

# ***A Mise-en-Scène de Gotham em Batman Begins,*** **de Christopher Nolan**

**The Mise-en-Scène of Gotham in Batman Begins, by**  
**Christopher Nolan**

Vilson André Moreira Gonçalves<sup>1</sup>

## **Resumo**

Esta investigação se propõe estudar a construção do ambiente urbano de Gotham no filme *Batman Begins* (2005), de Christopher Nolan, avaliando como a cidade fictícia é apresentada pelo viés da *mise-en-scène*. A partir dos princípios teóricos estabelecidos por Noël Carroll (1996), Edward Branigan (1992) e David Bordwell (2006), entre outros, busco analisar os recursos empregados para a configuração fílmica de Gotham, em particular o conceito de *mise-en-scène* pensado por Bordwell e Thompson (2008), ou seja, a concatenação de cenografia, caracterização, iluminação e atuação. A cidade cinematográfica, segundo proponho, pode ser pensada como algo mais que um pano de fundo para a ação dramática, tornando-se efetivamente o fator desencadeador e condutor da narrativa fílmica.

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

## **Abstract**

This investigation intends to study the construction of the urban environment of Gotham in the film *Batman Begins* (2005), by Christopher Nolan, assessing how this fictional city is presented through the medium of *mise-en-scène*. Through the theoretic propositions established by Noël Carroll (1996), Edward Branigan (1992) and David Bordwell (2006), among others, I intend to analyze the resources that were employed in the filmic configuration of Gotham, especially the concept of *mise-en-scène* as thought of by Bordwell and

---

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação e Linguagem (Universidade Tuiuti do Paraná, UTP).

Thompson (2008), meaning the concatenation of setting, characterization, lighting and acting. The filmic city, as I propose, can be thought of as more than a backdrop to dramatic action, effectively becoming the igniting factor and conductor of the movie narrative.

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

## 1. Introdução

Cidades são elementos importantes dos cenários de diversas narrativas. Algumas, como Gotham nas histórias de Batman e outros super-heróis pertencentes ao mesmo núcleo narrativo, se tornam quase indissociáveis dos personagens que as habitam, ditando o tom da narração e desenhando os rumos da trama. Nestes casos, o cenário urbano se convertendo em algo tão fundamental à história quanto os elementos humanos. *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005) é uma destas narrativas, e o propósito do presente artigo é investigar como este filme emprega a *mise-en-scène*<sup>2</sup> para construir uma representação de cidade que é, em vários sentidos, o aspecto mais crucial de sua tessitura.

O filme em questão narra a trajetória de Bruce Wayne, um jovem bilionário que abandona sua cidade natal após a trágica morte dos pais e retorna com a intenção de se tornar um vigilante: Batman. Adaptando e apropriando-se de elementos de várias histórias em quadrinhos como *Batman: Ano Um* (MILLER; MAZZUCHELLI, 2011), *O Longo Dia das Bruxas* (LOEB; SALE, 2011), *Batman: O Cavaleiro das Trevas*

---

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

(MILLER, 1989) e *O Homem que Cai* (O'NEIL; GIORDANO, 2011), *Batman Begins* se estabeleceu como uma narrativa de origem para o personagem, a qual viria a constituir a base para uma franquia de sucesso, que teve seguimento com *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (Christopher Nolan, 2012).

Como outras cidades cinematográficas, a Gotham de *Batman Begins*, é produzida através da articulação de encenação, fotografia, edição, efeitos visuais e sonoros. A elaboração do espaço fílmico pelo espectador é um exercício que alia o que é visto no plano ao que é suposto/inferido. Posto que a cenografia hollywoodiana raramente exhibe qualquer espaço integralmente, o espectador imagina um todo combinando mostrado e não mostrado, o qual é convincente, conquanto os fragmentos de visualidade e som dispostos em cena não sejam contraditórios (BORDWELL et al, 1985, p. 60).

A partir destes “blocos” de informação, é possível que se organize um painel de tempo e espaço na narrativa. Pode-se alinhar esse princípio abstrato de espaço àquilo que Edward Branigan (1992) refere como *story world*. Para Branigan, o fluxo narrativo depende das relações estabelecidas entre duas instâncias: a tela (*screen*) e o *story world*. A tela corresponde ao fragmento limitado pelo recorte retangular de uma tela: o plano; a segunda corresponde à construção que o espectador formula a partir dos fragmentos. A ordem compositiva exprimida no plano serve de matéria prima para o universo narrativo.

Narrative in film rests on our ability to create a three-dimensional world out of a two-dimensional wash of light

and dark. A bare facticity of graphics on the screen - size, color, angle, line, shape, etc. - must be transformed into an array of solid objects; and a texture of noise must be transformed into speech, music, and the sounds made by solid objects. (BRANIGAN, 1992, p. 33)<sup>3</sup>

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

## 2. Quadro a quadro: visões de uma metrópole imponente

Convencionalmente, o cinema clássico situa a narrativa espacialmente através de *establishing shots*, grandes planos que oferecem ao espectador uma noção da amplitude do cenário em que se desenrola a trama (JOURNOT, 2009, p. 56). O corte da *establishing shot* para planos progressivamente menores é um mecanismo essencial no estabelecimento da continuidade narrativa e espacial (BORDWELL et al, 1985, p. 57). Portanto, uma maneira eficaz de “texturizar” a cidade fílmica, é enfocá-la em uma sucessão de planos que parte do maior para o menor, enquadrando fragmentos dos quais o espectador pode extrair sentido.

Segundo o designer de produção de *Batman Begins*, Nathan Crowley (apud JESSER; POURROY, 2012, p. 62), o filme precisava lidar com as “amarras” de uma iconografia familiar aos fãs de Batman em outras mídias – isto é, Gotham precisava ser *gótica*. Entretanto, a metrópole de *Batman Begins* incorporou vários elementos a fim de

---

<sup>3</sup> A narrativa nos filmes se apóia em nossa habilidade de criar um mundo tridimensional a partir de um arranjo bidimensional de luz e sombra. Uma facticidade nua de sinais gráficos na tela – tamanho, cor, angulação, linhas, formas, etc. – deve ser transformada em um conjunto de objetos sólidos; e uma textura de ruído deve ser transformada em fala, música e os sons produzidos por objetos sólidos (tradução minha).

atingir uma escala épica e verossímil: filmagens em Chicago, imensos sets de filmagem e imagens geradas por computador. Janek Sirrs, supervisor de efeitos visuais da película, comenta:

Even though Gotham was base on Chicago, [...] it had to have its own unique buildings that didn't exist in reality. So we created certain hero buildings, as well as the monorail system. It was like Chicago-plus. We also looked at some Asian cities to see how Gotham might have developed. We threw in a bit of modern architecture, some spires, some Kuala Lumpur-style towers and that type of thing.<sup>4</sup> (SIRRS apud JESSER; POURROY, 2012, p. 271)

As primeiras imagens amplas de Gotham são captadas pelo ponto de vista de Bruce Wayne, ainda menino, do interior de um trem elevado. No excerto apresentado a seguir, o reflexo de Thomas Wayne (pai do protagonista) se projeta na janela, através da qual, se observa a verticalidade da metrópole e a arquitetura predominantemente pós-moderna, o que dá certo destaque à Torre Wayne, em estilo *art déco*, embora não seja o edifício mais alto na composição. (FIGURA 1). A escolha do *Board of Trade Building* de Chicago como base para o edifício acrescenta certo contraste entre o tradicional (os negócios da família Wayne) e o novo (a cidade que se desenvolveu em seu entorno).

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

---

<sup>4</sup> Apesar de Gotham ter se baseado em Chicago, [...] ela devia possuir seus próprios edifícios, não existentes na realidade. Então criamos certos edifícios temáticos, assim como o sistema de monorilho. Era como uma *Chicago-plus*. Também procuramos algumas cidades asiáticas para ver como Gotham poderia ter se desenvolvido. Incluímos um pouco de arquitetura moderna, alguns pináculos, algumas torres ao estilo de Kuala Lumpur e coisas do tipo (tradução minha).

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



FIGURA 1 – Gotham pela janela do trem.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Poucos quadros à frente, vê-se a cidade a partir de fora (FIGURA 2), em um plano *travelling*, movimento que também centraliza a Torre Wayne no plano. Nota-se novamente o contraste entre as estruturas altas e maciças de concreto e vidro. O uso da perspectiva linear, somado ao contraste entre o fosco da torre e os brilhos do vidro no primeiro plano, cede profundidade ao quadro, não apenas reforçando a importância da Torre para a narrativa, mas também a grandiosidade da cidade, que se espalha em linhas verticais, impossibilitando a visão de uma linha do horizonte.



FIGURA 2 – Os arranha-céus de Gotham.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

À maneira da pintura renascentista, a espacialidade é frontal, centralizada e equilibrada a fim de exprimir profundidade. Trata-se de uma disposição que situa e unifica espaço e narrativa. Segundo Bordwell:

Centering, balancing, frontality, and depth — all these narrational strategies—encourage us to read filmic space as story space. Since the classical narrative depends upon psychological causality, we can think of these strategies as aiming to *personalize* space. (BORDWELL, 1985, p. 54)<sup>5</sup>

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

---

<sup>5</sup> Centralização, equilíbrio, frontalidade, e profundidade — todas essas estratégias narrativas — nos encorajam a ler o espaço fílmico como espaço da história. Posto que a narrativa clássica depende da causalidade psicológica, podemos pensar nestas estratégias como formas de personalizar o espaço (tradução minha).



FIGURA 3 – Parentização da Torre Wayne.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Para utilizar a terminologia de Carroll (1996, p. 85), nos planos apresentados operam em duas dinâmicas: indexação (*indexing*) – o que significa que o foco é dirigido para a Torre Wayne através do movimento da câmera – e de parentização (*bracketing*) – o que quer dizer que o recorte de grandiosidade e prosperidade representadas no enquadramento exclui elementos que poderiam se opor ao discurso que a imagem apresenta.

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

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



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

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

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



FIGURA 4 – A cidade vista de cima

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Quando Bruce retorna a Gotham com o intento de vingar-se de Joe Chill, novamente a montagem constrói um diálogo entre a cidade vista do alto (FIGURA 4) e o nível das interações humanas. O plano aéreo, que, como o anterior, enfoca a arquitetura vertiginosa, é agora contraposto a uma tomada do interior do tribunal onde é realizada a audiência de condicional de Chill. O tribunal não é um lugar de abandono e depredação como o beco, mas também é corrupto, afetado pela influência negativa de Falcone, que manipula o juiz e orquestra o assassinato de Chill. Pode-se notar uma reiteração aqui: vê-se a cidade “de cartão postal”, depois o instável universo de crime e corrupção dos estratos mais baixos.

Rachel diz a Bruce que Carmine Falcone tira proveito do desespero das pessoas, criando novos criminosos e enriquecendo com o tráfico. Ela leva o protagonista até um bar nas proximidades de uma região portuária, onde o mafioso poderia ser encontrado. O caminho até o local desvela ambientes desolados, sujos. Pessoas aparentam se

estabelecer precariamente nos espaços, ou simplesmente vagam em meio às colunas de fumaça que se erguem do chão. É construída uma atmosfera soturna e perigosa. Nas palavras de Rachel Dawes: “Esta cidade está apodrecendo”.



FIGURA 5 – A cidade ao nível do chão.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Bruce entra no bar. Em contraste com os exteriores mostrados anteriormente, o espaço é refinado. O enquadramento revela pessoas bem vestidas, uma lareira, revestimento em painéis de madeira e lustres. É uma ilha de prosperidade em meio ao fracasso das ruas. Falcone oferece uma demonstração de poder: apontando para diversos indivíduos, policiais, vereadores, um sindicalista e um juiz, fala para Bruce que não hesitaria em matá-lo diante dos mesmos. “Este é o tipo de poder que não se compra. Esse é o poder do medo”, afirma o mafioso. Sendo o herdeiro bilionário de uma família de renome, argumenta Falcone, Bruce jamais poderia compreender a angústia que move aquele universo. “E você sempre teme o que não compreende”, diz ele, categórico.



FIGURA 6 – Falcone no bar.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

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

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

Quando a trama conduz Bruce de volta a Gotham, após um exílio auto-imposto de sete anos, apresenta-se um plano geral ainda mais amplo que os anteriores. Uma mancha de luz solar se destaca em meio

às ilhas cobertas por edifícios. Novamente, a trama se dirige para um tribunal sob a influência de Falcone. Após o testemunho do Dr. Jonathan Crane, um capanga do mafioso é declarado insano e enviado para o Asilo Arkham em vez da prisão. Mais adiante é mostrado um diálogo entre Falcone e Crane, deixando claro que existe um acordo entre dois, mas também que Crane está envolvido em um plano maior do que o próprio Falcone é capaz de controlar.

Segue-se outro plano geral, e novamente o ponto focal da imagem é a Torre Wayne, desta vez mais alta e dominante. O corte leva ao interior do edifício, a uma sala onde se reúne a gerência da empresa. Vários componentes de madeira e bustos romanos destacam o aspecto tradicional do ambiente. Earle, o principal encarregado das Empresas Wayne após a morte de Thomas, observa a cidade através das janelas (FIGURA 7). O trem idealizado por Thomas atravessa o espaço.



FIGURA 7 – A Torre Wayne.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Earle representa outra instância de poder. Ao contrário de Thomas, não se preocupa com a cidade – não é, ou não indica ser um filantropo – de modo que, como afirma Lucius Fox, não se interessa em

cuidar da manutenção do trem. Fox, representante da época de Thomas, é relegado à chefia um departamento morto: Ciências Aplicadas – ao contrário de Earle, no topo, Fox parece trabalhar em um porão. Embora não seja um vilão propriamente dito – não é um oponente de Batman –, Earle é uma força que precisa ser detida.

Se, para os efeitos da narrativa, Falcone é a personificação do crime organizado, a corrupção policial é sintetizada no personagem do detetive Flass. Ele é apresentado em um plano médio poluído – que representa o olhar de Gordon, do interior de um carro –, ao fundo, visível apenas através de um espaço aberto entre uma pantográfica e uma porta aberta. Na cena, que se segue a um plano geral da cidade à noite, Flass está coletando propina de um comerciante (FIGURA 8). A atmosfera de ilegalidade é reforçada através do enquadramento e do arranjo cenográfico, via indexação.

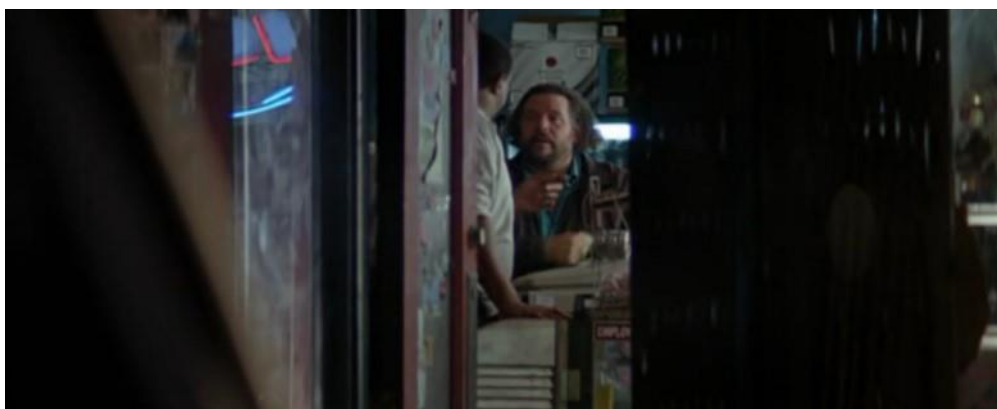


FIGURA 8 – Flass coleta propina de um comerciante.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Os personagens dialogam. Vê-se mais um plano geral noturno, que corta para a primeira incursão de Bruce. Gordon chega à delegacia e é abordado pelo protagonista, que usa um protótipo de disfarce e

armadura. Bruce é perseguido por policiais, salta desajeitadamente de um prédio a outro, e escapa por pouco. Descobrimo que, apesar de seu treinamento, a cidade ainda lhe oferece obstáculos, o personagem buscará aperfeiçoar seus métodos e adquirir equipamentos que o tornem “mais que apenas um homem aos olhos de seus oponentes”.

Falcone contrata Flass como capanga, para auxiliá-lo na receptação de drogas nas docas da cidade. Os espaços reduzidos e mal iluminados entre os contêineres oferecem as condições para a dramática primeira aparição do herói plenamente caracterizado. Em sua mídia de origem, nas histórias em quadrinhos, a área portuária de Gotham é caracterizada por uma perigosa ambiguidade:

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

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

Assim, um ciclo se fecha. No porto, um Bruce jovem é confrontado pelo questionamento de Falcone, sente medo queima seus documentos e abandona seu casaco – possivelmente uma metáfora visual para o abandono de uma velha identidade ou de um velho fardo



– a um mendigo. Quando ele retorna ao porto, declara sua nova identidade, confronta Falcone novamente, impõe medo e, inclusive, depara-se novamente com o mendigo a quem deu o casaco sete anos antes.

A área é coberta por sombras, pontilhada por luzes esparsas, brilhos úmidos e fumaça. Essas características, assim como os espaços comprimidos entre galpões e contêineres restringem a visibilidade dos personagens. Neste caso, a construção do lugar é fundamental para a dinâmica de parentização – o que é mostrado *versus* o que não aparece –, que mantém o suspense em torno momento em que o herói aparecerá plenamente caracterizado. É possível observar um retorno à ideia da cidade como um grande “acessório cênico”: Batman usa os espaços restritos e mal iluminados a seu favor, dissimulando-se e aterrorizando os capangas de Falcone antes de rendê-los.

Após o triunfo de Batman sobre Falcone, a narração é deslocada para o trem elevado. O interior coberto por pichações é ocupado apenas por Rachel e outro homem, que a segue quando ela desce em uma estação. É um ambiente escuro e abandonado, onde se destacam estruturas metálicas e fiação exposta. Batman afugenta dois capangas que pretendiam atacar Rachel e entrega a ela evidências das ligações entre o juiz Faden e Carmine Falcone.

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



### 3. Uma gárgula vigilante: Batman se apodera da cidade

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



FIGURA 9 – Batman como “gárgula”.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

A figura do herói posicionada sobre um lugar alto evoca a ideia de vigilância. O protagonista observa a cidade como se estivesse preparado para saltar sobre ela. O primeiro caso ocorre logo após a cenas de sua primeira noite como Batman: um movimento de câmera o acompanha, empoleirado em uma torre, destacando-se contra o *skyline*

de Gotham (FIGURA 9). A silhueta de capa e capuz permanece como uma estátua, fitando o horizonte.

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

O corte acompanha Flass junto de um vendedor de rua. Os muros são pichados e a calçada é suja. O vendedor atende o policial, que não paga pela comida e toma dinheiro dele. Flass sai em meio à chuva e percorre becos monocromáticos. É então pego e suspenso pelos ares por Batman (FIGURA 10), que o mantém pendurado pela perna enquanto lhe faz perguntas. A perspectiva dá uma noção da posição elevada e dominante do vigilante.



FIGURA 10 – Batman captura Flass.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

Após interrogá-lo, Batman vai para o Narrows. Flass comenta que policiais só vão até lá em grande número. O plano abre para uma

aglomeração de construções sobre uma ilha. Vapores erguem-se em meio à luminosidade difusa. O contraste entre a arquitetura desordenada da ilha e a cidade ao fundo – contornos mais altos, mais geométricos, escuros, bem distribuídos – é agudo (FIGURA 11).



FIGURA 11 – *Establishing shot do Narrows.*

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

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

The Narrows would stand in stark juxtaposition to the glittering, hopeful Gotham of Bruce Wayne’s childhood, the Gotham with clean streets and sleek, high-tech monorail elevated above it all. If Gotham’s best were above, its worst would be below, a cancer eating into the city’s infrastructure. (JESSER; POURROY, 2012, p. 62) <sup>6</sup>

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

---

<sup>6</sup> O *Narrows* estaria em alto contraste com a Gotham esperançosa e cintilante da infância de Bruce Wayne, uma Gotham de ruas limpas e um monotrilho de alta tecnologia acima de tudo. Se o melhor de Gotham estava acima, o seu pior estaria abaixo, um câncer devorando a infraestrutura da cidade.

insular, dialoga com a de Nova York, mas a composição da trama urbana incorpora livremente características de outras grandes cidades.

Seeking reference for the Narrows, Crowley looked at the Walled City of Kowloon – a largely ungoverned, densely populated area of Hong Kong – and then built an elaborate model of a slum growing like a fungus around monorail track supports. Crowley and Nolan further emphasized the isolation of the Narrows by placing it on an island surrounded by a river – much as Roosevelt Island sits within New York City’s East River – linked to Gotham by a proper set of bridges. (JESSER; POURROY, 2012, p. 63)<sup>7</sup>

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

Afora as cidades reais, parece existir também uma cadeia de intertextualidades *entre* as cidades cinematográficas. Os valores de oposição de que trato aqui pode ser observados no contraste entre as torres e o subterrâneo em *Metropolis*, tal como entre arranha-céus e nível da rua em *Blade Runner*, duas instâncias em que, observou Suppia (2011) a oposição aponta para uma hierarquização social. Em *Batman*

---

<sup>7</sup> Buscando referência para o *Narrows*, Crowley observou a cidade murada de *Kowloon* – uma área populosa e amplamente desgovernada de Hong Kong – e então construiu uma elaborada maquete de uma favela crescendo como um fungo em torno dos apoios do monotrilho. Crowley e Nolan enfatizaram ainda mais o isolamento do *Narrows* ao situá-lo em uma ilha cercada por um rio – assim como a Ilha Jaz no Rio East de Nova York – ligado a Gotham por um conjunto adequado de pontes (tradução minha).

*Begins*, a ruína da cidade é vista em suas ruas, não nos planos gerais – que, aliás, poderiam ser interpretados como imagens promissoras da grande cidade. Além disso, as interações ilícitas – suborno, tráfico, assaltos – são desenvolvidas no nível da rua. Earle, por outro lado, assim como os demais executivos da mesa das Empresas Wayne, ocupa o topo da Torre Wayne, assim como ocupa o topo da ordem social, aparentando estar imune às tensões expostas em outros espaços.

Após o *establishing shot* do *Narrows*, a silhueta de capa esvoaçante aparece novamente, agora apoiada contra um muro. Abre-se um cenário caótico, de moradias empilhadas, fios elétricos e varais de roupa cruzados, pedestres e motocicletas compartilhando as mesmas vias apertadas. (FIGURA 12) Ali o herói depara-se pela primeira vez com o Dr. Crane, caracterizado com a máscara de Espantalho, e é dominado pelos efeitos da droga do medo.



FIGURA 12 – Batman no *Narrows*.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

O *Narrows* sintetiza visualmente uma experiência de medo, carência e desespero, encapsulando o sofrimento de Gotham enquanto

experiência urbana. Não é surpreendente, portanto, que o Narrows tenha tamanha importância para o clímax, e que o herói vá até lá em três incursões.

Seguindo Rachel, que foi até lá atrás do Dr. Crane no Asilo Arkham, Bruce retorna ao *Narrows* pela primeira vez. Após o breve lapso de sua derrota anterior, Batman retorna a sua posição de superidade, intimidando seus oponentes, inclusive o Espantalho, a quem força a consumir sua própria droga. O herói escapa com Rachel e abandona o Asilo. Tem início a sequência de perseguição.

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

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

insuficiência da polícia poderia oferecer uma justificção narrativa para a “necessidade de um Batman”.

Mais relevante para minha análise, no entanto, é que a sequência em que o *tumbler* é perseguido pela polícia se inicia nas imediações do Asilo Arkham e prossegue até o momento em que Batman consegue evadir-se para uma estrada isolada, rumo à Mansão Wayne – ou seja, uma distância ampla daquele universo narrativo é coberta, espetacularizando a paisagem urbana. De certa forma a sequência sintetiza o filme de um ponto de vista temático/narrativo – as relações de poder/intimidação/domínio entre protagonista e espaços de Gotham – e estético – a verossimilhança da paisagem, a violência e o aspecto funcional dos veículos envolvidos.

No processo, são oferecidos inúmeros vislumbres de Gotham, e o espaço da metrópole ficcional adquire textura. Os carros cruzam a ponte que liga o *Narrows* ao centro da cidade, e a sequência acompanha vias movimentadas, pistas elevadas e até mesmo telhados. O efeito possível dessa formulação seria ampliar a escala daquele universo. Segundo Nolan (apud JESSER; POURROY, 2012, p. 68) “*We built up a world of Gotham through the use of these real locations, as much as possible [...] and then we mixed these locations with the wonderful sets that Nathan Crowley designed and built in Cardington*”.

#### **4. A Cidade do Medo**

O ato final de *Batman Begins* compreende a execução do plano de uma organização terrorista, a Liga das Sombras, para a destruição de

Gotham: dispersar uma droga no ar que aterrorizará seus cidadãos à loucura. A narrativa entrelaça a destruição da Mansão Wayne – incendiada pelo vilão, Ra's al Ghul. Membros da Liga infiltrados na polícia iniciam uma fuga no Arkham.

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

Ra's al Ghul aciona um emissor de micro-ondas capaz de vaporizar o suprimento de água da cidade. Tubulações e tampa de bueiros estouram com a pressão, envolvendo o bairro em uma névoa esbranquiçada. A droga do medo começa a produzir efeitos nas pessoas, induzindo alucinações. O comissário Loeb, do outro lado de uma das pontes, pede informações através do rádio acerca do que se passa na ilha e não obtém resposta. Segue-se um plano geral do *Narrows* encoberto de vapor: não há quem possa responder, e a autoridade do comissário foi dissolvida (FIGURA 13). A resposta ao caos vem após o corte: Batman se arma e abandona a caverna para avançar sobre a cidade.





FIGURA 13 – Gotham é tomada pelo medo.

SOURCE: Christopher Nolan, 2005.

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

Quando Loeb diz a Gordon que não há mais nenhum reforço que possa ser enviado para o *Narrows*, o *tumbler* salta através da ponte. Batman delega a Gordon a tarefa de conduzir o Tumbler à Torre Wayne – com o propósito de impedir que o pânico cubra toda Gotham. Batman salva Rachel, salta de um edifício e plana sobre o cenário vaporoso, para atacar a Liga das Sombras. Isso ocorre logo após o protagonista afirmar que é definido por seus atos – “Não é quem eu sou por dentro. É o que faço que me define”.

O herói luta com os capangas de Ra's al Ghul e cai em meio à população aterrorizada, que, sob os efeitos da droga, vê nele uma figura diabólica. Ele consegue escapar, prendendo-se ao trem em movimento com seu arpéu. O emissor de micro-ondas à bordo do trem continua funcionando, e os efeitos são sentidos nas ruas de Gotham. O herói consegue entrar no trem e entra em combate com Ra's al Ghul, enquanto a montagem paralela divide foco com o cenário do avanço de Gordon a bordo do *Tumbler*: há dois heróis em ação, dois homens empenhados em salvar Gotham.

Usando o armamento do *Tumbler*, Gordon destrói parte do mon trilho, causando a queda do trem. Batman voa para fora do vagão, recusando-se a salvar a vida do vilão. Os danos físicos à cidade são imensos, mas a Torre Wayne, que seria o epicentro da destruição da cidade, está a salvo. Batman sobrevoa o local (FIGURA 14).



FIGURA 14 – A cidade está a salvo.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

## 5. Um final feliz?

O diálogo que marca o epílogo do filme para Batman abre-se com um plano do céu noturno de Gotham, contra o qual se projeta o sinal do morcego. Gordon, agora promovido a tenente, aguarda Batman no topo do edifício (FIGURA 15). O tom da conversa não propriamente comemorativo. Apesar de reconhecer que houve melhoras na situação de Gotham, Gordon comenta que: 1) o *Narrows* foi “perdido”; 2) metade dos criminosos que escaparam do Arkham ainda está a solta; e 3) o crime busca sobreviver de todas as maneiras possíveis, reagindo a cada investida ou incremento da polícia, de forma que, a reação ao Batman poderia ser ainda mais atroz – neste ponto, o policial apresenta a evidência da aparição implícita do Coringa.



FIGURA 15 – O diálogo no telhado.

FONTE: Christopher Nolan, 2005.

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

O *happy end*, ou final feliz, uma instituição hollywoodiana que oferece “saciedade” ao espectador após o clímax (NACACHE, 2012, p.

115), encontra-se aqui, no triunfo do herói. Todavia, trata-se de uma felicidade relativa, manchada por relativos fracassos e, sobretudo, momentânea, para que se propicie a existência de Batman enquanto Gotham “precisar dele”. E, talvez, esta Gotham sempre precise. Para que o herói possa existir como tal, nenhum bem pode ser permanente.

## 6. Considerações finais

Com efeito, em dadas ocasiões, certas histórias, personagens e cenários são indissociáveis, profundamente imbricados, ao ponto da narrativa humana ser também a narrativa urbana. *Batman Begins* é um filme sobre a jornada de Bruce Wayne e sua transformação na persona de Batman, mas também é a narrativa da transfiguração de Gotham. A cidade tem seu arco narrativo, assim como o protagonista, e suas histórias são, em grande parte relacionáveis, envolvendo uma queda na escuridão, a luta pela sobrevivência e a eventual redenção.

É interessante observar que tal como o herói do filme é um personagem suscetível ao rancor e ao impulso pela vingança, assumindo inclusive uma persona complicada, obscura e intimidadora, sua cidade também não é simples de compreender, consistentemente benevolente ou acolhedora. Assim como Bruce, Gotham precisa também precisa se superar para mostrar que é capaz de ser algo diferente, deixando espaço para a esperança além do desespero. Ao fim, a cidade prevalece, ferida, tal como seu herói, mas pronta para encarar ameaças futuras.

## 7. Referências

### 7.1. Referências bibliográficas

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

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

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

\_\_\_\_\_ et al. **The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960**, New York, Columbia University Press, 1985.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## 7.2. Filmografia

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

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

**BATMAN: O Cavaleiro das Trevas Ressurge**. Direção: Christopher Nolan. Warner Bros., 2012. 1 DVD (165 min.).