

## À Sombra Da Cidade: As Metáforas Urbanas de Gotham City<sup>1</sup>

Antônio Davi Delfino FERREIRA<sup>2</sup>

Ricardo Jorge de Lucena LUCAS<sup>3</sup>

Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, Ceará

### Resumo

Este trabalho irá abordar as referências de Gotham City – a cidade das histórias do personagem dos quadrinhos Batman –, ao modelo de cidades americanas através de temas ligados a aspectos sociais, culturais, históricos, econômicos e políticos na história dos quadrinhos do super-herói. Para identificar os aspectos em comum entre a cidade fictícia e a realidade urbana da pós-modernidade – bem como de que forma se estabelecem tais relações, os estudos de David Harvey e Néstor Canclini serão utilizados em paralelo com a análise dos quadrinhos e filmes onde Gotham City se construiu, como uma caricatura das grandes metrópoles.

**Palavras-chave** Quadrinhos; Cidade; Batman

### 1. Introdução

Pensar a cidade e seus problemas é uma necessidade em um mundo de intensos intercâmbios culturais e influências das grandes metrópoles. Neste âmbito, são muitas as representações artísticas que reproduzem, criticam ou satirizam a vida urbana de variadas formas.

Tais representações assumem a importância de despertar a criticidade e o estranhamento à própria realidade em que se vive, a partir de um olhar externo sobre uma situação da qual se faz parte. O cidadão, ao entrar em contato com uma representação artística do ambiente e da estrutura social em que vive, consegue perceber mais facilmente pontos de questionamento e de organização da cidade que habita e de si mesmo. Os quadrinhos, arte que começa a ser difundida fortemente nos jornais do início do século XX – portanto, em um cenário essencialmente urbano, ao lançar mão de temáticas relativas à cidade, se torna um acessível meio de comunicação para se abordar diversas questões sociais.

Nas páginas da revista *Detective Comics*, em 1939, surge um dos quadrinhos de super-heróis que construiria uma das representações mais profundas da urbanização e das

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na Divisão Temática de Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – X Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Estudante de Graduação 4º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UFC, email: dvferreira01@gmail.com.

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Professor do Curso de Jornalismo da UFC, email: ricardo.jorge@gmail.com.

megalópoles globalizadas. Sob as mãos de Bob Kane e Bill Finger, Batman, um então detetive mascarado, aparecia pela primeira vez resolvendo mistérios e prendendo criminosos em sombrias histórias. A partir deste argumento básico, o campo semântico do vigilante mascarado abrangia também elementos como policiais, automóveis, grandes prédios e empresas multinacionais, e, é claro, crimes variados o possível para serem solucionados pelo Homem-Morcego. Assaltos a banco, sequestros de pessoas importantes, assassinatos, máfia, corrupção e violência seriam motivadores recorrentes para as aventuras do personagem, tudo isso em um cenário que ficou algumas edições sem nome, embora lembrasse em muito a cidade de Nova York. Apenas em 1941 Gotham City ganharia seu nome oficial, um conjunto de metáforas e caricaturas de Nova York e do modelo americano de cidades exposto por Néstor Canclini (2003).

Gotham City, a cidade onde se desenrolam as aventuras do super-herói Batman, é uma alegoria da vida urbana, por vezes humanizada ou personificada na figura de demônios e pragas, em uma visão comumente pessimista e sombria da cidade contemporânea. Aspectos arquitetônicos, geopolíticos e culturais de Gotham City evidenciam suas inspirações a partir de metrópoles mundiais – a saga Monstro do Pântano, escrita por Alan Moore apresenta a origem de Gotham de forma historicamente bastante semelhante à de Nova York.

Ainda que se trate um produto de comunicação voltado para o entretenimento, é possível identificar nos quadrinhos e nas adaptações das histórias de Batman muitos questionamentos de ordem psicológica, moral e social. É sobre esta última que as páginas a seguir discorrem, relacionando a vida e a arte neste recorte. Violência, crime, segregação social, ostentação do consumo, ideologias e movimentos sociais, corrupção e insegurança são elementos latentes da vida urbana nas Américas atualmente. Tais elementos estão igualmente evidenciados nas histórias que acontecem nas ruas de Gotham City, um fascinante e sombrio retrato da vida urbana e seus problemas.

## **2. Cruzando a ponte: a realidade social nos quadrinhos**

Gotham City é uma cidade ligada ao continente por pontes. Antes de cruzar estas pontes para conhecê-la a fundo e analisar suas metáforas sociais, é preciso caminhar por outras pontes, as que ligam a sociedade com os quadrinhos, traçando uma linha do tempo das HQs, sob a perspectiva das publicações do Batman, percebendo assim como os quadrinhos

acabam refletindo e/ou respondendo aos estímulos da sociedade, em uma relação conturbada e atenção e desprezo, de colaboração e contestação.

Historicamente, firmou-se no Ocidente a associação de histórias em quadrinhos com o universo infantil, e, conseqüentemente, a desvalorização ou pouca exploração da linguagem dos quadrinhos como relevante nos processos comunicativos. “Quando eu era criança, sabia exatamente o que era história em quadrinhos. Quadrinhos eram revistas coloridas, cheias de arte sofrível, aventuras idiotas e sujeitos de colante” (MCCLLOUD, 1995). Scott McCloud, um dos mais expressivos teóricos dos quadrinhos ironiza a concepção infantilizada e a conseqüente marginalização do meio de comunicação e da linguagem quadrinística. Alguns anos mais tarde, essa crítica é reforçada na introdução de seu livro *Reinventando Quadrinhos*, onde ele afirma que: “Como os outros meios, os quadrinhos são meramente uma ideia simples em busca de aplicações complexas e todavia permanecem delegados à condição de não-arte.” (MCCLLOUD, 2006).

A polêmica categorização dos quadrinhos como arte, estilo literário, linguagem, tudo isso ou nada disso é uma constante entre os teóricos das HQs. Entretanto, mesmo os pouco letrados no que diz respeito aos quadrinhos não de concordar que a delegação dessas obras – apenas –, ao público infantil, é no mínimo falha, além de bastante perigosa. Para além das páginas coloridas e da fantasia e aventura que consolidaram os quadrinhos como meio de comunicação de massa no século XX, um retorno aos precursores dos quadrinhos evidencia que bem antes da explosão mercadológica, suas histórias já traziam fortes críticas sociais pouco direcionadas para as crianças. McCloud (1995) identifica em artistas como William Hogarth e Rodolphe Töpffer, respectivamente, a crítica social e a sátira que se tornariam recorrentes nas tiras em quadrinhos dos jornais com o surgimento da imprensa, e que não desapareceriam de todo mesmo nos *comic books* de super-heróis.

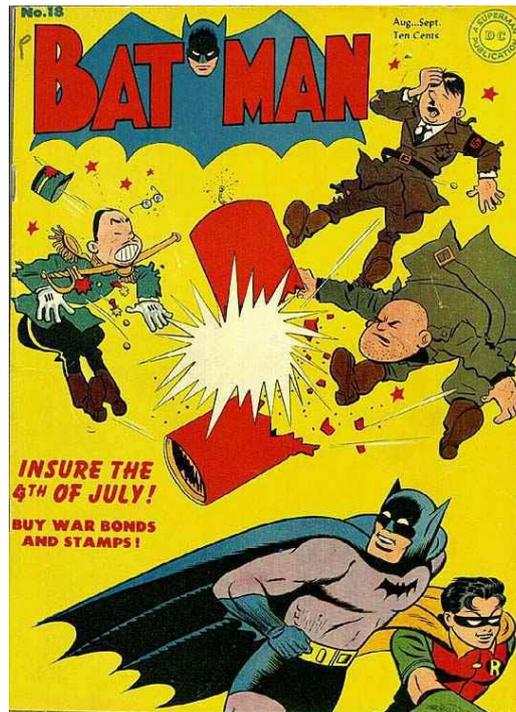


Figura 1: Capa da edição nº 18 de Batman.

Segundo a pesquisadora Sonia Luyten, “O que o período da Segunda Guerra nos deixou foi uma boa lição de como os quadrinhos são um excelente veículo para mensagens de cunho ideológico.” (LUYTEN, 1985). As histórias de Batman surgem no mesmo ano em que a Segunda Guerra começa, e assim como muitos outros super-heróis da época, o Morcego emprestou sua ação e aventuras para transmitir mensagens fortemente carregadas de ideologias sociais durante o período. A imagem acima é a chamativa capa de uma história em que espiões nazistas se infiltram em Gotham City e são derrotados por Batman e Robin.

McCloud (2006) identifica estas referências a questões sociais nos quadrinhos de super-heróis, principalmente, como reconstruções essencialmente voltadas para o público masculino, com elementos fantasiosos que chegam a tornar atrativos e divertidos os combates de guerra – o que acaba esvaziando bastante o caráter social presente nas histórias, até as décadas de 1970 e 1980, quando os quadrinhos com maior apelo mercadológico começam a ser enxergados para além do público infantil, com as luxuosas *graphic novels* e suas tramas e artes mais complexas. Antes disso, eram os quadrinhos *undergrounds* dos movimentos de contracultura dos anos 1960 os responsáveis por gritar aos olhos que quadrinhos não eram apenas coisa de criança e que muitas questões relevantes para a sociedade eram expostas ali.

Contudo, caminhando desde seu surgimento ao lado do maior fenômeno de vendas de HQs dos anos 30 e 40 – o Superman, cabia às histórias de Batman ser igualmente um sucesso editorial. A HQ de Bob Kane e Bill Finger apresentaria quase que um contraponto às aventuras de Clark Kent em Metropolis, sem, contudo, negá-lo. Batman usava roupas de super-herói e vendia como seu companheiro (repare no selo presente no canto direito superior da Figura 1).

Nas páginas internas, porém, os dois eram bem diferentes. Batman é chamado até hoje de super-herói, mas não tem superpoderes. O intelecto, o treinamento e o dinheiro eram as armas de Bruce Wayne contra o crime, abdicando das armas de fogo devido ao trauma de presenciar seus pais serem assassinados em um assalto (afinal, algo tinha que diferenciá-lo dos vilões, tão violentos quanto o próprio homem-morcego).

Nos primeiros volumes de suas histórias – quando Gotham City ainda sequer havia sido citada, Batman já atirava vilões em tanque de ácido, torcia pescoços, quebrava costelas e até mesmo disparava contra capangas com uma metralhadora. Tudo isso de uma forma sempre acidental ou impossível de impedir, garantindo a “integridade” do personagem. Delimitar as histórias dentro de uma cidade fictícia ajudaria então a que as histórias mantivessem toda a violência e justificasse muitas das atitudes dos personagens, que viveriam na “cidade mais violenta do mundo”.

Porém, o público-consumidor dos quadrinhos em revistas específicas, como eram as do Batman e Superman, eram ainda as crianças e os adolescentes. Era preciso também manter um bom relacionamento com a moral e os bons costumes (na verdade, com os pais das crianças) da época. Assim, com o objetivo de reduzir o caráter sombrio de Batman, é criado o personagem Robin, uma criança multicolorida e divertida para equilibrar o tom das histórias do homem-morcego.

À essa altura, já em meados dos anos 1950, o livro *Sedução dos Inocentes* do psiquiatra alemão Fredric Wertham representou mais uma (e talvez a mais forte) onda de críticas aos quadrinhos do Batman ao sugerir a homossexualidade de Bruce Wayne e Dick Grayson (Robin), entre outras muitas acusações que atribuíam aos quadrinhos a culpa pela crescente criminalidade e rebeldia dos jovens. Como resultado, mais uma vez as histórias do homem-morcego tiveram que ser alteradas, refletindo os valores morais da sociedade. Desembarcavam em Gotham City personagens como Batwoman e Batgirl, para serem pares românticos de Batman e Robin e proferirem ao final de cada história frases que afirmassem

ao público a heterossexualidade da dupla dinâmica. Esta fase “politicamente correta” do personagem originaria a série cômica de TV de 1966, estrelada pelo ator Adam West.



Figura 2: Quadros finais da história “Prisioneiro de Três Mundos”, publicada em Batman #141 (1963), onde Batgirl dá um beijo em Robin e diz: “Oh, Robin! Agora eu sei que você realmente cuida mim!”, e Batwoman fala: “Hmm! Talvez abordagem direta da Batgirl seja a melhor maneira para uma garota obter o seu cara! Vem cá, Batman!”

Com a chegada das décadas de 1970 e 1980, depois da instauração da classificação etária nos quadrinhos, o universo das histórias do Batman voltou a apresentar histórias mais sombrias, e seria nesta época que Gotham City seria melhor explorada pelos artistas que conduziram as aventuras do homem-morcego. Com as adaptações do personagem para o cinema, a partir de Tim Burton em 1989, começa-se a dar mais importância à exótica cidade de grandes prédios e ruas escuras como importante elemento para a narrativa, quase tanto quanto os personagens que nela figuram. Gotham não seria apenas um cenário.

### 3. Alter ego: a identidade secreta da cidade

A mestre em Ciências Sociais com o projeto intitulado Visões da Modernidade nas Histórias em Quadrinhos: Gotham e Metrópolis em finais de 1930 Marina Cavalcanti Vieira escreve que “Assim como os seus personagens, as cidades retratadas em tais histórias [Batman e Superman] ganham papel primordial na concepção e desenrolar das narrativas.” (CAVALCANTI, 2013). Essa concepção não se restringe apenas às cidades fictícias, mas é uma constante na vida urbana da contemporaneidade. Independente da história e da contextualização – se quisermos atingir a vã e ingrata tentativa de definição geral –, pode-se dizer que a cidade figura como um organismo vivo, que se transforma, se molda, nasce e morre da mesma forma que os seres que nela habitam, a constroem e a constituem.

Sendo assim, os atores que constituem, formam, constroem e habitam a cidade estão de alguma forma “sendo”, “vivendo” a cidade – ou a imagem da cidade que possuem. Bruce Wayne, seu mordomo Alfred, seu parceiro Robin, o comissário de polícia James Gordon e os vilões Coringa, Charada, Pinguim, e todos os personagens do universo do homem-morcego formam o que Gotham City é. Heróis e vilões, redimidos e corruptos, estes personagens refletem o que Gotham City representa e a cidade representa aquilo que os personagens são.

Uma comparação simples para exemplificar isso seria dizer que a cidade de Fortaleza é uma cidade quente, acolhedora, risonha, mas também aguerrida, empobrecida e desigual *porque* o fortalezense é, teoricamente, expansivo, receptivo, descontraído, ao mesmo tempo em que é batalhador, e sofre a desigualdade social. É claro que estes conceitos são no mínimo reducionistas, como também é claro que os conceitos mais generalizados podem, como será mostrado a seguir, influenciar e/ou se tornarem reais quando reforçados e evidenciados pela cultura, pelos meios de comunicação e pela arte.

Gotham City é fruto e consequência daquilo que Bob Kane e Bill Finger pensaram inicialmente como cenário para as histórias do então detetive Batman em seus quadrinhos e, nessas histórias, é fruto e consequência daquilo que os habitantes de Gotham City são e fazem – e não apenas isso, mas também é influência para os “indivíduos neutros” que por ela passam, em uma relação de mão dupla cada vez mais complexa. A cidade influencia e é influenciada.

A partir desta ideia de que a cidade se constitui daquilo que os seus cidadãos são e fazem, outro importante conceito das histórias em quadrinhos pode ser relacionado. McCloud atribui à identificação do leitor o alto grau de envolvimento com as narrativas quadrinísticas, sobretudo às que utilizam o desenho cartunesco (simplificado). As HQs de super-heróis não são necessariamente desenhos cartunizados, mas em relação à realidade, podemos dizer que há uma simplificação de sentidos e traços nesse gênero também. Qual seria o problema de ambientar as aventuras do Batman em Nova York, já que a ambientação das primeiras histórias lembrava tanto a Grande Maçã? Além das razões apontadas anteriormente, o problema principal seria justamente a *identificação*.

Quando, em 1940, Bill Finger decidiu nomear a cidade do Batman, ele pensou em algo que pudesse representar o que Gotham começava a ser nos quadrinhos: um personagem vivo, que não poderia ser Nova York ou qualquer outra cidade real porque já era peculiar o bastante e se relacionava com os personagens da história como se ela própria

já fosse um personagem. Em entrevista publicada no livro *The (Steranko) History Of Comics*, Finger diz que encontrou o nome da cidade em um catálogo telefônico de Nova York, quando procurava um nome que não fosse o da cidade real para que qualquer leitor pudesse se identificar com Gotham City.



Figura 3: Quadro de Monstro do Pântano #53 (1986), história de Alan Moore em que a origem de Gotham City é narrada igual à de Nova York.

Embora o objetivo de se distanciar do referencial de Nova York tenha sido alcançado com o passar do tempo, o jogo de identificação com a cidade continuou a ser explorado, principalmente na edição #53 da saga Monstro do Pântano de 1986 (figura 3), em que Alan Moore confronta Batman enfrenta o monstro verde para salvar Gotham City de ser transformada em um grande pântano. Nessa história, a origem da cidade é contada de modo muito semelhante à de Nova York, reforçando a relação entre ambas.

Assim, como Batman é o disfarce de Bruce Wayne para fazer aquilo que o playboy não poderia fazer de cara limpa, Gotham City surgiu em Batman #04 como o alter ego de Nova York e de qualquer grande cidade dos Estados Unidos (ou do resto do mundo), onde a alcunha de “cidade mais violenta dos quadrinhos” justificaria que os mais diversos crimes das cidades reais fossem reunidos e caricaturados de forma escrachada e sombria nas páginas de Batman.

### **3. Do alto da Torre Wayne: caminhando pela cidade**

#### **3.1 O cavaleiro e o bilionário**

Retratada por diversos artistas e sob diversos pontos de vista durante os 75 anos das histórias do Homem-Morcego, a sombria cidade em que Batman combate o crime acaba ganhando diferentes perspectivas e variações de história para história e de mídia para mídia – considerando também as adaptações dos quadrinhos para literatura, TV, cinema e videogames. Ainda assim, há características marcantes e gerais que tornam Gotham facilmente reconhecível para quem tem acesso a mais de uma versão das histórias que nela (ou com ela) são narradas.

Nos quadrinhos, Gotham City se tornaria uma das cidades melhor desenvolvidas em termos geográficos, políticos e narrativos dos quadrinhos, principalmente após a versão cinematográfica do filme *Batman* (1989) de Tim Burton, premiado com o Oscar de melhor direção de arte pela cenografia da cidade. Aos poucos, apesar das várias mãos envolvidas nas versões das histórias do Homem-Morcego, Gotham City ganhava identidade visual. Com o passar do tempo, pontos turísticos, bairros, regiões e ilhas iriam compor o mapa oficial da cidade. Tudo isso dentro de um meio ficcional, mas com a relevância de tornar a cidade cada vez mais verossímil para o leitor/telespectador, fortalecendo a identificação com a história.

Como o próprio nome sugere, Gotham City é uma cidade eminentemente gótica<sup>4</sup>. Esse estilo serve para reforçar tanto o caráter sombrio da maior parte das histórias do Batman, como também para transformar a cidade em um habitat adequado para um morcego. Nas ruas escuras de Gotham City, Batman transita pelas sombras sem ser percebido como os morcegos faziam nas grandes igrejas europeias construídas nos séculos XII a XIV. Ao mesmo tempo em que carrega essa nostalgia em sua arquitetura, Gotham City também tem ares de megalópole, sobretudo durante o dia, quando destacam-se seus prédios comerciais que despontam na cidade.

O sociólogo David Harvey identifica como constante nas grandes cidades a existência de tal convergência arquitetônica, formando um “tecido urbano” em que se sobrepõem estilos de edificações diversos, “que podem variar dos espaços íntimos e personalizados ao esplendor do espetáculo, passando pela monumentalidade tradicional.” (HARVEY, 1993). Tal ecletismo arquitetônico é reflexo de um ecletismo social, personificado inclusive pelas

---

<sup>4</sup> Essa referência simples acabou se perdendo nas primeiras edições da versão brasileira dos quadrinhos do Batman, em uma época em que era comum se traduzir e adaptar os nomes próprios dos personagens e cidades. Assim, durante algum tempo Gotham chegou a ser chamada de “Riacho Doce”.

identidades do personagem principal: Bruce Wayne (representado riqueza, luxo e poder) está para a pós-modernidade como Batman (em face ao crime, miséria e corrupção) está para a idade média.

Este dualismo de realidades que coexistem em uma mesma cidade, porém não se misturam, é uma das características apontadas por Néstor Canclini em sua análise do modelo de cidade global norte-americana.

O *reboot* sofrido pelos personagens da *DC Comics* na década de 1980 tornaria as HQs menos infantilizadas e mais coesas. Segundo McCloud:

“Nos anos 80, aqueles que melhor entendiam de super-heróis começaram a desconstruir o gênero, esperando insuflar alguma vida em velhas carcaças, rompendo praticamente todas as ‘regras’ testadas e comprovadas. A desconstrução dos anos 80 deixou evidentes os mecanismos internos do gênero e se tornou a fundação de uma reconstrução resoluto e unívoca por argumentistas dos anos 90.” (MCCLLOUD, 2006 p.)

Neste período, histórias como *Batman: Ano Um* e *Cavaleiro das Trevas*, ambas de Frank Miller, apresentariam uma Gotham City mais estruturada, firmando de vez o conceito o elemento da noite como determinante para as histórias. Não demoraria, então, para a cidade se tornar base para muitos arcos de histórias, entre eles a saga *Terra de Ninguém* (2000), em que um terremoto destrói Gotham City fazendo com que sua população seja retirada do local e o governo dos Estados Unidos decida desanexar de vez a violenta cidade de seu território.

*Terra de Ninguém* apresenta mais alguns pontos importantes para a construção da identificação em Gotham: a trama parte do conflito que acontece quando parte da população se recusa a deixar sua cidade, acreditando que a corrupção ainda não assolara totalmente o lugar. A sensação de pertencimento é mais um ponto destacado por Canclini nas cidades globalizadas, aliado à segregação dos guetos, que se faz presente nos volumes de *Terra de Ninguém*, além de questões como distribuição de terras e reforma agrária. Os cidadãos remanescentes de Gotham City dividem a cidade em áreas que pertencem ao seu grupo social: todos reivindicam que sua cidade seja poupada, mas não ocorre união de forças para que isso ocorra. Além disso, é considerada a diferença entre a Gotham City das histórias de 1940 e a que aparece no arco, apontando para uma decadência que levaria a cidade de um dos maiores PIBs dos EUA para a situação de criminalidade intensa, doenças e um desastre natural.

### 3.2 O mapa da cidade

O arco de histórias possui também o que se considera como o mapa oficial de Gotham City, um elemento importante para a formação e o reconhecimento da cidade como unidade. Neste mapa, cada região da cidade se torna melhor definida para se tornar ponto de partida e cenário de outras histórias.

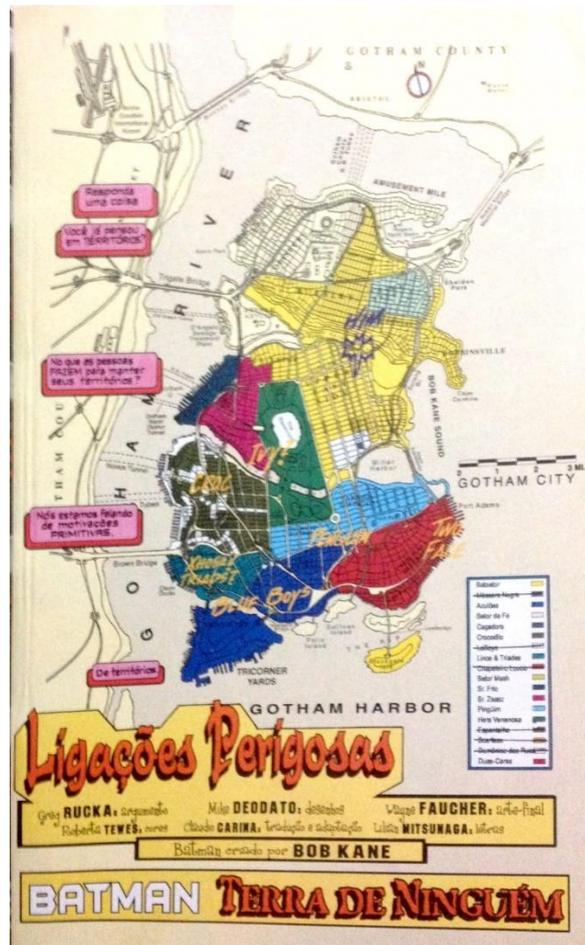


Figura 4: Mapa de Gotham City publicado em Terra de Ninguém (2000)

Em um fictício mapa dos Estados Unidos, Gotham City faria fronteira com sua inspiradora Nova York e seu contraste, Metropolis (cidade onde acontecem as histórias de Superman). A partir de Terra de Ninguém, oficializou-se que a cidade é dividida socialmente entre norte – onde se concentram as classes mais pobres, e sul – região da mansão Wayne e demais grandes edificações da cidade. Não poderia ser diferente: as metrópoles da pós-modernidade seguem exatamente este modelo, com diferenciação entre áreas nobres e periferia.

Na trilogia para o cinema do diretor Christopher Nolan, de 2005 a 2012, é criada a ilha de Narrows, entre as regiões norte e sul, que abriga nos filmes o Asilo Arkham, prisão para onde são levados os insanos vilões derrotados por Batman. O asilo é uma versão das

prisões de segurança máxima, servindo de cenário para algumas das histórias e passagens de maior tensão psicológica, com maior expressividade na figura do vilão Coringa – em referência à anarquia, à loucura e à contestação à ordem vigente. Nesta versão, é em Narrows que se localiza também a maior favela de Gotham – mais um ponto em comum com as cidades da pós-modernidade, onde cada vez mais as divergências sociais se tornam mais latentes que as geográficas, que se aproximam com o desenvolvimento físico conturbado.

#### **4. À sombra da cidade: consumo, crime e decadência**

“(…) temer o outro, pela simples razão de ser outro” (Bauman *apud* Canclini, 2003, p. 154). Certamente este é um dos mais evidentes aspectos das cidades globais retratados nas páginas e nas cenas das peripécias do Cavaleiro das Trevas. É claro que a arquitetura gótica e o caótico amontoado de avenidas e prédios comerciais exageradamente altos servem para situar Gotham como um centro econômico típico das grandes cidades dos Estados Unidos, e que as sombras e a névoa que envolvem a cidade são recursos narrativos extremamente eficientes que inserem o leitor mais leigo na atmosfera sombria que paira pelas melhores histórias do Batman. Mas nada disso teria tanta representatividade se Gotham City não fosse o que é: um cenário para crimes e máfia, assassinatos e sequestros, mistério, miséria e violência contrastando com a luxuosa mansão Wayne e as suntuosas edificações da cidade. O medo é um habitante antigo de Gotham City.

Na história “O palhaço à meia-noite”, de Grant Morrison, o capítulo intitulado “O Cavaleiro e a Cidade” apresenta um texto que se lança a resumir em palavras – e apenas uma ilustração, a atmosfera que envolve Gotham City:

“Gotham City, onde o escorregadio eletromagnetismo da necessidade, esperança e medo humano irradiam em uma nova noite de janeiro tão violenta que dá pra (sic) sentir como você sente o gosto de papel alumínio em suas obturações.” (MORRISON, 2007, p. 54)

Morrison utiliza termos como “Besta” e “Babilônia Americana do século 21” para se referir à Gotham, refletindo o que Canclini aponta como o imaginário internacional acerca da cidade, principalmente aquelas que seguem o modelo americano de bairros e guetos, segundo o qual a cidade seria vista como um centro de poluição, violência e desigualdade.

Em *Batman: Ano Um*, de Frank Miller, é narrado o primeiro contato de James Gordon com Gotham City e sua corrupção que penetra até mesmo na polícia da cidade. O jovem Gordon e o Bruce Wayne criança podem ser considerados “indivíduos neutros”, que seriam influenciados e influenciariam a cidade de Gotham. A vida com (e não apenas ‘em’)

Gotham City, influencia o jovem policial a se tornar um comissário constantemente atormentado pela insegurança e incerteza da cidade que tem que proteger e o menino rico a se tornar o cavaleiro encapuzado que luta para se vingar da morte de seus pais, mesmo sabendo que seria impossível tê-los de volta e punir apenas o responsável pelo crime que os vitimou: Batman começa sua cruzada querendo vingança de Gotham inteira. No filme “Batman Begins”, de 2005, esta sede de vingança se torna no decorrer da história um compromisso de salvar Gotham City do crime que a domina, ou seja, salvá-la de si mesma. Neste ponto, a relação entre a cidade e os indivíduos, assume a dupla via anunciada anteriormente: é a vez de Batman influenciar a cidade.

“(...) queremos exibir poder e obter prazer, sendo, irremediavelmente, influenciáveis e superficiais?” (ROCHA, 2006:85) a resposta do Bruce Wayne nos quadrinhos ao questionamento de Everardo Rocha seria certamente sim. Nos quadrinhos, é mais comum vermos o *playboy* Bruce em cena entre uma aventura e outra, uma paródia ao modo de vida ostentador das grandes celebridades que se tornam alvo de desejo nas megalópoles. Embora o Batman seja o personagem criado, é Bruce Wayne quem vive na Gotham das aparências. Nas histórias, a cidade é um grande centro econômico e provavelmente neste contexto quem a vê de fora a concebe exatamente assim: um lugar de grande desenvolvimento da economia e da indústria e só. Mas as aventuras do Cavaleiro das Trevas se desenrolam nos becos e nas avenidas da cidade com um elemento catalisador: à noite. Na escuridão sombria de Gotham City, a violência, a corrupção e a promiscuidade imperam com um luxo peculiar, um soturno prazer pelo crime:

“Onde o crime e a alta sociedade vivem promiscuamente e tudo está à venda. Onde nuvens encardidas se esbarram e desaparecem nos picos depravados dos mundialmente famosos arranha-céus em Wall Street e na Levi (...) É o tipo de cidade que sussurra ‘querido’ enquanto rouba a sua carteira, que promete o mundo e entrega a sarjeta, ou vice-versa, e acaba com você com um beijo, ou uma bala, para então esquecer o seu nome antes do amanhecer. (...) Onde as vidas humanas são compradas e vendidas e a inocência tem um preço.” (MORRISON, 2007:54)

## 5. Considerações Finais

Gotham City não é um cenário. Não apenas. Trata-se de uma cidade, e uma cidade muito parecida com a cidade da sociedade do consumo atual. Por esta razão, não é estática, mas parece ter vida e ação como um personagem da mitologia de Batman. Talvez um vilão...

Pode-se dizer que em Gotham figuram réplicas quadrinizadas da vida urbana americana, da década de 1940 até hoje. Em 75 anos, embora tenha aspectos que possam

caracterizar Gotham como uma cidade viva e dinâmica, ao mesmo tempo ela parece exatamente a mesma das primeiras histórias, com violência e crime rondando as noites da cidade. A violência, a corrupção, o crime, a segregação, o consumo volante e combustível da cidade industrial não ficou no passado das cidades norte-americanas, mas são traços que as marcam até hoje. Relembrando *A Globalização Imaginada* de Canclini, as cidades emergentes latino-americanas, como as principais capitais brasileiras, seguem o modelo das cidades dos Estados Unidos, são influenciadas por seus modos de vida e organização segregada. Desta forma, Gotham City pode ser bem mais parecida com a realidade nacional do que se imagina a um primeiro olhar.

### Referências

- BATMAN Begins. Direção: Christopher Nolan. Produção: Emma Thomas, Larry J. Franco, Charles Roven. EUA/Reino Unido: Warner Bros, 2005. 1 DVD (140 min).
- BATMAN. Direção: Tim Burton. Produção: Peter Guber, Jon Peters, Benjamin Melniker, Michael Uslan. EUA: Warner Bros, 1989. 1 DVD (126 min).
- CANCLINI, Néstor. **A globalização imaginada**. Rio de Janeiro: Editora PUC Rio, 2008.
- HARVEY, David. **A condição pós-moderna**. São Paulo: Edições Loyola, 1992.
- LUYTEN, Sonia. **O que é história em quadrinhos**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.
- MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.
- \_\_\_\_\_. **Reinventando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2006.
- MORRISON, Grant. **O Palhaço à Meia-Noite**. Batman. São Paulo: Panini, 2008.
- ROCHA, Everardo. **Representações do consumo: estudos sobre a narrativa publicitária**. São Paulo: Editora Iluminuras, 2006.
- RUCKA; DICKSON, Greg; Chuck. **Batman Terra de Ninguém**. São Paulo: Abril, 2000.
- VIEIRA, Marina Cavalcanti. Por uma etnografia urbana dos quadrinhos. **Espaço Acadêmico**, Maringá, v. 142, p. 20-26, mar. 2013.