

ACIMA DA CIDADE, UMA GÁRGULA EM MOVIMENTO: VISLUMBRES DO URBANO EM *BATMAN* DE TIM BURTON

Vilson André Moreira Gonçalves¹

Resumo

O objetivo do presente trabalho é analisar dois momentos do filme *Batman*, de 1989, dirigido por Tim Burton, partindo do pressuposto de que é possível desdobrar os aspectos formais da tessitura de sua sintaxe fílmica, a fim de estabelecer conexões entre a imagética da câmera e o lugar do espectador. Em nosso estudo buscamos refletir a retórica fílmica de *Batman* e duas vertentes da produção cinematográfica mundial, o Expressionismo alemão e o cinema noir, apoiando nossa reflexão nos trabalhos de Kracauer (1988), Eisner (1985), Cánepa (2006) e Mascarello (2006). Foi possível constatar que Burton constrói, em *Batman*, uma estética urbana que se aproxima destas tendências cinematográficas, sobretudo nos usos da luz.

Palavras-chave

Batman, Cidade, Tim Burton, Expressionismo alemão, Cinema Noir.

Abstract

The goal of this paper is to analyse two moments from the *Batman* film, from 1989, directed by Tim Burton, starting from the assumption that it is possible to unfold the formal aspects of the texture of the film syntax, seeking to establish connections between the camera imagedetics and the place of the spectator. In our text we aim to reflect the film rethoric of *Batman* and two waves of World Cinema production, German Expressionism and *film noir*, supporting our reflection on the works of Kracauer (1988), Eisner (1985), Cánepa (2006) and Mascarello (2006). It was possible to find in Burton's *Batman* the construction of an urban aesthetics wich is next to those cinematographic movements, especially in its use of lighting.

Keywords

Batman, City, Tim Burton, German Expressionism, Film *Noir*.

INTRODUÇÃO

Este trabalho é fruto das discussões desenvolvidas durante a disciplina de *Teorias do Cinema*, ministrada pelo prof. Dr. José Soares Gatti Júnior, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagem da Universidade Tuiuti do Paraná. Nele discorreremos a respeito da adaptação para o cinema de um personagem oriundo das histórias em quadrinhos, o “homem morcego”, sob a direção do cineasta norte-americano Tim Burton, em *Batman*, de 1989.

Esta produção constitui um marco para o gênero dos filmes de super-heróis. Depois de *Superman – o filme* (1978), dirigido por Dick Donner, e as três produções subsequentes protagonizadas pelo Superman em 1980, 1983 e 1987 – *Superman II: A Aventura Continua*, *Superman III* e *Superman IV: Em Busca da Paz*, respectivamente –, *Batman* foi a primeira grande produção hollywoodiana a buscar a transposição de um super-herói do campo dos quadrinhos para o cinema². Por um lado, representou uma portentosa incursão inicial no gênero, que ganharia fôlego apenas no início dos anos 2000, com uma leva significativa de filmes, que incluía *X-Men* e *Homem-Aranha*. Por outro, com *Batman*, Burton apontou novas possibilidades no campo do audiovisual para um personagem já conhecido. Com sua abordagem sombria, o diretor oferecia uma nova caracterização para o protagonista, figura firmemente estabelecida na cultura popular norte-americana. Esta guardava, para boa parte do público, a formulação icônica de cores vívidas e onomatopéias apresentada no seriado televisivo da década de 1960, estrelado por Adam West, no papel de Batman, e Burt Ward, que interpretava o ajudante do herói: Robin, o Menino Prodígio.

Ainda que atualmente seja um cineasta conhecido, na época em que Burton dirigiu *Batman* contava com uma filmografia composta por animações, que produziu em seu período nos Estúdios *Walt Disney* – dentre os quais destacam-se *Vincent* (1982) e *Frankenweenie* (1984), e dois longa-metragens: *As Grandes Aventuras de Pee Wee* (1985) e *Beetlejuice* (1987), ambos comédias, nas quais está presente, segundo Nabais (2010, p. 41-42), “o desenvolvimento da estética que sempre se associa ao seu nome – uma balada num universo extremamente singular, algures entre o sonho e a realidade, uma narrativa que se alimenta da estranheza das personagens”. Com *Batman*, uma superprodução que obteve sucesso de bilheteria, Burton angariou reconhecimento como cineasta dentro do *mainstream*. Ao mesmo tempo, com estes três filmes, construiu estética que se tornou sua assinatura.³

Ao refletirmos sobre as marcas do cinema de Burton e, em especial a construção estética formulada em *Batman*, optamos por nos debruçarmos sobre o elemento urbano, por

guardar estreita relação com a própria constituição do personagem, como veremos à frente. A Gotham City do cineasta é singular: “*uma metrópole defeituosa de neon e vapor, que se assemelha a uma visão dos anos 1940 de um futuro infernal, com bandidos e suas vítimas indefesas*” (NEWMAN, 2007, p. 96). Em oposição à jovial dupla dinâmica do seriado dos anos sessenta, Burton criou um herói perturbado e violento, criatura de um universo extraordinário: Gotham City, uma metrópole fantástica, vertical, escura, suja e, acima de tudo, avassaladora. Neste ambiente, o próprio Batman não é extraordinário, como um *super*-herói dotado de poderes anormais e, portanto, um elemento alienígena – naquele universo, ele encontra sentido. Antes de ser o salvador, Batman é mais uma das gárgulas que observam de cima o caos de espaços comprimidos, edifícios dilapidados e uma aglomeração de criaturas. Aqui o Batman é parte da arquitetura.

A marca que Burton imprimiu ao universo representacional do personagem é notável. Não obstante as idiossincrasias de cada produção, os filmes seguintes da franquia dialogam esteticamente com a produção de 1989, e com sua sequência, *Batman, O Retorno* (1992), tanto pelo reforço – no caso da manutenção da aparência básica da máscara do Batman, por exemplo – quanto pela negação. Ainda que nosso objetivo neste trabalho não seja apontar aproximações e divergências entre as diversas produções fílmicas de Batman, é válido tecer algumas observações. Por exemplo, os filmes dirigidos por Joel Schumacher, *Batman Eternamente* (1995) e *Batman e Robin* (1998) buscam apresentar uma Gotham City mais lúdica e mais evidentemente cômica, menos violenta e escura, que contrasta com a lugubridade tão marcada nas duas primeiras produções. Já os filmes de Christopher Nolan, *Batman Begins* (2005) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) contrapõem a natureza espetacular do universo de Burton, descartando seus aspectos mais caricatos da paisagem urbana e cedendo ao cenário um aspecto de ordinário e “realista”.

Principalmente no campo da estética, as representações de Batman ainda mantêm fortes ligações com o primeiro filme. Segundo Brooker (2001, p. 293), *Batman* era “o filme”, a encarnação definitiva do personagem para o mundo, o personagem de Burton não estava restrito aos fãs que acompanhavam as aventuras do “Cavaleiro das Trevas” nos quadrinhos. Com *Batman* seria sedimentada a figura do homem-morcego para apreciadores de um público mais amplo, independentemente da existência ou não do contato com o Batman previamente manifesto em outras mídias.

Da mesma forma, a Gotham City ali representada é significativa em seu diálogo com as representações presentes nos quadrinhos do início dos anos 90, conforme a descrição de Pearson e Uricchio (1991, p. 206):

Gotham certainly looks “dark, moody and frightening,” with its deserted warehouse districts, garbage strewn alleys, lurking shadows, dilapidated buildings, abandoned construction sites, and tiny people lost in dark, deserted streets loomed over by grotesquely embellished skyscrapers.⁴

Com efeito, tais são elementos que atraem nossa atenção em termos de *design*: o aspecto de abandono e decadência urbana, a cidade suja, de espaços comprimidos e ruas escuras, à sombra de uma arquitetura maciça, opressiva, repleta de ornamentos grotescos. Destarte, como já foi apontado, nosso enfoque recai sobre as representações urbanas presentes no *Batman* de 1989, atentando para os recursos técnicos que dirigem a narrativa, bem como aos componentes estruturantes de uma formulação estética que venham a reforçar o ambiente da Gotham City traçada por Burton.

A partir de uma seleção de cenas que valorizam a arquitetura de Gotham, abordaremos os aspectos visuais de sua composição, detendo-nos na relação que o discurso fílmico estabelece entre o herói e sua cidade através do design, usos de luz e sombra, enquadramentos e movimentação de câmera. Para a análise da sintaxe fílmica, apoiamo-nos nos pressupostos de Browne (2005, p. 230), que trabalha com a relação entre a dinâmica narrativa e as visualidades aplicadas no filme, em busca efetivamente da relação construída “entre a câmera e o espectador”. Refletimos acerca dos momentos em que a formulação da cidade fílmica de Burton apropria-se de valores estéticos desenvolvidos por outras vertentes de produção cinematográfica, das quais trataremos posteriormente: o Expressionismo alemão e o filme *Noir*.

Através de um encadeamento de influências e/ou apropriações temáticas e de estilo, constatamos que a vertente expressionista repercute no Cinema *Noir*; processo que, segundo Cánepa (2006, p. 83), deu-se principalmente a partir do êxodo de cineastas expressionistas da Alemanha para os Estados Unidos durante os anos quarenta. Estes cineastas vieram a trabalhar em Hollywood, adaptando para o mercado local muitas das convenções do cinema que haviam desenvolvido e/ou assimilado em seu país de origem.

Como apontaremos mais adiante, um estudo das opções estéticas de Tim Burton demanda o cotejo com as convenções expressionistas, em vista dos pontos em comum visíveis nos usos de certos recursos técnicos entre esta vertente e a produção ora em análise. A fim de melhor situar as características compositivas do cinema expressionista, trabalharemos a partir dos dois mais amplos e respeitados estudos realizados a partir dos filmes pertencentes a esta vertente: *De Caligari a Hitler: Uma história psicológica do cinema alemão*, de Sigfried

Kracauer (1988) e *A tela demoníaca: As influências de Max Reinhardt e do Expressionismo*, de Lotte Eisner (1985). Estes dois estudos, conforme aponta Cánepa, não se contradizem rigorosamente, mas partem de objetivos distintos. A autora esclarece:

Em *De Caligari a Hitler*, Kracauer sugere que os loucos e tiranos tão populares nas telas alemãs logo após a Primeira Guerra eram protótipos da loucura e da tirania que tomaram a Alemanha nos anos 1930, jogando o país e o mundo em uma guerra desastrosa. Por sua vez, Eisner, em *A tela demoníaca*, procura compreender a prevalência dos temas fantásticos no cinema alemão, mostrando o persistente legado romântico e gótico na cultura e, particularmente, no cinema de Weimar. (CÁNEPA, 2006, p. 79)

Deste modo, enquanto a Kracauer interessa atingir uma compreensão da psicologia do povo alemão subjacente ao cinema da época (o período do Entreguerras), Eisner se concentra propriamente nos aspectos constituintes da estética deste grande conjunto de filmes. Buscamos suporte em ambos os trabalhos, a fim de relacionar as abordagens dos autores e obter uma leitura de maior complexidade, que nos permite realizar um tratamento mais apurado de nosso objeto neste estudo.

Com relação à análise propriamente dita, nossa reflexão está dirigida para dois momentos do filme: o primeiro é a sequência inicial, até a primeira aparição da silhueta do Batman; o segundo é a cena final na qual o olhar do espectador é conduzido ao longo da arquitetura às alturas onde jaz a figura vigilante do herói. Em ambos, como desenvolveremos adiante, há destaque significativo para a altura: a verticalidade das edificações apresenta-se como distinto dispositivo de divisão entre aquilo que está acima – o herói, Batman, em postura predatória, vigilante como as gárgulas nos beirais das construções góticas – e o que está abaixo – as ruas, escuras, sujas, povoadas por criminosos e vítimas.

No tópico a seguir apresentaremos uma descrição dos recortes selecionados para análise. Nossa finalidade é trabalhar dentro do horizonte de análise da imagética fílmica proposto por Browne, qual seja, o de pensar o discurso cinematográfico enquanto diálogo entre imagem e ato narrativo. Propomo-nos, portanto, a buscar esta relação entre o espaço externo à tela – que é, contudo, também espaço narrativo – e o espaço diegético, o campo das imagens, a fim de melhor compreender o funcionamento da formulação fílmica em questão.

Devemos então caracterizar a posição do espectador com relação à ação, o modo pelo qual é estruturada e os atributos específicos do processo de “leitura” (embora não no sentido de uma interpretação). Fazer isso implica uma descrição (dentro dos marcos da narrativa) da relação entre o espaço

literal e ficcional que abrande a dupla origem da ordem fílmica. (BROWNE, 2005, p. 230)

Compreendemos que este não é, como aponta Browne um exercício de *interpretação*, no qual há a busca por um sentido subjacente às imagens. Antes, trata-se de um processo reflexivo acerca das dinâmicas relacionais entre câmera e espectador, campo no qual o olho processa as imagens e empreende suas próprias atribuições de sentido. Por fim, detalharemos os pontos que nos interessam acerca do personagem do Batman e de sua relação com o meio urbano, bem como as reiteraões/convenções presentes no cinema expressionista e no *Noir* com as quais o estilo de Burton estabelece diálogo.

1. DESCRIÇÃO DO OBJETO

1.1. Considerações a respeito do Batman, sua cidade e seus usos no cinema

Foi em uma narrativa publicada na edição 27 da revista *Detective Comics*, em maio de 1939, que o público foi apresentado pela primeira vez ao vigilante mascarado então intitulado *Bat-man*. Ao longo das seis páginas de *O caso da sociedade química* (FINGER; KANE, 2001), Bill Finger (roteirista) e Bob Kane (desenhista), tecem uma trama de mistério que apresenta uma série de assassinatos misteriosos. O enredo constrói o clímax a partir da aparição do herói na terceira página, e reserva a solução do mistério para a penúltima página, guardando para os últimos quadros a morte do vilão e a segunda revelação da trama, qual seja, a identidade do herói: Batman é, na verdade, o *socialite* Bruce Wayne.

O roteiro de Bill Finger busca inspiração nas *pulp magazines*⁵ do período, assim como nos melodramas transmitidos pelo rádio, dois meios de comunicação dos quais se originaram aventuras como *The Shadow* e *The Black Bat*, narrativas sombrias que apresentaram os primeiros vigilantes e combatentes do crime populares (GREENBERGER; MANNING, 2010, p. 8). A figura do Batman guarda em si sintetiza uma infinidade de conceitos relacionados a um longa tradição do medo no Ocidente, a qual abarca criaturas de aparência demoníaca, com chifres, orelhas pontiagudas e asas coriáceas. A tradição iconográfica que compreende estas criaturas compreende de manuscritos medievais (STEPHENS, 2002, p. 110) a pinturas como *Dante e Virgílio no Inferno* de William-Adolphe Bouguereau e *O Grande Dragão Vermelho e a Mulher Vestida com o Sol*, de William Blake, incluindo ainda o

repertório do macabro na literatura e no cinema, trabalhado no romance *Drácula*, de Bram Stoker e em sua adaptação cinematográfica homônima de 1931, dirigida por Tod Browning, bem como no filme *The Bat*, de Roland West (1926).

A partir destas e outras influências, o design de Batman foi concebido por Bob Kane a em cima da forma básica de outro herói, então um recente sucesso, o Superman. O quadrinista ainda incorporou aspectos dos filmes *The Mark of Zorro* (Fred Niblo, 1920) e *The Bat*, e os esboços de uma máquina voadora de Leonardo da Vinci. Bill Finger colaborou com o design final, propondo a Kane que substituísse as asas rígidas por algo mais semelhante a um manto, acrescentando também um capuz com orelhas pontudas. (GREENBERGER; MANNING, 2010, p. 8)

Embora o ambiente urbano tenha sido um componente essencial às histórias desenhadas por Bob Kane, a emergência do Batman nos quadrinhos não se dá em Gotham. As primeiras aventuras de Batman nos quadrinhos passavam-se em uma metrópole indeterminada. Em alguns exemplos, Nova Iorque – e mais especificamente Manhattan – é o palco das aventuras do herói. Em 1940, é atribuído o nome Gotham City, pensado pelo roteirista Bill Finger, à cidade defendida pelo vigilante (GREENBERGER; MANNING, 2010, p. 109).

Nas aventuras Gotham City é flagelada por ameaças de duas ordens. De um lado, gângsteres de terno, gravata e chapéu fedora, caracterizados à maneira de filmes como *Scarface* (1932), de Howard Hawks e *Alma no Lodo* (1931), de Mervyn LeRoy. O segundo grupo é composto por “grandes ameaças” ou gênios do crime, como o Dr. Morte e Hugo Strange e, mais tardiamente, figuras rigorosamente tipificadas, que se tornariam alguns dos mais conhecidos supervilões do universo dos quadrinhos. Dentre estes, temos a ladra de primeira classe, Gata – posteriormente chamada de Mulher Gato –, um ator de filmes B que se converte em criminoso conhecido como Cara de Barro, e o Coringa, desenhado a partir de uma foto do ator alemão Conrad Veidt no filme *O Homem Que Ri* (1928), do expressionista Paul Leni (GREENBERGER; MANNING, 2010, 160).

Ao longo das décadas de quarenta, cinquenta e sessenta, o tom das aventuras tornou-se progressivamente menos sombrio, voltando-se para narrativas fantásticas, com gigantes e extraterrestres. Gotham deixava de ser um lugar de crime – ao menos, do crime convencional. Esta formulação obteria sua mais definitiva manifestação no seriado produzido entre 1966 e 1968. Removendo o personagem do risco de extinção devido a uma prévia baixa nas vendas de seus títulos em quadrinhos, a produção televisiva inaugurou um fenômeno: a ascensão do personagem ao *status* de ícone da cultura *pop*. No processo, a série criou uma imagem do

Batman que persiste, apesar de todas as tentativas de negação que a ela se sucederam. (BROOKER, 2001, p. 179-180)

Foi a partir dos anos de 1970 que teve início o período de reelaboração iniciado com a participação do roteirista Dennis O’Neil e do desenhista Neal Adams nos títulos relacionados ao personagem. Essa “reinvenção” do Batman atingiria seu ponto culminante no final dos anos oitenta, com histórias como *O Cavaleiro das Trevas* (1986) de Frank Miller, *Batman: Ano Um* (1987), de Frank Miller e David Mazzuchelli, *A Piada Mortal* (1988), de Alan Moore e Brian Bolland e *Asilo Arkham* (1989), de Grant Morrison e Dave McKean. Aqui, a cidade voltaria a ser um lugar escuro, taciturno e ameaçador, uma metrópole decadente, da qual mais vemos becos, galpões e habitações comprimidas.

Segundo Brooker (2001, p. 171-172), as narrativas da segunda metade dos anos oitenta buscavam se definir em contraste com relação ao popular seriado protagonizado pelo Batman nos anos sessenta. O filme de Burton se encontra inserido nesta conjuntura: subsequente ao referido conjunto de histórias em quadrinhos, foi possivelmente, uma produção conclusiva na sedimentação de uma nova imagem pela negação da antiga⁶. Isso incluía um suposto retorno às origens do personagem, ou seja, às primeiras histórias de Finger e Kane, mais sombrias e violentas, repletas brumas, escuridão e medo.

Tal imagem evoca as influências no processo de criação do homem morcego, as quais, em grande parte, remontam ao cinema. Para Fisher (2006), Batman é devedor tanto do Expressionismo alemão – via o impacto dos filmes de terror da *Universal Studios*, com *Drácula* (1931), mencionado anteriormente, influenciados pelas convenções expressionistas, na constituição do personagem – quanto do cinema *Noir*, que emergiu por volta da mesma época que o personagem (décadas de 30 e 40). A começar pelos roteiros de Bill Finger, fortemente influenciados pelas narrativas de gênero policial (da literatura e do cinema), passando pelo *Ano Um*, de Frank Miller, são muitas as apropriações de elementos do *Noir* presentes no universo narrativo de Gotham City.

1.2. Sequências urbanas de *Batman*: Burton nos apresenta sua Gotham

O Batman de Tim Burton existe com pleno sentido na Gotham criada para o filme, posto que herói e universo são, neste caso, indissociáveis. A “Nova Iorque” caótica, que aparenta ter crescido de maneira desordenada, permite a mescla de estátuas monumentais,

prédios antigos revestidos de pedra, passagens elevadas, arcadas, portentosas estruturas metálicas, canos expostos e becos desolados.

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

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



FIGURA 1 – A arquitetura esmagadora da Gotham City de Tim Burton.

A seguir, inicia-se uma tomada em *travelling* no espaço público diante de um cinema, o *Monarch*. Neste espaço, aglomeram-se muitas pessoas, inclusive um grupo de mendigos que vasculha o interior de uma lata de lixo. A câmera então acompanha uma família para fora do cinema, um casal e seu filho, cuja aparência os destaca do restante das pessoas que

circulam pelas calçadas de Gotham. São turistas, “bem vestidos”, contrastando duramente com o grande número de indivíduos exibindo trajes e penteados excêntricos ao redor. São vulneráveis, pois não pertencem àquele ambiente, e as demandas da narrativa os condenam a inexorável condição de vítimas. Tentam pegar um táxi, mas o perdem para outra pessoa; tentam chamar a atenção de outros táxis, mas estes passam em disparada pela rua. Não é uma cidade hospitaleira. Prosseguem a pé, em meio à multidão, acotovelando-se e sendo abordados por uma meretriz no meio do caminho. Contrastam com tudo e com todos: estão ali somente para evidenciar a “dureza” de Gotham City.

Os planos seguintes mergulham os referidos personagens em espaços comprimidos, sujos, esfumaçados, esparsamente povoados por bêbados e indigentes. A câmera acompanha sua trajetória de longe, como se fossem presas sob o olhar atento do predador. A família passa por um indigente que pede dinheiro, o qual pragueja a negligência dos turistas. No plano seguinte, o suspense culmina num ataque traiçoeiro contra o homem do casal, uma coronhada na nuca. Ele tomba, enquanto o indigente de antes aparece junto de outro indivíduo e da voz de assalto à mulher. Os assaltantes fogem. E temos um último vislumbre das vítimas no recanto escuro, uma visão aérea, em *plongée*, a visão de um predador reiterada. Como será evidenciado mais adiante no filme, todavia, trata-se agora de outro predador. O recurso será ainda reutilizado em outros momentos do filme.

Apresenta-se o plano seguinte com um acompanhamento musical dramático. Vemos a rua de cima. As linhas negras e vermelhas dos contornos dos prédios conduzem para baixo. Uma construção, mais alta, destaca-se no primeiro plano. Não é um arranha-céu em estilo *art déco*, como os demais na composição, mas a torre de uma catedral; uma estrutura de composição gótica, poligonal, coberta com telhas de chumbo, guarnecida por gárgulas. Num ponto entre duas destas gárgulas uma figura negra é recortada contra um pavimento de pedras vermelhas. A figura gira e retira-se para o interior da torre. Vemos uma capa tremular atrás dela, e a projeção da sombra icônica: uma silhueta humana, encimada por orelhas pontiagudas, o predador que observa do alto. Batman está prestes a entrar em ação.

Os mesmo valores conduzem o espectador ao encerramento da narrativa. Como veremos, novamente o filme faz uso do recurso da altura na formulação de seu discurso. O epílogo: transcorrido o confronto final entre herói e vilão, temos um vislumbre da fachada da prefeitura, com suas formas angulosas, maciças, decorada por estátuas grandes e melancólicas, de contornos sóbrios. As autoridades – prefeito, Gordon, o comissário de polícia e o promotor público Harvey Dent – dirigem-se à imprensa em tom de triunfo: a ameaça que pairava sobre a cidade foi dissipada. O Batman legou à cidade um presente: um

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

Então, a câmera abandona o nível do chão, os espaços semidesertos da urbe – sinal de que o caos que atormentava as ruas foi debelado –, e nos conduz em um veloz *travelling* vertical pela arquitetura sombriamente triunfal de Gotham. Imagens se fundem, expondo fragmentos dos prédios, linhas retas, janelas estreitas, estruturas metálicas, vigas, vapor. Ao final da escalada, a câmera mostra a silhueta do Batman, imóvel, exceto pela capa esvoaçante, em pé sobre uma gárgula. No fundo não há nenhum contorno de outras construções, apenas o sinal luminoso projetado contra o céu nublado. É este o local do protagonista, o telhado desenhado contra as nuvens, apartado da cidade, vulnerável, que envia um sinal ao céu noturno, clamando por ajuda.

2. BURTON E AS SOMBRAS DO PASSADO

2.1. “Os filmes devem ser desenhos que ganham vida”

A Gotham engendrada por Burton e seu *designer* de produção, Anton Furst, por vezes chamada de “retro high-tech” (JONES, 2007), compreende uma eclética composição arquitetônica. Por um lado, possui os tons de uma evidente referência à imagem de uma Nova Iorque dos anos trinta e quarenta – época da aurora de Batman nos quadrinhos. Por outro, incorpora valores diversificados, incluindo estatuária e elementos arquitetônicos referentes a usos históricos da produção do espaço urbano.

Faz-se isenta ainda de prédios de aço e vidro, porém dotada de uma tecnologia intrusiva e evidente – tubulações metálicas fumegantes, passagens elevadas, andaimes – e de uma monumentalidade mais esmagadora que gloriosa – estátuas imensas decorando o prédio da prefeitura, representando a figura de Atlas curvada sob o peso do globo, ou gigantes encapuzados, em estilo Art Déco. É uma metrópole que não está situada no futuro ou no passado, sem, no entanto, identificar-se prontamente com o presente. Segundo Plouffe (2003, p. 2-3):

Architecturally, Gotham City was portrayed by production designer Anton Furst as a hybrid creation of multiple styles, including: early brownstone buildings, modern brutalism, gothic architecture, and Italian futurism, with a few hints of fascist design and art deco reserved for the somewhat low-key City Hall, Grissom Tower, Flugelheim Museum and Vicky Vale's apartment. Though he turned to the 1940s imagery provided by the original comic for inspiration, Furst's primary goal was to create a Gotham that was both believable and timeless. Special effects relied almost exclusively on models and miniatures, with a sporadic inlay of cell animation.⁷

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

Podemos relacionar a utilização que Burton faz de tais recursos às convenções da tendência conhecida como Expressionismo alemão. Esta tendência abrange um número de filmes alemães do período entre as duas guerras mundiais – a República de Weimar –, desde *O Estudante de Praga* (1913), até *M, o Vampiro de Dusseldorf* (1931). O estilo atingiu sua expressão mais célebre com *O Gabinete do Doutor Caligari*, de Robert Wiene (1919). Adquirindo posição de respeito junto aos círculos intelectuais, o Expressionismo ajudará a retirar o cinema do local de desprezo de “arte popular”, dando um passo em direção ao conceito ainda em formação de “cinema de autor”.

Dentre as características da expressão cinematográfica que surgia no final da primeira década do século XX destacavam-se a associação com o campo das artes visuais – em particular o expressionismo na pintura – e a exploração de novas potencialidades da linguagem fílmica. Estes fatores levariam intelectuais a interessarem-se também pelo cinema, até então qualificado como forma de entretenimento vulgar.

O impacto de *Caligari* e de outros filmes igualmente sombrios e enigmáticos provindos de Weimar nos anos seguintes levou à constituição de uma escola cinematográfica que ficaria conhecida como "expressionista" - vista por muitos teóricos como um mito. (CÁNEPA, 2006, p. 55)

Nota-se nos filmes expressionistas, acima de outros fatores, uma significativa unidade estética, desenvolvida em torno de um princípio de exagero e desfiguração/remodelação da imagem. Além do uso de sombras dramáticas – que Eisner atribuíra a uma preferência histórica dos germânicos pela bruma e pelo claro-escuro (EISNER, 1985, p. 22) – e maquiagens pesadas, que produziam fortes contrastes, tais produções apresentam uma exploração peculiar das formas cenográficas, muitas vezes voltada para a distorção,

resultando, por vezes em certas “distorções”. “Essa estratégia de alteração plástica da realidade com vistas à intensificação do drama, numa espécie de deformação expressiva, também se relacionava com outro estilo alemão por excelência: o gótico medieval” (CÁNEPA, 2006, p. 77).

A verticalidade, reforço da altura, é a característica por excelência do gótico medieval. A FIGURA 2 mostra uma comparação de dois planos: o primeiro de *Batman*, representando a cidade de Gotham, e o segundo de *Caligari*, representando a aldeia de Holstenwall.

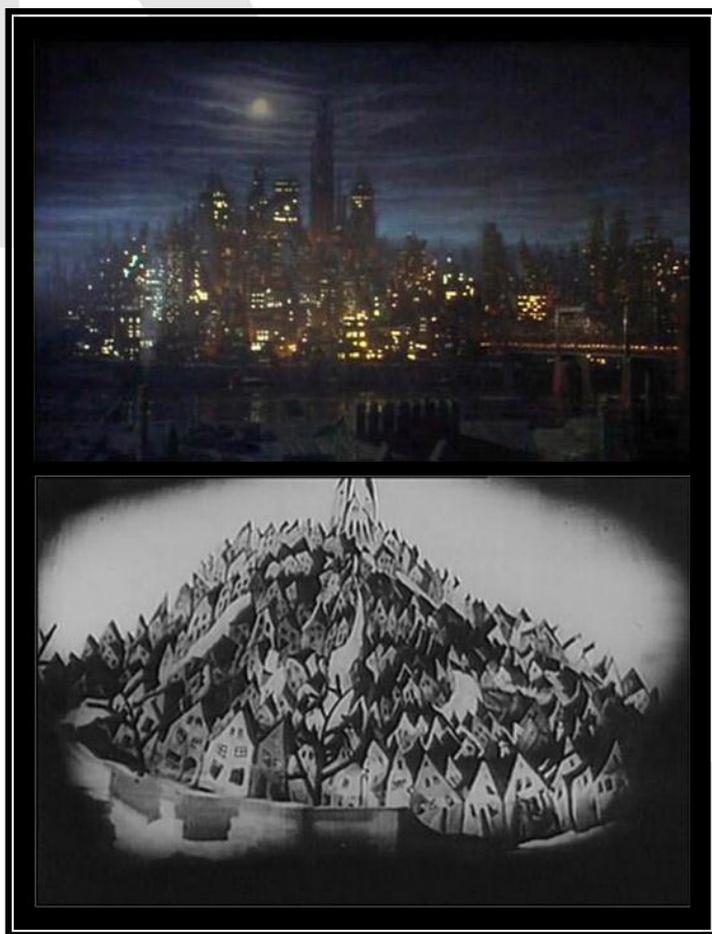


FIGURA 2 – A Gotham de *Batman* (acima) e a Holstenwall de *Caligari* (abaixo).

Cada qual à sua maneira – mais estilizada em *Caligari* –, ambas reforçam a *escalada* da paisagem: o que as caracteriza é altura e a exploração evidente da pictoricidade da figura – novamente, mais nítida em *Caligari*, embora tenha presença forte no filme de Burton. Vejamos o que Eisner fala a respeito do cenário do filme de Wiene:

O cenário de CALIGARI, freqüentemente criticado por ser plano demais, apresenta contudo uma certa profundidade advinda de perspectivas propositalmente falseadas e de ruelas oblíquas que se entrecortam bruscamente, em ângulos imprevistos; às vezes também a profundidade é dada por um pano de fundo que prolonga as ruelas com linhas onduladas – plástica audaciosa, reforçada pelos cubos oblíquos, curvos ou retilíneos convergem para o fundo: um muro que a silhueta do sonâmbulo César costeia, a crista fina do telhado sobre o qual se precipita carregando a presa, os atalhos abruptos que escala na fuga. (EISNER, 1985, p. 28)

Kracauer, por seu lado, aponta as estreitas ligações entre a produção e as artes plásticas, comparando os elementos cênicos de *Caligari* às cidades que o pintor cubista “*Lyonel Feininger evocou através de suas composições angulosas, cristalinas*” (KRACAUER, 1988, p. 85).

“Os filmes devem ser desenhos que ganham vida”: esta era a fórmula de Hermann Warm na época em que ele e seus dois companheiros desenhistas estavam construindo o mundo de Caligari. Obedecendo às suas crenças, os quadros e cortinas de Caligari tinham abundantes complexos de formas recortadas, pontudas, lembrando muito os padrões góticos. Produtos de um estilo que na época quase se tornara um maneirismo, esses complexos sugeriam casas, paredes, paisagens [...], os cenários significavam uma perfeita transformação de objetos materiais em ornamentos emocionais. (KRACAUER, 1988, p. 85)

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

A característica “atemporal” do filme, por sua vez, encontra ainda paralelo com outra produção expressionista: *Metropolis* (1927), dirigido por Fritz Lang. “*Nessa fantasia futurista, a arquitetura criada por Otto Hunte foi fundamental para a construção dramática, produzindo um ambiente industrial ultramoderno e ao mesmo tempo bem próximo do gótico*” (CÁNEPA, 2006, p. 71). Há pois, em ambos os filmes, *Batman* e *Metropolis*, certo senso de deslocamento, certa incapacidade de situar através do que é material vislumbrado em cena, temporalidade da narrativa.

Exibem-se, pois, em *Batman*, contrastes agudos que tornam mais vívido certo discurso fílmico. Destes, o mais recorrente é o contraste entre alto (predatório) – o gângster Grissom

no alto de sua torre, os ladrões do início do filme e o próprio Batman em vários momentos – e baixo (presa) – a família assaltada, o jovem Bruce Wayne ao testemunhar o assassinato de seus pais. Esse contraste é reforçado pelos monumentos, pela catedral gótica, pelos edifícios. Uma arquitetura “mais rica em transições”, ou seja, com maiores variações e contrastes menos visíveis, também seria, possivelmente, menos expressiva. De certa maneira, em sua postura de gárgula vigilante sobre a cidade, Batman remete ao Mefistófeles do *Fausto* (1926) de Murnau (FIGURA 3).



FIGURA 3 – Mefistófeles acima da cidade em *Fausto* (acima) e Batman acima da cidade (abaixo)

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

que o cerca, levando o espectador a uma sensação ambígua de inserção e repulsa por parte da narrativa, a qual gera um universo crível em si, ainda que pendendo na direção do fantástico/estilizado/caricato/arquetípico.

2.2. Filme Negro

Fortemente influenciado pelo cinema expressionista, o *noir* é outra vertente cinematográfica que interessa aos fins desta análise. Para Mascarello, o *noir* é um fenômeno, antes que um gênero propriamente dito, ou um movimento cinematográfico. A construção genérica dos filmes relacionados a este fenômeno, o autor afirma, “*aqueles policiais dos anos 1940 de luz expressionista, narrados em off, com uma loira fatal e um detetive durão ou um trouxa, cheios de violência e erotismo etc*” (MASCARELLO, 2006, p. 178), foi construída lentamente, junto à popularização de um grupo de filmes.

O termo *noir*, por sua vez, foi cunhado por críticos franceses, para classificar os filmes que eram descobertos pelos espectadores da Europa do Pós-Guerra, produções “*de tons escurecidos, temática e fotograficamente, surpreendentes em sua representação crítica e fatalista da sociedade americana e na subversão à unidade e estabilidade típicas do classicismo de Hollywood*” (MASCARELLO, 2006, p. 179). Portanto, as criações abarcadas por este conceito unificador – o “filme negro” – antecedem o mesmo. Todavia, à medida que novos filmes agregavam-se ao cânone, os critérios para a definição deste “*noir* canônico” eram também redimensionados para adequar sua amplitude conceitual em relação a seu crescimento em volume.

Os “tons” particulares do cinema *noir*, remetentes à iluminação – também presentes na estética do cinema de horror norte-americano do Pós-guerra – podem ser atribuídos, a uma influência direta, decorrente da presença de cineastas alemães – participantes da tradição expressionista – em território norte-americano neste momento histórico, conforme Cánepa:

Com a repercussão dos filmes alemães e com o êxodo de cineastas para os EUA, o cinema mundial e, principalmente, o cinema americano, foram influenciados pelo Expressionismo, como se percebe, por exemplo, no

cinema de horror e nos filmes de gângsteres dos anos 1930-1940, e no cinema noir dos anos 1940-1950. (CÁNEPA, 2006, p. 83)

Tendo estes fatores em vista, para trabalhar com o *noir*, devemos pensá-lo em termos mais concretos, com a finalidade de sustentar nossa leitura de *Batman* no que diz respeito às reminiscências estéticas *noir* em sua estética. Para tal, é necessário delimitar os traços compositivos da visualidade dos filmes circunscritos neste fenômeno da história do cinema, para então avaliar quais destes elementos compositivos repercutem diretamente sobre a imagética formulada por Burton. Segundo Mascarello,

[...] é possível afirmar (grosso modo) que as fontes do noir na literatura policial e no Expressionismo cinematográfico alemão contribuíram, respectivamente, com boa parte dos elementos cruciais. Entre os elementos narrativos, cumpre destacar a complexidade das tramas e o uso do flashback (concorrendo para desorientar o espectador), além da narração em over do protagonista masculino. Estilisticamente, sobressaem a iluminação low-key (com profusão de sombras), o emprego de lentes grande-angulares (deformadoras da perspectiva) e o corte do big close-up para o plano geral em plongée (este, o enquadramento noir por excelência). (MASCARELLO, 2006, p. 181)

Dos elementos aqui enumerados podemos atribuir ao *Batman* de Burton, com menor destaque, a presença do *flashback*, este utilizado na sequência em que Bruce Wayne recorda-se do assassinato de seus pais pelas mãos de Jack Napier – o Coringa, interpretado por Jack Nicholson.

Não há, contudo, narração em *off*, e a trama se desenrola de forma objetiva. Uma aproximação de ordem temática poderia ser traçada no que toca a personagem do herói. Em oposição ao herói padrão de filmes clássicos de aventura, o qual apresenta uma figura idealizada, “o herói (ou anti-herói) noir, mesmo no caso do detetive durão, constitui uma inversão desse ego ideal, por suas notórias características de ambigüidade, derrotismo, isolamento e egocentrismo” (MASCARELLO, 2006, p. 183). O Batman interpretado por Michael Keaton, por sua vez, é um indivíduo distintamente obsessivo, solitário e violento.

É, todavia, nos caracteres estilísticos que se encontramos as aproximações mais nítidas. O primeiro que destacamos é o uso da iluminação *low-key*, exemplificado na FIGURA 4. Nesta, comparamos a forma de iluminação utilizada no filme de Burton e em uma produção *noir* de 1942, *Alma Torturada* de Frank Tuttle.

À maneira empregada pelos cinemas *noir* e expressionista, vemos em Batman um uso dramático do contraste entre luz e sombra, efetivamente amplificando as propriedades

expressivas da imagem. No caso de *Batman*, além de auxiliar a produzir a atmosfera sombria que permeia toda a narrativa, vemos que a iluminação reforça ao personagem sua silhueta icônica, subtraindo-lhe os caracteres mais nitidamente humanos: os olhos e a parte do rosto que a máscara não oculta. Deste modo, o personagem adquire uma aparência mais misteriosa e soturna – o que também pode ser visualizado tanto no início do filme quanto em seu epílogo.



FIGURA 4 – Usos da iluminação em *Batman* (em cima) e no *noir Alma Torturada* de Frank Tuttle (1942)

Além do uso da iluminação, destacamos aqui um componente já citado anteriormente: o uso que a produção faz do plano em *plongée*. Como mencionamos acima, o distinto uso da câmera que proporciona ao espectador um vislumbre do alto, é utilizado em diversos momentos ao longo do filme. Na FIGURA 5 estão dispostos três exemplos da utilização deste recurso no filme.

O primeiro dos três recortes é um plano da sequência inicial do filme, no qual a família de turistas é assaltada. Aqui vemos os três personagens, que, perdendo a noção de sua localização em meio à multidão, acabam de entrar em um beco escuro espremido entre prédios antigos. A câmera conduz o espectador por um espaço sujo, no qual se vêem poucas

personas. O olhar dirigido do alto evidencia sua vulnerabilidade: são esmagados pelo cenário. Toda a construção leva a caracterizá-los como futuros vítimas.

O segundo plano exhibe Batman – ou pelo menos sua silhueta – pela primeira vez no filme. As linhas convergem para baixo, dirigindo o olhar para a rua, o nível mais baixo. Quando vemos a forma negra entre as gárgulas no topo da torre se mover, compreendemos que é a visão subjetiva do herói que predomina. Ele olha, de um ponto dominante o espaço urbano, então vê a situação, sabe o que fazer e entra em ação.



FIGURA 5 – Usos de plano *plongée* em *Batman*

O terceiro plano reitera o segundo. Se antes vemos o Batman pronto a lançar seu ataque sobre um inimigo invisível – talvez a cidade como um todo. Aqui a câmera fecha sobre suas futuras vítimas, os assaltantes que há pouco atacaram a família. Da mesma forma como ocorreu previamente com o trio de personagens do primeiro plano, o discurso fílmico aponta ao espectador o destino dos criminosos: serão vítimas também.

Vemos, portanto que Burton emprega diversas estratégias das correntes cinematográficas aqui mencionadas. Seu estilo incorpora, ainda que de maneira livre os elementos mais marcantes do cinema expressionista e do *noir*. Para atender a seus fins – a geração de um universo fantástico, marcado pela existência de um super-herói, agrega as técnicas de iluminação, cenografia e uso de câmera – a qual é a “guia” do olho do espectador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao mesmo tempo em que Tim Burton, com *Batman*, dirigiu um dos primeiros filmes de grande visibilidade dentro do gênero de Super-herói, utilizou-o também como campo para exercitar os recursos técnico-estéticos que se tornariam marcas de seu estilo em meio ao panorama do cinema hollywoodiano. Se, por um lado, o cineasta recorre a formulações próprias de linhas já consolidadas, neste caso o *noir* e filme expressionista, também o faz através de uma dinâmica de releitura, que não deixa de ter sua carga de ironia.

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

Assim, para construir sua narrativa singular, seu princípio de narrativa construída em torno dos valores do estranho, do mistério e do gótico, faz aflorar uma estética extrema, a cidade enquanto lugar de escuridão e crime (a reiteração das visualidades expressionista e *noir*), palco para as ações de indivíduos únicos, obsessivos e icônicos.

Referências

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

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

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

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

FISHER, M. *Gothic Oedipus: subjectivity and Capitalism in Christopher Nolan's Batman Begins* In: ImageText: Interdisciplinary Comics Studies, vol. 2, Ano 2 (2006). Dept of English, University of Florida. Disponível em: <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/fisher/>. Acesso em: 19 de Janeiro de 2012.

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

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

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

MASCARELLO, Fernando. *Film Noir*. In: MASCARELLO, F. *História do Cinema Mundial*. Campinas: Papirus, 2006, pp.177-188.

MATEUS, A. (2007). *As Pulp Magazines*. In: Babilónia. Revista Lusófona de Línguas, Culturas e Tradução, 57-65.

MURACA, M. H. *Tim Burton e o Burtonesque: A Inversão do Conto de Fadas*. In: Revista Semioses, Rio de Janeiro. Vol. 01, N. 07, Agosto de 2010.

NABAIS. *Edward Scissorhands de Tim Burton: um conto de fadas gótico*. Dissertação – Universidade de Lisboa, Mestrado em Estudos Ingleses e Americanos, Lisboa, 2010.

NEWMAN, K. *Batman*. In: WOODS, P. A. *O Estranho Mundo de Tim Burton*. São Paulo: Leya, 2011, pp. 95-99.

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

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

¹ Graduado em Licenciatura em Artes Visuais pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (2006), especialista em História, Arte e Cultura pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (2008), atualmente é mestrando em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná. Atua na área de Arte-Educação, com ensino médio e superior, e realiza trabalhos nos campos da ilustração e de histórias em quadrinhos. Atualmente sua pesquisa se dirige para o campo da adaptação das histórias em quadrinhos para o cinema. Email: vilson21st@hotmail.com.

² Segundo David Bordwell (2006, p. 54), até a década de 1970, as adaptações de histórias em quadrinhos para o cinema constituíram-se principalmente de filmes B. Para o autor, a mudança de abordagem deu-se à medida que tornou-se evidente que boa parte do público das grandes produções era composto por adolescentes, sendo possível esperar que tais filmes obtivessem grandes audiências.

³ Sobre o conceito de *Burtonesque*, ler o artigo *Tim Burton e o Burtonesque: A Inversão do Conto de Fadas*, de Márcio Henrique Muraca (2010)

⁴ Gotham certamente parece “escura, soturna e assustadora”, com seus distritos desertos de galpões, becos cheios de lixo, sombras à espreita, edifícios dilapidados, construções abandonadas, e pessoinhas perdidas no escuro, ruas desertas encobertas por arranha-céus grotescamente decorados. (Tradução nossa)

⁵ Revistas contendo narrativas ficcionais, veiculadas a preços baixos privilegiando formatos como o terror e a ficção policial, mas abrangendo, no todo, uma ampla gama de gêneros. Para mais sobre este tópico, ler *As Pulp Magazines*, de Anabela Mateus (2007).

⁶ A significância da distinção entre o Batman “sombrio” e o Batman “camp”, do seriado, pôde ser sentida de maneira aguda, afirma Brooker (2001, p. 176), quando foi imposta ao ator Adam West pelos advogados da DC Comics de realizar aparições públicas em uma fantasia do Batman, dado o receito da empresa de que o grande público confundisse a performance individual de West com o filme que estava para ser lançado pela Warner Bros.

⁷ Arquiteticamente, Gotham City foi representada pelo designer de produção Anton Furst como uma criação híbrida de múltiplos estilos, incluindo: antigos “brownstone buildings”, brutalismo modernista, arquitetura gótica, e futurismo italiano, com matizes de design fascista e art deco reservados para as algo discretas Prefeitura, Torre Grissom, Museu Flugelheim e o apartamento de Vicky Vale. Embora ele se voltasse à visualidade dos anos de 1940 fornecido pelos quadrinhos originais em busca de inspiração, a meta primeira de Furst era criar uma Gotham que fosse tanto crível quanto atemporal. Os efeitos especiais consistiam quase exclusivamente de modelos e miniaturas, com esporádicas inserções de animação.