Bane e Harley Quinn (Harleen Quinzel) surgiram nos anos 90, e, em 2003, o Silêncio (Thomas Elliot, antigo amigo de infância de Bruce Wayne).

2 Batman surgiu pela primeira vez no número 27 do comic book da Detective Comics numa história chamada de "O estranho caso do sindicato químico", National Publications, maio de 1939. O personagem é uma criação de Frank Foster e Bob Kane, desenvolvida significativamente pelo escritor Bill Finger.

Embora os especialistas apontem que o começo da Época Atual com a aparição do Robin Jason Todd e o retorno do Coringa, que não aparecia nas histórias desde a Era do Ouro, agora como arqui-inimigo do Batman (como o antagonista central de sua história e não apenas de suas histórias); o grande marco de mudança do homem-morcego foi a série *Batman: Ano 1*, mais conhecida como *The Dark Knight Returns* (O Cavaleiro das Trevas, no Brasil) de Frank Miller.

3. As histórias de Batman

O novo Batman voltou a ser um herói sombrio e violento de suas origens, um homem atormentado pela vingança e traumatizado pelo seu passado, que usa inteligência e força bruta para fazer justiça sem limites, inclusive assassinando criminosos. O certo é que nenhum outro Batman foi tão frio, obsessivo e poderoso como Miller e que o homem-morcego jamais foi o mesmo desde então, a caracterização sombria e obsessiva de O Cavaleiro das Trevas para o personagem tem dominado a maioria dos projetos de Batman sempre mesmo que com menor intensidade.

O mais importante, no entanto, é que *The Dark Knight Returns* transformou toda a indústria de quadrinhos. Juntamente com *Watchmen*, de Alan Moore e *Maus*, de Art Spiegelman (publicada no mesmo ano), Miller elevou as histórias em quadrinhos a um nível literário e artístico, com muitos temas adultos (especialmente situações de sexo e violência), distante no universo vigente até então dos super-heróis voltados para o entretenimento infantil. Essas histórias motivaram as empresas de quadrinhos a investir em desenhistas melhores e escritores alternativos. Personagens foram repaginados e vários recursos narrativos do cinema foram importados nas novas histórias.

Outras séries e histórias importantes sucederam e sucedem o Batman de Frank Miller. Destaca-se aqui duas, já consideradas clássicas pelos especialistas desta última fase: *A piada mortal* (1988), texto de Alan Moore e desenhos de Brian Bolland; e *Asylum Arkham* (1990) roteiro de Grant Morrison, arte de Dave McKean.

Batman: The Killing Joke (no Brasil: Batman: A Piada Mortal) adota vários elementos narrativos do Cavaleiro das Trevas, mas com diferenças relevantes. Miller e Moore fazem de Batman uma representação heroica de nossa sombra psíquica, de nosso lado mais obscuro. Daí vem, inclusive, o nome 'Cavaleiro das Trevas'. O Coringa continua sendo o arqui-inimigo de Batman, mas em Moore é ele quem o ocupa o lugar de protagonista narrativo da história, representando a loucura e o caos (no sentido do arcano zero do tarô), enquanto o homem-morcego é seu antagonista narrativo, representando a lei e a ordem, a racionalidade. Nessa história, para provar que até o cidadão mais equilibrado é capaz enlouquecer, Coringa tenta enlouquecer o comissário Gordon e o próprio leitor compreende melhor o anarquismo violento do palhaço criminoso.

A irracionalidade do Coringa como tema central da narrativa de Batman como anti-herói reaparece na genial estória de Grant Morrison, *Asylum Arkhaman* (1990). O Asilo (Elisabeth) Arkham para criminosos insanos é um local fictício nas histórias em quadrinhos, desenhos animados e filmes do Batman. Trata-se de um manicômio psiquiátrico localizado em Gotham City onde se concentram todos os vilões insanos de Batman. Os internos de Arkham – Duas-Caras (portador de distúrbio bipolar que evolui para dupla personalidade), O Espantalho (mestre das fobias), Hera Venenosa (histérica com fixação em plantas), Chapeleiro Louco (esquizofrênico fora da realidade), Charada (maníaco e psicótico), Sr. Gelo (obsessivo compulsivo), chefiados pelo (psicopata) Coringa³ - tomam o asilo e exigem a presença do morcego. Quando entra no asilo, Batman é conduzido numa jornada através de sua própria loucura, pois ao enfrentar aos vilões está também enfrentando aspectos seus. Paralelamente, o leitor conhece a história do Dr. Amadeus Arkham, fundador do asilo que leva o nome de sua esposa, que se dedicou à psiquiatria e à magia negra e acaba louco após o brutal assassinato de sua esposa e filha. Ele seria responsável pelo encantamento do morcego, através do qual o próprio Asilo seria uma entidade, que só poder ser quebrado por Batman chegando ao fundo de sua jornada de auto conhecimento e enfrentamento com seus inimigos. A narrativa descontínua do roteiro de Morrison e a arte excepcional McKean dão a essa Graphic Novel o status de obra de arte.

Apesar do sucesso da estória em quadrinhos, Asilo Arkham ainda foi filmado, mas foi adaptado para vídeo game em dois jogos lançados para Xbox 360, Playstation 3 e PC, em que o jogador guia o super-herói, passando por vários de seus inimigos, em busca do líder de uma rebelião, o Coringa.

Grant Morrison é também o homem que matou Bruce Wayne.

Desde 2006, o escritor integra a equipe de criação da DC Comics, sendo responsável direto por várias mudanças nos enredos narrativos de seus personagens. Em maio de 2008, Morrison lançou a série a *Crise Final*, continuação para duas das séries mais importantes da DC Comics em termos da cronologia de seus personagens: *Crise Nas Infinitas Terras* (Crisis on Infinite Earths, 1985), de Marv Wolfman e desenhada por George Perez; e *Crise Infinita* (Infinite Crisis, 2005), escrita por Geoff Johns e desenhada por Phil Jimenez, George Pérez, Ivan Reis e Jerry Ordway. As histórias destroem e reconstroem em 52 mundos o Multiverso (ou uma realidade com vários universos quânticos paralelos) criado pelo DC comics na Idade da Prata nos anos 60 para multifacetar suas narrativas. E a *Crise Final* de Morrison dialoga não só com as ideias chaves de Marv Wolfman e Geoff Johns como de outras histórias em quadrinhos, dando uma nova reconfiguração geral nos Super-heróis da DC comics.

³ O Pinguim e Mulher Gato não são internos, porque não são loucos, sendo sentenciados a penitenciárias normais.

Com a conclusão da série, a DC Comics deu início ao evento *Um Ano Depois*, na qual todos os títulos mensais foram avançados em um ano, permitindo mudanças drásticas entre os personagens. Neste novo contexto, em *Descanse em Paz* (Batman RIP, 2009) Grant Morrison (ou melhor Dark Side) mata Bruce Wayne, abrindo uma disputa pela sucessão em *Batalha pelo Capuz* (2010). E em 2011, promete-se a volta de Wayne. O trabalho de Morrison ainda está em aberto. A grande diferença entre o Batman de Morrison e seus antecessores, no entanto, é a liberdade narrativa em relação ao seu passado, em relação às citações encruzadas de várias histórias diferentes a que o personagem estava acorrentado. Batman agora é livre para fazer o que quiser(em).

4. A relevância de Batman

No documentário *The Mindscape of Alan Moore*, o próprio afirma que a única diferença entre a mitologia clássica e o universo das histórias em quadrinhos é que enquanto nas lendas mitológicas a história narrada já aconteceu, nas narrativas míticas atuais elas ainda estão acontecendo. Todo mês sabemos o que está se passando com o super-herói fulano e o vilão beltrano.

E o Batman está aí desde 1939. É o mais lido, o mais conhecido, o mais adaptado para outras linguagens, inclusive para vídeos games (Apêndice D: os jogos do Batman). Não seria exagero dizer que ele é o maior 'mito da mídia' de construção coletiva a longo prazo, no sentido de que nenhum outro personagem ficcional do gênero alcançou seus números. Porém, há algo mais importante, sua essência e a origem de seu sucesso. O Batman é uma dupla representação do inconsciente urbano atual, representando tanto a sombra psíquica projetada como herói-ego quanto a domesticação de nosso desejo de vingança pela sociedade (a justiça dentro da lei) em um mundo extremamente cruel e violento. A Caçadora, Helena Wayne (filha de Batman com a Mulher Gato); Azrael (que tomou o lugar de Batman durante sua curta aposentadoria); e Máscara Vermelha (na verdade, o robin Jason Todd ressuscitado e ensandecido) são exemplos de justiceiros cruéis, com que o homem-morcego politicamente correto se confronta para garantir os direitos humanos de seus inimigos.

Outra tendência recorrente, oposta à violência rasgada e a sagacidade investigativa de Batman, é o uso abusivo de alta tecnologia por parte do herói. Ou melhor: de elementos de ficção científica na narrativa por parte dos roteiristas, uma vez que as armas e equipamentos de Batman ainda não existiam quando eram utilizados nas histórias. O homem-morcego teve seu computador conectado à Bat-caverna, à satélites e aos seus vários veículos bem antes disto ser possível do ponto de vista técnico. Porém, em várias oportunidades, ele precisa abrir mão de sua parafernália tecnológica para provar sua capacidade de resolver seus problemas. Há, na evolução do Batman, uma clara alternância entre épocas mais violentas e épocas mais voltadas para ficção científica.

E a mudança em sua dupla personalidade a que me referi no início, de um super-herói sem superpoderes para um ser humano socialmente desajustado que sai de noite para caçar bandidos igualmente desajustados, faz parte de um movimento maior de desconstrução da jornada do herói – presentes em outros trabalhos contemporâneos como *Wachtmen* de Miller – ou até da 'humanização do mito', se abirmos ainda mais nossa perspectiva histórica.

Nesse sentido, não há nada de novo na morte de Bruce Wayne como personagem e a sobrevivência do mito do Batman de sua saga, como recurso narrativo. (O Fantasma viveu séculos na África na pele de homens diferentes). A novidade do Batman de Morrison é o enquadramento pós-moderno, humanizante e simbólico ao mesmo tempo, que separa o homem do mito em benefício mútuo. E o mais importante é que a história e as estórias do homem-morcego continuam, cada vez mais imprevisíveis. E que, como bom mito pós-moderno, Batman só é eterno enquanto existirem leitores exigentes e escritos inteligentes.

APENDICE A: ESTÓRIAS EM QUADRINHOS DE BATMAN

Séries norte americanas

O personagem Batman teve a sua estreia em Detective Comics #27, publicado em Maio de 1939. O herói tornou-se tão popular que ganhou o seu próprio título mensal, tendo a sua primeira edição lançada em 25 de Abril de 1940. O título começou com a periodicidade de uma edição a cada quatro meses, e posteriormente a cada dois meses durante a década de 50, e finalmente chegando até os dias atuais de forma mensal. A série atingiu em Junho de 2006 a edição #654, e vêm sendo publicada até dos dias atuais.

Para consultar a relação completa e atualizada de revistas do Batman por categoria e ordem cronológica em inglês, acesse o link: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Batman_comics >.

Publicações Brasileiras

Série da editora Ebal

Primeira Série (1953-1961) A Ebal inicia o primeiro título solo do Batman em Março de 1953, embora publicasse o personagem em títulos mais antigos, tais como O Lobinho (onde o personagem estreou no Brasil, na edição número 07, em Novembro de 1940). A série era publicada em formato americano, em preto-e-branco, e teve a numeração interrompida no número 100, em Junho de 1961.

Segunda Série (1961-1969) Seguindo uma das políticas editoriais da EBAL, o título do Batman teve a numeração reiniciada (de modo geral, a numeração voltava ao número 1 logo após a edição 100 dos títulos mensais), tendo a sua primeira edição lançada em Julho de 1961. A série continuou a ser publicada mensalmente nos mesmos moldes da série anterior, até chegar à centésima edição, em Outubro de 1969.

Terceira Série (1969-1977) Essa série teve a sua primeira edição lançada logo após o fim da outra, em Novembro de 1969. A série continuou a ser publicada mensalmente em preto-e-branco e com formato americano, mas, ao contrário das duas séries anteriores, essa teve a sua numeração interrompida na edição de número 89, em Março de 1977.

Quarta Série (1977-1979) A última série do homem-morcego pela EBAL teve o seu primeiro número lançado em Abril de 1977. Durante essa época, o mercado de HQs estava com sérias quedas nas vendas, principalmente na Década de 70. A sua última edição foi a número 17, publicada em Dezembro de 1979.

Série Formatinho (1976-1983) Embora pudesse ser considerada uma Quarta Série do Batman pela EBAL, essa série (que começou a ser publicada paralelamente com a terceira, e também com a Quarta) é mais conhecida como "Série Formatinho", por conta do formato diferente das demais séries (nessa época, a editora passou a publicar boa parte de seus títulos nesse formato, com exceção das edições especiais de luxo). Ela teve a sua primeira edição lançada em Junho de 1976 (quando a terceira série estava na edição 80), e terminou de forma definitiva com os títulos do Batman no número 70, em Outubro de 1983 (mês em que foram publicadas as últimas edições dos super-heróis da DC Comics pela EBAL).

Série da editora Abril

Primeira série (1984-1985) Ao iniciar as publicações da linha DC Comics, a Abril lançou essa série, em Julho de 1984, com diversos outros personagens que dividiam o espaço da publicação. Teve poucas edições lançadas antes de seu cancelamento, já no ano seguinte, com 10 edições publicadas. a minissérie Camelot 3000 teve seus primeiros números publicados nessa revista.

Segunda série (1987-1988) Após o lançamento da histórica minissérie O Cavaleiro das Trevas, Batman ganhou uma segunda série no Brasil (que teve o primeiro número lançado em Setembro de 1987, com 84 páginas e formatinho. Entre outros eventos, essa série mostra Dick Grayson deixando de ser Robin, e a estreia de Jason Todd (o segundo Robin), em sua versão Pós Crise nas Infinitas Terras. Apesar de ter tido mais edições que o anterior, este também foi cancelado com pouco mais de um ano de publicação, no número 16, em Dezembro de 1988.

Terceira série (1990-1992) Essa nova tentativa veio durante a enorme repercussão do primeiro filme do Batman nas telas do cinema. Contando com o formato americano e 52 páginas, o título publicava histórias do escritor Alan Grant (que escrevia o título Detective Comics na época) e de Marv Wolfman (que escrevia Batman). O título mostrou as repercussões do surgimento do terceiro Robin (que estreou no título Os Novos Titãs, que também estava sendo escrito por Marv Wolfman). Com mais de dois anos de publicação, a revista iniciou-se na edição # 00 (publicada como um encarte em Superalmanaque DC # 01, em Janeiro de 1990), tendo sua última edição no # 29 (em Julho de 1992).

Quarta série (1994-1996) Durante a época de mega-eventos nos anos 90, o Batman teve a sua Queda, e a editora lançou novamente uma série. Antes dessa ser lançada, Batman já era publicado em Batman e Liga da Justiça. Dessa vez, a série teve uma sobrevida bem maior, tendo sido cancelada por conta da saga chamada Zero hora, no número 19, logo após o fim da Queda do Morcego.

Quinta série (1996-2000) Logo após Zero Hora, Batman foi lançado a partir do #00 (juntamente com Batman: Vigilantes de Gotham), mostrando diversos eventos e mudanças, até o número 45, em plena saga Terra de Ninguém.

Sexta série (2000-2002) Essa nova série (chamada Super-heróis Premium) se inicia com formato americano, 160 páginas e papel de qualidade, assim como os demais títulos da Abril na época. Essa série durou 23 edições.

Sétima série (2002-2002) Nessa última série, que foi parte da linha chamada Planeta DC, as histórias eram quinzenais, com 52 páginas e em formatinho. A tentativa não obteve mutis resultados, tendo durado apenas 5 números, encerrando assim mais de duas décadas de publicações da Editora Abril no setor de Super-heróis.

Série da editora Panini

Primeira série (2002-presente) A série mais recente do Batman está sendo publicada pela Editora Panini, e atingiu, recentemente, a marca da 100ª edição em abril de 2011.

APENDICE B: BATMAN NO CINEMA

O Morcego (The Batman) - 1943: Diretor: Lambert Hillyer / Elenco: Lewis Wilson (Batman/Bruce Wayne), Douglas Croft (Robin/Dick Grayson), J. Carrol Naish (Dr. Daka), William Austin (Alfred), Shirley Paterson (Linda), Charles C. Wilson (Capitão Arnold) e Charles Middleton (Ken Colton)

A Volta do Batman (Batman and Robin) - 1949: Diretor: Spencer Bennet / Elenco: Robert Lowery (Batman/Bruce Wayne), John Duncan (Robin/Dick Grayson), Jane Adams (Vicki Vale), Lyle Talbot (Jim Gordon), Don Harvey (Nolan) e William Fawcett (Prof. Hammil)

Batman: O Homem Morcego (Batman - The Movie) - 1966: Diretor: Leslie H. Martinson / Elenco: Adam West (Batman/Bruce Wayne), Burt Ward (Robin/Dick Grayson), Lee Meriwether (Mulher-Gato), Cesar Romero (Coringa), Burgess Meredith (Pinguim) e Frank Gorshin (Charada)

Batman (Batman) - 1989: Diretor: Tim Burton / Elenco: Michael Keaton (Batman/Bruce Wayne), Jack Nicholson (Coringa), Kim Basinger (Vicki Vale), Michael Gough (Alfred Pennyworth) e Pat Hingle (Jim Gordon) e Billy Dee Williams (Harvey Dent)

Batman: O Retorno (Batman Returns) - 1992: Diretor: Tim Burton / Elenco: Michael Keaton (Batman/Bruce Wayne), Danny DeVito (Pinguim), Michelle Pfeiffer (Mulher-Gato), Michael Gough (Alfred Pennyworth) e Pat Hingle (Jim Gordon)

Batman Eternamente (Batman Forever) - 1995: Diretor: Joel Schumacher / Elenco: Val Kilmer (Batman/Bruce Wayne), Chris O'Donnell (Dick Grayson/Robin), Tommy Lee Jones (Duas-Caras), Jim Carrey (Charada), Nicole Kidman (Dra. Chase Merididian), Michael Gough (Alfred Pennyworth) e Pat Hingle (Jim Gordon)

Batman & Robin (Batman & Robin) - 1997: Diretor: Joel Schumacher / Elenco: George Clooney (Batman/Bruce Wayne), Chris O'Donnell (Dick Grayson/Robin), Alicia Silverstone (Barbara Wilson/Batgirl), Arnold Schwarzenegger (Sr. Frio), Uma Thurman (Hera Venenosa), Jeep Swanson (Bane), Michael Gough (Alfred Pennyworth) e Pat Hingle (Jim Gordon)

Batman Begins (Batman Begins) - 2005: Diretor: Christopher Nolan / Elenco: Christian Bale (Batman/Bruce Wayne), Michael Caine (Alfred Pennyworth), Cillian Murphy (Espantalho), Liam Neeson (Ra's Al Ghul), Ken Watanabe (Henry Ducard), Gary Oldman (Jim Gordon), Katie Holmes (Rachel Dawes), Tom Wilkinson (Carmine Falcone) e Morgan Freeman (Lucius Fox)

Batman - O Cavaleiro das Trevas (The Dark Knight) - 2008: Diretor: Christopher Nolan / Elenco: Christian Bale (Batman/Bruce Wayne), Michael Caine (Alfred Pennyworth), Heath Ledger (Coringa), Aaron Eckhart (Duas-Caras/Harvey Dent), Gary Oldman (Jim Gordon), Maggie Gyllenhaal (Rachel Dawes), e Morgan Freeman (Lucius Fox)

The Dark Knight Rises - 2012: Diretor: Christopher Nolan / Elenco: Christian Bale (Batman/Bruce Wayne), Michael Caine (Alfred Pennyworth), Anne Hathaway (Mulher-Gato), Tom Hardy (Bane), Gary Oldman (Jim Gordon), Morgan Freeman (Lucius Fox); Joseph Gordon-Levitt, Marion Cotillard e Juno Temple também estão no elenco, porém sem personagens definidos.

APENDICE C: BATMAN AUDIOVISUAL

Televisão

De 1966 a 1968, Batman anos 1960, uma série com a estrela Adam West como Batman e Burt Ward como Robin. Direção e Produção William Dozier. No Brasil, foi exibida nos anos 60 pela Globo e mais tarde re-exibida pelo SBT e depois pelos canais a cabo Fox, FX e mais recentemente pelo TCM (Turner Classic Movies).

Desenho animado

Anos 1960 - The Batman/Superman Hour

Anos 1970 – Superamigos; The New Adventures Of Batman; The New Scooby-Doo Movies (participação especial).

Anos 1980 - Super Powers: Galactic Guardians

Anos 1990 - Batman: The Animated Series; The New Batman Adventures.

Século XXI - Batman Beyond (Batman do Futuro); Liga da Justiça; The Batman; Batman: The Brave and the Bold (Batman: Os Bravos e Destemidos)

Anime (Batman: Gotham Knights)

2008 - Batman: Have I Got A Story For You; Batman: Crossfire; Batman: Field Test; Batman: In Darkness Dwells; Batman: Working Through Pain; Batman: Dead Shot.

APENDICE D: VÍDEOS GAMES

Batman para Amstrad PCW, 1985.

Batman: The Caped Crusader para várias plataformas de 8-bits e 16-bits

Batman para Sega Mega Drive, NES, Atari Lynx, Commodore Amiga, ZX Spectrum, Game Boy e PC.

Batman: Return of the Joker para NES e Game Boy.

Batman Returns para NES, Super NES, Mega Drive, Sega CD, Sega Game Gear, and Lynx.

Batman: The Animated Series para Game Boy e Game Gear.

The Adventures of Batman & Robin para Super NES, Mega Drive, Sega CD, e Game Gear.

Batman Forever para Super NES, Game Boy, Sega Mega Drive, e Sega Game Gear.

Batman Forever: The Arcade Game para Arcade, PlayStation e Sega Saturn.

Batman & Robin para PlayStation.

Batman: Total Chaos para Game Boy Color.

Batman Beyond: Return of the Joker para Nintendo 64 e PlayStation.

Batman: Vengeance para GameCube, PlayStation 2, PC, Xbox, Game Boy Advance e Microsoft Windows.

Batman: Rise of Sin Tzu para PlayStation 2, Xbox, GameCube e Game Boy Advance.

Batman: Dark Tomorrow para PlayStation 2 (cancelado), Xbox, e GameCube.

Batman Begins para PlayStation 2, Xbox, GameCube e Game Boy Advance.

Lego Batman: The Video Game Para Wii, Nintendo DS, Playstation 3, Xbox 360, Playstation 2, Microsoft Windows e PlayStation Portable.

The Dark Knight (cancelado) Para PlayStation 3 e Xbox 360.

Batman: Arkham Asylum para PlayStation 3, Xbox 360 e Microsoft Windows

Batman: Arkham City para PlayStation 3, Xbox 360 e Microsoft Windows

APÊNDICE D: FRANK MILLER

Frank Miller (27 de janeiro de 1957 em Olney, Maryland), é um autor e desenhista de histórias em quadrinhos norte-americano mais conhecido pela linguagem sombria que utiliza em seus quadrinhos e por seus desenhos marcados pela presença de alto-contraste e de um estilo que faz lembrar o do film noir. Miller tornou-se desenhista profissional ainda bem jovem e trabalhou para diversas editoras, incluindo a Gold Key, a DC Comics e a Marvel Comics. Nos anos recentes tem desenvolvido atividades junto a cineastas de renome tais como Robert Rodriguez e Quentin Tarantino, do qual resultou o filme Sin City; e 300, ambos cópias fiéis de obras em quadrinhos.

Principais obras: Demolidor (Daredevil) (publicado em Superaventuras Marvel, da Editora Abril, e republicado em Os Maiores Clássicos do Demolidor, da Panini Comics); A Queda de Murdock (desenhos de David Mazzuchelli); Demolidor: O Homem Sem Medo (desenhos de John Romita Jr.); Demolidor: Guerra e Paz (arte de Bill Sienkiewicz, publicada pela Editora Abril); Elektra Vive (publicado pela Editora Abril); O Cavaleiro das Trevas (publicado pela Editora Abril; republicado pela Panini Comics); Batman: Ano Um (arte de David Mazzuchelli; publicado pela Editora Abril); Ronin (publicado pela Editora Abril e republicado pela Opera Graphica); Sin City (publicado inicialmente pela Editora Globo, seguida por outras editoras e republicado completo pela Devir); e 300 (publicado pela Editora Abril em formato americano e republicado pela Devir em formato horizontal).

Sin City é seu primeiro trabalho totalmente solo, uma série de histórias sobre o crime feitas em preto e branco publicadas pela Dark Horse Comics. A colorista Lynn Varley (sua ex-esposa) colaborou na maioria de suas obras, incluindo "The Dark Knight Returns" (O Retorno do Cavaleiro das Trevas e O cavaleiro das trevas) e em Os 300 de Esparta, de 1998.

O trabalho provavelmente mais conhecido de Miller, dentro e fora da indústria de quadrinhos, é "The Dark Knight Returns", um conto sombrio de Batman situado em um futuro próximo. Mostrava Batman como um vigilante violento e de certo modo sem escrúpulos, fugindo do campo cômico da série de TV dos anos 60 estrelada por Adam West no papel do super-herói. Nesse trabalho também redefiniu o perfil psicológico de alguns vilões clássicos: Coringa e Duas-Caras, e acabou para sempre com a amizade cordial com o Super-Homem, mostrando-o como um personagem reacionário e distante. Tem como amigo uma espécie de hippie alucinado (Arqueiro Verde) mas sua principal aliada é uma menina que assume Robin (Jason Todd já havia morrido na história mas não na cronologia normal. No entanto, a história de Miller também decretou o fim do personagem, morto sem piedade pelo Coringa depois de uma enquete realizada junto aos leitores). Seguiu-se a continuação Batman: The Dark Knight Strikes Again (2001, br: O cavaleiro das trevas 2). A interpretação de Miller dominou o personagem por quase duas décadas, influenciando a versão cinematográfica de Tim Burton em 1989 e graphic novels como "Batman: The Killing Joke (no Brasil "A Piada Mortal") de Alan Moore e "Arkham Asylum" de Grant Morrison.

Miller começou escrevendo roteiros para filmes, sendo os mais notáveis Robocop 2 e Robocop 3. Depois deste último, o autor teria afirmado que nunca mais deixaria Hollywood fazer adaptações de suas histórias, decepcionado por praticamente nenhuma de suas idéias chegar às versões finais dos filmes (embora seu nome fosse proeminentemente destacado nos créditos).

A posição de Miller em relação às adaptações cinematográficas mudaria depois que Robert Rodriguez (diretor de El Mariachi) mostrou-lhe um curta-metragem baseado em um dos contos de Sin City — filmado sem o conhecimento do autor. Miller teria ficado tão satisfeito com o resultado que aceitou adaptar Sin City para o cinema. O filme foi co-dirigido por Rodriguez e Miller, tendo Quentin Tarantino como diretor especialmente convidado de uma das cenas do filme, utilizando fielmente a seqüência dos quadrinhos e o jogo de luzes e sombras dos desenhos de Frank Miller (que faz uma ponta como um padre). Depois do sucesso dessa experiência, foi filmado 300, baseado na sua obra em quadrinhos Os 300 de Esparta. Em 2008 Miller dirigiu The Spirit, baseado no famoso personagem de Will Eisner.

Sin City é um filme neo-noir dirigido por Robert Rodriguez e baseado na graphic novel de mesmo título. Foi lançado nos cinemas no dia 1 de abril de 2005 nos Estados Unidos e em 29 de julho no Brasil. Rodriguez também deu ao criador de Sin City, Frank Miller, o crédito de direção do filme, por seu estilo visual e sua influência no resultado final. Entretanto, o Sindicato de Diretores dos Estados Unidos recusou-se a reconhecer Rodriguez e Miller como uma equipe. Para evitar problemas, Rodriguez saiu do sindicato, e os créditos permaneceram. Quentin Tarantino é creditado como "diretor especialmente convidado", por dirigir uma das cenas do filme.

Basin City, mais frequentemente citada pelo seu apelido: Sin City (BaSin City). É uma cidade fictícia no Noroeste norte-americano, localizada numa zona desértica algures nas fronteiras de Seattle onde raramente chove. A cidade é também conhecida pelos seus políciares covardes, preguiçosos ou corruptos.

Originalmente, Frank Miller não queria comercializar os direitos de um filme sobre Sin City, resultado de uma frustrante experiência em Hollywood no começo dos anos 90 com o roteiro do filme Robocop II. Apesar disso, o diretor Robert Rodriguez resolveu fazer um curta-metragem de uma das histórias de Sin City, "The Customer Is Always Right" ("O Cliente Tem Sempre Razão"). Miller, impressionado com o resultado, aprovou a realização do filme. Rodriguez também usou esta sequência para, supostamente, convencer os atores a participarem do filme. Este curta-metragem seria usado então na sequência de abertura.

O longa-metragem é baseado em quatro histórias dos quadrinhos: Sin City (The Hard Goodbye), The Customer is Always Right, The Big Fat Kill, That Yellow Bastard. O filme traz também um epílogo escrito exclusivamente para o filme por Rodriguez e Miller.

O filme é construído ao redor de três histórias independentes mas de certo modo conectadas, cada uma com uma curta, e também independente, sequência introdutória e um pequeno epílogo que não está necessariamente presente na ordem cronológica. O filme abre com The Customer Is Always Right, seguindo para os créditos de abertura. A seguir, a primeira parte de That Yellow Bastard é mostrada, então The Hard Goodbye, completa, passando para The Big Fat Kill, depois da qual That Yellow Bastard é concluída.

O filme Sin City empregou o uso de câmeras digitais de alta definição, tendo os atores atuado em frente a painéis verdes que permitiam que os cenários (assim como elementos secundários, como carros) fossem adicionados depois, na fase de pós-produção. A combinação das duas técnicas fez de Sin City um dos poucos filmes inteiramente digitais. Esta técnica significa também que todo o filme foi inicialmente filmado em cores, e depois convertido para o preto-e-branco de alta qualidade, permitindo deixar as cores somente em certos objetos, como olhos, lábios ou roupas.

300 é um filme americano baseado na Graphic Novel (história em quadrinhos) homônima de Frank Miller. A Graphic Novel descreve a Batalha das Termópilas, ocorrida em 480 a.C., quando 300 guerreiros espartanos comandados pelo Rei Leônidas lutaram até à morte para refrear o avanço de milhares de soldados do exército persa do Rei Xerxes no território grego. O combate atingiu o status de lenda, face à enorme desproporção entre as forças espartanas e persas.

Trata-se de um filme com vários estilos cinematográficos evidenciando-se a animação ao estilo de uma banda desenhada. Grande parte do filme foi realizado com Chroma key. Filmando com cenas 3D, o filme teve um orçamento de 70 milhões de dólares, e estreou nos cinemas americanos a 9 de Março de 2007 e no Brasil a 30 de Março de 2007.

The Spirit é um filme de 2008 adaptado da história em quadrinhos homônima. Foi escrito e dirigido por Frank Miller e estrela Gabriel Macht, Samuel L. Jackson, Sarah Paulson, Scarlett Johansson e Eva Mendes. A tira de jornal na qual o filme foi baseado era escrita por Will Eisner. Batfilm, OddLot e Lionsgate produziram o filme.

Em Central City, o policial novato Denny Colt é assassinado mas volta dos mortos como o detetive conhecido apenas como "O Espírito" (no original em inglês, The Spirit). Seu maior rival é o vilão conhecido como "O Polvo" (Octopus). Outra conhecida é a femme fatale Sand Saref, que descobre duas caixas em um lago das proximidades. Ela tenta fugir com essa carga mas Octopus parte as cordas que as uniam e consegue ficar com uma das caixas, com Saref levando a segunda consigo. Logo a seguir Espírito e Polvo entram em uma luta devastadora, mas nenhum dos dois aparentam se preocupar com os ferimentos mortais que sofrem com os golpes um do outro.

APÊNDICE F: ALAN MOORE

Alan Moore (Northampton, 18 de novembro de 1953) é um autor britânico de histórias em quadrinhos.

Sua infância e adolescência foram conturbadas, devido à influência da pobreza do seu meio social e da família. Quando jovem, foi expulso de uma escola conservadora e tal motivo fazia com que outras escolas que Moore quisesse estudar não o aceitassem. Com 18 anos, estava desempregado e sem nenhuma formação profissional. Começou, porém, a trabalhar na revista Embryo, um projeto elaborado junto com amigos. O seu convívio na área fez com que se envolvesse com o Laboratório de Artes de Northampton. Lá, conheceu Phyllis, com quem se casaria em 1974. Teve duas filhas com ela: Leah e Amber.

Alan Moore trabalhou em 1979 para a revista semanal musical Sounds. Como cartunista, escreveu e desenhou uma história de detetive chamada Roscoe Moscou, utilizando o pseudônimo "Curt Vile". Avaliando seus trabalhos, Moore concluiu que não era um bom ilustrador, o que o fez centrar seu trabalho em escrever histórias.

Suas primeiras contribuições de ficção foram para o Doctor Who Weekly e o famoso título 2000 A.D., onde elaborou várias séries populares, como D.R. & Quinch, A Balada de Halo Jones e SKIZZ. Em seguida, Alan trabalhou para revista britânica Warrior. Nela começou a escrever duas importantes séries em quadrinhos. V de Vingança, um conto sobre a luta pela dignidade e liberdade numa Inglaterra dominada pelo fascismo, e Marvelman, conhecido nos Estados Unidos como Miracleman. Ambas as séries conferiram a Moore o título de melhor escritor de quadrinhos em 1982 e 1983 pela British Eagle Awards.

Para a DC Comics escreveu as histórias de conteúdo ecológico do Monstro do Pântano, ficando conhecido no mercado americano. Nessa sequência de histórias introduziu o personagem John Constantine, que posteriormente teria sua própria revista, Hellblazer.

No início de 1985, a DC Comics abordou o roteirista britânico Alan Moore, propondo uma série com os personagens clássicos recém adquiridos da extinta Editora Charlton. Dentro de semanas, Moore apresentou ao editor Dick Giordano um esboço do enredo intitulado, provisoriamente, Watchmen ("Vigilantes"), propondo uma parceria com o desenhista David Gibbons. O título é inspirado na frase retirada da Sátira VI do filósofo Juvenal (60-127 AC), quis custodiet ipsos custodes ("Quem vigia os vigilantes?"), transpondo a crítica da sociedade romana para um universo no qual combatentes do crime despertam a ira e desconfiança da própria população civil que almejam proteger.

O ponto de partida da HQ foi premissa já explorada por Moore em *Miracleman*: qual seria o real impacto da presença de vigilantes e super humanos em nosso mundo? Ao levar tal questionamento às últimas conseqüências, o autor britânico surpreendeu os próprios editores da DC, que acharam sensato o escritor deixar intocados os personagens da Charlton, criando seus próprios. A proposta de Moore era tão revolucionária que, após a conclusão da série, reinserir os mesmos no inocente e pueril universo DC seria tarefa impossível.

Watchmen expõe ao leitor uma galeria bizarra e demasiadamente humana de combatentes do crime, em sua maioria detentores de distúrbios mentais e sexuais, solitários, confusos e aterrorizados quanto à impotência de suas ações frente ao iminente holocausto nuclear. Moore caracteriza seus personagens de forma tão realista e implacável que é praticamente impossível, após a conclusão da série, levar o conceito de “super-herói” novamente a sério.

O enredo se inicia com o mundo à beira de uma guerra nuclear, tendo como pano de fundo o ápice da guerra fria. No universo engendrado por Moore, graças ao super ser conhecido como Dr. Manhattan (semi-deus, fruto de um acidente nuclear e único personagem com poderes sobre humanos, utilizado como arma militar pelo governo americano), os Estados Unidos venceram a Guerra do Vietnã e Richard Nixon sobreviveu ao escândalo Watergate, modificando a Constituição e sendo reeleito duas vezes. A série se estende da década de 30, início do advento dos “combatentes do crime”, ao ano de 1985, no qual a história é inicialmente situada.

Moore insere no enredo diversos elementos do mundo “real” (o próprio Nixon, citações a diversos compositores e romancistas, a candidatura de Ronald Reagan à presidência dos EUA), modificando pontualmente o universo da HQ em conseqüência dos efeitos, naquela realidade, do surgimento dos “super-heróis”. Em 1977 é aprovada a lei Keene, que torna os vigilantes ilegais, exceto o Dr. Manhattan e o psicopata e amoral Comediante, ambos exercendo suas atividades sob tutela estatal. Após o implemento da lei, fruto de sucessivas greves da polícia e manifestações da população civil, a maioria dos vigilantes se aposenta. Adrian Veidt, vulgo Ozymandias, considerado o homem mais inteligente do planeta, sai de cena para se tornar líder de um bilionário império multinacional. A velha guarda dos vigilantes encontra-se aposentada e à mercê dos próprios fantasmas, enquanto Rorschach, caricatura fascista de extrema direita, mantém solitariamente suas atividades às margens da lei.

A série tem início quando o vigilante resolve investigar o assassinato de Edward Blake, diplomata posteriormente revelado como alter ego do Comediante. Quando Dr. Manhattan se exila da Terra por ter perdido o interesse na raça humana, a Rússia imediatamente invade o Afeganistão, colocando o planeta à beira de um impasse nuclear. As descobertas que se sucedem revelam uma conspiração de implicações colossais, permitindo ao autor explorar fartamente temas como paranóia, determinismo, megalomania e relativismo moral.

A série ganhou vários prêmios Eisner e o mais cultuado prêmio de ficção científica da época, Hugo, até então limitado exclusivamente à literatura. Ao abordar temas habitualmente alheios ao terreno das HQs (metalinguagem, matemática fractal, teoria do caos, ultra realismo, inúmeras referências literárias e musicais), Moore expandiu os limites da mídia a confins inimagináveis anteriormente, abrindo precedente para os méritos e aberrações ocorridos nos quadrinhos nas décadas seguintes.

Watchmen tornou-se um fenômeno da cultura pop, tendo sido seu autor arremessado, a contra gosto, à posição de celebridade instantânea. Alan Moore passou a conceder entrevistas à programas televisivos, shows de variedades e até revistas de pornografia. Chegou a ser encurralado diversas vezes por multidões de jovens ávidos por sangue em convenções de quadrinhos, motivo pelo qual nunca mais voltou a frequentá-las. Para se obter a dimensão do impacto da obra: a Revista Time elegeu *Watchmen* como um dos 100 romances mais importantes do século XX.

Talvez o elemento mais significativo da série não seja apenas o desenrolar da história, e sim a complexidade suntuosa do roteiro elaborado pelo autor. Moore, conhecido no meio por sua obsessão meticulosa por detalhes (diversas vezes descrevendo um único quadro por páginas a fio), permeia o roteiro com nuances, níveis de interpretação e imagens recorrentes dignas de um fractal, exibindo um intrincado caos semiótico nunca visto no formato. Manipulando recursos inovadores de narração, o talentoso roteirista eleva os quadrinhos da condição de primo inferior do cinema, estático e mudo, à forma de arte independente e singular.

Em qualquer outra mídia, *Watchmen* teria tornado Alan Moore e David Gibbons milionários. No contexto da época, ambos não tinham consciência de que a obra perduraria pelas décadas seguintes, e assinaram inocente contrato em que os direitos da HQ seriam a eles revertidos quando a mesma estivesse esgotada. A série foi editada anualmente nos últimos vinte anos, tornando-se um dos produtos mais rentáveis da história da DC Comics, e pertence ainda de forma integral à editora. Moore, sempre iconoclasta, recentemente solicitou que seu nome fosse retirado das novas edições, afirmando que sua criação lhe havia sido roubada. Outras questões relacionadas ao pagamento de royalties na época da publicação levaram ao rompimento do autor com a DC, passando a trabalhar para editoras independentes, vindo a fundar sua própria, Mad Love Publishing, em 1989. Transcendendo mero tributo ao gênero, *Watchmen* se mostra, mesmo após duas décadas, não apenas o assassinato definitivo dos “super-heróis”, mas talvez a mais complexa e bem sucedida autópsia do cadáver já realizada.

Além dessas obras citadas acima, devemos destacar *As Aventuras da Liga Extraordinária*, uma obra cheia de simbolismo; *Top 10*, uma nova maneira de ver o universo de super heróis e *Promethea*, com um roteiro surpreendente em um universo cercado por alquimismo, magia Xamã, e outras magias.

A primeira adaptação cinematográfica de uma história sua foi o filme *Do Inferno* (2001), sucesso de público e crítica, embora “enxugue” muito do texto original. Na verdade o potencial intrincado da trama não foi realmente explorado para que fosse feito um filme mais palatável ao grande público, o que se tornaria frequente nas adaptações das obras de Moore. Depois, *A Liga Extraordinária*. Fracasso de público e crítica. Em seguida, *Constantine*. Críticas boas, mas nem tanto de público. E muitos se ofenderam com o fato de, no filme, Constantine ser americano, viver em Los Angeles, ter cabelos negros e usar um casaco preto (a caracterização original é cabelo loiro, inglês, vive na Inglaterra e usa um sobretudo bege). E finalmente, *V de Vingança*. Essa foi um sucesso de crítica e público, mas Moore não gostou e tirou seu nome dos créditos, ainda tendo declarado que o roteiro era cheio de “buracos”. A última adaptação de uma obra de Moore foi *Watchmen*, dirigido por Zack Snyder, com roteiro do diretor, junto com Alex Tse. Alan detesta, declaradamente, a idéia de adaptarem suas obras para o cinema e nunca se envolve nas produções.