

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
PROGRAMA DE GEOGRAFIA HUMANA**

**A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO
NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
DO GÊNERO SUPER-HERÓIS:
A METRÓPOLE NAS AVENTURAS DE BATMAN**

Maria Angela Gomez Rama

**São Paulo
2006**

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE GEOGRAFIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM GEOGRAFIA HUMANA**

**A REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO
NAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS
DO GÊNERO SUPER-HERÓIS:
A METRÓPOLE NAS AVENTURAS DE BATMAN**

Maria Angela Gomez Rama

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Geografia Humana, do Departamento de Geografia da Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, para obtenção do título de Mestre em Geografia.

Orientadora: Prof. Dr^a Glória da Anunciação Alves

**São Paulo
2006**

*Dedico este trabalho
aos meus amores, Marciel e Matheus
e aos meus pais, Asuncion e Angel,
heróis na batalha da vida.*

AGRADECIMENTOS

À Prof^a Dr^a Glória da Anunciação Alves, sempre pronta a discutir e ajudar, pela orientação dedicada.

Ao professor Prof. Dr. Waldomiro Vergueiro, pelos materiais disponibilizados, e por ter me proporcionado uma “iniciação” no universo dos quadrinhos.

Aos amigos Adailton, Ana, Emerson, Kleber, Nanci, Nedir e Wilson pelas contribuições ao longo da produção deste trabalho, em especial à Sandrinha pelas leituras e sugestões, e pelo apoio emocional.

À Maristela Consani, pelo apoio e materiais enviados.

Ao meu companheiro Marciel Consani, pelas sugestões, discussões e muita paciência.

Aos queridos amigos e à minha família que, mesmo de maneira indireta, muito contribuíram para que eu pudesse dedicar-me a este trabalho.

RESUMO

A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman

Este trabalho apresenta uma possibilidade de leitura do espaço geográfico por meio das histórias em quadrinhos do gênero super-heróis — com ênfase em Batman — levando em conta a importância destes ícones e da linguagem quadrinhística no mundo moderno.

Ao verificarmos como a paisagem é retratada nas aventuras dos super-heróis, buscamos interpretar as representações do espaço — e se possível os espaços de representação — e como elas ratificam e/ou legitimam os valores e idéias da sociedade que, direta ou indiretamente, as geraram: a sociedade americana/capitalista.

A contribuição mais evidente da pesquisa consiste no fato de abordar uma temática ainda pouco explorada dentro dos estudos geográficos e ao mesmo tempo, estabelecer uma possível ponte interdisciplinar com a área de conhecimento da Comunicação.

Palavras-chaves: espaço, paisagem, representação, quadrinhos, super-heróis.

ABSTRACT

The representation of space in the super-hero comics: the metropolis in Batman's adventures

This paper provides a way to interpret geographic space through the use of super-hero comics — mainly Batman — highlighting the importance of cultural icons and the comic book language in the modern world.

We attempted to demonstrate that the landscape itself, as well as what this landscape represents, confirms or legitimizes the values and ideas of American/capitalist society which, directly or indirectly, generates them.

The most important contribution of this paper lies in its application of the little used theme of super-hero comics in geographic studies. In addition, this study facilitates the establishment of an interdisciplinary bridge to the area of Communication studies.

Keywords: space, landscape, representation, comics, super-hero.

ÍNDICE

I. Apresentação	07
II. Introdução	09
II. Capítulo 1 - Leitura da cidade, paisagem e representação	
da metrópole nos super-heróis	16
1.1. Paisagem e leitura da cidade	19
1.2. A metrópole e os super-heróis	26
III. Capítulo 2 - A paisagem nas aventuras dos super-heróis:	
as mil faces de Nova Iorque	35
2.1. A origem dos quadrinhos	38
2.2. As cidades dos super-heróis	40
2.3. Nova Iorque: uma “floresta de símbolos”	
e de super-heróis	44
2.4. Metrópolis e Gotham City: duas faces de Nova Iorque	53
IV. Capítulo 3 - Gotham City: espelho do herói e representação	
de Nova Iorque	63
3.1. Gotham além dos quadrinhos	63
3.2. Aspectos relevantes de Batman	66
3.3. Gotham x Nova Iorque	71
3.4. Gotham: o espelho de Batman	76
3.5. Batman no Rio de Janeiro: um contraponto	106
Epílogo	114
Considerações Finais	115
Bibliografia	121

APRESENTAÇÃO

*Mestre não é aquele que sempre ensina,
mas quem de repente aprende.*

Guimarães Rosa

No decorrer de minha trajetória profissional encontrei-me diversas vezes no papel de professora de Geografia, com o dever de cumprir o plano de ensino e proporcionar aos alunos vivências significativas. Conciliar as duas obrigações nunca foi uma tarefa fácil, devido a uma série de fatores que incluía a escassez de recursos pedagógicos inovadores — entendidos como aqueles que extrapolem os estreitos limites da didática tradicional e consigam dialogar com o universo cultural dos alunos.

Foi esta necessidade de diversificar as estratégias e materiais de ensino o que me levou, num primeiro momento, à descoberta dos quadrinhos, muitos dos quais eram “leitura obrigatória” para alguns alunos (não por acaso, escolhi a epígrafe acima para abrir esta apresentação, pois “de repente aprendi”).

Até então, todo o meu conhecimento sobre os quadrinhos apoiava-se em noções difusas que relacionavam “gibis” com fantasias descabidas criadas para entreter crianças. Conheci também a impressão de alguns leitores adultos que diziam praticar a “higiene mental” definida como o hábito de ler algo “que não exigisse esforço mental”, apontando para uma fuga da realidade ou uma “auto-alienação”.

Um dia, no entanto, caiu em minhas mãos uma revista do personagem *Incrível Hulk* chamada “Futuro Imperfeito”¹, ambientada num planeta Terra destruído pela guerra nuclear, séculos adiante de nosso tempo. O primeiro aspecto que me chamou a atenção foi a riqueza gráfica da história, com muitos detalhes e alusões. O texto da aventura, ao contrário do que eu esperava, era permeado de idéias bastante sofisticadas e soluções originais como uma “gíria” falada pelos personagens do futuro. Em suma: nada do que eu pudesse classificar como “infantil” ou “alienado”.

¹ Escrita por Peter David e desenhada por George Pérez, lançada no Brasil em 1996 pela Editora Abril.

Esta história específica acabou servindo de base para algumas aulas² que planejei e, após haver abandonado o preconceito original contra esse tipo de leitura, pude verificar o enorme interesse dos jovens (e também dos adultos) pelos quadrinhos.

Como professora de Geografia, percebi que, a partir das histórias, poderia ser feito um trabalho que poderia levar ao entendimento do espaço geográfico atual e possibilitar aos alunos refletirem sobre a importância de um olhar atento e crítico, fazendo-os perceber que imagens e textos lidos nos momentos de lazer podem, e devem, ser interpretados, e não só consumidos sem reflexão alguma.

Esta experiência didática com os quadrinhos instigou-me a uma pretensão maior: utilizá-los num trabalho acadêmico, buscando uma análise mais aprofundada e sistematizada. Assim, sendo meu interesse voltado à Geografia minha pretensão foi a de desenvolver um trabalho que, partindo dos quadrinhos, pudesse contribuir para a compreensão do espaço geográfico.

Esperamos que nossa pretensão tenha sido alcançada.

Maria Angela Gomez Rama

² O plano destas aulas encontra-se publicado no livro “Como usar as histórias em quadrinhos na sala da aula”, organizado por mim e pelo Prof Dr. da ECA/USP Waldomiro Vergueiro (Ed. Contexto, 2004), livro este que também foi fruto de minha “descoberta” dos quadrinhos.

INTRODUÇÃO

*El pensamiento avanza, descubre al andar
y se descubre al avanzar.*
Henri Lefebvre

A presente dissertação procura discutir como é possível realizar uma leitura do espaço geográfico por meio das histórias em quadrinhos do gênero super-heróis, levando em consideração a importância dessa forma de linguagem e desses ícones no mundo moderno.

Partimos, assim, da premissa inicial de que é possível realizar uma “leitura espacial” de tais obras, já que estas se ocupam de “ambientar” seus roteiros nos espaços mais diversos, fictícios ou não, porém próximos ao “real”, ainda que, como uma possível leitura da realidade, trate-se de uma representação.

Cabe ressaltar, portanto, que as histórias em quadrinhos, por mais que se apresentem calcadas na ficção, acabam por possibilitar uma visão da sociedade na qual são criadas, podendo servir como fonte de informação para a análise das práticas sócio-espaciais que caracterizam esta mesma sociedade.

Este trabalho procura, assim, contribuir ao mesmo tempo para a análise espacial e para o estudo de produções dos meios de comunicação, especificamente das histórias em quadrinhos — que consideramos aqui como produções culturais-artísticas³— no sentido de desvendar a visão de mundo nelas contidas.

Pode-se dizer que há um consenso de que as produções dos meios de comunicação “de massa” (ou para “as massas”), transmitem uma visão de mundo própria, independente de fazerem parte do *mainstream* (corrente que aglutina as tendências de mercado) ou do grupo das chamadas produções “alternativas”, que muitas vezes questionam — por conta de sua relativa “independência editorial” — o *status quo* social dominante.

³ Optamos por utilizar os termos “produções culturais-artísticas” ou “expressões culturais-artísticas” para designar todas as produções “não-científicas”, ora consideradas obras de arte, ora consideradas produções midiáticas (ou ambos, ao mesmo tempo). Dessa forma, não utilizaremos a expressão “obra de arte”, para não cairmos em questões de fundo do campo da estética tais como a natureza da obra de arte.

Nesse sentido, às vezes, um mesmo produto pode trazer as duas dimensões a um só tempo: atender ao mercado e colocar em xeque visões preponderantes no todo da sociedade. Para ilustrar esta afirmação em relação às histórias em quadrinhos⁴ do gênero super-heróis, citamos o “Cavaleiro das Trevas”, aventura de Batman produzida por Frank Miller e lançada em episódios entre 1985/86. Nela, um Batman em final de carreira tenta reafirmar seus ideais enfrentando o governo americano — o então presidente Ronald Reagan é retratado *ipsis literis* — e seu defensor, o Superman, além de *gangs* de delinqüentes juvenis e a mídia sensacionalista.

Vemos, assim, que análises das produções dos meios de comunicação já se estenderam para além do mundo acadêmico, ganhando espaço nos próprios veículos, numa espécie de *mea-culpa*, ou auto-avaliação. Vide, por exemplo, programas televisivos tais como o “Observatório da Imprensa” ou os espaços destinados aos *ombudsmen* nos jornais.

Nos meios audiovisuais, podemos destacar os filmes produzidos para cinema e os seriados televisivos, os quais proporcionam uma fonte inesgotável de material para teses, dissertações, artigos, grupos de discussão, os quais ocupam considerável espaço nas publicações impressas e digitais.

Devemos advertir, no entanto, que este trabalho não se caracteriza como uma pesquisa da área da Comunicação, já que o objeto de estudo não são os quadrinhos em si, mas sim, a representação do espaço que neles aparece.

⁴ As histórias em quadrinhos, no Brasil, são popularmente conhecidas como gibis. Há, no entanto, equívocos na utilização desta expressão. O termo gibi é um exemplo de metonímia, pois a expressão era o nome de uma revista de variedades destinada ao público infantil, que apresentava, entre outras coisas, histórias em quadrinhos. Além disso, o termo gibi é utilizado especificamente para se referir a determinados veículos, as revistas de histórias em quadrinhos. E, neste trabalho, não nos referimos apenas às revistas, mas também aos quadrinhos enquanto linguagem, que também aparecem, por exemplo, em tiras de jornais, livros, revistas de variedades etc. Apenas para esclarecimento, os quadrinhos já receberam diversas denominações, variando conforme o autor ou o país. Por exemplo: nos EUA, os quadrinhos são chamados de *comics*; na maior parte dos países americanos de língua espanhola, são denominados *historietas*; na Espanha são denominados *tebeos* (neste caso, também a marca da revista “TBO” tornou-se a denominação da linguagem); em Portugal, história aos quadrinhos ou banda desenhada, assim como na França, *bande dessinée*; na Itália, *fumetti*, por analogia aos balões.

Sobre a produção quadrinhística⁵, pelo menos uma advertência se faz necessária: apesar de considerarmos já superado o preconceito em relação aos quadrinhos, até há pouco tempo estes eram comumente vistos como arte ou literatura menores, menos sérias⁶ (quando comparadas a outras expressões artísticas), ou apenas uma leitura para entretenimento, ou ainda, publicações apenas para crianças. Além disso, os quadrinhos foram apontados, por alguns, como vilões que incitavam crianças e jovens à violência e a valores “deturpados”.

Devemos lembrar que, em determinada época, o preconceito em relação aos quadrinhos beirou à total rejeição. Basta citar o psicanalista Frederick Werthan, alemão radicado nos EUA, que associava, em seus trabalhos, os quadrinhos à delinquência juvenil. Suas idéias, divulgadas a partir dos finais da década de 1940, repercutiram de várias maneiras, desde a queima de revistas em quadrinhos até a formação de uma comissão no senado norte-americano para investigá-las. Na época, a solução encontrada para satisfazer os conservadores foi o estabelecimento de um “código de conduta” (o *comic code*) — uma espécie de bula determinando o que e como os quadrinhos poderiam retratar. Nos dias de hoje, ainda que esta “caça às bruxas” tenha cessado, podemos observar ainda reflexos do “código”, na maneira em que as editoras se policiam no tratamento de algumas questões controversas, como a liberação das drogas e a opção sexual.

É importante apontar ainda que, ao contrário do que se pensa, a leitura de uma história em quadrinhos pode não ser tão simples, devendo o leitor estar alfabetizado para decodificar os códigos de tal linguagem, o que exige uma série de habilidades visuais e verbais, como aponta EISNER:

A configuração geral da revista de quadrinhos apresenta uma sobreposição de palavra e imagem, e, assim, é preciso que o leitor exerça as suas habilidades interpretativas visuais e

⁵ Mesmo com a crise mercadológica das revistas em quadrinhos, em pesquisa recente (realizada em janeiro de 2001, em âmbito nacional, pela Associação Brasileira de Celulose e Papel –BRACELPA, Câmara Brasileira do Livro-CBL e Sindicato Nacional dos Editores de Livros – SNEL) sobre os hábitos de leitura do brasileiro, as HQs (histórias em quadrinhos) apareceram em segundo lugar como o gênero de leitura mais citado entre os homens, e em quarto, entre as mulheres. A título de informação, entre os homens o gênero mais lido, segundo a pesquisa, são os livros religiosos; quanto às mulheres, os gêneros mais citados foram: religiosos, escolares e livros de culinária.

⁶ Por exemplo, o termo “mangá”, utilizado para os quadrinhos japoneses, significa “leitura irresponsável”.

verbais. As regências da arte (por exemplo, perspectiva, simetria, pincelada) e as regências da literatura (por exemplo, gramática, enredo, sintaxe) superpõem-se mutuamente.

A leitura da revista de quadrinhos é um ato de percepção estética e de esforço intelectual. (EISNER, 1995: 8)

Importante salientar que nossa análise não recai sobre as histórias em quadrinhos como um todo, já que há uma diversidade de gêneros e autores na imensa produção editorial. Nosso recorte⁷, como já apontado, é no gênero “super-heróis”, um produto da indústria cultural norte-americana que nasceu nos quadrinhos, mas que não se limitou a eles, disseminando-se por outras mídias, como a TV, o cinema e a *Internet*, e por outros mercados, tais como os de brinquedos e *games*. Entre os super-heróis, neste trabalho, é dada ênfase ao personagem Batman e seu universo.

Assim, o chamado “super-herói”, que povoa o imaginário de crianças, jovens e adultos, nasceu nas histórias em quadrinhos norte-americanas e foram ganhando espaço em outras mídias, ampliando seu sucesso segundo a lógica do mercado.

Não devemos, no entanto, reduzir o sucesso dos super-heróis dos quadrinhos apenas ao aspecto mercadológico. Devemos levar em conta também as mitologias que constituem os heróis. Neste trabalho, “mitologia” é utilizada como um conjunto “de figuras simbólicas do imaginário fabuloso em que deuses, semideuses e heróis revelam modelos de comportamento, de modos arquetípicos de estar em relação com o mundo” (QUELLA-GUYOT, 1994: 100).

Alguns autores, como CAMPBELL (1988), situam a origem do mito do herói num tempo pré-literário, no domínio da tradição oral. É dele a observação de que “na essência, pode-se até afirmar que não existe senão um herói mítico, arquetípico, cuja vida se multiplicou em réplicas, em muitas terras, por muitos, muitos povos” (ibid: 145).

⁷ Nosso primeiro recorte dentro do gênero super-heróis, é que tratamos das publicações traduzidas para o Brasil (com raras exceções), independente do seu lançamento periódico ou eventual. A amostra selecionada para os nossos fins propostos, pautou-se principalmente pelo uso de exemplos oriundos, em sua maior parte, da categoria “especial” (com aventuras completas em formato de tomo único ou minissérie). A razão para esta escolha é a premissa de que, embora de menor alcance comercial que as histórias de linha, as publicações mais “elitizadas” entre os quadrinhos definem tendências e afetam a mitologia dos personagens de uma forma que se reflete diretamente sobre a produção mais popular, consumida massivamente. Os trabalhos mais autorais também são aqueles que, via de regra, respaldam as adaptações cinematográficas e televisivas dos quadrinhos, que transpõem para um público muito mais amplo o universo que, em princípio, limitar-se-ia a um tipo específico de leitor.

As mesmas importância e significação do mito heróico já apareciam na contribuição de HENDERSON (1964) ao clássico “O Homem e seus Símbolos”, quando ele ressalta o fato de que:

Ouvimos repetidamente a mesma história do herói de nascimento humilde mas milagroso, provas de sua força sobre-humana precoce, sua ascensão rápida ao poder e à notoriedade, sua luta triunfante contra as forças do mal, sua falibilidade ante a tentação do orgulho (*hybris*⁸) e seu declínio, por motivo de traição ou por um ato de sacrifício “heróico”, onde sempre morre.” (ibid: 110).

É interessante notar como este modelo cristalizado pela cultura greco-romana (provavelmente a partir de matrizes muito mais antigas) se firmou no Ocidente como base para toda a literatura, mantendo um conjunto de características dramáticas mais ou menos constantes até, pelo menos, a passagem dos séculos XIX-XX.

Na gênese e nas histórias dos super-heróis ressalta-se a influência das *pulps*. — romances populares, publicados a partir da década de 1920 em papel de baixa qualidade, geralmente dedicados a temáticas de fantasia e ficção científica.

Enfim, tanto pela questão mercadológica quanto mitológica, o fato é que os personagens das histórias em quadrinhos, nos dias atuais, fazem parte da memória coletiva dos ocidentais.

QUELLA-GUYOT ressalta ainda que os super-heróis:

acabam por constituir uma mitologia moderna, uma espécie de sincretismo das mitologias do mundo inteiro, vinculando-se com os elementos naturais (água, fogo, ar,) para por fim se tornarem justiceiros essencialmente urbanos (QUELLA-GUYOT, 1994: 101).

Feitas estas breves considerações sobre os heróis, passemos ao espaço por eles povoados. Mesmo os não-aficionados pelos quadrinhos norte-americanos do gênero “super-heróis” sabem que as batalhas, levadas a cabo por esses “justiceiros

⁸ A *hybris* é uma qualidade do herói que deriva de sua dupla natureza divina e humana (devida geralmente à filiação mista de um Deus com uma mortal, ou vice-versa), e que se apresenta muitas vezes como a falha trágica que acarreta a sua queda.

essencialmente urbanos” — como define QUELLA-GUYOT na citação acima — contra os criminosos, são desenvolvidas, recorrentemente, em metrópoles.

Desta constatação, cabem alguns questionamentos e reflexões iniciais: por que as cidades onde ocorrem as aventuras dos super-heróis são quase sempre metrópoles? Devido à infinidade de problemas ou criminalidade que, supostamente, apresentam? A metrópole é apenas um palco, um pano de fundo para as ações dos heróis ou seria mais um “personagem” sem o qual o herói, tal como é, não existiria? A “grande cidade” das histórias em quadrinhos poderia ser, sem alterar a narrativa, Nova Iorque, São Paulo ou o Rio de Janeiro, revelando uma homogeneização dos espaços urbanos?

Retomando nossa premissa inicial, a de que é possível realizar uma leitura espacial dos quadrinhos e, dada sua importância como fonte de formação e informação de jovens e adultos, temos a hipótese de que a representação do espaço nos quadrinhos de super-heróis ratifica/legitima o espaço social produzido pela sociedade americana/capitalista, que o concebe como modelo viável de mundo.

A partir desta hipótese, alguns objetivos serão perseguidos:

- verificar como o espaço é representado nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis;
- compreender as intenções com as quais o espaço é representado nos quadrinhos e em que contexto histórico-social isto se dá;
- analisar as aproximações entre o espaço representado nas histórias em quadrinhos e o “espaço real”;
- identificar e analisar os componentes simbólicos e/ou metafóricos (possíveis espaços de representação) empregados nos quadrinhos.

Ao perseguir tais objetivos, outra hipótese é levantada: o espaço é utilizado para reforçar as características dos personagens, sendo enfatizados os supostos aspectos “negativos” da cidade, especialmente o crime, sem o qual um super-herói não se justificaria. Assim, tal espaço não é tão fictício (existe espaço totalmente fictício?) quanto se pensa ou quanto se quer mostrar, pois ele se constitui na

representação de práticas espaciais ocorridas no contexto da sociedade urbana capitalista norte-americana, **na qual e para a qual** as histórias são criadas.

Para o desenvolvimento de nossas reflexões sobre como o espaço aparece nos quadrinhos do gênero “super-heróis”, estruturamos esta dissertação em três capítulos.

No capítulo 1, fazemos algumas considerações sobre a utilização de obras de arte para o entendimento da sociedade em que foram produzidas. Em seguida, apresentamos conceitos que têm grande importância na nossa análise, tais como paisagem, representação, representação do espaço, espaço de representação e metrópole.

No capítulo 2, analisamos a recorrência da paisagem da metrópole nas histórias de super-heróis, discorrendo sobre a origem urbana dos quadrinhos, e sobre a influência da imagem de Nova Iorque.

O capítulo 3 faz uma análise das paisagens e espaços retratados nas aventuras de Batman, que se passam na maior parte das vezes em Gotham City.

Finalmente, nas **Considerações Finais**, buscamos resgatar os aspectos mais relevantes do nosso trabalho, no sentido de reafirmá-los, relacioná-los entre si, ou de provocar algumas reflexões.

CAPÍTULO 1

Leitura da cidade, paisagem e representação da metrópole nos super-heróis

Não é de hoje que pesquisadores se debruçam sobre produções culturais-artísticas — em especial do cinema, do teatro e da literatura — para, entre outros objetivos, refletir sobre o mundo em que foram produzidas.

Geógrafos, arquitetos, historiadores, antropólogos, semiólogos, entre vários outros, cada vez mais realizam estudos sobre a cidade a partir de textos literários e produções audiovisuais. Tais criações, muitas vezes, utilizam cidades já existentes de forma explícita, recriam-nas, ou ainda inventam novas cidades. Em todos os casos, por mais fictícia ou utópica que seja a cidade, em sua representação encontram-se referências do real, construídas pelo autor, deliberadamente ou não. Segundo ARGAN (1998: 3) “O espaço figurativo, como demonstrou muito bem Francastel, não é feito apenas daquilo que se vê, mas de infinitas coisas que se sabem e se lembram, de notícias”. Assim, as representações figurativas (reproduções) de cidades “reais”, por mais próximas que sejam umas das outras, não estão isentas de intenções e visões de mundo que caracterizam uma determinada sociedade.

Entre cidades fictícias (re) criadas em produções culturais/artísticas lembramos, por exemplo, as da literatura (tais como *Anastácia*, uma das “cidades invisíveis” de Ítalo Calvino), as do cinema (tais como a *San Angeles* — megalópole formada pelo encontro de San Francisco e Los Angeles — em “Blade Runner” de Ridley Scott), ou as das histórias em quadrinhos (como *Metrópolis* e *Gotham City*).

Estudar as cidades retratadas em produções culturais-artísticas acaba por nos trazer a dimensão de um registro não-cientificista, livre de procedimentos (muitas vezes cartesianos) ou tendências teórico-metodológicas rígidas — para muitos, tal aspecto é o que distingue a arte da ciência.

Assim, talvez por se reconhecer que a arte ganha uma dimensão histórica do espaço socialmente produzido (BARBOSA, 2002: 9-10) é que, nos últimos anos, vemos aumentar a análises geográficas de obras de arte, ou numa dimensão mais ampla, de expressões culturais artísticas de forma geral.

GEIGER (2004: 15) aponta:

A geografia se colocar atenta ao que produz o cinema, ou a literatura⁹, ou qualquer outra arte, significa não se restringir unicamente a uma postura cientificista, limitar-se a um conhecimento desenvolvido segundo os paradigmas da modernidade e de suas 'metanarrativas'.

Extrapolando a alçada da Geografia, BARBOSA (2002: 10) aponta que “a obra de arte pode ser uma interrogação da vida e da história e, ao mesmo tempo, uma possibilidade de resposta”, e que pode “apresentar um lado ignorado ou mesmo esquecido do mundo habitado pelo homem”.

Entendemos, assim, que utilizar produções culturais-artísticas faz parte de um caminho para entender a própria (re) produção da cidade “real” e como os homens, enquanto sujeitos históricos, se inserem nesse processo. Como diz LEFEBVRE (1983) “el poeta tiene más que decir acerca del lenguaje y lo puede decir mejor que los lingüistas”¹⁰ (ibid: 9).

Ao lembrarmos de trabalhos, de áreas diversas, que se ocupam do estudo da cidade e do urbano¹¹ a partir de expressões culturais-artísticas, não podemos deixar de citar a presença das idéias e reflexões de Walter Benjamin (1892-1940), pensador da Escola de Frankfurt. O filósofo alemão foi um dos principais nomes que se preocupou com a arte enquanto expressão da realidade. Para aqueles que estudam as cidades modernas que surgem e/ou crescem a partir da Revolução Industrial, Benjamin também é uma importante referência. Ele tomou, por exemplo, a obra de Baudelaire (1821-1867) para analisar a cidade de Paris, refletindo sobre a modernidade que esta então representava.

Walter Benjamin, norteador pela valorização do erudito na arte em detrimento das produções de uma indústria cultural que apenas engatinhava, contribuiu não só para o entendimento das metrópoles européias de sua então, mas também por ter

⁹ E os quadrinhos, acrescentaríamos nós.

¹⁰ “o poeta tem mais o que dizer sobre a linguagem e pode dizê-lo melhor que os lingüistas” (tradução da autora).

¹¹ No senso comum, cidade e urbano geralmente aparecem como sinônimos ou, pelo menos, como dois conceitos indissociáveis. Devemos, no entanto, esclarecer que a cidade se constitui na expressão máxima do “urbano”; a cidade é a materialização do urbano. No entanto, quanto mais nos distanciamos da oposição campo x cidade, mais percebemos que o urbano também está presente no campo, por meio da presença de relações de trabalho capitalistas, de estabelecimentos industriais, de modos de vida, antes considerados “urbanos” etc.

desenvolvido um método de “dissecação” das cidades, partindo da “epiderme de sua época”, como aponta BOLLE (2000: 43):

Partindo da superfície, da epiderme de sua época, ele [Benjamim] atribui à fisionomia das cidades, à cultura do cotidiano, às imagens do desejo e fantasmagorias, aos resíduos e materiais aparentemente insignificantes a mesma importância que às “grandes idéias” e às obras de arte consagradas.

Partir da superfície e atribuir importância à fisionomia das cidades, inclusive aquela retratada em expressões culturais-artísticas — como é o nosso caso — entendemos que faz parte do processo de “leitura” da cidade (do espaço; da paisagem), que vem sendo utilizado em trabalhos de áreas diversas.

Devemos notar, no entanto, que a expressão “leitura da cidade” é recorrente no trabalho dos estudiosos da Semiologia e da Semiótica, os quais consideram que a cidade pode ser lida como um texto. Sem dúvida essas duas áreas têm muito a contribuir para o desvendamento dos significados inerentes aos vários elementos (símbolos/signos) que compõem a cidade¹². Vale alertar, no entanto, que não faremos uma “leitura semiótica” da cidade ou dos quadrinhos, já que isto nos levaria a estruturar um sistema de códigos — que por sua vez correspondem a determinadas mensagens —, caminho que não nos propomos aqui.

Ao se colocar o questionamento “Leitura do espaço?”, LEFEBVRE (1986) responde: sim e não. Sim, pois o leitor decifra. Nas suas palavras “um espaço produzido se decodifica, se lê. Implica num processo significante” (ibid.). E não, já que o espaço não é produzido para ser lido (como o é um texto, por exemplo), mas para ser vivido.

Entendemos assim que, apesar do espaço não ter um código estruturado — como numa linguagem onde para cada caractere há um significado, definindo uma relação lógica — sua leitura é possível de ser feita a partir de seus significantes, inscritos na paisagem, como abordaremos a seguir.

¹² Nesse sentido, alguns trabalhos como os de Umberto Eco e Lucrecia Ferrara podem trazer importantes contribuições.

1.1. Paisagem e leitura da cidade

Realizar a leitura do espaço, como parte de nossa metodologia, nos remete a uma importante categoria geográfica: a **paisagem**, dimensão na qual se inscrevem os significantes do espaço.

Paisagem, no senso comum, é “identificada pela visualização da natureza, melancolicamente associada ao que não é tocado pelo homem, ou ainda, ao que é ‘natural’” (ALVES, 2004: 287).

Outro ponto importante a se destacar inicialmente, é que o conceito de paisagem é polissêmico, tendo significados diversos entre diferentes áreas e correntes, assim como no interior da própria geografia¹³. Segundo CORRÊA (1998: 7), na história do pensamento geográfico a importância da paisagem tem variado, chegando até mesmo a ser relegada a uma posição secundária.

Vale ressaltar também a retomada do conceito de paisagem, especialmente a partir da década de 70, pelos geógrafos humanistas, da chamada “nova geografia cultural”. Segundo MELO, (in CORRÊA, 2001: 31) esta retomada representa a contribuição mais recente na análise da paisagem simbólica, tendo como um dos principais representantes Denis Cosgrove, “que propõe a integração entre o materialismo dialético e os aspectos subjetivos na apreensão da paisagem” (ibid.).

Sem deixar de lado a subjetividade presente no ato de olhar a paisagem, ou no ato de sua representação (em linguagens artísticas, por exemplo) trabalhamos aqui com o entendimento da paisagem como um instantâneo, que aparece aos nossos olhos como objeto de estudo, revelando ações e relações (CARLOS, 2004: 35).

Como um palimpsesto, um acúmulo de diversos tempos, a paisagem é o resultado visível dos processos de produção do espaço.

¹³ A partir de compilação feita por Gerhard Hard, GOMES (1999) apresenta 11 tipologias referentes aos diferentes usos e empregos da categoria paisagem, ao longo da evolução do pensamento geográfico. 1- quadro paisagístico do vivenciado ou vivido; 2- fisionomia dos espaços terrestres; 2a- aspectos fisionômicos dos microespaços; 3- espaços paisagísticos (aspectos fisionômicos próprios); 4- espaço terrestre com o conjunto de coisas que o constitui; 5- estrutura espacial ordenada; 6- ecossistema; 7- meios dos organismos; 8- as relações geográfico-naturais como adversárias dos grupos humanos; 9- as constantes históricas de recortes espaciais; 9a- espaço terrestre com constantes históricas características; 10- sistemas limitados de interações sociais; 11- fenomenalidade de uma expressão agradável.

Assim, neste trabalho, a paisagem é, em alguns momentos, ponto de partida, e em outros, ponto de chegada. CAPEL (2002: 20-21) aponta essa dupla função da paisagem nas pesquisas:

El paisaje puede utilizarse en las investigaciones como punto de partida o como punto de llegada. Es decir, se puede partir del paisaje para hacerse luego preguntas sobre los elementos que explican su formación, para inferir a partir de las señales que se reconocen en el mismo las ideas, las prácticas, los intereses y las estrategias de la sociedad que lo produce. O se puede estudiar al final de una investigación y examinarlo como el resultado de una evolución en la que han incidido los diversos factores objeto de análisis¹⁴. (CAPEL, 2002: 20-21)

Segundo CARLOS (2004: 19) uma “leitura geográfica sobre a cidade” deve partir da idéia de cidade enquanto construção humana, produto histórico-social, que “aparece como trabalho materializado, acumulado ao longo de uma série de gerações, a partir da relação da sociedade com a natureza” (ibid.).

Não consideramos, assim, a paisagem apenas como materialidade ou um conjunto de formas inanimadas. Afinal o ir e vir das pessoas e dos veículos, as ações cotidianas manifestas nas atividades de trabalho e/ou de lazer, também podem ser visualizados, apreendidos pelos sentidos, bem como hoje — graças aos avanços cartográficos —, mapeados enquanto fluxos.

Entende-se, portanto, que o estudo da representação da cidade nos quadrinhos, neste trabalho, deve-se apoiar na leitura do espaço geográfico mediada pela análise da paisagem como esta aparece retratada nas revistas do gênero super-heróis.

Neste sentido, a paisagem e, conseqüentemente, o espaço geográfico assumem, em nossa pesquisa, um importante lugar entre as categorias principais de análise, aproximando geografia e quadrinhos. Tal aproximação é possível, pois a linguagem das histórias em quadrinhos tem uma dimensão espacial, isto é,

¹⁴ A paisagem pode ser utilizada nas investigações como ponto de partida ou como ponto de chegada. Ou seja, se pode partir da paisagem para logo se fazer perguntas sobre sua formação, para inferir a partir dos sinais que se reconhecem na mesma as idéias, as práticas, os interesses e as estratégias da sociedade que a produz. Ou se pode estudar ao final de uma investigação e examiná-la como o resultado de uma evolução na qual têm incidido os diversos fatores de análise. (tradução feita pela autora)

caracteriza-se pela aproximação do espaço (representado) dos quadrinhos e o espaço “real”:

o espaço, tal como o deciframos na história em quadrinho, (H. Q.) é uma projeção verossímil, isto é, “recebida” do espaço referencial que resulta de nossa experiência e de nossa cultura. O realismo das imagens é, às vezes, tão extremo que o espaço designado dos *comics* parece poder ser abordado como o lugar ideal — e, em suma, comparável ao nosso — ‘no seio’ do qual se movem criaturas cujas aparências nos levam a crer [...] que também elas existem em um universo em três dimensões. (FRESNAULT-DERUELLE, 1975: 125)

Na linguagem quadrinhística (que é principalmente visual), a paisagem, enquanto materialização visível¹⁵ do espaço geográfico, aparece retratada gráfica e verbalmente. Particularmente nos quadrinhos, a diversidade de representações da paisagem é possível devido à própria especificidade da linguagem que se vale de diferenciações de ângulos, visões, luz, sombra, colorização, elementos gráficos, montagem da seqüência de vinhetas (quadrinhos), além das figuras cinéticas¹⁶ e metáforas visuais¹⁷ (VERGUEIRO, 2004: 54).

A mesma observação que NAME (2003) faz para a linguagem cinematográfica, quando aponta que a paisagem é elemento intrínseco a essa narrativa e à representação das cidades, podemos fazer para os quadrinhos, já que tanto estes quanto o cinema trabalham com a dimensão espacial:

É a partir dela¹⁸ que, por meio de ícones — construções, acidentes naturais, monumentos, edificações etc. — o meio 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. (ibid.)

¹⁵ O termo “visível” deve ser entendido aqui de acordo com um significado amplo. Assim, consideramos não só o que pode ser abarcado com os olhos, mas sim, tudo o que é perceptível por qualquer dos nossos sentidos. Assim, por exemplo, o músico e pesquisador canadense Murray SCHAFER cunhou o termo *soundscape*, traduzido por “paisagem sonora” nos países de língua latina (SCHAFER, 1997: 9).

¹⁶ As figuras cinéticas são recursos utilizados para passar a idéia ou ilusão de mobilidade, como por exemplo, traços que rodeiam um personagem para indicar que está tremendo.

¹⁷ Metáforas visuais são signos que têm a função de expressar sentimentos, como por exemplo, “ver estrelas”.

¹⁸ O autor está se referindo à paisagem.

Não nos interessa, no entanto, apenas o cenário da história, sua ambientação (o que reduziria o conceito de paisagem apenas à imagem, ao desenho, não permitindo o desvendamento do espaço geográfico), mas também outros aspectos, tais como o roteiro — como apontamos em outro momento (RAMA e VERGUEIRO: 2004: 88) — além daqueles aspectos que rondam a mitologia dos personagens.

Assim, faz-se necessário reforçar que paisagem não é sinônimo de imagem. Para LEFEBVRE (1986) a imagem (da publicidade, dos filmes, das fotos) é apenas um fragmento do espaço; ela se constitui em uma das formas a partir das quais a paisagem se revela. Assim, a paisagem é a aparência, a forma, o que conseguimos apreender sobre o espaço num primeiro momento, por meio dos nossos sentidos.

Não basta, portanto, descrever a paisagem, mas interpretá-la, buscar seus significados, no sentido de compreendermos o espaço produzido.

Segundo CARLOS (2003: 40) o “espaço construído”, imobilizado nas construções, e o movimento da vida são elementos fundamentais que depreendem da observação da paisagem. A mesma autora nos adverte que a forma exerce um papel de ocultação e, ao mesmo tempo, de revelação:

a relação entre ocultação e revelação dá-se através das articulações das categorias do real. O mundo fenomênico — das formas, das representações do dia-a-dia — é onde as coisas aparecem de maneira independente, onde ocorrem as manipulações, pois além da essência não se revelar imediatamente, pode se manifestar em algo que é o seu contrário (CARLOS, 2003: 36).

Depreendemos da afirmação da autora, portanto, que a paisagem nem sempre é reveladora dos processos de produção do espaço, ocultando-os muitas das vezes. A essa possibilidade de ocultação, pode-se acrescentar a de dissimulação. A “sociedade do espetáculo” — espetáculo este que consiste numa relação social entre pessoas, mediada por imagens (DEBORD, 1997: 14) — inclui também o “espetáculo das paisagens”. Não só o espetáculo das belas paisagens (LACOSTE, 2003), tão bem explorado pelos profissionais do turismo ou dos empreendimentos imobiliários, mas também o espetáculo das paisagens da guerra, do terrorismo, da violência urbana.

Segundo MOREIRA (2002: 51) a mídia faz “a paisagem tornar-se uma fábrica cuja função é produzir em série, em massa e padronizadamente o nosso dia-a-dia”. Entendendo-se que as revistas em quadrinhos, do gênero analisado neste trabalho (super-heróis), fazem parte da mídia e que o espaço retratado é representação (enquanto mediação) do “espaço real”, acabaremos por refletir sobre a sociedade em que foram produzidas.

Assim, além de ser ponto de partida e de chegada (como apontamos anteriormente), a categoria paisagem — enquanto representação — ganha um terceiro papel: o de mediação entre o representante e o representado. Neste ponto, então, recorreremos a mais um conceito que permeia nossa pesquisa: o de representação.

O termo representação atende a duas acepções não-excludentes neste trabalho: a estética e a filosófica.

A acepção **estética** — mais ligada ao senso comum — remete à reprodução, à reapresentação da paisagem (fictícia ou real) por uma linguagem artística específica (os quadrinhos). Importante reafirmar que não há reproduções neutras do real, estando elas diretamente associadas à valorização e à ideologia do produtor da mensagem (APARICI e MATILLA, apud CORRÊA, 2001: 211). Assim, “las cosas no son lo que parecen, sino lo que, por un lado, el emissor pretende lograr y, por otro, lo que el receptor espera ver representado”¹⁹ (ibid).

Já na segunda acepção de representação, a **filosófica**, que é mais ampla e também abrange a primeira, a representação é tida como algo intermediário (LEFEBVRE, 1983: 15) — entre o representante e o representado.

Para LEFEBVRE (1983), as representações formam parte de uma estratégia inconsciente, nascem como símbolos no imaginário e se fortalecem virando correntes, quase institucionais.

¹⁹ “as coisas não são o que parecem, senão o que, por um lado, o emissor pretende transmitir e, por outro, o que o receptor pretende ver representado” (tradução feita pela autora).

Assim, devemos entender o conceito de representação não como a imagem/reflexo de algo — no nosso caso, o espaço — ou ainda como uma produção desconectada do representado, nem uma reprodução fiel deste (ibid.).

É preciso levar em conta que, mesmo quando o objetivo do autor/desenhista é o de ilustrar uma cidade, por exemplo, o mais próximo possível de como ela é na “realidade concreta” — como se fosse um retrato —, deve-se verificar como se dá essa aproximação com o real. Ressalta-se, assim, a necessidade de se analisar o contexto em que são produzidas as representações e com quais objetivos são produzidas.

Ainda segundo LEFEBVRE (ibid: 56-57), no mundo moderno, há abundância de representações, uma “utilização desaforada”; para o autor, este mundo, que substituiu o anterior composto por mitos, símbolos e lendas sobre as origens, constitui-se um

(...) espacio de las representaciones, poblado de objetos, de proyectos y de trayectos, a los cuales se vinculan las representaciones y que forman parte de lo representado. Este espacio de representaciones, o sea de acciones virtuales o bien en curso, difiere de las representaciones del espacio, construidas a partir de un saber y de una lógica, que implican las adquisiciones de las matemáticas, de las técnicas etc.²⁰ (LEFEBVRE, 1983: 56-57)

Para LEFEBVRE (1986) os **espaços de representação** correspondem, àqueles que figuram, por exemplo, nas obras de arte, na religião, nas mitologias, correspondendo ao conceito de **espaço vivido**, desenvolvido pelo autor. Os espaços de representação — ao contrário das representações do espaço — não são produtivos, “se não obras simbólicas, freqüentemente únicas, por vezes determinando uma direção ‘estética’” (ibid.).

²⁰ “espaço das representações, povoados de objetos, de projetos e de trajetos, aos quais se vinculam as representações e que formam parte do representado. Este espaço de representações, ou seja, de ações virtuais ou em curso, diferem das representações do espaço, construídas a partir de um saber e de uma lógica, que implicam as aquisições das matemáticas, das técnicas etc.” (tradução feita pela autora).

Já as **representações do espaço** estão ligadas a representações de espaços dominantes na sociedade, às relações de produção, ao saber, ao poder, ao instituído (os projetos dos planejadores urbanos, por exemplo), estando relacionadas ao **espaço concebido**, no entendimento proposto por LEFEBVRE (1986): “As representações do espaço, isto é, o espaço concebido: aquele dos sábios, dos planejadores, dos urbanistas, dos tecnocratas, ‘recortadores’ e ‘agenciadores’, de certos artistas próximos da cientificidade” (ibid: 24).

Neste trabalho partimos da premissa de que os espaços representados nas histórias em quadrinhos correspondem — às vezes ao mesmo tempo — tanto a espaços de representação quanto a representações do espaço, no sentido trabalhado por LEFEBVRE (1986), como mostraremos a seguir.

Ao caracterizarmos os espaços retratados nas histórias em quadrinhos como “representações do espaço” queremos chamar a atenção para o fato de que as cidades dos heróis são criadas a partir de um saber sobre a metrópole, que é um saber destinado ao mercado, ao poder do capital, como fim último. Dessa forma, nas aventuras de super-heróis, as cidades são (re) produzidas de acordo com o modelo existente na sociedade em que foram geradas, para atender a um mercado que tem o mesmo referencial de paisagem da metrópole.

Por outro lado, devemos analisar se os espaços retratados nos quadrinhos podem se considerados espaços de representação, já que são repletos de símbolos, imagens que resultam da criação e da imaginação do artista a partir de sua vivência espacial (mas que, entretanto, mostram a aceitação do que se entende por cidade). Ao mesmo tempo, devemos analisar espaços que interpretam as próprias representações humanas, fazendo parte de um repertório cultural coletivo consciente e inconsciente²¹. Incluímos aqui espaços que carregam significações em diversas culturas e tempos — citamos, por exemplo, alguns espaços que fazem parte da mitologia de Batman tais como a caverna, a cidade noturna (noturnidade), o manicômio (Asilo Arkham) e os subterrâneos, analisados no capítulo 3.

²¹ Esclarecemos aqui o conceito de inconsciente coletivo, proposto por Jung: conjunto de representações simbólicas recorrentes nas sociedades humanas em todos os tempos e lugares.

1.2. A metrópole e os super-heróis

Como já apontamos, mesmo aqueles leitores eventuais de quadrinhos podem constatar que a esmagadora maioria das situações e cenários apresentada nas histórias, em especial do gênero super-heróis, é ambientada em **metrópoles**, reais ou imaginárias:

O cenário mais recorrente nas aventuras de super-heróis é a grande metrópole, onde haveria mais interesse por parte dos vilões e mais pessoas correndo riscos. A grande maioria dos super-heróis da *Marvel Comics* atua e reside em Nova Iorque, e os da *DC Comics*, em metrópoles fictícias, como *Gotham City* (*Batman*) e *Metrópolis* (*Super-Homem*), que claramente são baseadas em Nova Iorque. Muitas vezes, vemos os super-heróis combatendo alienígenas no espaço, ou viajando a lugares distantes das grandes cidades, mas não se trata da regra. (KULSAR: 2001)

Em primeiro lugar, a metrópole aparece rotineiramente nos quadrinhos, não apenas como um pano de fundo (o que a aproximaria de uma representação do espaço) onde se passam as ações, mas também como um espaço repositório de muitos símbolos e significados (aproximado-a possivelmente ao que se entende por espaços de representação).

Nas metrópoles dos quadrinhos de super-heróis, os problemas pertencentes à esfera do “mundo real”, denominados por muitos como “problemas urbanos” (tais como o crime, a poluição, os desastres e acidentes) “enriquecem” a narrativa, pois possibilitam a intervenção incansável dos protagonistas heróicos, principalmente daqueles dotados de superpoderes.

É interessante notar como um exército infindável de superseres com habilidades quase ilimitadas não dê conta, por mais que se empenhe, de evitar todas as catástrofes que fustigam as cidades (talvez eles precisem dessa tarefa interminável para justificar sua existência). Assim, as metrópoles têm um efeito atrativo sobre as ameaças representadas pelos supervilões — sem os quais as aventuras dos super-heróis seriam demasiado entediantes — que recorrentemente as invadem espalhando o caos e “desequilibrando a ordem estabelecida”.

As figuras 1.1 e 1.2 ilustram este aspecto.



FIGURA 1.1 – Superman defende Metrópolis, no dia de sua morte (Fonte: “Death of Superman”)²².



FIGURA 1.2 – Os X-Men enfrentam robôs gigantes em Manhatann (Fonte: “Homem Aranha - Marvel Século 21”).

Neste sentido, eles observam uma lógica de estratégia militar, afinal, numa guerra, o inimigo sempre almejará os grandes centros urbanos, espaços de concentração de poder identificados pela importância política (centros de poder), econômica (concentração de riquezas) e populacional (densidade populacional).

Mas a recorrência da metrópole nas aventuras dos super-heróis não se justifica apenas por constituir um alvo de ataques. Há outros aspectos relacionados ao próprio conceito de metrópole que nos interessa aqui, como discutimos a seguir.

Devemos notar que, ao definir uma metrópole, muitos autores e órgãos institucionais consideram apenas aspectos quantitativos — seria considerada metrópole a cidade que, por exemplo, atingisse determinado número de habitantes. Ou, quando levam em conta aspectos qualitativos, estes se referem ao fato de que

²² Tradução dos balões: “Mantenha-se próxima para que eu possa manter a transmissão! O país inteiro quer ver o Superman chutar o traseiro da aberração” (acima) e “Eu quero manter o fogo, mas não consigo: eles estão se movendo rápido demais” (abaixo).

uma metrópole seria um município onde se concentra o poder econômico, a ponto de polarizar os municípios em torno, nem sempre contíguos (o que corresponde ao conceito de região metropolitana).

Ao utilizarmos o conceito de metrópole, no entanto, devemos também considerar outros aspectos qualitativos, aqueles ligados à experiência urbana espacial. Historicamente, segundo Damiani (2000):

Fala-se de metrópole quando se tem como parâmetro a obra dos sociólogos, historiadores, geógrafos alemães que analisaram a metamorfose social por que passava a grande cidade, neste caso Berlim ou Viena, com a mudança quantitativa e espacial da experiência urbana.

Os dois aspectos apontados pela autora (mudança quantitativa e mudança espacial da experiência urbana) já começavam a aparecer nas cidades europeias do final do século XIX. A obra de Baudelaire, analisada por Benjamin, já expressava a experiência urbana metropolitana, traduzida, por exemplo, no *flâneur*²³, “tipo urbano” metropolitano.

No início da década de 1940 (quando surge Gotham City nos quadrinhos de Batman) já há cidades americanas consolidadas como metrópoles, é o caso, por exemplo, de Chicago, São Francisco e Nova Iorque. Esta última se constitui na inspiração primeira para a criação da cidade de Batman e de outros super-heróis, como analisaremos mais detalhadamente no capítulo 2.

Assim, não só o fato de Gotham ser apresentada como a terceira maior cidade dos EUA, perdendo apenas para Nova Iorque e Metrópolis²⁴ (aspecto quantitativo) a caracteriza como uma metrópole. Importa considerar também os aspectos qualitativos, que se referem à vivência sócio-espacial, à relação dos habitantes com a metrópole.

Assim, o fato de as metrópoles ambientarem grande parte das aventuras de super-heróis está ligado, não só à grande concentração econômica, populacional, e

²³ Pode ser traduzido como “flanador”, isto é, aquele sujeito que perambula, passeia ociosamente. Na literatura traduzida para o português das ou sobre as obras de Benjamin e de Baudelaire, “flâneur” é utilizado originalmente em francês.

²⁴ Metrópolis é o nome da cidade fictícia que aparece nas aventuras de Superman.

muitas vezes criminal (aspectos quantitativos), que as caracterizam, mas também aos aspectos e ações do “tipo metropolitano de homem”, como denominou SIMMEL (1987: 12).

Em “A metrópole e a vida mental” (SIMMEL, 1987), texto publicado pela primeira vez no início do século passado, SIMMEL já apontava as “condições psicológicas” criadas pela metrópole e que vão caracterizar o “tipo metropolitano de homem”. Entre outras análises, o autor contrapõe a vida na metrópole à vida no meio rural ou na cidade pequena. Passado mais de um século, não podemos fazer a mesma análise para o mundo atual, já que o modo de vida urbano (levado à sua intensidade nas metrópoles) estendeu-se também às chamadas áreas rurais.

Para citar um exemplo dos quadrinhos, essa separação entre o urbano e o rural é bastante marcante na mitologia do Superman (personagem lançado em 1938). Este super-herói passou toda a infância e adolescência como Clark Kent (alter ego do alienígena Kal-EI) em Smallville (“Pequenópolis”, na tradução brasileira, figura 1.3), uma típica cidadezinha do meio-oeste dos Estados Unidos, vivendo numa propriedade rural (figura 1.4) com o casal de fazendeiros que o adotou quando bebê.



FIGURA 1.3 – Pequenópolis, Kansas: paisagem urbana do meio-oeste americano (Fonte: “As Quatro Estações”).



FIGURA 1.4 – Superman e seu orgulhoso pai adotivo na fazenda onde cresceu (Fonte: “As Quatro Estações”).

Como muitos sabem, o alienígena foi transportado pelo espaço sideral numa cápsula de sobrevivência, chegando aos EUA numa época em que o espaço aéreo norte-americano ainda não era monitorado com tanto cuidado²⁵.

Tendo recebido uma educação baseada em valores tais como o trabalho produtivo e o espírito comunitário — sem esquecer do “sagrado” direito de propriedade — o Superman torna-se, ao ingressar na vida adulta, um homem “superior”, em todos os sentidos: as cores de seu uniforme (as mesmas da bandeira americana) sempre reafirmaram o fato dele ser, na essência, um “super-americano”.

Seus próprios criadores — Siegel e Shuster —, filhos de imigrantes judeus, reforçaram de alguma forma o mito dos Estados Unidos como “terra da oportunidade”, um país onde um imigrante interplanetário conseguiria uma completa integração social. Assim, com o ideal de ajudar a humanidade, Kal-El, no papel de Clark Kent, pacato repórter do grande jornal “Daily Planet”, lutará “pela verdade, pela justiça e pelo *american way of life*”²⁶.

Neste breve apontamento, reforçamos o papel marcante do espaço, no caso, a metrópole. O Superman é um fruto, um reflexo da metrópole: apenas com a vivência na metrópole ele encontra a possibilidade plena de utilizar seus poderes em prol da humanidade.

Retomando as características do “tipo metropolitano de homem”, analisadas por SIMMEL (1987: 22), algumas delas podem ser verificadas em Batman — personagem que aglutina a maior parte das análises deste trabalho — como discorreremos a seguir.

SIMMEL (ibid.) aponta que, com a concentração econômica na metrópole, o intelecto tende a ser mais desenvolvido que as emoções, ou seja, a racionalidade predomina, pois a economia do dinheiro requer calculabilidade, exatidão e pontualidade. Mesmo sem se mostrar pessoalmente preocupado com investimentos para aumentar a fortuna herdada de seus pais, já que teve o cuidado de nomear um competente administrador (“Lucius Fox”) para tomar conta dos negócios, Batman

²⁵ Vários autores já observaram o paralelo entre a construção do personagem Superman e narrativas de diversas religiões, inclusive o cristianismo. Como Cristo, por exemplo, ele desce à Terra para salvar a Humanidade.

²⁶ Este “*slogan*” do Superman se consolidou na versão radiofônica do personagem, levada ao ar com grande sucesso em seu país natal a partir de 1940 (BRIDWELL, 1987:9).

precisa de tais características para lidar com os problemas ocorridos em Gotham City ao mesmo tempo em que gerencia sua vida dupla.

O mesmo autor (SIMMEL, 1987) nos diz que as relações impessoais na metrópole resultam na atitude “blasé”, isto é, a falta de capacidade de reação, sendo os objetos medidos pelo “quanto custa”, e o dinheiro passa a ser o nivelador de tudo e de todos. Esta é uma característica facilmente observada em Bruce Wayne (na verdade, o disfarce de Batman), um *playboy* milionário alienado e admirado por sua condição econômica.

Ao mesmo tempo, para SIMMEL (ibid.), a autopreservação na metrópole leva a uma “atitude de reserva” de uns para com os outros, que aparece sob a forma da liberdade pessoal, independência individual, reforço ao individualismo. Verificando-se essas características em Batman, podemos concluir que ele não existiria sem elas, nas quais se baseiam sua liberdade de ação e identidade secreta, por exemplo. Batman também respeita e estimula estas virtudes em seus aliados, especialmente em Robin.

Interessante notar que, na virada do século XIX para o XX, algumas características apontadas por SIMMEL como “extravagâncias” ou como preponderância do intelecto sobre as emoções, hoje, não são mais observadas por nós, pois foram tão absorvidas que passaram a ser consideradas quase que “naturais”. A exatidão e a pontualidade, por exemplo, passaram a ser exigências da vida moderna (e conseqüentemente da vida na metrópole) como se fossem naturalmente dadas, e não como uma construção histórica.

Sem querer dar conta das características da metrópole como espaço de reprodução da vida (CARLOS, 2001) e de explicar o modo de vida urbano na modernidade, acrescentamos à **experiência espacial nas metrópoles**, a vivência da imensidão, da velocidade e da monumentalidade (HAESBAERT: 2002).

A **imensidão** das metrópoles, suas grandes áreas que muitas vezes nos parecem infinitas, propicia uma vivência nesse espaço que é **parcial**. Os habitantes têm relações com os espaços de vivência, que na maioria das vezes se resumem ao lugar de trabalho, ao lugar de moradia e ao de lazer. Na maior parte dos casos, ruas

e avenidas se transformam em áreas de passagem, sem permitirem uma conexão com o espaço.

Como aponta SENNETT (1997: 18) “a condição física do corpo em deslocamento reforça a desconexão do espaço”. E, para vencer as longas distâncias na metrópole, um elemento fundamental é a **velocidade**, isto é, a **rapidez**, possibilitada pelos avanços tecnológicos.

O raciocínio oposto também é verdadeiro, fazendo parte do mesmo processo de expansão da metrópole: os avanços nos meios de transporte e a abertura de ruas e avenidas contribuem para o crescimento da área metropolitana. O papel dos automóveis, que podem ser tidos como “escudos que permitem o total resguardo de nossas individualidades” (HAESBAERT, 2002: 94), é de fundamental importância nesse processo, simbolizando e materializando o **individualismo** na locomoção.

Interessante notar também que o automóvel possibilita a imobilidade na mobilidade. Como aponta SENNETT (1997: 295): “O ato de dirigir obriga o corpo sentado a permanecer numa posição fixa, na qual o motorista só tem de fazer gestos muito pequenos”, o que vai ao encontro da tríade “velocidade, fuga e passividade”, apontada pelo mesmo autor (ibid: 296).

Relacionando as breves análises dos parágrafos acima com nosso objeto de estudo, cabe notar que os diversos veículos utilizados por Batman (figura 1.5), tais como o Batmóvel, a Batmoto, a Batlança, o Batcôptero, o Batplano etc, fazem parte do mundo do personagem não apenas como necessários para o herói seguir às suas “diligências” com rapidez e destreza — dadas as longas distâncias a serem vencidas na metrópole —, mas também como a materialização do clímax da representação do transporte individual como liberdade absoluta, inclusive em relação ao poder público. Afinal, não faria muito sentido um vigilante, que age à margem da lei, depender da malha viária ou do controle de tráfego aéreo da metrópole para empreender suas perseguições aos vilões em fuga. Partindo da Batcaverna, o Cavaleiro das Trevas tem inúmeras opções de deslocamento para todos os pontos da Gotham City e, quiçá, do mundo. Convenientemente, a polícia de Gotham, não consegue prever e rastrear suas rotas de invasão e de fuga.



FIGURA 1.5 – A "bat-frota" de veículos: mobilidade ilimitada no ar, na água, em terra e sob ela (Fonte: montagem a partir de "Ultimate Guide to the Dark Knight").

Retomando a discussão sobre a rapidez que se impõe à vida na metrópole (tornando-se, muitas vezes, morosidade em vista dos grandes congestionamentos), este aspecto se faz — ou se pretende fazer — presente não só na circulação de mercadorias, pessoas e informações, mas também no ritmo em que a metrópole se produz e reproduz:

os ritos de renovação são celebrados cotidianamente, através de permanente destruição/construção da qual a metrópole é testemunha. Analogamente, é como se para permanecer crescendo ela tivesse de devorar continuamente sua prole, e que este fosse o único meio de se manter viva e de assegurar sua potência. (HAESBAERT: 2002: 89)

De acordo com CARLOS (2001) essa rápida transformação na paisagem da metrópole produz uma mudança nos referenciais de seus habitantes, nos tempos urbanos da vida, causando um estranhamento. Assim, a cidade aparece como exterioridade, apontando para uma condição de alienação. Se, na "vida real", o estranhamento e a alienação podem ser advindos — entre outras causas — da permanente destruição/construção da metrópole, em Batman tais condições ganham um aspecto contraditório: ao mesmo tempo em que nega a cidade, tachando-a de "antro de crimes" e, aparentemente, lutando para transformá-la em algo que ela não é (um lugar próspero e tranquilo) o super-herói necessita dela **no estado** em que se encontra para perpetuar sua existência, como analisamos mais detidamente no capítulo 3.

A **monumentalidade**, característica facilmente apreendida ao se observar a paisagem das metrópoles, aparece nas grandes obras arquitetônicas — também, mas não só, naquelas obras concebidas como monumentos, “espaços monumentais” (catedrais, por exemplo) —, mas principalmente nos grandes edifícios, os quais determinam a presença de um “segundo solo” (DVD “Arquiteturas do Mundo”) como consequência da intensa verticalização. Relacionado a isto, a **verticalidade** é, talvez, a característica mais lembrada da metrópole, não só por saltar aos olhos, mas por revelar sua imponência, no conjunto arquitetônico e sobre os habitantes. Aliás, é justamente esse “saltar aos olhos”, a visibilidade/legibilidade (LEFEBVRE, 1986) que dissimula os significados da verticalidade:

A legibilidade aparente dissimula mais que ela não-declara. Ela dissimula mais precisamente o que “é” o visível, suas armadilhas – o que é a verticalidade - a arrogância, vontade de poder, exibição da virilidade militar policial, dimensão fálica, *analogon* espacial da brutalidade masculina. (ibid.).

Nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis a verticalidade é um dos elementos mais presentes na paisagem representada da metrópole. E isto não se dá apenas porque é um elemento constitutivo das metrópoles (representação do espaço), mas também porque carrega significados que vão ao encontro de algumas características comuns aos super-heróis, as mesmas apontadas por LEFEBVRE (ibid.) sobre a verticalidade: arrogância, vontade de poder, exibição da virilidade militar policial, dimensão fálica, *analogon* espacial da brutalidade masculina.

LEFEBVRE (1986) chama a atenção para a dimensão fálica do espaço, apontando que o espaço horizontal simboliza submissão e o espaço vertical, o poder. Isto reforça, ainda mais, o fato de que a verticalidade está em simbiose com o super-herói, já que este demonstra sua virilidade no seu poder, na sua força, como uma espécie de sublimação do ato sexual.

Por fim, concluindo este capítulo, sem querer concluir as idéias, vale lembrar que, neste trabalho, não nos preocupamos apenas com os aspectos “gerais” que caracterizam as metrópoles, e o “tipo metropolitano de homem”, mas também com as particularidades das metrópoles representadas.

CAPÍTULO 2

A paisagem nas aventuras dos super-heróis: as mil faces de Nova Iorque

Como apontamos no capítulo anterior, tanto os espaços de representação quanto as representações do espaço nas histórias em quadrinhos serão analisados neste trabalho, sendo que neste capítulo damos ênfase a estas últimas.

Devemos lembrar que, de um modo geral, as representações do espaço que prevalecem nas aventuras dos super-heróis estão ligadas às de cidades, metrópoles ou não. Ainda que eventualmente os cenários dos quadrinhos mudem para outros mundos ou domínios naturais (florestas, geleiras), ocorre que: ou tais espaços funcionam como extensões da cidade e seus conflitos ou então, representam um pólo de oposição ao centro urbano para onde, invariavelmente, o herói retorna depois de cumprida sua missão.

Algumas situações podem exemplificar tal afirmação. Por exemplo: Krypton, o planeta natal do Superman é apresentado nos quadrinhos como um mundo distante dotado de tecnologia avançadíssima. Não obstante, ele apresenta construções, meios de transporte e hábitos cotidianos facilmente encontrados nas metrópoles “terráqueas”.

Outro exemplo bem ilustrativo pode ser buscado na “Odisséia Cósmica” (STARLIN e MIGNOLA, 1991). Na aventura, Superman, Batman e uma série de heróis, são transportados a outra dimensão, espalham-se pela galáxia e enfrentam uma força que ameaça destruir o universo. No final da aventura, Batman, que havia se incumbido de enfrentar a ameaça em sua própria cidade, define o desfecho da história, atraindo a expectativa de toda a galáxia para sua Gotham City.

Já na minissérie “Os Melhores do Mundo” (MYTHOS, 2003), Batman e Superman trocam de cidade para surpreender seus aqui-inimigos. Assim, ambos precisam se ajustar a um espaço diverso, que na verdade, é quase o mesmo, já que se tratam de metrópoles.

Outro exemplo são as situações nas quais Superman desloca-se ao redor do mundo e pelo espaço sideral resolvendo conflitos. Em “Paz na Terra” (DINI e ROSS, 1999) ele se propõe a resolver a fome do mundo, problema de que ele toma consciência inicialmente em Metrópolis. Na história, depois de levar alimentos aos “quatro cantos do mundo”, inclusive ao Brasil, ele se vê obrigado a concluir que “não

se deve dar o peixe, mas ensinar a pescar”. Podemos interpretar daí que a mensagem divulgada é que o intervencionismo pacifista não resolve o problema, pois esbarra na falta de vontade política dos subdesenvolvidos. Antes dessa empreitada, o Homem de Aço já foi acionado para deter a destruição da Floresta Amazônica, entre outras ações de salvamento global. Poderíamos analisar aqui a questão da relação entre países “desenvolvidos” e “subdesenvolvidos”, demonstrando como aparece nas aventuras dos super-heróis. Isto, no entanto, foge do escopo deste trabalho.

Feita esta consideração sobre aventuras ocorridas fora das cidades-natais dos heróis, demonstraremos a seguir que as cidades onde se passam as aventuras dos “super” correspondem ao mesmo modelo de metrópole: a cidade de Nova Iorque.

O fato de Nova Iorque ser a cidade mais retratada nos quadrinhos de super-heróis pode estar relacionado com sua identificação no imaginário popular (não só nos Estados Unidos) como uma “metrópole protótipo”, entre outros fatores discutidos mais à frente.

A imagem de seu horizonte aparece de forma literal em diversos quadrinhos americanos de super-heróis, às vezes sob vários pseudônimos. Isto não se restringe, no entanto, à produção norte-americana, já que Nova Iorque também é “transplantada” para a produção quadrinhística de autores de outros países, revelando uma forte influência cultural, que está ligada às dependências econômica e política em relação aos Estados Unidos.

Sobre o processo de distribuição dos quadrinhos, VERGUEIRO aponta a relação histórica deste com a disseminação da visão de mundo norte-americana:

Levados a todo o mundo pelos *syndicates*, grandes organizações distribuidoras de notícias e material de entretenimento para jornais de todo o planeta, essas histórias disseminaram a visão de mundo norte-americana, colaborando, juntamente com o cinema, para a globalização dos valores e cultura daquele país. (VERGUEIRO, 2004: 10)

Um aspecto pertinente de nossa análise consiste em identificar em que medida a imagem idealizada da metrópole americana (e por extensão, da sociedade americana) repercute na produção de quadrinhos em outros países que não os

Estados Unidos. Por um lado, é sabido que o mercado de trabalho americano — e estamos falando especificamente dos quadrinhos de super-heróis — comporta a mão-de-obra de desenhistas de todo o mundo. Estes são orientados a desenhar e/ou escrever roteiros com base em manuais didáticos que compilam diversas convenções do gênero, com a finalidade de manter um padrão comercialmente rentável. Por outro lado, mesmo as publicações do gênero voltadas para o mercado interno dos outros países revelam, não só a observância de tais convenções, como também a ambientação de suas histórias no próprio espaço da metrópole americana.

Se esta “projeção” revela apenas o desejo dos artistas de se apresentarem ao mercado editorial norte-americano ou se refletem, em alguma medida, uma assimilação da imagem da metrópole disseminada nos quadrinhos, ainda é um fato a ser estudado. Não obstante, a influência existe, como pode ser constatada nos exemplos abaixo:



FIGURA 2.1 – “Carcereiros”: roteiro e desenho brasileiros para uma história ambientada em Nova Iorque (Fonte: “Carcereiros”).



FIGURA 2.2 – “Combat”, mangá japonês com Nova Iorque por cenário (Fonte: “Combat”).

Uma parte desta “opção por Nova Iorque” nos quadrinhos dos super-heróis se explica por razões históricas que serão desenvolvidas neste capítulo — da cidade como berço dos quadrinhos — outra, parece fruto de uma tendência consciente das grandes editoras em retratar o espaço nova-iorquino como o centro dos eventos mundiais, da mesma forma que Hollywood faz no cinema reafirmando como já apontamos claros espaços de representação.

Assim, antes de verificarmos como a paisagem da metrópole nova-iorquina é representada no universo dos super-heróis, é importante situar, na origem da linguagem das histórias em quadrinhos, sua interação com a metrópole, buscando as razões históricas da primazia de Nova Iorque no cenário dos super-heróis.

2.1. A origem dos quadrinhos

Muito embora vários autores e estudiosos da área dos quadrinhos situem as origens dessa linguagem nos painéis do Antigo Egito — e alguns até nos murais rupestres do período neolítico — existe um reconhecimento consensual de que a tira *The Yellow Kid* de Richard F. Outcault¹ representa o primeiro exemplar das modernas histórias em quadrinhos. O argumento principal em favor desta alegação é que, embora os elementos que caracterizam os quadrinhos (a saber: o balão de diálogos, a onomatopéia e a ação fragmentada) já tivessem surgido isoladamente, eles se reuniram pela primeira vez de forma constante na obra de Outcault (MOYA, 2003: 111) e, logo, na de seus imitadores.

Temos que, assim como a metrópole corresponde a um momento da produção do espaço segundo a lógica capitalista de produção, os quadrinhos também surgem inseridos nesse processo histórico, já que nascem num jornal norte-americano, mais especificamente nova-iorquino, para alavancar as vendas, tendo já embutido neles, portanto, o valor de troca:

De fato, os quadrinhos surgiram como uma consequência das relações tecnológicas e sociais que alimentavam o complexo editorial capitalista, amparados numa rivalidade entre grupos jornalísticos (Hearst vs. Pulitzer), dentro de um esquema pré-estabelecido para aumentar a vendagem de

¹ Publicada inicialmente no jornal de Nova Iorque *New York World* em 1895.

jornais, aproveitando os novos meios de reprodução e criando uma lógica própria de consumo. (CIRNE: 1970: 2)

Assim, o público-leitor dos primeiros quadrinhos — cidadãos alfabetizados, com interesses variados e cultura cosmopolita — começou a ser “educado” para a leitura desta linguagem a partir das páginas dos jornais de grande circulação com intenção abertamente recreativa (inclusive por meio de *charges* políticas) e, é claro, lucrativa. De fato, passaram-se algumas décadas até que os editores assumissem o risco de publicar revistas dedicadas inteiramente àquela arte ainda incipiente (devemos levar em conta que, ainda hoje, os jornais publicam “tiras”).

A consolidação dos quadrinhos como uma produção editorial com vida própria, desatrelada de outros tipos de publicação, garantiu num primeiro momento a expansão da faixa etária consumidora, que passou a abranger leitores cada vez mais jovens, obrigando a uma certa “simplificação” (ou “popularização”) da linguagem. Vem dessa época a associação, que ainda se faz, entre quadrinhos e público infantil e adolescente.

O que parece ter mudado bastante o perfil deste consumidor nas últimas décadas do século XX é a segmentação crescente desse mercado editorial com o intuito de atender às diferentes “tribos urbanas”:

Nada, no entanto, estaria mais longe da verdade, atualmente, do que a visão estereotipada das histórias em quadrinhos como direcionadas exclusivamente para o público infanto-juvenil. As últimas décadas presenciaram diversas inovações no mercado produtor e consumidor desse tipo de literatura, fazendo com que hoje exista uma segmentação antes impensável, por ambos. Aos poucos, os componentes desses segmentos foram-se constituindo em grupos diferenciados, com características distintivas, que podem aproximá-los do moderno conceito de tribos. (ANDRAUS e outros, 2003: 58)

Enfim, a oferta de produtos culturais vai ao encontro da diversidade de culturas e “tribos urbanas” presentes na metrópole.

Além de um concentrar o mercado consumidor, grandes centros econômicos metropolitanos concentram a produção: grandes e pequenas editoras além de vários estúdios de criação.

As grandes editoras americanas que dominam o cenário mundial de quadrinhos estão sediadas na cidade de Nova Iorque. A já mencionada Marvel Comics Entertainment Group, líder no segmento com uma participação de quase quarenta por cento do mercado, publica as aventuras de personagens como o Homem-Aranha, o Incrível Hulk e os X-Men, enquanto a DC Comics, sua maior rival, detentora dos direitos sobre os personagens Batman e Superman responde por uma fatia próxima aos vinte por cento².

Além das publicações impressas propriamente ditas, os personagens citados e tantos outros representam um grande montante de *royalties* em adaptações cinematográficas, televisivas, brinquedos, *games* temáticos etc.

Assim, o império americano dos *comics* transforma Nova Iorque (e, em menor grau, outras metrópoles americanas como Los Angeles e San Francisco) na “Meca” para onde se dirigem os jovens autores do mundo todo (notadamente, os brasileiros) em busca de uma chance para “fazer história” na criação dos personagens que cultuam desde a infância.

Em menor escala, esta polarização acontece também no Brasil, concentrando na cidade de São Paulo o maior número de estúdios e editoras de quadrinhos. Embora existam núcleos de produção de quadrinhos bastante significativos no Rio de Janeiro, Belo Horizonte e Curitiba (ainda assim, falamos de metrópoles, de Centro-Sul), a própria distribuição das revistas obedece à lógica capitalista, restringindo diversos lançamentos às cidades “mais viáveis”, sob o ponto de vista da indústria cultural.

2.2. As cidades dos super-heróis

No universo dos super-heróis dos quadrinhos encontram-se tanto cidades com nomes fictícios, quanto “cidades reais” como já apontamos.

Ao longo da chamada “Era de Ouro” dos quadrinhos, período que se convencionou ter durado de 1938-1950, surgiram várias cidades fictícias, tais como Opal City (Starman), Central City (Flash) e Coast City (Lanterna Verde). No entanto, as mais emblemáticas e que tiveram maior sucesso junto ao público foram:

² Informações divulgadas pelos sites oficiais das respectivas editoras (www.marvelcomics.com e www.dccomics.com).

Metrópolis e Gotham City, sobre as quais fazemos uma análise comparativa ao final deste capítulo.

A etapa seguinte, demarcada como “Era de Prata” dos quadrinhos (1950-1970), preferiu a ambientação dos super-heróis em “cidades reais”, talvez pela necessidade de dar veracidade às histórias, que pode estar relacionado com o esforço em justificar os superpoderes dentro de parâmetros “científicos” — ou pseudocientíficos (GRESH e WEINBERG, 2005: 17) tanto quanto possível.

O crescimento da editora Marvel Comics e sua supremacia no mercado das histórias em quadrinhos de super-heróis contribuíram muito para consolidar a tendência em retratar “cidades reais”, influenciando inclusive outras editoras menores, entre as quais destaca-se a Image Comics, detentora dos direitos de publicação do Spawn³.

Contrariando a tendência geral de suas publicações, as aventuras do mago inglês John Constantine (figura 2.3) bem como dos outros personagens da marca Vertigo (série da DC Comics, que devido à temática e tratamento é voltada para um público estritamente adulto), tais como Preacher e Sandman, são ambientadas em cidades “reais”.



FIGURA 2.3 – John Constantine: um herói britânico comenta Nova Iorque (Fonte: “Hellblazer”).

³ Um dos raros personagens de sucesso que não pertence ao elenco das editoras líderes de mercado (figura 2.4).

Um dos fatores que aumentaram ainda mais o número de publicações dos quadrinhos que retratam Nova Iorque é o atentado de onze de setembro de 2001, cuja comoção se refletiu também na forma como a indústria quadrinhística retrata a metrópole vitimada pelo terrorismo. Séries como “Emergência a Serviço da Vida” — que eleva os bombeiros e paramédicos da cidade ao patamar de heróis dos quadrinhos (figura 2.5) — e “Ex Machina” (figura 2.6) — no qual um super-herói é eleito para a prefeitura da cidade e tem que lidar com as crises sem recorrer aos seus poderes — não existiriam sem aquele evento fatídico.



2.4 – O Spawn, um herói-demônio que assombra Nova Iorque (Fonte: “Spawn”)



2.5 – Os bombeiros heróicos de Nova Iorque (Fonte: “Emergência a serviço da vida”)

Curiosamente, algumas obras autorais bem mais recentes, tais como Astro City — de Busiek/Anderson/Ross (figura 2.7) — resgataram a estratégia do “escamoteamento”, criando cidades fictícias, ainda que inspiradas em Nova Iorque e outras cidades “reais”. Podemos dizer, então que, nos dias de hoje, ambas as representações de cidades, “literal” e “escamoteada”, se acham igualmente presentes nas publicações, mas continuam mantendo Nova Iorque como a cidade mais retratada.



2.6 – *Ex Machina*: encarte didático preocupa-se em contextualizar geograficamente as cenas (Fonte: “Ex-Machina”).



2.7 – *Astro City*: de dia Metrópolis, de noite Gotham — uma homenagem aos clássicos da DC (Fonte: “Astro City”).

2.3. Nova Iorque: uma “floresta de símbolos” e de super-heróis

Além de Nova Iorque ser o berço da produção dos quadrinhos norte-americanos e de concentrar a produção editorial destes materiais, essa metrópole exerce um grande fascínio quando o assunto é super-heróis.

Este fascínio pode estar ligado não só à concentração de poder que as metrópoles — de um modo geral — representam, mas também ao valor simbólico de muitos dos elementos constitutivos de sua paisagem, tais como a verticalidade, a imensidão e a monumentalidade, características analisadas no capítulo anterior.

A paisagem de Nova Iorque, em particular, possui muitos elementos recorrentemente representados nos quadrinhos, como ápices dos símbolos urbanos. Para Berman, as estruturas urbanas mais marcantes de Nova Iorque foram planejadas não só para atender às necessidades políticas e econômicas imediatas, mas, pelo menos igualmente, para “demonstrar ao mundo todo o que os homens modernos podem realizar e como a existência moderna pode ser imaginada e vivida” (BERMAN, 1984: 273). Assim, para o autor, Nova Iorque passa a ser uma “floresta de símbolos baudelaireana”.

E é nessa floresta de símbolos onde os roteiristas e desenhistas dos quadrinhos encontram farto material para retratarem suas cidades, que, na maior parte dos casos, não se constituem em mero palco ou pano de fundo das ações dos heróis, mas são elevadas à categoria de personagem ou, ainda, a uma extensão do super-herói.

Entre os vários elementos da paisagem da “floresta metropolitana” nova-iorquina, recorrentemente são retratados aqueles que ganharam peso e força simbólicos com o passar do tempo, como aponta Berman:

o Central Park, a ponte do Brooklyn, a estátua da Liberdade, Coney Island, diversos arranha-céus de Manhattan, o Rockefeller Center e outras mais. Áreas da cidade, como o porto, Wall Street, a Broadway, o Bowery, a parte baixa do East Side, Greenwich Village, o Harlem, Times Square, Madison Avenue, ganharam força e peso simbólicos com o passar do tempo. (BERMAN, 1984: 273-274)

Assim, o fato de Nova Iorque ser constantemente retratada nos quadrinhos de super-heróis, além de servir de inspiração para cidades fictícias, também tem a ver

com o fato de que os super-heróis dos quadrinhos correspondem, em muitos casos e sentidos, ao “tipo metropolitano de homem” no sentido trabalhado por SIMELL (1987), como discutimos no capítulo 1. E, como seres metropolitanos, são uma criação relacionada à modernidade, como é Nova Iorque.

Devemos notar, no entanto, que a relação com a modernidade não é algo exclusivo de Nova Iorque, mas do fenômeno metropolitano. Como aponta HAESBAERT (2002), a metrópole é o espaço síntese da modernidade ou, “a metrópole é, ao mesmo tempo, criação e criadora de modernidade” (ibid: 87). Consideramos, no entanto, que Nova Iorque — tanto nos discursos quanto nas ações — passou a ser a síntese da síntese, isto é, a metrópole das metrópoles. Não podemos deixar de destacar aqui o poder da mídia sobre a centralidade de Nova Iorque que acaba transformando esta cidade num espaço-mercadoria. CARLOS (2001b: 69) nos dá alguns exemplos em Nova Iorque, principalmente ligados ao turismo — como a virada do ano em Times Square — de como a mídia tem o poder de “fabricar representações” e de “vender o nada”.

Esse espaço-mercadoria extrapola a indústria do turismo, alimentando também a indústria cultural e por esta sendo alimentada, a ponto de Nova Iorque ser, de longe, a principal cidade-cenário⁴ do cinema americano, por exemplo. Interessante apontar que em Nova Iorque há um departamento específico para cuidar da “logística” das filmagens externas como, por exemplo, providenciar a interdição de ruas, avenidas ou edifícios para as gravações.

Nova Iorque, no entanto, não é retratada da mesma forma no universo dos super-heróis. As diferenças de retratação da paisagem variam, em primeiro lugar, por causa da mitologia do personagem (como deverá ficar claro na comparação entre Metrópolis e Gotham City); e, em segundo lugar, variam conforme o objetivo dos autores em cada roteiro e cenas.

Como aponta QUELLA GUYOT:

Cidade sem alma, subúrbios possuídos, bairros malsãos ou ruelas tranquilas, “as imagens de edificações ou de monumentos de intenso valor simbólico estão, pois, mergulhadas num duplo jogo: de um lado, estabeleceram uma

⁴ É claro que outras cidades americanas servem de cenário para indústria cinematográfica e televisiva como Los Angeles, São Francisco, Las Vegas e Miami, mas é inegável o destaque dado a Nova Iorque.

ponte entre o universo da ficção e o nosso; de outro, só citam o real na medida em que ele possa acomodar as aventuras desses vagabundos do imaginário que são os heróis das histórias em quadrinhos (J. Arrouye, Europe, abril de 1989). Assim, a representação de arquiteturas e, de modo mais geral, de cidades é realizada com mais ou menos realismo, o que não se deve confundir com o grau de “realidade” que o grafismo confere ao objeto representado. (QUELLA GUYOT, 1994: 140)

Passamos, agora, a verificar como Nova Iorque se insere neste “duplo jogo” apontado pelo autor, analisando alguns exemplos onde se pode verificar a variação na retratação da paisagem nova-iorquina. Para tanto, procuramos apresentar um panorama sobre a relação existente entre os heróis nova-iorquinos e sua cidade, ilustrando-os com algumas imagens da amostra pesquisada. Como, mesmo dentro dessa amostra, os exemplos são muito abundantes, nos limitaremos a um número reduzido de heróis e de paisagens representativas de seu universo.

Homem-Aranha (Spiderman)

O jovem Peter Parker é um repórter fotográfico *freelancer* e um estudante de ciências dedicado. Assistindo a um experimento com radiação, ele é picado por uma aranha radioativa e sofre mutações, adquirindo “poderes de aranha”.

Como bem observaram GRESH e WEINBERG (2005: 89), além de improváveis, tais poderes seriam injustificáveis, já que aranhas não têm superforça, nem super-sentidos e não são especialmente ágeis.

No entanto, o Homem-Aranha se mantém entre os super-heróis mais populares dos quadrinhos (provavelmente, só perde para Batman e Superman), e suas histórias dão muito destaque aos pontos turísticos e construções de Manhattan, identificando bastante o herói com a cidade (figuras 2.8 e 2.9).

Esta identificação fica bastante evidente na figura 2.8 — que se constitui na última cena de uma de suas histórias. Nela, vemos o Homem-Aranha totalmente integrado à paisagem, movimentando-se com suas teias que se enroscam nos altos edifícios de Manhattan. A cena em *plongée* (ângulo de visão superior), utilizada em muitos super-heróis, coloca a cidade aos pés do personagem, que está em primeiro plano e se encontra num dos edifícios mais altos — fato perceptível pela possibilidade de visualizar o teto dos demais.

De certa forma, o leitor é inserido no ponto de vista do herói, como se olhasse num espelho. Também é notável o efeito de claro/escuro provocado pelo contra-luz (a iluminação que vem por trás e de baixo), um recurso criado pelos pintores renascentistas para destacar o personagem do cenário, acentuando a dramaticidade da ação (BARBOSA, 2004).



FIGURA 2.8



FIGURA 2.9

Dois momentos na Manhattan do Homem-Aranha: uma noite quente e um dia frio (Fonte: "Homem-Aranha")

Na figura 2.9, que abre outra aventura do super-herói, a cena aparece num plano geral, o qual permite abranger a paisagem e as pessoas. O quadro faz parte do prólogo de uma aventura em que o herói tem que enfrentar, além de seus vilões habituais, o rigoroso inverno nova-iorquino, um obstáculo que detém em grande medida a ação das pessoas comuns.

Demolidor (Daredevil)

O Demolidor é um advogado cego que luta contra o submundo nos tribunais durante o dia, e à noite nos telhados da Cozinha do Inferno (Hell's Kitchen) — bairro de Manhattan famoso por seus altos índices de criminalidade. Ganhou seus poderes acidentalmente quando criança, graças a uma imersão em produtos químicos radioativos que cegaram seus olhos. Mesmo sem enxergar, o super-herói que usa uma fantasia estilizada de diabo (daí o nome, “Demônio Destemido” no original) é um acrobata e um feroz lutador, orientado por um “sentido de radar” supostamente baseado em um sentido de audição super-amplificado.

Na figura 2.10, que retrata a cena num plano geral, o Demolidor está em ação contra um criminoso em Hell's Kitchen. Nela, vários elementos podem ser destacados: no primeiro plano, portanto em destaque, vemos os policiais e o carro de polícia, encobrendo a paisagem — da qual não fazem parte; já o Demolidor e os demais personagens, por outro lado, estão integrados à paisagem, pois dela fazem parte (moradores, criminosos e o super-herói); à esquerda da cena, vemos os moradores com “ar” de reprovação em relação à polícia. Vemos aí uma convivência dos moradores em relação à ação do justiceiro e mais: se a cena da Manhattan congelada do Homem-Aranha denota a impotência das autoridades, aqui evidencia-se o quanto a Polícia (a Lei) pode atrapalhar o cumprimento da “justiça” (aquela feita “com as próprias mãos”). Na paisagem, o lixo, a pichação (demarcação de território das gangues), a chuva e as paredes cinzentas compõem a “decoração” que ajudam a justificar o nome do bairro de Cozinha do Inferno.



FIGURA 2.10 – A polícia nova-iorquina “atrapalha” o Demolidor (Fonte: “Hulk & Demolition”).

Os X-Men

Ao lado do Homem-Aranha, o grupo de super-heróis conhecidos como “X-Men” é hoje a criação mais popular da Marvel. O “X”, no caso, representa o cromossomo responsável pelas mutações genéticas que deram super-poderes a pessoas nascidas em várias partes do mundo.

Os X-Men têm como base o Instituto Xavier, escola especial que é a fachada de um centro de treinamento para super-heróis, localizada em Westchester, um condado do estado de Nova Iorque, discreto e afastado da agitação do centro de Manhattan. O endereço do Instituto é “1407 Greymalkin Lane, Salem Center”, numa referência mais que sugestiva ao episódio de caça às “bruxas de Salem”. Da mesma forma que as bruxas, os mutantes são incompreendidos e perseguidos com ferocidade nas histórias em quadrinhos.

Os roteiros dos X-Men quase sempre giram em torno do preconceito “racial” da humanidade que inveja e hostiliza os mutantes super-poderosos. Há uma clara referência aos conflitos étnicos que vez por outra eclodem no interior da sociedade americana, o que tem a ver com o clima contra-cultural predominante nos anos em que os X-Men foram criados – década de 1960. A própria caracterização dos personagens acentua a multiculturalidade, apresentando-os como originários de diversos países, tais como Rússia, Egito, Alemanha, Canadá e até do Brasil.



Figura 2.11 – Os X-Men em dois momentos: na segurança de sua escola-fortaleza e atuando na agitação de Times Square (Fonte: “X-Men”).

O fato do Instituto Xavier (fig. 2.11) estar localizado numa área afastada de Manhattan realça a clandestinidade dos mutantes que, ao contrário dos demais super-heróis, preferem evitar o uso de seus poderes em público. Pelo mesmo motivo, o Instituto se apresenta como um centro de estudos, e não como o quartel general de uma super-equipe. A letra “X” tem uma importância muito grande para a leitura visual dos X-Men: ela está presente nos uniformes dos heróis, na forma do prédio do Instituto (visto de cima) e até no portão do mesmo, como se fosse um grande sinal de interdição impedindo a entrada dos humanos comuns. Para todos os efeitos, trata-se da inicial do sobrenome do professor Charles F. Xavier, o líder do grupo; entretanto, o significado simbólico desta letra vai mais além: as hastes cruzadas simbolizam também conflito (o motor das histórias) e martírio (cruz de Santo André).

O Quarteto Fantástico

Este grupo de super-heróis da Marvel foi lançado para enfrentar



comercialmente a Liga da Justiça, produto da DC Comics, que consistia num combinado de todos os heróis que despontaram na Era de Ouro (incluindo Batman e Superman). O Quarteto é formado por: Mulher Invisível, Senhor Fantástico, Tocha Humana e O Coisa, que eram astronautas e ganharam seus poderes quando foram expostos à uma forte radiação num vôo espacial.

A equipe tinha sua sede no imponente edifício Baxter (figura 2.12), destruído e substituído pelo ainda mais formidável Four Freedon Plaza. Ambos os edifícios incorporam tecnologia extremamente avançada, fruto do intelecto super-desenvolvido do Dr. Fantástico, o líder do grupo.

FIGURA 2.12 – O esplendor do Edifício Baxter (Fonte: “Wizard”).

O Quarteto especializou-se em enfrentar ameaças cósmicas e planetárias, e sua base nova-iorquina funciona como uma escala eventual entre uma aventura e outra. A imagem 2.13 explora esta presença inserindo a assinatura do grupo (um “4” em chamas desenhado pelo Tocha-Humana) numa vista de cartão-postal da ilha de Manhattan.



FIGURA 2.13 – O Tocha-Humana demarca a presença do Quarteto nos céus da ilha.

Os Vingadores (Avengers) e outros

Outra solução da Marvel para enfrentar a Liga da Justiça, os Avengers, surgidos na “Era de Prata” dos quadrinhos, estabeleceram seu quartel no coração de Manhattan, numa mansão doada pelo patrocinador do grupo: o industrial e milionário Tony Stark (vulgo Homem de Ferro). Fazem parte deste grupo o Capitão-América (Captain America), o mencionado Homem de Ferro (Iron Man), o Hulk e Thor (o deus do Trovão da mitologia nórdica), entre outros.

A formação original dos Vingadores já foi alterada várias vezes, mas duas características principais permaneceram: a residência em Manhattan e a liderança do Capitão América, o mais evidente dos super-americanos. Eles são os primeiros, entre os super-heróis, a serem requisitados pelo governo americano em caso de crise planetária. Esta “oficialidade” lhes garante um lugar de destaque: a “Mansão dos Vingadores” situa-se em plena Quinta Avenida, no centro de Manhattan.

Como vemos, os quadrinhos (e também os filmes deles derivados) estabeleceram Nova Iorque como o QG de seus personagens. Além daqueles aqui mencionados, podemos citar O Justiceiro, Electra, Doutor Estranho, Punho de Ferro e Luke Cage (estes últimos, heróis de aluguel que cobram para usar seus poderes) e uma sempre crescente leva de heróis e vilões.

A figura 2.14 retrata parte da paisagem do Harlem, bairro afro-americano de Nova Iorque localizado em Manhattan que possui altas taxas de criminalidade. Nele, vive e atua Luke Cage, um ex-presidiário, negro, que ganhou seus super-poderes (invulnerabilidade e força super-humana) ao se submeter a experiências científicas, como um “rato de laboratório”. Na cena, vários elementos que marcam o Harlem como um bairro “degradado” podem ser identificados: carros velhos, asfalto quebrado, lixo em terreno baldio e pequenos comércios, em cujas placas pode se distinguir um nome latino (etnia “minoritária”) e um ramo de atividade (“liquors” = bebidas alcoólicas). Podemos destacar os pombos que sobrevoam o bairro e dirigem-se para o lixo amontado: eles aparecem aqui, não como símbolo de paz, mas como pragas urbanas.

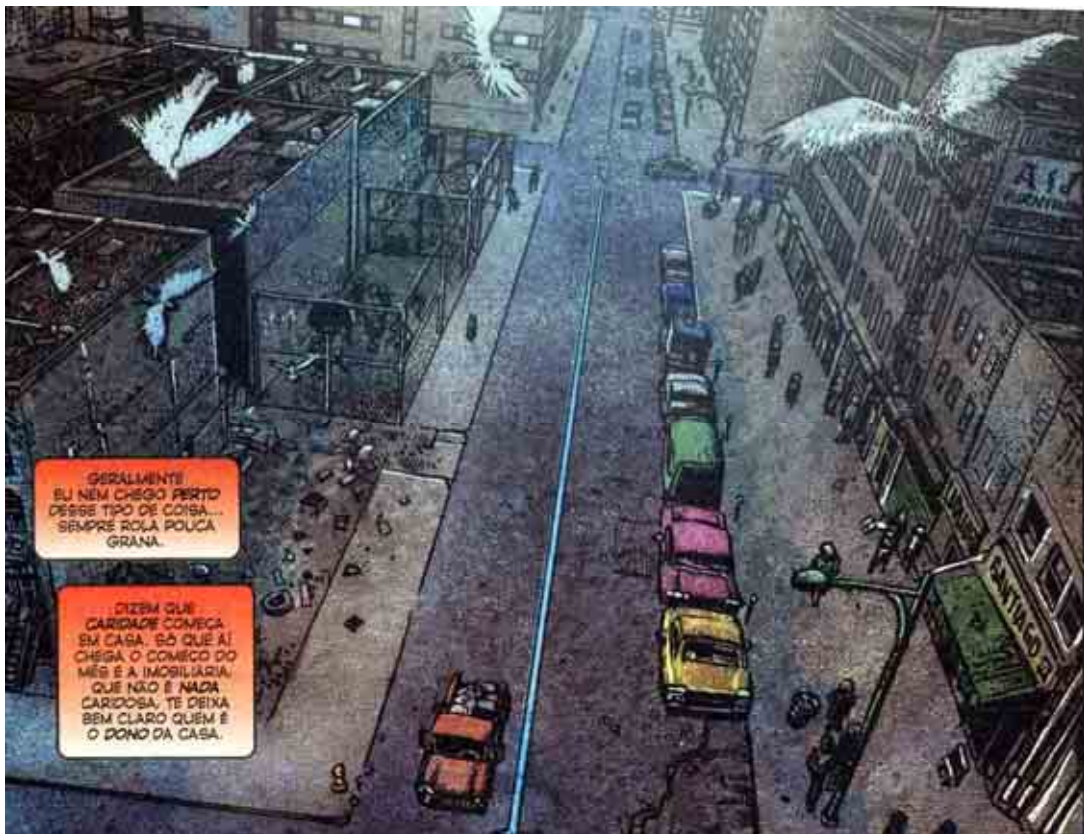


FIGURA 2.14 - O Harlem de Luke Cage: um herói negro que cobra honorários para proteger o bairro afro-americano (Fonte: “Marvel Max”).

Este panorama sobre a representação da cidade (e, mais especificamente de áreas da metrópole nova-iorquina) nos quadrinhos não deve ser entendido como uma generalização em relação ao gênero super-heróis. Apesar de existirem características comuns entre os diversos títulos existentes no mercado (por exemplo, a cidade como o lugar do crime), os autores das histórias, orientados por aspectos que definem o personagem principal, fazem determinadas escolhas para criar a ambientação, compor o cenário de acordo com as situações que aparecem no roteiro.

Devemos notar, no entanto, que tal procedimento não é uma exclusividade da produção de quadrinhos, já que permeia também a arte cinematográfica e tantas outras manifestações culturais e artísticas.

2.4. Metrópolis e Gotham City: duas faces de Nova Iorque

Tanto em Superman quanto em Batman, as primeiras histórias ocorriam em “cidades reais”, sendo que Nova Iorque era a mais recorrente. Mas, em pouco tempo, as cidades retratadas passam a ganhar identidades únicas para hospedar melhor os heróis que as defendiam, o que faz sentido tanto do ponto de vista da “demarcação de território”, quanto do fortalecimento da mitologia específica de cada personagem.

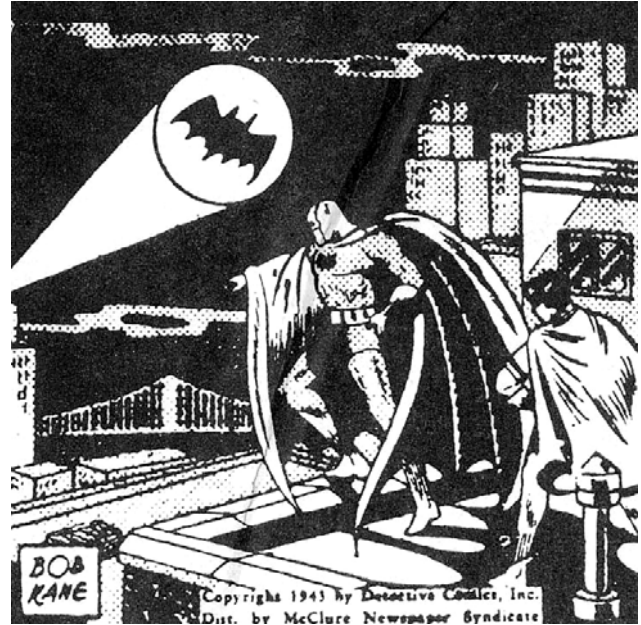
Quando as paisagens não eram “identificáveis”, seus desenhos eram bidimensionais, estilizados e sem detalhes suficientemente definidos para evocar alguma cidade em particular (figuras 2.15 e 2.16).



FIGURA 2.15 - Nas primeiras histórias de Superman: a metrópole “genérica” (Washington? Nova Iorque?) e Metrópolis já nomeada, mas ainda, indistinta (Fonte “Superman: as primeiras histórias”).



FIGURA 2.16 – Batman, na estréia (1939), e quatro anos depois, no traço de seu criador. A paisagem é genérica, mas já indicativa. Destaque para a ponte pênسيل ao fundo: será o Brooklyn? (Fonte: “Bat-Man Clássico”).



No universo fictício da mitologia DC, as duas cidades fictícias coexistem a uma distância de duas horas de carro uma da outra. Esta mesma distância separa ambas as metrópoles de Nova Iorque. Além disso, Gotham City é a terceira cidade americana, atrás, justamente, de Nova Iorque (a primeira) e de Metrópolis (RIBAS, 2004: 142-143).

Estas distâncias relativamente curtas vêm a calhar quando os roteiristas precisam agendar seus *crossovers*. O termo refere-se aos — improváveis mas não impossíveis — encontros entre seres de mitologias quadrinhísticas (leia-se “editoras”) diferentes. Por exemplo, num *crossover*, Homem-Aranha e Superman podem se encontrar, e Batman pode encontrar o Incrível Hulk, culminando num combate entre eles.

As relações de semelhança/ diferença entre as três cidades-cenário americanas mais presentes nos quadrinhos de super-heróis (Nova Iorque, Gotham City e Metrópolis), apresentam aspectos que merecem ser comentados. Tendo como premissa o fato de, tanto Gotham City quanto Metrópolis, serem calcadas a partir de idealizações de Nova Iorque, focalizando tanto aspectos positivos quanto negativos, esboçaremos uma breve análise comparativa entre Metrópolis e Gotham City.

As paisagens de Metrópolis (figuras 2.18, 2.19 e 2.21) e de Gotham (figuras 2.17, 2.20 e 2.22) nos dão algumas pistas sobre as características opostas destas duas cidades.

Em especial as figuras 2.17 e 2.18 permitem uma comparação inequívoca, já que ambas as paisagens fazem parte de uma mesma história⁵ e são retratadas sob o mesmo ângulo de visão.

Em primeiro lugar, observando as condições naturais do ambiente, chamamos a atenção o uso das cores: Metrópolis é dourada (o ouro representa riqueza), radiante, com céu claro; enquanto Gotham é escura (mesmo durante o dia), com céu avermelhado (sangue, símbolo de violência); a atmosfera de Metrópolis é límpida (atmosfera *clean*, futurista), já na de Gotham paira uma névoa entre as construções (*fog londrino*, lembranças do “Velho Mundo”).



2.17. Gotham City (Fonte “Superman & Batman, as duas faces da justiça”).

⁵ “Superman & Batman: as duas faces da justiça”.



2.18. Metrópolis (Fonte “Superman & Batman, as duas faces da justiça”).

Observando as construções, podemos notar como estas são modernas em Metrópolis, com destaque para os edifícios do ramo financeiro — há dois bancos na cena — e das comunicações (o Daily Planet, jornal em que trabalha o repórter Clark Kent e uma emissora de televisão), enquanto que, em Gotham, não é possível identificar setores produtivos, e os edifícios têm uma arquitetura neo-gótica; no céu de Metrópolis voam pombas brancas (aqui, símbolos de paz), e no de Gotham há corvos (aves de rapina, carniceiras); por fim, Metrópolis tem orgulho em se apresentar, o que é evidente em sua ostentosa faixa dourada, onde se inscreve seu nome, sustentada por um grande anjo; já Gotham é vigiada por um grande morcego (asa de morcego no canto superior direito) e gárgulas⁶. Não tendo motivos para se orgulhar, ela não se apresenta.

⁶ As gárgulas, muito presentes em prédios de Nova Iorque, se popularizaram por influência das catedrais góticas. Inicialmente, tais artifícios arquitetônicos serviam somente para escoar as águas pluviais dos edifícios, embora

Se por um lado, a grandeza do horizonte e a proximidade do oceano remetem diretamente aos postais nova-iorquinos, por outro, a comparação entre Gotham e Metrópolis à hora do crepúsculo, com base nas figuras 2.19 e 2.20, reforça ainda mais a oposição entre as duas cidades imaginárias.

A paisagem retratada de Metrópolis (2.19) apresenta um horizonte amplo, sendo possível visualizar o mar, ao fundo. Apesar da noite que cai, as luzes da cidade superam a escuridão, destacando os traços de seus edifícios modernos e arrojados, como observados na figura 2.19. Por fim, o personagem Superman, presente na cena (e integrado permanentemente na paisagem) está abandonando o quadro, num vôo leve e silencioso como o de um anjo.



2.19 - Metrópolis (Fonte: "Os Melhores do Mundo").



2.20 - Gotham City (Fonte: "Os Melhores do Mundo").

alguns supersticiosos lhes atribuísssem uma função protetora. Com o tempo, estas construções em forma de animais, mitológicos ou reais, passaram a exercer também um papel estético.

Já em Gotham City (fig. 2.20) o horizonte é uma imensa massa negra, na qual, mesmo no lusco-fusco, quase não se distinguem as construções. A luz dos postes de ferro fundido tem um alcance muito pequeno, não eliminando a treva, mas sim, ressaltando-a. As construções e as luminárias que aparecem no primeiro plano remetem a estruturas antigas, pré-modernas. Enquanto na terra, um vilão se evade (para atacar novamente, num outro dia), no céu aparece a poluição, na forma do rastro de fumaça deixada pelo bat-jato (avião do Batman). Ao contrário do Superman, Batman deixa sua marca indelével, alimentando ainda mais, a insalubridade de sua “cidade gótica”.

Um último elemento a se destacar é a presença de igrejas em Gotham, o que indica misticismo, com suas torres e cruzeiras sombrias que remetem à obscuridade medieval (gótico), ao contrário de Metrópolis onde não se vêem templos religiosos, pelo menos não aqueles semelhantes aos de Gotham. Neste caso, das duas uma: ou Metrópolis abriga seus templos em espaços ordeiros e discretos (se houver igrejas, elas submergem sob os edifícios monumentais) — e aqui, o sagrado se representa pela presença crística do Superman na “cidade eleita” — ou se trata simplesmente de uma cidade laica, pautada pela ciência e pela tecnologia.

Gotham City, cidade que analisaremos com maior detalhes no capítulo 3, concentra todos os aspectos negativos que se podem encontrar num aglomerado urbano: decadência, sujeira, criminalidade, corrupção policial e muitos antros (muquifos e esconderijos para os criminosos da pior espécie).

Metrópolis, ao contrário, destaca-se pela imponência: ela lembra um cartão postal, ou uma foto retocada na qual se visualiza apenas a imponência dos arranha-céus que parecem obedecer a uma disposição ordenada. Em contraste com a obscuridade e sujeira de Gotham, Metrópolis é limpa e ordenada, todos os serviços públicos parecem funcionar, e se ela necessita de um guardião, é para conter ameaças de origem alienígena ou catástrofes naturais, já que os criminosos que desafiam o Superman já estão, de saída, derrotados.

Para muitos, Gotham City é Nova Iorque à noite, em contraposição à reluzente Metrópolis que seria a versão diurna da cidade.

Devemos lembrar que esta oposição simbólica entre as duas cidades já foi apontada por vários autores, como GUEDES, que diz:

A base de operações de Super-Homem era Metrópolis, toda radiante, cheia de vida, assim como Nova York. Um lugar de progresso. Quanto à Gotham City tratava-se de um lugar sombrio, onde o Sol nunca dava as caras.” (GUEDES, 2004: 20).

As diferenças entre uma e outra cidade foram construídas e reforçadas ao longo das últimas décadas, como que numa tentativa de descolar ambas as cidades da paisagem de Nova Iorque. Assim, enquanto Gotham pede um justiceiro sombrio que se move pelos becos camuflando-se com as sombras, Metrópolis se abre num céu de brigadeiro para o vôo supersônico de seu anjo.

Um aspecto que merece ser levantado nesta abordagem é a questão da temporalidade refletida pelas cidades idealizadas do universo DC Comics. Sabemos que Nova Iorque tem uma existência concreta no presente, o que, a princípio, possibilita superar qualquer idealização para melhor ou para pior.

Quanto às suas “dublês”, poderíamos arriscar um parecer de que Gotham é seu passado, terra de ninguém, sombria, traiçoeira, território das gangues, lar do mal e da loucura. Metrópolis, no entanto, onde reside o “Homem do Amanhã”⁷ aspira a ser a cidade do futuro, onde o lema de seu herói — “Para o alto e avante!” — é observado por todos os cidadãos.

Podemos corroborar este raciocínio e os exemplos anteriores com a análise das figuras 2.21 e 2.22. Nelas estão presentes, novamente, os tons dourados e vermelhos, correspondentemente associados a Metrópolis e a Gotham. Preenchendo os respectivos céus, os cúmulos grandiosos da modernidade “metropolense” e os cirros ameaçadores do céu “gothiano”.

Além desta caracterização básica, existe uma contraposição quase imperceptível (mas altamente significativa) de enquadramento com que o suposto observador mira as paisagens. Ao contrário de Metrópolis (figura 2.21), que se coloca no mesmo nível de visão do observador, permitindo até que este aprecie a visão de seus terraços, Gotham (figura 2.22) eleva-se ameaçadora, impondo-se como uma muralha de espigões, num exemplo magistral do estilo “gótico”⁸.

⁷ Uma das incontáveis alcunhas do Superman.

⁸ Embora no sentido estrito o termo designe um período arquitetônico influenciado da alta Idade Média, no sentido extenso ele está associado com qualquer tipo de construção imponente e tenebrosa.

Como num reflexo às avessas, as duas imagens espelhadas (que na publicação são impressas em tomos diferentes) exibem, no primeiro plano, as torres de suas igrejas: em Gotham, uma grande torre negra coroada pela cruz (lado esquerdo inferior), e em Metrópolis uma discreta torre (será um templo?) sem nenhum símbolo cristão (lado direito inferior). Ao fundo, o anacronismo das cidades é emblematizado, em Gotham, pelo Zeppelin (preso a um edifício) — invenção associada ao nazismo e a grandes tragédias — e em Metrópolis, por um supersônico elegante que dispara rumo ao infinito.



FIGURA 2.21 – Metrópolis: paraíso do futuro? (Fonte: “Trindade”).



FIGURA 2.22 – Gotham: inferno do passado? (Fonte: “Trindade”).

Devemos notar nas cenas de Gotham e Metrópolis que retratam a visão panorâmica de cada uma das cidades — como as figuras 2.21 a 2.22 — a ausência de pessoas. Assim, o nível da rua não é retratado, mas apenas o “segundo solo” onde não se vê pessoas (nem, ao menos, homens dependurados em cordas, limpando as vidraças dos prédios).

Uma das interpretações que podemos extrair desta observação é a de que a cidade não é apresentada, nessas imagens dos quadrinhos, como produto de uma construção social. Ambas as cidades são assépticas no sentido das contradições sociais, já que na mitologia de ambos os super-heróis estas não aparecem. Em Batman os conflitos se relacionam com a idéia de combate ao crime, mas com um viés maniqueísta. Deste modo trabalha-se com a idéia de crime enquanto uma entidade desvinculada de qualquer problema estrutural, como analisamos no capítulo seguinte. Já nas aventuras de Superman, além do crime (apresentado da mesma forma), estão constantemente presentes as catástrofes naturais, ligadas a impotência da sociedade frente a ela (como aconteceu, “na realidade”, em dezembro de 2004 no Oceano Indico quando da ação do tsunami) as quais se distanciam ainda mais de componentes “humanos”.

Outra análise que pode ser feita está relacionada à negação da cidade enquanto espaço de vivência. As cidades são retratadas num ângulo de visão que só nos permite visualizar uma paisagem “dura”, fechada às pessoas. Estas, por sua vez, estão fechadas no interior dos edifícios, revelando uma agorafobia coletiva.

Neste capítulo, de todas as cenas selecionadas de Metrópolis e Gotham City, na única em que é retratado o nível da rua (fig. 2.20), aparece apenas uma pessoa, que é justamente um vilão em fuga — devemos notar que o espaço do vilão são os esconderijos, os becos, as galerias de esgotos, e não as ruas, mesmo que pouco iluminadas (ainda que sirva de passagem na fuga), — direcionando-se à escuridão da cidade em busca de um esconderijo. Aqui, não podemos deixar de citar a análise de *Blade Runner* (filme de Ridley Scott) feita por HARVEY (2003). No filme, o nível da rua é “caótico em todos os aspectos” (ibid: 279) apresentando, por exemplo, uma paisagem onde “as infra-estruturas estão num estado de desintegração que torna suaves os caldeirões e as pontes destroçadas da Nova Iorque contemporânea” (ibid: 278-279). Integradas à paisagem de caos, pessoas de diversas nacionalidades sobrevivem, muitas delas aparentemente excluídas ou “incluídas de modo perverso”, como nos diz Martins (apud HAESBAERT, 2004), do sistema de reprodução capitalista. Sobre isto, o final do filme, uma “cena de puro escapismo” (HARVEY, 2003: 281), é bastante sugestivo, já que os personagens principais deixam a cidade em direção a um contrastante céu azul (que aparece pela primeira e única vez no filme), deixando intactas “as péssimas condições da massa humana” (ibid: 281).

Com base nestas considerações provisórias, podemos entender a relação entre os heróis/personagens e suas cidades, como um conjunto figura-fundo, no qual a moldura urbana se presta a ressaltar determinados traços de personalidade e atitudes em detrimento de outros, que **não** devem transparecer.

No próximo capítulo poderemos verificar e analisar mais detalhadamente como esta “moldura urbana” enquadra as aventuras de Batman, analisando paisagens, representações do espaço e espaços de representação em Gotham City. Procuraremos, assim, compreender tanto a ausência dos conflitos sociais atrelada à negação da cidade, como outros aspectos que constituem características umbilicalmente ligadas à mitologia do super-herói.

CAPÍTULO 3

Gotham City: espelho do herói e representação de Nova Iorque

A idéia de uma casa feita para que as pessoas se percam talvez seja mais extravagante que a de um homem com cabeça de touro, mas as duas se ajudam e a imagem do labirinto convém à imagem do minotauro. Fica bem que no centro de uma casa monstruosa haja um habitante monstruoso.
Jorge Luis Borges

Neste capítulo, verificamos como a paisagem é retratada nas aventuras de Batman, analisando representações do espaço e (possíveis) espaços de representação nelas contidas.

As aventuras desse super-herói se dão principalmente em Gotham City, cidade que, a princípio fictícia, é uma das mais (senão a mais) representativas do mundo dos quadrinhos, sendo acrescida, desde sua criação, de inúmeros simbolismos e conotações, a ponto de muitos fãs de Batman a considerarem uma coadjuvante nas peripécias do herói. É principalmente sobre esta cidade, portanto, que nos debruçaremos neste capítulo.

3.1. Gotham além dos quadrinhos

Devemos notar, inicialmente, que Gotham City ganhou vida própria, descolando-se de Batman e sendo alçada à personagem principal numa série dos quadrinhos denominada “Gotham City contra o Crime”³⁵ (figura 3.1). Nesta série de *graphic novels* intitulada originalmente “Gotham Central”, os heróis são os investigadores do departamento de polícia da cidade, que enfrentam os vilões do Homem-Morcego e problemas reais

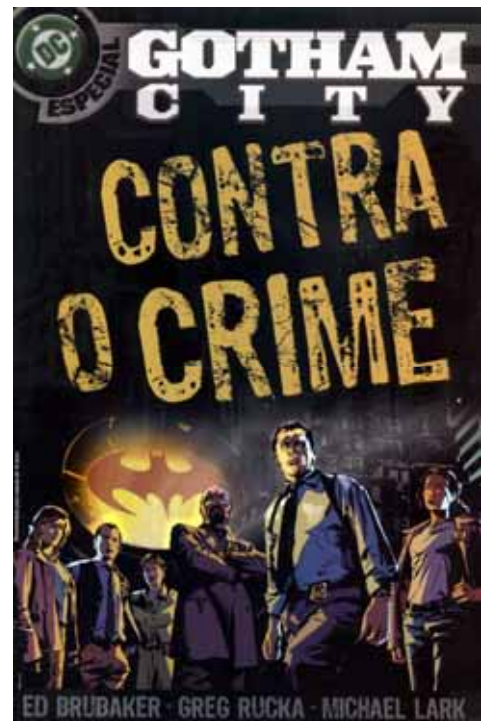


Figura 3.1 – A força policial de Gotham: quem precisa do Batman?
(Fonte “Gotham City contra o crime”)

³⁵ O título da publicação é uma referência direta ao seriado televisivo “Nova York contra o Crime”, um dos mais duradouros (1993-2005) e premiados (20 prêmios Emmy e 13 Golden Globes) da TV americana.

(corrupção de agentes, por exemplo) com uma participação quase simbólica de Batman.

Extrapolando os quadrinhos, Gotham inspirou, direta e indiretamente, outras diversas expressões artísticas, como o cinema, a TV e até a música. No cinema, um destaque recente seria a adaptação dos quadrinhos da série Sin City (2005) de Frank Miller (figura 3.2), uma espécie de exacerbação do cenário depressivo da Gotham original. Na ambientação de Miller (que co-dirigiu o filme) a metrópole aparece como um mero amontoado de becos, muquifos e prostíbulos onde a “degradação” permeia, em maior ou menor grau, todos os personagens, a ponto de boa parte dos “heróis” ser composta por *serial killers* convictos.

Em um tom bem mais “ameno”, Gotham City aparece na televisão — além das inúmeras animações infanto-juvenis de Batman e seus aliados — em seriados ligeiros como “Birds of Prey” (figura 3.3) — produzido entre 2002 e 2003 — que reproduzem o universo de Gotham dos gibis.



Figura 3.2 – Frank Miller’s Sin City (“Cidade do Pecado”): o renovador de Batman radicalizando o conceito de Gotham (Fonte: site “Omelete”).



Figura 3.3 – Birds of Prey (“Aves de Rapina”): personagens e mitologia de Gotham City produzidos para a TV (Fonte: site “Omelete”).

Não podemos deixar de nos remeter aqui à música “Gotham City”³⁶, parceria dos compositores tropicalistas Jards Macalé e Capinam, que usa a cidade de Batman como uma metáfora para falar do Brasil da ditadura militar. Os versos da canção contam que “*Caçavam bruxas nos telhados em Gotham City no dia da Independência Nacional...*” referindo-se à perseguição aos dissidentes, e também que “*Tem um sambinha, futebol e carnaval, todos estão dormindo em Gotham City...*”, para criticar a alienação política em que boa parte da população brasileira estava mergulhada enquanto a repressão dominava.

Para encerrar estas considerações iniciais, cabe mencionar o fato de Gotham ser explorada por inúmeros artistas plásticos e gráficos (figuras 3.4 e 3.5) como um espaço onde reinam a agorafobia e a claustrofobia urbanas.



Figura 3.4 – Paul Reilly retrata Gotham (Fonte: site graphicssoft.about.com).



Figura 3.5 – Gotham, na visão do artista digital Kevin Cappis (Fonte: site surrealplaces.com).

³⁶ Defendida — e vaiada fervorosamente — no IV Festival Internacional da Canção, em 1969.

3.2. Aspectos relevantes de Batman

Antes de verificarmos que paisagens aparecem nas histórias de Batman, cabem algumas considerações sobre seu habitante mais importante.

Batman é “um dos mais duradouros e difundidos personagens da indústria cultural” (RIBAS, 2005: 74). No mercado e no imaginário popular há quase 70 anos, sua figura rende *royalties* sob diversas formas: brinquedos, camisetas, filmes e tudo o mais que a indústria do entretenimento possa produzir.

A criação de Batman, que foi sob encomenda, partiu de uma decisão editorial com o objetivo preciso de criar um rival à altura do Homem de Aço (Superman) para alavancar as vendas da revista Detective Comics (revista que emprestaria seu nome à atual editora DC Inc.).

Segundo VERGUEIRO:

Batman surgiu atendendo a demandas de público corretamente identificadas pela indústria editorial de quadrinhos norte-americana, que forneceu aos leitores o personagem que eles desejavam e, desta forma, conseguiu ampliar o mercado de quadrinhos de uma forma antes inimaginável (2004).

E, para que um personagem pudesse concorrer com o Superman — em muitos aspectos superá-lo — e se manter no mercado por tantos anos, dois fatores foram determinantes: ações publicitárias e de *marketing*, e a identificação do herói com o público.

Esta identificação de Batman com seus leitores talvez se deva, principalmente, ao fato dele ser um homem “comum”, sem superpoderes inatos ou adquiridos. O cidadão Bruce Wayne (alter ego de Batman) possui, no entanto, o que a maioria das pessoas almeja numa sociedade capitalista: muito dinheiro para satisfazer seus desejos. Esse é, na verdade, seu grande poder, o que lhe possibilita um grande investimento em treinamento físico, tecnologia e experiências científicas, para fazer justiça “pelas próprias mãos”.

Interessante observar que o fatídico crime que o deixou órfão (assassinato dos pais durante um assalto) proporcionou, não só o motivo (vingança), mas também os meios (herança) para que ele viesse a ser um “justiceiro mascarado”.

Como aponta VERGUEIRO:

O *Batman* representa um dos personagens mais emblemáticos dos quadrinhos de super-heróis, tendo passado por diversas fases e aspectos, até atingir um aspecto sombrio e misterioso, predominante desde a década de 80. Granjeando fãs em todos os países e gerando controvérsias de todos os tipos, tanto por seus aspectos sombrios como por sua visão particular de justiça — que nem sempre se enquadra no que poderia ser considerado como politicamente correto ou se deixa prender por aspectos legais -, seu fascínio permanece vivo e continua cativando os leitores mais diversos (2004).

A despeito da visão, poder-se-ia dizer negativa, sobre o fascínio exercido por Batman, muitos fãs, assim como RIBAS (2004:), apontam características consideradas positivas, tais como dedicação a uma causa, perseverança, luta contra a iniquidade, inteligência, força de vontade e espírito engajado do herói.

É bom advertir que a concepção original de Batman, sobre a qual se apoiou a maior parte das criações quadrinhísticas deste super-herói, corresponde muito pouco ao personagem do famoso seriado televisivo produzido na década de 1960. Esta série, de 1966, inspirada no Batman dos quadrinhos da época (fazendo parte de um período de Batman denominado *camp*³⁷), era uma caricatura do originalmente concebido, tendendo à comicidade³⁸ e que chegou até a provocar a rejeição dos fãs mais puristas (MAFRA, 2003).

O personagem Batman dos quadrinhos, surgido em 1939³⁹, originalmente, é criação de Bob Kane (roteirista e desenhista) e Bill Finger (roteirista). Atualmente suas histórias são publicadas pela editora norte-americana DC Comics, do grupo AOL Time-Warner. O Homem-Morcego (tradução literal) já ganhou vários apelidos, tais como detetive mascarado, cruzado de capa ou Cavaleiro das Trevas (RIBAS, 2005: 74).

³⁷ Segundo RIBAS, o termo mais preciso para traduzir a palavra *camp*, seria “afetado”. Estritamente, o termo se refere a um estilo caricato e estilizado de narrativa.

³⁸ Esta série, veiculada num grande número de países, inclusive o Brasil, permaneceu no ar na TV norte-americana ABC desde o início de 1966 até 1968, sendo responsável pela chamada “batmania” dos anos 60 (RIBAS, 2005: 79).

³⁹ A estréia de Batman nos quadrinhos se deu na revista Detective Comics 31, Setembro de 1939 (ver capa na figura 2.16).

Há que se destacar que, para alguns, Batman não seria um herói “super”, já que não possui superpoderes (tais como superforça, invisibilidade, habilidade de voar, visão de raios-X, transmorfismo, entre outros) como, por exemplo, o Superman e muitos outros heróis dos quadrinhos. Em nosso trabalho não fazemos tal distinção já que Batman (que, como mencionado, teria o dinheiro como seu maior poder) se insere no rol dos super-heróis dos quadrinhos em função de compartilhar de grande parte dos chavões ou clichês que caracterizam este tipo de personagens.

Entre os chavões que caracterizam os super-heróis, podemos citar: são personagens dramáticos e poderosos; usam roupas vistosas; têm um distintivo e/ou uma máscara; possuem um superpoder, que pode ser físico, mágico ou uma arma especial; possuem dupla identidade; são movidos por um desejo de ajudar a humanidade para o bem comum; na maioria das vezes têm emprego e alter egos⁴⁰; às vezes têm um ajudante jovem⁴¹, para a identificação dos leitores adolescentes; lutam contra supervilões; necessitam de companhias femininas, geralmente sexys e fantasiadas⁴², que também podem ter superpoderes; podem desaparecer e voltar com outro nome, fantasia ou alter ego; fazem justiça com as próprias mãos (MOYA, 2003: 148-149).

Além desses clichês apontados por Moya, outros podem ser destacados:

- o O tempo não passa da mesma forma no universo dos super-heróis: isto pode ser facilmente observado no ritmo extremamente lento em que se sucedem nas histórias os eventos, tais como maioridade, casamentos, velhice e falecimentos. A eterna juventude parece ser um poder comum a todos os heróis, e não somente para alguns. Por outro lado, as inúmeras aventuras das quais participam não poderiam ser vividas caso fosse respeitado o tempo convencional.

⁴⁰ Um desdobramento compreensível do fator “dupla identidade”.

⁴¹ O termo específico usado no mundo dos quadrinhos é *sidekickers*. O celeuma provocado por Fredric Wertham que acusou a corrupção do menor Robin por seu mentor, o Batman e, mais recentemente, o amadurecimento do público leitor de HQs, parecem ter sido os principais fatores responsáveis pela escassez de *sidekickers* na atualidade. Alguns deles, como Dick Grayson — o Robin original, e atual Nighthwing (Asa Noturna) — ganharam o *status* de herói independente e protagonizaram suas próprias aventuras.

⁴² Embora, talvez por uma questão de “sublimação heróica”, os enredos geralmente evitem o envolvimento amoroso entre os superseres.

- Os heróis estão “sempre em forma”: mesmo quando seus superpoderes nada têm a ver com massa muscular ou porte físico, todos eles são modelos de corpos perfeitos, mesmo os supervilões.
- Todos os heróis sabem tudo uns sobre os outros: por meio de algum “misterioso” sistema de comunicação (será que os heróis lêem quadrinhos?): todas as transformações pelas quais os heróis passam, acabam sendo amplamente conhecidas por seus pares e antagonistas.
- De quando em vez, os heróis dos quadrinhos sofrem grandes transformações, às vezes cosméticas (em sua caracterização visual), às vezes profundas (em sua mitologia). Nos últimos anos, tais mudanças têm se revelado como um recurso para reverter índices de vendas em queda.

Quanto às características específicas de Batman, destacamos algumas:

- seu alter ego, Bruce Wayne, é um *playboy* milionário, que utiliza sua fortuna herdada na “guerra ao crime”, sua razão de vida. Na verdade, parece mais correto dizer que Bruce Wayne é uma máscara inventada pelo Batman, e que o manto do morcego é o seu verdadeiro rosto.
- é uma figura da noite, aproveitando as sombras de Gotham para agir e tomando a figura do morcego como sua “marca registrada”⁴³. Assim, originalmente é identificado com o horror das trevas, concebido a amedrontar os criminosos, como o mal que combate o mal. A escolha pela figura do morcego é resumida na célebre frase de seu alter ego, Bruce Wayne: “Criminosos são medrosos, sem uma arma são nada, tenho de fazê-los tremer de terror, ser uma criatura da noite” (RIBAS, 2004: 75);

⁴³ Esta marca, presente no uniforme e projetada no céu permanentemente nublado de Gotham, foi tomada de empréstimo do personagem “The Bat”, um vilão criado em 1908 por Mary Roberts Rinehart para o conto homônimo, adaptado para cinema e teatro na década de 1920.

- o processo de transformação de Wayne em Batman — para combater o crime e assim evitar que outras pessoas de sua cidade não tivessem a mesma má experiência que ele — envolveu muito estudo (psicologia, criminologia), treino (artes marciais) e a busca por especialistas no mundo todo para ajudar em sua formação.
- acúmulo de talentos e habilidades: Wayne é na verdade um detetive sagaz, de grande força física e agilidade, um cientista inventor, um mestre em artes marciais e um atleta multi-esportista que atira, nada, pilota e se move com a destreza dos maiores acrobatas. Tais qualidades só aparecem quando ele veste a roupa de morcego;
- acesso à tecnologia de ponta: o engenho e a fortuna de Wayne proporcionam a Batman uma insuperável parafernália tecnológica na luta contra o crime. Além dos inúmeros *gadgets* proporcionados por sua fortuna, Batman equipou a Batcaverna, seu quartel-general, com um insuperável arsenal de recursos para combater o crime.
- Batman conta, na maior parte das histórias, com Robin, um jovem ajudante que apareceu um ano após o surgimento do herói. Ao longo do tempo, vários personagens desempenharam o papel de Robin, inclusive, garotas. Depois de alternar fases nas quais é um vigilante solitário, com outras em que o protagonismo é dividido dentro de uma “dupla dinâmica”, Batman parece ter chegado a um ponto de equilíbrio no qual ele delega missões de apoio a seus vários colaboradores (Robin à frente) sem abrir mão de suficiência e uma certa misantropia que compõem sua personalidade.
- Por fim, relembramos aquelas características comentadas no capítulo 1 do “tipo metropolitano de homem”, muitas delas levadas ao extremo no caso de Batman.

3.3. Gotham x Nova Iorque

No capítulo anterior comparamos Metrópolis e Gotham City, afirmando que são faces de Nova Iorque. Neste capítulo demonstramos como isto aparece de maneira mais evidente na cidade de Batman. Nesse sentido, Nova Iorque aparece como representação do espaço.

As primeiras aventuras do Homem-Morcego ocorreram explicitamente em Nova Iorque. Gotham City surgiu nas histórias de Batman em 1941, dois anos após a estréia do personagem.

Vale lembrar que a linha editorial da DC Comics opta, preferencialmente, por criar cidades fictícias para seus personagens (como a Metrópolis de Superman, Opal City de Starman e Coast City de Lanterna Verde), diferentemente da principal concorrente comercial, a Marvel (editora de Homem-Aranha e dos X-Men), que utiliza as cidades do “mundo real” em seus roteiros.

Mesmo que Nova Iorque, de forma literal, tenha deixado de ser o palco das aventuras de Batman, não há como negar a influência desta cidade na criação de Gotham City como representação do espaço, a começar pelo próprio nome. Na verdade, Gotham é o apelido dado à Nova Iorque no século XIX (um apelido pejorativo que significava algo como “cidade dos idiotas” ou “cidade dos loucos”), sendo que até hoje vários estabelecimentos da metrópole nova-iorquina utilizam este nome.

Como já apontamos, Gotham City é considerada Nova Iorque durante à noite. Deny O’Neil, um dos editores de Batman, define Gotham City como a Nova Iorque além da 40ª avenida e após as onze da noite, concordando que é reconhecidamente Nova Iorque, mas com ênfase nos aspectos tenebrosos da cidade (VAZ, 1989: 66). Esta área de Nova Iorque inclui Greenwich Village, SoHo, the Bowery, Little Italy e Chinatown, bem como as imponentes pontes de Brooklyn e Manhattan (figura 3.14).

As semelhanças entre a paisagem de Nova Iorque e a de Gotham City de Batman são inúmeras, vindo corroborar as observações de O’Neil. Nas imagens de Gotham dos quadrinhos, alguns monumentos, prédios e localidades são representações feitas a partir da paisagem de Nova Iorque, tais como:

1) as torres gêmeas de Gotham, cópias quase fiéis das torres do World Trade Center de Nova Iorque, derrubadas em 11 de setembro de 2001 (figura 3.6);

2) monumento erigido em homenagem a Batman (figura 3.7), inspirado claramente na Estátua da Liberdade;

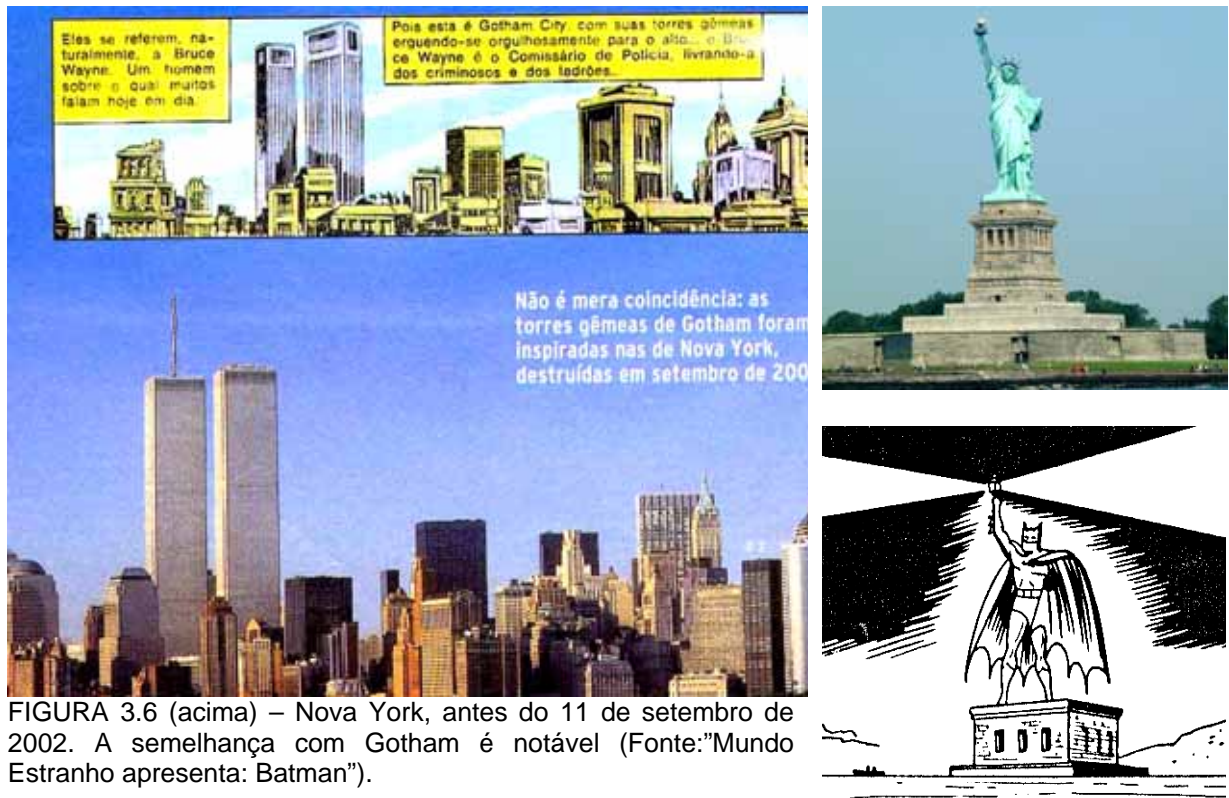


FIGURA 3.6 (acima) – Nova York, antes do 11 de setembro de 2002. A semelhança com Gotham é notável (Fonte: “Mundo Estranho apresenta: Batman”).

FIGURA 3.7 (à direita) – A Estátua da Liberdade e seu correspondente na Baía de Gotham: o Farol Batman (Fontes, respectivamente: site symbioticpublishing.com e “Tales of The Dark Knight”).

3) Parque Robinson de Gotham (figura 3.8), que tem as mesmas características do Central Park: grande área verde com espaços para a prática do esporte e lazer, localizado no coração da cidade;

4) Gotham Village: assim como Greenwich Village de Nova Iorque (figura 3.9), é um bairro boêmio, constituindo-se a alma artística e musical da cidade.

5) centros financeiros e de negócios — como Wall Street — e avenidas elegantes, como a Quinta Avenida de Nova Iorque, também estão presentes em Gotham City.



FIGURA 3.8 (à esquerda) – O Central Park e seu irmão gêmeo “gothamita”, o Parque Robinson (fontes, respectivamente: site imagiverse.org e revista “Wizard”).



FIGURA 3.9 (acima e abaixo) – Gotham/Greenwich.Village: lugares para passear e se divertir (fontes, respectivamente: revista “Wizard” e site rocq.inria.fr).



6) enclaves étnicos, como o Bairro Chinês, correspondente à Chinatown nova-iorquina que revelam a diversidade cultural de ambas cidades, associada ao seu cosmopolitismo (figura 3.10). Nesta categoria, insere-se o “Caldeirão”, bairro de imigração irlandesa equivalente à Hell’s Kitchen nova-iorquina, que também aparece em histórias⁴⁴ de outros super-heróis, com riqueza de detalhes (figura 3.11).

⁴⁴ Principalmente nas do super-herói Hitman (“Pistoleiro”) que é caracterizado como um matador de aluguel de ascendência irlandesa.



FIGURA 3.10 – As duas Chinatown: estilizada e exótica no traço de Bob Kane⁴⁵ (fonte: “Tales of Dark Knight”), globalizada e turística na Big Apple (fonte: site community.webshots.com).



FIGURA 3.11 – Hell’s Kitchen em Nova Iorque (acima, fonte: site saunalahti.fi) e o Caldeirão (à direita, fonte: “Hitman”). Bairros violentos e imigração irlandesa, entre outros pontos em comum.

7) uma catedral católica, cuja imponência gótica remete diretamente à Saint Patrick’s Cathedral, ou Catedral de São Patrício, o padroeiro dos irlandeses (figura 3.12);

8) um grande estádio de beisebol — esporte da preferência de grande parcela dos nova-iorquinos — que, parece corresponder ao Yankee Stadium (figura 3.13);

⁴⁵ Tradução do texto: “A época do festival começa no Bairro Chinês de Gotham City”/ “e aqui, misturando-se aos foliões, estão os grã-finos Bruce Wayne e seu protegido Dick Grayson” (recordatórios); “— Divertindo-se, Dick?”/ “Isto é demais! Eu estou contente por Chung Lum nos ter trazido aqui.”

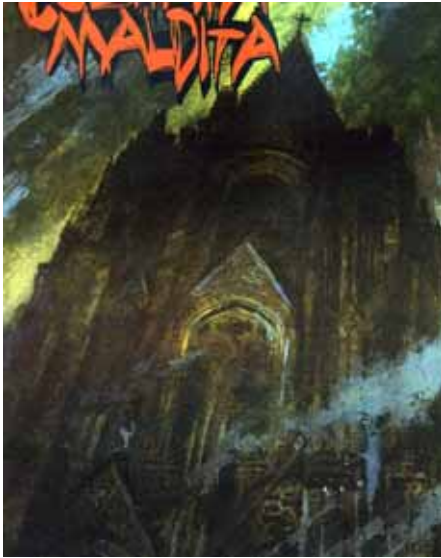


FIGURA 3.12 (acima) – Catedrais católicas em Batman (“Batman-Colheita Maldita”) e Nova York (St. Patrick’s Cathedral, fonte: site “wrightimages.com”).

FIGURA 3.13– Gotham Stadium (abaixo e à esquerda, fonte: “Hitman”) espelha o Yankee Stadium de NYC (abaixo e à direita, fonte: site “tbray.org”).



9) as mencionadas pontes de Manhattan e do Brooklyn, com atenção especial para a estrutura pênsil desta última (figura 3.14);



FIGURA 3.14– A famosa Brooklyn’s Bridge nova-iorquina (à esquerda, fonte: site “kev.needham.ca”) e a Gotham Bridge (à direita, fonte: “Batman - Ano Um”).

10) Times Square, o *point* da diversão adulta em Manhattan, que foi resgatado de sua condição de decadência nas últimas três décadas, continua representado, em Gotham, como um antro de prostituição, drogas e criminalidade (figura 3.15).

Outra aproximação com Nova Iorque é a data de fundação: Nova Iorque foi fundada em 1626, com a compra de um terreno por colonos holandeses; a fundação de Gotham se deu numa data bastante próxima, em 1635, por Jon Logerquist, um colono também norte-europeu, um sueco.

3.4. Gotham: o espelho de Batman

Dizer que Gotham é espelho de Batman (e que Batman é um espelho de Gotham) pode soar redundante, já que a cidade foi criada em função do herói. Esta redundância, no entanto, reafirma — mesmo que numa representação — a importância do espaço social como produto (mas também como meio) da sociedade.



FIGURA 3.15– Times Square nos anos 1970 (no topo, fonte: “nyc-architecture.com”) permanece congelada como a “Zona Leste” decadente de Gotham (acima, fonte: “Batman-Ano Um”).

3.4.1. Referências arquitetônicas

Ao longo de várias histórias de Batman, os autores reforçaram a “simbiose” entre este herói e Gotham City por meio de diversas referências. Algumas delas são obras arquitetônicas erigidas em homenagem ao herói, que analisaremos brevemente.

O FAROL BATMAN

A já citada gigantesca estátua de Batman, que emula com perfeição a pose da Estátua da Liberdade, é um farol para orientar as embarcações que navegam na baía de Gotham (figuras 3.7 e 3.16).

Na história em que o farol é introduzido⁴⁶, ocorrem três ações da dupla dinâmica, ocasionando o salvamento de um vigia noturno e de um refugiado político, além da prisão de um gângster.

A figura 3.16⁴⁷ que ilustra este capítulo, mostra a conclusão da história, na qual, cada um dos envolvidos, expressa sua leitura da estátua que retrata Batman. “— *Nunca mais estarei sozinho de novo em minhas rondas* — regozija-se o vigia Dan Grady — *não enquanto meu amigo silencioso estiver lá fora*; “— *Ele é como um sentinela de liberdade, protegendo as pessoas*” — nas palavras do refugiado Carlo Luria; “*Gostaria de saber quem me deu uma cela com vista para o Farol Batman*” — murmura o bandido encarcerado Hack Jorgens. As legendas dos quadros resumem a visão de cada um deles, respectivamente a “um símbolo de amizade” (companhia, presença), “um símbolo de liberdade e justiça”, e um “símbolo da lei”.

Assim, no decorrer das oito páginas escritas por Bill Finger (co-criador do personagem), o herói é apresentado no papel de assistente social, interventor político e agente da lei — papéis que serão desempenhados repetidamente ao longo de suas aventuras.

⁴⁶ Originalmente publicada na revista americana BATMAN #126, em setembro de 1959.

⁴⁷ Tradução do quadrinho de abertura: “Na noite seguinte, o Farol Batman mais uma vez lança sua luz sobre a Baía de Gotham”, um símbolo de várias coisas para vários homens”.



A CASA-BATMAN,

Pertencente a Jason Reid, um empresário gothamita, é uma casa de veraneio que tem toda sua arquitetura inspirada em Batman: tem a fachada em forma do busto do herói, e a sacada em forma de sua capa (figura 3.17).

A construção se localiza numa ilha, e resultou de uma competição entre milionários excêntricos para construir casas de verão inspiradas nas mais variadas temáticas. Enquanto alguns deles preferiram ostentar seus ramos de atividade, Reid opta pela inusitada construção.

Aparentemente, Batman é um símbolo que prevalece sobre todos os outros em Gotham City, e a "homenagem-surpresa"⁴⁸ acaba denotando o reconhecimento

⁴⁸ Tradução do texto original: "— Batman, eu sou Jason Reid, fabricante de louça! Eu tenho uma surpresa para você! Quero lhe mostrar uma coisa!"/[Não muito longe, Reid conduz os combatentes do crime para uma visão inesperada...]/ (Robin) "— É..." (Batman) "— Uma Casa-Batman".

por parte de seus pares ou, mais precisamente, aqueles que se igualam ao milionário Bruce Wayne.

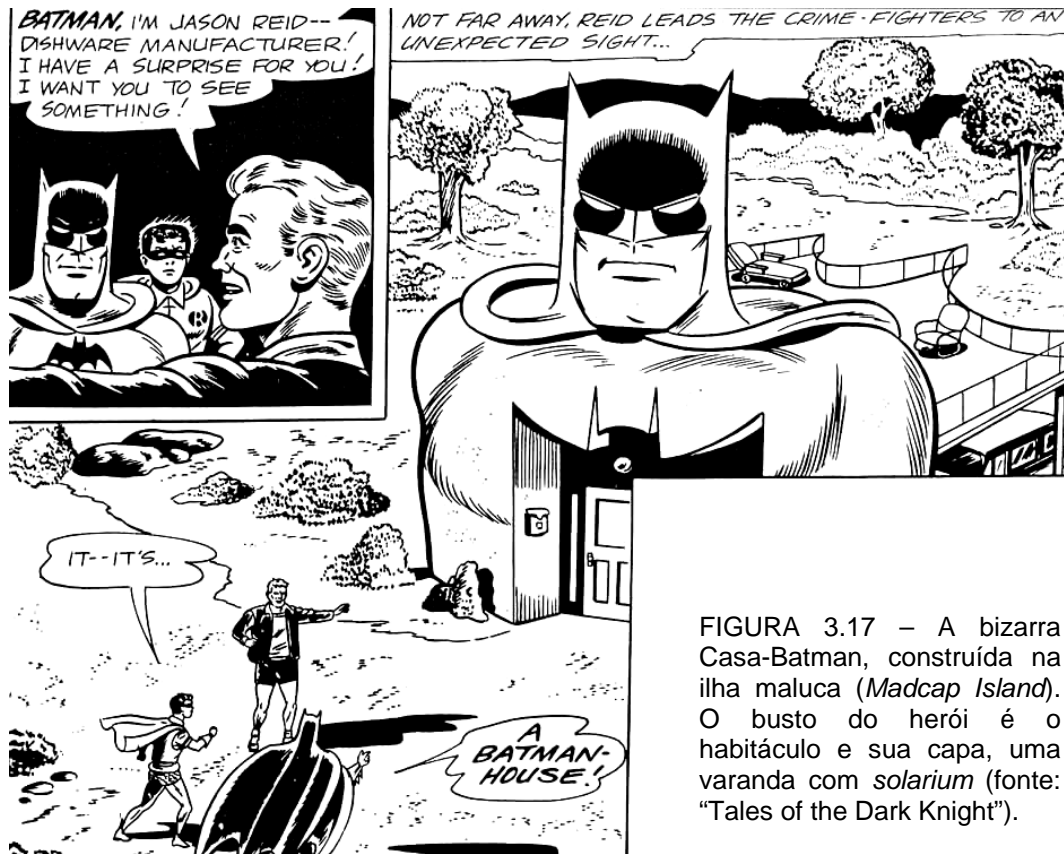


FIGURA 3.17 – A bizarra Casa-Batman, construída na ilha maluca (*Madcap Island*). O busto do herói é o habitáculo e sua capa, uma varanda com *solarium* (fonte: “Tales of the Dark Knight”).

A ILHA BATMAN

Ilha particular de um rico excêntrico de Gotham, A. K. Barnaby, que comporta uma espécie de museu iconográfico e vários monumentos em homenagem à Batman e Robin (figura 3.18).

Como no caso anterior, a dupla é conduzida à ilha para combater uma gangue de malfeitores, e a ajuda de Barnaby, descrito como um dos homens mais ricos do mundo, é fundamental. Mais uma vez, um milionário identifica-se com a causa do Batman combatente do crime: a ambição de Barnaby é possuir a “melhor filмотeca de Batman do mundo”, o que implica em que ele próprio, com câmera nas mãos, registre as ações do Cavaleiro das Trevas.

É curioso o interesse dos grandes magnatas de Gotham em perpetuar a imagem do herói em efígies e registros. Desta forma, eles assumem o papel de porta-vozes da cidade, manifestando a aprovação popular unânime (excetuando-se os criminosos) às ações executadas à margem da lei pela dupla dinâmica.

FIGURA 3.18 – A Ilha Batman é uma espécie de parque temático para um homem só. A. K. Barnaby, milionário profissional, se interessa por cinema, mais especificamente por filmar as ações justiceiras da dupla dinâmica (Fonte: "Tales of the Dark Knight").

Tradução do texto à direita: [Pensamentos] "Ah! De volta à minha Ilha Batman com um verdadeiro prêmio, meus próprios filmes de Batman combatendo criminosos!"

Tradução do texto abaixo: [Pensamentos] "Eu acrescentarei as fotos à minha Biblioteca de filmes do Batman, a melhor do mundo! Mas estas são as primeiras feitas por mim, pessoalmente!"



O MONTE GOTHAM

Trata-se de um monte localizado nos limites da cidade, onde foi esculpido o rosto de Batman (figura 3.19). É equivalente ao Monte Rushmore, localizado em South Dakota, EUA, onde foram esculpidas as faces dos ex-presidentes norte-americanos George Washington, Thomas Jefferson, Theodore Roosevelt e Abraham Lincoln. Apesar de pouco referenciado nas histórias, é de se notar o fato da

influência de Batman estender-se além dos limites urbanos da cidade, projetando-se com uma monumentalidade (e integrando-se à paisagem natural) que os americanos só dedicam a seus maiores dirigentes.



FIGURA 3.19 – Batman e Robin impedem o ensandecido Doutor Sem-Cara (*Dr. No Face*) de destruir uma de suas imagens públicas mais imponentes. História de Dave Wood (Fonte: "Tales of the Dark Knight")⁴⁹.

aqui citadas) é insuficiente perante a riqueza de detalhes e significações presentes na mitologia do personagem. Assim, no próximo item procuramos ampliar esta análise, analisando outros aspectos e buscando, também, verificar em que sentido podemos encontrar espaços de representação nas aventuras de Batman.

A aventura na qual este "monumento" tem maior destaque é esclarecedora: um cientista desfigurado por testar, em si próprio, um "raio rejuvenescedor", torna-se um sistemático desfigurador sob o codinome de "Doutor Sem-Cara". Sua intenção criminoso é apagar os traços do rosto de pedra do Batman esculpido na montanha. Como previsível, Batman triunfa no combate ao malfeitor, ao mesmo tempo em que "preserva sua imagem", defendendo-a ferozmente.

Neste sub-item 3.4.1 procuramos comprovar em que sentido Gotham é espelho de Batman. No entanto, tomar apenas as referências diretas ao super-herói (no caso, as obras arquitetônicas

⁴⁹ Tradução dos quadros, da esquerda para a direita e de cima para baixo: [Recordatório: Conforme a inércia arrasta Batman para frente, ele se projeta desesperadamente e...]; (Sem-Cara: "—Então Batman, você busca salvar o rosto de seu monumento! Em troca, isto vai lhe custar seu próprio rosto! Ha, ha, ha!"); (Batman: "— Não, não Doutor. Não faça isto! Você não é um assassino! Eu sou seu amigo, tentando ajudá-lo!"); [Rec: "Como o Dr. Sem Rosto hesita por um momento"]; (Robin, pensando: "Talvez as palavras de Batman detenham o Dr. Sem Rosto. Mas eu posso não ter outra chance! Eu tenho que desarmá-lo"); [Rec: "Lançando-se, o menino-prodígio engancha a mangueira do jato-de-areia"]; (Robin: "— Está feito!"); (Batman: "Bom menino, Robin! Agora vamos render o bom doutor sem machucá-lo!"); [Rec: "As mãos hábeis do combatente do crime movimentam-se rápido e..."]; (Sem-Cara: "—H-Hu! O que você está tentando fazer?"); (Batman: "— Salvando sua vida, doutor! Girando e girando você vai...")

3.4.2. Outros aspectos na relação entre Gotham City e Batman

Como demonstramos até agora neste capítulo e no anterior, as aventuras de Batman, e de outros super-heróis dos quadrinhos, utilizam representações do espaço para compor suas cenas, oferecendo aos leitores paisagens muito próximas às de “cidades reais” (leia-se Nova Iorque) ou com muitas referências a elas.

Passamos então a discutir outros aspectos da relação entre Gotham e Batman, não só continuando a analisar as representações do espaço — que evidenciam as características da sociedade “real” —, mas também verificando seus significados **na** e **além** da mitologia do super-herói, como possíveis espaços de representação.

3.4.2.1. A origem de Batman



FIGURA 3.20 – A origem de Batman, por Bob Kane, seu criador em 1940 (fonte: “Tales of the Dark Knight”).



FIGURA 3.21 – A origem de Batman recontada por Frank Miller e David Mazzucchelli em 1989 (fonte: “Batman – Ano Um”).

As figuras 3.20 e 3.21 narram a cena do que seria o estopim para o surgimento de Batman, isto é, o motivo que levou Bruce Wayne a se transformar num justiceiro mascarado, retratada em dois momentos diferentes — 1940 e 1989.

A família de Wayne está saindo do cinema, na cidade de Gotham City, quando são abordados por um assaltante, interessados nos pertences do casal. Este, ao final, é assassinado perante aos olhos do filho aterrorizado.

É preciso que se diga que a primeira aparição do Batman, em 1939, dava poucas pistas sobre sua origem. Esta só seria explicitada no número 1 da revista que levaria seu nome, no ano seguinte.

Na figura 3.20, podemos observar que Bob Kane permeia o assalto com diálogos, e o bandido não é mostrado atirando na senhora Wayne. Durante alguns anos inclusive, a morte da mãe de Bruce foi atribuída a seu coração frágil, e não à ação do criminoso — provavelmente considerada uma violência excessiva e desnecessária à época (início da década de 1940). O choque e a tristeza do menino são enfatizados e, no último quadrinho (figura 3.20), ele aparece, em postura de oração, tomando a decisão de dedicar sua vida a vingar a morte dos pais combatendo todos os criminosos⁵⁰.

Nesta versão de 1940, a circunstância que prenuncia o encontro da família com o assaltante é abordada de forma superficial. Na versão de Kane, eles caminhavam para casa após ver um filme, o que remete a duas premissas: uma, de que a Mansão Wayne ficaria a uma distância não muito grande da cidade; e, duas, que a caminhada deveria acontecer num entorno razoavelmente seguro, e o incidente fatal seria, então, um evento fortuito, ainda que decisivo.

⁵⁰ Tradução do texto, quadro a quadro: [Título/subtítulo “A Lenda do Batman – Quem ele é e como ele veio a ser”]; [Recordatório: “Uma noite, cerca de quinze anos atrás, Thomas Wayne, sua esposa e filho, estavam caminhando para casa após assistirem um filme”];(Sr. Wayne: “— O que é isso?”); (Assaltante: “— Um assalto, camarada! Eu vou levar este colar que você está usando, senhora!”)/ (Sr. Wayne: “— Deixe-a em paz! Oh...”); {TIRO}; (Assaltante: “— Você pediu por isso!”)/ (Sra. Wayne: “— Thomas! Você o matou, socorro, polícia, socorro!”); (Assaltante: “— Isto irá calá-la!”)/ [Rec: “Os olhos do menino se enchem de terror e choque com a cena horrível que se desenrola diante dele.”]; (Bruce Wayne: “— Papai... Mamãe!”/ (“— ...mortos! Eles estão m-mortos!”) [Rec: “Dias depois, uma curiosa e estranha cena tem lugar.”]; (Bruce Wayne: “— E eu juro pelos espíritos de meus pais vingar suas mortes, dedicando o resto de minha vida a guerrear contra todos os criminosos.”).

Na origem recontada pela dupla Miller e Mazzucchelli no clássico “Batman-Ano Um” (1989), a representação do assalto (figura 3.21) é muito mais “cinematográfica”, fragmentada (em *flashes*) e dramática, não poupando o leitor da violência claramente delineada na expressão de dor das vítimas. A expressão do menino Wayne, sem lágrimas, já revela o olhar obcecado do futuro vingador, que nasceu ali mesmo, no beco mau iluminado. A caracterização do espaço, embora econômica nos dois exemplos, apresenta diferenciais marcantes: Kane sugere a ambientação urbana colocando um horizonte recortado de prédios estilizados (recurso imitado por Miller/Mazzucchelli), mas não detalha o entorno. Miller e Mazzucchelli, por outro lado, usando um repertório limitado de elementos — a cerca de aço, a luz curta do postes e a perspectiva da rua escura — nos falam de uma cidade dura, fria e tenebrosa.

Interessante apontar que, em ambos os casos, a cena do assalto é datada, quase que um registro histórico. Não estamos querendo dizer que assaltos nas ruas de uma metrópole americana não ocorram nos dias de hoje. É incomum, no entanto (mesmo nas metrópoles mais seguras do mundo), uma família milionária sair do cinema e caminhar por locais escuros e ermos da cidade. Fazendo uma comparação com os dias atuais, muitas das casas de espetáculos, hoje, oferecem estacionamentos e segurança, isto se não levarmos em conta a realidade de cidades como as capitais brasileiras, onde a quase totalidade dos cinemas migrou para o interior dos *shopping centers*.

De qualquer forma, ao longo de histórias posteriores à de 1940, quando a cena do crime foi sendo recriada na memória de Batman, o espaço foi valorizado. O local do crime passou a ser denominado “O Beco do Crime”, um espaço emblemático que foi agregado à “geografia” de Gotham City, aparecendo em inúmeras aventuras de Batman.

Outro aspecto que se pode analisar a partir da cena do assassinato dos pais de Batman é o ataque à **propriedade privada**. Esta, um direito quase que sagrado na sociedade capitalista (com maior ênfase ainda na sociedade norte-americana), será defendida por Batman ao longo de sua carreira como super-herói, com suas “próprias armas” (Batman não usa armas letais) e sua peculiar interpretação da lei.

Cabe ressaltar que o Batman das primeiras histórias não tinha escrúpulos em executar criminosos, ou pelo menos permitir, a morte dos mesmos. Esta atitude “desumana” foi atenuada com a introdução do personagem Robin — afinal, o homicídio seria um péssimo exemplo para a juventude. De qualquer forma, este aspecto armamentista do herói encontra respaldo na própria sociedade americana que legitima o uso de armas — inclusive com poder letal — em nome de seu valor maior: a propriedade privada.

Outro importante aspecto que deve ser analisado é que, quando é assaltada, a família Wayne se encontra na cidade de Gotham, e não nas proximidades da mansão onde residiam⁵¹. Devemos notar que, nas últimas décadas, a Mansão Wayne é retratada como uma construção situada nos limites urbanos de Gotham City, o que garante seu isolamento (figura 3.22). Isto vem a calhar para seu funcionamento enquanto “QG” do Batman (a Batcaverna localiza-se abaixo da mansão, como analisaremos posteriormente). Não devemos nos esquecer que, nos EUA, os “subúrbios” são áreas nobres — *uptowns*⁵² —, lembrando a paisagem, por exemplo, de inúmeros condomínios fechados de alto-padrão localizados na Grande São Paulo.



FIGURA 3.22 – Mansão Wayne: aristocracia fora de época (fonte: “Batman – Ano Um”).

⁵¹ Considerando-se as versões sustentadas na mitologia reconstruída de Batman, principalmente (mas não, unicamente) pela contribuição do autor Frank Miller.

⁵² Em contraposição aos centros chamados genericamente de *downtowns*.

Assim, morando no subúrbio, o contato de Batman com a cidade se dá, quase que integralmente, durante sua atividade de vigilante, quando ronda sobre os telhados à espreita dos criminosos. A cidade de Gotham é, portanto, o “**lugar do crime**”, dos “problemas urbanos” levados a um grau espetacular, como podemos observar na descrição abaixo:

Ela é como um monstro que se estende por setenta quilômetros da costa oriental. Oito milhões de seres humanos vivem em suas ruas — se postas uma em seguida à outra, chegariam à Tóquio —, espremidos em centenas de bairros que vão desde os cortiços miseráveis de Chancreville, onde ratos fazem ninhos nos lençóis dos bebês e vovós pilham latas de lixo, até as coberturas da Alameda das Mansões, onde o custo de uma simples refeição, servida por criados de libré, daria para manter uma família de imigrantes por um ano. São incontáveis as suas câmaras, becos, barcos, casas, hotéis, elevadores, escritórios, teatros, favelas, túneis, depósitos, lojas, fábricas, restaurantes, bancas de jornais, hospitais, ferros-velhos, cemitérios, ônibus, carros, trens, bondes, pontes, docas, bueiros, parques, celas, jazigos — ela é o abrigo dos vivos e dos mortos, milionários e vadios, demônios e anjos. Os exércitos de Napoleão poderiam vasculhá-la pela vida inteira e, ainda assim, deixariam alguns lugares não percorridos (ABRIL, 1989).

A descrição de Gotham — extraída de uma história de 1978 — é bastante ilustrativa, a começar pelo ponto de vista quantitativo da caracterização de uma metrópole: uma grande área, densamente povoada e com muitos bairros. Outras características de Gotham podem ser subtraídas do trecho acima: uma delas tem relação com a **imensidão**, característica geralmente associada às metrópoles, como apontamos no capítulo 1.

A imensidão de Gotham aparece não só na grande área pela qual ela se estende, mas nos diversos lugares de difícil acesso, a ponto de muitos lugares não serem percorridos, mesmo sendo intensamente vasculhados, como aponta um dos trechos da descrição. E é nesta imensidão onde proliferam os chamados “problemas urbanos”, levados ao extremo pela marcante desigualdade social e espacial que caracteriza a cidade de Gotham.

Também na ficção a desigualdade social se inscreve, por exemplo, na presença dos cortiços miseráveis de Chancerville frente às mansões da Alameda.



FIGURA 3.23 – Batman espreita nos telhados de Gotham: urbe decadente (fonte: “Gritos na Noite”).

Descrita dessa forma, Gotham se parece com uma cidade congelada no tempo, mais precisamente, na época do entre-guerras. Esta cidade hipotética nos remete, sem dúvida, a Nova Iorque, mas não à capital do “mundo desenvolvido” que buscou superar suas ameaças internas⁵³ e se uniu para proteger seu *modus vivendi* contra a nova face do mal, encarnada pelo terrorismo. Estamos falando de um lugar “selvagem” onde ninguém está seguro e

onde a presença de um Batman é não só admitida, mas indispensável.

⁵³ Lembremos, por exemplo, das ações da polícia de Nova Iorque com a chamada “tolerância zero”.

3.4.2.2. Paisagens noturnas de Gotham



FIGURA 3.24 – Morcegos e demônios povoam as noites enlucadas de Gotham (fonte: “Batman - Guerra ao Crime”).

Paisagens noturnas de Gotham, como as analisadas no capítulo anterior, são bastante recorrentes nas aventuras de Batman.

Ao observarmos a figura 3.24, vemos num primeiro plano a silhueta de Batman sobre uma gárgula, e morcegos vindo ao seu encontro. Vemos Gotham ao fundo, num plano geral, iluminada não por sua luz própria, mas por uma luz de tom azulado que emana da lua (astro que também não possui luz própria, já que reflete a luz que recebe do Sol).

Ao observarmos a figura 3.25, extraída de uma história de 1939, portanto da primeira fase de Batman, também vemos a presença da Lua como um marco, uma testemunha das ações do Cavaleiro das Trevas.

A presença da Lua, dos morcegos (seres noturnos) e da escuridão na paisagem de Gotham, se relacionam com o fato de Batman ser noturno e soturno, o que lhe valeu o apelido de Cavaleiro das Trevas. Assim, pela extensão destas suas características, é que Gotham também ficou famosa por sua noturnidade. Como aponta VAZ (1989: 69):



FIGURA 3.25 – A lua de Gotham, provavelmente, um recurso gráfico para indicar a noturnidade (fonte: “As várias faces de Batman”).

If Gotham City is justly famous for the exploits of Batman, it is also Known for its extraordinary nightscapes. If Paris is the City of Lights, then Gotham is the City of Moonlit Nights. Batman would not be the “weird figure of the dark” he is without those Gotham nights.⁵⁴

Ao observarmos as paisagens noturnas de Gotham, é inevitável a comparação com Metrópolis, como fizemos no capítulo anterior.

Interessante notar que as paisagens noturnas que caracterizam Gotham City não aparecem no seriado televisivo, já que neste as histórias (com raras exceções) se passam durante o dia. Esta opção por uma “cidade diurna” faz distorcer ainda mais a concepção do Batman dos quadrinhos que, como já comentamos, na adaptação para a TV ganhou um lado cômico.

A falta de preocupação em mostrar as ações de Batman durante à noite no seriado televisivo, está ligada, muito provavelmente, a questões técnicas, como aponta Mafra (2003):

A decisão que levou a essa deturpação provavelmente estava ligada a fatores de custo e facilidade de produção, filmando as cenas ao ar livre durante o dia reduz os custos e a tarefa de iluminação de cenas ao mínimo necessário, além de poupar os atores e a equipe de horários pouco comuns de trabalho. Em se tratando de um seriado regular a produção raramente dispõe de muito tempo para realizar todas as etapas, agravado pelo fato de que durante uma temporada e meia a série possuía dois episódios semanais, algo bastante incomum. (ibid.)

Como estamos analisando a paisagem que aparece nas aventuras de Batman, na concepção original do herói, não devemos levar em conta a fase *camp* do personagem, inclusive pelo fato de, nas décadas de 1970 com Neal Adams (ver figura 3.26) e de 1980 com Frank Miller, o personagem ter sido devolvido às suas características mais realistas e soturnas.

⁵⁴ Se *Gotham City* é famosa meramente pelas proezas de *BATMAN*, ela é também conhecida por sua extraordinária noturnidade. Se Paris é a Cidade das Luzes, pode-se dizer que *Gotham* é a Cidade Iluminada pela Lua. *BATMAN* não seria a figura noturna misteriosa sem todas aquelas noites de *Gotham*. (tradução feita pela autora).

As paisagens noturnas de Gotham City ganham fortes conotações em função das próprias características do personagem, que só existe na relação com a mesma cidade.



FIGURA 3.26 – Com Neal Adams, Batman volta à noturnidade (fonte: “A Noite do Ceifador”).

Para a teologia mística, por exemplo, a noite, como obscuridade, convém à purificação do intelecto (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002: 640). Já apontamos anteriormente que Batman é um detetive sagaz, perspicaz, que usa não apenas a força mas também seu intelecto. Lembremos que SIMELL aponta tais características no “tipo metropolitano de homem”, como discutimos no capítulo 1.

A noite vem, assim, caracterizar uma paisagem sombria, provocando medo e terror:

Mas entrar na noite é voltar ao indeterminado, onde se misturam pesadelos e monstros, as *idéias negras*. Ela é a imagem do inconsciente e, no sono da noite, o inconsciente se libera. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002: 640)

Se pensarmos que Batman é o “Cavaleiro das Trevas”, entenderemos como a noite é seu elemento. Além dos atributos mais óbvios, como máscara, capa e acessórios, emprestados de uma galeria de tipos⁵⁵ que serviu de inspiração para a sua criação visual — e que fique claro que a concepção de um justiceiro fantasiado de morcego é primordialmente visual — a camuflagem noturna do Homem-Morcego é tão psicológica quanto física. Citando um de seus criadores:

⁵⁵ Voltamos a nos referir ao Zorro, O Sombra, The Bat e outros heróis/bandidos nascidos nas *pulps*.

Com sua cor negra, úmida e reluzente contra a negritude do céu, um monstro, um gigante, um gárgula alado curvava-se para baixo, detendo-se na beirada de um prédio ao mesmo tempo em que erguia a cabeça (...) O luar banhava suas costas, os ombros enormes, percorria o pescoço musculoso rumo ao crânio, atingindo o triângulo de uma das orelhas pontiagudas de morcego (MILLER, 1989: III).

Enquanto heróis solares, como o Superman, apresentavam-se em qualquer tempo e lugar como deuses poderosos, e homens determinados não hesitavam em vestir chamativos *colants* em meio à selva⁵⁶, a premissa de Bat-Man (como seu autor grafava, no início) só poderia ter credibilidade, se ele conseguisse fundir-se às trevas da noite. Mais ainda: para assumir o manto negro e trocar o convívio diurno com as pessoas “normais” pelo combate aos sociopatas na escuridão, o herói precisaria, ele próprio, ter um lado sombrio e uma mente atormentada em níveis que concorresse com o de seus piores inimigos.

Visto de relance no escuro, dotado de poderes aparentemente inumanos, tornei-me, entre delírios e pesadelos, uma criatura a ser evitada. A aura de medo que projeto é a minha arma mais poderosa. Provoca o pânico, dando-me a vantagem no ataque. Ela age como uma barreira, mantendo os inocentes e curiosos a distância. (DINI & ROSS, 2000: 07-09)

Os autores de “Guerra ao Crime” (DINI & ROSS) recapitulam um dos princípios fundantes do Batman: “infundir terror no coração dos criminosos”, ação que ele só pode executar protegido pelas sombras.

Esta ambigüidade entre fazer/burlar a justiça, salvar/agredir pessoas, amar e odiar sua cidade (e até alguns criminosos, com destaque para a Mulher-Gato) revestiu o Batman de uma aura de contradições que, cristalizando-se, ao invés de diluir, acabou fortalecendo a mitologia do personagem. Aparentemente, a dicotomia é resolvida com sua vida dupla, embora o *playboy* Bruce Wayne também circule à noite pelo *jet set* de Gotham (ver figura 3.27). Ao contrário, porém, dos habitantes de Gotham, sabemos que esta imagem é uma mera fachada para a atuação do

⁵⁶ Como o Fantasma, herói não-super criado por Lee Falk e Ray Moore em 1936.

morcego. Em troca, o atual Batman dos quadrinhos raramente aparece durante a luz do dia, situação na qual seu disfarce perderia o efeito aterrador.



FIGURA 3.27 – Bruce Wayne, num gesto simbólico, recusa os prazeres “inerentes” à sua condição (fonte: “Batman – Guerra ao Crime”).

Assim, a noite de Gotham nada mais é que a metrópole vista pelos olhos de seu guardião, aquele que se identifica com as trevas que o cercam, no sentido de que elas lhe dão liberdade para agir⁵⁷ e também no sentido de que sua própria vida foi maculada pelo crime. Ele, como O Sombra — um dos personagens que inspirou Bob Kane, o criador de Batman —, “conhece o mal que habita no coração dos homens”⁵⁸, encontrando-se numa posição privilegiada para combatê-lo.

Ainda existe a possibilidade de vermos, nas paisagens noturnas e no manto escuro do morcego, um infindável luto por seus pais, por todas as vítimas dos criminosos e pela própria inocência do jovem órfão.

3.4.2.3 A Mansão Wayne

Na figura 3.22 vemos a Mansão Wayne, localizada a cerca de 10 quilômetros de Gotham City. É a residência de Bruce Wayne desde que nasceu. Chama a atenção por sua ostentação e estilo clássico. Em algumas histórias de Batman, aparece a Nova Mansão Wayne, que é um castelo construído no mesmo lugar da mansão antiga, após um terremoto ocorrido na região (figura 3.28).

⁵⁷ Tal qual os morcegos de verdade, animais noturnos que se orientam por sonar e, por isso, não necessitam da luz.

⁵⁸ Bordão radiofônico do personagem “O Sombra”, que na década de 20 migraria para as *pulps* influenciando inclusive o Batman de Bob Kane.

Muitos aspectos podem ser analisados a partir da mansão. O primeiro deles é que, tanto na construção tradicional — estilo inglês clássico — quanto na mais recente — o castelo — temos uma identificação com a aristocracia. Wayne é originário de uma dinastia aristocrática, da qual herdou a construção, a qual, portanto, está arraigada ao passado⁵⁹. Fica evidente que, mesmo quando a mansão é reconstruída, a opção foi por um estilo ainda mais antigo, um castelo medieval. Assim, Bruce Wayne/Batman não pode se desligar do passado, pois é aí que se encontra o motivo de sua luta (a perda dos pais). Por não contar com parentes próximos e, muito menos, com descendentes, a mansão acaba sendo, portanto, uma metáfora do vazio deixado pelos pais, um reforço para Wayne realimentar suas lembranças e justificar suas ações (figura 3.29).

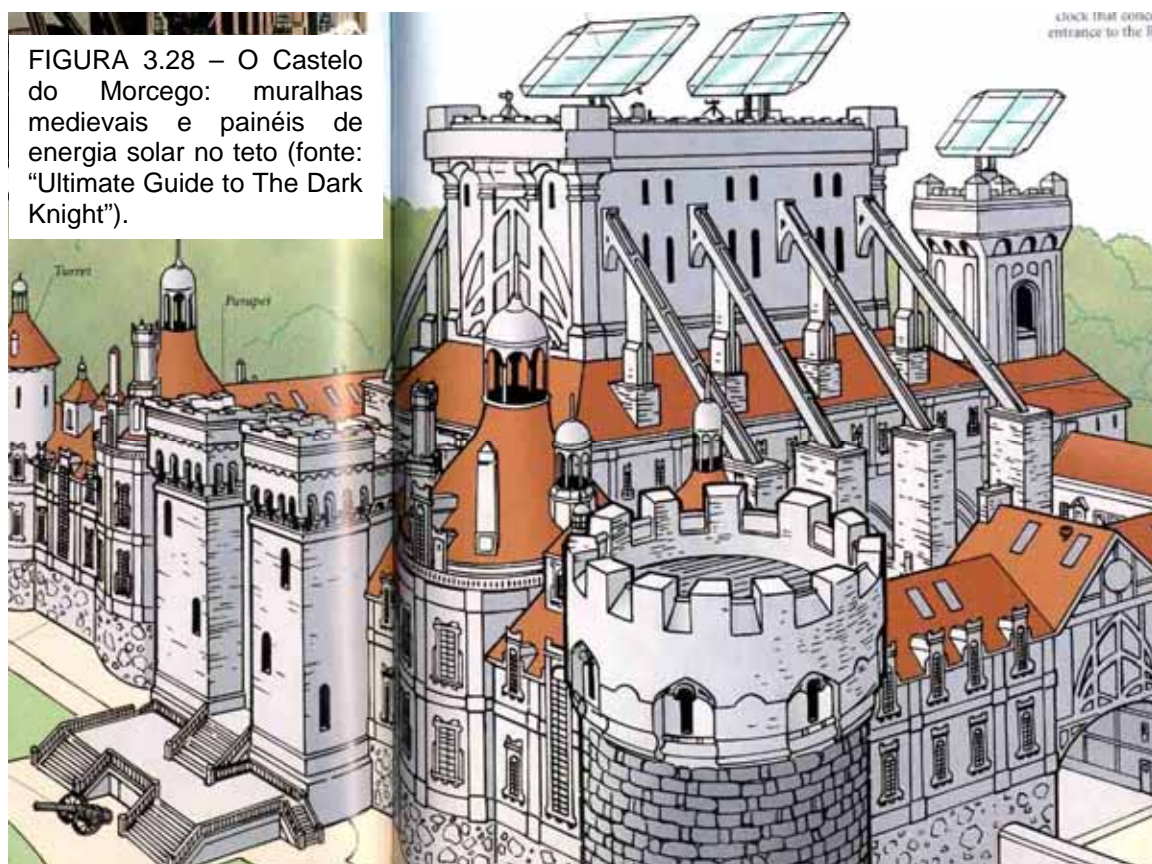


FIGURA 3.28 – O Castelo do Morcego: muralhas medievais e painéis de energia solar no teto (fonte: “Ultimate Guide to The Dark Knight”).

⁵⁹ “Construída muitas gerações atrás para preservar uma linhagem diferente da aproximação de uma Era de Iguais.” (MILLER, 1989: 04).



FIGURA 3.29 – O interior da Mansão: vazio e lembranças fonte: “Ultimate Guide to The Dark Knight”).

Um outro aspecto que podemos analisar da mansão é que ela é sempre retratada com uma entrada (ou saída) principal. Assim, ela é um espaço limitador da mobilidade de Wayne, tornando-no, portanto, seu prisioneiro. De fato, manter a aparência de um milionário esbanjador que trabalha “por esporte” é uma situação bastante limitante, a qual só se reverte quando o herói desce aos porões da Batcaverna (não será uma descida ao seu próprio íntimo?), ponto de partida para todas as suas missões e local onde pode exercer irrestritamente suas liberdades física, mental e moral.

Há que se destacar, ainda, que na mansão vive o único serviçal de Batman, o fiel mordomo Alfred, que cuida tanto da mansão quanto da Batcaverna. Totalmente devoto de seu patrão, Alfred tem muitas habilidades necessárias para assessorar Batman, como passar informações vitais ou ainda colocar em prática seus conhecimentos de Medicina nas inúmeras ocasiões em que o herói retorna com ferimentos. Vemos na relação de Wayne/Batman (patrão) com Alfred (empregado) uma perpetuação da dinastia aristocrática que ele, aparentemente, abandonou. Afinal o mordomo trabalha num regime de semi-escravidão — não pode entrar em férias (pois seu patrão também não entra), não tem uma jornada de trabalho definida, sem contar outros direitos trabalhistas — jamais questionados, revelando uma total submissão. O mordomo se constitui, assim, num ser sem individualidade, herdado da estirpe dos Wayne, como a mansão e a própria fortuna.

Apesar da Mansão Wayne se parecer com um raríssimo tapume, ela detém uma finalidade prática bastante importante na mitologia do Homem-Morcego: ocultar a Batcaverna (analisada no próximo item).

A figura 3.30 expõe a íntima relação entre os dois espaços.

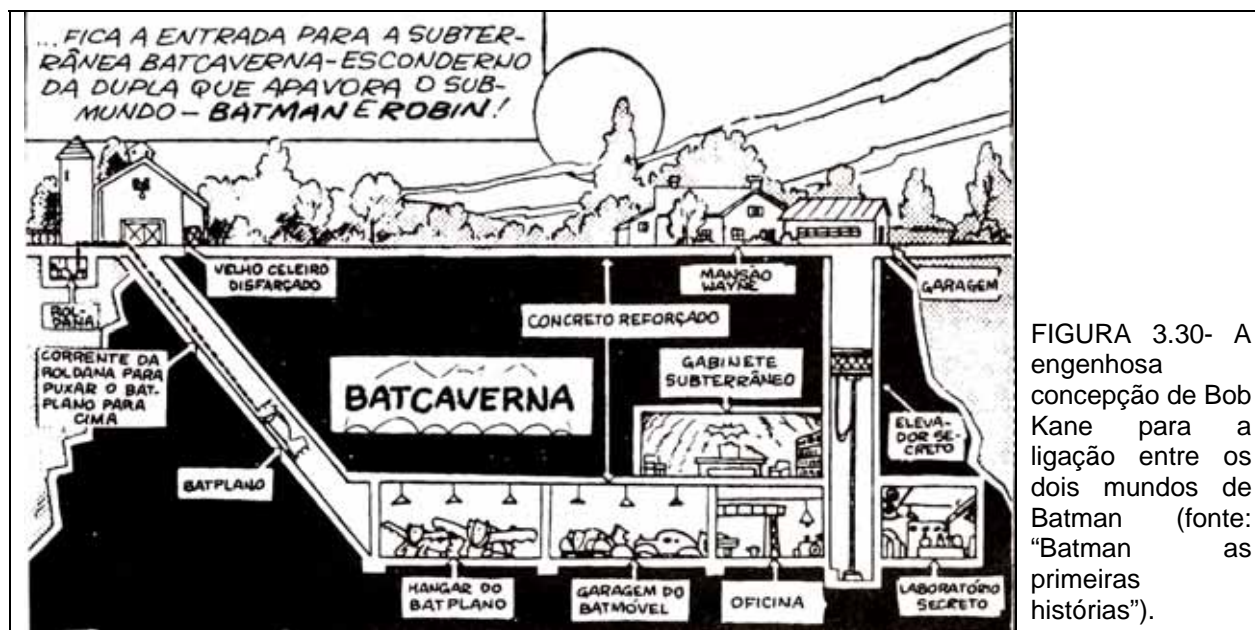


FIGURA 3.30- A engenhosa concepção de Bob Kane para a ligação entre os dois mundos de Batman (fonte: "Batman as primeiras histórias").

3.4.2.4 A Batcaverna

A Batcaverna, "quartel-general" de Batman, apareceu pela primeira vez na revista Batman 12, de setembro de 1942.

Ela seria quase que um espelho invertido da Mansão, pois opõe o anacronismo e o vazio desta com seu moderno aparato tecnológico e a pertinência dos objetos que a ocupam: ali, tudo serve para alguma coisa, ou guarda algum significado importante para Batman.

É na Batcaverna onde Batman guarda seus "troféus" (figura 3.31) de casos enfrentados no passado (RIBAS, 2005: 64-65). Além disso, há um laboratório criminal, sistemas de computador e arquivos, um ginásio esportivo, garagens, ancoradouros com saída para o mar e um hangar apropriado para os veículos de Batman (figura 3.32).

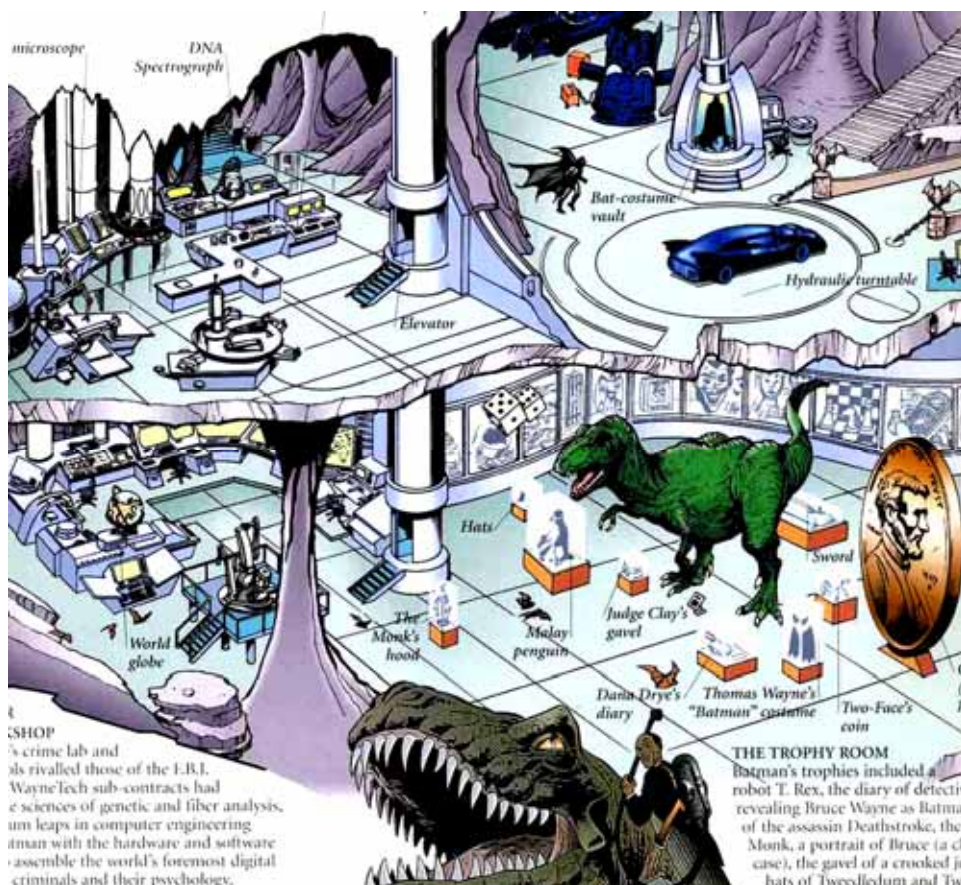


FIGURA 3.31 – No andar superior: elevador para a Mansão Wayne, garagem dos batmóveis, laboratórios de criminologia ultra-equipados.

No andar de baixo: mais equipamentos e troféus dos combates vencidos contra os inimigos.

(fonte: “Ultimate Guide to The Dark Knight”)

A Batcaverna está totalmente associada à iniciação de Wayne para a vida de super-herói. Esta associação entre caverna e iniciação é recorrente em muitas culturas. Muitos povos, como algumas tribos americanas, acreditam que os homens surgiram de embriões “amadurecidos” em cavernas⁶⁰. Assim, a caverna é um espaço repleto de significados, figurando “nos mitos de origem, renascimento e iniciação de numerosos povos” (Ibid: 212).

Para AMAG, a caverna

É propícia às iniciações, ao sepultamento simulado, às cerimônias que circundam a imposição do ser mágico. Simboliza a vida latente que separa o nascimento obstétrico dos ritos da puberdade. Põe em comunicação o primitivo com as potências ctonianas (divindades que residem no interior da terra) da morte e da germinação (AMAG, apud CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002: 214)

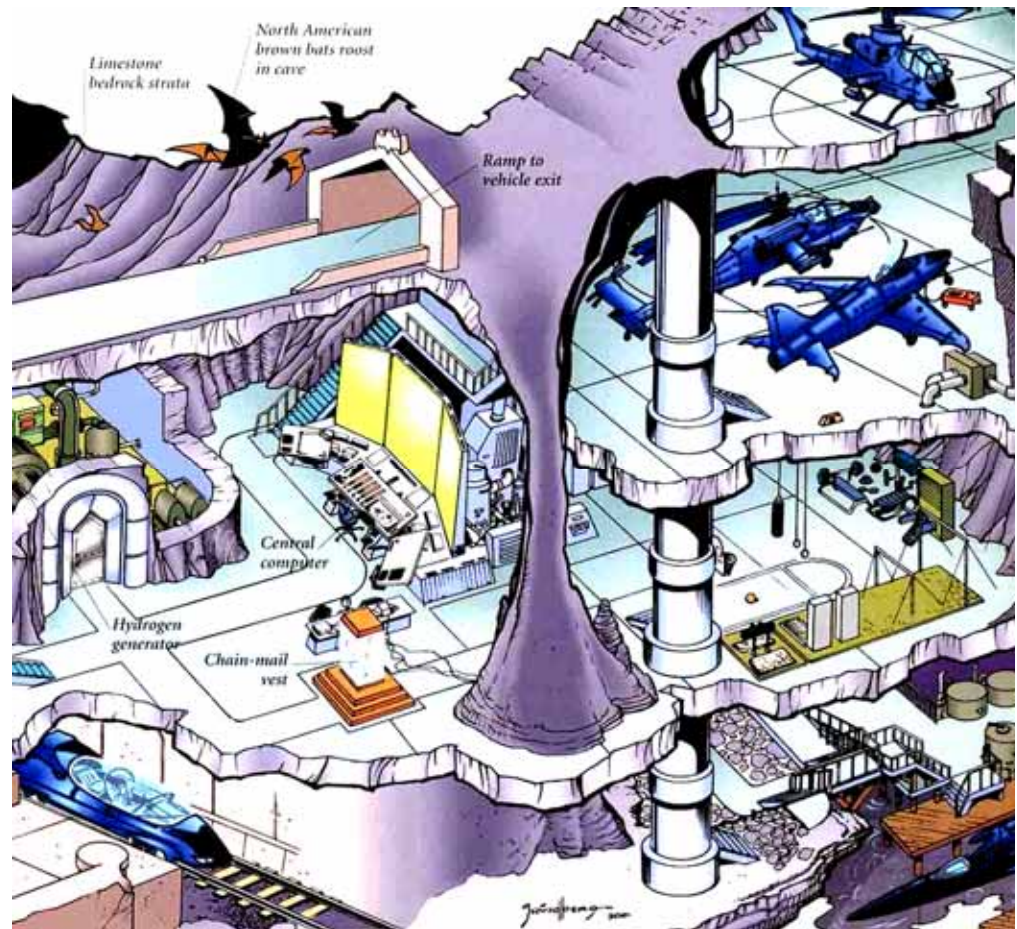
⁶⁰ Jesus Cristo também teria nascido numa caverna.

FIGURA 3.32 – Hangar para aviões e helicópteros nos andares superiores.

No piso principal: o batcomputador.

No subsolo: acesso clandestino ao sistema metro-ferroviário de Gotham e marina para a batlança.

(fonte: “Ultimate Guide to The Dark Knight”)



Bruce só se tornou um Homem-Morcego, justamente porque anos antes do assassinato dos pais, caiu numa caverna sob a Mansão Wayne (e que viria a ser a Batcaverna), repleta de morcegos (figura 3.33). Estes, na ocasião, lhe provocaram um trauma tão marcante, que anos depois, já adulto, ele continuaria a identificar o mamífero voador como a mais terrificante das aparições.

Assim, o morcego foi assumido por Batman, como um demônio pessoal e, ao mesmo tempo, como inspiração para sua imagem, partindo da certeza de que até o mais destemido criminoso se abalaria perante ela.

Em “Batman Ano Um”, o autor reforça esse aspecto, como vemos na figura 3.34, quando Wayne decide tornar-se um morcego.



FIGURA 3.33 – O primeiro contato com o morcego: criatura aterradora (fonte: “Batman – Ano Um”).



FIGURA 3.34 – A decisão de tornar-se o morcego, em nome do pai (fonte: “Batman – Ano Um”).

As associações do morcego com a figura de Batman vão muito além do nome e de sua fantasia. Destacamos algumas delas, com base em CHEVALIER; GHEERBRANT (2002: 620-621):

- O morcego é um ser noturno e, enquanto tal, é capaz de “enxergar” mesmo no escuro, enquanto o mundo todo está imerso na noite. O mesmo ocorre com Batman: enquanto os habitantes de Gotham dormem seu vigilante age.
- O morcego é o inimigo da luz e vê as coisas de cabeça para baixo, como uma pessoa extravagante que faz tudo ao contrário do que deve. Esta natureza de oposição faz do Batman um protagonista, numa cidade (e num mundo) onde todos são, em maior ou menor grau, vítimas.
- O morcego, para a lei mosaica, é um animal impuro que se tornou símbolo da idolatria e do pavor. Batman causa idolatria nos cidadãos de Gotham “protegidos” pela polícia corrupta e ineficiente e, ao mesmo tempo, causa pavor naqueles que por ele são perseguidos.
- Em muitas culturas, o morcego está associado à fortificação do cérebro (acredita-se que o fato do morcego ficar de cabeça para baixo está relacionado à hipertrofia do seu cérebro) e à longevidade. Batman é um

detetive, um justiceiro cerebral — não emotivo. Seu legado tende à perpetuidade, transmitido constantemente a uma série cada vez maior de jovens acólitos que passam a enxergar o mundo como ele.

Um outro aspecto interessante a se destacar é que a caverna é considerada um “receptáculo” de energia (não cósmica, mas sim telúrica). Nesse sentido, ela ocupa a mesma função de um templo, que concentra força extranatural. É na caverna que Wayne deixa seu disfarce de *playboy* para assumir a força e a vitalidade de Batman. Para a psicanálise a caverna significa, justamente, o lugar da identificação no qual o indivíduo se torna ele mesmo, conseguindo chegar à maturidade. No caso de Batman, a



FIGURA 3.35 – A nova batcaverna: maior e mais profunda com o passar do tempo (fonte: “The Ultimate Guide to The Dark Knight”).

própria caverna passou por transformações, e após o terremoto de Gotham City⁶¹, ela se tornou ainda mais afastada da superfície. Assim, a mansão dos Wayne não é mais um reflexo invertido simétrico da Batcaverna: agora ela tem a dimensão da ponta imersa de um *iceberg*.

Devemos notar, portanto, que a localização da Batcaverna (abaixo da mansão) revela uma oposição entre aparência (superficialidade) e essência (profundeza). Também em contraposição à mansão Wayne, a Batcaverna apresenta inúmeras saídas para o exterior — uma para cada tipo de batveículo. Podemos concluir desta observação, que a Batcaverna não é um lugar feito para permanecer, mas sim para sair, depois de recarregados os tanques dos batveículos e, é claro, a energia de Batman.

3.4.2.5 Os subterrâneos de Gotham

⁶¹ História contada na saga “Terra de Ninguém”.



FIGURA 3.36 – Sem medo da sujeira e da podridão, Batman vasculha as galerias.

fonte: “Odisséia Cósmica”.

Não só a Batcaverna se encontra no subterrâneo. Em Gotham City, parte do chamado “submundo”, onde trafegam os desvalidos e vilões, aí também se encontra. Dessa forma, o submundo, muitas vezes, justifica seu nome de modo literal. Esconderijos de diversos vilões se localizam nos subterrâneos, como linhas abandonadas de metrô ou ainda galerias de esgoto.

Em contraposição a ruas e avenidas da superfície, devidamente nomeadas, com placas indicativas de caminhos e de regulamentação do trânsito, os canais do subterrâneo são “vias clandestinas” que não foram feitas para a circulação de pessoas. Na verdade, elas são quase que um labirinto, lugares onde as pessoas se perdem, podendo nunca mais encontrar o caminho de volta.

Do submundo, onde não poucas vezes Batman se embrenha para “caçar” seus inimigos, também fazem parte, numa “dimensão moral”, os prostíbulos e antros de jogatina e droga.

A existência desses espaços do submundo parece funcionar como uma provação para Batman, afinal ele é o mal que combate o mal, e tem que

vencer seus monstros interiores.

Assim, analogamente às vias clandestinas do subterrâneo, verdadeiros labirintos feitos para se perder, o submundo localizado ao nível da rua (os prostíbulos, por exemplo) são uma tentação para Batman entregar-se a uma vida mundana isto é, “se perder” (no sentido figurado). Reforça-se a idéia de que o herói é atraído por tudo o que afugenta as pessoas “normais” e os cidadãos “de bem”.

Os becos sem saída parecem ocupar um lugar destacado nesta “topografia infernal”: foi num deles que o herói perdeu seus pais e, na tenebrosa Gotham, os becos escuros são armadilhas onde se emboscam os imprudentes.

Nosso herói é, no entanto, um caçador: ele usa o beco para encurralar suas presas, os criminosos. Na figura 3.37, podemos ver sua estratégia em ação. O beco, que é onde a lenda do herói começa, torna-se o fim da linha para os seus inimigos. Ele funciona como uma metáfora poderosa para o próprio crime: não leva a lugar nenhum, a não ser para as garras da justiça, e esta, em Gotham, atende pelo nome de “Batman”.



FIGURA 3.37 – Imagem recorrente: a sombra ameaçadora do morcego projeta-se na parede do beco. Um criminoso atira a esmo, prestes a “receber o que merece” (fonte: “Batman – Guerra ao Crime”).

3.4.2.4 Espaços de reclusão

Não é de se estranhar que num território repleto de criminosos e com um Batman a persegui-los (também há uma polícia, mas esta conta muito pouco), haja espaços de confinamento e penitência. O que causa espanto é a facilidade com que, normalmente, os reclusos conseguem escapar destas prisões.

Em Gotham City há dois lugares construídos para serem espaços de reclusão: o Asilo Arkham e a penitenciária de segurança máxima Blackgate.

A inspiração do primeiro vem da obra do escritor americano H. P. Lovecraft⁶², que batizou com este nome uma cidade imaginária povoada de abominações. O *Arkham Asylum* é uma prisão-manicômio onde se encontram os criminosos insanos de Gotham City, que constituem, vale dizer, a esmagadora maioria. As celas do manicômio já foram freqüentadas por criminosos famosos, como o Coringa e o Charada (RIBAS, 2004: 56).

Isto nos força a concluir que o crime tem como motor principal o desequilíbrio mental de seus praticantes. Os bens almejados pelos vilões parecem ser apenas um mero pretexto para que liberem suas perigosas sanhas. Ainda que Batman combata gangues de rua, traficantes e estupradores, sua atuação faz mais sucesso (tanto de público como no encaminhamento da própria narrativa) quando ele enfrenta e manda para o Arkham os seres bizarros que constituem a chamada “galeria de vilões”.

Talvez, a aventura de maior repercussão do Homem-Morcego seja a aclamada “Asilo Arkham” — MORRISON & MCKEAN, 2003 — (ver figura 3.38). Nela, o herói é instado a penetrar no hospício em troca dos funcionários, feitos reféns pelos prisioneiros durante uma rebelião. Como se não bastasse enfrentar sozinho a horda de psicopatas liderados pelo Coringa, Batman tem que enfrentar o fantasma de sua própria insanidade, esforçando-se para manter o controle, não da situação — irreversivelmente caótica — mas de si mesmo.

Durante a saga “A Queda do Morcego” (ABRIL, 1994), na qual Bruce Wayne fica um bom tempo incapacitado de agir como Batman, ocorre uma fuga em massa do Asilo, obra do vilão Bane. O esgotamento físico e mental acarretado a Wayne

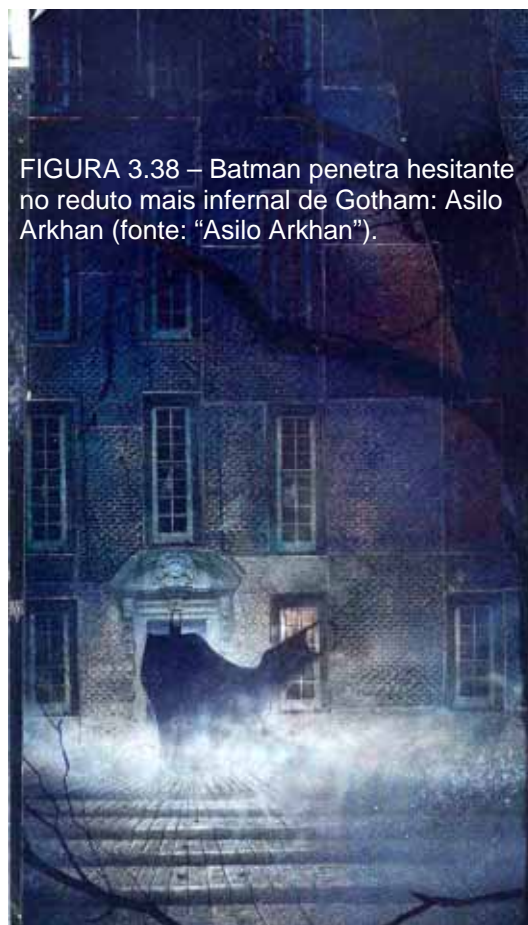


FIGURA 3.38 – Batman penetra hesitante no reduto mais infernal de Gotham: Asilo Arkhan (fonte: “Asilo Arkhan”).

⁶² Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), romancista gótico, um dos criadores do gênero horror e grande influenciador do realismo fantástico e da ficção científica.

pela urgência em capturar os fugitivos, coloca-o à mercê de Bane, que o derrota no interior da própria Batcaverna, numa cena chocante que reavivou o interesse dos fãs pelas histórias do morcego e conseqüentemente a venda de revistas.

Já a prisão Blackgate, uma versão gothamita da Penitenciária de Alcatraz, é caracterizada como uma ilha. Além das celas “à prova de fuga” e da vigilância ferrenha, a dificuldade das fugas é aumentada pelas correntes marítimas traiçoeiras que separam a ilha do continente. Não obstante, ocorre um grande número de fugas.



FIGURA 3.39 – Visão panorâmica de Blackgate. Onde as feras são enjauladas — tanto quanto possível (fonte: "Ultimate Guide to The Dark Knight").

Ao contrário do Arkham, que é o depósito dos vilões que contracena com Batman desde as primeiras décadas, Blackgate encarcera criminosos extremamente perigosos, como *serial killers*, e mutantes monstruosos, ou seja, infratores fora do alcance de qualquer tipo de reabilitação.

O surgimento de Blackgate parece indicar uma preocupação de Gotham em se adequar aos novos tempos, reconhecendo a insuficiência das estratégias psiquiátricas e investindo num

sistema carcerário compatível com criminosos que nada têm de “românticos”.

De qualquer forma, não podemos omitir a análise de que, sendo a existência de Batman justificada pelo crime, este não é visto como resultado das injustiças sociais produzidas historicamente pela maneira como foi desenvolvido no sistema capitalista de produção.

Mais do que algo natural, o crime em Gotham é visto como um sintoma de insanidade, e tratado sob esta ótica manicomial. A provisoriedade das penas e as

fugas garantem, por outro lado, uma demanda de ameaça a serem combatidas pelo Cavaleiro das Trevas.

Assim, enquanto existir uma Gotham, com certeza, haverá um batalhão de malfeitores à solta e uma população (descrente na polícia corrupta) clamando pela intervenção de um ou mais justiceiros mascarados.

Em Gotham City, uma cidade fictícia calcada em muitos aspectos da realidade, como demonstramos muitas vezes, não há como negar que as representações do espaço são inúmeras. Além da influência da “cidade-protótipo” — Nova Iorque — na criação de Gotham, devemos notar que a criação dos espaços que fazem parte da mitologia de Batman não quebram com a lógica do *status quo*, a mesma que pode ser observada na “vida real”.

algumas considerações podem ser feitas:

- A competição entre milionários, capitalistas detentores e “defensores do direito sagrado” da propriedade privada, em construir casas inusitadas aparece como excentricidade, e não como loucura;
- A lei tem dois pesos e duas medidas: serve para colocar no Asilo Arkham ou na prisão Blackgate os inimigos de Batman — que, invariavelmente atacam a propriedade privada —, mas não atinge o guardião de Gotham, que tem a conivência da população quando se trata de fazer justiça sumária.
- Enquanto representação do espaço, a Mansão Wayne, a Batcaverna, os espaços de reclusão e o submundo têm funções bem definidas, para abrigar pessoas também muito bem definidas. Podemos dizer que se trata de uma estratificação social revelada numa “estratificação espacial”.
- Outro ponto a se considerar é que mesmo a Mansão Wayne e a Batcaverna mesmo analisadas também como símbolos, elas não chegam a se caracterizar espaços de representação, já que nas histórias não quebram a lógica estabelecida — aliás, na mitologia de Batman não foram feitas para tal. Nesse sentido são freqüentadas pelos “iguais”, sendo fortalezas impenetráveis para os que não são bem-vindos. Por outro lado, os espaços de reclusão e o submundo, não poucas vezes freqüentados por Batman, é onde se encontram os párias, a “escória” de Gotham (leia-se os não

detentores da propriedade privada e/ou aqueles que não a respeita). São espaços que, vez por outra, quebram a lógica racional que caracteriza a personalidade de Batman e, ao mesmo tempo, os espaços de reclusão têm a possibilidade de inverter a função para a qual foram criados: ao invés de serem lugares para onde **vão** os loucos e criminosos, muitas vezes são lugares de onde eles **saem**; ao mesmo tempo o submundo, que já traz embutida a idéia de subversão, é o que apresenta as possibilidades de Batman romper com sua própria lógica, “perdendo-se”.

- Por último devemos notar que as paisagens noturnas de Gotham nos dão a possibilidade de enxergá-las além do seu significado mais “lógico” e evidente, que seria o terror e o medo, como analisamos no capítulo 3. Assim, destacamos outros aspectos que estão associados à noite:

A noite simboliza o tempo das gestações, das germinações, das conspirações, que vão desabrochar em pleno dia como manifestação de vida. [...] Como todo símbolo, a noite apresenta um duplo aspecto, o das trevas onde fermenta o vir a ser, e o da preparação do dia, de onde brotará a luz da vida. (CHEVALIER; GHEERBRANT, 2002: 640)

Podemos enxergar tais aspectos positivos da noite no fato de que os cidadãos de Gotham são agradecidos ao seu guardião, o qual remeteria à “preparação para o dia, de onde brotará a luz da vida”, tirando-os das trevas de Gotham. Devemos notar que, esse outro modo de ver a noite, não como dando lugar ao medo, à idéia de trevas, mas enfatizando as possibilidades, o vir a ser, em geral não é enfatizado nas histórias do Batman, mas abre essa possibilidade, ainda que remota, ao leitor.

Até aqui pudemos observar e analisar vários elementos de Gotham City, uma cidade fictícia, claramente inspirada em Nova Iorque e criada para acomodar seu principal personagem, ressaltando suas características.

No próximo item, analisamos uma aventura de Batman ambientada na cidade do Rio de Janeiro, verificando como é retratada a imagem da “cidade maravilhosa” e buscando uma contraposição com Gotham City.

3.5. Batman no Rio de Janeiro: um contraponto

Em “Batman no Brasil”, o personagem Batman/Bruce Wayne vem ao nosso país perseguir a Rainha de Copas, uma assassina especializada em (literalmente) arrancar corações, que fugiu dos EUA para o Brasil (Rio de Janeiro). Já no argumento inicial da história temos um Rio de Janeiro como destino de criminosos internacionais, portanto uma cidade que os acolhe. Na perseguição de Batman à criminosa psicopata, ele esbarra na questão das drogas, evidenciada por um grande número de jovens “zumbis” — os Mortinhos — que vagam pelas ruas da cidade.

Vale lembrar que o Rio de Janeiro é a cidade brasileira mais citada (por estrangeiros e/ou para estrangeiros), tanto nos quadrinhos como, por exemplo, no cinema. Há vários trabalhos acadêmicos que abordam, por exemplo, a imagem do Rio de Janeiro nos filmes americanos, revelando os estereótipos em relação ao nosso país (ver FREIRE-MEDEIROS, 1997; SILVA, 2000; SILVA, 1998).

É fato que a “cidade maravilhosa” tem expressão internacional do ponto de vista turístico, mas vem ocupando, nos últimos anos, espaço na imprensa nacional e mundial quando o assunto é violência urbana.

Em relação à violência, vale lembrar o papel dos relatórios elaborados por empresas de investigação internacional, fartamente utilizados pela imprensa estrangeira:

Notícias sobre crianças abandonadas, assassinatos e corrupção são comuns na imprensa estrangeira. Nenhum documento sobre o País tem mais influência que os relatórios elaborados por empresas de investigação internacional. Isso porque essas análises se destinam a um leitor de peso: os executivos de multinacionais interessadas em fazer negócios ao redor do mundo. Quanto pior o retrato do Brasil, maiores os riscos de impacto negativo sobre os investimentos e o turismo do país. (BOCCIA, 2000)

Tais relatórios, recentemente divulgados, classificam o Rio de Janeiro como cidade de “alto risco” (quanto à periculosidade), assim como a Faixa de Gaza e áreas rurais da Colômbia. Assim, a violência urbana, constatada no Rio, vem se somar à representação da cidade, enquanto lugar de caos, de conflitos e, a metrópole brasileira, como o ápice de tais aspectos.

Temos na história analisada, a representação do Brasil como “terra sem lei”, sendo a sociedade caracterizada por um vazio institucional, onde as ações do herói são infinitamente mais eficazes que as das autoridades, às vezes coniventes com o Crime. Ocorre aqui uma aproximação representativa entre a cidade do Batman e o nosso país, quase como se o Brasil fosse mesmo uma “grande Gotham”, como na metáfora de Macalé/Capinam. Seria tentador deduzir daí que, na visão estrangeira encampada pelo olhar do herói (isto é, dos autores), o Brasil e talvez o “Terceiro Mundo” em geral, sejam Gothams existam, não precisando sequer ser inventadas.

3.5.1. Batman no Rio: paisagens-espetáculo e estereótipos

Na história analisada, a retratação “mais fiel” à paisagem do Rio de Janeiro é aquela onde aparecem imagens de cartão postal, as “paisagens-espetáculo”, (LACOSTE, 2003) como o Cristo Redentor e o Corcovado, facilmente encontradas em *folders* turísticos, por exemplo, e fartamente divulgadas pela mídia.

A representação da paisagem brasileira em “Batman no Brasil” corresponde à visão da maioria dos americanos. Os aspectos explorados na história são os mesmos que os americanos, no geral, associam ao Brasil: “Futebol e esportes”; “Índios e selva”; “Carnaval”; “Sol, praia e diversão”; “Pobreza e miséria”; (tabela 1).

Países	TOTAL MUNDIAL IMAGEM DO BRASIL							
	Futebol e esportes	Carnaval	Pobreza Miséria	Sol, praia diversão	Índios e selva	Outros	NS/NR	Total
África Sul	56,8	16,3	3,0	2,3	2,0	5,4	14,5	100,0
Alemanha	15,0	25,7	23,3	4,6	18,0	10,0	3,4	100,0
Argentina	13,8	26,1	9,7	25,8	1,1	20,2	3,2	100,0
Austrália	32,2	8,0	12,5	8,2	14,2	17,6	7,2	100,0
China	66,7	9,4	1,3	2,4	3,1	3,9	13,2	100,0
Coréia Sul	67,0	15,0	,5	2,3	1,8	5,9	7,8	100,0
Espanha	13,6	30,1	12,0	9,3	8,4	17,9	8,6	100,0
EUA	18,5	10,7	8,5	10,5	17,4	22,6	11,8	100,0
França	19,5	21,4	21,7	9,2	7,5	17,7	3,0	100,0
Índia	28,8	1,8	1,3	2,5	,5	6,9	58,5	100,0
Indonésia	80,5	4,0	1,0	,3	,3	5,7	8,5	100,0
Inglaterra	24,8	7,4	15,8	9,4	17,4	17,9	7,4	100,0
Israel	18,4	51,4	8,0	2,9	2,2	14,0	2,9	100,0
Itália	8,5	24,5	19,3	14,7	9,0	18,8	5,0	100,0
Japão	41,0	48,3	2,8	1,0	2,5	3,7	1,0	100,0
México	44,8	28,6	1,9	2,2	1,6	8,8	12,2	100,0
Nigéria	80,2	4,2	,2	,5	,2	2,2	12,6	100,0
Portugal	9,8	17,0	7,3	32,3	3,5	23,4	7,0	100,0
Rússia	26,0	22,3	2,8	8,3	2,5	30,9	7,5	100,0
Síria	69,5	14,0	,8	7,0		7,1	1,8	100,0
Suécia	33,6	20,2	13,1	3,5	13,6	11,3	4,7	100,0
Total	36,6	19,4	8,0	7,6	6,0	12,9	9,6	100,0

Tabela 1. Informação sobre o Brasil Fonte: Confederação Nacional dos Transportes, 2001. Disponível em <http://www.cnt.org.br> [acesso em 20 de nov. de 2003]

Ao longo da história, percebemos uma grande quantidade de elementos estranhos à paisagem carioca que correspondem a:

- elementos semelhantes aos que os americanos generalizam como “latinos”: aspectos físicos das pessoas (fig. 3.40), nomes hispânicos; construções (figuras 3.41-3.42);
- elementos que caracterizam as cidades americanas: tais como estilo e aspectos das construções (fig. 7 e 8.), frota da polícia (fig. 9), entre outros.



FIGURA 3.40 (à esquerda) - “Batman no Brasil”: mesmo sendo difícil caracterizar um “tipo brasileiro”, o delegado e os policiais foram inspirados no que mais se aproxima das características físicas dos mexicanos fonte: “Batman no Brasil”).

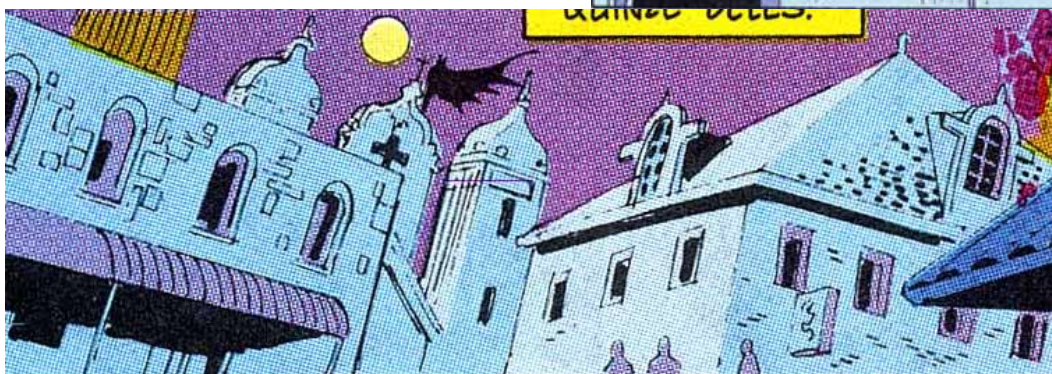


FIGURA 3.41 - “Batman no Brasil”: as poucas vezes em que a parte externa das construções é retratada, remete a um estilo de cidades mexicanas (acima e à direita, fonte: *Ibid*).



FIGURA 3.42 - “Batman no Brasil”: os carros da polícia carioca são mais parecidos com os da polícia norte-americana, assim como os uniformes dos policiais (fonte: *Ibid*).

Poderíamos dizer que tais representações são fruto do desconhecimento de quem as produziu, devendo lembrar-nos que as histórias analisadas foram criadas para atender ao mercado norte-americano, e que fazem parte do chamado *mainstream*, onde o objetivo é apenas criar mais uma história para o herói principal, sem a preocupação de retratar fielmente a paisagem do Rio de Janeiro. Devemos considerar também que as histórias foram produzidas segundo a visão da sociedade norte-americana, na qual o Brasil aparece como um país muito distante, física e culturalmente.

Mesmo considerando os “equivocos” na reprodução da paisagem do Rio de Janeiro (como demonstramos a partir das imagens), não podemos dizer que correspondem a falsas representações. Para LEFEBVRE (1983) as representações não se distinguem em falsas ou verdadeiras, pois “guardam conteúdos inerentes às formas construídas pelo conjunto das relações sociais” (BARBOSA, 2002: 16).

Pode-se dizer que a não-preocupação do desenhista em buscar informações mais detalhadas sobre a paisagem do Rio de Janeiro é um fato historicamente construído, o qual envolve, entre outros fatores, a relação de dominação (econômica e cultural) dos Estados Unidos em relação ao Brasil (e em relação aos “países periféricos”, no geral). No mundo dos quadrinhos americanos do *mainstream*, a América Latina ainda é retratada, no mais das vezes, como um misto de território selvagem (fruto, talvez, do que consideram uma colonização incompleta ou ineficaz) e terra sem dono, na qual os criminosos locais e os foragidos do “mundo civilizado” podem conviver tranquilamente com um estado ausente e/ou corrupto, onde a tecnologia dá lugar ao misticismo.

3.5.2 - A relação do herói com a cidade brasileira

O Rio de Janeiro é representado em “Batman no Brasil” com um evidente distanciamento do protagonista em relação à cidade, tanto à sua paisagem (não aparecem as praias) quanto às instituições oficiais.

Por exemplo, o delegado de “Batman no Brasil” aparece no início como um rival, não aceitando a presença do herói. Este extrapola sua jurisdição e aporta numa terra estranha que ele ainda não compreende e que, definitivamente, não o entende. O fato de não ser compreendido fica evidente na reação dos policiais, logo no início da história (figura 3.40).

Bruce Wayne/Batman não vive o cotidiano da cidade, não procura conhecê-la e nem se integrar a ela, pois vai até ela com o claro objetivo de capturar a Rainha de Copas, o que reduz sua passagem pelo Brasil a uma mera escala para cumprir sua missão. Várias vezes, o personagem aparece no interior do avião (como Bruce Wayne) ou no hotel Miraflores, vendo a cidade de longe. Bruce Wayne não aparece (como em outras histórias que se passam em Gotham City), em eventos ou festas da “alta sociedade carioca”, por exemplo.



FIGURA 3.43 – Batman drogado e suas alucinações carnavalescas (fonte: *Ibid*).

O carnaval aparece como mais um elemento estranho e não compatível com as características do personagem. Na única cena em que há referência à festa, Batman está sendo atacado por um leão que compõe um carro alegórico (fig. 3.43).

Somente depois de imergir na realidade local é que Batman descobre a chave para derrotar seu inimigo incorpóreo, o Idiota⁶³.

⁶³ O Idiota se manifesta como um espírito incorpóreo associado a uma planta alucinógena da Amazônia. Aparentemente, ele nasce da associação entre um misticismo difuso e uma estranha etnologia, sobre o pano de fundo da problemática das drogas.

Poderíamos nos sentir tentados a enxergar neste a metáfora do problema (que os cidadãos norte-americanos devem conhecer pelo noticiário sobre o Brasil) da corrupção infantil por meio da droga

Assim, o que Batman faz é levar sua sede de justiça para um outro local, distante e diferente de tudo que ele (acha que) é ou conhece. Fica muito claro para o leitor que, sem a ajuda do justiceiro mascarado, a polícia carioca ficaria impotente frente ao horror do crime paranormal.

Ao final, além de pedir socorro ao estrangeiro, o delegado brasileiro se dispõe prontamente a atender a encomenda de um caminhão-baú repleto de pássaros (para Batman utilizá-los contra o Idiota), numa demonstração de grande credulidade ao super-herói.

Uma vez resolvida a questão (e só então), ele deve regressar para seu lugar, onde reina soberano, e no qual conta com a cumplicidade da polícia na figura do comissário Gordon⁶⁴.

Batman, portanto, vem ao Brasil não para conhecer um paraíso tropical (o extremo oposto da tenebrosa Gotham City) e desfrutar de sua beleza natural (características que também são associadas ao Rio de Janeiro), mas sim, para descobrir uma realidade tão ou mais perversa quanto aquela que deixou para trás.

Lembremo-nos de que a guerra de Batman é contra o crime, “o mal perpetrado pelos homens, disseminado nos quatro cantos do planeta”. Sob este ponto de vista, o Rio de Janeiro já não é mais a maravilhosa cidade cartão-postal, mas tão somente um pano de fundo para a provação do herói, que, certamente, triunfará ao final, mais forte e seguro nas suas habilidades e convicções.

Seguindo este raciocínio e, assim, para compor a cena, o Rio é representado por meio de um amontoado de becos escuros, carros antigos, construções velhas e ruas sujas (figuras. 3.44 e 3.45), nas quais as pessoas transitam movidas por uma felicidade falsa movida a drogas ou a ilusões baratas.

⁶⁴ Gordon é um personagem secundário das histórias do Batman, um investigador de polícia bastante conceituado, que pede ajuda ao mascarado sempre que necessita.



FIGURA 3.44 - Drogas e “decadência urbana” nos trópicos (fonte: *Ibid*).

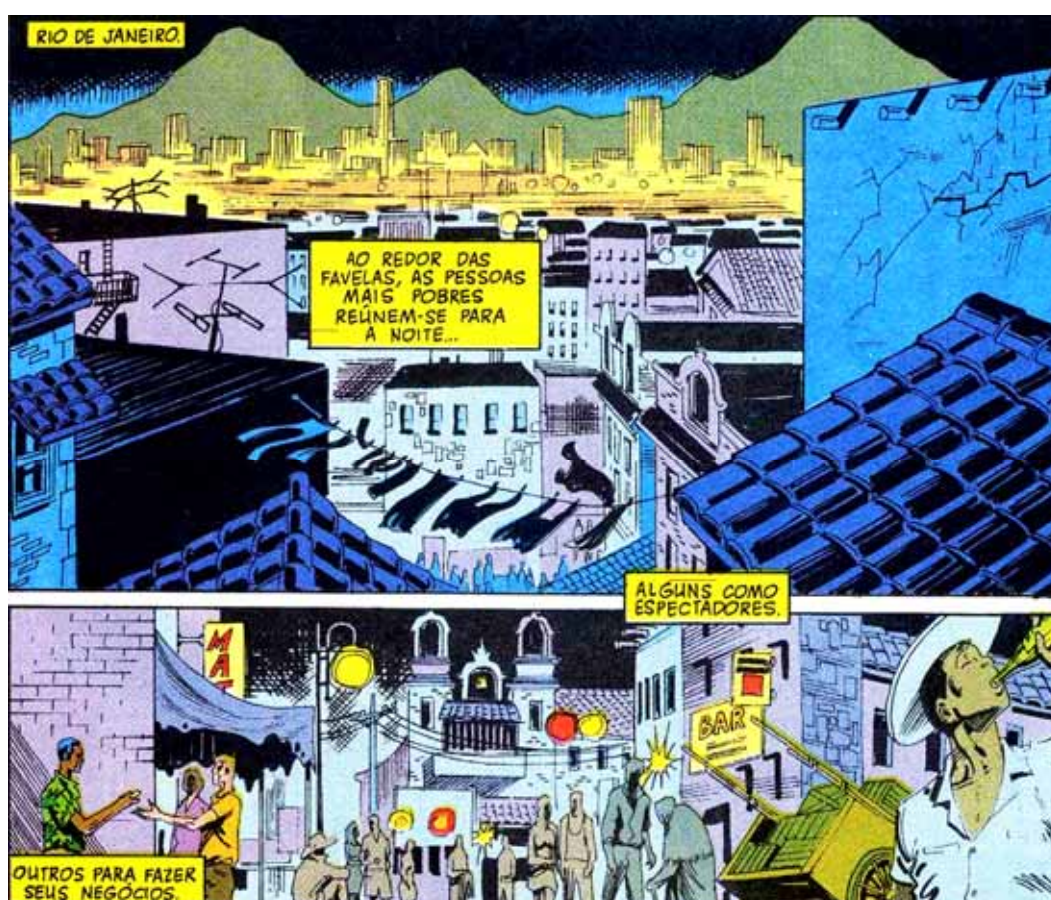


FIGURA 3.45 - Tráfico de drogas e alcoolismo ostensivos (fonte: *Ibid*).

Fechando a saga, um aliviado Wayne regressa ao lar, a cidade de Gotham City. Esta, por sua vez não é retratada como habitualmente, com paisagens noturnas e sombrias. Ao contrário, como podemos observar na figura 3.46, a soturna Gotham ganha a aparência de um lugar resplandecente e ensolarado, ou seja: tudo aquilo que Batman não viu no Rio.



FIGURA 3.46 - “Batman no Brasil”: perto do Rio, até Gotham City aparece como um lugar radiante (fonte: *Ibid*).

Finalizando a análise de “Batman no Brasil”, podemos ressaltar o uso simbólico da relação treva/luz, que é recorrente no universo de Batman.

O quadro final da história (figura 3.46) apresenta Gotham City sob uma aparência luminosa, clara e aberta, que destoa bastante da imagem noturna e enevoada que ambienta as aventuras de Batman. Aliás, em sua aventura brasileira, o único contato de Batman com sua cidade — além do regresso, no quadro final — é por telefone, com a Batcaverna. Em suma: a Gotham tenebrosa não aparece na história. Por outro lado, o Rio de Janeiro tenebroso de Batman, é sempre escuro e irracional, parecendo uma soma do submundo de Gotham com o Asilo Arkham.



EPÍLOGO

Gotham City
(Macalé/Capinan)

Aos 15 anos eu nasci em Gotham City
 Era um céu alaranjado em Gotham City
 Caçavam bruxas nos telhados em Gotham City
 No dia da Independência Nacional
 Cuidado há um morcego na porta principal
 Cuidado há um abismo na porta principal
 Eu fiz um quarto bem vermelho em Gotham City
 Sobre os muros altos da tradição em Gotham City
 No cinto de utilidades as verdades Deus ajuda
 A quem cedo madruga em Gotham City.
 Cuidado há um morcego na porta principal
 Cuidado há um abismo na porta principal
 No céu de Gotham City há um sinal
 Sistema elétrico nervoso contra o mal
 Tem um sambinha, futebol e carnaval
 Todos estão dormindo em Gotham City
 Cuidado há um morcego na porta principal
 Cuidado há um abismo na porta principal
 Os mortos-vivos perambulam em Gotham City
 Agora vivo o que vivo em Gotham City
 Chegou a hora da verdade em Gotham City
 A saída é a porta principal
 Cuidado há um morcego na porta principal
 Cuidado há um abismo na porta principal

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do trabalho, analisamos não uma forma de arte através da qual a individualidade de seus criadores pode se expressar livre e criativamente⁶⁵, mas sim, uma modalidade de comunicação que se apóia em determinados valores e crenças vigentes, que são revigorados, atualizados e reproduzidos.

O discurso sobre o espaço nas aventuras dos super-heróis americanos do *mainstream*, está intimamente relacionado à visão de sociedade que corresponde ao chamado *american way of life*, e que se evidencia, por exemplo, nas representações do espaço — paisagens que são um retrato influenciado pela imagem difundida de Nova Iorque.

Tal ideologia hegemônica, que norteia a nação hegemônica do planeta, pauta-se num conjunto de pressupostos, muitos dos quais encontramos no nosso principal herói, Batman:

- o modelo urbano e socialmente estratificado com base na “meritocracia produtiva”⁶⁶ como a única opção de vida em sociedade;

- o direito à propriedade como o fundamento das relações humanas, na medida em que o respeito a ele pacifica os conflitos da ordem estabelecida dentro de um pacto social muito simples: quem trabalha (e produz) **merece ter**, quem não trabalha (por vontade própria ou não) não merece. O crime — sob esta ótica — nada mais é que uma inaceitável negação daquele direito sagrado, ou pior: um desvio de conduta identificado com a insanidade e, em última análise, com o binômio irracionalidade/inumanidade;

- a defesa da propriedade privada como justificativa inquestionável para a interpretação pessoal da justiça, entendida num contexto de ausência ou de insuficiência dos agentes oficiais da lei. Assim, uma mesma base ideológica poderia sustentar o justicialismo dos super-heróis e, na “vida real” o paramilitarismo das milícias norte-americanas.

Vale ressaltar aqui, na intenção de se fazer um *mea culpa* frente aos fãs de Batman, que nosso objetivo não foi em nenhum momento fazer um “juízo”

⁶⁵ Isto pode até acontecer, porém, num âmbito muito restrito, a ponto de configurar-se na exceção que confirma a regra geral.

⁶⁶ Qualquer aproximação com a ética cristã do protestantismo NÃO é mera coincidência.

moral” do personagem, mas verificar e analisar em que sentido o super-herói e o espaço retratado têm características da sociedade que o gerou.

Por outro lado, não podemos negar que em algumas histórias de Batman não há apenas reproduções do *status quo*, mas também críticas a ele, como é o caso de algumas passagens das produções de Frank Miller (“Batman Ano Um” e “Cavaleiro das Trevas”). Outros autores, tais como Alex Ross e Paul Dini no álbum “Guerra ao Crime”, por exemplo, enfatizam um Batman/Wayne crítico e preocupado com os problemas sociais de Gotham.

Numa das passagens da obra, Batman/Wayne diz para si mesmo:

Mas o crime também viceja no esplendor da riqueza e da civilidade. Aqui eu visto outro disfarce, no qual a cidade me acolhe como um dos seus.

Os cidadãos bem-nascidos deste mundo geralmente são tão sanguinários quanto suas contrapartes na rua.” (DINI e ROSS, 2000)

Outro aspecto a se discutir aqui parte da seguinte pergunta: Gotham não poderia ser inspirada em qualquer metrópole cosmopolita do mundo moderno, como São Paulo, por exemplo? Tal questão nos faz pensar sobre a produção dos “espaços homogêneos”, gerados pelo sistema capitalista. Em São Paulo, assim como em Gotham e Nova Iorque, encontramos: centros financeiros (Paulista, Faria Lima e Berrini), bairros boêmios (Bexiga e Vila Madalena), ruas elegantes (Oscar Freire), diversidade étnica verificada inicialmente pela influência cultural de imigrantes de outros países e outras regiões do território nacional, materializada, por exemplo, em bairros como o da Liberdade.

Não obstante, voltando à pergunta do início do parágrafo anterior, nossa resposta toma um rumo dialético: sim e não (qualquer semelhança com as respostas que Lefebvre dá a suas perguntas não é mera coincidência). Sim, se considerarmos que os “espaços homogêneos” das metrópoles oferecem paisagens homogêneas onde podemos visualizar silhuetas de arranha-céus, intensa circulação de pessoas e veículos, além (e isto é muito importante para Batman) dos “aspectos sombrios” e “problemas urbanos”. A resposta “sim”, no entanto, acaba por ser precipitada, pois Batman jamais se sentiria em casa, como fica claro, por exemplo, na saga “Batman no Brasil”.

Como constatamos, Batman tem uma relação simbiótica com o espaço que o gerou: Gotham e seus (possíveis) espaços de representação possuem significados concernentes ao Homem-Morcego. Foi justamente o “enriquecimento” da mitologia de Batman (por meio de um forte controle editorial) que fez com que uma metrópole com inúmeras simbologias, como é Gotham, fosse exclusivamente criada para ele. Esta criação, no entanto, não foi fortuita: ela obedeceu a uma representação do espaço muito evidente: a representação de Nova Iorque.

Assim, Gotham jamais seria São Paulo, talvez, por um motivo principal: São Paulo não é Nova Iorque. E mais: a sociedade brasileira não é a sociedade americana (embora uma parcela da população comungue dos mesmos ideais). O fenômeno dos super-heróis dos quadrinhos é genuína e fecundamente americano, como demonstramos no capítulo 2. Devemos notar que a formação da sociedade americana foi pautada em princípios, como os citados anteriormente, que não correspondem, necessariamente, aos mesmos que caracterizaram a formação de nossa sociedade.

Um aspecto importante a se destacar — que parece uma constatação quase óbvia — é a de que as aventuras dos super-heróis dos quadrinhos se passam recorrentemente em metrópoles porque os super-heróis são seres que encarnam a vida moderna. E, como discutimos resgatando as idéias de Haesbaert, a metrópole é o espaço síntese da modernidade, e Nova Iorque é considerada a “síntese da síntese”.

ELIADE (1972) analisa o mito do Superman associando-o ao homem moderno:

Clark se mostra tímido, apagado, dominado por sua colega Miriam Lane. Essa camuflagem humilhante de um herói cujos poderes são literalmente ilimitados, revive um tema mítico bastante conhecido. Em última análise, o mito do Superman satisfaz às nostalgias secretas do homem moderno que, sabendo-se decaído e limitado, sonha revelar-se um dia um “personagem excepcional”, um “herói”. (ibid: 159)

Podemos dizer, então, que há um elemento de projeção da própria essência do leitor no personagem que ele gostaria de ser, numa inversão de sentido do processo de criação artística do Superman⁶⁷.

Ainda segundo ELIADE (ibid.), no caso do herói detetive — filão para o qual o Batman foi criado — dois outros elementos se agregaram: de um lado, “a sensação de estar pessoalmente envolvido numa ação perigosa e heróica” (ibid.) — advinda da projeção/identificação do leitor com o herói e, de outro, o maniqueísmo da “luta exemplar entre o bem e o mal” (ibid.).

O aspecto que diz respeito à busca pela emoção em participar de ações fortes e heróicas, parece ser uma característica do “lazer urbano” que impregna fortemente todas as mídias de massa, especialmente o cinema.

Quanto ao segundo aspecto, o maniqueísmo, este é convenientemente direcionado, não para as causas, mas para as conseqüências da desigualdade social, encarnada naquela entidade impessoal a que já nos referimos antes: o crime. Este, visto como o mal em si, não precisa ser explicado, assim como o combate a ele também dispensa justificativas. No fundo, a idéia que se passa é que o mal absoluto está na fraqueza que se apodera dos habitantes da metrópole⁶⁸, aqueles que não têm o direito hereditário (os milhões dos Wayne e seus pares) nem a nobreza de um “Cavaleiro” (ainda que “das trevas”). Estamos falando dos excluídos (em todos os sentidos) habitantes de Gotham, que necessitam tanto das ações do Homem-Morcego, quanto do seu exemplo.

Em vias de finalizar estas considerações devemos ressaltar que, independentemente de se tratar de produções do *mainstream*, as imagens e as paisagens retratadas nos quadrinhos carregam inúmeros significados. Assim, nunca são neutras, isto é, isentas de intencionalidade, por mais que o autor busque ser imparcial. Não há, portanto, ingenuidade, nem descompromisso com a “realidade” na opção por um ou outro ângulo, ao se retratar, por exemplo, a visão panorâmica de uma cidade.

⁶⁷ Os criadores do Superman, Siegel e Shuster, eram dos dois adolescentes franzinos que criaram seu personagem para ser e fazer tudo aquilo que eles não podiam.

⁶⁸ Enquanto isso, em Pequenoópolis, o clima continua ameno e todos os vizinhos se cumprimentam.

Contrapondo com imagens analisadas neste trabalho, citamos a *graphic novel* “O Edifício” (figura 4.01), uma das obras de Will Eisner, que é considerado por muitos o mais notável autor de quadrinhos de todos os tempos. Ao contrário da maioria das aventuras dos super-heróis americanos, é uma obra que não se insere na “relação produção-reprodução-repetição” (CARLOS, 2004). Em “O Edifício”, Eisner narra a vida e a morte de um edifício. Uma das análises que podemos fazer da história — que se passa nitidamente em Nova Iorque — é que se constitui uma crítica à velocidade com que a cidade é destruída e reconstruída, a mesma crítica que Berman faz em “Tudo o que é sólido desmancha no ar”, apontando as demolições como marcos da modernidade em Nova Iorque.

O que nos interessa aqui, no entanto, é que em nenhuma cena há ausência de pessoas — mesmo depois de mortas aparecem seus fantasmas —, pois o que interessa para Eisner — apesar do título da obra — não é o edifício em si, mas as pessoas que, de alguma forma, com ele se relacionavam. Eisner, na verdade, evidencia os conflitos sociais presentes e o papel das pessoas, da sociedade, na construção do espaço, isto é, ele acaba por evidenciar a própria produção e reprodução espacial.

Por fim, devemos destacar que, a partir de cidades “pseudo-fictícias” ou “reais” retratadas, verificamos, com os exemplos trabalhados ao longo da pesquisa, que o uso da paisagem nos quadrinhos de super-heróis serve para corroborar um discurso sobre o espaço/metrópole, que é subjetivo e parcial. Esta parcialidade ganha, ao menos, dois significados: um deles, mais evidente, se refere à parcialidade com que se vivencia a metrópole, dada sua imensidão e, principalmente, sua inacessibilidade a determinados espaços. Basta, por exemplo, lembrarmos de Cage, um ex-presidiário, negro, que age no Harlem, seu bairro natal, e não no coração de Manhattan; um segundo significado do discurso parcial sobre a metrópole está relacionado às intenções, aos objetivos de quem o produz ou dele se utiliza. Podemos apontar, por exemplo, a utilização dos discursos sobre a falta de “qualidade de vida” nas cidades, para a venda de terrenos ou casas em condomínios fechados. Em contraposição, o uso de discursos sobre as facilidades de se viver na cidade, como o “morar perto de tudo”, preenche *folders* publicitários de apartamentos.

Após esses apontamentos, finalizamos este trabalho na esperança de ter contribuído para o desenvolvimento de uma proposta de análise e interpretação, com um viés geográfico, de expressões gráficas veiculadas pelo *mass media*.



Figura 4.01: Mesmo nas panorâmicas onde são ressaltados os edifícios, Eisner não prescinde em retratar as pessoas.

BIBLIOGRAFIA

- ABRIL. São Paulo. "As várias faces de Batman". São Paulo, 1989.
- _____. "Fac-símile da revista Superman", nº 75. 1993.
- _____. "Super Powers", nº 32, 1994.
- _____. "Batman magazine: a trajetória do homem-morcego de 1939 até hoje". 1995.
- _____. "Marvel século XXI: Homem-Aranha", set./ 2001.
- _____. "Mundo estranho" ed. 40, nº 4, ano 6, jun. 2005.
- _____. "Mundo estranho". Edição especial nº 2: Super-heróis. s/d.
- _____. "Mundo estranho". Edição especial nº 11: Batman. s/d.
- _____. "Arquiteturas do Mundo". DVD.
- ALVES, Glória da Anunciação Alves. **Cidade, como te ver**. São Paulo: Departamento de Geografia, FFLCH/USP, 1992 (Dissertação de mestrado).
- _____. "Cidade, cotidiano e tv". In: CARLOS, Ana Fani. (org.) **A geografia na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 1999, pp. 134-144.
- _____. "Paisagens metropolitanas". In: CARLOS, A. F. A. e OLIVEIRA, A. U. de (orgs). **Geografias de São Paulo: a metrópole do século XXI**. São Paulo: Contexto, 2004, pp. 285-303.
- ANDRAUS, Gazy e outros. "As histórias em quadrinhos e suas tribos". In: **Revista Cenários da Comunicação**, vol. 2, nº 1, São Paulo: Uninove, maio de 2003, pp. 57-76.
- ARGAN, Giulio Carlo. **História da arte como história da cidade**. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- BARBOSA, Alexandre. "Os quadrinhos no ensino de Artes". In: RAMA, Angela e VERGUEIRO, Waldomiro (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- BARBOSA, Jorge Luiz. "Geografia e cinema: em busca de aproximações e do inesperado". In: CARLOS, Ana Fani A. (org.) **A geografia na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 1999, pp. 109-133.

_____. **As paisagens crepusculares da ficção científica: a elegia das utopias urbanas do modernismo**. São Paulo: Departamento de Geografia, FFLCH/USP, 2002 (Tese de doutorado).

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

BEAZLEY, Mark e outros. **Enciclopédia Marvel**. São Paulo: Panini, 2005.

BENACH, Núria. "Perspectivas culturais para o estudo da cidade". In: CARLOS, A. F. A. e CARRERAS, Carles. **Urbanização e mundialização: estudos sobre a metrópole**. São Paulo: Contexto, 2005.

BENDIS, Brian M (texto) MALEEV, Alex (arte). **Hulk & Demolidor**. nº 2. São Paulo: Panini, 2003.

BENJAMIM, Walter. "A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução". In: **Coleção Os Pensadores**, São Paulo: Abril Cultural, 1983.

BERMAN, Marshall. **Tudo o que é sólido desmancha no ar**. São Paulo: Companhia das Letras, 1984.

BIGNAMI, Rosana. **A imagem do Brasil no turismo: construção, desafios e vantagem competitiva**. São Paulo: Aleph, 2002.

BOCCIA, Sandra. "O que dizem de nós". In: **Revista Veja**. São Paulo: Abril, 26 de janeiro de 2000, pp. 74-76.

BOLLE, Willi. **Fisiognomia da metrópole moderna: representação da história em Walter Benjamin**. 2ª ed. São Paulo: Edusp, 2000.

BRIDWELL, Nelson E. "É um pássaro? É um avião?". In: **As primeiras histórias do Superman**. Porto Alegre/São Paulo: LP&M, 1987.

BRUBAKER, Ed; RUCKA, Greg (texto) e LARK, Michael (arte). **Gotham City contra o crime**. São Paulo: Panini, 2005.

BUSIEK, Kurt (texto) e ANDERSON, Brant (arte). **Astro city: vida na cidade grande**. São Paulo: Pandora, dez./ 2002.

CAMPBELL, Joseph. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

_____. **O herói de mil faces**. 9ª ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2000.

CARLOS, Ana Fani. A. **Espaço-tempo na metrópole: a fragmentação da vida cotidiana**. São Paulo: Contexto, 2001.

_____. “Novas’ contradições do espaço”. In: DAMIANI, Amélia Luisa e outros. **O espaço no fim do século: a nova raridade**. São Paulo: Contexto, 2001.

_____. **A cidade**. 7^a ed. São Paulo: Contexto, 2003.

_____. **O espaço urbano: novos escritos sobre a cidade**. São Paulo: Contexto, 2004.

CHUC, Austen e outros. **Emergência a serviço da vida**. São Paulo: Panini, 2003.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos**. Petrópolis: Vozes, 1970.

_____. **Para ler os quadrinhos: da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada**. Petrópolis: Vozes, 1972.

_____. **Quadrinhos, sedução e paixão**. Petrópolis: Vozes, 2000.

CLUQ – Clube dos quadrinhos. “HQ Dimensão”, nº 1, set. 1989.

COELHO, Luís Guilherme. “Histórias em Quadrinhos: um instrumento de poder para o ensino da Geografia.” In: **Anais do XIII Encontro Nacional de Geógrafos**, João Pessoa: AGB, 2002.

COOKE, Darwin. **Batman: ego**. São Paulo: Mythos, 2003.

CORRÊA, Roberto Lobato e ROSENDAHL, Zeny (orgs). **Paisagem, tempo e cultura**. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998.

CORRÊA, Roberto Lobato. **Trajетórias geográficas**. 2^a ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001a.

_____. **Paisagem, imaginário e espaço**. Rio de Janeiro: Eduerj, 2001b.

DAMIANI, Amélia Luisa. “A metrópole e a indústria: reflexões sobre uma urbanização crítica”. In: **Revista Terra Livre nº 15**, AGB, 2000. Disponível em: http://www.cibergeo.org/agbnacional/terra_livre/Damiani.html [Acesso em jan. 2006].

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DINI, Paul (roteiro) ROSS, Alex (arte). **Batman: guerra ao crime**. São Paulo, Abril, 2000.

_____. **Peace on Earth**. New York: DC Comics, 1999.

DORFMAN, Ariel e JOFRÉ, Manuel. **Super-homem e seus amigos do peito**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1978.

DORFMAN, Ariel e MATTELART, Armand. **Para ler o Pato Donald: comunicação de massa e colonialismo**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

EBAL. Rio de Janeiro. “**Batman Bi**”. n^{os} 15, 30, 35, 39. ago/ set. 1977; fev/mar. 1970; dez. 1970/ jan. 1971; ago./ set. 1971.

ECO, Humberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

EISNER, Will. **O Edifício**. São Paulo: Abril, 1989.

_____. **Quadrinhos e arte seqüencial**. 2^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

_____. **Narrativas gráficas**. São Paulo: Devir, 2004.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.

ENNIS, Garth (texto) e DILLON, Steve (arte). **Hellblazer**. São Paulo: Metal Pesado. set./ 1998.

ENNIS, Garth (texto) e McCREA, John (arte). **Hitman**. n^o 3. São Paulo: Brain Store, ago./ 2002.

FEIJÓ, Mário. **Quadrinhos em ação: um século de história**. São Paulo: Moderna, 1997.

FERRARA, Lucrécia D’ Alessio. “As máscaras da cidade”. In: **Revista Usp**, n^o 5, Dossiê Cidades. São Paulo: USP, março-maio de 1990a. Disponível em <http://www.usp.br/revistausp/n5/flucreciatexto.html> [Acesso em 19 de set. de 2004].

_____. “Um olhar entre vizinhos – espaço social: linguagem e interpretação”. In: **Revista Espaço & Debates**, n^o 29, ano X, 1990b.

_____. **Os significados urbanos**. São Paulo: Edusp/ Fapesp, 2000.

FRANCO, Edgar. “HQtrônicas[1]: As Histórias em Quadrinhos na Rede Internet”. Disponível em <http://wawrwt.iar.unicamp.br/textos/texto29.htm> [Acesso em 10 de out. de 2004]. Originalmente publicado em **Cadernos da Pós-Graduação**, Instituto de Artes, Unicamp, Vol 4, n^o 1, 2000, pp. 148–155.

FREIRE-MEDEIROS, Bianca e NAME, Leonardo. “Como ser estrangeiro no Rio: paisagens cariocas no cinema brasileiro e norte-americano contemporâneo”. In: **Revista de estudos históricos - Mídia**, n^o 31, Fundação Getúlio Vargas, 2003. Disponível em http://www.cpdoc.fgv.br/revista/asp/dsp_edicao.asp?cd_edi=49. [Acesso em 22 de março de 2004]

FRESNAULT-DERUELLE, Pierre. “O espaço interpessoal nos comics”. In: HELBO, André. **Semiologia da representação**. São Paulo: Cultrix, 1975, pp. 125-146.

- GEIGER, Pedro Pinchas. Ciência, Arte e Geografia no Cinema de David Lynch. In: **Geosp**, nº 15, FFLCH/USP, São Paulo, 2004, pp. 11-18.
- GOMES, Edvânia T. A. "Paisagem: registro de conceitos a partir da geografia alemã". In: SILVA, Sylvio Bandeira de Mello e Silva; VASCONCELOS, Pedro de Almeida (orgs.). **Novos Estudos de Geografia Urbana Brasileira**. Salvador: Editora da Universidade Federal de Bahia, 1999, pp. 121-142.
- GOODWIN, Archie (texto) e HAMPTON, Scott. **Gritos na noite**. (duas partes). São Paulo: Abril, dez./1993.
- GRESH, Lois e WEINBERG, Robert. **A ciência dos super-heróis**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2005.
- GUEDES, Roberto. **Quando surgem os super-heróis**. Vinhedo: Opera Graphica, 2004.
- _____. "Com vocês Neal Adams". In: ADAMS, Neal. **A noite do ceifador**. Vinhedo: Opera Graphica, 2003.
- GUBERN, Román. **Literatura da imagem**. Rio de Janeiro: Salvat/ Editora do Brasil, 1979.
- HAESBAERT, Rogério. **Territórios alternativos**. Niterói: EduFF; São Paulo: Contexto, 2002.
- _____. "Desterritorialização, multiterritorialidade e regionalização". In: LIMONAD, E. HAESBAERT, R. e MOREIRA, R. (orgs.) **Brasil século XXI, por uma nova regionalização**. São Paulo: Max Limonad, 2004, pp.173 a 193.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Loyola, 2003.
- HENDERSON, Joseph L. "Os mitos antigos e o homem moderno". In: JUNG, Carl G. **O Homem e seus símbolos**. 6ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1987.
- JENKINS, Paul (texto) e BUCKINGHAM, Mark (arte). **Homem-aranha**. Ano 1, nº 12. São Paulo: Panini.
- JONES, Gerard. **Homens do amanhã**. São Paulo: Conrad, 2006.
- KANE, Bob. **Batman: 1943 – A gang das fugas; O fantasma do teatro; 1944 – O coringa**. Porto Alegre: LP&M, 1987.
- _____. **Batman: 1944 - A raposa e A Herança**. Porto Alegre: LP&M, 1989.

- KESEL, Karl (texto) e TAYLOR, Dave “Superman & Batman: as duas faces da justiça”. (Partes um, dois e três). São Paulo: Abril, mai.- jun./ 2002.
- KOTHE, Flávio R. “Poesia e proletariado: ruínas e rumos da história”. In: KOTHE, Flávio R. (org.). **Walter Benjamin**. São Paulo: Ática, 1991.
- KUDO, Kazuya (texto) e URUSAWA, Naoki (arte). **Combat**. vol. 1. Rio de Janeiro: PNC, jan./ 2003.
- KULSAR, Paulo André Machado. “As noções de justiça dos super-heróis”. In **Revista Agaquê**, ano 3, vol. 3, nº 2, agosto de 2001. Disponível em <http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/indiceagaque.htm> [Acesso em 08 de janeiro de 2005].
- LACOSTE, Yves. “Para que serve uma paisagem? O que é uma bela paisagem?” (Tradução de Luis Antonio Bittar Venturi). In: **Boletim Paulista de Geografia** nº 79. São Paulo: AGB, 2003, pp. 115-150.
- LEFEBVRE, Henri. **La production de l'espace**. Paris: Ed. Anthropos, 1986.
- _____. **La presencia y la ausencia: contribución a la teoría de las representaciones**. México: Fondo de Cultura Económica, 1983.
- LOEB, Jeph (texto) e SALE, Tim (arte). **Batman: Vitória Sombria**. (7 volumes). São Paulo: Panini, 2003.
- _____. **Super-homem: as quatro estações**. (4 partes). São Paulo: Abril, 1999.
- LOBDELL, Scott (texto) e outros. **X-Men**. nºs 6 e 7. São Paulo: Panini, jun.- jul./ 2002.
- L&PM. Porto Alegre/ São Paulo. **As primeiras histórias do Superman**. 1987.
- MAFRA, Fernando de Oliveira. **Batman de Beethoven. um olhar sobre as adaptações televisivas do homem-morcego**. ECA/ USP, 2003. (monografia).
- MANGUEL, Alberto e GUADALUPI, Gianni. **Dicionário de lugares imaginários**. São Paulo: Companhia das Letras, 2003.
- MARTINS, José de Souza. “Tio Patinhas no Centro do Universo”. In: **Sobre o modo capitalista de pensar**. 2ª ed. São Paulo: HUCITEC, 1980. pp. 3-18.
- MILLER, Frank. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: Abril, 1989.
- MILLER, Frank (texto) e MAZZUCHELLI, David (arte). **Batman: ano um**. São Paulo: Abril, 1989.

- MILLER, Frank (texto) e ROMITA Jr., John (arte). **Demolidor: homem sem medo**. São Paulo: Abril, 1994.
- MILLIGAN, Peter (texto) e outros. **Batman no Brasil**. São Paulo: Abril, 1993.
- MORRISON, Grant (texto) e McKEAN, Dave (arte). **Asilo Arkham**. São Paulo: Panini Comics, 2003.
- MOREIRA, Ruy. "O racional e o simbólico na geografia". In: SOUZA, Maria Adélia e outros (orgs). **O novo mapa do mundo: natureza e sociedade de hoje: uma leitura geográfica**. 4ª ed. São Paulo: Annablume/Hucitec/Anpur, 2002.
- MORENO, Pepe. **Batman: digital justice**. São Paulo: Abril, 1990.
- MOYA, Álvaro de. **Shazam!** São Paulo: Perspectiva, 1970.
- _____. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.
- _____. **Vapt-Vupt**. São Paulo: Clemente e Gramani Editora, 2003.
- MYTHOS. São Paulo. "Superman e Batman: Os melhores do mundo" (nº 1, 2 e 3). 2003.
- NAME, Leonardo. "Apontamentos sobre a relação entre cinema e cidade (1)". In: **Vitruvius**, jun. 2003. Disponível em: www.vitruvius.com.br/arquitextos/arq037_02.asp [Acesso em ago. 2004].
- O'NEIL, Dennis (texto) e outros. **Batman anual**. nº 3. São Paulo: Abril, set./ 1994.
- PRATT, George. **Batman: colheita maldita**. (2 partes). São Paulo: Mythos, 2002.
- PRYSTHON, Ângela. "O Cosmopolitismo e as Cidades: transitando por velhos e novos conceitos". Disponível em: <http://www.eca.usp.br/alaic/boletim18/comunicacionyciudad/AngelaPrysthon.htm> [Acesso em out. 2005]
- QUELLA-GUYOT, Didier. **A história em quadrinhos**. São Paulo: Unimarco/ Edições Loyola, 1994.
- RAMA, Angela e VERGUEIRO, Waldomiro (orgs). **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula**. São Paulo: Contexto, 2004.
- RAMOS NETO, Nestablo (texto) e MIRANDA, Eduardo (arte). **Carcereiros: os demônios atacam**. São Paulo: Escala, s/d.
- Revista Wizard. São Paulo: Panini, vários números.
- RIBAS, Sílvio. **Dicionário do morcego**. Cidade?: Flama, 2004.

- ROBINSON, James (texto) e HARRIS, Tony (arte). **Starman**. São Paulo: Magnum, 1994.
- RUCKA, Greg (texto) e BURCHETT, Rick (arte). **Batman**. nº 6. São Paulo: Panini, mai./ 2003.
- SANTOS, Milton. **A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção**. São Paulo: Hucitec, 1996.
- SANTOS, Roberto Elíseo dos. **Para reler os quadrinhos Disney: Linguagem, Evolução e Análise de HQs**. São Paulo: Paulinas, 2002.
- SCHAFER, R. Murray. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora**. São Paulo: Editora Unesp, 2001.
- SENNETT, Richard. **Carne e pedra: O corpo e acidade na civilização ocidental**. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- SILVA, Nadilson Manuel da. **Fantasia e cotidiano nas histórias em quadrinhos**. São Paulo: Annablume; Fortaleza: Secult, 2002.
- SILVA, Tunico Amâncio da. **Em busca de um clichê: panorama e paisagem do Brasil no cinema estrangeiro**. São Paulo: ECA-USP, 1998. (Tese de doutoramento)
- _____. **O Brasil dos Gringos: imagens do cinema**. Niterói: Intertexto, 2000.
- SIMMEL, Georg. "A metrópole e a vida mental". In: VELHO, Otávio Guilherme (org.). **O fenômeno urbano**. 4ª ed. Rio de Janeiro, Ed. Guanabara, 1987.
- SOJA, Eduard W. **Geografias pós-modernas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.
- STARLIN, Jim (texto) e MIGNOLA, Mike (arte). **Odisséia cósmica**. São Paulo: Abril, 1991.
- VAUGHAN. Brian K. (texto) e HARRIS, Tony (arte). **Ex Machina: estado de emergência**. São Paulo. Panini, 2005.
- VAZ, Mark Cotta. **Tales of dark knight: Batman's first fifty years: 1939-1989**. New York: Ballantine Books, 1989.
- VERGUEIRO, Valdomiro. "A explosão dos super-heróis na década de 40. parte 1: Batman". In: Info-home ofaj, Junho/ 2004. Disponível em: www.ofaj.com.br/colunas_conteudo.php?cod=151 [Acesso em 10 de maio 2005]

_____ “Alguns aspectos da sociedade e da cultura brasileiras nas histórias em quadrinhos”. In: **Revista Açaquê**, ano 1, vol 1, nº 1, julho de 1998. Disponível em <http://www.eca.usp.br/agaque/agaque/indiceagaque.htm> [Acesso em 22 de outubro de 2004].

VOZES. Rio de Janeiro. “Revista de Cultura Vozes: o mundo dos super-heróis”. nº 4, ano 65, mai/ 1971.

WAGNER, Matt. **Batman, Superman e Mulher Maravilha Trindade**. (1, 2 e 3): São Paulo: Panini, 2004.

Sites

Omelete. Disponível em <http://www.omelete.com.br/omelete.asp>

Universo HQ. Disponível em <http://www.universohq.com/>