

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

VILSON ANDRÉ MOREIRA GONÇALVES

***MISE-EN-SCÈNE* EM GOTHAM: *BATMAN BEGINS* DE
CHRISTOPHER NOLAN**

**CURITIBA
2013**

VILSON ANDRÉ MOREIRA GONÇALVES

***MISE-EN-SCÈNE EM GOTHAM: BATMAN BEGINS DE
CHRISTOPHER NOLAN***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti
do Paraná, para obtenção do título de mestre.

Orientadora: Prof^a Dr^a Denise Azevedo Duarte
Guimarães

**CURITIBA
2013**

VILSON ANDRÉ MOREIRA GONÇALVES

***MISE-EN-SCÈNE EM GOTHAM: BATMAN BEGINS DE
CHRISTOPHER NOLAN***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, da Universidade Tuiuti do Paraná, para obtenção do título de mestre.

Curitiba, 25 de março de 2013.

Profª Drª Denise Azevedo Duarte Guimarães
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

Profª Drª Denize Correa Araujo
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

Profº Dr. Luiz Antonio Zahdi Salgado
Faculdade de Artes do Paraná - FAP

Ao Professor Antonio João Teixeira, que tornou tudo isso possível.

À Mariane e ao Davizinho, que têm um futuro inteiro de lettrinhas, gibis e filmes pela frente.

AGRADECIMENTOS

À minha mãe, Maria Rosária Moreira, que me levou ao cinema pela primeira vez – e tantas outras depois – e ao meu pai, Vilson Roberto Gonçalves, que me deu meu primeiro gibi. Nada disso teria sido possível sem a educação e o suporte material propiciado por eles.

Ao amigo de uma vida inteira, Cleber Kiel Olivo, irmão de alma com quem compartilhei Jaspion, Robocop, Tartarugas Ninja, Cavaleiros do Zodíaco, 007, Atari, Super Nintendo, inúmeros mangás, e – evidentemente – os filmes e desenhos animados do Batman. Agora que o Davi veio ao mundo, estou certo de que terei mais um companheirinho em todas as narrativas.

Ao amigo de anos recentes e leal confidente, Luiz Carlos Zientek, um dos melhores seres humanos que conheço, alguém com quem compartilhei medos e aspirações acerca de inúmeras vivências, das espirituais às frívolas, das acadêmicas às prosaicas.

Ao professor Fábio Augusto Steyer, que em 2010 me convidou para falar sobre cinema e quadrinhos no evento *Cinemas e Temas*, da Universidade Estadual de Ponta Grossa. Na ocasião optei caprichosamente por abordar *Batman Begins*. A presente dissertação não existiria se não fosse por aquela divertida tarde de sábado.

Aos caros guerreiros das Licenciaturas em Artes Visuais e Música da UEPG, Ceslau Tomczyk, Egon Eduardo Sebben, Juliano Axt, Ariadne Roldan Melchior, Mayara Cruz, Juliane Biassio, Ana Inez Mottim, Maria Cristina Guimarães, Rossana Stori, Anselmo Andrade e Álvaro Franco da Fonseca Junior. Sou grato a cada um pelos cafés, pelas conversas, pelo companheirismo.

À minha orientadora, Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães, pelas inestimáveis contribuições, visíveis e invisíveis neste trabalho, e por ser um luminoso exemplo de entusiasmo e ousadia na pesquisa. Professores como ela colocam o “doce” em “docência”.

Aos professores Dra. Sandra Fischer, Dr. Renato Luiz Pucci Junior, Dr. José Gatti, Dra. Marialva Carlos Barbosa e Dr. José Luiz Braga, que tanto contribuíram para minha formação com suas críticas e sugestões.

À colega Michelle Takashima, uma entusiasta de quadrinhos, que mesmo sem saber, ao trilhar o caminho que trilhou com sua dissertação e a sua pesquisa sobre *Death Note*, fez com que eu mantivesse a fé em meu próprio caminho.

Aos colegas de mestrado, Edgar Vasco e Andressa Rickli, gente que conhece as dores e as alegrias de trilhar esse caminho.

Ao professor Dr. Antonio João Teixeira, que me transmitiu sua paixão pelo cinema. Dois terços do que sei sobre filmes aprendi em suas aulas.

Aos companheiros de estrada, Adriana Suarez e Nelson Silva Jr., pois as Nornes trançaram nossos fios na mesma trama.

A Janaina de Paula do Espírito Santo, Lucas Patschiki, Valéria Taques, Alessandra Cardozo, Sidney e Adriane Ramos, e todos os amigos que me reservaram todo o tempo, livros, piadas e apoio moral que tinham a oferecer.

E, especialmente, à minha amada imortal, Maristela Carneiro, que pinta meu universo com tons de ouro, púrpura e arco-íris. Ela representa para mim toda alegria, todo carinho e uma paz maior que a própria vida. Sem ela, a vida seria apenas vida, respirar seria apenas ar, escrever seria apenas unir letras, e nada valeria a pena.

“Como um homem pode defender uma cidade inteira? Certificando-se de que a sombra lançada por ele seja longa e vasta... para que possa abraçar – ou engolfar – tudo que caminha aqui. Para que cada homem, mulher e criança na cidade de Gotham possa sentir seu toque. Se você é bom, as asas da sombra são uma bem-vinda manta protetora. Se você é mau, você reconhece seu toque como uma lasca negra de medo.”

(Batman/Poison Ivy: Cast Shadows)

RESUMO

Esta pesquisa se propõe estudar a construção do ambiente urbano de Gotham no filme *Batman Begins* (2005), de Christopher Nolan. *Batman Begins* apresenta uma narrativa de origem para o personagem criado em 1939 por Bob Kane e Bill Finger. Representado por diversos desenhistas, escritores e cineastas, Batman é um personagem de autoria difusa, cujos processos de adaptação constituem diálogos entre códigos expressivos distintos. Através destas relações, abre-se margem para construções estéticas e atribuições de sentido que coexistem e se enriquecem, em vez de substituírem uma à outra. Procuro nesta dissertação, portanto, observar elementos da constituição narrativa e estética da Gotham de *Batman Begins*, levando em consideração possíveis intertextualidades. Parto da premissa de que a cidade é um elemento articulador da narrativa, à medida que age na constituição da figura de Batman, um herói paradoxal. Fundamentado teórica e metodologicamente em Linda Hutcheon e Julie Sanders (adaptação), e David Bordwell (teoria do cinema), entre outros, busco investigar os recursos empregados para a construção de Gotham, em particular a *mise-en-scène* do filme, bem como para os materiais de referência/adaptação buscados pela produção fílmica, nas narrativas em quadrinhos e, possivelmente, nas demais produções cinematográficas dedicadas ao personagem. A cidade cinematográfica, segundo proponho, pode ser pensada como algo mais que um pano de fundo para a ação dramática.

Palavras-chave: *Mise-en-scène*, *Batman Begins*, HQs, cidade, adaptação.

ABSTRACT

This research proposes to investigate the construction of the urban environment of Gotham in Christopher Nolan's *Batman Begins* (2005). *Batman Begins* presents a origin narrative for the character created in 1939 by Bob Kane and Bill Finger. Portrayed by several artists, writers and filmmakers, Batman is a character of diffuse authorship, whose adaptation processes constitute dialogs between diverse expressive codes. Through these relations, room is given to aesthetic constructs and meaning assignments that coexist and enrich each other, rather than substituting each other. Therefore, I seek, in this dissertation, to observe elements of the narrative and aesthetic constitution of Gotham in *Batman Begins*, taking into consideration possible intertextualities. I start from the premise that the city is an articulating element in the narrative, as it acts on the constitution of the figure of Batman, a paradoxical hero. Theoretically and methodologically based on Linda Hutcheon and Julie Sanders (adaptation theory), and David Bordwell (film theory), among others, I look to investigate the resources employed in the construction of Gotham, especially the film's *mise-en-scène*, as well as to the reference/adaptation materials used for the film production, in the comics and, possibly, in other films dedicated to the character. The city, as I argue, can be thought of something more than a backdrop for dramatic action.

Keywords: *Mise-en-scène*, *Batman Begins*, comics, city, adaptation.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1. ADENTRANDO A CAVERNA: APRESENTAÇÃO DOS FIOS DA MARIONETE.....	18
1.1 ESTUDIOSOS NA E DA BATCAVERNA.....	18
1.2 UM PANORAMA TEÓRICO PARA O ESTUDO DE BATMAN BEGINS.....	20
1.2.1 Enquanto constructo fílmico.....	20
1.2.2 Enquanto adaptação.....	24
1.2.3 Enquanto cidade.....	28
2. A COMPOSIÇÃO DE GOTHAM: MÚLTIPLOS OLHARES, MÚLTIPLAS CIDADES.....	33
2.1 CIDADE DOS LOUCOS, ALDEIA DAS CABRAS: A TRÊS VEZES RENOMADA E DELEITÁVEL CIDADE DE GOTHAM...	34
2.2 UMA HISTÓRIA – FICCIONAL, OU NÃO – DE GOTHAM.....	40
2.3 AS FACES DO URBANO: PARA CADA FILME, UMA CIDADE.	47
2.3.1 <i>Batman</i>.....	47
2.3.2 <i>Batman – O Retorno</i>.....	56
2.3.3 <i>Batman Eternamente</i>.....	62
2.3.4 <i>Batman & Robin</i>.....	66

3.	LUGARES NARRATIVOS EM BATMAN BEGINS: ENTRE APROPRIAÇÕES E RESSIGNIFICAÇÕES.....	72
3.1	APRESENTANDO: BATMAN BEGINS.....	72
3.2	CIDADE: TRAMA E FÁBULA.....	77
3.3	LUGARES DE MEDO E QUEDA.....	81
3.4	LUGARES DE ALTERIDADE: O MOSTEIRO DA LIGA DAS SOMBRAS E A MANSÃO WAYNE.....	89
3.5	LUGAR DE PERMANÊNCIA E CONFLITO: O TREM ELEVADO.....	95
3.6	LUGAR DE ESCURIDÃO E MORTE: A MORTE DOS WAYNE...	98
4.	CIRCULANDO PELA MISE-EM-SCÈNE EM GOTHAM.....	106
4.1	QUADRO A QUADRO: VISÕES DE UMA METRÓPOLE IMPONENTE.....	107
4.2	O OUTRO LADO DA METRÓPOLE: BECOS ESCUROS E PODERES PARALELOS.....	111
4.3	UMA GÁRGULA VIGILANTE: BATMAN SE APODERA DA CIDADE.....	123
4.4	UMA CIDADE PARA DESTRUIR: GOTHAM SOB O JUGO DO MEDO.....	132
4.5	UM FINAL FELIZ?	136
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	138
	REFERÊNCIAS.....	141

INTRODUÇÃO

“Eu sou a Vingança. Eu sou a Noite. Eu sou meio intolerante à lactose.”
(twitter.com/God_Damn_Batman)

“Gotham não está além da salvação.” A frase enunciada pelo bilionário Bruce Wayne, protagonista de *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005), revela o sentimento que o motiva a se revestir com a *persona* sombria de Batman e se dedicar a combater o crime e a corrupção em uma metrópole prestes a ruir. Seria a fictícia Gotham mero palco para as aventuras de um justiceiro? Ou haveria algo mais? Diversos personagens do filme referem-se à cidade como se ela fosse também um personagem. Em que medida, é possível afirmar que Gotham e Batman – cidade sofredora e o herói redentor – tecem relações de complementaridade?

Esta pesquisa se propõe estudar o ambiente urbano em *Batman Begins*, produção dos estúdios Warner Bros., com direção de Christopher Nolan e roteiro escrito em parceria por Nolan e David Goyer. O filme produz uma narrativa de origem para o personagem – cujo conceito original foi criado em 1939 por Bob Kane e Bill Finger e “reimaginado” por inúmeros autores ao longo dos anos. Como outros antes dele, Nolan reformula a figura de Batman, mas mantém o tema da iconografia dos quadrinhos: um herói que assume a forma do morcego como meio de intimidação, valendo-se do medo como arma contra os criminosos.

Assim como nos quadrinhos, o herói de *Begins* é um combatente do crime que opera fora da lei – embora conte com o apoio de um policial, Gordon. Ele utiliza métodos e assume uma aparência que o destacam do padrão vistoso e otimista estabelecido por outros heróis dos quadrinhos como Super-Homem e Mulher Maravilha. É guiado por uma concepção dramática de justiça, em virtude da morte violenta de seus pais; valendo-se da dissimulação e da força física, exerce pressão psicológica sobre seus adversários, construindo uma “aura” de terror e poder em torno de si. Moacyr Cirne, estudioso brasileiro de HQs (histórias em quadrinhos), caracteriza Batman como um nome para se pensar e para se questionar, um personagem que, se

por um lado encontra-se firmemente arraigado no campo das histórias de super-heróis, “apresenta problematizações simbólicas que merecem ser discutidas” (CIRNE, 2000, p. 71).

A Gotham de Nolan, por sua vez, é uma metrópole vertical, uma cidade de arranha-céus, grandiosa em alguns aspectos, decrepita em outros. A Torre Wayne é um marco imponente e um ponto de referência. O trem elevado, construção financiada pelo médico e filantropo Thomas Wayne, pai de Bruce, é um majestoso projeto condenado ao abandono e à depredação. O *Narrows*, bairro situado em uma ilha fluvial – ligado ao restante de Gotham por uma ponte – é um local com alta concentração de habitações, instalações precárias e espaços de circulação comprimidos e escuros.

Gotham certainly looks “dark, moody and frightening,” with its deserted warehouse districts, garbage strewn alleys, lurking shadows, dilapidated buildings, abandoned construction sites, and tiny people lost in dark, deserted streets loomed over by grotesquely embellished skyscrapers. (URICCHIO; PEARSON, 1991, p. 206)¹

Esta descrição, fornecida por Uricchio e Pearson, embora trate das HQs publicadas nos início dos anos noventa, revela pontos em comum com a representação da obra que analiso. Minha premissa é de que este espaço urbano, além de cenário, poderia constituir um ponto fulcral para o desenvolvimento da trama. Busco esquadriñar a formulação de cidade e personagem, entrelaçados, a fim de compreender seu lugar nas opções estético-narrativas exercidas pelo filme.

A observação da *mise-en-scène*² empregada na construção deste mundo ficcional é parte fundamental de minha análise, juntamente ao modo como a cidade é construída através das falas de diferentes personagens. Deste modo, destaco as relações estabelecidas entre a cidade representada e os personagens que agem dentro

¹ Gotham certamente parece “escura, soturna e assustadora”, com seus distritos desertos de galpões, becos cheios de lixo, sombras à espreita, edifícios dilapidados, construções abandonadas, e pessoinhas perdidas no escuro, ruas desertas encobertas por arranha-céus grotescamente decorados (tradução minha).

² Trabalharei com o conceito de *mise-en-scène* conforme este é compreendido por Bordwell e Thompson (2008, p. 115), abrangendo cenografia, figurinos e maquiagem, iluminação e encenação.

das linhas narrativas. Em outras palavras, discuto de que modo se constitui o contexto da ação nesta narrativa de origem.

Deve-se ter em vista que a gênese de Batman encontra-se nas HQs, tendo início em meados de 1939. O impacto destes materiais sobre a produção fílmica pede uma apreciação comparada dos elementos formais empregados pelos produtos das duas linguagens.

The very nature of the Batman's textual existence reveals an impulse toward fragmentation. Since his creation in 1939, numerous editors, writers, artists, directors, scriptwriters, performers and licensed manufacturers have continually "authored" the Batman, with the specificities of various media necessitating the selective emphasis of character qualities. Unlike some fictional characters, the Batman has no primary urtext set in a specific period, but has rather existed in a plethora of equally valid texts, constantly appearing over more than five decades. (URICCHIO; PEARSON, 1991, p. 185)³

O corpus da análise também incluía, inicialmente, *Batman* (Tim Burton, 1989) e *Batman – O Retorno* (Tim Burton, 1992), *Batman Eternamente* (Joel Schumacher, 1995) e *Batman e Robin* (Joel Schumacher, 1998), bem como *O Cavaleiro das Trevas* (2008), sequência de *Batman Begins*, também dirigido por Christopher Nolan. Optei por restringir a pesquisa ao estudo de *Begins*, em vista do relevo que a discussão em torno da cidade adquire nesse filme, além de ser o único filme a apresentar uma narrativa de origem, o que possibilita indagar: qual o papel da cidade enquanto agente motivador do surgimento do herói?

Todavia, é difícil observar um entre estes filmes sem mencionar as demais produções associadas ao Batman. Como afirma Linda Hutcheon (2006), no caso de uma adaptação produzida acerca de um universo que já foi adaptado previamente, as relações de intertextualidade não se dão apenas entre a adaptação mais recente e o texto (ou textos) que pretende adaptar, mas também com as adaptações anteriores. Um

³ A própria natureza da existência textual do Batman revela um impulso rumo à fragmentação. Desde sua criação em 1939, numerosos editores, escritores, artistas, diretores, roteiristas, atores e fabricantes licenciados continuamente "autorearam" o Batman, com as especificidades de vários meios necessitando da ênfase seletiva das qualidades de personagem. Diferente de outros personagens ficcionais, o Batman não tem texto original primário estabelecido em um período específico, mas existiu em uma miríade de textos igualmente válidos, aparecendo constantemente por mais de cinco décadas (tradução minha).

filme sobre Drácula, afirma a autora (2006, p. 21), estabelece relações com filmes anteriores produzidos em torno do mesmo personagem, além daquelas que estabelece com o romance de Bram Stoker; da mesma forma, *Henrique V* (1989), de Kenneth Brannagh não dialoga apenas com o texto de Shakespeare, mas também com a adaptação fílmica homônima do mesmo por Lawrence Olivier, em 1944. Em razão disso, considero os possíveis acréscimos destas produções a minha análise, através de seu valor de comparação.

Nota-se ainda que a figura do herói sintetiza um vasto conjunto de ideias e conceitos colecionados através de uma longa tradição de medos e mitos firmemente enraizada no imaginário judaico-cristão, um repertório imagético que combina criaturas da noite, vampiros e demônios com chifres, orelhas pontiagudas e asas coriáceas. Estes seres figuram numa cultura iconográfica que se desdobra desde os manuscritos medievais (STEPHENS, 2002, p.110), passando por pinturas como *Dante e Virgílio no Inferno* de William-Adolphe Bouguereau e *O Grande Dragão Vermelho e a Mulher Vestida com o Sol*, de William Blake. Ao repertório do macabro na literatura e no cinema acrescentam-se ainda elementos de *Drácula*, de Bram Stoker, e sua adaptação cinematográfica homônima de 1931, dirigida por Tod Browning, bem como do filme *The Bat*, de Roland West (1926).

É válido destacar que, ao se estudar uma figura tão icônica para a indústria do entretenimento como o Batman, muitos são os ângulos possíveis de análise, muitos os interesses que podem ser despertados. Dentre as narrativas protagonizadas pelo justiceiro de capa e capuz, há um número significativo de filmes e séries animadas, além de inúmeras HQs. Saliento ainda o popular seriado de televisão produzido por William Dozier para a *American Broadcasting Company* (ABC), veiculado entre 1966 e 1968. O seriado difundiu amplamente o personagem, construindo uma imagem que se cristalizou e ressoa na cultura *pop* atual. Do seriado originou-se um filme, *Batman* (Leslie H. Martinson, 1966), que preservava o tom e a maior parte do elenco da produção televisiva.

Assim como o próprio Batman, a cidade na qual ele opera também se moldou de acordo com as necessidades narrativas às quais precisava atender. Cidade indefinida

nas primeiras HQs do personagem, sem nome ou características marcantes, desenvolveu, pouco a pouco, certa identidade junto aos leitores. Consolidando-se nas décadas de setenta e oitenta, adquiriu matizes de lugubridade e decadência urbana. O filme de Nolan reapresenta, dentro de seu próprio arranjo, alguns destes ângulos, formulando uma Gotham caracterizada por corrupção, altos índices de criminalidade e um clima geral de desesperança e conformismo. Estes são fatores decisivos na configuração das relações desenvolvidas naquele universo, fatores que tem peso significativo no encadeamento de eventos que gera a figura do herói mascarado.

No que se refere à estrutura, este trabalho está organizado em quatro capítulos. No primeiro, apresento um levantamento dos estudos envolvendo as manifestações de Batman através de sua trajetória multimídia. O objetivo é delinear a presença do Batman e de seu universo narrativo enquanto objetos do interesse de incursões acadêmicas, a fim de melhor situar a inserção deste trabalho quanto ao ângulo de análise que proponho.

No segundo capítulo dirijo-me à construção da cidade ficcional: Gotham. Aqui busco, antes de tratar da composição de cidade apresentada pelo filme *Batman Begins*, pensar nos discursos precedentes. Refiro-me à Gotham do folclore anglo-saxônico, que seria incorporada ao imaginário norte-americano antes de influenciar a criação da urbe fictícia de Bill Finger e Bob Kane. Esta seria ainda elaborada nos filmes de Tim Burton e Joel Schumacher, respectivamente: *Batman*, *Batman – o Retorno*, *Batman Eternamente* e *Batman & Robin*.

O terceiro capítulo compreende uma apresentação geral da estrutura narrativa de *Batman Begins*, a qual observo a partir de *lugares* inseridos no filme, que operam com eixos fundamentais para o desencadeamento da ação. É também relevante neste capítulo a discussão em torno da questão da intertextualidade cinema/HQs. Para tal, selecionei uma série de excertos da unidade fílmica e das obras em quadrinhos, refletindo sobre as contribuições destas à primeira.

A partir destas reflexões, intento expor uma proposta para a delimitação do papel exercido pela cidade na dinâmica narrativa, no último capítulo. Penso que esta análise contribui principalmente no sentido de aprofundar a discussão em torno do

universo de um personagem que desfruta de *status* privilegiado em mídias diversas. Ademais, colabora para a discussão que se refere às relações entre dois meios de comunicação – cinema e HQs –, em uma conjuntura marcada pela multiplicação das aproximações entre estes meios, visto que cresce o número de super-heróis que migram das vinhetas para as telas. Seu sucesso estimula a ramificação e o surgimento de franquias.

A categoria de gênero em que se insere *Begins*, aquilo a que Bordwell se refere como *comic book movie* (2006, p. 54), ou “filme de quadrinhos”, tornou-se uma das fórmulas mais rentáveis da Hollywood contemporânea. Se o cinema *mainstream* mantinha uma postura cautelosa com relação a produções do gênero, o qual foi visto majoritariamente como fonte para filmes de segunda linha até os anos 70, esta postura foi gradativamente superada com superproduções como *Superman* (Richard Donner, 1978), *Batman* (Tim Burton, 1989), *Blade, o Caçador de Vampiros* (Stephen Norrington, 1998), *X-Men* (Brian Singer, 2000) e *Homem-Aranha* (Sam Raimi, 2002). Estes últimos, em especial inauguraram uma fase altamente prolífica para o *comic book movie*.

O lançamento de *Os Vingadores* (Joss Whedon, 2012), por exemplo, protagonizado por quatro super-heróis – Hulk, Capitão América, Thor e Homem de Ferro –, foi precedido por filmes protagonizados cada qual por um dos mesmos⁴, criando uma grande rede de continuidade intertextual. Filmes como *X-Men Origens: Wolverine* (Gavin Hood, 2009) e *X-Men: Primeira Classe* (Matthew Vaughn, 2011), por outro lado, expandem o universo narrativo encerrado na trilogia inicial, composta por *X-Men: O Filme* (Bryan Singer, 2000), *X-Men 2* (Bryan Singer, 2003) e *X-Men 3: O Confronto Final* (Brett Ratner, 2006).

A profusão de títulos aponta para um conjunto rico e multifacetado de produções cinematográficas, que se aproximam, em suas idiossincrasias, de gêneros diversos do cinema clássico – o policial, a ficção científica, a fantasia –, mas também de outros meios, como a animação e os jogos eletrônicos. Espero oferecer um ângulo

⁴ *Homem de Ferro* (Jon Favreau, 2008), *O Incrível Hulk* (Louis Leterrier, 2008), *Thor* (Kenneth Branagh, 2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (Joe Johnston, 2011).

de análise que auxilie na compreensão mais apurada deste contexto e das dinâmicas de produção que dele decorrem e divergem. Espero também colaborar para um aprofundamento da discussão a respeito da cidade no cinema, contribuindo no sentido de examinar as propostas de representação relacionadas ao cinema *mainstream* – no qual se insere o filme que analiso –, encontrando e problematizando as ferramentas formais empregadas a serviço da diegese, bem como o modo como estas ferramentas tornam a cidade *eixo* – para além de *loco* – narrativo.

1. ADENTRANDO A CAVERNA: APRESENTAÇÃO DOS FIOS DA MARIONETE

*“Fiz panquecas em forma de morcego essa manhã.
Ingredientes: Bisquick. Ovos. IRA.”*
(twitter.com/God_Damn_Batman)

Este capítulo se destina a expor as bases deste trabalho, buscando: 1) desenhar um panorama de trabalhos que tomam tópicos relacionados ao Batman e aspectos de seu universo narrativo e/ou de seus desdobramentos midiáticos como objetos de pesquisa; 2) explicitar os autores e categorias empregados na fundamentação teórica desta dissertação; e 3) oferecer uma descrição do objeto a ser analisado.

1.1 ESTUDIOSOS NA E DA BATCAVERNA

Parece evidente que uma figura capaz de manter tamanha proeminência na cultura contemporânea quanto Batman apresenta alto potencial para motivar pesquisas em campos diversos, como design de moda (CAMPONEZ, 2010), comunicação mercadológica (JORGE, 2010), semiótica aplicada aos quadrinhos (ARAUJO, 2002), psicologia (OLIVEIRA, 2007; CYRINO, 2006) e análises filosóficas (CUNHA, 2006; COCKSWORTH, 2009; BARBOSA et al., 2009).

Dentre os estudos encontrados ao longo da pesquisa, dois livros revelaram-se fontes de dados particularmente importantes para a etapa inicial da elaboração deste trabalho: o primeiro, *Batman Unmasked: Analyzing A Cultural Icon*, é um amplo estudo desenvolvido por Will Brooker (2001) sobre a presença de Batman nas HQs, na televisão e no cinema; o segundo é *The Many lives of the Batman: critical approaches to a superhero and his media*, organizado por Roberta Pearson e William Uricchio (1991), o qual reúne ensaios que observam Batman enquanto produto e seu impacto na cultura *pop* sob ângulos diversos.

A estes agrego outros materiais como a coletânea *The Batman Vault: A Museum-in-a-Book with Rare Collectibles*, de Matthew Manning e Robert Greenberger (2010), *Tales of the Dark Knight: Batman's First Fifty Years: 1939-1989*, de Mark Cotta Vaz (1989), *The Ultimate Guide to the Dark Knight*, de Scott Beatty (2005), *Batman: The World of the Dark Knight*, de Daniel Wallace (2012), *The Steranko History of Comics*, de James Steranko (1972), o *Dicionário do Morcego*, de Sílvio Ribas (2005), e os guias *The Art and Making of The Dark Knight Trilogy*, de Jody Duncan Jesser e Janine Pourroy (2012) e *O Cavaleiro das Trevas: apetrechos, armas, veículos & documentos da Batcaverna*, de Brandon T. Snider (2012).

Já inseridos na questão cinematográfica, destaco as dissertações *O imaginário estético moderno e pós-moderno no filme hollywoodiano: Batman Returns (1992) de Tim Burton*, de Bárbara Coufal Tiellet (2009), *O segmento fílmico super-herói: um estudo a partir de Batman - O Cavaleiro das Trevas*, de João Artur Izzo (2010), e as teses “*Batman*”, *Time Warner, and Franchise Filmmaking in the Conglomerate Era*, de Kimberly Ann Owczarski (2008) e *Static, Yet Fluctuating: The Evolution of Batman and His Audiences*, de Perry Dupree Dantzler (2009).

Destaco dois trabalhos que foram marcos significativos e pontos de referência para o caminho trilhado nesta dissertação: primeiramente, a dissertação de Maria Angela Gomez Rama (2006), *A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman*, cuja análise se dirige às representações de Gotham City nas HQs, indispensável, especialmente nos estágios preliminares da pesquisa, para minha delimitação das possibilidades de olhar sobre as representações urbanas. O trabalho de Rama traz à discussão os conceitos da geografia humana aplicada à cidade ficcional, oferecendo um panorama das paisagens urbanas presentes nas aventuras de diversos super-heróis, focando-se então na tese de Gotham enquanto representação de Nova York, algo que abordarei no capítulo seguinte.

Já a dissertação de Marina Cavalcante Vieira, *Visões da Modernidade nas Histórias em Quadrinhos: Gotham e Metrópolis em Finais de 1930*, trabalha, a partir da sociologia, com dois super-heróis, Batman e Super-Homem, confrontando as representações das duas grandes cidades dos quadrinhos com as perspectivas do

pensamento urbanístico do início do século XX. Através de uma análise da iconografia das duas metrópoles e dos discursos que as aventuras de cada um dos heróis apresentam acerca do crime e da vida urbana, Vieira elabora um amplo estudo sobre as histórias dos super-heróis “[...] tipicamente urbanos, modernos e individualistas” (VIEIRA, 2012, p.2).

Diante desta variada tapeçaria de trabalhos, o presente estudo se volta, tal como o de Rama e o de Vieira, às representações urbanas, mas compreendendo as mesmas como exercício dos aspectos formais encenados em *Batman Begins*, sem desprezar as complexidades geradas na ligação entre meios de comunicação distintos.

1.2 UM PANORAMA TEÓRICO PARA O ESTUDO DE *BATMAN BEGINS*

Conforme desdobro a seguir, penso *Batman Begins* em termos de sua estrutura formal enquanto obra cinematográfica, enquanto obra adaptada, e enquanto cidade representada. Exponho nos tópicos seguintes minha fundamentação para o tratamento do objeto.

1.2.1 Enquanto constructo fílmico

Minha leitura narratológica do objeto se pauta principalmente nos trabalhos de David Bordwell, especialmente *Narration in the Fiction Film* (1989) e *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies* (2006). Aliando o estudo da forma, buscando referências em conceitos elaborados pelos formalistas russos⁵ – como *syuzhet* e *fábula* –, a uma concepção teórica baseada em percepção e cognição, Bordwell aborda o conceito de *schemata* (esquemas ou fórmulas), o qual se inspira nas reflexões de Ernst H. Gombrich (1975, p. 79) tratando do uso das formas nas artes

⁵ Em *Narration in the fiction film* (1985), o autor caracteriza Viktor Shklovsky, Boris Eichenbaum e Yuri Tyniamov como – à exceção de Henry James – os mais relevantes teóricos da narrativa desde Aristóteles. Sublinha-se também a existência de escritos formalistas acerca do cinema – a coleção *Poetika Kino*, de 1927.

visuais⁶, para tratar dos modos de apropriação de sentido do filme narrativo pelo espectador.

No cinema “clássico”, a forma mais básica de *schemata* é o esquema fundamental usado na compreensão da estrutura da narrativa, composta por um encadeamento de fases: a *apresentação* de contexto e personagens, a *complicação da ação*, o *desenvolvimento*, o *clímax* e o *epílogo* (BORDWELL, 2006, p. 38).

Já os princípios de *fábula* e *syuzhet* dizem respeito à distribuição dos eventos em uma narrativa. A *fábula* consiste no encadeamento cronológico de eventos em sua totalidade, a história em si. A *syuzhet*, também chamada *plot* ou trama, é o arranjo dos eventos mostrados, que pode omitir ou desordenar as unidades da *fábula*; o estilo, que dialoga com a *syuzhet* no tratamento da *fábula*, é o conjunto de técnicas cinematográficas reunidas para a construção visual da obra (BORDWELL, 1985, p. 49-57).

Emprego também, a fim de discutir alguns dos recursos aplicados à produção do filme, os pressupostos teóricos de Noël Carroll, expostos em seus livros *Theorizing the moving image* (1996) e *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart* (2004). O autor contribui através de sua teorização das dinâmicas da imagem no cinema em termos de direcionamento da narrativa. O filme, segundo Carroll (2004, p. 154), “[...] by means of editing, camera angulation, camera positioning, lighting, pacing (both inside and between shots), object placement, set design, and so on [...]”⁷ é capaz de limitar, ampliar ou questionar o conhecimento que espectador assimila a respeito dos objetos registrados pelas câmeras.

A câmera exerce este controle, por exemplo, através de dispositivos como a *indexação*, a *parentização* e o *dimensionamento*⁸ (CARROLL, 1996, p. 85). O primeiro termo corresponde ao processo pelo qual se focaliza um objeto, forçando a

⁶ O próprio Gombrich tomou o conceito como tal da psicologia cognitiva conforme pensado pelos teóricos construtivistas.

⁷ “[...] por meio da edição, angulação da câmera, posicionamento de câmera, iluminação, ritmo (tanto dentro como entre as tomadas), o posicionamento de objetos, cenografia, e assim por diante [...]” (tradução minha).

⁸ Traduções minhas. No original os termos usados são, respectivamente, *indexing*, *bracketing* e *scaling*.

atenção do espectador para ele, algo que corresponderia ao gesto de apontar para algo. O segundo trata da focalização de um determinado arranjo, que tanto inclui quanto exclui elementos. O fato de que algumas informações visuais encontram-se inseridas nos parênteses e outras não é de suma importância para o andamento da narrativa.

O terceiro dispositivo opera pela manipulação das proporções físicas: ampliar as dimensões de um objeto em relação ao restante da composição apresentada tem o efeito de ressaltar sua importância naquela passagem narrativa. Em geral um posicionamento é capaz de exercitar todas as funções, mas pode ser que enfatize apenas uma, de acordo com qual seja o direcionamento desejado.

Com relação ao quadro diegético mais amplo, Carroll propõe o que denomina modelo *erotético*, isto é, o desenvolvimento da narrativa através de uma dinâmica causal de pergunta/resposta. No caso do cinema, essa dinâmica se expressa no diálogo que as cenas estabelecem entre si. Vejamos:

In adopting the hypothesis that the narrative structure of a randomly selected movie is fundamentally a system of internally generated questions that the movie goes on to answer, you will find that you have hold of a relationship that enables you to explain what makes certain scenes especially key: they either raise questions or answer them, or perform related functions including sustaining questions already raised, or incompletely answering a previous question, or answering one question but then introducing a new one. (CARROLL, 1996, p. 89)⁹

Desta forma, é possível apreender o sentido adquirido por uma cena, face o todo do filme, em razão da concatenação erotética da narrativa. A parte opera de forma a compor um todo. Esta relação pode ser exemplificada, no objeto deste trabalho, através de alguns exemplos:

- 1) Ao ver atores caracterizados como obscuras aparições no teatro, o jovem Bruce Wayne retorna à imagem dos morcegos que o atacaram, sendo exposto o diálogo entre os dois momentos através de montagem paralela.

⁹ Ao adotar a hipótese de que a estrutura narrativa de um filme selecionado aleatoriamente é fundamentalmente um sistema de perguntas geradas internamente que o filme procede a responder, você descobrirá que você tem controle de uma relação que lhe permite explicar o que torna certas cenas especialmente chaves: elas levantam questões ou respondem-nas, ou desempenham funções relacionadas, inclusive sustentar questões já levantadas, ou responder de forma incompleta a uma pergunta anterior, ou responder a uma pergunta mas introduzir uma nova em seguida (tradução minha).

- 2) Antes de abandonar Gotham, Bruce encara a arma que pretendia usar para matar Joe Chill, o assassino de seus pais, arremessando-a ao mar logo em seguida. Sua repugnância pelo objeto é salientada na montagem paralela da sequência com fragmentos do momento de assassinato de seus pais, com ênfase – via indexação, parentização e dimensionamento - na arma de Joe Chill.
- 3) A papoula azul, que possui princípios ativos que induzem o medo é apresentada na fala de um personagem (Ra's al Ghul), sendo então mostrada em cena, sem que seu papel no todo da história seja propriamente revelado¹⁰. Posteriormente, Bruce é exposto aos efeitos da toxina da flor. Mais adiante, é revelado que o alucinógeno desenvolvido pelo Dr. Crane é derivado da mesma flor, sendo o plano da Liga das Sombras expor toda a cidade de Gotham aos efeitos da substância.
- 4) A afirmação feita por Rachel a Bruce – “não é o que você é por dentro. É o que você faz que define você” – é retomada pelo protagonista no clímax do filme, que faz referência à frase, revelando a Rachel sua dupla identidade. Ao epílogo, Rachel retoma o cerne da afirmação – o *ser sob* (a máscara) contra o *agir* –, ao dizer ao protagonista que a persona de Batman tornou-se sua verdadeira identidade e que Bruce Wayne tornou-se a máscara.

Desdobrado de maneira mais específica, o modelo erotético de Carroll (1996, p. 98) atribui à cena as potenciais funções: 1) *estabelecer/descrever um fato ou situação*; 2) *posicionar uma ou mais perguntas*; 3) *responder a uma ou mais perguntas posicionadas anteriormente*; 4) *continuar ou intensificar uma questão previamente estabelecida em cenas anteriores*; 5) *responder apenas parcialmente uma pergunta*; e 6) *responder/questionar simultaneamente*. Mais adiante, examino momentos de *Begins* em que a chave para o modo como é operado o modelo erotético pode estar na apresentação de Gotham.

¹⁰ No roteiro original é explicitado que ao menos um dos aldeões himalaicos, os quais se refugiam em suas casas quando avistam Bruce, nota que ele carrega a flor azul no peito.

1.2.2 Enquanto adaptação

Para tratar da questão da adaptação, trabalho principalmente a partir das categorias propostas por Linda Hutcheon (1989; 2006), com o apoio de outros aportes teóricos apresentados por Julie Sanders (2006) e Gerárd Genette (2006). Para Hutcheon (2006, p. 2), a adaptação é um fenômeno relevante, à medida que permeia o universo da criação artística. Com frequência, o gesto criativo constitui-se fundamentalmente a partir da apropriação do previamente elaborado – um exercício que pode ter origem em motivações diversas: desde tirar proveito do sucesso de um personagem até um interesse pessoal, talvez político, em torno do tema tratado (HUTCHEON, 2006, p. 75-85).

Batman, personagem reinterpretado muitas vezes, oferece um exemplo consistente de rede intertextual. Manuseado por diversos roteiristas e desenhistas ao longo de sua trajetória editorial, moldado para a televisão e para o cinema, ora animação, ora *live action*, ora camp, ora sombrio, vários foram os seus modos de apresentação, resultando em uma variedade de ligações estabelecidas com públicos específicos.

Na construção de sua narrativa, *Begins* apropria-se de elementos de histórias em quadrinhos protagonizadas pelo Batman, estabelecendo também diálogo com outras adaptações do personagem para a forma fílmica. Segundo Pearson e Uricchio (1991, p. 185), a formação do Batman enquanto personagem aponta para a ausência de um texto primário fundamental, exceto por um núcleo muito básico de características – por exemplo, o traçado da vestimenta, a ação violenta contra o crime, o caráter detetivesco, a cidade.

Tendo sido representado por diversos desenhistas, escritores e cineastas, a autoria de Batman é altamente pulverizada. Ademais, não compreendo os processos de adaptação como uma relação de subordinação entre texto primário e derivado, mas como uma dinâmica de diálogo entre formas expressivas dotadas de seus próprios códigos. Com isso em vista, abre-se margem para construções estéticas e atribuições de sentido que coexistem e se enriquecem, em vez de substituírem uma à outra. No

caso de Batman, como desenvolvimento adiante, encontra-se um personagem que, criado há mais de setenta anos, já foi abordado por vários artistas e exposto a tratamentos diversos. Estas interações resultaram em reelaborações de ordem intertextual, as quais moldaram o personagem ao longo dos anos. Muito embora os demais textos emanem dos quadrinhos, estes também se apropriam de caracteres dos outros meios.

O filme engendra sua narrativa em torno do personagem, com referência em um conjunto de aspectos de sua formulação, ao invés de focar-se na adaptação de uma única história. Consequentemente, é possível detectar no Batman de Nolan, permanências e reiterações relativas a diversos tratamentos anteriores do homem morcego: o traje, que lembra a estética básica dos filmes precedentes, bem como a queda acidental de Bruce em uma caverna sob a mansão de sua família, e a trágica morte de seus pais – Thomas e Martha – durante um assalto, fato narrado inúmeras vezes nos quadrinhos, desde 1939. Os vilões do filme – Ra's Al Ghul, Zsasz, Espantalho –, bem como os coadjuvantes Lucius Fox e James Gordon, foram também extraídos dos quadrinhos.

Trata-se de uma transposição do personagem e de seu universo para a linguagem do cinema, modalidade simultaneamente complexa e sintética de adaptação. É suficientemente sintética para proporcionar ao espectador que desconhece o universo narrativo do herói uma experiência fílmica encerrada em si, mas, ao mesmo tempo, oferece ao espectador familiarizado à presença de Batman em outros meios, o “prazer do hipertexto” (GENETTE, 2006, p. 46) ou “prazer do palimpsesto” (HUTCHEON, 2006, p. 116), ou seja, a experiência da multiplicidade textual dentro da obra individual, que vem acompanhada do deleite de experimentar “repetição com variação”: observar os mesmos elementos, com um potencial expressivo diferenciado.

Para a análise comparada com *Batman Begins*, selecionei um número de histórias em quadrinhos nas quais se encontram momentos que, em nível temático e/ou estético, identificam-se com recortes do filme analisados neste estudo. As narrativas em quadrinhos selecionadas são: *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller (1989), *Batman: Ano Um*, de Miller e David Mazzuchelli (2011), *Batman: Dia das*

Bruxas (2011) e *O Longo Dia das Bruxas*, de Jeph Loeb e Tim Sale (1998), e uma narrativa intitulada *O homem que cai*, de Dennis O’Neil e Dick Giordano (2011). Todas estas obras abordam algum momento do passado do personagem, embora o façam a partir de enfoques distintos. Um ponto importante a se observar é que as quatro últimas HQs mencionadas tem em comum com *Batman Begins* o fato de que narram o início da carreira do vigilante. Dialogo igualmente com outros materiais que expandem o universo ficcional de Batman, como *The Ultimate Guide to the Dark Knight* (BEATTY, 2001) e *Batman – Gotham City Secret Files and Origins no.1* (DC COMICS, 2000), sistematizando e ordenando as informações que dizem respeito a este universo.

A partir da classificação construída por Genette (2006) de *transtextualidades*¹¹, sejam estas as dinâmicas relacionais existentes entre textos distintos, a adaptação de que trato neste trabalho não se encaixaria rigorosamente na categoria da *hipertextualidade*, que seria a transposição direta de um texto original para um derivado (chamados pelo autor, respectivamente, *hipotexto* e *hipertexto*), mas apresenta-se mais próxima da relação *intertextual*. Tal é a modalidade à qual Genette atribui à formação de redes de citações e plágios de um ou mais textos presentes em outro. Isso se dá, no objeto deste trabalho, à medida que Nolan ancora sua produção nos quadrinhos, mas não em uma única história, como observarei adiante.

Sanders (2006, p. 18), por sua vez, coloca a questão nos seguintes termos: “Adaptation can be a transpositional practice, casting a specific genre into another generic mode, an act of re-vision in itself. It can parallel editorial practice in some respects, indulging in the exercise of trimming and pruning”¹². Desta forma, a prática da adaptação exerce, em si, um comentário sobre o material adaptado, repensando o mesmo, trabalhando-o a partir de novas possibilidades, sejam estas de ordem estética, temática ou narrativa.

¹¹ A teoria de Genette trabalha com cinco categorias de *transtextualidade*: *intertextualidade*, *paratextualidade*, *metatextualidade*, *arquitextualidade* e *hipertextualidade*. (2006, p. 7-12)

¹² A adaptação pode ser uma prática de transposição, lançando um gênero específico em outra modulação de gênero, um ato de re-visão em si própria. Pode ser comparada à prática editorial em certos sentidos, cedendo ao exercício de podar e aparar (tradução minha).

Trata-se de uma perspectiva de agregação/aglutinação de materiais narrativos, que se tornam complementares, podendo ser até mesmo dissonantes, o que não é incomum em casos como o de Batman, revisitado por tantos autores. Conforme Hutcheon (2006, p. 21):

For audiences, such adaptations are obviously “multilaminated”; they are directly and openly connected to recognizable other works, and that connection is part of their formal identity, but also of what we might call their hermeneutic identity.¹³

Para a autora (2006, p. 8), a adaptação pode ser compreendida segundo três ângulos distintos. Em primeiro lugar, a transposição formal de dada narrativa para uma linguagem distinta. Na sequência, é possível conceber o ato da adaptação também como um ato de apropriação seletiva e reinterpretação ou reestruturação dentro do horizonte da *outra* linguagem. Por fim, a adaptação é também um exercício em intertextualidade, podendo encerrar-se em si mesma ou não, de acordo com o conhecimento do apreciador a respeito da narrativa (ou narrativas) de referência.

Batman Begins, neste sentido, abre espaço para determinado tipo de fruição pelos espectadores que não conhecem as manifestações de Batman em outras mídias, adquirindo a condição de uma obra fechada em si, dotada de sua própria legitimidade narrativa. Os que não foram previamente iniciados às aventuras de Batman, portanto, serão capazes de ler a obra dentro de sua especificidade. Aqueles que conhecem as demais narrativas, por outro lado, apreciarão o filme como parte de uma obra maior, vasta e variada em enfoques e estilos.

As manifestações externas ao filme são pontos de referência periféricos que podem abrir margem para considerações relevantes sobre o tema central. Identifico aqui, os *esquemas* de que trata Bordwell, quando discorre a respeito do processo de formulação de sentido no filme, para o qual o apreciador busca referências em seu próprio arcabouço (BORDWELL, 1985, 31-33). Com relação à complexidade das redes tecidas no processo de leitura, Sanders (2006, p. 20) afirma ainda:

¹³ Para os públicos, tais adaptações são obviamente “multilaminadas”; elas estão direta e abertamente conectadas a outras obras reconhecíveis, e esta conexão é parte de sua identidade formal, mas também daquilo que podemos chamar sua identidade hermenêutica (tradução minha).

On the surface, all screen versions of novels are transpositions in the sense that they take a text from one genre and deliver it to new audiences by means of the aesthetic conventions of an entirely different generic process (here novel into film). But many adaptations, of novels and other generic forms, contain further layers of transposition, relocating their source texts not just generically, but in cultural, geographical and temporal terms.¹⁴

Ainda que os quadrinhos empreguem imagens como os filmes, não o fazem da mesma maneira, uma vez que os recursos à sua disposição são outros. O quadrinho não é capaz de dirigir o olhar do leitor da mesma forma que a câmera, e precisa apreender seu foco através de outras dinâmicas (EISNER, 1999, p. 40). Já o filme, não tendo acesso aos recursos da página, da diagramação, da possibilidade de retornar a leitura ao ator de voltar a páginas anteriores, produz outra forma de continuidade, precisando utilizar-se, por exemplo, de recursos como o *flashback* ou a recapitulação da narrativa através da fala de um personagem.

A busca por linhas de diálogo entre *Begins* e diferentes produções, visa trazer à pesquisa ângulos diversos, enriquecendo a análise. Os temas levantados dialogam com as relações de intertextualidade que pretendo investigar. Uma vez que existe, antes de *Begins*, uma vasta produção cultural centrada no Batman, a apreciação deste filme abre chama a intervenção de conhecimentos e incursões anteriores no universo de Batman.

1.2.3 Enquanto cidade

Para Giddens (2005), o processo de formação da cidade moderna não se caracteriza apenas pelas marcas que imprime nos hábitos das pessoas, mas também pela antinomia moldada pelas sensibilidades que se desenvolvem no espaço da cidade.

¹⁴ Na superfície, todas as adaptações de romances para o cinema são transposições, na medida em que tomam um texto de um gênero e o apresentam a novos públicos pelas convenções estéticas de um processo de gênero completamente distinto (aqui romance para filme). Mas muitas adaptações, de romances e outras formas de gênero, contêm mais camadas de transposição, reposicionando seus textos fonte não somente em termos de gênero, mas também de cultura, geografia e cronologia (tradução minha).

Desde a época da formação das grandes aglomerações urbanas, no século XVIII, as opiniões acerca dos efeitos das cidades sobre a vida social têm se polarizado. Alguns enxergavam nas cidades uma representação da “virtude civilizada”, a fonte do dinamismo e da criatividade cultural. Para esses autores, as cidades maximizam as oportunidades para o desenvolvimento econômico e cultural, proporcionando um meio para uma existência confortável e satisfatória. Outros rotularam a cidade de inferno fumegante apinhado de multidões agressivas e portadoras de uma desconfiança mútua, cheio de crimes, violência e corrupção. (GIDDENS, 2005, p. 457)

Assim, forma-se o imaginário da cidade paradoxal, que apresenta potencial para reunir, agregar, prosperar, quanto para amontoar e condenar. A cidade ficcional se torna uma ferramenta narrativa à medida que se relaciona com os espaços das cidades reais – e dos imaginários construídos em torno das mesmas –, uma vez que a imagem cinematográfica busca referência no real, especialmente no caso do cinema hollywoodiano, que comumente se mantém vinculado ao princípio da verossimilhança.

No que se refere aos potenciais negativos do urbano, a insegurança faz parte da vida nas grandes cidades contemporâneas (particularmente a que decorre da preocupação com a violência), gerando o que Bauman chama de “capital do medo” (2005, p. 55). Assim como as transações comerciais tradicionais, o capital fundamentado no medo diz respeito ao modo como políticos e publicitários exploram a insegurança e a necessidade de ordem social e de segurança individual no mundo contemporâneo.

Poderíamos dizer que a insegurança moderna, em suas várias manifestações, é caracterizada pelo medo dos crimes e dos criminosos. Suspeitamos dos outros e de suas intenções, nos recusamos a confiar (ou não conseguimos fazê-lo) na constância e na regularidade da solidariedade humana. (BAUMAN, 2005, p. 16)

Esta insegurança alimenta, entre outras indústrias, os meios de comunicação, tangenciando também as artes. Deste modo, a ideia da cidade como lugar de perigo e decadência permeia o imaginário do cinema – sempre uma forma de arte própria dos grandes centros urbanos, tanto lhe fazendo uso como objeto quanto suporte – e a Gotham de *Batman Begins* é parte de uma longa tradição de “monstros urbanos”, o que será melhor explorado no capítulo quatro.

Conforme McArthur (1997) argumenta, a visão da cidade integra-se, em grande parte, à concepção do contraste entre cidade e campo que é reiterado na cultura norte-americana, contraste no qual, normalmente, são favorecidos os valores do campo (MCARTHUR, 1997, p. 32). Johnson (2010) observa aí desdobramentos das ideias desenvolvidas pelo terceiro presidente norte-americano e polímata Thomas Jefferson em *Notes on the State of Virginia* (1785)¹⁵, acerca da supremacia de um modo de vida agrário – associado ao caráter independente e à moralidade – sobre um modo de vida comercial/industrial – associado às aglomerações urbanas e à perda da independência.

The political oeconomists of Europe have established it as a principle that every state should endeavour to manufacture for itself: and this principle, like many others, we transfer to America, without calculating the difference of circumstance which should often produce a difference of result. In Europe the lands are either cultivated, or locked up against the cultivator. Manufacture must therefore be resorted to of necessity not of choice, to support the surplus of their people. But we have an immensity of land courting the industry of the husbandman. Is it best then that all our citizens should be employed in its improvement, or that one half should be called off from that to exercise manufactures and handicraft arts for the other? Those who labour in the earth are the chosen people of God, if ever he had a chosen people, whose breasts he has made his peculiar deposit for substantial and genuine virtue. It is the focus in which he keeps alive that sacred fire, which otherwise might escape from the face of the earth. Corruption of morals in the mass of cultivators is a phaenomenon of which no age nor nation has furnished an example. It is the mark set on those, who not looking up to heaven, to their own soil and industry, as does the husbandman, for their subsistence, depend for it on the casualties and caprice of customers. Dependence begets subservience and venality, suffocates the germ of virtue, and prepares fit tools for the designs of ambition. (JEFFERSON, 1781, p. 99)

¹⁵ Os economistas políticos da Europa estabeleceram como princípio que cada estado deveria empenhar-se em fabricar para si: e este princípio, como muitos outros, transferimos para a América, sem calcular a diferença de circunstância que deveria normalmente produzir uma diferença no resultado. Na Europa as terras são ou cultivadas, ou trancadas contra o cultivador. À manufatura deve-se, portanto, recorrer, por necessidade e não por escolha, para abastecer o saldo de seu povo. Mas nós possuímos uma imensidão de terra cortejando a diligência do lavrador. É melhor então que todos os nossos cidadãos sejam empregados neste melhoramento, ou que uma metade seja liberada disso para exercer manufaturas e artes manuais em prol do outro? Os que trabalham na terra são o povo escolhido de Deus, se ele alguma vez teve um povo escolhido, cujos seios ele tornou seu peculiar depósito para substancial e genuína virtude. É o foco em que ele mantém vivo o fogo sagrado, que de outra forma poderia escapar da face da terra. A corrupção da moral na massa de lavradores é um fenômeno do qual nenhuma era ou nação forneceu um exemplo. É uma marca daqueles que, não olhando para o céu, para seu próprio solo e diligência, como faz o agricultor, para sua subsistência, dependem para tal das casualidades e caprichos de fregueses. Dependência gera subserviência e venalidade, sufoca o germe da virtude, e prepara as ferramentas próprias para os desígnios da ambição (tradução minha).

O “campo triunfante” do discurso jeffersoniano permanece firmemente no imaginário e, conseqüentemente, em vários produtos culturais norte-americanos:

Although most twenty-first-century Americans reside in urban areas, modern American society still values a mythological rural landscape filled with happy farmers and friendly neighbors. These ideas can be seen in modern movies (*Field of Dreams*, *Sweet Home Alabama*), television (*Ed*, *Green Acres*), Broadway musicals (*Oklahoma*, *Seven Brides for Seven Brothers*), popular songs (“King of the Road,” “Friends in Low Places”) and even entire genres (the western). (JOHNSON, 2010, p. 720)¹⁶

Essa cidade paradoxal está presente nos signos que fazem parte dos padrões cotidianos de pensamento, de forma que os motivos apresentados pelo cinema são reconhecíveis. O conceito de *imaginabilidade* cunhado por Kevin Lynch (1999, p.11) parece ser útil aqui para delimitar esta relação. Uma cidade *imaginável* consiste em um espaço urbano que reuniu em torno de si um arcabouço de imagens mentais capaz de torná-lo legível. Segundo o autor, as relações que um observador estabelece com seu ambiente através de visibilidades e situação espacial, podem ser desdobradas em três pontos:

Uma imagem ambiental pode ser decomposta em três componentes: identidade, estrutura e significado. É conveniente abstrai-los para a análise, desde que não se perca de vista que o sempre aparecem juntos. Uma imagem viável requer, primeiro, a identificação de um objeto, o que implica sua diferenciação de outras coisas, seu reconhecimento enquanto entidade separável. A isso se dá o nome de identidade, mas não no sentido de igualdade com alguma outra coisa, mas com o significado de individualidade ou unicidade. Em segundo lugar, a imagem deve incluir a relação espacial ou paradigmática do objeto com o observador e os outros objetos. Por último, esse objeto deve ter algum significado para o observador, seja ele prático ou emocional. O significado também é uma relação, ainda que bastante diversa da relação espacial ou paradigmática. (LYNCH, 1999, p.9)

Com as categorias de *identidade*, *estrutura* e *significado*, Lynch apresenta um modelo para compreender o espaço urbano, combinando as características que o distinguem sensivelmente de outros espaços, tornando-o único. O autor recomenda a

¹⁶ Embora a maioria dos americanos do século XX residam em áreas urbanas, a sociedade americana moderna ainda valoriza uma paisagem rural mitológica repleta de fazendeiros felizes e vizinhos amigáveis. Essas ideias podem ser vistas em filmes modernos (*Campo dos Sonhos*, *Doce Lar*), televisão (*Ed*, *Green Acres*), musicais da Broadway (*Oklahoma*, *Seven Brides for Seven Brothers*), canções populares (“King of the Road”, “Friends in Low Places”) e até gêneros inteiros (o *western*) (tradução minha).

observação da configuração física, a qual é manifesta, no caso da cidade, em sua arquitetura e organização; e os sentidos que são atribuídos pelo observador a estes elementos através de sua leitura.

Adiante observarei a composição da Gotham de *Batman Begins* em diferentes aspectos, trazendo à análise os referenciais supracitados, a fim de descrever um olhar sobre o objeto que contemple suas facetas diversas: 1) a presença de Gotham no campo da construção do filme; 2) o papel que a metrópole desempenha enquanto rede de intertextualidades; e 3) a problemática da apresentação do elemento urbano na narrativa fílmica em vista de percepções teóricas acerca da cidade real. O capítulo seguinte volta-se para a constituição de Gotham enquanto instituição ficcional, nos quadrinhos e no cinema, e suas devidas repercussões em termos estético-narrativos.

2. A COMPOSIÇÃO DE GOTHAM: MÚLTIPLOS OLHARES, MÚLTIPLAS CIDADES

“Gotham tem mais gárgulas per capita que qualquer outra cidade no mundo. Mas nem um mísero Chipotle? FAIL.”

(twitter.com/God_Damn_Batman)

A questão central deste capítulo será expor aspectos da composição de Gotham, relacionando dados acerca de sua formulação nas histórias em quadrinhos, bem como de possíveis apropriações detectáveis na geração da cidade fictícia. Além disso, trato aqui de observar a exposição do panorama urbano apresentado nos filmes *Batman*, *Batman – O Retorno*, *Batman Eternamente* e *Batman & Robin*, de modo a compor um quadro mais amplo, o qual possa sugerir permanências e rupturas na representação da cidade que é palco para as aventuras do herói.

Selecionei o conjunto de filmes com base em um critério fundamental: todos, assim como os filmes de Christopher Nolan, são produções dos estúdios Warner Bros., que, tal como a DC Comics, são propriedade do grupo Time Warner Inc. (OWCZARSKI, 2008, p. 5). Deste modo, apesar das diferenças em termos de narrativa e estilo, os filmes de Burton, Schumacher e Nolan constituem, ao menos no sentido amplo, uma mesma franquia, e são desdobramentos da mesma estratégia de mercado – explorar a imagem de um dos personagens mais famosos à disposição do estúdio, e fazê-lo de forma a compreender o filme de super-herói como material digno de produções de primeira linha. Deste modo, excluí de minha análise os seriados cinematográficos *Batman* (Lambert Hillyer, 1943) e *Batman e Robin* (Spencer Gordon Bennet, 1949), bem como o seriado televisivo dos anos 1960 e o filme que dele derivou, por serem propostas significativamente diferentes das incursões mais recentes. Além disso, incluí apenas produções *live-action*, desconsiderando o vasto conjunto de séries e longas-metragens animados.

2.1. CIDADE DOS LOUCOS, ALDEIA DAS CABRAS: A TRÊS VEZES RENOMADA E DELEITÁVEL CIDADE DE GOTHAM

Embora o ambiente urbano tenha sido um componente essencial às histórias desenhadas por Bob Kane, a emergência de Batman nos quadrinhos não se dá em Gotham. As primeiras aventuras do herói transcorriam em uma metrópole indeterminada. Em alguns exemplos, Nova York – e mais especificamente Manhattan – é o palco das aventuras do herói. Posteriormente, é atribuído o nome Gotham City, pensado pelo roteirista Bill Finger, à cidade defendida pelo vigilante (GREENBERGER; MANNING, 2010, p. 109). Da mesma forma que o herói mascarado não surge em Gotham, Gotham não surge a partir de Batman.¹⁷

Em 1807 o nome *Gotham* foi empregado pela primeira vez no *Salmagundi* (IRVING, 1890, p. 222), periódico de natureza cômica que aludia à cidade de Nova York, como “A três vezes renomada e deleitável cidade de Gotham” (“*The thrice renowned and delectable city of Gotham*”). O periódico foi concebido por Washington Irving, que também escreveu o livro satírico denominado *A history of New-York, from the beginning of the world to the end of the Dutch dynasty; containing, among many surprising and curious matters, the unutterable ponderings of Walter the Doubter, the disastrous projects of William the Testy, and the chivalric achievements of Peter the Headstrong, the three Dutch governors of New-Amsterdam; being the only authentic history of the times that ever hath been published*¹⁸ (IRVING, 1809).

Todavia, o nome – em anglo-saxão antigo *Goats’ Town*, “Aldeia das Cabras” – é mais antigo, tal como a fama que o acompanha (BURROWS; WALLACE, 1999, p. XII). A escolha de Irving para o apelido que cedeu a Nova York foi possivelmente influenciada pelo folclore em torno da vila de Gotham, em Nottinghamshire, na

¹⁷ É válido notar que mesmo nos quadrinhos, Gotham é, eventualmente, palco para as aventuras de outros heróis além de Batman, por exemplo, o Canário Negro e o Lanterna Verde original, Alan Scott.

¹⁸ *Uma história de Nova-York, do início do mundo até o fim da dinastia holandesa; contendo, entre muitos outros temas surpreendentes e curiosos, as ponderações indizíveis de Walter, o Incrédulo, os projetos desastrosos de William, o Irascível, e as conquistas cavaleirescas de Pedro, o Obstinado, os três governadores holandeses de Nova-Amsterdã; sendo a única história autêntica dos tempos que já foi publicada* (tradução minha).

Inglaterra. Os “tolos de Gotham” (*foles of Gotham*) são mencionados na coleção de peças medievais intitulada *The Towneley Mysteries* (RAINE, 1836, p. 88). Os nativos de Gotham são também os protagonistas de um conto publicado no século XVII, *Merrie Tales of the Mad Men of Gotham* (HAZLITT, 1864, pp. 5-26) e de *The merry tales of the three wise men of Gotham*, de James Kirke Paulding (1826).

O escritor seiscentista Thomas Blount narra em *Tenures of land & customs of manors* (BLOUNT, 1874, pp. 133-4) um evento que teria dado a Gotham a reputação de ser uma vila de loucos.

The tale is told thus: King John, passing through this place towards Nottingham, intending to go over the meadows, was prevented by the villagers, they apprehending that the ground over which a king passed was for ever after to become a public road. The King, incensed at their proceedings, sent from his Court soon after some of his servants, to inquire of them the reason of their incivility and ill-treatment, that he might punish them by way of fine, or some other way he might judge most proper.¹⁹

Ao chegar à vila, os enviados do rei se depararam com aldeões tentando afogar enguias em barris, rolando queijos colina abaixo e construindo uma cerca em torno de um cuco empoleirado num arbusto.

[...] in short, they were all employed in some foolish way or other, which convinced the King's servants that it was a village of fools; whence arose the old adage, “The wise men” or “The fools of Gotham.” (BLOUNT, 1874, p. 133)²⁰

Deste modo, dita a lenda, os habitantes de Gotham empregaram um truque contra o rei. Seu estratagema teve sucesso, mas custou-lhe a reputação. O nome seria transmitido à Nova York no discurso satírico de Irving, tornando-se uma das alcunhas da cidade norte-americana. Portanto, antes mesmo que o nome de Gotham fosse associado às narrativas de Batman, já comportava a problemática da representação de

¹⁹ O conto é assim contado: o rei João, passando por este local no caminho para Nottingham, com a intenção de atravessar os prados, foi impedido pelos moradores, que compreendiam que o terreno sobre o qual um rei passou tornou-se para sempre depois uma via pública. O rei, irritado com seu proceder, logo enviou de sua corte alguns de seus servos, para saber deles o motivo de sua incivilidade e maus-tratos, para que pudesse puni-los por meio de multa, ou de alguma outra maneira que ele pudesse julgar mais adequada (tradução minha).

²⁰ [...] em suma, todos eles se dedicavam a alguma tolice ou outra, o que convenceu os servos do rei que era uma vila de tolos, de onde surgiu o velho ditado, “Os homens sábios”, ou “Os tolos de Gotham” (tradução minha).

cidade: local de loucura ou de teatralidade da loucura. Para Burrows e Wallace (1999, p. XII), dificilmente os habitantes de Nova York admitiriam o apelido se a aldeia de Gotham não tivesse alguma qualidade redentora – e a tinha, pois sua loucura havia sido estratégica.

E, com efeito, Nova York parece ter oferecido aos primeiros autores de Batman o modelo para os cenários das narrativas do vigilante mascarado. Bill Finger, roteirista e co-criador do Batman afirmou ter cogitado chamar a cidade em que as narrativas se passavam *Civic City*, *Capital City* e *Coast City*.

Then, I flipped through the phone book and spotted the name Gotham Jewlers and said ‘that’s it,’ Gotham City. We didn’t wanted to call it New York because we wanted anybody to identify with it. Of course, Gotham is another name for New York. (STERANKO, 1970, p. 45)²¹

Deste modo, o autor atribuiu a inspiração para o nome a um achado fortuito ocorrido em meio ao processo criativo, entretanto admitiu que, se por um lado desejava distanciar-se da representação de uma cidade real, estava ciente da ligação que o nome Gotham detinha com Nova York. Dennis O’Neill (apud VAZ, 1999, p. 66), autor e editor das histórias de Batman, define Gotham como Nova York, abaixo da décima quarta rua, após as onze horas da noite. “For those not familiar with New York, this includes the environs of Greenwich Village, SoHo, the Bowery, Little Italy, and Chinatown, as well as the mighty Brooklyn and Manhattan bridges”²² (VAZ, 1999, p.66).

Rama (2006, p. 71) argumenta que, embora Nova York não seja o palco literal das aventuras de Batman, é sensível “a influência desta cidade na criação de Gotham City como representação do espaço, a começar pelo próprio nome”. Esta autora identifica diversos paralelos entre a metrópole real e sua contraparte ficcional: o Parque Robinson de Gotham – paralelo do Central Park de Nova York; o Gotham

²¹ Então, eu folhee o livro de telefone e vi o nome *Gotham Jewlers* e disse “é isso, Gotham City”. Nós não queríamos chamá-la de Nova York porque não queríamos que ninguém se identificasse com a cidade. Claro, Gotham é outro nome para Nova York (tradução minha).

²² Para os não tão familiarizados com Nova York, isso inclui os arredores do Greenwich Village, SoHo, o Bowery, Little Italy, e Chinatown, assim como as poderosas pontes do Brooklyn e de Manhattan (tradução minha).

Village – relacionável ao Greenwich Village; os enclaves étnicos, como o Bairro Chinês e o Caldeirão, análogos a Chinatown e Hell's Kitchen; entre outros.

Assim, de seu surgimento nos quadrinhos, ao final dos anos trinta, em diante, Gotham City assume os contornos de uma cidade reconhecível, repleta de paralelos com o real. Simultaneamente, é uma cidade outra, ficcional. Esta situação cede liberdade criativa aos autores que desejam manipular o espaço no qual transcorrem as histórias, a fim de moldá-lo em função da própria existência do protagonista, reforçando seus caracteres fundamentais. Conforme Vaz:

For Batman the entire city has been one big prop, a piece of movable theater. It's a landscape full of moods and symbols as well as heights and angles. Thus, a battle atop a clock tower only tells the criminal time is running out, a bridge serves as a strategic observation perch, and a sculpted gargoyle projecting from a downtown building becomes a perfect spot to anchor and swing on the Bat-Rope. (VAZ, 1999, p. 69)²³

Por outro lado, a cidade existe em complementaridade ao herói não apenas por que possui os contornos de palco e acessórios de cena, mas porque sua ambientação justifica o comportamento do protagonista: ela é sombria e atmosférica, e a silhueta e as cores do traje de Batman são coerentes com a paisagem. Os vilões combatidos pelo herói ao longo de sua história também oferecem um vislumbre da natureza de Gotham.

Nas primeiras histórias em quadrinhos, Gotham City é flagelada por ameaças de duas ordens. De um lado, gângsteres de terno, gravata e chapéu fedora, caracterizados à maneira de filmes como *Scarface* (1932), de Howard Hawks, e *Alma no Lodo* (1931), de Mervyn LeRoy. O segundo grupo é composto por “grandes ameaças” ou gênios do crime, como o Dr. Morte e Hugo Strange e, mais tardiamente, figuras rigorosamente tipificadas, que se tornariam alguns dos mais conhecidos supervilões do universo dos quadrinhos. Dentre estes, destacam-se a ladra de primeira classe, Gata – posteriormente chamada de Mulher Gato –, um ator de filmes “B” que se converte em criminoso conhecido como Cara de Barro, e o Coringa, desenhado a

²³ Para Batman toda a cidade tem sido um grande acessório cênico, uma peça de teatro móvel. É uma paisagem cheia de humor e símbolos, bem como alturas e ângulos. Assim, uma batalha em cima de uma torre do relógio só diz ao criminoso que o tempo está se esgotando, uma ponte serve como um poleiro de observação estratégico, e uma gárgula esculpida projetando a partir de um edifício do centro da cidade torna-se um local perfeito para ancorar e balançar na Bat-corda (tradução minha).

partir de uma foto do ator alemão Conrad Veidt (FIGURA 1) no filme *O Homem Que Ri* (1928), do expressionista Paul Leni (GREENBERGER; MANNING, 2010, p. 160).

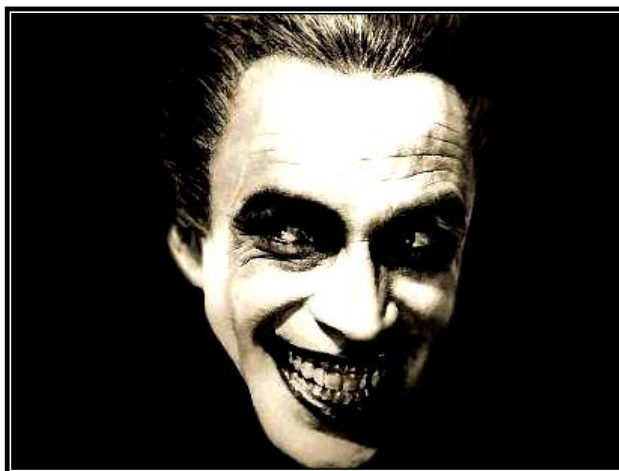


FIGURA 1 – O ator Conrad Veidt em *O Homem que Ri*.

FONTE: Paul Leni, 1928.

Ao longo das décadas de quarenta, cinquenta e sessenta, o tom das aventuras tornou-se progressivamente menos sombrio, voltando-se para narrativas fantásticas, com gigantes e extraterrestres. Gotham deixava de ser um lugar de crime – ao menos, do crime convencional. Esta formulação obteria sua mais definitiva manifestação no seriado produzido entre 1966 e 1968.



FIGURA 2 – Seriado dos anos sessenta.

FONTE: Leslie H. Martinson, 1966.

Removendo o personagem do risco de extinção devido a uma baixa nas vendas de seus títulos em quadrinhos, a produção televisiva inaugurou um fenômeno: a ascensão do personagem ao *status* de ícone da cultura *pop*. No processo, a série criou uma imagem de Batman que persiste, apesar de todas as tentativas de negação que a ela se sucederam. (BROOKER, 2001, p. 179-180)

Na década de 1970 teve início o período de reelaboração iniciado com a participação do roteirista Dennis O’Neil e do desenhista Neal Adams nos títulos relacionados ao personagem. Essa “reinvenção” do Batman atingiria seu ponto culminante no final dos anos oitenta, com histórias como *O Cavaleiro das Trevas* de Frank Miller, lançado em 1987, *Batman: Ano Um*, de 1987, de autoria de Frank Miller e David Mazzuchelli, *A Piada Mortal*, de Alan Moore e Brian Bolland, publicado em 1988, e *Asilo Arkham*, de Grant Morrison e Dave McKean, publicado em 1989. Aqui, a cidade voltaria a ser um lugar escuro, taciturno e ameaçador, uma metrópole decadente, da qual as facetas mais visíveis são becos, galpões e habitações comprimidas.

Segundo Brooker (2001, p. 171-172), as narrativas da segunda metade dos anos oitenta buscavam se definir em contraste com relação ao popular seriado protagonizado pelo Batman nos anos sessenta. *Batman*, de Tim Burton, se encontra inserido nesta conjuntura: subsequente ao referido conjunto de histórias em quadrinhos, foi possivelmente uma produção conclusiva na sedimentação de uma nova imagem pela negação da antiga²⁴. Isso incluía um suposto retorno às origens do personagem, ou seja, às primeiras histórias de Finger e Kane, mais sombrias e violentas, repletas de brumas, escuridão e medo.

Tal imagem evoca as influências no processo de criação do homem morcego, as quais, em grande parte, remontam ao cinema. Para Fisher (2006), Batman é devedor tanto do Expressionismo alemão – via o impacto dos filmes de terror da *Universal*

²⁴ A significância da distinção entre o Batman “sombrio” e o Batman “camp”, do seriado, pôde ser sentida de maneira visível, afirma Brooker (2001, p. 176), quando os advogados da DC Comics impuseram ao ator Adam West uma medida que o proibia de realizar aparições públicas usando uma fantasia do Batman, dado o receio da empresa de que o grande público confundisse a performance individual de West com o filme que estava para ser lançado pela Warner Bros.

Studios, com *Drácula* (Tod Browning, 1931), mencionado anteriormente, influenciados pelas convenções expressionistas, na constituição do personagem – quanto do cinema *Noir*, que emergiu por volta da mesma época que o personagem (décadas de 30 e 40), conforme tratarei mais adiante.

2.2. UMA HISTÓRIA – FICCIONAL, OU NÃO – DE GOTHAM

A história *Natural Consequences*, escrita por Alan Moore e desenhada por Rick Veitch e Alfredo Alcala, revela, em uma de suas vinhetas iniciais, alguns dados acerca das origens de Gotham City (1986, p. 3). A FIGURA 3 mostra o personagem conhecido como Monstro do Pântano destrói um monumento erigido em honra do Capitão Jon Logerquist, que teria fundado a cidade no ano de 1635.

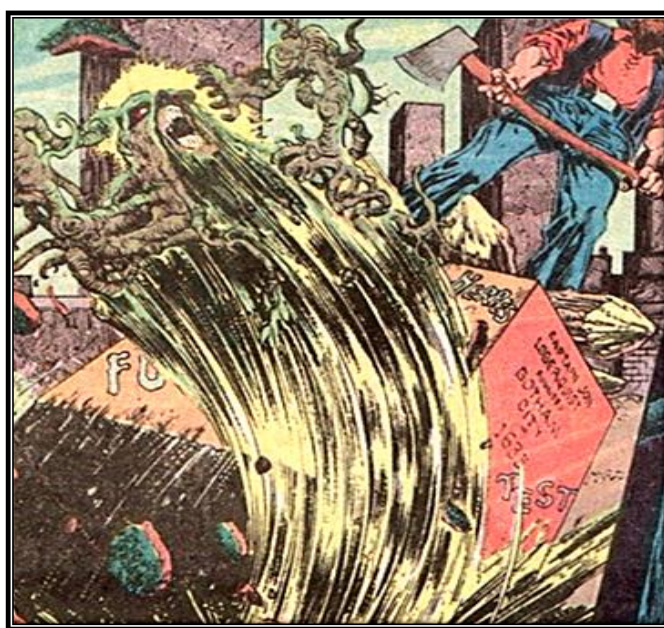


FIGURA 3 – O monumento em homenagem ao fundador, Jon Logerquist.

FONTE: MOORE et al., 1986, p. 3.

Paul Kupperberg (1990, p. 29) aponta, em *Atlas of the DC Universe*, que Logerquist, um mercenário sueco, teria desembarcado na costa oriental da América do Norte, buscando escapar dos conflitos religiosos na Europa. É interessante notar que a

figura representada na estátua carrega um machado, caracterização semelhante à de estátuas dedicadas ao presidente norte-americano Abraham Lincoln²⁵ (FAIRBANKS, 2005).

A primeira menção nominal a Gotham nos quadrinhos deu-se no quarto volume da revista *Batman* (KANE, 1941, p.7), em uma vinheta que evidencia a primeira página de um jornal, a *Gotham City Gazette* (FIGURA 4). As aventuras já não ocorriam mais em Nova York ou em alguma cidade indefinida.

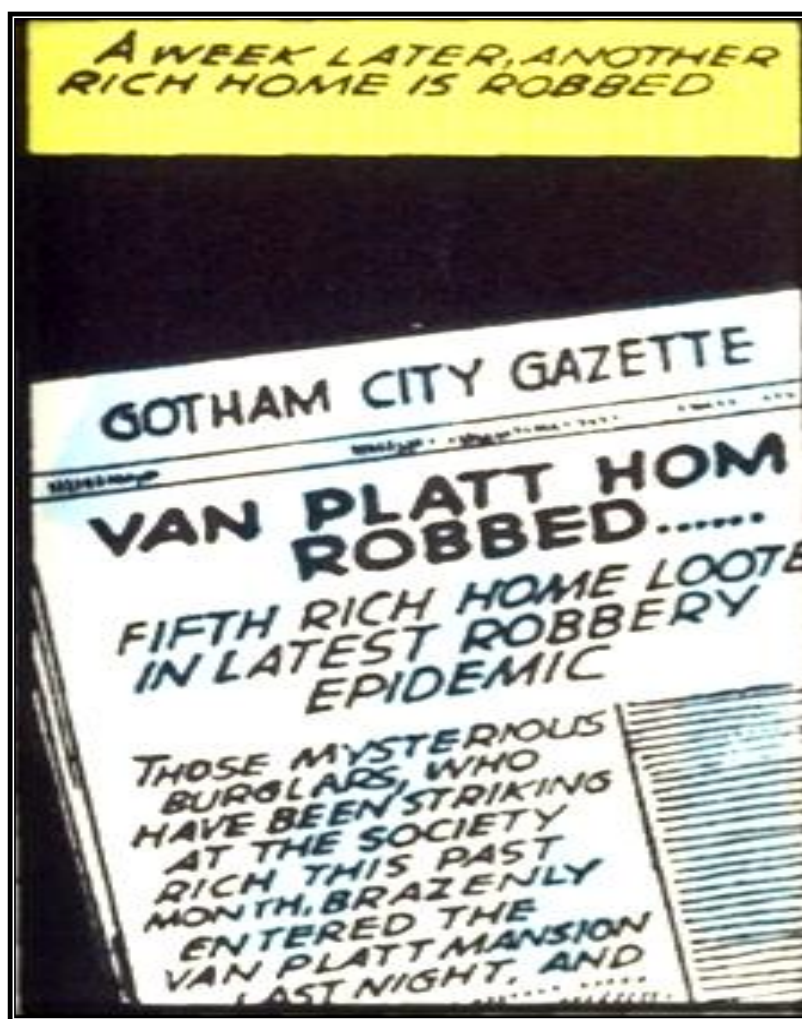


FIGURA 4 – O jornal identifica Gotham como tal.

FONTE: KANE, 1941, p.7.

²⁵ Embora não seja o foco deste trabalho, seria possível relacionar a iconografia de Lincoln e seu machado às ideias jeffersonianas com relação ao trabalho no campo, ao pioneirismo e à ocupação do território, valores importantes na cultura norte-americana.

Mais adiante, em outra aventura listada na mesma edição (KANE, 1941, p. 46), Batman e Robin estão posicionados sobre um prédio. Segue a narração: “The next night – two mantled figures are poised against the inky sky that forms the backdrop of the great stage that is called – Gotham City [...]”²⁶. A composição é marcada por arranha-céus contra o céu noturno, em um quadro permeado pela névoa.

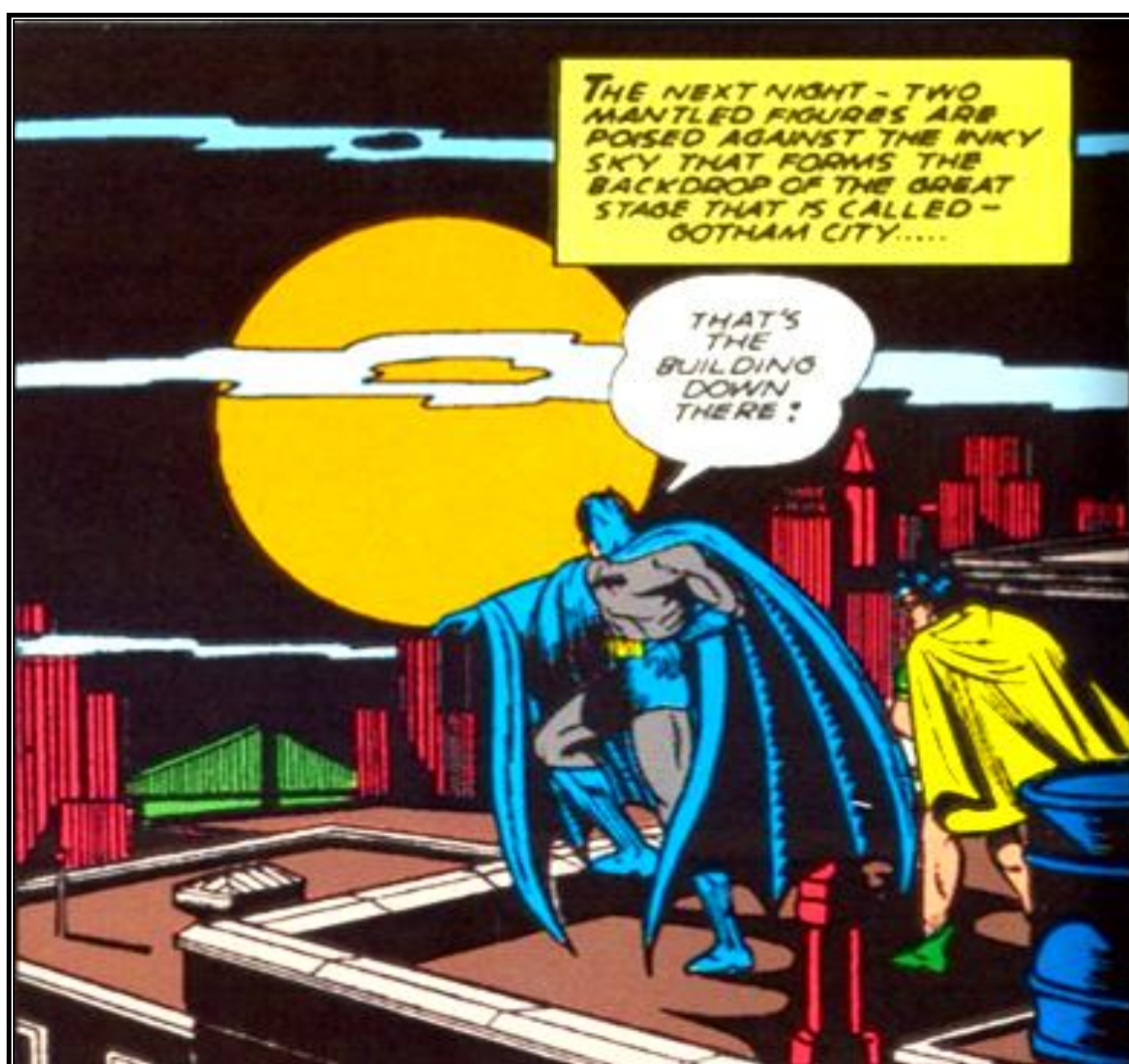


FIGURA 5 – A noite de Gotham.

FONTE: KANE, 1941, p. 46.

Conforme mostrado nos trechos observados das obras de Miller e O’Neil, roteiristas e desenhistas posteriores mantiveram a ambientação sombria, acrescentando

²⁶ Na noite seguinte – duas figuras de capa estão posicionadas contra o céu escuro que forma o painel de fundo para o grande palco que é chamado – Gotham City [...] (tradução minha).

ainda novas camadas ao discurso narrativo da cidade decadente permeada pelo crime e pela corrupção, o que inclui a introdução de novas facetas do espectro urbano, como, por exemplo, a Zona Leste, apresentada em *Ano Um* (MILLER; MAZZUCHELLI, 2011, p. 10), conforme a FIGURA 6.

Descrita como “inferno” na narração em primeira pessoa de Bruce Wayne, a Zona Leste mostra-se um aglomerado de construções pouco atraentes, um centro de atividades ilícitas, dentre as quais se evidencia a prostituição. É válido notar ainda, na narração, as referências a artistas que trabalharam nas histórias em quadrinhos de Batman em um número de Topônimos: o Robinson Park (Jerry Robinson), o Finger Memorial (Bill Finger) e a Missão Sprang (Dick Sprang).



FIGURA 6 – A zona-leste.

FONTE: MILLER; MAZZUCHELLI, 2011, p. 10.

Quanto à sua localização, Kupperberg (1990, p. 33) situa Gotham no estado de Nova Jersey. A FIGURA 7 compreende o mapa da cidade que consta em *Batman – Gotham City Secret Files and Origins no.1* (DC COMICS, 2000), o qual mostra, de maneira bastante completa a situação geográfica da cidade, com as ilhas entre o Rio Gotham e o Oceano Atlântico, as diversas pontes e túneis que as conectam ao continente. O mapa inclui ainda a localização da Mansão Wayne – no continente, separada da maior concentração urbana –, da casa do Comissário Gordon, o Asilo Arkham, a Torre Wayne, a prefeitura, distritos, portos e praças, entre outras localidades. Esta fonte constituiria a conformação espacial mais completa descrita para o universo de Batman nos quadrinhos.

Outro mapa foi elaborado para a campanha de divulgação anterior ao lançamento de *Batman: O Cavaleiro das Trevas*, de Nolan, em 2008 (FIGURA 8). Sendo um dos diversos sites lançados como parte da estratégia de marketing formulada, em associação pelos estúdios Warner e 42 Entertainment (NOBRE, 2009, p. 7), era a *home page* da *Gotham City Rail*, empresa de transporte ferroviário de Gotham. “A partir de imagens geradas virtualmente e mensagens transmitidas por meios de comunicação, Batman: o Cavaleiro das Trevas ocupou, no ambiente digital, espaços dedicados à realidade” (NOBRE, 2009, p. 12).

Esta versão do mapa apresenta contornos semelhantes ao mapa dos quadrinhos, preservando a formação insular que constitui a concentração urbana. Dentre as alterações mais significativas, estão o deslocamento da Torre Wayne da maior ilha mais meridional (*Downtown*), para a mais central (*Midtown*), e do Asilo Arkham para uma ilha entre as duas já mencionadas, onde está situado também o bairro do Narrows, uma área densamente povoada com graves problemas de infraestrutura, negligenciada pela polícia, onde se dá o clímax do filme.

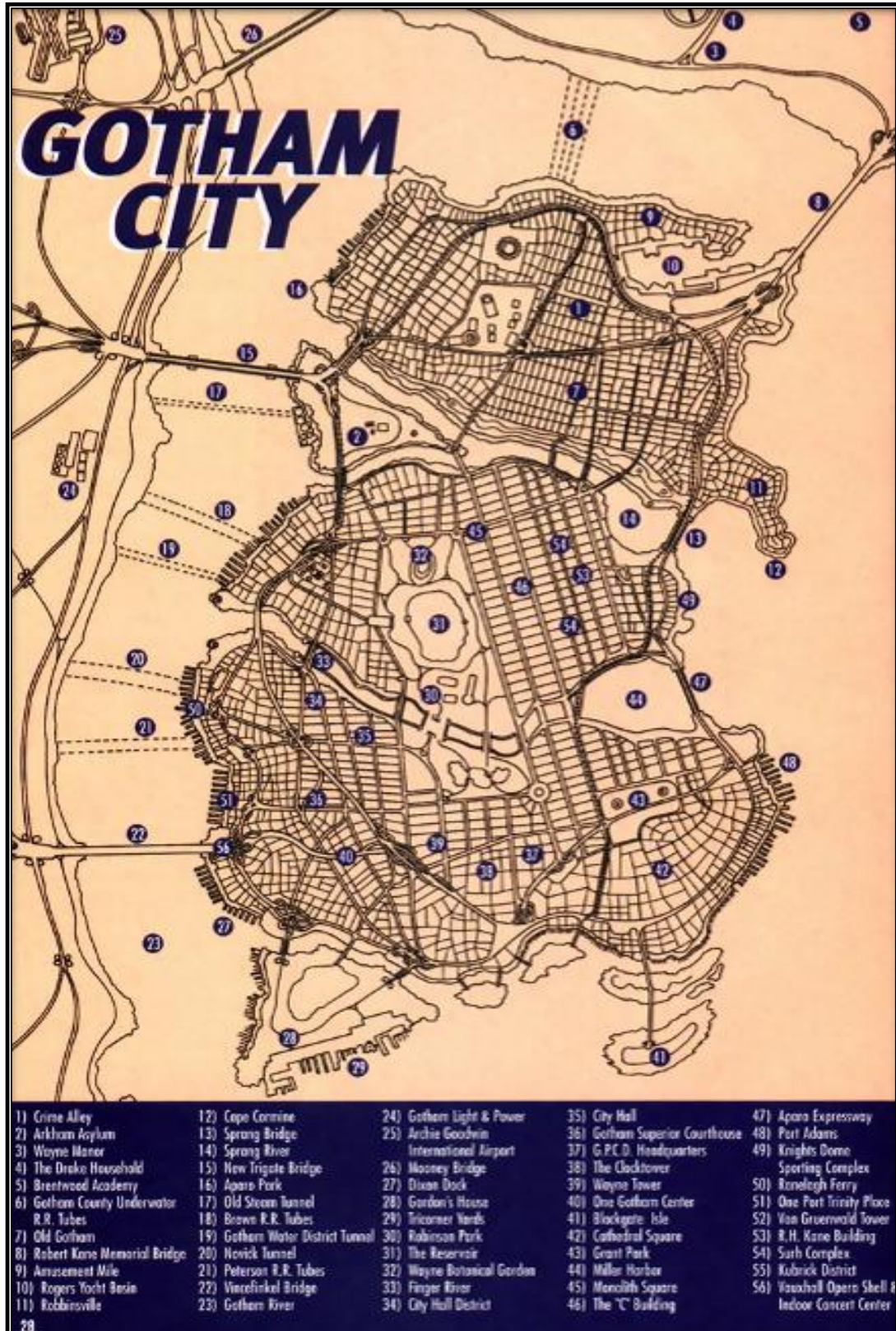


FIGURA 7 – Mapa de Gotham elaborado para Batman – Gotham City Secret Files and Origins no. 1.

FONTE: DC COMICS, 2000, p. 28



FIGURA 8 – Mapa de Gotham.

FONTE: <http://www.gothamcityrail.com/map.htm>

2.3. AS FACES DO URBANO: PARA CADA FILME, UMA CIDADE

Neste tópico, abordo os diferentes tratamentos dispensados ao cenário urbano nos filmes de Batman produzidos anteriormente a *Begins*, entre 1989 e 1997. Como já foi mencionado, existem interpretações anteriores do personagem no meio cinematográfico, todavia, para os fins desta análise, considerarei apenas as produções que se seguem ao fenômeno do *comic book movie* enquanto produção de primeira linha no contexto do cinema comercial, conforme inaugurado por *Superman: o filme*. No caso destas produções, observarei a relação da própria figura do herói com ambientação, da qual trata Tiellet (2009, p. 59), frisando a forte presença da paisagem urbana:

No cinema, e especialmente nos filmes fantásticos, a cidade tem uma carga expressiva adicional: na sua função de palco da história, o lugar se torna uma *mise-en-scene* visível. Cabe lembrar que nas sete produções cinematográficas realizadas até hoje do personagem, somente no filme *Batman Begins* (2005) de Christopher Nolan, o herói está fora da cidade logo no início do filme, mas retorna e ali permanece até o final.

Por redundante que seja, é válido afirmar que cada Batman existe com pleno sentido dentro do universo constituído pela narrativa em questão, universo este que, conforme busco evidenciar, é em grande parte organizado em torno de uma dada estética do espaço urbano.

2.3.1. *Batman*

Destaco, no primeiro filme do herói dirigido por Tim Burton, a “Nova York” caótica, que aparenta ter crescido de maneira desordenada e carente de um projeto. Esta Gotham permite a mescla de estátuas monumentais, prédios antigos revestidos de pedra, passagens elevadas, arcadas, portentosas estruturas metálicas, canos expostos e becos desolados.

Após uma dramática exibição do desenho estilizado de um morcego cingido por uma elipse – a insígnia do herói –, a primeira imagem (FIGURA 9) que o filme apresenta é um horizonte de arranha-céus e chaminés recortado contra um nebuloso céu noturno, separado dos telhados no primeiro plano por um corpo de água acima do qual passa uma ponte. Elaborada a partir de um painel pintado, a cidade evoca paisagens da pintura modernista. É estabelecida uma relação de estranhamento, na qual o espectador a acompanha de longe. A legenda anuncia: Gotham City.



FIGURA 9 – A arquitetura esmagadora da Gotham City de Tim Burton.

FONTE: Tim Burton, 1989.

O plano seguinte reforça a verticalidade. Conforme é visível na figura abaixo (FIGURA 10), trata-se de um cenário soturno de decadência urbana, com trânsito congestionado e aglomeração de pessoas. As construções altas e robustas que emolduram o ambiente mesclam construções de alvenaria de talhe pesado, arcobotantes, estruturas de aço, pontes elevadas e tubulações expostas. A composição é grandiosa e decrépita ao mesmo tempo, exibindo uma arquitetura portentosa, mas deteriorada, vítima de depredação ou negligência.



FIGURA 10 – A Gotham de Tim Burton.

FONTE: Tim Burton, 1989.

O movimento de câmera percorre o espaço público diante de um cinema, o *Monarch*. Aglomeram-se muitas pessoas, inclusive um grupo de mendigos que vasculha o interior de uma lata de lixo. A câmera acompanha uma família para fora do cinema, um casal e seu filho, cuja aparência os destaca do restante das pessoas que circulam pelas calçadas de Gotham. São turistas, “bem vestidos”, contrastando duramente com o grande número de indivíduos exibindo trajés e penteados excêntricos ao redor. Tentam pegar um táxi, mas o perdem para outra pessoa; tentam chamar a atenção de outros táxis, mas estes passam em disparada pela rua. Prosseguem a pé, em meio à multidão, acotovelando-se e sendo abordados por uma meretriz no meio do caminho. Contrastam com tudo e com todos: sua presença evidencia a “dureza” de Gotham City.

Os planos seguintes mergulham os referidos personagens em espaços comprimidos, sujos, esfumaçados, esparsamente povoados por bêbados e indigentes. A câmera acompanha sua trajetória de longe, como se estivessem sob o olhar atento de alguém. A família passa por um indigente que pede dinheiro, o qual pragueja a negligência dos turistas. No plano seguinte, o suspense culmina num ataque traiçoeiro contra o homem do casal, uma coronhada na nuca. Ele tomba, enquanto o indigente de antes aparece junto de outro indivíduo e da voz de assalto à mulher. Os assaltantes

fogem. O quadro focaliza as vítimas uma última vez, em *plongée*, novamente a visão atenta de alguém.

Com um acompanhamento musical dramático, o plano seguinte apresenta uma rua vista de cima. As linhas negras e vermelhas dos contornos dos prédios conduzem para baixo. Uma construção, mais alta, destaca-se no primeiro plano. Não é um arranha-céu em estilo *art déco* – como os outros na composição –, mas a torre de uma catedral; uma estrutura em estilo gótico, poligonal, com telhas de chumbo e gárgulas. Num ponto entre duas destas gárgulas uma figura negra é recortada contra um pavimento de pedras vermelhas. A figura gira e retira-se para o interior da torre, deixa tremular a capa atrás de si, projetando uma sombra icônica: uma silhueta humana, com orelhas pontiagudas, o predador que observa do alto.

Os mesmo valores conduzem o espectador ao encerramento da narrativa. Novamente, destaco o uso do recurso da altura na formulação do discurso fílmico. O epílogo: transcorrido o confronto final entre herói e vilão, apresenta-se a fachada da prefeitura, com suas formas angulosas, maciças, decorada por estátuas grandes e melancólicas, de contornos sóbrios. As autoridades – prefeito, Gordon, o comissário de polícia e o promotor público Harvey Dent – dirigem-se à imprensa em tom de triunfo: a ameaça que pairava sobre a cidade foi dissipada. O Batman legou à cidade um presente: um sinal através do qual ele possa ser convocado à ação.

O comissário aciona o aparelho, projetando a imagem luminosa no céu noturno, uma elipse branca recortada pelo contorno do morcego. Alguns planos a seguir, Vicky Vale, interesse amoroso do protagonista, distancia-se da multidão reunida diante da prefeitura e vai ao encontro dele, apenas para deparar-se com o leal mordomo de Bruce Wayne, Alfred, o qual lhe informa que seu patrão “poderá se atrasar um pouco”.

Então, o plano abandona o nível do chão, os espaços semidesertos da urbe – sinal de que o caos que atormentava as ruas foi debelado –, em um veloz movimento vertical pela arquitetura de Gotham. Imagens se fundem, expondo fragmentos dos prédios, linhas retas, janelas estreitas, estruturas metálicas, vigas, vapor. A câmera fecha na silhueta de Batman, imóvel, exceto pela capa esvoaçante, em pé sobre uma

gárgula. No fundo não há nenhum contorno de outras construções, apenas o sinal luminoso projetado contra o céu nublado. É este o local do protagonista, o telhado desenhado contra as nuvens, apartado da cidade, vulnerável, que envia um sinal ao céu noturno, clamando por ajuda.

A Gotham engendrada por Burton e seu *designer* de produção, Anton Furst, por vezes chamada de “retro high-tech” (JONES, 2007), compreende uma eclética composição arquitetônica. Por um lado, possui os tons de uma evidente referência à imagem de uma Nova York dos anos trinta e quarenta – época da aurora de Batman nos quadrinhos. Por outro, incorpora valores diversificados, incluindo elementos arquitetônicos referentes a usos históricos da produção do espaço urbano– tubulações metálicas fumegantes, passagens elevadas, andaimes. Estátuas imensas decorando o prédio da prefeitura, representando a figura de Atlas curvada sob o peso do globo, ou gigantes encapuzados, em estilo *Art Déco*. É uma metrópole que não está situada no futuro ou no passado, sem, no entanto, identificar-se prontamente com o presente. Segundo Plouffe (2003, p. 2-3):

Architecturally, Gotham City was portrayed by production designer Anton Furst as a hybrid creation of multiple styles, including: early brownstone buildings, modern brutalism, gothic architecture, and Italian futurism, with a few hints of fascist design and art deco reserved for the somewhat low-key City Hall, Grissom Tower, Flugelheim Museum and Vicky Vale’s apartment. Though he turned to the 1940s imagery provided by the original comic for inspiration, Furst’s primary goal was to create a Gotham that was both believable and timeless. Special effects relied almost exclusively on models and miniatures, with a sporadic inlay of cell animation.²⁷

O resultado da alquimia urbanística de Furst e Burton é uma cidade na qual convivem, tal qual a miscelânea de estilos arquitetônicos, jornalistas de chapéu e suspensórios, *punks* e mafiosos.

²⁷ Arquitetonicamente, Gotham City foi representada pelo designer de produção Anton Furst como uma criação híbrida de múltiplos estilos, incluindo: antigos “brownstone buildings”, brutalismo modernista, arquitetura gótica, e futurismo italiano, com matizes de design fascista e art deco reservados para as algo discretas Prefeitura, Torre Grissom, Museu Flugelheim e o apartamento de Vicky Vale. Embora ele se voltasse à visualidade dos anos de 1940 fornecido pelos quadrinhos originais em busca de inspiração, a meta primeira de Furst era criar uma Gotham que fosse tanto crível quanto atemporal. Os efeitos especiais consistiam quase exclusivamente de modelos e miniaturas, com esporádicas inserções de animação (tradução minha).

É possível relacionar a utilização que Burton faz de tais recursos às convenções da tendência conhecida como Expressionismo alemão. Esta tendência abrange um número de filmes alemães do período entre as duas guerras mundiais – a República de Weimar –, desde *O Estudante de Praga* (Stellan Rye; Paul Wegener, 1913), até *M, o Vampiro de Dusseldorf* (Fritz Lang, 1931). O estilo atingiu sua expressão mais célebre com *O Gabinete do Doutor Caligari*, de Robert Wiene (1919).

Nota-se nos filmes expressionistas, acima de outros fatores, uma significativa unidade estética, desenvolvida em torno de um princípio de exagero e desfiguração/remodelação da imagem. Além do uso de sombras dramáticas – que Eisner atribuíra a uma preferência histórica dos germânicos pela bruma e pelo claro-escuro (EISNER, 1985, p. 22) – e maquiagens pesadas, que produziam fortes contrastes, tais produções apresentam uma exploração peculiar das formas cenográficas, muitas vezes voltada para a distorção, resultando frequentemente em certas “distorções”. “Essa estratégia de alteração plástica da realidade com vistas à intensificação do drama, numa espécie de deformação expressiva, também se relacionava com outro estilo alemão por excelência: o gótico medieval” (CÁNEPA, 2006, p. 77).

A verticalidade, reforço da altura, é a característica predominante do gótico medieval. A FIGURA 11 mostra uma comparação de dois planos: o primeiro de *Batman*, representando a cidade de Gotham, e o segundo de *Caligari*, representando a aldeia de Holstenwall. Cada qual à sua maneira – mais estilizada em *Caligari* –, ambas reforçam a *escalada* da paisagem: o que as caracteriza é altura e a exploração evidente da pictoricidade da figura – novamente, mais nítida em *Caligari*, embora tenha presença forte no filme de Burton.



FIGURA 11 – A Gotham de Batman (acima) e a Holstenwall de Caligari (abaixo).

FONTES: Tim Burton, 1989; Robert Wiene, 1920.

À maneira dos expressionistas, Burton emprega uma “arquitetura expressiva”, que trabalha com as interposições abruptas: o alto e o baixo; a imponência de pilares, tubulações, arcos e arcobotantes em relação às dimensões diminutas dos seres humanos nas ruas e calçadas. Segundo Eisner, “[...] as subidas bruscas, as ladeiras escarpadas desencadeiam no espírito reações que diferem totalmente das provocadas por uma arquitetura rica em transições” (EISNER, 1985, p. 28).

A característica extemporânea do filme, por sua vez, encontra ainda paralelo com outra produção expressionista: *Metropolis* (1927), dirigido por Fritz Lang.

Nessa fantasia futurista, a arquitetura criada por Otto Hunte foi fundamental para a construção dramática, produzindo um ambiente industrial ultramoderno e ao mesmo tempo bem próximo do gótico. (CÁNEPA, 2006, p. 71)

Há em ambos os filmes, *Batman* e *Metropolis*, certo senso de deslocamento, certa incapacidade de situar, através do que está na cena, uma temporalidade específica.

Em *Batman*, contrastes agudos tornam mais impactante o discurso fílmico. Destes, o mais recorrente é o contraste entre alto (predatório) – o gângster Grissom no alto de sua torre, os ladrões do início do filme e o próprio Batman em vários momentos – e baixo (presa) – a família assaltada, o jovem Bruce Wayne ao testemunhar o assassinato de seus pais. Esse contraste é reforçado pelos monumentos, pela catedral gótica (FIGURA 12), pelos edifícios.



FIGURA 12 – A catedral gótica

Uma arquitetura “mais rica em transições”, ou seja, com maiores variações e contrastes menos visíveis, também seria, possivelmente, menos expressiva. De certa maneira, em sua postura de gárgula vigilante sobre a cidade, Batman assemelha-se ao Mefistófeles do *Fausto* (1926) de Murnau (FIGURA 13).



FIGURA 13 – Mefistófeles acima da cidade em Fausto (acima) e Batman acima da cidade (abaixo)

Os princípios aqui seguidos parecem caminhar a uma convergência em relação à afirmação de Paul Leni: *“Se o cenógrafo só imitasse a fotografia para construir um cenário, o filme permaneceria sem rosto, sem nota pessoal. Deve-se ter a possibilidade de fazer sobressair os atributos essenciais de um objeto, para que dêem à imagem um estilo e cor”* (LENI apud EISNER, 1985, p.253).

Cenários pintados e formas arquitetônicas de um grandioso ecletismo exibem a aparência deliberadamente artificial de um universo fabuloso, cuja credibilidade encerra-se em sua própria dinâmica narrativa, deixando de lado o esforço pelas formulações de tempo e espaço que satisfaçam à narrativa naturalista. Esta composição aparenta resguardar profunda ligação com o exagero e a fantasia próprios da linguagem que originou Batman: as histórias em quadrinhos.

A Gotham City de Burton demonstra um esforço pela construção da estranheza, pela artificialidade do cenário e pela espetacularidade que o cerca, levando o espectador a uma sensação ambígua de inserção e repulsa por parte da narrativa, a qual gera um universo crível em si, ainda que pendendo na direção do fantástico/estilizado/caricato/arquetípico.

2.3.2 *Batman – O Retorno*

Burton seguiu para a direção da sequência de 1992, respaldado pelo sucesso do filme anterior, e grandes investimentos para a produção. Dentre outras coisas, isso implicou na reformulação dos cenários, em vista do fato de Burton desejar tratar a continuação “como um filme totalmente novo” (RESNER, 2007, p. 128).

No início de 1991, dois dos maiores estúdios de Hollywood, o 16, da Warner, e o 12, da Universal, foram preparados para a produção de um monumental complexo de cenários para *Batman – o retorno*, além de mais oito construções no pátio da Warner, metade delas ocupada por Gotham City. O estúdio 16 virou a casa da enorme praça de Gotham, feita com base no Rockefeller Center de Nova York e coberta com espuma branca e tecidos da mesma cor para parecer neve. Enquanto isso, o estúdio 12 da Universal se tornou a toca subterrânea do Pinguim, um enorme tanque com meio milhão de galões de água e uma falsa ilha de gelo. (RESNER, 2007, p. 127)

Preservam-se, na sequência, muitos dos caracteres estéticos de Burton. Na FIGURA 14, a seguir, notam-se permanências de visualidades do primeiro filme, no que se refere à forte presença de linhas verticais e caracteres arquitetônicos diversos, constituindo uma tessitura eclética. O filme apresenta, conforme observa Tiellet (2009, p. 73),

[...] Máscaras totêmicas de civilizações passadas, misturas e estilos arquitetônicos góticos e Art Nouveau (estilo estético essencialmente de design e arquitetura que também influenciou as artes plásticas). Exploração de novos materiais como ferro e vidro e o Art Déco (movimento que se manifestou na arquitetura e nas Artes Plásticas, no design gráfico e no design industrial, que surge na década de 1920, na arquitetura Art Déco; as fachadas de rigor geométrico e ritmo linear, com fortes elementos decorativos em materiais nobres).

Deste modo, tal como ocorre no filme anterior, pode se observar em *Batman – O Retorno* uma miscelânea de linhas temporais na constituição de cenários e figurinos.



FIGURA 14 – Panorama noturno de Gotham.

FONTE: Tim Burton, 1992.

Tiellet (2009, p. 69) nota ainda a permanência da influência do Expressionismo alemão, que se coloca não apenas no cenário, mas no nome de um dos vilões, Max Schrek, aparente referência ao ator alemão que interpretou o Conde Orlock em *Nosferatu* (1922), de Murnau. O aparente impacto da produção fílmica expressionista no tratamento de Burton, algo particularmente visível nos paralelos entre a Gotham City do filme e a grandiosa urbe distópica engendrada em *Metropolis* (1927), de Fritz Lang (FIGURA 15). Desta última, a primeira herda diversas formas e o componente da monumentalidade para produzir uma atmosfera de opressão urbana, reforçando as dimensões reduzidas do componente humano em relação ao arquitetônico.

Batman, o Retorno (1992) é um exemplo claro de filme com inspiração no cinema expressionista alemão, precisamente os filmes do cineasta Fritz Lang, autor de *Metropolis*, cidade que esteticamente tem semelhanças com Gotham City de Burton. Por sua vez, a arquitetura de Gotham City é gótica e medieval, com pequenas ruas tortuosas, de habitações escuras, escadarias e pátios característicos presentes nos filmes dos anos 1920, como *Der Golem*, *O Golem* (1914) de Paul Wegener e Henrik Galeen. (TIELLET, 2009, p. 69)

FIGURA 15 – *Metropolis*.

FONTE: Fritz Lang, 1927.

A sequência inicial acompanha a família Cobblepot, desde o nascimento de Oswald – que tornar-se-á o Pinguim – até seu abandono no inverno de Gotham (FIGURA 16). A cena em que Oswald é jogado em um rio pelos pais abre com um plano que desvela a paisagem em uma panorâmica vertical. A câmera focaliza o céu enevoadado com longas e delgadas silhuetas de edifícios, descendo para os contornos de um parque de diversões abandonado, então para a massa de árvores e para o nível do chão coberto de neve, por onde passam as formas negras de um casal conduzindo um carrinho de bebê.



FIGURA 16 – Gotham no inverno.

FONTE: Tim Burton, 1992.

A cidade, neste plano, é mais sugerida, manifestando-se em formas geométricas verticais, esmagadoras, mas distantes, quase etéreas, atrás da névoa diáfana. Se os planos inaugurais do *Batman* de 1989 apresentavam em traços nítidos a arquitetura, aqui a grandiosidade é expressa de forma mais difusa e geometrizada. A neve e o nevoeiro intensificam impressão de desolamento no plano, com poucas e reduzidas formas humanas. Este plano, bem como a sequência na qual se insere revela ainda uma mudança significativa de enfoque com relação ao primeiro filme. Em Retorno, a personagem de Oswald Cobblepot, abandonado pelos pais em razão de suas deformidades físicas, empreende uma triste trajetória, que é diferente do encadeamento de atividades caóticas do Coringa, de modo que a narrativa o apresenta com certa simpatia.

É válido ainda ressaltar o uso intenso de planos em *plongée/contraplongée* que pode ser encontrado neste filme. Chamo a atenção para a FIGURA 17, na qual o plano ressalta os contornos arquitetônicos de Gotham de um ponto de vista elevado. É visível a artificialidade da construção cênica, aparentemente mais dirigida a uma formulação climática que a uma dada ideia de verossimilhança. Como mencionado, notam-se a linearidade e o rigor das formas dos edifícios, elementos quebrados apenas

pela grande cabeça estilizada de um gato, situada no topo de um dos prédios. Trata-se de uma representação do sorridente Gato de Cheshire, personagem de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carroll, uma figura recorrente no filme.²⁸



FIGURA 17 – A cidade vista de cima.

FONTE: Tim Burton, 1992.

Na FIGURA 18, por sua vez, situo um enquadramento da cidade em plano-ponto-de-vista, modalidade de plano caracterizada, segundo Branigan (2005, p. 252), “[...] é um plano em que a câmera assume a posição de um sujeito de modo a nos mostrar o que ele está vendo”, sendo organizado em torno de elementos que corresponde às unidades da representação clássica: “origem, visão, tempo, enquadramento, objeto e mente”. Deste modo, o plano-ponto-de-vista pode tecer uma complexa relação entre olhar e objeto, que repercute no encaminhamento da narrativa.

Neste caso, a câmera situa o olhar de um dos vilões do filme, Pinguim, através das grades de uma boca de lobo. Sua visão é a da praça de Gotham, onde é acesa uma grande árvore de Natal, centro da composição, sendo ladeada por duas imensas estátuas. As grades e as linhas dos edifícios convergem para cima. Há um grande

²⁸ O romance *Alice no País das Maravilhas*, originalmente publicado em 1865, de autoria de Lewis Carroll, também foi adaptado em uma produção dirigida por Burton em 2010.

número de pessoas reunidas na praça, grupo com o qual o personagem constrói uma relação de alteridade que será reforçado ao longo do filme na dinâmica de contraste estabelecida a cidade, situada na superfície, e o covil do vilão, nas profundezas do esgoto. Nota-se o contraponto que o personagem, em seu universo subterrâneo, oferece à superfície.



FIGURA 18 – A cidade vista do esgoto.

FONTE: Tim Burton, 1992.

Retorno, mais sombrio que a produção que o precedeu, foi considerado um fracasso de público à época de seu lançamento. Trata-se de um filme mais violento, mas com um epílogo inquietante – o oposto do filme anterior, que encerra com o triunfo absoluto do herói. O resultado do filme não é algo obscuro e taciturno, mas “triste e depressivo”, segundo Darowsky (2007, p. 58): “Fans demanded a change, and the studio responded by taking control and replacing Burton with Joel Shumacher”.²⁹ Essa situação levaria a mudança de rumo da franquia de Batman.

²⁹ Os fãs exigiam uma mudança, e o estúdio respondeu, assumindo o controle e substituindo Burton por Joel Shumacher (tradução minha).

2.3.3. *Batman Eternamente*

Após as narrativas sombrias e estilizadas de Burton, em particular da adversa recepção de *O Retorno*, a direção do filme foi outorgada a Joel Schumacher. Este se voltaria para uma abordagem mais “leve” ou “familiar” (OWCZARSKY, 2008, p.129). Burton permaneceria como produtor do filme, mas sua perspectiva, considerada “gótica”, “depressiva” e “atormetada”, daria lugar a uma aproximação da irreverência apresentada décadas antes pelo icônico seriado televisivo (BROOKER, 2001, p. 296).

After the backlash against *Batman Returns*, Time Warner executives knew that a new direction for Batman was necessary if the film franchise was to continue. Their first decision was to keep Burton from doing a third film, even though he had been entertaining the thought of staying on for one more film. Instead, a director who had worked successfully for the studio before, Joel Schumacher, was chosen to lighten up the series. (OWCZARSKY, 2008, p.128)³⁰

Dentre as escolhas tomadas para que o filme seguisse neste novo rumo estão a adição de Robin à história, a inclusão de vilões dotados de maior comicidade e uma cidade de aparência menos ameaçadora. Uma característica recorrente em *Batman Eternamente*, como mostra a FIGURA 19, é a forte presença de luzes de neon, o que cede certo colorido à composição das cenas.

O filme apresenta ainda um amplo panorama diurno de Gotham (FIGURA 20). A cidade preserva a verticalidade presente na metrópole dos filmes de Burton, todavia seu desenho evidencia um tom mais triunfal, menos apegado à perspectiva pessimista que *Batman* e *Batman – O Retorno* apresentam de uma cidade que cresceu de maneira descontrolada, com seus becos escuros, vapores e tubulações expostas.

³⁰ Após a reação negativa a *Batman – O Retorno*, os executivos da Time Warner sabiam que era necessário dar um novo rumo para o Batman se a franquia pretendia prosseguir. Sua primeira decisão foi impedir Burton de fazer um terceiro filme, apesar de ele ter cogitado permanecer para mais um filme. Em vez disso, um diretor que tinha trabalhado com sucesso para o estúdio antes, Joel Schumacher, foi escolhido para dar leveza à série (tradução minha).



FIGURA 19 – Gotham e Neon.

FONTE: Joel Schumacher, 1995.

Esta é uma Gotham de estátuas gigantescas e muita luminosidade, traço que se reflete inclusive no veículo do herói, o Batmóvel, cuja estrutura externa exibe faixas de luz azul. Quando o personagem de Dick Grayson, que se tornará o Robin, foge com o Batmóvel, chega a um beco repleto de pichações coloridas e traços brilhantes, refúgio de uma gangue cujos membros também utilizam maquiagens e figurinos luminescentes.



FIGURA 20 – Panorama diurno de Gotham.

FONTE: Joel Schumacher, 1995.

Portanto, mesmo a noite de Gotham é luminosa. No plano em *plongée* evidenciado na figura abaixo (FIGURA 21), pode-se perceber o reforço da ideia de altura, na convergência das linhas dos prédios, uma permanência dos filmes de Burton; por outro lado, há abundância de luzes de tonalidades diversas no plano. Assim como ocorre com os filmes de Burton, pode-se notar, em vez de uma busca pela verossimilhança, a construção fantástica deste universo atrair atenção para si.



FIGURA 21 – Luzes de Gotham.

FONTE: Joel Schumacher, 1995.

Em um momento do filme, por exemplo, vê-se a cidade como pano de fundo para um diálogo entre o protagonista – primeiro caracterizado como Batman, depois como Bruce Wayne – e a psicóloga Chase Meridian, seu interesse amoroso neste filme. Os contornos urbanos ao fundo apresentam pouca profundidade e uma composição cênica com aproximações às paisagens urbanas de pintores futuristas como Tullio Crali³¹.

³¹ Tullio Crali (1910- 2000) foi um reconhecido artista italiano associado ao Futurismo, autor de pinturas realistas que combinam velocidade e mecanização aérea.



FIGURA 22 – Verticalidade luminosa e artificialidade em Batman Eternamente.

FONTE: Joel Schumacher, 1995.

Parte de uma sequência chave para o filme, o plano a seguir (FIGURA 23) utiliza o panorama da cidade como recurso narrativo. Um dos vilões, Edward Nygma, o Charada, desenvolve um aparelho capaz de capturar ondas cerebrais. Nygma comercializa seu aparelho como um complemento para televisores, divulgando ao público a capacidade que este possui de trazer a experiência do 3D ao ambiente doméstico. Com o auxílio de Harvey Dent, o Duas-Caras, Charada obtém sucesso em seus planos, sequestrando pensamentos de toda a cidade.

A sequência abre com Nygma anunciando seu produto em uma coletiva de imprensa. O plano seguinte mostra um grande número de pessoas acotovelando-se diante de uma loja com. Na vitrine, um anúncio indica “Sold out”. À medida que a câmera se aproxima da loja, vários primeiros planos de rostos vão se sobrepondo ao quadro, formando um quadriculado. Cada uma das pessoas – e um cachorro – nos primeiros planos recebe uma luz esverdeada, e possui um ponto luminoso sobre a testa, indicando que todos estão utilizando o aparelho de Nygma.

Quando o plano é tomado por rostos, há um corte para um plano com uma família assistindo televisão em uma sala de estar. Uma luz esverdeada emana da tevê contra eles, e três raios verdes conectam suas testas ao aparelho.



FIGURA 23 – Pensamentos roubados em Gotham City.

FONTE: Joel Schumacher, 1995.

A câmera se move em direção a janela, de modo que se vê uma onda verde iridescente emanando do aparelho sobre a televisão e escapando para fora do ambiente doméstico. Antes que a câmera desloque o foco para fora da janela, há a sobreposição de planos com o Charada e Duas-Caras contra um fundo preto, disputando um receptor, o qual colocam sobre suas testas, de maneira a absorver as ondas cerebrais captadas. A câmera enfim exhibe o que há além da janela, onde a grande cidade, com seus arranha-céus, luzes e pontes elevadas, é atravessada pelas ondulantes nuvens de pensamentos roubados.

2.2.4. *Batman & Robin*

O sucesso de *Batman Eternamente*, com sua abordagem significativamente menos taciturna e violenta, motivou o rápido desenvolvimento de uma continuação. Segundo Darowsky (2007, p. 59):

The new film was a brightly-colored extravaganza with comedic villains and audiences seemed to want more. *Batman and Robin* was rushed into

production, and while Schumacher ostensibly had more creative control, the studio demanded more product placement and merchandise potential.³²

Entretanto, a produção não foi bem recebida pelo público, algo que poderia ser atribuído ao progressivo afastamento da formulação fílmica de Burton, aproximando-se cada vez mais da atmosfera irreverente do seriado televisivo protagonizado por Adam West.

Again with Schumacher as the director, *Batman and Robin* was even lighter in tone than the previous film. When the film was released, it was ravaged by critics and fans alike for its emphasis on stars over character development, overt appeals to merchandising and tie-in opportunities, and over-the-top aesthetic which foregrounded bad puns, garish production design, and outlandish situations. (OWCZARSKY, 2009, p. 21)³³

O filme apresenta os vilões mais ousados até então: Senhor Frio, que pretende congelar Gotham e Hera Venenosa, que intenta a destruição da espécie humana e a substituição da mesma por suas plantas mutantes. Outra inclusão à história é a personagem de Barbara Wilson, sobrinha do mordomo Alfred, que, eventualmente se tornará a Batgirl, convertendo a dupla de heróis em um trio.

Esteticamente, a Gotham deste filme preserva, em grande parte, a combinação utilizada no filme anterior de elementos góticos, futurismo, art déco e neon. A seguir, apresento três imagens que tratam dessa composição. A primeira (FIGURA 24) mostra a massa de altos edifícios com uma gárgula em primeiro plano, num contraste entre um elemento remanescente da arquitetura gótica e um cenário predominantemente contemporâneo.

³² O novo filme era um espetáculo de cores vivas com vilões cômicos e o público aparentava querer mais. *Batman & Robin* foi produzido às pressas, e enquanto Shumacher tinha ostensivamente mais controle criativo, o estúdio exigiu a colocação mais inserção de produtos e potencial de merchandise (tradução minha).

³³ Novamente com Schumacher como diretor, *Batman and Robin* tinha um tom ainda mais leve que o filme precedente. Quando o filme foi lançado, foi arrasado por críticos e fãs por sua ênfase sobre astros em relação ao desenvolvimento dos personagens, apelo excessivo ao *merchandising* e às oportunidades de *tie-ins*, e estética exagerada que servia de pano de fundo para trocadilhos ruins, *design* de produção berrante e situações bizarras (tradução minha).



FIGURA 24 – A gárgula e a cidade.

FONTE: Joel Schumacher, 1998.

O plano seguinte combina o cenário escuro, opressivo e enevoadado – remanescente dos cenários de Burton – com vários letreiros luminosos, além do veículo do Senhor Frio, que, assim como o batmóvel, também possui detalhes luminosos.



FIGURA 25 – Gotham neon.

FONTE: Joel Schumacher, 1998.

A terceira imagem é parte de uma panorâmica que mostra, de baixo para cima o observatório de Gotham, situado sobre uma imensa estátua – tanto quanto a profusão de luzes, a presença de grandiosas estátuas masculinas é um signo característico da Gotham dos filmes de Schumacher.



FIGURA 26 – O observatório de Gotham.

FONTE: Joel Schumacher, 1998.

Como em *Batman Eternamente*, apresentam-se visões amplas da cidade, tal como quando esta é salva do congelamento pelo trio de heróis (FIGURA 27). Há também, como no filme anterior, uma gangue de indivíduos usando trajes e maquiagens luminescentes. (FIGURA 28).



FIGURA 27 – Gotham salva do congelamento.

FONTE: Joel Schumacher, 1998.

Quando Barbara escapa da Mansão Wayne em uma moto – de maneira semelhante ao que ocorrera com Dick em *Eternamente*, quando este foge para a cidade com o Batmóvel –, vê-se a cidade de cima para baixo, à medida que a câmera se desloca da visão de edifícios e pontes elevadas (FIGURA 29), até o nível do chão, onde gangues caracterizadas de formas altamente estilizadas: personagens com

perucas vermelhas, outros caracterizados como estereótipos de motociclistas, outros caracterizados à maneira de paródia³⁴ do protagonista de Laranja Mecânica (Stanley Kubrick, 1991), Alex.



FIGURA 28 – Gangue luminosa.

FONTE: Joel Schumacher, 1998.



FIGURA 29 – Arquitetura da Gotham de Schumacher.

FONTE: Joel Schumacher, 1998.

³⁴ O conceito de paródia que utilizo aqui é o que foi elaborado por Hutcheon (1989), que traz em si uma definição aproximada daquela posteriormente dada pela autora ao conceito de adaptação: repetição com variação. O que torna marcante a paródia é sua forte inclinação à ironia, que pode materializar-se em tom de bom humor ou de depreciação (HUTCHEON, 1989, p. 48). Neste caso, a paródia se materializa de forma a acrescentar uma camada a mais de intertextualidade à sequência tratada.

Barbara então disputa uma corrida de motocicleta em meio uma leva de figuras de cabelos vermelhos ou amarelos, usando correntes e roupas de couro. Os competidores passam ao largo de paredes pichadas, atravessam um estacionamento e ruas desertas, terminando em uma ponte partida, que se abre para as alturas estonteantes da cidade, onde Barbara quase cai.

Proponho que os filmes elaborados entre 1989 e 1997, sejam observados como uma trajetória, marcada inicialmente por um nítido afastamento da imagem herdada do seriado dos anos sessenta – algo que já vinha sendo praticado de forma intensiva nos quadrinhos por autores como Frank Miller e Alan Moore – combinado às opções estéticas próprias dos dois filmes de Burton. Esta Gotham é um local de vítimas e maníacos – dentre estes, o próprio Batman. Os filmes de Schumacher retornam, em certa medida, ao tom irônico do seriado, combinando ainda o componente da irreverência a uma construção estética de extremos, grandiosa e colorida.

A resposta adversa do público a *Batman & Robin* levaria a uma interrupção na franquia. Não seriam produzidos novos filmes protagonizados pelo personagem até *Batman Begins*, em 2005. Reformulando as representações de herói e cidade, o filme de Christopher Nolan em *Begins* segue uma ruptura temática e estética com a cidade dos quatro filmes anteriores, o que se pode perceber no papel que assume o *lugar* dentro do encadeamento narrativo, isto é, a função narrativa dos espaços onde se desenvolve a ação do filme. Abordarei esta questão no capítulo seguinte.

3. LUGARES NARRATIVOS EM *BATMAN BEGINS*: ENTRE APROPRIAÇÕES E RESSIGNIFICAÇÕES

“Eu declaro muitos dependentes. Uma para o ajudante. Uma para o mordomo. E cerca de 9 milhões para toda a população de Gotham City.”

(twitter.com/God_Damn_Batman)

Minha análise de *Batman Begins* está organizada em torno de um conjunto de temas pertinentes a sua narrativa. Apresentarei, a seguir, cada um destes temas, com o objetivo de abordar a estética constituída na sintaxe do filme, refletindo sobre as apropriações empreendidas por este com relação às HQs.

3.1. APRESENTANDO: *BATMAN BEGINS*

A reação negativa do público e da crítica a *Batman & Robin* enfraqueceu o interesse dos estúdios Warner Bros. em uma continuação, o que resultou em um hiato de oito anos na franquia (OWCZARSKY, 2008, p. 6). Seu retorno, em 2005, não seria uma sequência da linha narrativa anterior, mas um *reboot*, isto é uma reorganização do universo de Batman no cinema, compondo uma linha narrativa nova³⁵.

Assim como Burton, à época de sua contratação para a produção de *Batman*, Christopher Nolan contava com uma filmografia relativamente pequena. Partindo do princípio de que uma retomada bem sucedida da franquia demandaria um distanciamento das opções estético-narrativas dos filmes anteriores, Nolan, o co-roteirista, David Goyer, e Nathan Crowley, designer de produção, trabalharam nos princípios de uma narrativa de origem (JESSER; POURROY, 2012, pp. 32-34).

³⁵ O diretor comenta a utilização do termo *reboot* em HOWELL, P. *Christopher Nolan on how the Bat came back*. Disponível em: <http://www.toronto.com/article/737386--christopher-nolan-on-how-the-bat-came-back>. Acesso em: 28 de agosto de 2012.

O processo de formação/amadurecimento do protagonista seria o tema central, ocupando parte considerável do filme, não sendo um breve prólogo para uma aventura que passa a ocupar o centro da diegese, como *Homem-Aranha* (Sam Raimi, 2002) ou *Capitão América* (Joe Johnston, 2011), tampouco um “aparte” em uma história na qual a existência do herói é fato consumado, como em *Batman* e *X-Men: o filme*. Tratar-se-ia, portanto, de um “estudo de personagem” próximo do que pode ser visto em *Hulk* (Ang Lee, 2003) e *Homem de Ferro* (Jon Favreau, 2008).

Em termos de intertextualidades, *Begins* dialoga com vários arcos das HQs. A natureza do relacionamento entre Batman e o comissário Gordon, bem como a corrupção policial e a forte presença do crime organizado – personificado unicamente pela figura do gângster Carmine Falcone – remetem a *Batman – Ano Um* e *O Longo Dia das Bruxas*. O desaparecimento de Bruce Wayne, seu treinamento e seu retorno a Gotham estão presentes tanto em *Ano Um* quanto em *O homem que cai*. O personagem de Henri Ducard, presente nesta última, é usado no filme apenas como uma *persona* para acobertar a verdadeira identidade de Ra’s al Ghul. O *Tumbler*, veículo usado pelo vigilante no filme tem muito em comum com o veículo pilotado pelo herói em *O Cavaleiro das Trevas*, de Miller.

Quanto à estética, o design dos figurinos e acessórios cênicos de *Begins* colabora para certa ideia de verossimilhança, isto é, “de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico” (XAVIER, 2008, p. 43). Mesmo elementos mais exóticos são apresentados de forma crível – na medida do possível. Exemplos disso: a capa usada pelo herói, feita a partir de um tecido inteligente; o aparelho emissor de micro-ondas utilizado pelos vilões no último ato do filme; o alucinógeno psicotrópico desenvolvido pelo Dr. Crane/Espantalho a partir de uma papoula azul nativa do Himalaia.

Essa busca por uma representação verossímil pode ser pensada como estratégia narrativa. Segundo o diretor, em filmes anteriores, o universo em que Batman foi concebido era, em si, extraordinário. Para que o personagem fosse destacado, era importante que o cenário ao seu redor tivesse uma atmosfera “ordinária”. “That was the thrill I’ve been seeking – the thrill of being amazed and of

seeing the ordinary citizens of Gotham be as amazed about Batman as we are”³⁶
(NOLAN apud PIZZELLO, 2005, p. 38).



FIGURA 30 – Edifícios de Gotham no interior do hangar, em Cardington.

FONTE: <http://www.theasc.com/magazine/june05/batman/>.

Portanto, a Gotham apresentada em *Begins* é menos estilizada que em filmes anteriores. Sua configuração remete às grandes metrópoles contemporâneas, incorporando arranha-céus e vias movimentadas à cenografia. Embora parte considerável da Gotham filmada seja composta de grandes cenários construídos no interior de um hangar de dirigíveis em Cardington (Inglaterra), buscou-se dar composição e iluminação “realista”. Aos cenários artificiais, combinaram-se maquetes e modelos em computação gráfica, bem como filmagens em locação na cidade em Chicago (JESSER; POURROY, 2012, p. 68).

³⁶ Essa era a emoção que eu estava procurando – a emoção de se maravilhar e de ver os cidadãos comuns de Gotham ficarem tão maravilhados com o Batman quanto nós (tradução minha).



FIGURA 31 – O *Narrows*, uma combinação de maquetes e computação gráfica.

FONTES: <http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/0802-Summer-2008/Shot-to-Remember-Batman-Begins.aspx>.

Dentre outras imagens utilizadas, o Board of Trade Building foi filmado como a fachada da Torre Wayne, o Jewelers Building serviu como a parte externa do tribunal de Gotham, e a Lower Wacker Drive – o nível inferior de uma avenida de dois níveis que acompanha o curso do Rio Chicago – foi utilizada como palco para cenas de ação envolvendo o *tumbler* (JESSER; POURROY, 2012, p. 148).

In describing Wayne’s hometown, Nolan says, “Gotham was about creating a sort of ‘New York on steroids’, but we also incorporated elements of other major international cities – elevated freeways from Tokyo, slums from Hong Kong, and underground streets from Chicago. [One of our influences] was the extremity of the architectural repurposing that had gone on in Kowloon [Hong Kong]”.³⁷ (PIZZELLO, 2005, p. 52)

Portanto, a tessitura de Gotham foi engendrada a partir de uma grande rede de “citações” que soma ambientes urbanos reais ao design de Crowley. Em consonância com a proposta de verossimilhança, é apresentado um cenário que tenta mimetizar uma metrópole, com espaços de circulação, moradias e escritórios, além de concentrações de arranha-céus expostas em tomadas aéreas.

³⁷ Ao descrever a cidade natal de Wayne, Nolan afirma, “Gotham envolvia criar um tipo de “Nova York com esteroides”, mas também incorporamos elementos de outras grandes cidades internacionais – vias elevadas de Tóquio, favelas de Hong Kong, e ruas subterrâneas de Chicago. [Uma de nossas influências] foi o extreme da reformulação arquitetônica que ocorreu em Kowloon [Hong Kong]” (tradução minha).



FIGURA 32 – Tomada composta integralmente em computação gráfica.

FONTES: <http://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/0802-Summer-2008/Shot-to-Remember-Batman-Begins.aspx>.



FIGURA 33 – Filmagens com o *tumbler* em Chicago.

FONTES: <http://www.theasc.com/magazine/june05/batman/>.

A análise que proponho se compartimenta em dois pontos de observação principais: 1) que *lugares* do filme podem ser reconhecidos como eixos narrativos 2) e o que a *mise-en-scène* – cenografia, figurinos e maquiagem, iluminação e encenação – tem a expressar sobre o espaço ficcional de Gotham, ponto que será o foco do capítulo seguinte. As duas abordagens articulam motivação estética e motivação narrativa, mas o enfoque se dirige mais para os efeitos narrativos que para os aspectos formais.

Olhar para os aspectos estético e narrativo se justifica na medida em que Gotham existe através da articulação destes aspectos. Tratar da infância de Bruce Wayne ou do assassinato de seus pais, por exemplo, não é externo à concepção de

cidade de Nolan, porque cidade e personagem são imbricados. Não existe herói sem Gotham, e vice-versa, tampouco existiria um Batman se descartadas suas experiências de infância. Portanto, busco, nos tópicos seguintes, tratar de temas narrativos do filme que são expressos através de lugares: *queda, alteridade, permanência e conflito e morte*.

3.2. CIDADE: TRAMA E FÁBULA

A infância de Bruce Wayne é marcada por traumas, dos quais o mais significativo é o assassinato de seus pais, Thomas e Martha Wayne. É relevante notar que esta tragédia ocorre quando Bruce sai da propriedade dos Wayne e conhece de perto o meio urbano. Órfão, ele é criado pelo mordomo da família, Alfred – não é detalhado o período que compreende sua infância e adolescência.

Já na faculdade, Bruce volta a Gotham com a intenção de se vingar do assassino de seus pais, Joe Chill, mas não consegue fazê-lo, pois Chill, que teve sua pena comutada por ter deposto contra o gângster Carmine Falcone, é morto na saída de sua audiência de condicional. O protagonista é questionado pela amiga de infância, Rachel Dawes, por sua intenção vingativa – e por sua cegueira com relação aos problemas sociais em Gotham. Já consternado, ele se depara com Falcone, que também o questiona, afirmando que ele é incapaz de compreender o medo e o desespero que movem aquele mundo – isto é, Gotham.

Diante da oportunidade fortuita de abandonar a cidade, Bruce parte em uma jornada sem rumo definido. No processo, ele conhece de perto o submundo do crime, envolve-se com ladrões e é preso. Após ser libertado, Bruce é treinado pelos membros da Liga das Sombras, um grupo de indivíduos que designa para si a tarefa de regular a corrupção humana. A Liga é liderada por Ra's al Ghul, “um homem muito temido pelo submundo do crime”. Discordando do código severo de conduta do grupo – que demanda a total erradicação do mal, ainda que isso exija a eliminação de populações

inteira, Bruce foge e retorna a Gotham, onde assume a *persona* de combatente do crime.

Ele firma alianças importantes para cumprir seus propósitos: com o mordomo, Alfred, que se torna uma figura paterna substituta para Bruce, Lucius Fox, funcionário das Empresas Wayne que caiu em desgraça após a morte do patriarca, Thomas Wayne, e com o sargento James Gordon, um policial incorruptível. Caracterizado como Batman, ele confronta criminosos e autoridades locais até deparar-se com Jonathan Crane – o Espantalho – um psiquiatra que utiliza toxinas para induzir medo em suas vítimas. Tendo, a princípio, sobrepujado esta ameaça, o herói é forçado a combater a Liga das Sombras, que planeja destruir Gotham, para purgar o mundo de sua corrupção.

Batman é vitorioso, mas Gotham sofre graves danos. Dentre outros efeitos colaterais, um grande número de criminosos libertados em meio aos eventos anteriores permanece à solta. Ao epílogo, Batman conversa com Gordon, já promovido ao posto de tenente. Este o informa que suas ações podem ter suprimido as ações de boa parte dos criminosos “convencionais”, mas são capazes de inspirar criminosos mais ousados. Deste modo, o filme se encerra abrindo espaço para uma continuação, a qual apresentará um vilão “feito sob medida” para Batman, o Coringa³⁸.

Quanto à trama, a parte inicial da narrativa é marcada por desvios da forma linear. Coadunam-se o tempo presente da narrativa, correspondente ao momento em que Bruce desperta na prisão até o desfecho, e fragmentos de sua infância, os quais são inseridos na trama através de sonhos – no início do filme e, posteriormente, quando o protagonista encontra-se desacordado após sua recepção no mosteiro da Liga das Sombras – e de recordações estimuladas por um diálogo com o personagem de Ra's al Ghul (neste momento disfarçado como Henri Ducard) acerca da obtenção de satisfação pessoal através da vingança.

Este presente narrativo, por sua vez, é suprimido na sequência em que, ao longo de diversos recortes, desenvolve-se o treinamento de Bruce junto à Liga das

³⁸ A continuação veio a efetivar-se em 2008, com *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. A trilogia, a princípio, fechou-se com *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, em 2012.

Sombras. Através de pequenas inserções, são ensinadas técnicas de combate ao protagonista, bem como artifícios para intimidar adversários e “tornar-se invisível”. Estes momentos são intercalados com movimentos de uma luta de espadas entre Bruce e Ducard, de modo que não há clareza acerca de qual é o período de tempo compreendido pela sequência.

Todo o arranjo fílmico se volta para a jornada pessoal de Bruce Wayne/Batman. Isso significa que ele precisa aprender e se adaptar às novas experiências, redefinir-se, de modo que o espectador acompanha seu processo de aprendizagem e desenvolvimento detalhadamente. A construção deste agente no universo narrativo nos leva à analogia que Ricouer (2007, p. 256) estabelece entre a poética narrativa e o plano histórico: “a noção de personagem constitui um operador narrativo da mesma amplitude que a do acontecimento; as personagens são os agentes e os pacientes da ação narrada”.

Esse paralelismo ressalta a importância, em qualquer forma narrativa, da intriga – ou trama – tecida através da mimese, isto é, da tentativa de imitar, pela construção poética, a experiência viva temporal (RICOEUR, 1994, p. 55). A intriga é uma tentativa de imitação da ação no universo real, que tece um universo narrativo de propriedades representacionais sintetizadoras. Destarte, a narrativa cinematográfica volta-se ao personagem como recurso de síntese, a fim de constituir seu discurso. Olhar para o personagem e para as experiências que lhe são relevantes, portanto, é olhar para a cidade.

O protagonista é acompanhado por personagens como o mordomo Alfred e Lucius Fox, com os quais ele dialoga de maneira frequente e consistente. Os referidos personagens revelam e reforçam aspectos particulares à composição do protagonista e daquele universo. São em si recursos, posto que, através dos diálogos ensejados por eles conduzem o espectador através dos meandros da trama – assim aquilo que não é mostrado “aparece” em falas, tornando mais inteligível a cadeia de eventos.

A trama fragmentada de *Begins* – que trabalha com algumas transições bruscas no tempo, e com a reiteração de motivos: o morcego, a noite, os contornos

urbanos – preserva o modelo clássico de apresentação, complicação da ação, desenvolvimento, clímax e epílogo³⁹.

No início do filme, a trama conduz, por meio de *flashbacks*, o personagem central às suas memórias de infância. Segue-se a partir deste momento a jornada pessoal do herói, que tem seu próprio desenvolvimento – o processo de treinamento com a Liga das Sombras – e clímax – o “teste” de Bruce sob os efeitos alucinógenos da flor azul e o confronto com os membros da Liga. O reencontro de Bruce e mordomo Alfred tem os contornos de um “semi-epílogo”. De certo modo, a primeira metade do filme constitui uma narrativa à parte.

A segunda metade do filme acompanha a apresentação de um universo onde a persona de Batman se manifesta e age, bem como a inserção de um mistério (a aparição do Espantalho) e o desenvolvimento da ação, com o resgate de Rachel Dawes do Asilo Arkham. Além disso, o confronto final com a Liga das Sombras representa um segundo clímax, que é seguido por um breve epílogo – o diálogo entre Batman e o tenente Gordon, que alude à aparição implícita do Coringa.

A estrutura do filme, e em especial a primeira metade, não é rigorosamente linear, mas é caracterizada por recursos que reconstituem um passado narrativo, esclarecendo a história para o espectador.

[...] Portanto, já não se trata aí da história tal como é possível reconstitui-la, uma vez concluída a leitura da narrativa (a visão do filme), mas da história tal como a formo, construo, a partir dos elementos que o filme me fornece “gota a gota” e, também, tal como meus fantasmas do momento ou os elementos retidos de filmes vistos anteriormente me permitem imaginá-la (AUMONT et. al., 1995, p. 115).

Para os efeitos da trama, Gotham é usada como dispositivo/marco narrativo nos seguintes momentos:

³⁹ A apresentação compreende o estabelecimento e introdução ao público dos personagens e dos elementos básicos que compõem o universo do filme. A complicação da ação configura-se como uma espécie de “contra-apresentação”, na qual se opera uma transformação no cenário apresentado previamente. Segue-se o desenvolvimento, no qual se acompanha a jornada do protagonista em busca do propósito a ser atingido. O clímax é o momento crítico, que aproxima o protagonista de atingir (ou não) sua meta. A estes momentos, segue-se o epílogo, isto é, a finalização da narrativa, que consiste na estabilização do universo narrado e no retorno à ordem inicial, precedente à complicação. Geralmente, a duração do epílogo é curta em relação à dos outros segmentos narrativos, mas sua extensão pode variar de filme para filme (BORDWELL, 2006: 35-38).

- 1) Marca a perda da inocência de Bruce, posto que seu primeiro contato aparente com a cidade coincide com a morte dos pais. É o primeiro choque. Gotham é lugar de uma malignidade que não é propriamente compreensível.
- 2) Quando Bruce volta à cidade para tentar resolver seu passado, através da vingança, tem suas expectativas frustradas, e vê que o problema da criminalidade em Gotham é mais complexo do que imaginava. A malícia de Gotham exhibe seus mecanismos internos.
- 3) O retorno final à cidade, definitivo, marca uma mudança de atitude. Agora, para o protagonista, é importante agir para superar seus medos e para ajudar a cidade.

A seguir, analisarei excertos do filme, organizando-os em torno de temas. Cada um destes temas se relaciona a um *lugar*. Gardies (2006, pp. 102-104) distingue os conceitos de lugar e espaço ao tratar da linguagem cinematográfica, pois a imagem apresenta *lugares*, expressões visuais de um *espaço* potencial. “É a partir dos lugares [...] que podemos aceder à compreensão do espaço, sobretudo na sua funcionalidade narrativa” (GARDIER, 2006, p. 104). A ideia é alcançar, partir da apreciação estético-narrativa dos lugares em questão, o quadro mais amplo da Gotham narrativa.

3.3 LUGARES DE MEDO E QUEDA

No prolífico contexto do *comic book movie* (2006, p. 54), ou “filme de quadrinhos”, situam-se os sete filmes protagonizados por Batman, super-herói criado por Bob Kane e Bill Finger. Separado do filme anterior por oito anos, *Batman Begins* constitui uma narrativa de origem, oferecendo um reinício para as aventuras do super-herói. Para tanto estabelece um regime de ambientação que auxilia na elaboração de um herói consideravelmente mais intimista em relação às versões apresentadas em filmes anteriores.

Conforme abordei anteriormente, a parte inicial de *Batman Begins* compreende uma série de interposições de *flashbacks* a momentos transcorridos no

presente narrativo. A primeira cena ocorre em um pesadelo do protagonista, já adulto, e que remete a um trauma de sua infância. Neste sonho, envolvido em uma brincadeira com Rachel, filha de uma funcionária da mansão de sua família, Bruce se esconde sobre um poço oculto por folhagens. As tábuas que bloqueiam a parte superior do poço cedem, e o menino cai.

A queda é filmada em *contraplongée*, com uma única fonte de luz na passagem acima, resultando em uma forte impressão de verticalidade e aprisionamento. Após ter caído, ele vislumbra uma gruta sombria à frente, a qual é delineada por poucos contornos luminosos contra a escuridão. Aqui, a trilha sonora parece quase desaparecer, antes de dar espaço para o ruído de asas batendo. Segundo afirma Carroll (1996, p. 101), é construído o clima de suspense através da combinação de possibilidades do que pode acontecer a seguir – mais provavelmente uma experiência negativa que positiva –, que resultam do enfoque da gruta escura do ponto de vista do personagem. Tal se concretiza quando morcegos irrompem da rachadura e atacam-no. Um Bruce adulto desperta de seu sonho em uma prisão asiática.

A referência mais antiga a este evento da biografia do personagem encontra-se em uma história de 1954, intitulada *A origem da Batcaverna*, de autoria de Bill Finger e Sheldon Moldoff (2009). Nesta versão Bruce, já adulto, compra a propriedade da Mansão – a qual, portanto, não constituía uma herança familiar. Inspeccionando o local, Wayne cai acidentalmente em uma gruta repleta de morcegos.

Em *O Cavaleiro das Trevas*⁴⁰, também é abordado o trauma da queda, todavia este é transportado para a infância de Bruce. Ao invés de representar em detalhes a revoada de morcegos, o quadrinista Frank Miller emprega a cor preta, silhuetas e, principalmente, a apresentação profusa da onomatopeia “*skree*”, que encobre o personagem. A visão final dos olhos de um morcego na escuridão ressalta a dramaticidade da narrativa.

O filme, em sua leitura do evento, também explora a escuridão e os espaços comprimidos, produzindo uma sensação de “afogamento” e uma atmosfera de medo. De maneira semelhante à *graphic novel* de Miller, acompanha-se a queda do menino,

⁴⁰ Não confundir a HQ de Frank Miller com o filme de 2008, dirigido por Christopher Nolan.

mas se apresenta uma compreensão diferenciada da altura que ele atravessa, pois a câmera o acompanha a partir de baixo, em *contraplongée*, enquanto que a diagramação da HQ exibe toda a extensão vertical do poço.

Em *Begins*, o ruído ambiente é reduzido – quase inexistente, com a ausência da trilha sonora – até o momento em que os morcegos irrompem da escuridão para atacar Bruce –, ao contrário da sequência em *O Cavaleiro das Trevas*, na qual as onomatopeias, signos de ruído, se fazem presentes na maior parte da página.

Nas duas versões, observo uma visão aproximada do protagonista no momento do ataque dos morcegos. Entretanto, se nos quadrinhos o acontecimento adquire um teor mais simbólico, manifesto na figura focalizada de um único morcego que avança na direção de Wayne, apresentada pela narração com qualidades humanas – o mais feroz sobrevivente, o mais puro guerreiro; no filme a sensação que predomina é a do desespero momentâneo do menino, quebrado apenas no momento em que o mesmo é resgatado pelo pai.

Presente também na narrativa de 1989, *O Homem que Cai*, de autoria de Dennis O’Neil (roteiro) e Dick Giordano (desenhos), o evento da queda de Bruce em sua infância é convertido em uma reiteração: Batman é o homem que cai, e, tal como caiu na infância, “*cairá pelo resto de sua vida*” (O’NEIL; GIORDANO, 2009, p. 134). Isto é reforçado nos momentos em que o herói está posicionado em um lugar alto, pronto para saltar para a cidade, lançando-se ao combate ao crime (FIGURA 29). Neste caso, vislumbra-se uma imagem mais próxima da sequência de *Batman Begins*: o romper das tábuas sobre as quais Bruce está apoiado e o acompanhamento gradual de sua queda.

Tanto em *O Homem que Cai* quanto em *Batman Begins*, Bruce é resgatado pelo pai. Mas no primeiro, o menino é severamente repreendido por Thomas Wayne por sua falta de cuidado, sendo a seguir consolado pela mãe. Já no filme, o pai o recolhe com cuidado e fala que cuidará de seus ferimentos. Nesta versão, a mãe de Bruce não acompanha sua queda de perto, sendo apenas informada posteriormente. Deve-se notar que o papel de Martha Wayne no filme de Nolan é reduzido, especialmente em comparação com a figura sempre presente do pai, o qual não é

apresentado como figura de referência apenas para Bruce, mas para toda a cidade de Gotham, em razão de sua prática filantrópica.



FIGURA 34 – As quedas de Bruce Wayne em *Batman Begins* (topo), *O Homem que cai* (à esquerda) e *O Cavaleiro das Trevas* (à direita)

FONTES: Christopher Nolan, 2005; O'NEIL; GIORDANO, 2009, 120; MILLER, 1989, p. 12.

O motivo da queda, como referência ao medo subjacente à vida de Bruce Wayne, é repetido no filme quando, à maneira dos morcegos, ele plana sobre a cidade de Gotham, não em uma queda acidental, mas lançando-se, encarando seu próprio medo ao mesmo tempo em que o incorpora. O tema é reiterado pela fala do pai de Bruce, Thomas Wayne, repetida também pelo mordomo da família Wayne, Alfred: *“Por que caímos, Bruce? Para aprendermos a nos levantar”*.

Há, portanto, no tema da queda, um relevante ponto de convergência entre *O Homem que Cai* e *Batman Begins*. Em ambos os casos o tema nos é apresentado como uma experiência de ruptura e recriação: o cair para aprender a levantar, o cair repetidamente, involuntário ou intencional. E esta dinâmica de ruptura e recriação é, significativa na medida em que é análoga à passagem do trauma infantil de Bruce Wayne à identificação com as trevas na figura de Batman.

Com efeito, o filme expõe uma transição do personagem entre os estágios de medo/repulsa e da identificação com os morcegos, em diversas fases, algo que é ressaltado, em particular pelo uso da trilha sonora. Segundo Carroll (1996, p. 141),

The music modifies the movie. The music possesses certain expressive qualities which are introduced to modify or to characterize onscreen persons and objects, actions and events, scenes and sequences. To use a crude analogy, one which must be eventually abandoned, the visual track is to a noun as the music is to an adjective, or alternatively, the visuals are to verbs as the music is to adverbs. Just as adjectives and adverbs characterize, modify and enrich the nouns and verbs to which they are attached, modifying music serves to add further characterization to the scenes it embellishes.⁴¹

Desse modo, cenas que apresentem os mesmos componentes podem ter sentidos diferentes. Todavia, conforme tratarei adiante, essa mudança de sentido não se dá “apenas” pela música utilizada como trilha sonora para a cena.

A seguir, enumero exemplos, ao longo do filme, da presença de morcegos.

⁴¹ A música modifica o filme. A música possui certas qualidades expressivas que são introduzidas para modificar ou caracterizar pessoas e objetos na tela, ações e eventos, cenas e sequências. Para usar uma analogia grosseira, uma que deve ser eventualmente abandonada, a faixa visual está para um substantivo como a música está para um adjetivo, ou alternativamente, o visual está para os verbos como a música para os advérbios. Assim como adjetivos e advérbios, caracterizam, modificam e enriquecem os substantivos e verbos aos quais estão agregados, a música serve para adicionar ainda mais caracterização às cenas que embeleza (tradução minha).

1) *No Santuário da Liga das Sombras*: exposto aos efeitos alucinógenos dos vapores resultantes da incineração da papoula azul, Bruce abre um baú, de onde vê jorrarem morcegos. Trata-se aqui de um momento significativo, pois tem início o processo de superação do medo para o protagonista. Encarando seus temores pela primeira vez, ele precisa encontrar um adversário específico numa massa homogênea de adversários que se colocam para desafiá-lo, extraindo sentido de uma escuridão maciça, onde não há rostos definidos. Há algo ali que atormenta o personagem, onipresente e poderoso, mas difícil de definir de maneira exata. A música de fundo ressalta o clima funesto de mistério e confusão.

2) *Após o retorno a Gotham*: Bruce está no interior da Mansão Wayne, fazendo dos preparativos para sua primeira incursão contra o mundo do crime, quando avista um morcego solitário. Curioso, o protagonista desce à mesma gruta onde caiu quando era jovem, entrando na passagem por onde os morcegos saíram para atacá-lo da outra vez. No interior da caverna, situada sob a propriedade dos Wayne, o personagem é confrontado mais uma vez por uma multidão de criaturas aladas, o que, a princípio, parece causar inquietação. À inquietação, todavia, segue-se por uma dramática suspensão dos temores, acompanhada por uma trilha sonora que se eleva, sublinhando o triunfo do personagem⁴². Aqui, de modo definitivo, este se associa à figura do morcego, posterior e gradativamente lapidada.

3) *Planejamento da ação do herói*: quando Bruce e Alfred dialogam, ato contínuo, no interior caverna, os animais aparecem calmamente aninhados na abóbada. Não representam uma ameaça iminente como antes.

4) *Terror diante do inimigo*: ao ser exposto à toxina do Dr. Jonathan Crane, o Espantalho, Batman vê saírem morcegos do rosto do antagonista, dando a entender que, apesar dos esforços do protagonista, resquícios de seu temor permanecem. A montagem alterna a cena com fragmentos de suas vivências infantis. A trilha sonora – distintamente marcada por um vocal lírico solitário⁴³ – remete à do momento do assassinato.

⁴² Trata-se da parte final da trilha de Zimmer e Howard intitulada *Barbastella*.

⁴³ Trata-se da primeira parte de *Barbastella*.

5) *Como armas do herói*: na sequência que precede a fuga de Batman do Asilo Arkham, o personagem utiliza um sonar para convocar as criaturas aladas e usá-las como meio de intimidação – e distração – contra a polícia. Os animais aparecem novamente como agressores, mas a favor do protagonista. Se para os policiais, a aparição é índice de uma quebra desestabilizadora da ordem das coisas, para Bruce é um símbolo de sua nova posição: integra-se ao medo para superá-lo.

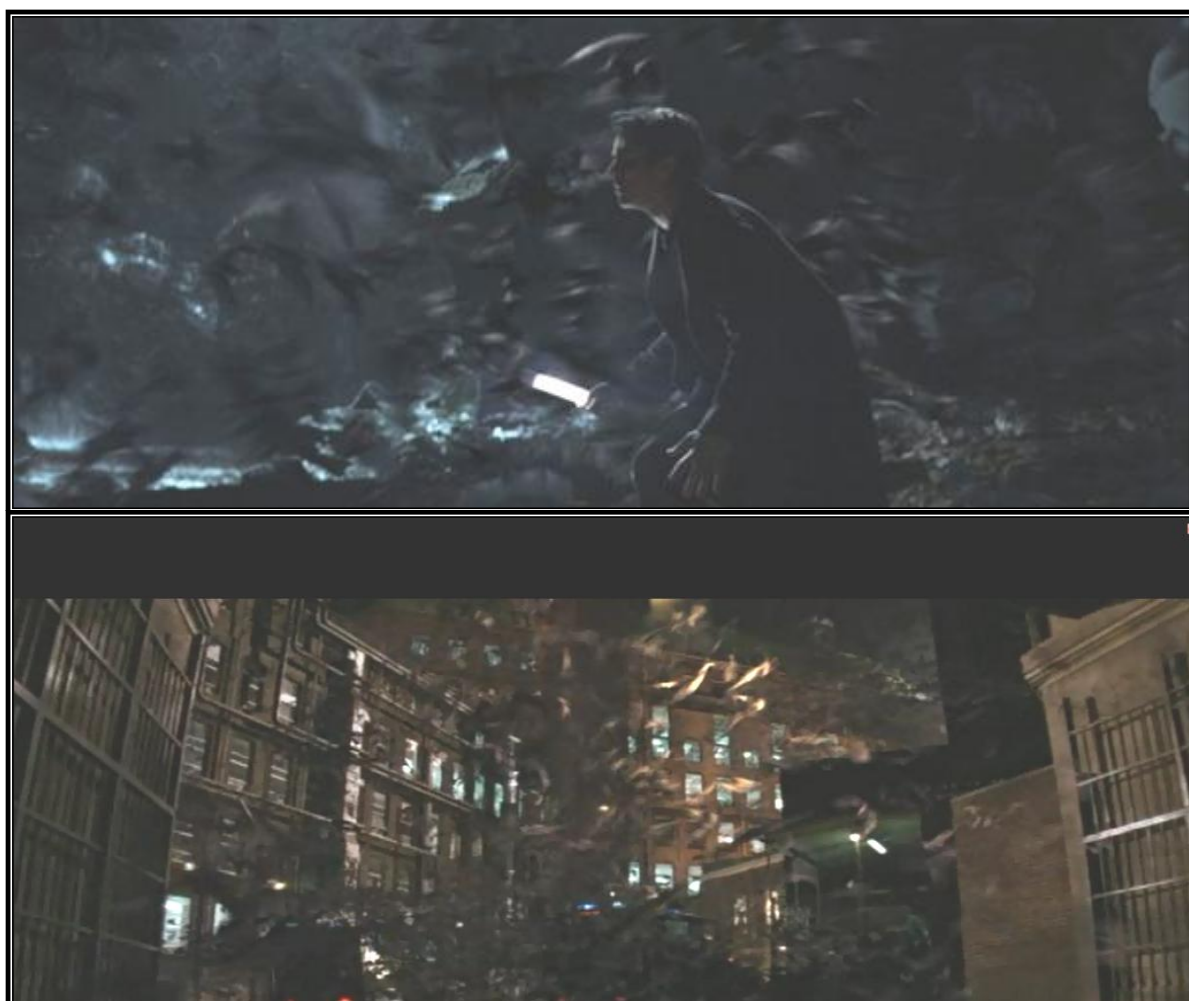


FIGURA 35 – Bruce entra na caverna para enfrentar seu temor de morcegos (em cima); e o ataque dos morcegos contra os policiais no Asilo Arkham.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

6) *Presença na caverna*: em contraste, na cena que sucede a fuga, os morcegos aparecem, novamente, comodamente aninhados no interior da caverna, expressando profunda e íntima familiaridade entre estes e Batman; sua postura não é

agressiva. Há aqui o processo da convivência com o medo – talvez não sua supressão, mas sua admissão como fator na formação da identidade.

Portanto, os animais são explorados como figuras selvagens e incontrolláveis que repentinamente tomam conta do quadro, mas também assumem uma dimensão de índice, à medida que remetem a momentos diversos de insegurança e inquietação, vivências fragmentadas expostas através de cortes bruscos, cenas escuras ou pouco reveladoras em meio a uma montagem claustrofóbica à qual acompanha a tensão da trilha sonora. Por fim, a figura do morcego se cristaliza: torna-se referência sólida para um objeto que, no entanto, é aparentemente fluido, instável: o medo de Bruce Wayne. Toda a insegurança do personagem, seus conflitos internos, sua busca por um objetivo – conceitos que são ressignificados ao longo do filme – sublimam-se no signo do morcego.

Há que se ressaltar que, afora as mencionadas aparições, há a presença simbólica dos morcegos na caracterização do personagem, na conformação de seu traje e armas. Isso já se faz presente desde a primeira história em quadrinhos do personagem, publicada em maio de 1939, quando este já era descrito como “uma figura aterrorizante” (FINGER; KANE, 2007, p. 8). Ainda desprovido de um arsenal variado como aquele que é apresentado em *Begins*, seu uniforme, destaca as formas do manto e do capuz fundamentais na iconicidade do personagem, sua qualidade primeira, sua estética que o torna reconhecível.

A significância do signo do morcego para a trama subjaz na relação de complementaridade estabelecida entre protagonista e cidade. Se a morte dos pais é uma reviravolta na vida de Bruce, uma guinada rumo ao sombrio, também o é, simbolicamente, para a própria cidade. Revestir-se da persona, para Bruce, é buscar, a uma só vez, a redenção de uma Gotham corrompida e reconciliar-se com as experiências de seu passado ferido.

3.4 LUGARES DE ALTERIDADE: O MOSTEIRO DA LIGA DAS SOMBRAS E A MANSÃO WAYNE

Com efeito, a produção de 2005 destaca-se dos filmes anteriores, primeiramente, porque busca construir um universo não apenas crível em si mesmo, mas verossímil, optando por uma estética realista, em oposição à cenografia fantástica dos filmes de Burton e Schumacher, caracterizada por matizes de expressionismo, brutalismo e futurismo (PLOUFFE, 2003, p. 2-3), marcadamente exagerada e com forte inclinação para o icônico. Em segundo lugar, noto que o filme se volta à formulação de uma narrativa ampla e pormenorizada da gênese do personagem – da qual são oferecidos apenas vislumbres em *Batman* e *Batman Eternamente*.

Gotham é “observada de fora” a partir de dois lugares: o mosteiro da Liga das Sombras e a Mansão Wayne. A partir destes cenários é filtrada a imagem da cidade, apresentada como um “outro”.

O mosteiro da Liga das Sombras é um contraponto importante para a cidade, em *Begins*, devido à extrema exterioridade – geográfica e moral – que se impõe em relação à cidade de Gotham. O discurso de Ra’s al Ghul expõe a crença básica do grupo: inevitavelmente, o mal se desenvolve em meio às grandes civilizações, levando a níveis tão graves de degradação humana, que torna-se impossível permitir que o estado de coisas vigente se mantenha.

Quando as circunstâncias atingem um nível tão agudo de decadência, é necessário que a Liga – que, segundo Ra’s al Ghul é uma entidade antiquíssima – intervenha, destruindo a fonte de todos os males: a cidade. Ra’s assume para a Liga a responsabilidade por eventos como o saque de Roma, a dispersão da peste negra pela Europa, e o grande incêndio de Londres. “*Toda vez que uma civilização atinge o auge da sua decadência, voltamos para restaurar o equilíbrio*”. Gotham, “*como Constantinopla ou Roma*”, sucumbiu à depravação, encontra-se entregue à injustiça e ao sofrimento, e deve perecer.

Convenientemente, a sede da Liga das Sombras não está situada em meio a uma grande aglomeração urbana. Do ponto de vista iconográfico, o mosteiro aproxima-se do templo do mestre Kirigi, em Paektu-san, na Coréia, conforme mostrado em *O homem que cai* (FIGURA 36).

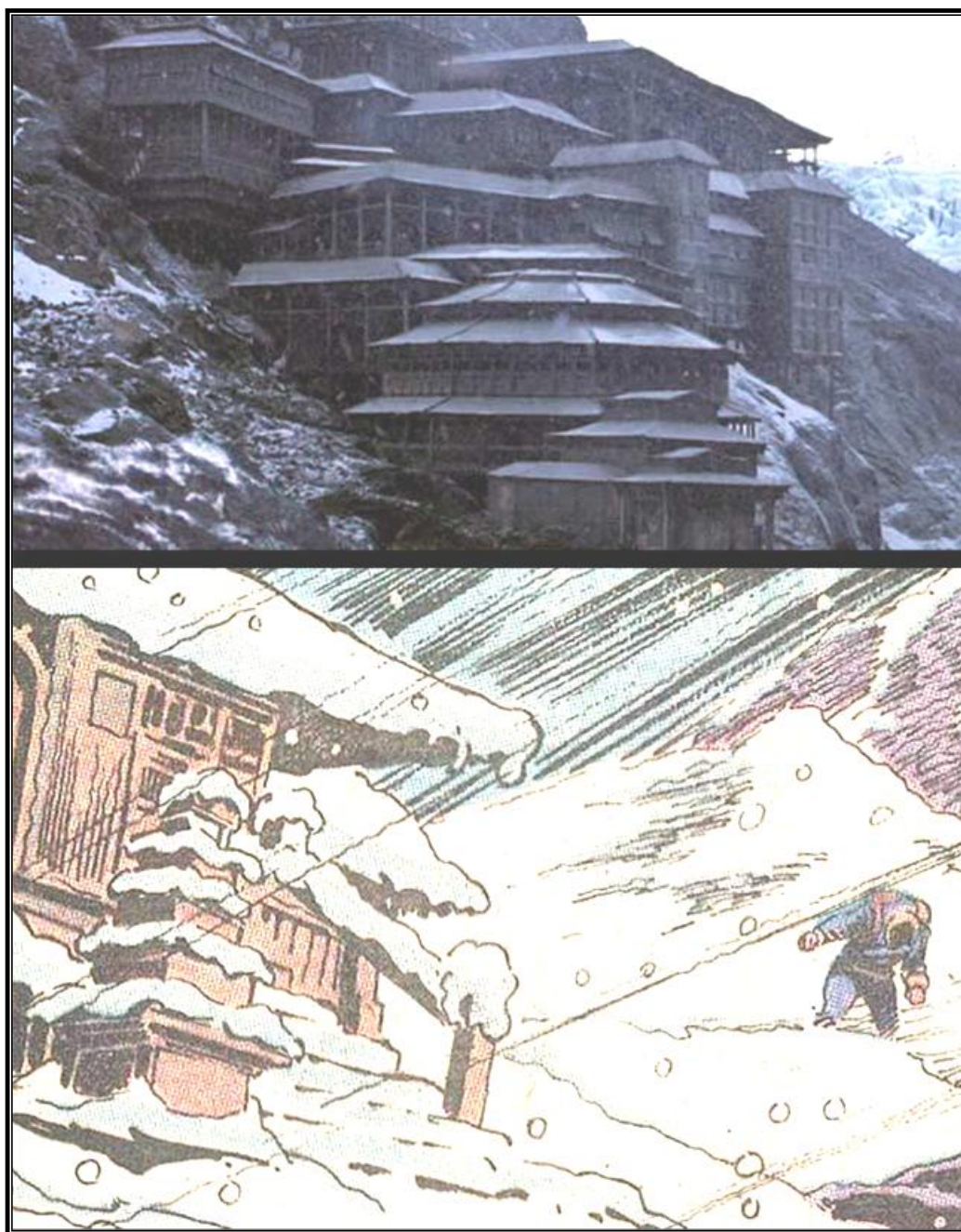


FIGURA 36 – O mosteiro da Liga das Sombras (em cima) e o templo do mestre Kirigi (embaixo).

FONTES: Christopher Nolan, 2005; O'NEIL; GIORDANO, 2009, p. 127.

O mosteiro visto em *Begins* combina maquetes e cenários montados nos estúdios Shepperton (Surrey, Inglaterra), e locações na Islândia. Segundo Nolan (apud PIZZELLO, 2005, p. 46),

What appealed to me about Iceland, as opposed to other mountainous locations in Europe, was the extremity of the scenery. It's utterly bleak, with volcanic rock and glaciers. It's so stark that it says something very extraordinary about Bruce Wayne's [psychological state] and the place he's at in his life. The location needed to have that almost surreal extremity.⁴⁴

Trata-se, pois, do ponto em que Bruce encontra-se mais distante de Gotham, mais isolado da cidade e do que ela representa. Aqui, a verossimilhança cede algum espaço à dramaticidade: a trama dá acesso à natureza dos métodos e das tecnologias empregadas por Bruce, mas pouco trata dos recursos articulados pela Liga para atingir seus objetivos, de forma que os vilões adquirem contornos quase místicos.

A mansão Wayne é outro aparato cenográfico demarcador de alteridades. A mansão desempenha uma série de funções narrativas fundamentais: (1) distante, grandiosa, antiga, contrasta com a cidade moderna e superpovoadada; (2) representa o legado maior da família Wayne, sendo a marca material da forte presença de Thomas Wayne, benfeitor de Gotham no passado; (3) tece uma forte ligação entre o protagonista e seu passado, estabelecendo um ponto de referência para seus conflitos internos; (4) é refúgio e base de operações do herói.

O mordomo Alfred afirma que a casa abrigou seis gerações da família Wayne. Um dos antepassados de Bruce, mencionado brevemente, viveu durante a Guerra Civil Norte-Americana (1861-1865). Na HQ *Batman: Ano Um*, a narração em fluxo de consciência de Bruce Wayne refere-se à mansão nos seguintes termos: “Construída como fortaleza muitas gerações atrás para preservar uma linhagem nobre de uma era de iguais” (MILLER; MAZZUCHELLI, 2011, p. 14).⁴⁵

⁴⁴ O que me atraiu na Islândia, ao contrário de outras locações montanhosas na Europa, foi a característica extrema da paisagem. É totalmente erma, com rochas vulcânicas e geleiras. É tão dura que diz algo extraordinário sobre [o estado psicológico de] Bruce Wayne e o ponto de sua vida em que ele se encontra. A locação precisava ser extrema de uma forma quase surreal.

⁴⁵ É interessante notar que em *A origem da Batcaverna* (FINGER; MOLDOFF, 2011), uma história de 1954, um Bruce Wayne adulto compra propriedade da Mansão – a qual não constitui, portanto, uma herança familiar.

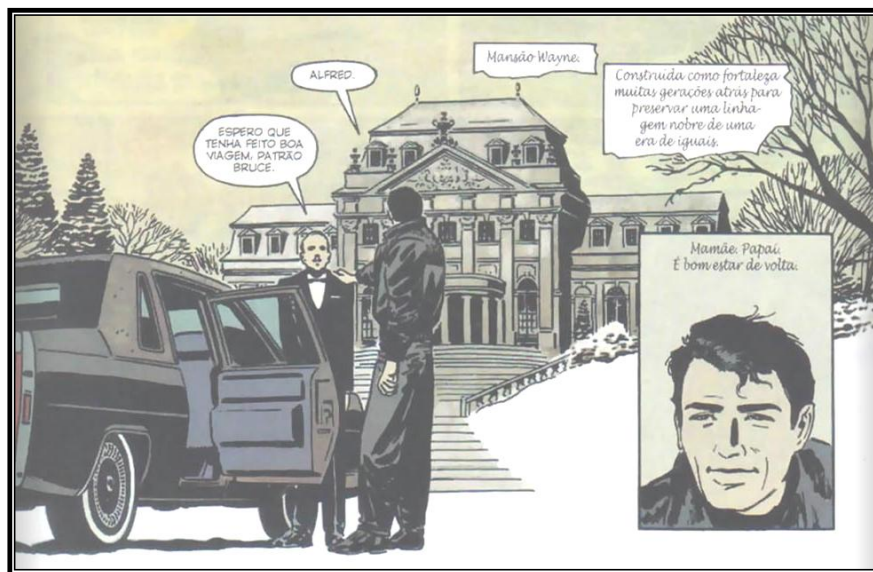


FIGURA 37 – A Mansão Wayne em *Ano um*.

FONTES: MILLER; MAZZUCHELLI, 2011, p. 4.

No filme, a mansão serve efetivamente ao propósito de ceder peso de antiguidade, e conseqüentemente, tradição ao nome e à riqueza dos Wayne. Falcone, afirma que Bruce é “o príncipe de Gotham”, e que este “teria de ir muito longe para achar alguém que não o conheça”. A construção está apartada da cidade, tanto pela distância quanto pelos contornos físicos: é uma referência material de outra época.

O papel da mansão enquanto referente temporal pode ser ressaltado nos seguintes momentos:

1) O início: quando se aborda a infância de Bruce. Ao mesmo tempo em que este é o local onde o protagonista sofre seu primeiro trauma significativo – a queda na caverna, seguida do ataque dos morcegos, trata-se também do local onde é acolhido pelos pais e pelo mordomo Alfred, o qual, na capacidade de “homem de confiança”, é associado de forma quase permanente à própria mansão – com efeito, em poucos momentos da narrativa, Alfred é mostrado fora da mansão.

2) O funeral: após a morte de Thomas e Martha Wayne, há um corte para um espaço aberto junto à mansão, onde se reúne uma multidão enlutada, sob um clima chuvoso. Este é um momento de ruptura, quando o ambiente da casa começa a adquirir uma atmosfera inóspita.

3) O *flashback* do primeiro retorno a Gotham: um Bruce jovem retorna. Parte da mobília está coberta por lençóis (FIGURA 39), o ambiente abandonado. Alfred é, neste momento, o único morador. Bruce se recusa a admitir o local como sua própria casa – é, pois “a casa de seus pais”, não a sua – e diz que, se pudesse, teria a casa demolida, “tijolo por tijolo”. Enquanto visita o quarto dos pais, encontra o estetoscópio do pai, e relembra-se de sua figura. Embora afirme ver na casa “um mausoléu”, algo que preferiria esquecer, Bruce trata o objeto com estima.

4) O retorno definitivo: Bruce conclui seu treinamento decidido a retornar a Gotham e assumir o posto de vigilante. Agora a mansão (FIGURA 38) é seu quartel general. A própria caverna, lugar do trauma, torna-se lugar de segurança.

5) A destruição: membros da Liga das Sombras se infiltram na mansão, e esta é destruída pelas chamas. Tal constitui uma referência à destruição do mosteiro da Liga por Bruce. “Você queimou minha casa e me deixou para morrer”, afirma Ra’s al Ghul, “considere-nos quites”.



FIGURA 38 – A Mansão Wayne.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

6) O recomeço: ao epílogo, Bruce, Alfred e Rachel caminham pelas ruínas da casa. Bruce reencontra, em meio aos escombros, o estojo carbonizado do estetoscópio

de seu pai, e, uma vez mais, a imagem do mesmo reaparece em sua memória. O círculo se fecha em sua afirmação de que a construirá novamente, “exatamente como era, tijolo por tijolo”.

Vê-se no marco arquitetônico um ponto de referência: é, o lugar de onde a diegese emana, bem como seu destino último. Neste sentido, o estetoscópio desempenha o papel de dispositivo amplificador da visão a que se refere Carroll (1996, p. 57), uma lente, através da qual se dá acesso aos aspectos mínimos que nuançam a narrativa maior. Afinal, do ponto de vista do espectador, seria menos expressivo, ou mesmo inócuo o sofrimento de Bruce Wayne pela perda dos pais, se sua vida junto deles não fosse algo a ser recordado afetuosamente.



FIGURA 39 – O interior da mansão quando Bruce retorna pela primeira vez.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Portanto, capta-se na figura da Mansão Wayne, uma formulação unificadora, que dá sentido à narrativa. Trata-se de um signo da longa tradição que marca a presença da família Wayne no território de Gotham, o qual, num nível pessoal, é o local onde o protagonista confronta-se e reconcilia-se com seu passado. Através do confronto e do incêndio que se segue, há uma ruptura, posto que esta mesma estrutura é posta abaixo, sinalizando o caos que assoma sobre a trama. A resolução final de

Bruce com relação a sua reconstrução, por sua vez, trata da normalização, do encerramento do círculo e, com ele, da harmonização do próprio protagonista.

3.5 LUGAR DE PERMANÊNCIA E CONFLITO: O TREM ELEVADO

Além da mansão, outra memória visível de Thomas Wayne é a estrutura do trem elevado legada à cidade de Gotham pelo filantropo: um audacioso projeto que pretendia unificar a cidade, vencendo fronteiras geográficas e sociais. As linhas culminam na Torre Wayne, sede das Empresas Wayne, assim como as estruturas de abastecimento de água e energia de Gotham. Assim a Torre, nas palavras de Lucius Foz, torna-se o “centro não-oficial da cidade”.

O trem é mostrado nos seguintes momentos:

1) *Os bons tempos*: Quando Bruce e seus pais dirigem-se para o teatro, Thomas explica ao filho que a cidade passa por momentos difíceis, e que seu projeto é uma maneira de agradecer a Gotham por “ter sido boa com sua família”. Neste momento, os edifícios no entorno são mostrados sob uma luz favorável. A superfície não indica que a cidade passe por dificuldades econômicas – sem sinais claros de decadência ou abandono. O trem é limpo, bem organizado, não dá mostras de degradação. A arquitetura da cidade é repleta de arranha-céus de metal e vidro, expondo uma metrópole próspera (FIGURA 40).

2) *A decadência*: Rachel está sozinha a bordo do trem. Passaram-se cerca de vinte anos, Bruce já é adulto. Tanto o trem quanto a estação exibem sinais físicos de decrepitude e carência de manutenção, além de inúmeras pichações, espalhadas por toda a área interna do trem. A estação encontra-se vazia, tornando-se num lugar de insegurança. Neste sentido, o trem remete à nova estrutura das Empresas Wayne, após a morte de Thomas. Lucius Fox observa que Earle, que atualmente gerencia as empresas, permitiu que a estrutura “apodrecesse”. Distantes da figura do patriarca, os membros do corpo administrativo investem significativamente em armamentos

pesados e abandonam a manutenção do trem, deixando para trás a era da filantropia em Gotham.

3) *A destruição*: Ao final do filme, o trem tornar-se-á o palco do confronto definitivo entre Batman e a Liga das sombras. Devido a sua posição central no território da cidade, os vilões utilizam-no para concretizar seu plano de espalhar uma toxina indutora de pânico por toda Gotham. Com a ajuda de seu aliado na polícia, o sargento Gordon, Batman previne a catástrofe, mas o trem, o maior legado de seu pai para a cidade, sofre enormes danos estruturais, uma parte das linhas que convergem à Torre Wayne sendo destruída no processo.

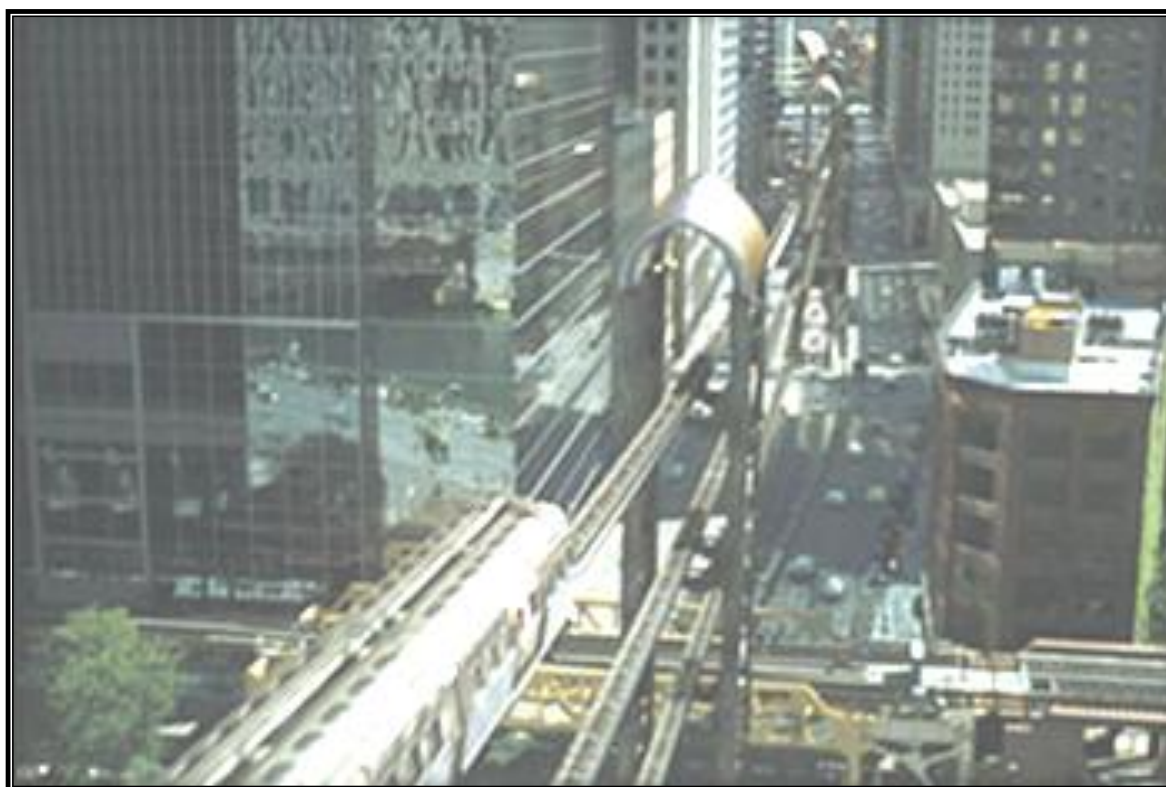


FIGURA 40 – O trem elevado e a cidade promissora.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Segundo Carroll (1996, p. 99), a estrutura do filme pode optar por privilegiar o contexto sobre a linearidade narrativa, destacando a formulação de um cenário, através da exposição de detalhes, os quais teriam relevância menor numa estrita relação de causalidade. Narrativamente, através da transição estética que salta do triunfal ao

desamparado, o trem unifica o passado e o presente de Gotham no filme, acrescentando camadas de sentido que dão maior consistência às ações do protagonista – trata-se, pois, de um elo significativo entre este e seu pai. O trem oferece, além disso, um amparo para a posterior consolidação do plano da Liga das Sombras e o combate climático entre Batman e Ra's al Ghul.



FIGURA 41 – A destruição do trem e do monotrilha.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Tal como a mansão, o trem elevado constitui um marco da presença persistente de Thomas Wayne, enquanto memória, não somente para Bruce, mas para a cidade. Assim como a mansão vazia, o trem, abandonado e depredado, expressa o estado de coisas que toma conta da cidade, sua carência, a qual culminará no surgimento da figura de Batman.

Acredito que a destruição de ambos os marcos arquitetônicos sinaliza, por sua vez, o ponto alto desta crise. E esta crise não é apenas da cidade, mas do próprio

Bruce/Batman. Sendo peças fundamentais de sua memória, que narrativamente refletem sua subjetividade, dão exemplo do grau de entrelaçamento que se desenvolve entre Batman e Gotham.



FIGURA 42 – O interior do trem coberto por pichações.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

3.6 LUGAR DE ESCURIDÃO E MORTE: A MORTE DOS WAYNE

As memórias de Bruce transportam-no até o momento crítico de sua vida. Está junto de sua família no interior de um grande teatro, onde é encenada *Mefistófele*⁴⁶. Saindo do espetáculo, a família é abordada por um assaltante. Thomas tenta impedir que este roube o colar de pérolas da esposa, sendo baleado no processo. A seguir, Martha grita e é baleada também. O ladrão foge, deixando Bruce vivo. “*Não tenha medo, Bruce*”, são as últimas palavras que ele ouve de seu pai. O menino permanece

⁴⁶ Ópera de autoria de Arrigo Boito baseada no poema *Fausto*, de Goethe. O trecho dramatizado no filme corresponde a uma cena do segundo ato, “O Sabá das Feiticeiras” (CROSS, 2002:300).

ao lado dos pais. A amplitude do plano destaca sua solidão. A trilha sonora, pontuada por um vocal lírico, evoca um sentimento de profunda melancolia.

Visualmente, há um elemento que colabora para uma discreta distinção entre o passado e o presente da narrativa: a iluminação. Trata-se de um recurso que dá forma à cena, intensificando sua dramaticidade, seu impacto estético, sua expressividade narrativa (BORDWELL; THOMPSON, 2001, p. 164). Assim, em vez do emprego de tons dourados ou sépia, mais comumente associados ao recurso do *flashback*, a fotografia das memórias é caracterizada por uma iluminação mais suave, menos contrastante que no restante do filme. Segundo o diretor de fotografia, Wally Pfister (apud PIZZELLO, 2005, p. 42):

The light on Bruce as a child is very gentle, with a little more fill than I use in the rest of the movie. This softer, more pleasing light emphasizes that those childhood days were when he was happiest and when Gotham was in its prime. His parents were alive, the economy was good, the trains were running, and crime was low.⁴⁷

Nos quadrinhos, o Beco do Crime (*Crime Alley*) assume uma dimensão mitológica: o local do “nascimento” de Batman. Mencionada pela primeira vez na edição nº 457 da revista *Detective Comics*, na história *There is no hope in Crime Alley* (O’NEILL; GIORDANO, 1975), *Park Row* teria sido um bairro afluyente repleto de bistrôs e teatros. Após o assassinato dos Wayne, o apelido Beco do Crime se popularizou. O bairro entrou em decadência e tornou-se uma região cada vez mais violenta.

Disponho abaixo, para uma análise comparativa, de uma imagem de *Batman Begins* e de uma das ilustrações feitas por David Mazzuchelli para *Batman: Ano Um* (FIGURA 43). Em ambos os casos, Bruce encontra-se ajoelhado, junto de seus pais. O primeiro oferece uma visão em *plongée* dos três personagens, e o rosto de Bruce não é apresentado em detalhes; no segundo, a altura da câmera se aproxima do nível do olhar de Bruce.

⁴⁷ A luz sobre Bruce enquanto criança é muito suave, com um pouco mais de luz de preenchimento do que uso no restante do filme. Essa luz mais suave, mais agradável, enfatiza que aqueles tempos de infância foram os mais felizes, quando Gotham estava no auge. Seus pais estavam vivos, a economia estava bem, os trens funcionavam e o crime estava em baixa (tradução minha).

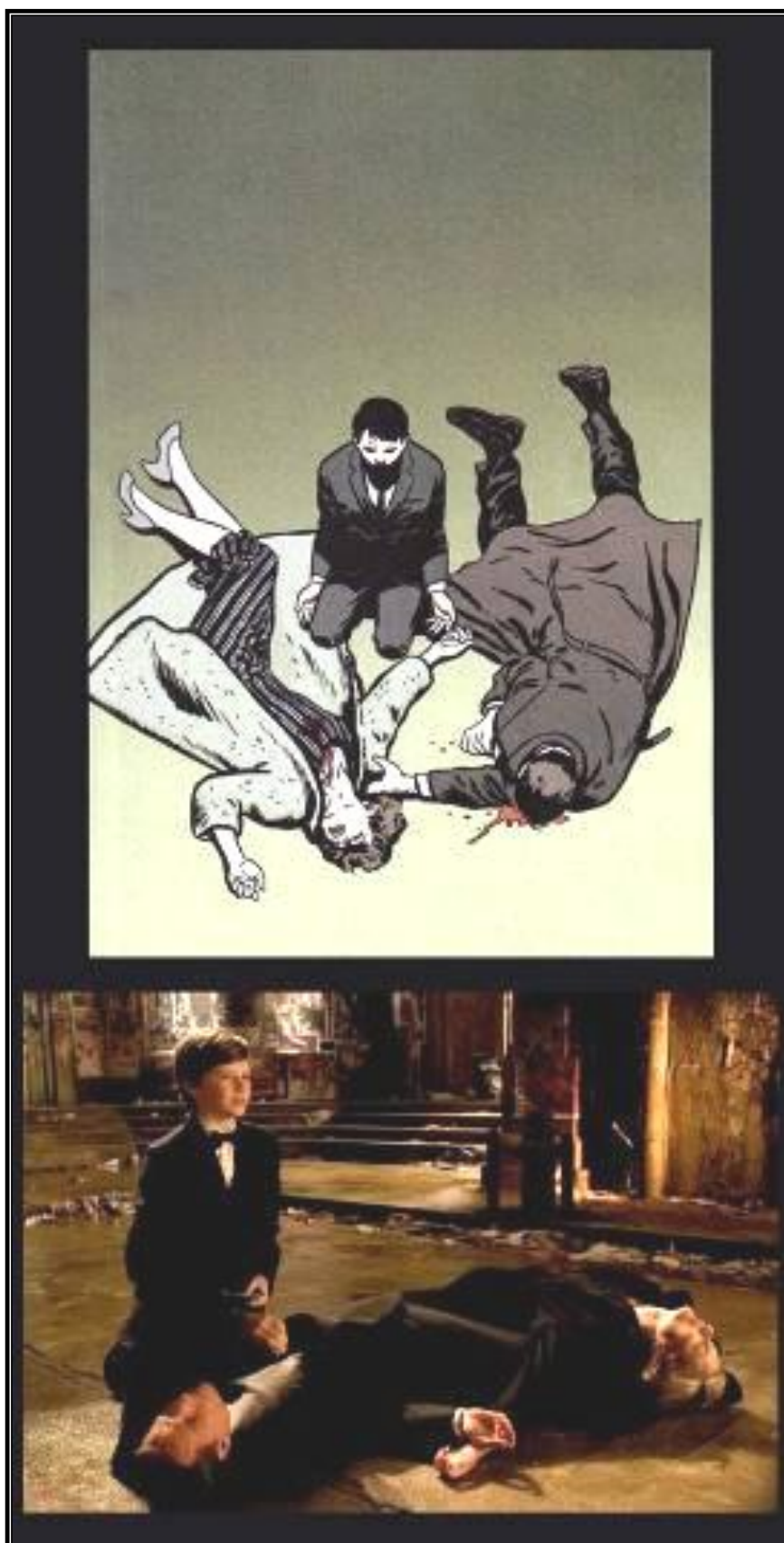


FIGURA 43 – Bruce Wayne ao lado dos pais mortos em *Batman: Ano Um* (topo) e *Batman Begins* (acima).

FONTE: MILLER; MAZZUCHELLI, 2011, p. 09; Christopher Nolan, 2005.

Na ilustração de Mazzuchelli, a ausência de imagens de fundo, substituídas por um vazio acinzentado, é utilizada para reforçar o sentimento de desolação. Na imagem do filme, reforça-se a mesma ideia, todavia, isto é feito através da iluminação, da trilha sonora e da elaboração do cenário do beco, que transmite por si uma imagem de abandono. É um dos vários recantos de escuridão e sujeira que reforçam o discurso do filme: esta é uma cidade com altos índices de criminalidade. Tal representação coaduna com o discurso de verossimilhança e à construção de um universo narrativo realista. Neste universo, é oferecida uma visão dos problemas sociais de Gotham e de seu impacto na origem do herói.

Observa-se que o filme admite referências estéticas e temáticas de diversas representações oriundas das histórias em quadrinhos. Trata-se de uma dinâmica de agregação, que sintetiza e depura imagens, representando-as segundo seu próprio ângulo. *Batman Begins* é uma adaptação, mas não de uma história específica, e sim de um conceito de Batman.

Na *graphic novel O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller, o relato é desenvolvido em forma de lembrança, com a predominância de imagens em tons de azul e cinza. Próximo dos primeiros e dos últimos quadros da sequência, a lembrança é intercalada com imagens de Bruce Wayne no presente. Todavia, o núcleo da narrativa não apresenta texto escrito: não há falas, narração, ou mesmo onomatopeias (FIGURA 44).

A ausência de texto escrito reforça as imagens, disposta numa diagramação que segue o padrão classificado por McCloud (1995, p. 72) como *momento-a-momento*, isto é, uma sequência na qual a ação transcorre de maneira pausada, expondo diversas nuances de movimentação na história. As figuras são comprimidas, recortadas contra um fundo preto, de modo que elementos como a arma do assaltante, as cápsulas dos projéteis, a mão do pai de Bruce e o colar de sua mãe – bem como as pérolas que se separam com a força da puxada do ladrão – são apresentados em destaque. Segundo Eisner (1995, p. 40), os artifícios da diagramação são de grande importância nos quadrinhos, visto que, ao contrário da sequência cinematográfica, não há como dirigir propriamente o olhar do espectador.



FIGURA 44 – Excerto da cena do assassinato dos Wayne em O Cavaleiro das Trevas

FONTE: MILLER; 1989, p. 17.



FIGURA 45 – Excerto da cena do assassinato dos Wayne em Batman: Ano Um

FONTE: MILLER; MAZZUCHELLI, 2011, p. 31.

Em *Batman: Ano Um* (FIGURA 45), a sequência desenvolve-se em uma página, seguindo, predominantemente o padrão reconhecido por McCloud como *ação-a-ação*: ou seja, a transição entre os quadros é menos pausada, saltando de uma situação a outra, de modo a criar uma narrativa mais ágil e fragmentada, que demanda do leitor uma dinâmica de relações diferenciada.

Nos dois últimos quadros, entretanto, há uma transição *aspecto-a-aspecto*, isto é, duas facetas do mesmo momento. Aqui se observa Bruce ao lado dos corpos dos pais, com o ladrão em fuga, em um quadro, e um plano de detalhe do olhar de Bruce no quadro seguinte. Na página predominam os tons de sépia, porém nos dois quadros centrais, em que os Wayne são baleados, utiliza-se o contraste entre preto e branco, ressaltando o impacto dos tiros.

É válido ressaltar que, nas versões em quadrinhos que analiso neste texto, a figura do assassino não recebe destaque, sendo normalmente visto de relance ou oculto por sombras. Traçando um paralelo com ainda outra construção audiovisual da narrativa do assassinato, a de Tim Burton em *Batman* (1989), observo dois assassinos significativamente distintos.



FIGURA 46 – Jack Napier em *Batman* (1989) e Joe Chill em *Batman Begins* (2005).

FONTES: Tim Burton, 1989; Christopher Nolan, 2005.

No filme de Burton, Jack – o “futuro” Coringa –, inicialmente oculto, emerge da penumbra após baleiar os pais, exibindo um sorriso sinistro. Desenvolve-se aí uma relação de interdependência relevante para o filme: Batman é “criado” pelo Coringa neste momento, mas também o “cria” posteriormente, ao deixar que Jack caia em um tonel de produtos químicos, o que lhe daria a aparência deformada característica do personagem.

Já no filme de 2005, o assassino é um criminoso comum, e não demonstra o sadismo próprio de Jack Napier. Ao contrário, o Joe Chill de Nolan aparenta ser um homem comum, aparentemente motivado por desespero: ao tentar se apossar do colar de Martha Wayne, é confrontado por Thomas e reage no calor do momento (FIGURA 46). O assassinato é um acidente, não um ato de crueldade.

Assim, a morte dos Wayne, fato gerador da figura de Batman, não é vinculada à crueldade de um homem, mas aos problemas sociais de Gotham: a miséria, gerada por uma acentuada crise econômica, que atinge violentamente os mais necessitados e estimula o aumento da criminalidade. Essa condição aparece na fala dos personagens, mas também é feita visível na caracterização cenográfica. O Beco do Crime, A Mansão Wayne e o Trem servem de palco para a ação, mas também mantém coesa a lógica narrativa de *Begins*, concedendo-lhe sentido.

O tratamento dado a estes lugares traduz em imagens os princípios que regem a trama, retornando sempre às mesmas questões: para Bruce, salvar Gotham é confrontar-se com seu passado, fechar o círculo da narrativa; mais do que uma busca pela punição de criminosos, se trata de um esforço para salvar a cidade e, talvez, a si mesmo. Para além dos efeitos erotéticos que as formulações tratadas acima, há ainda considerações relativas à composição do quadro mais amplo da cidade. Como estes lugares são tecidos no universo urbano de Gotham? Que cidade se revela no filme? O quarto capítulo busca abordar estas questões.

4. CIRCULANDO PELA *MISE-EN-SCÈNE* EM GOTHAM

“Ser Batman significa ter um jato e dirigir seu carro-tanque de três toneladas sobre telhados de qualquer forma.”

(twitter.com/God_Damn_Batman)

Abordei brevemente no capítulo anterior sobre a natureza do espaço fílmico: materializa-se em parcelas, a partir das quais se pode abstrair um todo. Como outras cidades cinematográficas, a Gotham de *Begins*, é produzida através da articulação de *mise-en-scène*, fotografia, edição, efeitos visuais e sonoros. Neste capítulo, dedico-me a observar de que maneiras o filme movimenta seus recursos para construir uma imagem de Gotham.

A tessitura do espaço fílmico pelo espectador é um exercício que alia o que é visto no plano ao que é suposto/inferido:

Since Hollywood scenography seldom represents a locale in its entirety, we must construct a spatial whole out of bits. And if those bits not only overlap in what they show but agree with the fields we have inferred to be lying offscreen, we will not notice the fuzzy areas that have never been strictly accounted for [...] A convincing image need not show everything in the space as long as nothing we see actually contradicts what we expect. (BORDWELL; STAIGER; THOMPSON, 1985, p. 60)⁴⁸

A partir destes “blocos” de informação visual, é possível elaborar um painel de tempo e espaço na narrativa. Pode-se alinhar esse princípio abstrato de espaço àquilo que Edward Branigan (1992) refere como *story world*. Para Branigan, o fluxo narrativo depende das relações estabelecidas entre duas instâncias: a tela (*screen*) e o *story world*. A tela corresponde ao fragmento limitado pelo recorte retangular de uma tela: o plano; a segunda corresponde à construção que o espectador formula a partir

⁴⁸ Já que a cenografia hollywoodiana raramente representa um local inteiramente, devemos construir um todo especial a partir de fragmentos. E se estes fragmentos não apenas se sobrepõem naquilo que mostram mas concordam com os campos que inferimos estarem fora do quadro, não notaremos as áreas nebulosas que nunca foram propriamente mostradas [...] Uma imagem convincente não precisa mostrar tudo no espaço desde que nada do que vemos contradiga o que esperamos (tradução minha).

dos fragmentos. A ordem compositiva exprimida no plano serve de matéria prima para o universo narrativo.

Narrative in film rests on our ability to create a three-dimensional world out of a two-dimensional wash of light and dark. A bare facticity of graphics on the screen - size, color, angle, line, shape, etc. - must be transformed into an array of solid objects; and a texture of noise must be transformed into speech, music, and the sounds made by solid objects. (BRANIGAN, 1992, p. 33)⁴⁹

Mas como as imagens da tela adquirem as dimensões de um espaço coerente?

4.1 QUADRO A QUADRO: VISÕES DE UMA METRÓPOLE IMPONENTE

Convencionalmente, o cinema clássico situa a narrativa espacialmente através do uso *establishing shots*, grandes planos que oferecem ao espectador uma noção da amplitude do cenário em que se desenrola a narrativa (JOURNOT, 2009, p. 56). O corte da *establishing shot* para os planos menores é um mecanismo essencial no estabelecimento da continuidade narrativa e espacial (BORDWELL; STAIGER; THOMPSON, 1985, p. 57).

Os *establishing shots*, planos que localizam a cena e orientam o espectador, atentam-nos mais uma vez para as referências urbanas de cada cidade. Devido a suas imagens pré-concebidas, os símbolos urbanos têm o poder de sintetizar a experiência espacial fílmica e, de acordo com os objetivos esperados, adicionar carga dramática, já que entre eles e o espectador já existe certa apropriação emotiva. (SANTOS, 2004)

Portanto, uma maneira eficaz de “texturizar” a cidade fílmica, é enfocá-la em uma sucessão de planos que parte do maior para o menor, enquadrando, a partir daí, cada fragmento.

A paisagem é elemento intrínseco à narrativa cinematográfica e à representação das cidades. É a partir dela que, por meio de ícones – construções, acidentes naturais, monumentos, edificações etc. – o meio

⁴⁹ A narrativa nos filmes se apóia em nossa habilidade de criar um mundo tridimensional a partir de um arranjo bidimensional de luz e sombra. Uma facticidade nua de sinais gráficos na tela – tamanho, cor, angulação, linhas, formas, etc. – deve ser transformada em um conjunto de objetos sólidos; e uma textura de ruído deve ser transformada em fala, música e os sons produzidos por objetos sólidos (tradução minha).

urbano é decodificado e reconhecido pelo espectador. Mas a lente cinematográfica escolhe e dispõe os lugares de variadas maneiras, dotando-os de angulações, luz diferenciada e de uma narrativa, adquirindo assim diversas conotações. (NAME, 2003)

Segundo Nathan Crowley (apud JESSER; POURROY, 2012, p. 62), o design do filme precisava lidar com as “amarras” de uma iconografia familiar aos fãs de Batman em outras mídias – isto é, Gotham precisava ser *gótica*. Entretanto, a metrópole de *Begins* incorporou vários elementos a fim de atingir uma escala épica: filmagens em Chicago, imensos sets de filmagem e detalhes, edifícios ou até paisagens inteiras construídas a partir de efeitos visuais. O supervisor de efeitos visuais, Janek Sirrs comenta:

Even though Gotham was base on Chicago, [...] it had to have its own unique buildings that didn't exist in reality. So we created certain hero buildings, as well as the monorail system. It was like Chicago-plus. We also looked at some Asian cities to see how Gotham might have developed. We threw in a bit of modern architecture, some spires, some Kuala Lumpur-style towers and that type of thing.⁵⁰ (SIRRS apud JESSER; POURROY, 2012, p. 271)

As primeiras imagens amplas de Gotham são captadas pelo ponto de vista de Bruce, do interior do trem elevado. No excerto apresentado a seguir, o reflexo de Thomas Wayne se projeta na janela, através da qual, se observa a verticalidade da metrópole e a arquitetura predominantemente pós-moderna, o que dá certo destaque à Torre Wayne, em estilo *art déco*, embora não seja o edifício mais alto na composição. (FIGURA 47). A escolha do *Board of Trade Building* de Chicago como base para o edifício acrescenta certo contraste entre o tradicional (os negócios da família Wayne) e o novo (a cidade que se desenvolveu em seu entorno).

Não estando inicialmente centralizada na composição, a Torre encontra-se quase no extremo direito do plano, sua imagem deslocando-se para o centro de acordo com o sentido do avanço do trem – movimento que, em si, já é um índice de

⁵⁰ Apesar de Gotham ter se baseado em Chicago, [...] ela devia possuir seus próprios edifícios, não existentes na realidade. Então criamos certos edifícios temáticos, assim como o sistema de monorailho. Era como uma *Chicago-plus*. Também procuramos algumas cidades asiáticas para ver como Gotham poderia ter se desenvolvido. Incluímos um pouco de arquitetura moderna, alguns pináculos, algumas torres ao estilo de Kuala Lumpur e coisas do tipo (tradução minha).

espacialidade – contrabalançada pelo reflexo de Thomas. Sua imagem sobreposta à da cidade poderia ser um reforço a sua imagem de filantropo.



FIGURA 47 – Gotham pela janela do trem.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Poucos quadros à frente, vê-se a cidade a partir de fora (FIGURA 48), em um *travelling*⁵¹, movimento que também centraliza a Torre Wayne no plano. Nota-se novamente o contraste entre as estruturas altas e maciças de concreto e vidro. O uso da perspectiva linear, somado ao contraste entre o fosco da torre e os brilhos do vidro no primeiro plano, cede profundidade ao quadro, não apenas reforçando a importância da Torre para a narrativa, mas também a grandiosidade da cidade, que se espalha em linhas verticais, impossibilitando a visão de uma linha do horizonte.

⁵¹ O início do plano é apresentado na FIGURA 40.



FIGURA 48 – Os arranha-céus de Gotham.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

É válido, neste caso, observar a utilização de recurso semelhante em *Metrópolis*, de Fritz Lang (FIGURA 15) – um edifício centralizado em meio a uma massa urbana que possui, inclusive, vias elevadas. À maneira da pintura renascentista, a espacialidade é frontal, centralizada e equilibrada a fim de exprimir profundidade. Trata-se de uma disposição que situa e unifica espaço e narrativa. Segundo Bordwell:

Centering, balancing, frontality, and depth — all these narrational strategies—encourage us to read filmic space as story space. Since the classical narrative depends upon psychological causality, we can think of these strategies as aiming to *personalize* space. (BORDWELL, 1985, p. 54)⁵²

Ou seja, a espacialização se constitui como importante recurso. Tal como postulo no terceiro capítulo, a Torre Wayne é um marco geográfico e narrativo, e isso é reiterado em sua iconografia. O plano que se segue ao corte mostra uma visão em *contraplongée* do edifício, que é “emoldurado” pelas outras estruturas no plano, embora não seja perfeitamente centralizado.

⁵² Centralização, equilíbrio, frontalidade, e profundidade — todas essas estratégias narrativas — nos encorajam a ler o espaço fílmico como espaço da história. Posto que a narrativa clássica depende da causalidade psicológica, podemos pensar nestas estratégias como formas de personalizar o espaço (tradução minha).



FIGURA 49 – Parentização da Torre Wayne.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Para utilizar a terminologia de Carroll, nos planos apresentados operam as dinâmicas de indexação – o foco é dirigido para a Torre Wayne – e de parentização, pois o recorte de grandiosidade e prosperidade representadas no enquadramento exclui elementos que poderiam se opor ao discurso que a imagem se propõe.

Este discurso encontrará agudo contraste com o cenário do assassinato dos Wayne, um beco sujo e esfumaçado – imagem difícil de conciliar. Uma relação possível de estabelecer aqui se refere à questão da altura. Enquanto que as visões iniciais de Gotham são panoramas construídos a partir do alto, o beco é o que se vê do nível do chão; imagens panorâmicas da grande cidade ocultam a frágil ordem de seus espaços públicos.

4.2 O OUTRO LADO DA METRÓPOLE: BECOS ESCUROS E PODERES PARALELOS

Da Gotham fílmica, até este momento, foi permitido um vislumbre de seu *skyline* promissor, de um de seus becos escuros. Quando a cidade torna a aparecer, no

terceiro flashback de Bruce, permite-se uma visão de suas instâncias de poder – tanto as que estão dentro da legalidade, quanto àquelas que operam às margens.

A cidade como lugar de violência, corrupção ou de articulação de poderes paralelos é um tema recorrente no cinema de Hollywood. A questão foi tocada por filmes tão diferentes quanto *Intolerância* (D. W. Griffith, 1916), *Alma no Lodo* (Mervyn LeRoy, 1931), *Os corruptos* (Fritz Lang, 1953), *Chinatown* (Roman Polanski, 1974), *O Corvo* (Alex Proyas, 1994), *Los Angeles - Cidade Proibida* (Curtis Hanson, 1997), *Gangues de Nova York* (Martin Scorsese, 2002), *Estrada para Perdição* (Sam Mendes, 2002) e *The Spirit – O Filme* (Frank Miller, 2008).



FIGURA 50 – A cidade em *The Spirit*.

FONTE: Frank Miller, 2008.

O filme de gangster e seus afiliados, dentre os quais se destacam o fugidio e dificilmente classificável fenômeno do filme *noir*, e seu desdobramento autoconsciente, o Neo-*noir*, figuram entre as mais significativas representações urbanas no cinema. Para Hirsch (1981, p. 10), Mascarello (2006, p. 182) e McArthur (1997, p. 29) até mesmo os títulos dos filmes associados ao “cânone” *noir* denunciam o peso dado à temática urbana⁵³. Segundo Mascarello: “Num levantamento estatístico,

⁵³ Exemplos da reiteração do tema urbano em títulos de *Noirs* (exponho aqui apenas os títulos originais): *Big City Shadows* (1932); *The Woman in the Window* (Fritz Lang, 1944); *Detour* (Edgar G. Ulmer, 1945); *Scarlet Street* (1945); *The Street With No Name* (1948); *Cry of the City* (1948); *The Naked City* (1948); *Port of New York* (László Benedek, 1949); *City Across the River* (1949); *Chicago Deadline* (Lewis Allen, 1949); *Dark City* (1950); *Night and the City* (1950); *Where the Sidewalk Ends*

possivelmente mais da metade dos *noirs* traria no título original menção a essa iconografia – *night, city, street, dark, lonely, mirror, window* – ou aos motivos temáticos – *killing, kiss, death, panic, fear, cry* etc.” (MASCARELLO, 2006, p. 182).

Krutnik descreve da seguinte forma a “cidade *noir*”:

The *noir* city of Hollywood’s thrillers of the 1940s and early 1950s is a shadow realm of crime and dislocation in which benighted individuals do battle with implacable threats and Temptations [...] *Film noir* also inherited many of its narrative and stylistic features, and much of its urban atmosphere, from the hard-boiled pulp fiction of the interwar period. (KRUTNIK, 1997, p. 87)⁵⁴

Dada a influência da literatura policial sobre a cinematografia *noir*, ocorre uma inevitável – embora generalizante – identificação deste com filme de gangster, em razão de elementos comuns: corrupção policial, protagonistas moralmente repreensíveis e cidades sombrias e propícias à degradação – a imagem reversa do campo triunfal de Thomas Jefferson. A sombria iconografia urbana destes filmes veio a ser incorporada por filmes Neo-*noir*, como *Chinatown* e *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)

O poder instituído em Gotham é representado pelas figuras dos policiais – o comissário Gillian Loeb, o Detetive Flass e James Gordon –, dos oficiais do poder judiciário – o juiz Faden, o promotor Finch e a assistente de promotoria Rachel Dawes – e do Dr. Jonathan Crane, diretor do Asilo Arkham, instituição onde são detidos criminosos considerados insanos. Um discurso recorrente no filme é de que Gotham é governada por um sistema irremediavelmente corrupto: ainda criança, Bruce ouve de seu pai que a crise econômica impõe duras condições de vida à maior parte da população.

(1950); *The Asphalt Jungle* (1950); *Down Three Dark Streets* (1954); *The Naked Street* (1955); *The Phenix City Story* (Phil Karlson, 1955); *While the City Sleeps* (1956).

⁵⁴ A cidade *noir* dos *thrillers* hollywoodianos dos anos 1940 e início dos 1950 é um reino sombrio de crime e deslocamento no qual indivíduos ignorantes batalham com ameaças e tentações implacáveis [...] O filme *noir* também herdou muitos de seus traços narrativos e estilísticos, e muito de sua atmosfera urbana, do *pulp fiction hard boiled* do período entreguerras (tradução minha).



FIGURA 51 – Plano aéreo de Gotham.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Quando Bruce retorna a Gotham com o intento de vingar-se de Joe Chill, novamente a montagem constrói um diálogo entre a cidade vista do alto (FIGURA 51) e o nível das interações humanas. O plano aéreo, que, como o anterior, enfoca a arquitetura vertiginosa, é agora contraposto a uma tomada do interior do tribunal onde é realizada a audiência de condicional de Chill.

O tribunal não é um lugar de abandono e depredação como o beco, mas também é corrupto, afetado pela influência negativa de Falcone, que manipula o juiz e orchestra o assassinato de Chill. Pode-se notar uma reiteração aqui: vê-se a cidade “de cartão postal”, depois o instável universo de crime e corrupção dos estratos mais baixos.

Rachel diz a Bruce que Carmine Falcone tira proveito do desespero das pessoas, criando novos criminosos e enriquecendo com o tráfico. Ela leva o protagonista até um bar nas proximidades de uma região portuária, onde o mafioso poderia ser encontrado. O caminho até o local desvela ambientes desolados, sujos. Pessoas aparentam se estabelecer precariamente nos espaços, ou simplesmente vagam em meio às colunas de fumaça que se erguem do chão. É construída uma atmosfera soturna e perigosa. Nas palavras de Rachel Dawes: “Esta cidade está apodrecendo”.



FIGURA 52 – A cidade apodrecendo.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

O interior do bar, em contraste com os exteriores mostrados anteriormente, é refinado. O enquadramento revela pessoas bem vestidas, a lareira, o revestimento em painéis de madeira e lustres. É um enclave de prosperidade em meio ao fracasso social das ruas de Gotham.



FIGURA 53 – Falcone no bar.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Ali, Falcone oferece uma demonstração de poder: apontando para diversos indivíduos, policiais, vereadores, um sindicalista e um juiz, fala para Bruce que não

hesitaria em matá-lo diante dos mesmos. “Este é o tipo de poder que não se compra. Esse é o poder do medo”, afirma o mafioso. Sendo o herdeiro bilionário de uma família de renome, argumenta Falcone, Bruce jamais poderia compreender a angústia que move aquele universo. “E você sempre teme o que não compreende”, diz ele, categórico.

O gângster cinematográfico é, para Robert Warshow (1962, p. 583), alguém que possui domínio sobre a linguagem da cidade – “*The man of the city*” –, e não é possível a existência dele fora da cidade. Em filmes de gângster, a cidade e o chefe criminoso são complementares: habitar a cidade é ser a cidade, negar a possibilidade de um mundo luminoso e alegre – frequentemente imaginado pelo cinema de Hollywood.

Esta cidade, melancólica e perigosa, também é uma “cidade imaginada”, pois deve *justificar* o gângster, este indivíduo que se vale de brutalidade e subterfúgios para ter sucesso em um mundo que oferece poucas oportunidades legítimas – a negação do “sonho americano”. Com efeito, a presença de Falcone assoma sobre a trama. E é tão perniciosa que se sobrepõe às autoridades da cidade. Finch, o promotor diz a Rachel que o gângster “tem a cidade no bolso”.

Quando a trama conduz Bruce de volta a Gotham, após seu exílio de sete anos, apresenta-se mais um plano geral, ainda mais amplo que os anteriores (FIGURA 54). Uma mancha de luz solar se destaca em meio às ilhas cobertas por edifícios. Novamente, a trama se dirige para um tribunal sob a influência de Falcone. Após o testemunho do Dr. Jonathan Crane, um capanga do mafioso é declarado insano e enviado para o Asilo Arkham em vez da prisão. Mais adiante é mostrado um diálogo entre Falcone e Crane, deixando claro que existe um acordo entre dois, mas também que Crane está envolvido em um plano maior do que o próprio Falcone é capaz de controlar.

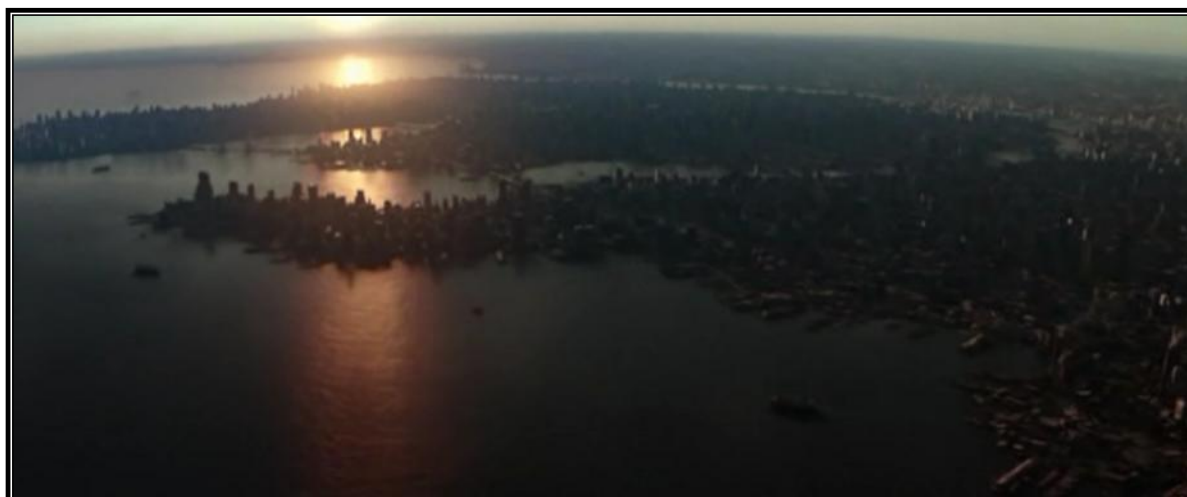


FIGURA 54 – A Gotham que recebe Bruce, sete anos depois de seu “desaparecimento”.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Segue-se outro plano geral, e novamente o ponto focal da imagem é a Torre Wayne, desta vez mais alta e dominante. O corte leva ao interior do edifício, a uma sala onde se reúne a gerência da empresa. Vários componentes de madeira e bustos romanos destacam o aspecto tradicional do ambiente. Earle, o principal encarregado das Empresas Wayne após a morte de Thomas, observa a cidade através das janelas (FIGURA 56). O trem idealizado por Thomas atravessa o espaço.



FIGURA 55 – A Torre Wayne em destaque.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Earle representa outra instância de poder. Ao contrário de Thomas, não se preocupa com a cidade – não é, ou não indica ser um filantropo – de modo que, como afirma Lucius Fox, não se interessa em cuidar da manutenção do trem. Fox, representante da época de Thomas, é relegado à chefia um departamento morto: Ciências Aplicadas – ao contrário de Earle, no topo, Fox parece trabalhar em um porão. Embora não seja um vilão propriamente dito – não é um oponente de Batman –, Earle é uma força que precisa ser detida.



FIGURA 56 – A “mesa” das Empresas Wayne.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Se, para os efeitos da narrativa, Falcone é a personificação do crime organizado, a corrupção policial é sintetizada no personagem do detetive Flass. Ele é apresentado em um plano médio poluído – que representa o olhar de Gordon, do interior de um carro –, ao fundo, visível apenas através de um espaço aberto entre uma pantográfica e uma porta aberta. Na cena, que se segue a um plano geral da cidade à noite (FIGURA 57), Flass está coletando propina de um comerciante (FIGURA 58). A atmosfera de ilegalidade é reforçada através do enquadramento e do arranjo cenográfico, via indexação.



FIGURA 57 – Gotham à noite.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

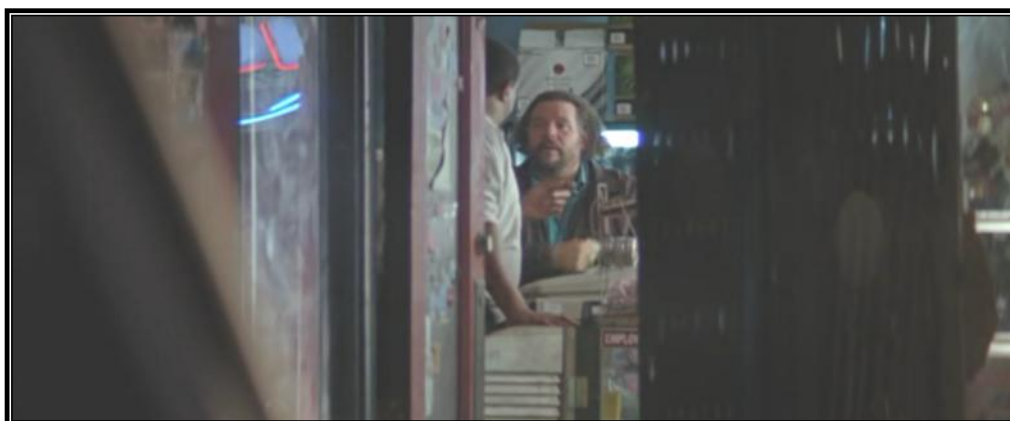


FIGURA 58 – Flass coleta propina de um comerciante.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Os personagens dialogam. Vê-se mais um plano geral noturno, que corta para a primeira incursão de Bruce.⁵⁵ Gordon chega à delegacia e é abordado pelo protagonista, que usa um protótipo de disfarce e armadura. Bruce é perseguido por policiais, salta desajeitadamente de um prédio a outro, e escapa por pouco. Descobrindo que, apesar de seu treinamento, a cidade ainda lhe oferece obstáculos, o personagem buscará aperfeiçoar seus métodos e adquirir equipamentos que o tornem,

⁵⁵ É interessante notar que esta aparição possui intertextualidades com os eventos apresentados em *Ano Um* e no longa-metragem animado *Batman – A Máscara do Fantasma*(...). Nas três histórias, a primeira saída de Bruce termina em fracasso. Em *Begins*, o protagonista usa uma máscara semelhante à usada em *A Máscara do Fantasma*.

nas palavras de Ra's al Ghul, “mais que apenas um homem aos olhos de seus oponentes”.

Falcone contrata Flass, como capanga, para auxiliá-lo na receptação de drogas no cais do porto (FIGURA 59). Os espaços reduzidos e mal iluminados entre os contêineres oferecem as condições para a dramática primeira aparição do herói plenamente caracterizado. Nos quadrinhos, a área portuária de Gotham é caracterizada por uma perigosa ambiguidade:

The international import and export business is a huge part of the city's economy, but it also provides cover for the extensive weapons smuggling and drug trafficking that enriches the city's costumed villains, criminal gangs and organized crime families. (WALLACE, 2012, p. 47)



FIGURA 59 – O cais de Gotham.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Em *Batman Begins*, o cais, também vinculado a atividades ilícitas, tece uma conexão significativa para a trama. Após ser expulso do bar pelos capangas de Falcone, Bruce entra em um barco como clandestino – dando início à sua jornada de formação. Em um ambiente semelhante Batman faz sua primeira aparição, apreendendo Falcone, seus homens, e parte de sua carga.

Assim, pode-se afirmar, um ciclo se fecha. No porto, um Bruce jovem é confrontado pelo questionamento de Falcone, sente medo queima seus documentos e

abandona seu casaco – possivelmente uma metáfora visual para o abandono de uma velha identidade ou de um velho fardo – a um mendigo. Quando ele retorna ao porto, declara sua nova identidade, confronta Falcone novamente, impõe medo e, inclusive, depara-se novamente com o mendigo a quem deu o casaco sete anos antes.



FIGURA 60 – O mendigo com que Bruce se depara antes de abandonar Gotham.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.



FIGURA 61 – O mendigo diante de Batman.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

A área é coberta por sombras, pontilhada por luzes esparsas, brilhos úmidos e fumaça. Essas características, assim como os espaços comprimidos entre galpões e contêineres restringem a visibilidade dos personagens. Neste caso, a construção do lugar é fundamental para a dinâmica de parentização – o que é mostrado versus o que não aparece –, que mantém o suspense em torno momento em que o herói aparecerá

plenamente caracterizado. É possível observar um retorno à ideia da cidade como um grande “acessório cênico”: Batman usa os espaços restritos e mal iluminados a seu favor, dissimulando-se e aterrorizando os capangas de Falcone antes de rendê-los.



FIGURA 62 – O trem.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

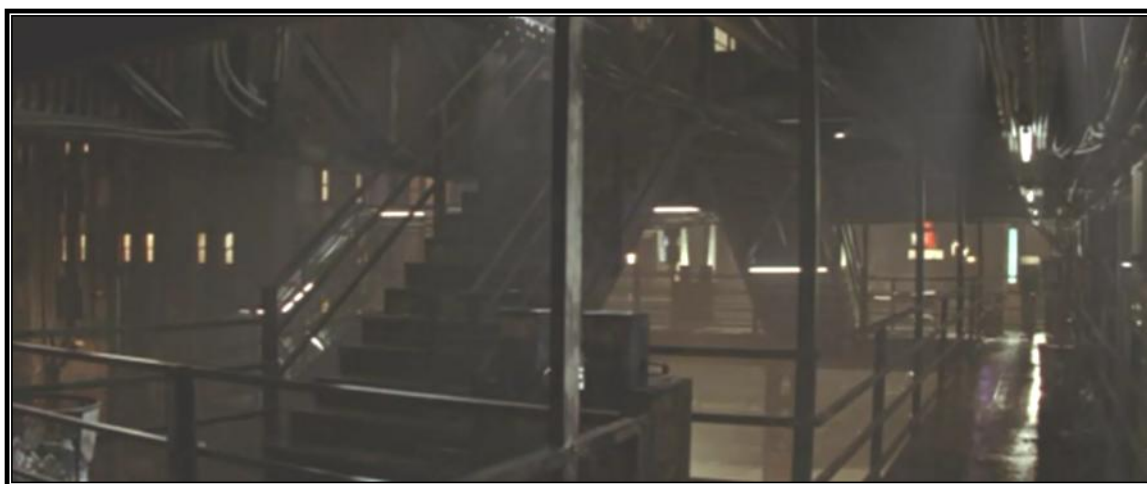


FIGURA 63 – A estação.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Após o triunfo de Batman sobre Falcone, a narração é deslocada para o trem elevado (FIGURA 62). O interior coberto por pichações é ocupado apenas por Rachel e outro homem, que a segue quando ela desce em uma estação (FIGURA 63). É um

ambiente escuro e abandonado, onde se destacam estruturas metálicas e fiação exposta. Batman afugenta dois capangas que pretendiam atacar Rachel e entrega a ela evidências das ligações entre o juiz Faden e Carmine Falcone.

Com a derrocada de Falcone e a emergência de Batman, abre-se espaço para um novo modelo de antagonista: Ra's al Ghul e a Liga das Sombras.

4.3 UMA GÁRGULA VIGILANTE: BATMAN SE APODERA DA CIDADE

Em mais de um momento *Batman Begins* faz uso de uma composição típica nas HQs: o perfil icônico de Batman recortado contra a arquitetura de Gotham. Tradicionalmente, o modo como o personagem encontra-se situado, constitui uma referência a gárgulas, elementos arquitetônicos próprios da arquitetura medieval. Suas formas eram frequentemente grotescas, pois, embora a função principal das gárgulas fosse colaborar para o escoamento de água nas catedrais, elas também eram imbuídas de um caráter *apotropaico*, ou seja, certa capacidade de manter o mal afastado (BARREIRA, 2011, p. 106).

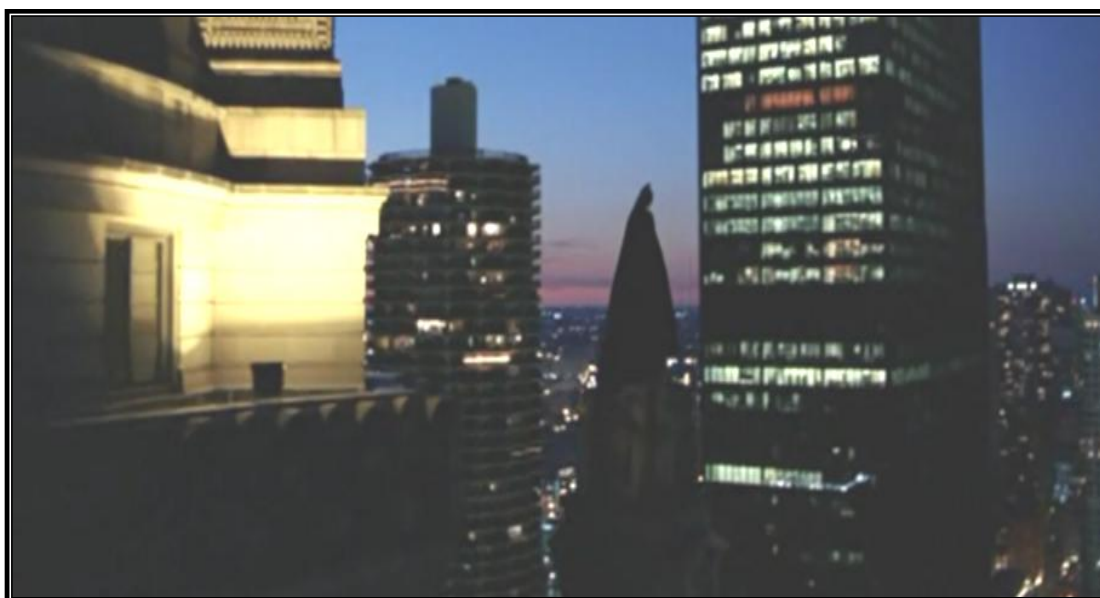


FIGURA 64 – Batman como “gárgula”.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

A figura do herói posicionada sobre um lugar alto evoca a ideia de vigilância. O protagonista observa a cidade como se estivesse preparado para saltar sobre ela – o tema principal de *O homem que cai*. O primeiro caso ocorre logo após a as cenas de sua primeira noite como Batman: um movimento de câmera o acompanha, empoleirado em uma torre, destacando-se contra o *skyline* de Gotham (FIGURA 64). A silhueta de capa e capuz permanece como uma estátua, fitando o horizonte.

O próximo caso ocorre depois que Jonathan Crane visita Falcone na prisão e o submete a sua droga do medo. Vê-se outro plano geral: o céu noturno é cortado pelo lampejo purpúreo de um relâmpago. Segue-se um plano de conjunto: Batman, de capa esvoaçante, agachado sobre a borda de um prédio. O herói vai até a casa de Gordon, para questioná-lo a respeito de seu parceiro, Flass.



FIGURA 65 – Uma tempestade se aproxima.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

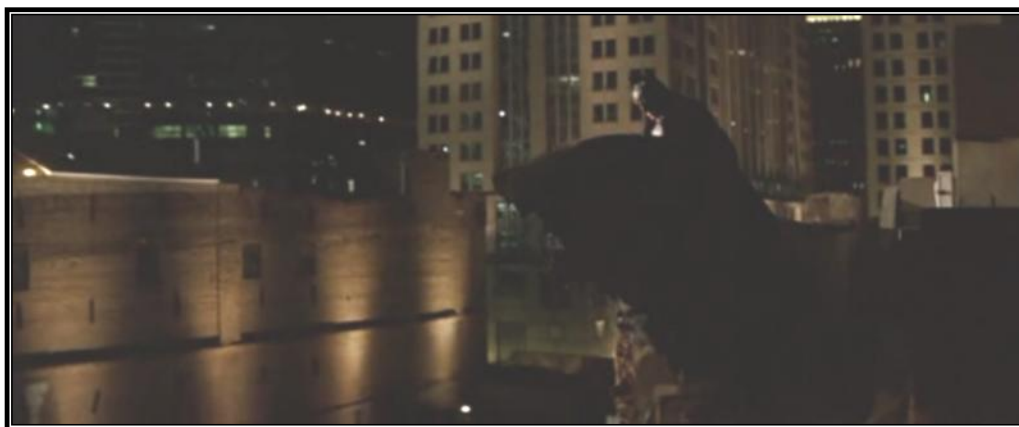


FIGURA 66 – Uma tempestade se aproxima.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

O corte acompanha Flass junto de um vendedor de rua. Os muros são pichados e a calçada é suja. O vendedor atende o policial, que não o paga e toma dinheiro dele. Flass sai em meio à chuva e percorre becos monocromáticos. É então pego e suspenso pelos ares por Batman (FIGURA 67), que o mantém pendurado pela perna enquanto lhe faz perguntas. A perspectiva dá uma noção da posição elevada e dominante do vigilante.



FIGURA 67 – Flass nos cenários chuvosos de Gotham.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Após interrogar Flass Batman vai para o Narrows. Flass comenta que policiais só vão até lá em grande número. O plano abre para uma aglomeração de construções sobre uma ilha. Vapores erguem-se em meio à luminosidade difusa. O contraste entre a arquitetura desordenada da ilha e a cidade ao fundo – contornos mais altos, mais geométricos, escuros, bem distribuídos – é agudo (FIGURA 68).



FIGURA 68 – *Establishing shot do Narrows.*

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Torna-se aqui mais visível o contraponto entre alto – promissor, moderno, próspero – e baixo – aglomeração, desordem e sujeira.

The Narrows would stand in stark juxtaposition to the glittering, hopeful Gotham of Bruce Wayne's childhood, the Gotham with clean streets and sleek, high-tech monorail elevated above it all. If Gotham's best were above, its worst would be below, a cancer eating into the city's infrastructure. (JESSER; POURROY, 2012, p. 62)⁵⁶

Para representar este contraste, a iconografia do filme combina componentes de diferentes cidades. Sua geografia, de configuração insular, dialoga com a de Nova

⁵⁶ O *Narrows* estaria em alto contraste com a Gotham esperançosa e cintilante da infância de Bruce Wayne, uma Gotham de ruas limpas e um monotrilho de alta tecnologia acima de tudo. Se o melhor de Gotham estava acima, o seu pior estaria abaixo, um câncer devorando a infraestrutura da cidade.

York, mas, como mencionado no capítulo anterior, a composição da trama urbana incorpora livremente características de outras grandes cidades.

Seeking reference for the Narrows, Crowley looked at the Walled City of Kowloon – a largely ungoverned, densely populated area of Hong Kong – and then built an elaborate model of a slum growing like a fungus around monorail track supports. Crowley and Nolan further emphasized the isolation of the Narrows by placing it on an island surrounded by a river – much as Roosevelt Island sits within New York City’s East River – linked to Gotham by a proper set of bridges. (JESSER; POURROY, 2012, p. 63)⁵⁷

A Cidade Murada de Kowloon é um peculiar ponto de referência na história das cidades. Evacuada pelo governo chinês entre 1991 e 1992 e demolida em 1993, Kowloon era um enclave dentro da possessão inglesa de Hong Kong, um bloco maciço de construções que, em seu auge abrigou cerca de cinquenta mil pessoas. Ao longo de sua existência, a cidade murada adquiriu reputação de território sem lei, uma região de becos escuros, onde as condições eram propícias para o florescimento de atividades ilegais (MIGUEL, 2005, p. 216).

Afora as cidades reais, parece existir também uma cadeia de intertextualidades entre as cidades cinematográficas. Mencionei acima como Em *A Metrópole Replicante: Construindo um diálogo entre Metropolis e Blade Runner*, Alfredo Suppia (2011) desenvolveu um estudo comparativo dos citados filmes, dirigidos respectivamente por Fritz Lang e Ridley Scott, parte do qual é dedicada à arquitetura das cidades apresentadas nas duas obras.

Os paralelos entre *Metropolis* e *Blade Runner* são tão acentuados quanto suas particularidades. Ambos utilizam-se da cosmologia medieval para criar um universo hierárquico, com o paraíso acima e o inferno abaixo; ambos tentam associar inovações tecnológicas a questionamentos morais. Fritz Lang, o diretor alemão com conhecimento em arquitetura, propôs uma ordenada cidade-estado de estruturas monumentais, controlada por um tecnocrata autoritário sob a constante ameaça de uma rebelião operária iminente. [Ridley] Scott, *designer* nascido na Inglaterra, criou uma cidade que parece se dissolver num *smog* venenoso, refreada pela sua própria

⁵⁷ Buscando referência para o *Narrows*, Crowley observou a cidade murada de *Kowloon* – uma área populosa e amplamente desgovernada de Hong Kong – e então construiu uma elaborada maquete de uma favela crescendo como um fungo em torno dos apoios do monotrilho. Crowley e Nolan enfatizaram ainda mais o isolamento do *Narrows* ao situá-lo em uma ilha cercada por um rio – assim como a Ilha Jaz no Rio East de Nova York – ligado a Gotham por um conjunto adequado de pontes (tradução minha).

estrutura de poder para apenas sobreviver em estado de anarquia e decadência. (SUPPIA, 2011, p. 41)

Suppia argumenta que a verticalização é um componente fundamental do discurso acerca do meio social da metrópole representada. A oposição entre torres da cidade e subterrâneo em *Metropolis*, tal como entre arranha-céus e nível da rua em *Blade Runner*, sinaliza a hierarquia social. É possível observar este princípio também em *Batman Begins*: a ruína da cidade é vista em suas ruas, não nos planos gerais – que, aliás, poderiam ser interpretados como imagens promissoras da grande cidade. Além disso, as interações ilícitas – suborno, tráfico, assaltos – são desenvolvidas no nível da rua. Earle, por outro lado, assim como os demais executivos da mesa das Empresas Wayne, ocupa o topo da Torre Wayne, assim como ocupa o topo da ordem social, aparentando estar imune às tensões expostas em outros espaços.



FIGURA 69 – *Establishing shot* da Los Angeles de *Blade Runner*.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Após o *establishing shot* do *Narrows*, a silhueta de capa esvoaçante aparece novamente, agora apoiada contra um muro. Abre-se um cenário caótico, de moradias empilhadas, fios elétricos e varais de roupa cruzados, pedestres e motocicletas compartilhando as mesmas vias apertadas. Ali o herói depara-se pela primeira vez com o Dr. Crane, caracterizado com a máscara de Espantalho, e é dominado pelos efeitos da droga do medo.



FIGURA 70 – Batman observa o *Narrows*.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

O *Narrows* sintetiza a experiência de medo, carência e desespero que é Ra's al Ghul afirma ser resultado da iniquidade de Gotham, experiência que justificaria, a seu ver, a destruição da cidade. Não é surpreendente, portanto, que o *Narrows* tenha tamanha importância para o clímax, e que o herói vá até lá em três incursões.



FIGURA 71 – A ponte do *Narrows*.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Seguindo Rachel, que foi até lá atrás do Dr. Crane no Asilo Arkham (FIGURA 72), Bruce retorna ao *Narrows* pela primeira vez. Após o breve lapso de sua derrota anterior, Batman retorna a sua posição de superidade, intimidando seus oponentes,

inclusive o Espantalho, a quem força a consumir sua própria droga. O herói escapa com Rachel e abandona o Asilo. Tem início a sequência de perseguição.

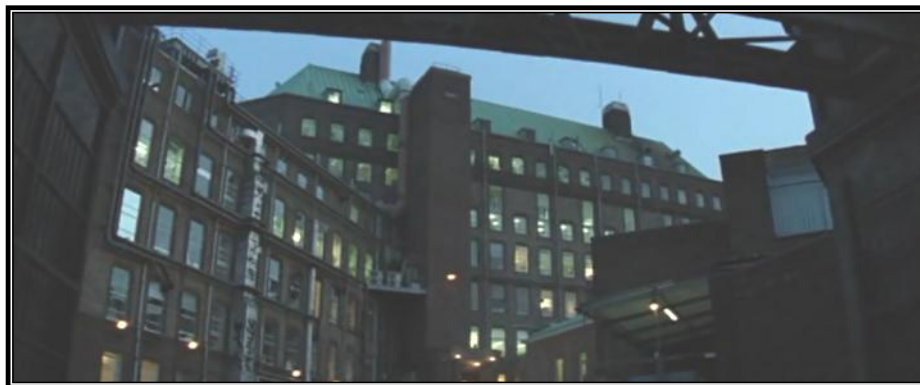


FIGURA 72 – O Asilo Arkham.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Perseguições automobilísticas são um componente fundamental do arsenal narrativo do filme ação hollywoodiano (BORDWELL, 2006); todavia, além de injeções de adrenalina forçosamente integradas à trama, essas sequências podem ter importância causal ou contextual. A sequência leva ainda ao questionamento – postulado pelo personagem de Alfred – se Bruce não estaria se perdendo no “monstro” de sua busca pessoal –, muito embora o protagonista justifique suas ações – era necessário salvar a vida de Rachel.

A sequência serve também para reforçar o tema da presença dominante que Batman assume sobre a cidade. Seu poder de observar, vigiar, escapar e brutalizar – poder que vacila apenas na ocasião de seu primeiro embate com o Espantalho – é desconcertante para a polícia, ineficaz e embasbacada diante das ações do herói, situação que enseja diversos momentos de comicidade ao longo da perseguição. É válido notar que, à exceção de Gordon, o filme apresenta os policiais de duas formas, ambas negativas: são corruptos ou incompetentes. A insuficiência da polícia poderia oferecer uma justificativa narrativa para a “necessidade de um Batman”.

Mais relevante para minha análise, no entanto, é que a sequência em que o *tumbler* é perseguido pela polícia se inicia nas imediações do Asilo Arkham e

prossegue até o momento em que Batman consegue evadir-se para uma estrada isolada, rumo à Mansão Wayne – ou seja, uma distância ampla daquele universo narrativo é coberta, espetacularizando a paisagem urbana. De certa forma a sequência sintetiza o filme de um ponto de vista temático/narrativo – as relações de poder/intimidação/domínio entre protagonista e espaços de Gotham – e estético – a verossimilhança da paisagem, a violência e o aspecto funcional dos veículos envolvidos.

No processo, são oferecidos inúmeros vislumbres de Gotham, e o espaço da metrópole ficcional adquire textura.

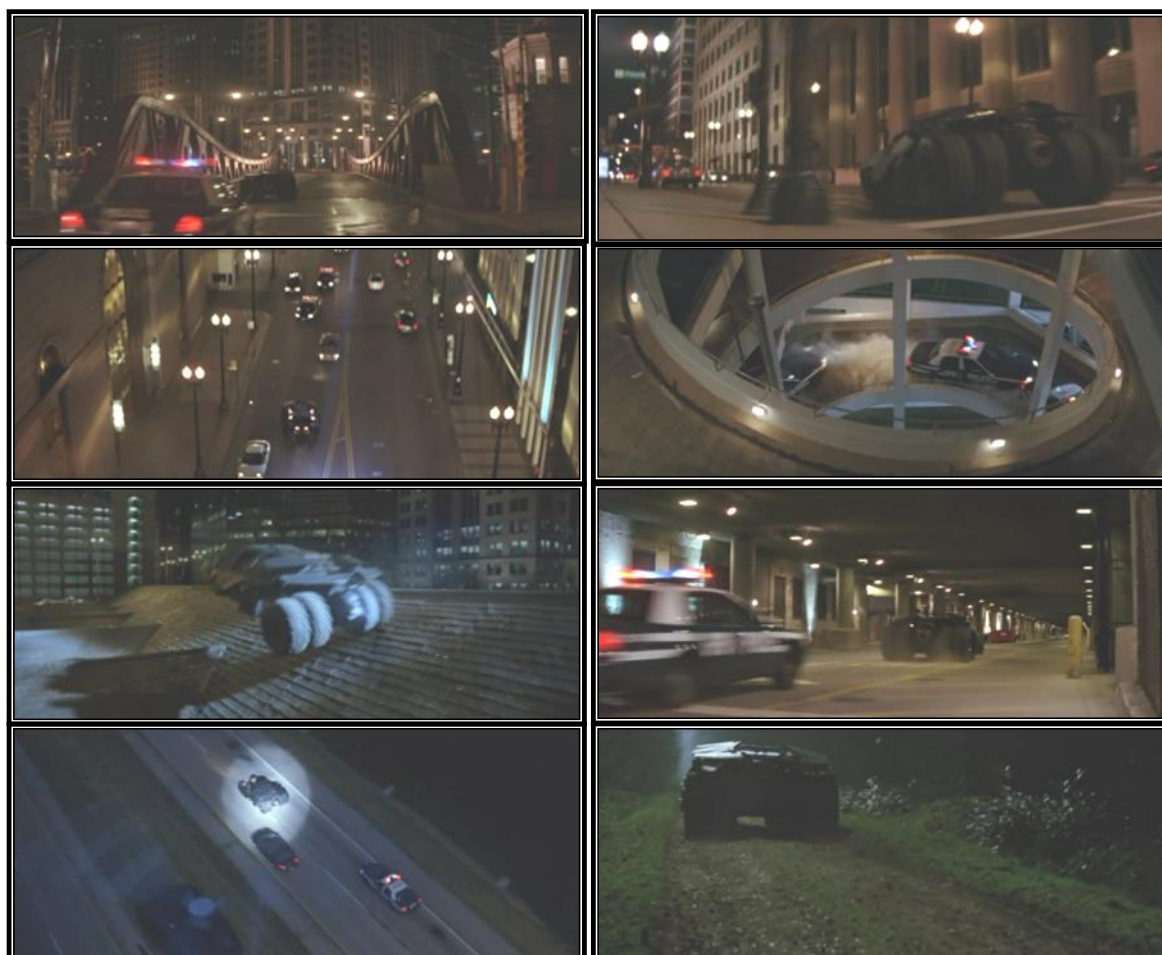


FIGURA 73 – Planos da perseguição.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Os carros cruzam a ponte que liga o *Narrows* ao centro da cidade, e a sequência acompanha vias movimentadas, pistas elevadas e até mesmo telhados. O

efeito possível dessa formulação seria ampliar a escala daquele universo. Segundo Nolan (apud JESSER; POURROY, 2012, p. 68) “We built up a world of Gotham through the use of these real locations, as much as possible [...] and then we mixed these locations with the wonderful sets that Nathan Crowley designed and built in Cardington”.

4.4 UMA CIDADE PARA DESTRUIR: GOTHAM SOB O JUGO DO MEDO

O ato final de *Batman Begins* compreende a execução do plano da Liga das Sombras para a destruição de Gotham: dispersar uma droga no ar que aterrorizará seus cidadãos à loucura. A narrativa entrelaça a destruição da Mansão Wayne – incendiada por Ra’s al Ghul e seus comparsas – e o início do caos no Narrows – um incêndio metafórico. Seguidores de Ra’s al Ghul infiltrados na polícia iniciam uma fuga no Arkham.

Policiais, incluindo Flass, tentam controlar o tumulto pela força, atraindo a indignação das pessoas ao redor. Mais policiais chegam pela ponte (FIGURA 74), o trem mergulha no *Narrows*, indexando o centro da ação. Quando as pontes são levantadas, fica claro que o *Narrows*, uma ilha, está sendo isolada do restante da cidade pelas autoridades. Este será o local determinante da luta por Gotham.

Ra’s al Ghul aciona um emissor de micro-ondas capaz de vaporizar o suprimento de água da cidade. Tubulações e tampa de bueiros estouram com a pressão, envolvendo o bairro em uma névoa esbranquiçada (FIGURA 75). A droga do medo começa a produzir efeitos nas pessoas, induzindo alucinações. Deste ponto em diante, o encadeamento erotético das imagens torna-se mais fechado, mais rápido. O comissário Loeb, do outro lado de uma das pontes, pede informações através do rádio acerca do que se passa na ilha e não obtém resposta. Segue-se um plano geral do *Narrows* encoberto de vapor: não há quem possa responder, e a autoridade do comissário foi dissolvida. A resposta ao caos vem após o corte: Batman se arma e abandona a caverna para avançar sobre a cidade (FIGURA 75).



FIGURA 74 – Planos da sequência do clímax.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.



FIGURA 75 – Planos da sequência do clímax - II.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Pessoas se agrirem em meio ao tumulto. Gordon responde o chamado de Loeb. O sargento pede reforços, posto que as tropas na ilha encontram-se incapacitadas. A mudança dramática de cenário pode ser caracterizada pela repentina aparição de Jonathan Crane. Até então caracterizado como um indivíduo controlado e bem vestido, Crane apresenta-se como Espantalho (FIGURA 76), mascarado, a cavalo, vestindo uma camisa de força e falando em um tom de voz muito diferente do habitual.

Quando Loeb diz a Gordon que não há mais nenhum reforço que possa ser enviado para o *Narrows*, o *tumbler* salta através da ponte. Batman delega a Gordon a tarefa de conduzir o Tumbler à Torre Wayne – com o propósito de impedir que o pânico cubra toda Gotham. Batman salva Rachel, salta de um edifício e plana sobre o cenário nebuloso (FIGURA 77), para atacar a Liga das Sombras. Isso ocorre logo após

o protagonista afirmar que é definido por seus atos – “Não é quem eu sou por dentro. É o que faço que me define”.



FIGURA 76 – Espantalho.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.



FIGURA 77 – Batman voa para a ação.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

O herói luta com os capangas de Ra's al Ghul e cai em meio à população aterrorizada, que, sob os efeitos da droga, vê nele uma figura diabólica. Ele consegue escapar, prendendo-se ao trem em movimento com seu arpéu. O emissor de micro-ondas à bordo do trem continua funcionando, e os efeitos são sentidos nas ruas de

Gotham. O herói consegue entrar no trem e entra em combate com Ra's al Ghul, enquanto a montagem paralela divide foco com o cenário do avanço de Gordon a bordo do *Tumbler*: há dois heróis em ação, dois homens empenhados em salvar Gotham.

Com as armas do *Tumbler*, Gordon destrói parte do monotrilho, causando a queda do trem. Batman voa para fora do vagão, recusando-se a salvar a vida do vilão. Os danos físicos à cidade são imensos, mas a Torre Wayne, que seria o epicentro da destruição da cidade, está a salvo (FIGURA 78).



FIGURA 78 – A cidade é salva.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

4.5 UM FINAL FELIZ?

O diálogo que marca o epílogo do filme para Batman⁵⁸ abre-se com um plano do céu noturno de Gotham, contra o qual se projeta o sinal do morcego. Gordon, agora promovido a tenente, aguarda Batman no topo do edifício. O tom da conversa não é propriamente comemorativo. Apesar de reconhecer que houve melhoras na situação de Gotham, Gordon comenta que: 1) o *Narrows* foi “perdido”; 2) metade dos criminosos

⁵⁸ Penso a cena anterior, contendo o diálogo anterior com Rachel e rápida troca de palavras com Alfred em meio às ruínas da mansão, como um epílogo para Bruce, de modo que a estrutura narrativa privilegia a bifurcação identitária do protagonista.

que escaparam do Arkham ainda está a solta; e 3) o crime busca sobreviver de todas as maneiras possíveis, reagindo a cada investida ou incremento da polícia, de forma que, a reação ao Batman poderia ser ainda mais atroz – neste ponto, o policial apresenta a evidência da aparição implícita do Coringa.



FIGURA 79 – O diálogo no telhado.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Batman oferece o contraponto mais positivo possível – é possível trazer Gotham *de volta*. Talvez o herói se refira à cidade das memórias mais gentis de sua infância. O herói salta do prédio e voa para a noite de Gotham, enquanto Gordon sorri.

O *happy end*, ou final feliz, uma instituição hollywoodiana que oferece “saciedade” ao espectador após o clímax (NACACHE, 2012, p. 115), encontra-se aqui, no triunfo do herói. Todavia, trata-se de uma felicidade relativa, manchada por

relativos fracassos e, sobretudo, momentânea, para que se propicie a existência de Batman enquanto Gotham “precisar dele”. E, talvez, esta Gotham sempre precise.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Senhoras e senhores, vocês comeram bem! Comeram a riqueza de Gotham... Seu Espírito! O banquete acabou! De hoje em diante... Nenhum de vocês estará a salvo!”

(Batman, em *Ano Um*, de Frank Miller)

Epílogos podem ser muito reveladores. *Os Vingadores*, lançado sete anos depois de *Batman Begins*, termina em um tom predominantemente triunfal, apesar de boa parte de Manhattan ser destruída durante a batalha climática entre os heróis e um exército de inimigos. Ao confronto se sucede um reestabelecimento da ordem, e os heróis recebem o devido reconhecimento, a admiração e o louvor emocionado daqueles que foram salvos por eles – ainda que nem todas as opiniões a seu respeito sejam positivas. Ao final de *Begins*, por outro lado, Batman tem ainda muitas ameaças diante de si. A missão que se designa é a de mudar os rumos de uma cidade, não de estar sempre lá para afugentar ameaças *ad infinitum*. Trata-se de um herói cujo objetivo é não mais existir – ou não mais ser “necessário”.

Batman Begins é uma narrativa de Bruce Wayne/Batman, mas, a meu ver, é também uma narrativa de Gotham. Protagonista e cidade são confrontados pela violência, pela apatia e pelo medo, e precisam encarar estes tormentos para sobreviver. Assim como o processo de formação do herói não ocorre sem que ele sofra com seus erros, a cidade deve lidar com suas mazelas para persistir.

Portanto, a partir dos lugares de *Begins*, oportuniza-se a percepção dos efeitos que o espaço tem sobre a trajetória do protagonista, em torno da qual se constrói a fábula, núcleo da narrativa clássica. A luta de Bruce para impedir que Gotham seja destruída, primeiro por sua própria decadência, depois por agentes externos, é uma luta pela redenção de si.

Assim como o personagem, segundo seu próprio discurso, não pode ser definido pelo que há sob a máscara, mas pelo que faz, Gotham não pode ser salva por boas intenções, porque apenas no agir há possibilidade de mudança. Logo, se deseja

defender aqueles que vivem segundo a norma, o herói só pode existir fora dela. Da mesma forma que, em meio à luta, ele perde parte de si – o Bruce que “desapareceu”, segundo a fala de Rachel; Gotham perde parte do controle: à medida que os criminosos e corruptos são suprimidos, a insanidade toma corpo, e novas ameaças se colocam. O bem está “preso”: precisa agir, mas a tendência do mal é responder a estas ações com a mesma intensidade.

Lynch (1999, p. 9-10) situa três eixos para apreciar a experiência das cidades reais: sua capacidade de serem prontamente identificadas – *identidade*, as formas e fragmentos pelos quais seus espaços são vivenciados – *estrutura*, e os sentidos que são atribuídos a estas formas – *significado*. De forma semelhante, a Gotham de *Begins*, embora ficcional, concatena uma iconografia que lhe torna reconhecível, imaginária e *imaginável*.

Esta iconografia se coloca a serviço de uma representação paradoxal: o local de desespero, onde um herói de aparência diabólica se apresenta como baluarte da esperança; um herói de moralidade dúbia, que intimida e brutaliza. Este herói se opõe a um vilão que, segundo diz, não distorce a justiça ou tira proveito de suas falhas, mas revela a “verdadeira justiça”.

Talvez a mescla de esperança e pessimismo que permeia o epílogo esteja relacionada ao modo como é formulado o contraponto entre bem e mal: não se trata de uma oposição de naturezas, mas de escala. Tanto a opção de Bruce (salvar Gotham) quanto a de Ra’s al Ghul (destruir Gotham) originam-se da constatação de que a cidade perdeu o controle. Ra’s al Ghul dá a Bruce os conhecimentos para se tornar Batman, mas está fundamentalmente equivocado, aos olhos de Bruce, por seu zelo excessivo, e por sua crença de que a misericórdia é um impedimento para o cumprimento da justiça.

Sim, há lugar na narrativa para tipos menos complexos de antagonista, como Earle, Falcone e Crane, indivíduos que buscam tirar proveito da fraqueza de outros para obter uma posição de maior poder. Todavia, são todos ofuscados, se tornando ameaças menores diante da Liga das Sombras de Ra’s al Ghul. Em parte, isso parece ocorrer porque a visão de Ra’s al Ghul é global: Gotham não é apenas uma cidade da

qual se possa obter lucros ou vantagens, mas a pintura alegórica de uma civilização que se permitiu cair na desordem e na injustiça. Tal como Roma, Gotham não pode ser apenas uma cidade, é *a* cidade; seus pecados são os pecados de todas as grandes cidades do ocidente. Gotham deve ser destruída, pois sua própria existência é um testemunho da impossibilidade de uma vida digna para seus habitantes. Como este exemplo dá a entender, a questão dos vilões de Batman certamente poderia ser melhor explorada, pois trata-se de uma rica temática para discussões de ordem estética, moral e simbólica.

Esta pesquisa buscou encontrar na cidade de *Batman Begins* uma competência narrativa que a retirasse da ordem de “pano de fundo”, sendo passada para o primeiro plano. Parece-me claro que, no filme em questão, desenvolve-se uma relevante relação de complementaridade entre herói e cidade, entrelaçando os momentos de derrocada, conflito e redenção de ambos em um único quadro.

Os lugares da Gotham filmada não apenas dão tridimensionalidade a um ambiente ficcional ao qual o espectador precisa ser introduzido, mas constituem marcos de tempo e espacialidade fundamentais, sem os quais a atuação do protagonista perde função e sentido. Dessa forma, os referenciais geográficos, estéticos e narrativos se misturam. A cidade é o início e o fim de *Batman Begins*. Batman existe por causa dela e para ela, mas, talvez mais importante, suas narrativas estão integradas.

É significativo que o título do filme – em uma tradução literal “Batman começa” – não seja exibido entre as cenas iniciais, mas somente antes dos créditos finais, logo após o herói avançar, de asas abertas, sobre a cidade. O fim, na verdade, abre-se para um começo, um vínculo perpétuo entre o morcego e a cidade sob suas asas.

REFERÊNCIAS

FILMOGRAFIA

ALMA NO LODO. Direção: Mervyn LeRoy, First National, 1931. DVD (79 min.)

AMNÉSIA. Direção: Christopher Nolan, Newmarket Capital Group, 2000. DVD (113 min.).

BATMAN. Direção: Leslie H. Martinson, 20th Century Fox, 1966. DVD (104 min.)

BATMAN. Direção: Tim Burton, Warner Bros., 1989. DVD. (121 min.).

BATMAN (Seriado). Direção: Lambert Hillyer, Columbia Pictures, 1943. DVD (15 capítulos – 260 min.).

BATMAN & Robin. Direção: Joel Schumacher: Warner Bros., 1997. DVD. (130 min.).

BATMAN Begins. Direção: Christopher Nolan. Warner Bros., 2005. DVD. (140 min.).

BATMAN Eternamente. Direção: Joel Schumacher. Warner Bros., 1995. DVD. (122 min.).

BATMAN E ROBIN (Seriado). Spencer Gordon, Columbia Pictures, 1949. DVD (15 capítulos – 263 min.).

BATMAN – O Cavaleiro das Trevas. Direção: Christopher Nolan. Warner Bros., 2008. 1 DVD (152 min.).

BATMAN: O Retorno. Direção: Tim Burton, Warner Bros., 1992. DVD. (126 min.).

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott, Warner Bros., 1982. DVD (116 min.)

CAPITÃO América: O Primeiro Vingador. Direção: Joe Johnston, Marvel Studios, 2011, DVD (125 min.).

DRÁCULA. Direção: Tod Browning, Universal Studios, 1931. DVD (75 min.).

FAUSTO. Direção: F. W. Murnau, UFA, 1926. DVD (106 min.)

HENRIQUE V. Direção: Laurence Olivier, 1944, Eagle-Lion Distributors Limited. DVD (137 min.).

HENRIQUE V. Direção: Kenneth Brannagh, 1989, Samuel Goldwyn Company. DVD (137 min.).

HOMEM-ARANHA. Direção: Sam Raimi, Columbia Pictures, 2002. DVD (121 min.)

HOMEM-ARANHA 2. Direção: Sam Raimi, Columbia Pictures, 2004. DVD (127 min.).

HOMEM DE FERRO. Direção: Jon Favreau, Paramount Pictures, 2008. DVD (126 min.).

HULK. Direção: Ang Lee, Universal Pictures, 2003. DVD (138 min.)

LARANJA MECÂNICA. Direção: Stanley Kubrick, Warner Bros., 1971. DVD (136 min.).

METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang, UFA, 1927. DVD (153 min.).

O HOMEM QUE RI. Direção: Paul Leni, Universal Pictures, 1928.

OS VINGADORES. Direção: Joss Whedon, Marvel Studios, 2012. DVD (143 min.).

SCARFACE. Direção: Howard Hawks, United Artists, 1932. DVD (1932).

THE BAT. Direção: Roland West, United Artists, 1926.

THOR. Direção: Kenneth Brannagh, Marvel Studios, 2011. DVD (114 min.).

X-MEN. Bryan Direção: Singer, Twentieth Century Fox, 2000. DVD (104 min).

X-MEN 2. Direção: Bryan Singer, Twentieth Century Fox, 2003. DVD (133 min).

X-MEN 3: O Confronto Final. Direção: Brett Rattner, Twentieth Century Fox, 2006. DVD (104 min).

X-MEN Origens: Wolverine. Direção: Gavin Hood, Twentieth Century Fox, 2009. DVD (107 min.).

X-MEN: Primeira Classe. Direção: Matthew Vaughn, Twentieth Century Fox, 2011. DVD (131 min.).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAUJO, D. C. A produção de sentido em histórias em quadrinhos de Batman. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 25 p., 2002, Salvador. Anais. São Paulo: Intercom, 2002. CD-ROM.

AUMONT et al. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

BARBOSA, A. V. et al. Coringa, subsolo e rizoma: uma aproximação filosófica a Batman – O Cavaleiro das Trevas. **Revista Pública**, América do Norte, 5, jun. 2009. Disponível em: <http://www.reitoria.ufrn.br/ojs/index.php/publica/article/view/78>. Acesso em: 27 Jun. 2012.

BARREIRA, C.A.M.F., **Gárgulas: representações do feio e do grotesco no contexto português: Séculos XIII a XVI**. Tese de doutorado, Doutoramento em Belas Artes, Especialidade de Ciências da Arte, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2010.

BAUMAN, Z. **Confiança e medo na cidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BEATTY, S. **Batman: the ultimate guide to the dark knight**. New York: Dorley Kindersley Publishing, 2001.

BLOUNT, T. **Tenures of Land & Customs of Manors**. London: Reeves and Turner, 1874.

BORDWELL, D. **Figuras traçadas na luz: A encenação no cinema**. São Paulo Papirus, 2008.

_____. **Narration in the Fiction Film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

_____. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Berkeley/Los Angeles/Londres: Univers. California Press, 2006.

_____; THOMPSON, K.; STAIGER, J., **The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960**, New York, Columbia University Press, 1985.

_____; THOMPSON, K. **Film Art: An Introduction**, New York: Mc Graw-Hill, 2001.

BRANIGAN, E. **Narrative Comprehension and Film**. New York: Routledge, 1992.

_____. O plano ponto de vista. In: RAMOS, F. **Teoria contemporânea do cinema: documentário e narrativa ficcional**. São Paulo: SENAC, 2005.

BROOKER, W. **Batman Unmasked: Analyzing a Cultural Icon**. New York/London: Continuum, 2001.

BURROWS E. G.; WALLACE, M. **Gotham: A History of New York City to 1898**. New York and Oxford: Oxford University Press, 1999.

CAMPONEZ, R. D. da S. **Batman: Sete décadas de histórias e de estórias**. A evolução da imagem de um herói à luz das tendências de moda. Tese de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Design de Moda, Faculdade de Arquitetura, Lisboa, 2010.

CÁNEPA, L. L. Expressionismo Alemão. In: MASCARELLO, F. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006, pp. 55-88.

CARROLL, N. **The Philosophy of Horror, or Paradoxes of the Heart**. New York & London: Routledge, 1990.

CARROLL, N. **Theorizing the moving image**. Cambridge University Press: 1996.

CIRNE, M. **Quadrinhos, Sedução e Paixão**. Petrópolis: Ed. Vozes, 2000.

COCKSWORTH, A. The Dark Knight and the Evilness of Evil. In: **The Expository Times**, August 2009, vol. 120, no. 11, pp. 541-543.

CROSS, M. Mefistofele – Arrigo Boito. In: **O livro de ouro da ópera**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

CUNHA, A. C. **A Luta pela Justiça: uma análise fenomenológica das histórias em quadrinhos do Batman**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, 2006.

CYRINO, R. **Significados culturais e pós-modernidade: uma análise simbólica do filme “Batman Begins”**. Psicol. USP [online]. 2006, vol.17, n.1, pp. 207-211.

DANTZLER, P. D. **Static, Yet Fluctuating: The Evolution of Batman and His Audiences**. Tese de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Artes, Georgia State University, 2009.

DAROWSKI, J. J. **The Mythic Symbols of Batman**. Tese de Mestrado – Artes, Brigham Young University, 2007.

DC COMICS. **Batman – Gotham City Secret Files and Origins no.1**. New York: Dc Comics, 2000.

EISNER, L. H. **A Tela Demoníaca**: As Influências de Max Reinhardt e do Expressionismo. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1985.

EISNER, W. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 3.^a edição. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

FINGER, B; KANE, B. O caso da sociedade química. In: **Batman – Crônicas**. São Paulo: Panini, 2007.

FISHER, M. Gothic Oedipus: subjectivity and Capitalism in Christopher Nolan's *Batman Begins*. In: **ImageText: Interdisciplinary Comics Studies**. 2.2 (2006). Dept of English, University of Florida. 27 Jun 2012.

FOX, G. (texto); KANE, B. (arte). Batman luta contra o dirigível da morte. In: **Batman**: Crônicas vol. um. São Paulo: Panini Comics, 2007.

GARDIES, R. **Compreender o Cinema e as Imagens**. Lisboa: Texto e Grafia, 2006.

GENETTE, G. **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Faculdade de Letras, 2006.

GIDDENS, A. **Sociologia**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

GOMBRICH, E. H. **Arte e Ilusão**. São Paulo: Martins Fontes, 1975.

GOTHAM CITY RAIL. Disponível em <http://www.gothamcityrail.com/map.htm> ; acesso em 04/02/2012.

GREENBERGER, R.; MANNING, M.K. **The Batman Vault**: A Museum-in-a-Book with Rare Collectibles from the Batcave. Philadelphia: Running Press, 2010.

HAZLITT, W. C. **Shakespeare Jest-Books**. London: Willis & Sotheran, 1864.

HOWELL, P. **Christopher Nolan on how the Bat came back**. Disponível em: <http://www.toronto.com/article/737386--christopher-nolan-on-how-the-bat-came-back>. Acesso em: 28 de agosto de 2012.

HUTCHEON, L. **A theory of adaptation**. New York/London: Routledge, 2006.

HUTCHEON, L. **Uma teoria da paródia**. Lisboa: Edições 70, 1989.

IRVING, W. **A history of New-York, from the beginning of the world to the end of the Dutch dynasty; containing, among many surprising and curious matters, the unutterable ponderings of Walter the Doubter, the disastrous projects of William the Testy, and the chivalric achievements of Peter the Headstrong, the three Dutch governors of New-Amsterdam; being the only authentic history of the times that ever hath been published.** New York: Inskeep and Bradford, 1809.

_____. **Salmagundi.** New York: Thomas Y. Cromwell & Co. 1890.

IZZO, J. A. **O segmento fílmico super-herói: um estudo a partir de Batman - O Cavaleiro das Trevas.** Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Paulista, São Paulo, 2010.

JEFFERSON, T. **Notes on the State of Virginia.** Manuscrito digitalizado. 1781. Disponível em: <http://www.masshist.org/thomasjeffersonpapers/notes/nsvviewer.php?page=99&nav=query&q=19&results=0page>. Acesso em: 20/02/2013.

JESSER, J. D.; POURROY, J. **The Art and Making of The Dark Knight Trilogy.** New York: Abrams, 2012.

JONES A. Batman. In: WOODS, P. A. **O Estranho Mundo de Tim Burton.** São Paulo: Leya, 2011, pp. 77-95.

JOHNSON, J. K. The Countryside Triumphant: Jefferson's Ideal of Rural Superiority in Modern Superhero Mythology. In: **The Journal of Popular Culture**, 2010, Vol. 43, No. 4, pp. 720-737.

JORGE, M. M. **Comunicação mercadológica e apropriações da indústria cultural: Batman e o consumo infantil.** Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social – Universidade Metodista de São Paulo, São Paulo, 2010.

JOURNOT, M. T. **Vocabulário de Cinema.** Lisboa: Edições 70, 2009.

KANE, B. **Batman no. 4.** New York: National Publications, 1941.

KRACAUER, S. **De Caligari a Hitler: uma história psicológica do cinema alemão.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

KRUTNIK, F. Something more than night: tales of the noir city. In: CLARKE, D. B. **The Cinematic City.** New York: Routledge, 1997.

KUPPERBERG, P. **Atlas of the DC Universe.** New York: Dc Comics, 1990.

LOEB, J (texto); SALE, T. (arte). **Batman: Dia das Bruxas**. Barueri: Panini Comics, 2011.

LOEB, J (texto); SALE, T. (arte). **Batman: O Longo Dia das Bruxas**. São Paulo: Abril, 1998.

LYNCH, K. **A imagem da cidade**. São Paulo: Martins Fontes: 1999.

MASCARELLO, F. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MCARTHUR, C. Chinese boxes and Russian dolls: tracking the elusive cinematic city. In: CLARKE, D. B. **The Cinematic City**. New York: Routledge, 1997.

MCCLOUD, S. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.

MIGUEL, A. D. Tóquio Ciberpunk. In: NAZARIO, L. **A Cidade Imaginária**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

MILLER, F. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: Abril, 1989.

MILLER, F (texto); MAZZUCHELLI, D. (arte). **Batman: Ano Um**. Barueri: Panini Comics, 2011.

MOORE, A. et al. Natural Consequences. In: **Swamp Thing 52**. New York: Dc Comics, 1986.

NACACHE, J. **O Cinema Clássico de Hollywood**. Lisboa: Texto e Grafia, 2005.

NAME, L. **Por uma geografia pop: personagens geográficos e a contraposição de espaços no cinema**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Geografia, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

NOBRE, Cândida. **O virtual ultrapassa os monitores: a realidade e a atualidade na promoção do filme Batman: O Cavaleiro das Trevas**. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt>. Acessado em 01/08/2009.

O'NEIL, D. (texto); GIORDANO, D. (arte). O homem que cai. In: **Batman 70 anos vol. 2: os segredos da batcaverna**. Barueri: Panini Comics, 2011.

O'NEIL, D.; WILSON, L. **Batman unauthorized: vigilantes, jokers, and heroes in Gotham City**. Dallas: BenBella Books, 2008.

OLIVEIRA, L. de. A jornada do herói na trajetória de Batman. In: **Boletim de Psicologia**, Dez 2007, vol.57, no.127, p.139-152.

OWCZARSKI, K. A. **Time Warner, and Franchise Filmmaking in the Conglomerate Era**. Tese de Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, University of Texas, Austin, 2008.

PAULDING, J. K. **Merry Tales Of The Three Wise Men Of Gotham**. New York: G. & C. Carvill, 1826.

PEARSON, R.; URICCHIO, W. I'm not fooled by that cheap disguise. In: PEARSON,R.; URICCHIO, W. (Ed.). **The many lives of the Batman: critical approaches to asuperhero and his media**. New York: Routledge, 1991.

PIZZELLO, S. Batman takes wing. In: **American Cinematographer**, 36 de junho de 2005.

PLOUFFE, V. Deconstructing Batman. In: **Architecture and Film, Fall 2003: Course Home Page**. University of Waterloo School of Architecture. Disponível em: <http://www.architecture.uwaterloo.ca/faculty_projects/terri/film_papers/Batman.pdf> . Acesso em: 19 de Janeiro de 2012.

RAINE, J. **The Towneley Misteries**. London: J.B. Nichols and Son,1836.

RAMA, M. A. G. **A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Geografia Humana, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

RESNER, J. Três enlouquecem em Gotham. In: WOODS, P. A. **O Estranho Mundo de Tim Burton**. São Paulo: Leya, 2011, pp. 123-134.

RIBAS, S. **Dicionário do Morcego**. São Paulo: Flama, 2005.

RICOEUR, P. **A memória, a história, o esquecimento**. Campinas, SP: Editora da UNICAMP, 2007.

RICOEUR, P. **Tempo e narrativa, v. I**. Campinas: Papirus, 1994.

SANDERS, J. **Adaptation and appropriation**. New York: Routledge, 2006.

SANTIAGO JUNIOR, F.C.F. David Bordwell: sobre a narrativa cinematográfica. In: **X Simpósio de Pesquisa em Comunicação da Região Sudeste - SIPEC**, 2004. Rio de Janeiro, RJ.

SANTOS, F. A., **Arquiteturas Fílmicas**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Arquitetura, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

SNIDER, B. T. **O Cavaleiro das Trevas: apetrechos, armas, veículos & documentos da Batcaverna**. São Paulo: Panini Books, 2012.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema. Realismo, magia e a arte da adaptação**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

STAM, R. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. In: CORSEUIL, A. R. **Film Beyond Boundaries**. Ilha do Desterro, nº 51, jul./dez., 2006, p. 19-53.

STEPHENS, W. **Demon Lovers: Witchcraft, Sex, and the Crisis of Belief**. Chicago and London: The University of Chicago Press, 2002.

STERANKO, J. **The Steranko History of Comics**. Pennsylvania: Supergraphics, 1972.

SUPPIA, A. **Metropole Replicante: Construindo um Dialogo Metropolis e Blade Runner**. Juiz de Fora: UFJF, 2011.

TIELLET, B. C. **O imaginário estético moderno e pós-moderno no filme hollywoodiano: Batman Returns (1992) de Tim Burton**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2009.

VAZ, M. C. **Tales of the Dark Knight: Batman's first fifty years: 1939-1989**. New York: Ballantine Books, 1989.

VIEIRA, M. C. **Visões da modernidade nas histórias em quadrinhos: Gotham e Metrópolis em finais de 1930**. Dissertação de Mestrado - Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

WALLACE, D. **Batman: The World of the Dark Knight**. New York: DK Publishing, 2012.

WARSHOW, R. The Gangster as Tragic Hero. In: GROSS, J. **The Oxford book of essays**. New York : Oxford University Press, 1991, pp. 581-586.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.