



Nicholas de Andueza Sineiro

**Paisagem urbana, terrorismo e emancipação
A máscara e o sorriso na trilogia cinematográfica de Batman**

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social.

Orientadora: Prof. Andréa França Martins

Rio de Janeiro
Abril de 2016



Nicholas de Andueza Sineiro

Paisagem urbana, terrorismo e emancipação: a máscara e o sorriso na trilogia cinematográfica de Batman.

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social do Departamento de Comunicação Social do Centro de Ciências Sociais da PUC-Rio. Aprovada pela Comissão Examinadora abaixo assinada

Profa. Andréa França Martins

Orientadora

Departamento de Comunicação Social – PUC-Rio

Prof. Renato Cordeiro Gomes

Departamento de Comunicação Social – PUC-Rio

Prof. Maurício Lissovsky

Universidade Federal do Rio de Janeiro

Prof.^a Mônica Herz

Vice-Decana de Pós-Graduação do CCS

Rio de Janeiro,

19 de Abril de 2016

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização do autor, do orientador e da universidade.

Nicholas de Andueza Sineiro

Graduou-se em Comunicação, com Bacharelado em Cinema, na PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro) em 2013. Tem a pesquisa voltada para a relação entre Cinema e Cidade. Atualmente desenvolve cineclubes em escolas, para os ensinos Fundamental e Médio.

Ficha Catalográfica

Sineiro, Nicholas de Andueza

Paisagem urbana, terrorismo e emancipação : a máscara e o sorriso na trilogia cinematográfica de Batman / Nicholas de Andueza Sineiro ; orientadora: Andréa França Martins. – 2016.

204 f. : il. color. ; 30 cm

Dissertação (mestrado)—Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Comunicação Social, 2016.

Inclui bibliografia

1. Comunicação Social – Teses. 2. Cinema. 3. Paisagem urbana. 4. Terrorismo. 5. Cidade. 6. Batman. I. Martins, Andréa França. II. Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Comunicação Social. III. Título.

CDD: 302.23

A meus pais, a meu irmão
e à minha menina.

Agradecimentos

A meus pais, Sylvia e Guilherme, pelo carinho e pelo amor que já vêm desde muito antes da dissertação.

A Mônica, por cuidar tanto de mim quanto do meu pai, na alegria e na tristeza.

A meu irmão Brenno, por suas maravilhosas descobertas, feitas por conta própria.

A Drika, minha menina, que me acompanhou durante todo o processo da dissertação, e que me acompanha sempre, na lágrima e no riso. No beijo.

A minha madrinha Andréa, pelo amor que me dedica desde antes do mestrado e pela ajuda fundamental na escolha do meu objeto para a pesquisa.

A Nicinha, pelo suporte e pela paciência de longa data.

A Antônio e Terezinha, por me receberem com a simplicidade própria do amor.

Ao amigo-irmão Rafael Julião, pela ajuda dedicada e fiel, pelo interesse nas discussões, pelas tantas contribuições à minha pesquisa – do início ao fim.

Ao amigo-irmão Caíto, por ter me confidenciado num belo dia que “a realidade é libertadora”, pela cumplicidade de sempre e pelas longas conversas.

Ao amigo-irmão Rapha e a Tathi, corpos livres na música e no riso, por serem.

Aos amigos d’A Taberna, pela paciência com a minha ausência e pelas sempre densas discussões.

Aos amigos Leonardo Esteves, Loscar, Flávio Kactuz e Hernani Heffner, grandes estimuladores e apoiadores da minha pesquisa.

À professora e amiga Andréa França, pela orientação atenciosa e instigante, por acolher e problematizar minhas ideias – tanto na dissertação como na sala de aula.

Aos professores Maurício Lisovsky e Renato C. Gomes, que gentilmente aceitaram o convite para participar da banca examinadora; e também a Liliane Heynemann, pela prontidão e disponibilidade.

A Marise Lira, por toda a ajuda e atenção.

À PUC-Rio e à Capes, instituições sem as quais esta dissertação não teria sido possível.

Resumo

Sineiro, Nicholas Andueza; Martins, Andréa França. **Paisagem urbana, terrorismo e emancipação: a máscara e o sorriso na trilogia cinematográfica de Batman**. Rio de Janeiro, 2016. 204p. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Esta dissertação analisa, a partir da trilogia cinematográfica de Batman (2005-2012), o modo como os procedimentos expressivos elaborados nas imagens constroem (ou não) a possibilidade de emancipação do espaço urbano. Inseridos no contexto pós 11 de setembro, os três filmes dialogam com o lastro iconológico da Guerra ao Terror: figuras sem-rostos, duplos, múltiplos, anônimos, imagens especulares; e ao centro das disputas, a metrópole de Gotham. O custo “necessário”, entretanto, para a salvação de Gotham por Batman parece ser o monopólio tanto da cidade quanto da imagem da cidade: um monopólio que serve de blindagem contra os efeitos caleidoscópicos do terror. A paisagem urbana (amálgama entre a urbe e sua imagem) se torna portanto meio privilegiado de análise. E eis a centralidade do segundo filme da trilogia na discussão que se propõe: o ataque iconoclasta do Coringa, por meio do jogo e do riso, profana o monopólio (da “verdade”, do “bem”, da “ordem” e da imagem) instituído pelo homem morcego. Com a invasão de uma imagem outra por entre as visibilidades do filme, rompe-se o unívoco e com ele o monopólio sobre a cidade e suas representações.

Palavras-chave

Cinema; Paisagem urbana; Terrorismo; Cidade; Batman.

Abstract

Sineiro, Nicholas Andueza; Martins, Andréa França (Advisor). **Urban landscape, terrorism, and emancipation: the mask and the smile in Batman's cinematographic trilogy.** Rio de Janeiro, 2016. 204p. MSc. Dissertation – Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

This research examines, from the Batman cinematographic trilogy (2005-2012), the way in which expressive procedures elaborated in the images can build (or not) the possibility of the urban space's emancipation. Inserted in the post 9/11 context, the three movies dialogue with the iconological traces of the War on Terror: faceless figures, doubles, multiples, anonymous, specular images; and at the centre of the dispute, Gotham metropolis. The “necessary” cost, however, for the salvation of Gotham by Batman seems to be the monopoly of the city as well as of the city's image: a monopoly that serves as a shield against the kaleidoscopic effects of terror. The urban landscape (an amalgam between the city and its image) thus becomes a privileged medium of analysis. And hence the centrality of the Trilogy's second movie in the proposed discussion: the iconoclast attack of the Joker, through play and laughter, desecrates the monopoly (of “truth”, “good”, “order”, and image) instituted by Batman. With the invasion of a different image between the movie's visibilities, the univocal disrupts itself, and with it the monopoly over Gotham and its representation.

Keywords

Cinema; Urban landscape; Terrorism; City; Batman.

Sumário

1. Introdução	15
2. Parte I: Deificação	25
2.1. “Herói” vestido de preto	25
2.1.1. Das sombras, a origem	25
2.2. Tornar-se lenda	42
2.3.3. Duplo “herói”	56
2.2. Um projeto para a cidade	69
2.2.1. A Torre, as Torres	69
2.2.2. Paisagem espelho: gentrificação e <i>Panóptico</i>	82
2.2.3. A revolução de Bane	93
3. Parte II: Profanação	101
3.1. Uma ameaça para o projeto	101
3.1.1. Riso cão	101
3.1.2. A <i>convulsão</i> da imagem e da unidade Batman-Gotham	118
3.1.3. A transfiguração do espectador	132
3.2. Espelho da nudez	145
3.2.1. Clonando o terror	145
3.2.2. Batman <i>incorporado</i>	164
3.2.3. A câmera nua	180
4. Conclusão	193
5. Referências bibliográficas	199
5.1 Referências bibliográficas	199
5.2 Referências de quadrinhos	203
5.3 Referências audiovisuais	203

Lista de imagens

Imagem 1.1 - Batman Begins (0h00'33")	26
Imagem 1.2 - Batman Begins (0h01'28")	34
Imagem 1.3 - Batman Begins (0h01'36")	34
Imagem 1.4 - Batman Begins (0h04'35")	34
Imagem 1.5 - Batman Begins (0h05'16")	34
Imagem 1.6 - Batman Begins (0h33'32")	37
Imagem 1.7 - Batman Begins (0h46'41")	41
Imagem 1.8 - Batman Begins (1h05'33")	43
Imagem 1.9 - Batman Begins (1h05'23")	43
Imagem 1.10 - O Homem Encapuzado sobre a Caixa (Fotos de Abu Ghraib)	43
Imagem 1.11 - O Homem das Dores com um Serafim e um Querubim - Andrea Mantegna (1485-1490)	44
Imagem 1.12 - A Coroação da Virgem - Peter Paul Rubens (1609)	50
Imagem 1.13 - The Dark Knight (1h38'42")	60
Imagem 2.1 - Batman Begins (00h11'38")	73
Imagem 2.2 - Batman Begins (00h11'46")	73
Imagem 2.3 - Batman Begins (00h11'51")	73
Imagem 2.4 - Batman Begins (00h11'54")	73
Imagem 2.5 - Batman Begins (00h12'16")	76
Imagem 2.6 - Batman Begins (02h00'58")	78
Imagem 2.7 - Batman Begins (02h01'00")	78
Imagem 2.8 - Batman Begins (01h52'31")	83

Imagem 2.9 - Batman Begins (01h16'24")	83
Imagem 2.10 - The Dark Knight (00h17'55")	86
Imagem 2.11 - The Dark Knight (02h05'21")	89
Imagem 2.12 - The Dark Knight (00h17'04")	92
Imagem 2.13 - The Dark Knight (00h41'44")	92
Imagem 2.14 - The Dark Knight (00h47'25")	93
Imagem 2.15 - The Dark Knight (00h57'55")	93
Imagem 2.16 - The Dark Knight (00h11'43")	95
Imagem 2.17 - The Dark Knight (00h18'40")	95
Imagem 2.18 - The Dark Knight Rises (01h46'41")	99
Imagem 2.19 - The Dark Knight Rises (01h58'25")	99
Imagem 3.1 - The Dark Knight (00h05'45")	104
Imagem 3.2 - The Dark Knight (01h02'12")	106
Imagem 3.3 - The Dark Knight (01h30'30")	110
Imagem 3.4 - The Dark Knight (01h30'29")	110
Imagem 3.5 - The Dark Knight (01h30'08")	111
Imagem 3.6 - The Dark Knight (01h16'05")	114
Imagem 3.7 - O homem de coleira (Fotos de Abu Ghraib)	116
Imagem 3.8 - The Dark Knight (00h42'31")	119
Imagem 3.9 - The Dark Knight (00h42'41")	120
Imagem 3.10 - The Dark Knight (00h42'46")	120
Imagem 3.11 The Dark Knight (00h43'07" - detalhe ampliado do frame)	120
Imagem 3.12 - The Dark Knight (00h43'31")	121
Imagem 3.13 - The Dark Knight (00h43'36")	121
Imagem 3.14 - The Dark Knight (00h43'13")	122

Imagem 3.15 - The Dark Knight (00h43'30")	122
Imagem 3.16 - The Dark Knight (01h53'38")	125
Imagem 3.17 - The Dark Knight (01h53'35")	126
Imagem 3.18 - The Dark Knight (00h45'36")	130
Imagem 3.19 - The Dark Knight (00h45'36")	131
Imagem 3.20 - The Dark Knight (00h55'27")	131
Imagem 3.21 - The Dark Knight (00h55'31")	131
Imagem 3.22 - The Dark Knight (00h55'37")	131
Imagem 3.23 - Batman Begins (01h05'44")	132
Imagem 3.24 - Batman Begins (01h05'46")	132
Imagem 3.25 - Batman Begins (01h05'48")	132
Imagem 3.26 - Batman Begins (01h05'51")	132
Imagem 3.27 - The Dark Knight (01h42'12")	134
Imagem 3.28 - The Dark Knight (01h43'29")	134
Imagem 3.29 - The Dark Knight (01h44'05")	134
Imagem 3.30 - The Dark Knight (02h11'39")	137
Imagem 3.31 - The Dark Knight (02h11'41")	137
Imagem 3.32 - The Dark Knight (02h12'09")	138
Imagem 3.33 - The Dark Knight (02h12'19")	138
Imagem 3.34 - The Dark Knight (02h14'24")	143
Imagem 3.35 - The Dark Knight (02h14'16")	143
Imagem 4.1 - The Dark Knight (01h27'30")	149
Imagem 4.2 - The Dark Knight (01h27'28")	150
Imagem 4.3 - The Dark Knight (01h27'35")	150
Imagem 4.4 - The Dark Knight (01h27'46")	150

Imagem 4.5 - The Dark Knight (01h27'54")	150
Imagem 4.6 - Uncle Osama (New York Times – 25 set. 2002)	153
Imagem 4.7 - Uncle Sam	153
Imagem 4.8 - "Uncle Joker" (Batman - Dark Detective #1)	153
Imagem 4.9 - Barack Obama ("Hope")	154
Imagem 4.10 - Coringa ("Joke")	154
Imagem 4.11 - Obama-como-Coringa – Firas Alkhateeb (2009)	155
Imagem 4.12 - Obama-como-Coringa ("Socialist")	155
Imagem 4.13 - Cartaz 1 (The Dark Knight)	156
Imagem 4.14 - The Dark Knight (02h13'20")	160
Imagem 4.15 - The Killing Joke (quarta capa - detalhe)	161
Imagem 4.16 - Cartaz 2 (The Dark Knight)	163
Imagem 4.17 - The Dark Knight (01h09'43")	164
Imagem 4.18 - The Dark Knight (01h09'44")	164
Imagem 4.19 - The Dark Knight (02h01'55")	165
Imagem 4.20 - The Dark Knight (02h01'57")	165
Imagem 4.21 - The Dark Knight (01h50'38")	170
Imagem 4.22 - The Dark Knight (01h49'44")	171
Imagem 4.23 - The Dark Knight (01h50'05")	171
Imagem 4.24 - The Dark Knight (01h50'22")	171
Imagem 4.25 - The Drak Knight (01h55'21")	173
Imagem 4.26 - The Dark Knight (00h21'14")	173
Imagem 4.27 - The Dark Knight (01h55'44")	174
Imagem 4.28 - The Dark Knight (01h55'45")	174

Imagem 4.29 - The Dark Knight (02h21'51")	176
Imagem 4.30 - The Dark Knight (02h21'52")	176
Imagem 4.31 - The Dark Knight (02h17'35")	178
Imagem 4.32 - The Dark Knight (02h17'36")	178
Imagem 4.33 - Homem Assustado pelo Cão (Fotos de Abu Ghraib)	178
Imagem 4.34 - Homem Assustado pelos Cães (Fotos de Abu Ghraib)	178
Imagem 4.35 - The Dark Knight (02h24'26")	180
Imagem 4.36 - The Dark Knight (00h01'01")	181
Imagem 4.37 - The Dark Knight (00h01'05")	181
Imagem 4.38 - The Dark Knight (00h01'10")	182
Imagem 4.39 - The Dark Knight (00h01'12")	182
Imagem 4.40 - The Dark Knight (00h31'44")	186
Imagem 4.41 - The Dark Knight (00h33'13")	186
Imagem 4.42 - Batman The Dark Knight Rises (00h03'29")	187
Imagem 4.43 - Batman Begins (01h58'15")	187
Imagem 4.44 - The Dark Knight (00h01'12" - detalhe ampliado do frame)	189

A sociedade é muito poderosa para tolerar películas diferentes daquelas que lhe convêm. O filme precisa espelhar essa sociedade, quer queira, quer não.

Siegfried Kracauer, *As pequenas balconistas vão ao cinema*

1. Introdução

Aqui, cidades pareciam rostos
e o filme mostrava sua fachada material.

Giuliana Bruno, *Motion and emotion*

*Batman - o cavaleiro das trevas*¹ (2008), segundo filme da trilogia de Christopher Nolan,² traz uma série de questões que dizem respeito à disputa pelo espaço urbano no contexto pós atentados do 11 de setembro. Na presente dissertação, observa-se de que maneira esse embate antiterrorista pela cidade é construído na malha imagética do longa e também da trilogia da qual este faz parte. A questão central abordada é a relação entre procedimentos imagéticos da trilogia e a possibilidade de emancipação do espaço urbano. Considera-se que a urbe emancipada (ou, melhor dizendo, em constante emancipação) é aquela na qual se realiza a manutenção do “direito à cidade”, tal como o define David Harvey, a partir de conceitos de Henri Lefebvre: “muito mais do que um direito de acesso individual ou grupal aos recursos que a cidade incorpora: é um direito de mudar e reinventar a cidade mais de acordo com nossos mais profundos desejos”.³ Mas como isso se traduz nos filmes? Por meio deste estudo, pretende-se defender que frustrar o “vilão”⁴ não é suficiente para garantir um tal direito: há que se frustrar também o “herói” – pois tanto um como o outro subjagam o espaço urbano numa disputa autoritária, um dado que inclusive faz questionar a própria distinção “herói”-“vilão” em seus termos binários (“bem” versus “mal”, “libertação” versus “opressão”, “vida” versus “morte”).

Talvez seja um dado mais imediato e mais facilmente reconhecível o impedimento à emancipação vindo dos “vilões” da trilogia, na medida em que

¹ Título original: *The dark knight*.

² O primeiro e o terceiro filmes da trilogia são, respectivamente: *Batman begins* (2005), e *Batman: o cavaleiro das trevas ressurge* (2012); os títulos originais são: *Batman begins* e *The dark Knight rises*.

³ HARVEY, 2014, p.28.

⁴ Ao longo da dissertação, “herói” e “vilão”, “bem” e “mal”, ou termos de esferas semelhantes que se refiram a esses lugares (“salvador”, “inimigo”, “criminoso”, etc), quando usados, estarão entre aspas. Trata-se menos de uma esquivar frente a conceitos problemáticos, do que de um uso afirmativo das aspas, as quais denunciam *discursividade* ao indicarem uma espécie de prefixo acusatório: “aquilo que se diz ‘bom’”, ou “aquilo que se diz ‘mau’”. Nessa esteira, as aspas não pretendem simplesmente apontar um “falso” herói ou vilão, porque isso pressuporia a possibilidade de um “verdadeiro” herói, quando na verdade esses tropos são frágeis em si mesmos. Denunciar a natureza discursiva dessas construções é parte essencial do processo de análise aqui executado, as aspas portanto se tornam bastante acuradas neste caso.

visam explicitamente à destruição total da cidade, e também pelo fato de serem demonizados na própria imagem fílmica. Contudo, faz-se necessário indicar o totalitarismo presente no próprio Batman, suposto “libertador” de Gotham. Para realizar esse segundo exercício de análise, não se faz uma simples inversão de papéis para ler as imagens sob a ótica do homem morcego “mal”, uma vez que isso poderia acarretar numa abordagem leviana de mera troca de sinais (o positivo pelo negativo); não se trata disso: as mesmas imagens que demonizam os “inimigos” e santificam o “herói” são as que devem ser observadas para uma apreensão mais detalhista e acurada do papel de Batman na trama – “a crítica deve ser imanente”, como coloca Slavoj Žizek.⁵ A trilogia de Nolan (e particularmente seu segundo longa, que tem o Coringa como “vilão”) se presta de maneira frutífera a uma tal observação por apresentar uma complexidade ímpar no embate entre “bem” e “mal”. Nessa esteira, é válido ressaltar que a análise não se prende a uma possível (e suposta) consciência ou intenção dos realizadores das obras, navegando livremente pelo que está exposto de forma concreta na imagem. A opinião dos autores sobre o que produziram é considerada aqui pontualmente como mais uma camada de análise.

Desde já é vital deixar claro o escopo desta dissertação. O Batman é um personagem de aproximadamente 75 anos de existência, desde a criação (em 1939) e a publicação da sua primeira revista solo em quadrinhos em 1940 – na qual o Coringa é introduzido. São 75 anos de múltiplas representações,⁶ inúmeras edições de quadrinhos, várias versões audiovisuais deferentes – seriados em 1943 e 1949, filme e série televisiva em 1966, filmes de Tim Burton (1989 e 1992), de Joel Schumacher (1995 e 1997) e só então as produções de Christopher Nolan (2005, 2008 e 2012). A presente dissertação não tem o intuito de dar conta de todas essas obras, nem de situar as versões de Nolan em relação às demais. O centro da análise está voltado para a dinâmica que se estabelece entre o Coringa e o Batman no segundo longa da trilogia lançada entre 2005 e 2012. Trata-se de um recorte feito com o intuito de tornar visível a questão central aqui trabalhada: os procedimentos imagéticos da trilogia de Nolan (com foco no segundo filme) e a

⁵ ŽIZEK, 2012.

⁶ Para um estudo panorâmico sobre as transformações da representação do homem morcego nos quadrinhos desde sua origem em 1939, ver: DA SILVA, 2011.

possibilidade de emancipação do espaço urbano no contexto posterior aos atentados do 11 de setembro.

Essa colocação sobre o enfoque da pesquisa tem o intuito de deixar claro que a análise se volta essencialmente ao filme de 2008, *Batman o cavaleiro das trevas*, passando necessariamente pelos outros dois contidos na trilogia, a fim de que se apreenda de maneira mais consistente o embate entre Batman e Coringa. Questões que sejam mais basilares e historicamente presentes talvez deem alguma abertura para referências às obras de outras épocas e autores, mas tais citações só existem quando estiverem a serviço da análise fílmica. Portanto, os quadrinhos ou os filmes de outros diretores, se comentados, o são de modo secundário, na medida em que a ideia é sempre manter o foco na segunda produção de Nolan.

A escolha por este filme em especial se deve à sua potência de problematizar a imagem do “herói” e do espaço urbano, muito mais visível que nos outros dois longas, como será argumentado. Ao jogar com o Batman, o Coringa o expõe, zombando ao mesmo tempo das inúteis tentativas de controle absoluto da cidade por parte do homem morcego e da falta de ética contida na práxis do “herói”. A potência maior do “vilão”, na verdade, advém do fato de que expor Batman é expor toda uma rede discursiva que o sustenta e que visa a legitimar seu projeto de cidade, que está embutido em seu esforço antiterror. Em contrapartida, os mecanismos imagéticos do longa (considerando-se que se trata de uma produção Hollywoodiana do gênero “super-herói”, a qual, portanto, privilegia o “herói”) são quase que uma extensão do próprio protagonista, como se fossem mais um dos inúmeros aparatos tecnológicos de combate de Batman. Nesse sentido, a narrativa (e a própria imagem, por meio do realismo hollywoodiano, como será visto) se esforça sempre por justificar as ações do homem morcego como custos “necessários” para se vencer o “mal”. Assim, configura-se uma disputa entre o movimento acusatório e problematizante do Coringa de um lado e, de outro, o esforço de justificativa vindo do Batman e do próprio filme. Da fricção entre esses dois movimentos se desprendem faíscas que iluminam questões estruturais da dinâmica “herói”-cidade-“vilão”. Portanto, não fosse o jogo promovido pelo Coringa, é possível que tais questões não transparecessem de modo tão explícito.

Contudo, tomar o embate somente nesse sentido (duas frentes que se contrapõe) não liberta a análise do maniqueísmo instaurado pela fórmula “herói”-

“vilão”, muito pelo contrário, acaba por sustentá-lo. Assim, antes que se delineiem dois corpos monolíticos contrapostos um ao outro, numa abordagem que poderia se tornar mera repetição, é preciso notar um mecanismo essencial nas imagens da trilogia de Nolan: a especularidade entre “mal” e “bem”. É esse o dado altamente desconcertante que o Coringa visa a demonstrar quando diz a Batman: “você me completa!”. Ambos são reflexos um do outro, são duas faces da mesma moeda. Seguindo as indicações do Coringa, usar a noção de espelho como chave de leitura vai de fato iluminar toda a estrutura da trilogia, e é, portanto, a chave de leitura utilizada no presente estudo. A noção de especularidade é particularmente rica, porque complexifica os embates, uma vez que a lógica do reflexo contém um paradoxo central: a consubstancialidade dos opostos, ou seja, uma estranha situação em que imagem e contra-imagem são invertidas porém idênticas, idênticas porém invertidas. Para além de complexificar a oposição “bem”-“mal”, a própria relação com a cidade denota um caráter especular, dado que tanto o “herói” como o “vilão” tentam incorporá-la e transformá-la em seus respectivos reflexos, em imagens de si mesmos – a urbe ordenada e tecnicista no caso do Batman, ou a caótica e destrutiva por meio do Coringa.

É necessário dizer, ainda, que a noção do espelho (enquanto duplicidade especular ou multiplicidade caleidoscópica) se faz visível não só narrativamente, mas também na própria materialidade imagética. Para dar dois exemplos pontuais, é possível pensar tanto na maquiagem branca e risonha do Coringa quanto na máscara de Bane, “vilão” do terceiro filme, a qual cobre apenas sua boca: ambas se opõe à máscara negra e sisuda de Batman, que cobre todo o rosto menos a boca. Não são apenas simples oposições que magicamente se identificam, a construção dos personagens transforma esses detalhes antitéticos em evidências de reflexividade – o Coringa insiste explicitamente a todo o momento em sua intimidade e duplicidade com o homem morcego, e Bane foi treinado pelo mesmo mestre que treinou o Batman, tendo, tanto quanto o “herói”, uma história de rompimento com esse instrutor. Narrativamente, o próprio fato do “herói” ter sido treinado por Ra’s Al Ghull, aquele que se mostra o “vilão” em *Batman begins* (2005), já demonstra sua imagem e semelhança com o “mal”, uma vez que o treinamento faz parte da gênese do “herói” e que Ra’s tem algo de uma paternidade renegada sobre o homem morcego. E além do enredo e das imagens

síntese dos personagens, há também movimentações de câmera, enquadramentos, jogos de luzes e outros recursos que denotam especularidade. Um exemplo é o interrogatório do Coringa feito pelo “herói”: uma cena construída com algumas quebras de eixo, o que faz a oposição entre ambos ficar imageticamente nuançada. Esses e outros exemplos serão abordados no corpo da dissertação para demonstrar a lógica especular e, principalmente, suas implicações na disputa pela cidade.

O funcionamento especular também dialoga com a própria lógica da Guerra ao Terror, instalada a partir de 2001 pela administração Bush e acompanhada por um intenso movimento midiático. É isso que se pode observar a partir do que propõe W.J.T. Mitchell em *Cloning Terror: the war of images, 9/11 to the present*, obra na qual o autor aponta a clonagem como mecanismo imagético no contexto do esforço americano de guerra antiterror. Como o próprio Mitchell coloca:

(...) o nexu entre clonagem e terror corre como um fio luminoso através de figuras icônicas de sem-rosto, sem-cabeça e anonimato; através de uma procissão de gêmeos, duplos, múltiplos e imagens espelhadas, sofrendo mutações e se espalhando como vírus; e através de momentos de destruição e criação de imagens, traumáticas imagens de iconoclastia características do terrorismo, especialmente em suas tendências religiosas e literalistas.⁷

Na trilogia de Nolan, não são apenas os enredos que dialogam com o terrorismo (todos os “vilões” visam à criação de uma histeria coletiva para a autodestruição de Gotham), mas também os próprios procedimentos pelos quais esses enredos são construídos. Relacionando a fala supracitada de Mitchell com as imagens da trilogia: há figuras “sem-rosto”, os vilões Coringa e Bane sendo os melhores exemplos, ou ainda o próprio Batman, que é mascarado; há “duplos” e “imagens espelhadas” por toda a estrutura dos longas, a oposição “herói”-“vilão” sendo a mais evidente; há “destruição e criação de imagens”, no esforço acusatório (iconoclasta) do Coringa e no justificativo de Batman (que redime a própria imagem), por exemplo. Relacionar, portanto, as produções de Christopher Nolan com as questões trazidas por Mitchell a respeito do contexto posterior ao 11 de setembro de 2001, é essencial para se compreender melhor não só os filmes, como as imagens terroristas e antiterroristas que os geraram.

⁷ MITCHELL, 2011, p. XIV.

Novamente vale recuar para frisar o escopo de abordagem aqui pretendido e localizar com clareza o papel do tema do terrorismo na pesquisa. O presente estudo não visa a dar conta do terrorismo enquanto evento histórico, ou de sua iconologia produzida a partir do ataque. Aborda-se a Guerra ao Terror no sentido tanto de localizar a trilogia Batman temporal e espacialmente quanto de observar diálogos com a forma e o conteúdo dos filmes – na medida em que o diálogo pode contribuir para iluminar tanto as obras quanto o regime imagético instaurado no período de Guerra ao Terror (numa luz espelhada). Mas o foco, como esclarecido anteriormente, estará sempre nos filmes de Nolan, a partir dos quais se pensa relações com estatutos da imagem no contexto urbano que sucede os eventos do 11 de setembro.

Sobre a relação entre as imagens e o terrorismo, serão utilizados dois autores principais: o já citado W.J.T. Mitchell, que lida com a questão do duplo e do especular, o reflexo central sendo entre as próprias forças terroristas e antiterroristas;⁸ e Marie-José Mondzain, que lida com a problemática da necessidade de distanciamento crítico em tempos de guerra imagética (como no pós-2001), período em que se produzem ícones que *incorporam* o espectador sem deixar espaço para a reflexão.⁹ Segundo Mondzain as imagens podem tender a *incorporar* quem as assiste (se totais e unívocas) ou a abrir para o distanciamento crítico (se fragmentárias e equívocas). Tanto Batman quanto Coringa visam a incorporar o espectador (um movimento alegoricamente apontado pela incorporação da própria cidade), mas os deslocamentos que esse “vilão” deve produzir para desarticular o monopólio autoritário do “herói” sobre Gotham geram momentos equívocos. Estes se abrem ao distanciamento crítico e expõem alguns pontos da estrutura de dominação do *status quo*, protegido por Batman, ao mesmo tempo que elucidam lógicas imagéticas do contexto da Guerra ao Terror.

Se já foram explicitados *a cidade* e *o espelho* como elementos centrais da abordagem feita nesta dissertação, as observações sobre a imagem que *incorpora* (Mondzain) levam ao terceiro elemento da pesquisa: *o mito*. Isso porque o esforço de *incorporação* na imagem de Batman é feito através da deificação do personagem, um movimento explícito que visa a legitimar as ações do “herói” (principalmente as antiéticas e violentas) e, no limite, pretende realizar a

⁸ MITCHELL, 2011, p.22.

⁹ MONDZAIN, 2009, p.8.

manutenção de sua autoridade bélica sobre Gotham. Esse tom mítico é apresentado desde o início do primeiro filme, *Batman Begins*, em que é oferecido a Bruce Wayne um caminho para se tornar mais do que um justiceiro, um caminho para se tornar uma “lenda” – só então ele seria verdadeiramente incorruptível e invencível. O que se assiste, em seguida, é o surgimento do homem morcego enquanto deus de Gotham, e isso é explicitado no próprio longa, como será apontado no corpo da dissertação por meio de alguns exemplos vindos dos filmes. Para Roland Barthes, o mito é aquilo que é naturalizado e portanto, *despolitizado*,¹⁰ de modo que instalar um regime de imagens equívocas, na hipótese aqui trabalhada, pode fazer o espectador repensar o mito e repolitizá-lo – identificar e analisar os discursos outrora acobertados pela naturalização que constitui esse mito. Assim, para se alcançar uma maior consistência sobre a discussão da relação entre regimes de imagem e a emancipação do espaço urbano, há que se abordar o tom mítico e a lógica especular presentes nos filmes de Nolan, ambos inerentes à disputa pela cidade.

A construção do “herói” como deus aponta não somente para o mecanismo de incorporação do espectador pelas imagens, mas também para a natureza dos ataques do Coringa, que podem ser vistos sob o registro da profanação. Giorgio Agamben defende que a profanação está intimamente ligada ao jogo, e que, por meio deste, o que estava *separado* (o sagrado é sinônimo, aqui, de separação) é restituído ao *uso livre e comum*.¹¹ Para esse autor, portanto, o jogo enquanto mecanismo profanatório, se revela uma possibilidade de quebra de monopólios e desigualdades que moldam o cenário capitalista (guardado por Batman) – particularmente aquele presente no espaço urbano, tão caro a esta dissertação. Assim, como será defendido adiante, a operação lúdica e jocosa profana não só a autoridade bélica de Batman mas também o próprio procedimento imagético que visa a sustentar o “herói” por meio da *incorporação* (Mondzain). É essencialmente por isso que o segundo filme da trilogia foi escolhido, porque por meio do Coringa o próprio estatuto constitutivo da imagem que *incorpora* é denunciado e problematizado. O que se produz a partir do jogo é a possibilidade de um novo regime imagético em que o “herói” fica exposto e há maior possibilidade de distanciamento crítico.

¹⁰ BARTHES, 2001, p.164.

¹¹ AGAMBEN, 2007, p.67.

Neste ponto, faz-se necessário atentar para o fato de que a profanação não é uma superação definitiva, um cancelamento, um esquecimento dos dispositivos de poder, mas sim uma neutralização desses dispositivos a partir de um novo *uso* – o *uso* para Agamben é “sempre a relação com o inapropriável, referindo-se às coisas enquanto não se podem tornar objeto de posse”.¹² Isso quer dizer que não se pretende defender aqui a abolição total da disputa “herói”-“vilão”, porque, ao que parece, essa proposta seria fantasiosa na economia narrativa do filme. Contudo, por meio do jogo é possível profanar essa disputa e restituí-la aos próprios cidadãos de Gotham (e àqueles que assistem aos filmes) para que eles possam decidir por si mesmos o destino da própria cidade – realizando o que se considera aqui, a partir de David Harvey, como sendo “direito à cidade” (definição citada logo ao início desta introdução). Assim sendo, o ponto não é optar entre “herói” ou “vilão”, nem simplesmente rejeitá-los ambos, mas sim frustrá-los, ao impedir a *incorporação* imagética visada por eles. Em outras palavras, trata-se de contribuir para o processo de uma maioria do espectador, que só pode existir a partir do distanciamento crítico, demonstrando possibilidades de *uso* (no sentido dado por Agamben) das imagens da trilogia para questionar os assujeitamentos do espaço urbano.

Assim, a questão da cidade no pós 11 de setembro está íntima e diretamente atrelada à questão da imagem. Tal conexão está relacionada à hipermediatização do espaço urbano,¹³ e torna o conceito de *paisagem* (a partir de Mitchell)¹⁴ particularmente útil e eloquente: a cidade tomada em sua malha de visibilidades e invisibilidades, as quais se mostram intimamente conectadas a lógicas de poder. É a essa relação imagem-cidade contida na noção de paisagem urbana que se deve a escolha pelo segundo filme da trilogia, cujo “vilão” abre portas a uma tomada crítica (embora não lhe seja permitido adentrar até o fim, como será visto). Assim sendo, embora o terceiro filme da trilogia, à primeira vista, pareça ter mais afinidade com o tema da emancipação da cidade, uma vez que nele ocorre uma revolta popular que destitui por um breve momento os braços da ordem capitalista de Gotham, é essencialmente no segundo longa em que o

¹² AGAMBEN, 2007, p.72.

¹³ Andréa França sinaliza uma complexa rede imagética já instituída ao apontar para um mundo que, hoje, “já se dá como imagem”: “a fotografia, a televisão e o cinema conjugados dotaram cada um (...) da consciência de ter uma imagem de si a produzir, a mostrar ou a esconder, a colocar (ou não) em cena”. FRANÇA, 2007, p.48.

¹⁴ MITCHELL, 2002, p. 5.

estatuto da imagem é de fato posto à prova, conectando-o com o tema central desta pesquisa. Eis o elo entre os mecanismos de imagem e a emancipação do espaço urbano que é o centro desta dissertação: a possibilidade de uma transformação no próprio estatuto da imagem, que desencadeia uma participação mais democrática na imagem e na paisagem.

Para estruturar a presente dissertação, optou-se por transpor a noção-guia do espelho para a própria forma de organização das partes. Não somente por meio dos títulos, mas também através dos conteúdos de cada tomo, a estrutura do sumário se torna uma espécie de planta baixa de uma situação espelho, em que imagem e contra-imagem se encaram mutuamente, refletindo-se e iluminando-se uma à outra. A primeira parte, intitulada “Deificação”, trata da construção do mito e do rito de Batman, da consolidação desse “herói” enquanto deus de Gotham e espelho do “mal” que combate e das implicações de seu movimento antiterror, o qual desemboca em um projeto específico de paisagem urbana. Na segunda parte, “Profanação”, é a vez de observar de que modo o Coringa desarticula o mito e o rito constitutivos de Batman e do sistema que o sustenta enquanto autoridade bélica, técnica, ética e divina da cidade, de analisar os contra-procedimentos de imagem advindos da presença do “vilão” em cena e de rever com atenção a relação especular “herói”-“vilão”.

Como que refletindo uma à outra, cada parte se divide em dois capítulos. Na Parte I, o primeiro capítulo trata da construção mítica do “herói” e de como ela se relaciona à imagética da Guerra ao Terror, formando uma nova divindade intimamente relacionada com o “mal”; já no segundo capítulo, observa-se de que modo o esforço antiterror de Batman transborda na paisagem urbana de Gotham, denotando que a Guerra ao Terror do protagonista carrega inerentemente um projeto de cidade que é, como ele, mitificado. Na Parte II, o capítulo três trata de como o jogo é um mecanismo profanatório utilizado pelo Coringa para fazer frente às mitificações realizadas pelo “herói” – a amálgama entre violência e riso no sorriso-cicatriz do “vilão” evidenciam a funcionamento do jogo como profanação; por fim, no último capítulo, coloca-se a implicação última da especularidade entre “vilão” e “herói”: a de que, no limite, eles não podem vencer um ao outro, porque além de opostos são consubstanciais – indicando que o Coringa deixa isso claro mais de uma vez, que Batman o confirma e, finalmente,

que essa manutenção pede por uma profanação não só do “herói”, como da própria disputa “herói”-“vilão”.

A relação entre os mecanismos imagéticos e a emancipação do espaço urbano está intimamente conectada ao esforço de Guerra ao Terror, que se revela muito maior e mais sutil quando observado atentamente. A começar pelo próprio ato do terrorismo, que é a exata amálgama entre imagem e cidade: a destruição de ícones de prédios que são de fato prédios – no caso do 11 de setembro as Torres Gêmeas, edifícios concretos e ao mesmo tempo símbolos imaginários da ordem capitalista capitaneada pelos Estados Unidos. Se nessa destruição o simbólico e o concreto se fundem de modo complexo, isso também ocorre na guerra antiterror, cujo título (“Guerra ao Terror”) é uma metáfora amplamente concretizada por violações de direitos humanos e civis, invasões de território e incontáveis mortes, como coloca Mitchell.¹⁵ A trilogia Nolan sem dúvida integra esse esforço antiterrorista em seu braço discursivo e imagético, como ficará ainda mais evidente ao longo dos capítulos, na medida em que os filmes justificam e santificam inúmeras violações, invasões e violências feitas por parte do homem morcego por meio da mitificação. Seguindo a lógica peculiar da união entre metafórico e concreto, a atitude iconoclasta do Coringa pode ser concretizada pelo espectador numa postura crítica em relação às imagens da disputa “herói”-“vilão”. Uma concretização tal que desemboca na possibilidade de emancipação dos espaços urbanos contemporâneos, tão essencialmente marcados pela disputa midiática de regimes imagéticos.

¹⁵ MITCHELL, 2011, p.22.

2. Parte I: Deificação

2.1. “Herói” vestido de preto

Porque só o que é mítico é realista;
e só o que é realista é mítico.

Pier Paolo Pasolini, *Medea*

2.1.1. Das sombras, a origem

Neste primeiro subcapítulo, pretende-se analisar o surgimento de Batman (especificamente na trilogia de Nolan) e a forma como esse processo deixa clara a relação do homem morcego com o “mal” e o terrorismo. É especificamente no primeiro longa, *Batman Begins* (2005), o momento em que começa o esforço antiterror do protagonista. O movimento inicial desse filme, que entrelaça o treinamento de Bruce Wayne na Liga das Sombras¹⁶ com suas lembranças da infância, é particularmente eloquente, por denotar claramente o processo de formação do “super-herói”, trazendo questões essenciais ao personagem. Desse movimento inicial é possível destacar: 1) o prelúdio; 2) o encontro traumático de Bruce ainda criança com uma revoada de morcegos; 3) o convite à Liga das Sombras; e 4) o rompimento com o mestre. Tendo em vista esses quatro momentos, analisados em suas singularidades e em conjunto, defende-se que é possível observar, desde então, a reflexividade entre “bem” e “mal” e a formação de um “super-herói” marcado pela lógica do terror, cujo teor mítico é produzido a partir do realismo apresentado pela trilogia. Antes mesmo de definir terrorismo, mítico, realismo, reflexividade, “bem” e “mal”, propõe-se observar cautelosamente as imagens, matéria-prima da análise, para ler de que forma elas apontam esses tropos neste e nos dois subcapítulos seguintes.

O prelúdio é particularmente relevante em sua capacidade de síntese, por delinear de modo sugestivo o conteúdo a ser tratado no corpo da obra. *Batman Begins* se inicia com uma espécie de tempestade de morcegos sob um denso céu amarelado, escurecido por nuvens. O imenso número de voadores forma ao longe, por um breve instante, o clássico símbolo de Batman (ver imagem 1.1). Produz-se, assim, uma alegoria visual que concretiza de antemão o próprio título do

¹⁶ Uma congregação milenar de artes marciais, inteligência e espionagem que combate o crime e a corrupção.

longa, referente à formação do homem morcego (considerando-se a relação metonímica entre o “herói” e seu símbolo). Nesse prelúdio, portanto, ocorre um evento dúbio: observa-se o ícone de um morcego formado metalinguisticamente por vários morcegos “reais” – há uma tensão entre representação (ícone formado) e “realidade” (animais que formam o ícone), entre metafórico e literal. É possível identificar ainda uma segunda camada de reforço a esse conflito na própria forma como se retrata a cena: uma câmera fixa, observacional, “documental”, que assiste à formação *alegórica* do ícone enquanto fenômeno “*natural*”. Assim, trata-se, por um lado, de uma representação claramente metafórica (já que um bando caótico de morcegos jamais formaria o ícone de Batman), mas que, por outro lado, traz um estilo “realista”, tendo como elemento constitutivo a “naturalidade” do animal morcego “enquanto tal”, observado numa paisagem “natural”.



Imagem 1.1 - Batman Begins (0h00'33")

Essa *conjunção* entre literal e figurativo, “natural” e discursivo pode, aqui, ser tomada como representativa do gesto de inserir de modo “realista” um “super-herói” (um ser fantástico, irreal) no contexto urbano do pós 11 de setembro. Christopher Nolan, diretor dos filmes, comenta esse “realismo”, contrapondo sua obra com a de Tim Burton,¹⁷ que criou um mundo gótico e fantasioso no qual o protagonista “cabe”;¹⁸ Nolan coloca que tentou ir na direção contrária:

O que eu senti que não tinha visto [nos filmes de Tim Burton] – e que eu apreendi ao ler os quadrinhos – era um mundo normal, no qual *nós* poderíamos ser Gotham, de forma que quando Gotham visse Batman, ele seria tão extraordinário quanto se nós o vissemos no nosso mundo – ele é um personagem extraordinário contra o pano de fundo de um mundo ordinário.¹⁹

¹⁷ *Batman* (1989) e *Batman returns* (1992).

¹⁸ NOLAN, Christopher. Apud: HECHINGER, 2012.

¹⁹ Idem.

Dessa forma fica clara uma aproximação entre mundo e cena por meio de um realismo baseado na *verossimilhança* que, por sua vez, é determinante na construção do caráter extraordinário do “herói”. O realismo hollywoodiano, segundo Robert Stam, é a “pedra de toque estética do cinema hegemônico: a reconstituição de um mundo ficcional caracterizado pela coerência interna e pela aparência de continuidade”.²⁰ E nessa continuidade ficcional, cuja *verossimilhança* se baseia na invisibilidade dos procedimentos de imagem (enredos lineares de causa-efeito, montagem invisível, sucessão de enquadramentos estabelecida (geral, médio, close), personagens motivados e “críveis”),²¹ aproximam-se e parecem se mesclar os polos do “real” e do ficcional. É como propõe Edgar Morin: “[no realismo hollywoodiano] o mesmo movimento que aproxima o imaginário do real aproxima o real do imaginário”²² – gerando uma estética de permeabilidade e de aglutinação entre esses polos.

Assim, numa paisagem supostamente “natural”, “sem intervenção humana”, que todavia contém um ícone do imaginário humano (o símbolo de Batman), desvela-se uma *naturalização do discurso*. Trata-se de um procedimento recorrente no tema da *paisagem*, que segundo W. J. T. Mitchell, “naturaliza uma construção social e cultural”,²³ como numa espécie de “hieróglifo social”.²⁴ Não por acaso, esse autor observa que o florescimento de paisagens nas artes está ligado a movimentos imperialistas e a seus esforços de *naturalizar o status quo*²⁵ (ponto aprofundado no segundo capítulo). Desse modo, a formação “espontânea” do símbolo do morcego na natureza age para tornar o próprio Batman uma entidade quase “natural”, necessária à “realidade”, presente de alguma forma desde o pré-simbólico e o pré-humano, porque reconhecido “institivamente” pelos morcegos.

Essa intimidade, que transcende a comum oposição entre o homem e a natureza em direção a uma aliança entre ambos, reforça um caráter mítico no personagem. Na verdade, como apontaria Roland Barthes: esse caráter é tanto mais mítico quanto mais realista e “natural” for sua representação, porque é então que ele usa de uma “natureza artificial” para operar a *despolitização* própria do

²⁰ STAM, 2008, p.30.

²¹ Idem.

²² MORIN, 1989, p.11.

²³ MITCHELL, 2002, p.2.

²⁴ Id Ibid., p.15.

²⁵ Id Ibid., p.10.

mito²⁶ - dado que é justamente a *despolitização* via *naturalização* que acoberta o discurso e o faz valer enquanto mito. Eis a relação intrínseca entre o realismo dos filmes de Nolan e a construção mítica do “herói”: o realismo hollywoodiano presente na trilogia abarca uma série de procedimentos que *naturalizam* o “herói” enquanto “salvador” de Gotham ao produzirem uma realidade verossímil que reafirma visualmente o mito de Batman. Segundo Siegfried Kracauer, tais procedimentos formam o que ele chama de *imagens corroborativas*, que, ao se utilizarem do “realismo” possibilitado pela câmera²⁷ para conformar o espaço-tempo e potencializar determinado discurso, tornam-se imagens que não vêm “autenticar que uma ideia faz jus à realidade, mas persuadir-nos a aceitá-la sem questionar”.²⁸ Para o autor, entretanto, a experiência propiciada pelo “realismo” da câmera pode ser libertadora:

Sem dúvida [o filme] tem o propósito de fazer avançar a história à qual pertence, mas ao mesmo tempo ele nos afeta fortemente, ou mesmo primariamente, como apenas um momento fragmentário de realidade visível, cercado, como estava, por uma franja de significados visíveis indeterminados. E com essa capacidade, o momento se desatrela do conflito, da crença, da aventura rumo aos quais o todo da história converge. (...) Uma rua servindo de pano de fundo para uma briga qualquer ou caso de amor pode apressar-se à frente e produzir um efeito intoxicante.²⁹

O ponto libertador do “realismo” de Kracauer, desse modo, existe quando a cena se deixa invadir pelo indeterminado próprio do “real”, quando ela perde o controle de si, abrindo possibilidades de sentido em vez de cerceá-las. Contudo, num regime de *imagens corroborativas*, o “efeito intoxicante” descrito acima é posto a serviço do discurso que se pretende autenticar de modo inquestionável, domesticando a supracitada “franja de significados visíveis indeterminados” que a câmera capta. Assim, o discurso passa a ganhar uma univocidade cuja natureza o aproxima da própria “realidade” apresentada no filme: as *imagens corroborativas* “têm a finalidade de te fazer acreditar, não ver”.³⁰ Posto dessa forma, é possível dizer que tais *imagens* são o que *naturalizam* (Mitchell) o discurso, *despolitizando-o* (Barthes) e o transformando em mito. Embora Kracauer admita

²⁶ BARTHES, 2001, p.164.

²⁷ Para Kracauer, o caráter indexical da câmera parece conectá-la de modo íntimo à “realidade”. Com isso o autor não defende uma representação objetiva e neutra, mas uma que tem a possibilidade de se deixar invadir pela multiplicidade do mundo, produzindo tensões e confrontos entre discurso e “realidade”. HANSEN, Miriam Bratu. Introduction. In: KRACAUER, 1997, p.XXV.

²⁸ KRACAUER, 1997, p.306.

²⁹ Id Ibid., p.303.

³⁰ Id Ibid., p.306.

que “nem todas as imagens corroborativas deixam de ser genuínas”,³¹ trata-se aqui, na trilogia de Nolan, de uma operação para legitimar a figura do “herói” e lhe conferir um efeito inequívoco de poder, pretendendo justificar todas as violências que resultam de sua ação – como será visto ao longo da primeira parte da dissertação.

Para compreender a mítica relação entre Batman e os morcegos, é útil trazer o contraponto feito por Michel Foucault entre o pensamento da Idade Média e aquele próprio do século XX:

Na Idade Média, (...) o relacionamento entre o ser humano e a animalidade foi o relacionamento imaginário do homem com os poderes subterrâneos do mal. Em nossa época, o homem reflete esse relacionamento na forma de uma positividade natural: ao mesmo tempo hierarquia, ordenamento e evolução.³²

Tomando-se o prelúdio do filme, portanto, observa-se desde já uma ambiguidade. Por um lado, é importante apontar que Batman é um “super-herói” que representa o próprio progresso linear tecnicista e bélico, pois se fortalece com o investimento constante em aparato bélico de alta tecnologia (tornando-se assim, super-poderoso) e se conecta de forma quase indistinguível com a concentração de capital (seu alterego, Bruce Wayne, é o maior milionário filantrópico e empreendedor de Gotham). Mas, por outro lado, numa estranha contramão, o filme sugere que esse “salvador” tecnicista também possui uma espécie de relação íntima com a animalidade dos morcegos, como numa espécie de pré-destinação messiânica. Além disso, o próprio nome “*Cavaleiro das Trevas*”, dado ao protagonista, se refere a uma lógica de cavalaria advinda da Idade Média.³³ Na verdade, é como se o homem morcego de Christopher Nolan aglutinasse as duas visões apontadas por Foucault: ao mesmo tempo a intimidade com “poderes subterrâneos do mal” e a “positividade natural” que o faz dominá-los – novamente, uma conjunção paradoxal de alteridades (como outrora visto entre o alegórico e o “natural”).

³¹ KRACAUER, 1997, p.306.

³² FOUCAULT, 2012b, p. 153.

³³ O título de “*Cavaleiro das Trevas*” ocorre primeiramente nos quadrinhos de Frank Miller, *The dark knight returns* (1986), e pode ser relacionado a três elementos fundamentais contidos na noção de cavalaria: aristocracia, feudo e belicismo. Como aponta Lúcio Carlos Ferrarese, é por meio do espaço (feudo) que a cavalaria vem de um grupo militar e se torna também uma elite social. Esse processo parece espelhar a conexão Bruce-Batman por meio da cidade de Gotham, discutida no segundo capítulo. Ver: FERRARESE, 2011.

Passados alguns segundos, a revoada de morcegos fica mais densa e cobre a tela, momento em que ocorre um *matchcut* para a vegetação de um jardim filmada em trajetória horizontal: termina-se o prelúdio e se inaugura o corpo do filme com um *flashback*. A opção por esse tipo corte (*matchcut*), que dá continuidade visual entre um plano e outro, é eloquente no sentido conectar a materialidade dos morcegos que formam o ícone batmaniano com a memória de Bruce, que posteriormente formará o próprio Batman. No jardim do *flashback*, pertencente à Mansão Wayne, brincam duas crianças de aproximadamente nove ou dez anos: Bruce Wayne e sua amiga Rachel Dawes. Em dado momento o menino tenta se esconder da amiga, mas a tampa de madeira sobre a qual ele apoia o corpo se quebra, fazendo-o cair num velho poço desativado. Rachel vai imediatamente chamar ajuda. Enquanto isso, Bruce fica sozinho e machucado, sem conseguir se levantar por conta própria. É então que ele percebe à sua frente a entrada de uma caverna totalmente tomada pela escuridão. Encara-a com medo e fascínio. Até que, de repente, de lá sai uma revoada de morcegos que avança sobre o corpo do menino, aterrorizado com os voadores.

Essa cena trata do primeiro contato de Bruce Wayne com as trevas – contato quase literal, se os morcegos forem pensados enquanto extensão da escuridão, como as imagens fazem crer. Vale notar que a queda no poço situa o protagonista ao nível da boca da caverna, e esse importante detalhe produz uma situação que realça visualmente o enfrentamento entre as trevas e aquele menino caído, na medida em que se encaram em pé de igualdade: frente a frente, numa oposição quase especular. O temor agudo do jovem Bruce fica ainda mais pronunciado por meio de um sutil *track in* realizado pela câmera em direção à escuridão. Eis uma criança que olha fixamente para o escuro absoluto, completamente tomada pelo medo e por um paradoxal encanto; e eis uma câmera que compartilha desse encanto contraditório, uma vez que segue adentrando a caverna, muito embora não possa captar imagens na ausência de luz. O *track in* faz crescer a massa de nada que é a escuridão, cada vez mais opaca e ameaçadora. Até que as trevas finalmente respondem com seus filhos: os morcegos – novamente concretos, “reais”, animais, “naturais”.

Trata-se de uma resposta que imediatamente interdita tanto o olhar do menino (que se preocupa em se defender do bando caótico de voadores), quanto o olhar da câmera (a montagem, submissa a uma linearidade narrativa baseada em

personagens, se vê obrigada a cortar para o contra-plano da reação do protagonista). A resposta daquele abismo à penetração do olhar de Bruce é também uma espécie de mácula que o envolve e conecta fatalmente à escuridão. Escuridão essa, aliás, que está logo abaixo da Mansão Wayne, sustentando o jardim acima em toda a sua luz branca e sugerindo, assim, uma alegoria em relação ao próprio *status quo* representado pela mansão. A casa imensa denota a concentração de capital dos Wayne, mas também se conecta a uma noção de tradição – materializada no personagem do mordomo Alfred.³⁴ A complexa aglutinação entre tradição e concentração faz do lugar um paradigma para o “bom capitalismo”, como aponta Slavoj Žižek:

Embora os espectadores saibam que Wayne é mega-rico, eles frequentemente esquecem de onde vem a riqueza dele: indústria bélica e especulação no mercado de ações (...). Vendedor de armas e especulador – este é o segredo por debaixo da máscara de Batman. Como o filme lida com isso? Ressuscitando o arquetípico tema discensiano de um bom capitalista que financia orfanatos.³⁵

Desse modo, Žižek demonstra de imediato a contradição da filantropia do “bom capitalista”: uma figura que lucra com especulação financeira e indústria bélica e que doa recursos aos que, por fim, explora. Essa contradição fica, portanto, insinuada pela oposição entre a mansão e suas fundações cavernosas, que formam um lado obscuro, escondido – mas que é encontrado pelo protagonista.

Assim, o contato com os voadores é também fotograficamente metafórico (a escuridão que sustenta a luz) num sentido da descoberta de uma conexão entre a concentração de capital (econômico, cultural, social e simbólico, como aponta Pierre Bourdieu)³⁶ e aquilo de obscuro que essa operação envolve (exploração, desigualdade, beligerância etc.). A partir daquele ataque de morcegos, o menino já não é mais o mesmo – e é essa complexa experiência fundadora com as trevas de uma caverna subterrânea, ou com “os poderes subterrâneos do mal”, como coloca Foucault,³⁷ que fica inscrita neste trecho do filme. Assim, esse *flashback* é uma espécie de evento primeiro, que inaugura o relacionamento entre Bruce e os

³⁴ Em um dos *flashbacks* do filme, Bruce por mais de uma vez demonstra desgosto pela casa, que o lembra de seus pais mortos, e, portanto, de uma tradição descontinuada; em cada um desses momentos, Alfred o corrige e se opõe, valorizando a noção da tradição (ligada à família) enquanto instituição que carrega uma inerente positividade e “bondade”.

³⁵ ŽIŽEK, 2012.

³⁶ SETTON, 2010.

³⁷ Na citação direta feita anteriormente, retirada de: FOUCAULT, 2012b, p.153.

morcegos. Como fica evidente, trevas e luz desempenham um dualismo antitético de conflito, semelhante àquele visto em boa parte do expressionismo alemão, mas com o paradoxo das trevas serem aquilo que dá origem ao “herói”, ao “salvador” de Gotham.³⁸

Ocorre um corte abrupto do menino sob ataque para o adulto acordando de um “pesadelo”, passando-se, assim, do *flashback* ao momento do convite à Liga das Sombras. O Wayne adulto está encarcerado em algum lugar não identificado no Oriente, como fica claro pela onipresença de fisionomias e sotaques asiáticos. Na hora da refeição, Bruce Wayne é atacado por detentos, gerando uma confusão que só é interrompida com os tiros de advertência de um dos oficiais. Os guardas levam o protagonista para a solitária. A cela em que Bruce é colocado é escura, iluminada apenas por uma pequena janela, e suas paredes são antigas, todas feitas de pedra. Assim que fecham a porta, uma voz surge da escuridão. Aquele que se dirige ao “herói”, partindo da sombra, logo caminha até a luz e se identifica como Ducard, porta voz de Ra’s Al Ghull, que por sua vez encabeça a Liga das Sombras. Assim que ouve o nome dessa congregação de combate ao crime, Bruce Wayne ri e debocha, dizendo que são vigilantes. Ducard se opõe:

Não, não, não. Um vigilante é somente um homem perdido na corrida desesperada pela auto-recompensa, ele pode ser destruído ou detido [neste ponto, pelo tom da fala, sugere estar se referindo ao próprio Bruce, que está preso]. Mas... se você se faz mais que apenas um homem, se você for devoto de um ideal... e se eles não conseguirem te conter... então você se torna algo completamente diferente.

Bruce, então, pergunta o que seria esse “algo completamente diferente”, ao que Ducard responde com uma pausa dramaticamente cativante: “Lenda, senhor Wayne”. Eis um momento-chave do filme para a presente dissertação, momento em que se promete ao protagonista a condição de mito. Tal promessa é o que gera

³⁸ No caso da caverna obscura que sustenta o jardim iluminado da Mansão Wayne, por exemplo, é possível encontrar ecos do simbolismo fotográfico de *Metrópolis* (1927), de Fritz Lang, em que, sustentando o mundo de luz dos exploradores, hordas de proletários ficam subjugados à escuridão de um submundo cavernoso e maquinal. Em *Fausto* (1926), de F. W. Murnau, a luz é personificada pelo anjo e a escuridão pelo demônio – e é a este último que se assemelha o Batman, por conta da capa e dos chifres da fantasia. Além disso, há o dado eloquente de que Bill Finger, um dos criadores do Batman, se utiliza do personagem de Conrad Veidt em *O homem que ri* (1928), de Paul Leni, para visualizar o personagem do Coringa, como comenta Jerry Robinson (2009), que trabalhou em conjunto com Bill. Segundo Lotte Eisner, no expressionismo alemão, luz e sombra se definem uma em oposição à outra, estando sempre em contato (o que lhes confere uma contraditória complementariedade) num *chiaroscuro* que por vezes é matizado, por vezes é contrastado. EISNER, 1983, p.47-51.

a busca do “herói” pelo “super-herói”³⁹, a qual, por sua vez, desemboca no próprio arco central do enredo de *Batman Begins* e da trilogia como um todo: a formação do homem morcego e sua consagração (mitificação) enquanto “super-herói” (deus) de Gotham. A condição de lenda é necessária para a autoridade batmaniana, porque, como aponta Ducard na fala supracitada, só então ele é capaz de ser “mais que apenas um homem” – e é esse movimento ligado ao “sobre-humano” que conecta o homem morcego a uma condição divina, pré-destinada e messiânica, supostamente legitimando de imediato todo o seu autoritarismo bélico sobre Gotham. Ademais, é claro, a questão de ser “*devoto* de um ideal” reforça o componente mítico-religioso da equação.

Além da promessa contida na fala (que é tema do subcapítulo seguinte), faz-se necessário observar uma repetição visual que parece conectar essa cena de diálogo àquela descrita há pouco, do encontro fundador entre o pequeno Bruce e os morcegos. A cela escura com paredes de pedra desgastada é bastante semelhante ao ambiente rochoso da entrada da caverna, ao fundo do poço. É possível ainda indicar uma torneira vazando logo atrás do “herói” já adulto, que contribui para uma textura de umidade semelhante à do *flashback*. Mas, se a ambientação é somente aproximada, o eixo da câmera é exatamente o mesmo, principalmente a partir do ponto em que Bruce Wayne se agacha na cela, ficando próximo do chão, como quando caiu no poço e não conseguiu se levantar (ver imagens 1.2 a 1.5). Considerando-se esses elementos, de fato, Ducard vem da escuridão em direção ao protagonista, que o observa parado. E é no momento mais substancial da conversa que o proponente se agacha, ficando com seus olhos na mesma altura dos de seu interlocutor – como quando aquele menino encarou as trevas em pé de igualdade. Por fim, coincide entre as duas cenas o movimento da câmera: o mesmo *track in*, realizado na mesma velocidade. A fala de Ducard, saída das trevas, transpassa Bruce Wayne como outrora o fizeram os morcegos, e o convida a uma obscura instituição de nome eloquente: Liga das *Sombras*.

³⁹ A diferenciação entre “herói” e “super-herói” é tema complexo, porque os limites entre ambos tendem a ficar nebulosos. Esse assunto é tratado no terceiro subcapítulo deste capítulo. Vale adiantar que, na presente dissertação, em vez de se tentar destacar um conceito do outro, entende-se que o “super-herói” pode ser visto basicamente como um tipo específico de “herói”. Colocado deste modo, vê-se que tais termos não são destacáveis entre si, mas interconectados, de modo que, neste estudo, o Batman (ou qualquer outro protagonista de super-aventura) é tratado pelos dois termos: “herói” e “super-herói”. A diferenciação feita na frase que suscitou esta nota foi estilística e localizada.



Imagem 1.2 - Batman Begins (0h01'28'')



Imagem 1.3 - Batman Begins (0h01'36'')



Imagem 1.4 - Batman Begins (0h04'35'')



Imagem 1.5 - Batman Begins (0h05'16'')

Na medida em que há toda uma simetria especular entre as duas cenas apontadas, é possível destacar também uma assimetria fundamental entre ambas – eis a lógica paradoxal do espelho, que conjuga o idêntico com o oposto. Diferenças na iluminação sugerem que a versão adulta do “herói” teria sido de fato maculada pelos morcegos. No *flashback*, quando o jovem Bruce cai no poço, ele tem o corpo iluminado de maneira bem distribuída, por meio de uma luminosidade difusa, mesmo que não muito forte, e também com alguns feixes mais claros vindos de cima para baixo (justificados diegeticamente pela luz que viria da abertura do poço). A combinação da luz difusa sobre todo o menino, incluindo principalmente o rosto, com uma luz mais dura e pronunciada no topo da cabeça e no dorso (fazendo quase um *backlight*) faz com que o protagonista se destaque da escuridão que o envolve.

Não é o que ocorre com o Bruce Wayne adulto. Na cena do diálogo com Ducard, em que a única fonte de luz diegeticamente justificada é a pequena janela na parede lateral da cela, a luz entra em sentido horizontal, iluminando apenas uma das faces do “herói”. Neste momento, há uma parte do corpo de Bruce que fica completamente sem luz, a ponto de se mesclar com a escuridão do seu entorno, fazendo com que seja impossível determinar onde termina o escuro da cela e onde começa o personagem. Desse modo, o ataque dos morcegos vindos da escuridão, memória fundadora do protagonista e cena primeira da trilogia, parece ter misteriosamente imputado (ou libertado) em Bruce Wayne essa mesma

escuridão. E é importante notar que, numa iluminação em *low-key*,⁴⁰ a miscelânea ocorre apenas com uma parte do personagem, a outra metade permanecendo nitidamente iluminada – um contraste de luz que sugere conflito interno, uma espécie de dialética que vai marcar a postura batmaniana pela divisão Bruce-Batman.⁴¹

O protagonista aceita o convite de Ducard e, assim que é liberado da prisão, percorre uma grande distância a pé rumo à Liga das Sombras. O treinamento nessa congregação vai intensificar o embate quase barroco⁴² contido no *chiaroscuro* (*low-key*) da face de Bruce, e é também nesse momento que as relações entre o filme e o contexto da Guerra ao Terror passam a ficar mais evidentes. Desde que Wayne entra na Liga das Sombras, ele declara que seu objetivo é “combater a injustiça, para fazer o medo se voltar contra aqueles que atacam os amedrontados”, resumindo de modo geral aquilo que será a atuação do Batman e conectando o “super-herói” à lógica do terror. Assim, neste ponto, a ação batmaniana não é descrita pura e simplesmente como combate ao crime, ela tem uma abordagem quase metafísica de domínio sobre o medo, o qual seria constantemente instrumentalizado por criminosos e terroristas. Em resposta à colocação inicial do protagonista sobre o combate à injustiça como remissão do terror, Ducard responde: “para manipular o medo nos outros, você precisa antes dominar o seu próprio medo. Está pronto para começar?”.

Assim, se inicia um treinamento focado na temática do medo que vai suscitar *flashbacks*. Um deles conecta o medo de morcegos do “herói” à culpa que sente pela morte de seus pais: eles foram assassinados por um assaltante quando saíam mais cedo de uma ópera, e essa saída ocorre a pedido do menino, que sentiu medo de alguns personagens do palco, parecidos com morcegos. Há também a lembrança de quando Bruce (dessa vez como jovem adulto) enfrenta o chefe da máfia de Gotham, e este fala explicitamente que há algo que não se pode comprar,

⁴⁰ *Low-key* é um estilo de iluminação fotográfica-cinematográfica baseado na sombra e no contraste.

⁴¹ Novamente, nesse contraste de luz que indica conflito, é possível pensar no expressionismo alemão como uma referência anterior.

⁴² No Barroco, a luz se opõe às sombras, e os temas bíblicos (relativos à Contra-reforma) parecem realçar o caráter mítico dessa oposição. No caso de Batman, o diálogo com a iluminação de Caravaggio parece particularmente acentuado, na medida em que, segundo German Bazin, este pintor se destacou não porque se baseou primeiro na luz, com a sombra servindo somente como mecanismo de acentuação dessa luz (como faziam alguns de seus contemporâneos, herdeiros do maneirismo), mas sim porque ele “partiu da sombra e usou a luz para fazer seus corpos atléticos e plebeus emergirem da sombra”. BAZIN, 2010, p.22.

que é o poder do medo, poder que o mantém no cargo mais alto da máfia. O protagonista então se volta para uma missão que começa pessoal (vingança da morte dos pais), mas que depois se expande e se universaliza (quando percebe o caráter sistêmico do medo): a missão abstrata anunciada ao adentrar a Liga das Sombras, de combater o medo em si, devolvendo-o aos que amedrontam. Objetivo que faz remeter à clássica fala do presidente americano Franklin Delano Roosevelt, citada no filme por um “vilão” secundário: “a única coisa que devemos temer, é o medo em si”.⁴³

Essa abstração sobre dominar o próprio medo carrega um diálogo com a noção de Guerra ao Terror. O próprio Christopher Nolan, diretor da trilogia, coloca que, em se tratando de um filme de ação que se passa numa metrópole do pós 11/09, a temática do terrorismo é inevitável.⁴⁴ Contudo, para tratar desse diálogo, é preciso ter em mente que o gesto de relacionar a trilogia Batman com a Guerra ao Terror deve levar em conta não só o campo das representações (“vilões” como terroristas, “herói” como força antiterror) mas também os próprios procedimentos imagéticos da trilogia e sua relação com o contexto do terrorismo. Dito de outra forma, é importante observar não apenas a representação, mas também a forma como essa representação é feita. Tal abordagem é particularmente produtiva, porque, como se pretende evidenciar adiante, os usos da imagem são um elemento central nas ações terrorista e antiterror. No caso do terrorismo, aponta W. J. T. Mitchell, a estratégia é atacar “não oponentes militares, mas alvos simbólicos”,⁴⁵ num movimento francamente *iconoclasta*; no do antiterror, como coloca Chomsky, constrói-se uma imagem de terrorismo numa “abordagem propagandística, (...) como uma arma a ser explorada a serviço de algum sistema de poder”,⁴⁶ num movimento *iconográfico* carregado de *imagens corroborativas* (Kracauer) que *despolitizam* (Barthes) discursos legitimadores das violências antiterror. Dessa forma, o próprio estatuto da

⁴³ Uma frase proferida originalmente no discurso de Roosevelt em 4 de março de 1933, mas que se tornou icônica daí em diante. A intensão do presidente tinha conexão intrínseca à lógica do terror, pois pretendia superar um “terror sem nome, irracional, injustificado, que paralisa esforços necessários para converter o recuo em avanço”. GUARDIAN Apud: LEWIS et al., 2011, p.94.

⁴⁴ NOLAN, Christopher. Apud: HECHINGER, 2012.

⁴⁵ MITCHELL, 2011, p.12.

⁴⁶ CHOMSKY, 2015, p.155.

imagem desempenha um papel central na disputa.⁴⁷ Contudo, para uma melhor apreensão sobre a lógica imagética do contexto da Guerra ao Terror, faz-se importante observar o rompimento de Bruce com seu mestre.

Para o momento da provação final, Ducard dá ao pupilo uma droga natural que aumenta a sensibilidade ao medo, e é sob o efeito do terror que Bruce precisa passar pelo exercício: encontrar e vencer em combate o próprio mestre, que está mascarado e camuflado num batalhão de guerreiros ninja vestidos de maneira idêntica – a formação linear, em fileiras e colunas, realça a identidade entre os corpos (ver imagem 1.6). Apenas quando o protagonista também se utiliza da camuflagem é que consegue pegar o mestre de surpresa, passando no teste. Finalmente lhe é dada a surpreendente missão primeira: destruir Gotham, que está tomada pela imoralidade da corrupção. A destruição dessa cidade, promete Ra's Al Ghull, deve restaurar o mundo ao equilíbrio. Nesse momento, Bruce recusa a Liga, uma vez que se recusa a matar, argumentando que o gesto de não matar é o que o distingue daqueles que combate. Inicia-se, então, um confronto que deixa o lugar em chamas. O protagonista foge, salvando somente seu mestre Ducard, com o qual teve uma forte identificação, apesar de suas divergências em relação aos ensinamentos de Ra's Al Ghull.



Imagem 1.6 - Batman Begins (0h33'32")

É apenas no momento em que se propõe a Bruce sua primeira missão enquanto membro da Liga que fica absolutamente clara a função autodesignada dessa organização no mundo: a destruição de potências hegemônicas que atingem um nível irreversível de corrupção e “decadência moral”. Essa destruição,

⁴⁷ Mantendo-se sempre em mente que tratar da iconologia do terrorismo não tem a função de amenizar ou diminuir a concretude brutal das mortes e destruições provocadas pelos dois lados do conflito. Pelo contrário. MITCHELL, 2011, p.12.

argumenta Ra's Al Ghull, restaura ao equilíbrio, que é para ele sinônimo de justiça. A interpretação moralista da corrupção seguida da solução punitivista (destruição total) traz ecos vindos do posicionamento de organizações terroristas baseadas num fundamentalismo religioso: também elas, coloca Slavoj Zizek, creem que a permissividade liberal do Ocidente (particularmente no Primeiro Mundo) deve sofrer a aniquilação total.⁴⁸ Para a surpresa do protagonista, ele mesmo estava sendo preparado por uma organização terrorista. Ademais, a especularidade entre “herói” e terrorismo parece transbordar numa especularidade, observada por Zizek, entre as formas representadas por ambos os lados (o “herói” à frente do Ocidente liberal *versus* a Liga das Sombras à frente dos terroristas em favor da destruição absoluta):

Pode efetivamente parecer que a separação entre o Primeiro Mundo permissivo e a reação fundamentalista a ele corre mais e mais ao longo das linhas da oposição entre levar uma longa vida satisfatória cheia de riquezas materiais e culturais e dedicar a vida a alguma Causa transcendental. Este antagonismo não é aquele entre o que Nietzsche chamou de niilismo “passivo” e “ativo”? Nós no Oeste somos o Último Homem nietzschiano, imersos em prazeres diários estúpidos, enquanto os radicais islâmicos estão prontos para arriscar tudo, engajados no combate até sua autodestruição.⁴⁹

Além disso, a execução da prova final, baseada na identidade entre os corpos, chega ao cerne tanto da lógica imagética da trilogia, quanto daquela vista na Guerra ao Terror: a *especularidade*. O “herói” deve se camuflar entre os soldados terroristas, tornar-se um *duplo* deles, para vencer seu mestre, e ele o faz quando imita este último, ou seja, tornando-se *um duplo de seu próprio opositor* – conjugando assim o paradoxo que forma a noção de espelho aqui utilizada, da comunhão entre opostos. Trata-se de uma estratégia de luta baseada no mecanismo imagético do espelho, relacionando-se, assim, ao próprio estatuto da imagem. De forma eloquente, propõe Mitchell, o terror (vindo de forças terroristas) e a tortura (vinculada às forças antiterror) são “práticas gêmeas”⁵⁰ – no sentido de conjugarem regimes de imagem semelhantes. Mais que isso: ele relaciona o próprio mecanismo de clonagem com o do terrorismo enquanto procedimentos de imagem (daí o título de seu livro, *Cloning Terror*). “Se uma imagem é um ícone, um signo que se refere por semelhança ou similitude, então um clone é uma ‘super-imagem’ que é uma réplica perfeita”,⁵¹

⁴⁸ ZIZEK, 2015.

⁴⁹ Idem.

⁵⁰ MITCHELL, 2011, p.XV.

⁵¹ Id. Ibid., p.29.

concomitantemente, o terrorismo é uma tática “que opera primariamente no nível do imaginário”,⁵² “implantando imagens e destruição de imagens como ataques na imaginação coletiva de uma população”.⁵³ Continuando a tratar da conjunção imagética entre terrorismo e clonagem, Mitchell ainda traça um eloquente paralelo com as proposições de Walter Benjamin:

A biocibernética é o sucessor histórico da caracterização da era moderna feita por Walter Benjamin (nos anos 1930) como a “era da reprodução mecânica”, um período definido pelas invenções gêmeas da linha de montagem na produção industrial, de um lado, e da reprodução mecânica de imagens nas tecnologias da fotografia e do cinema, de outro. Na era da biocibernética, a linha de montagem começa a produzir não máquinas, mas organismos vivos e materiais com engenharia biológica; enquanto que a produção de imagens se desloca da tecnologia químico-mecânica da fotografia e do cinema tradicionais para imagens eletrônicas do vídeo e da câmera digital. (...) o terrorismo contemporâneo tem sido reiteradamente descrito sob a ótica de um modelo bio-informático, como um fenômeno social comparável a uma doença infecciosa. Isso se deve em parte porque a nova mídia e a Internet fazem com que imagens de violência terrorista sejam disseminadas de modo muito mais rápido e abrangente, como se uma praga de imagens tivesse sido lançada.⁵⁴

Além dessa relação, à proximidade entre os tropos da clonagem e do terrorismo enquanto procedimentos imagéticos se acrescenta a fatalidade apontada pelo autor de que quanto maior o esforço de Guerra ao Terror, mais o terror parece se espalhar e aumentar sua *praga de imagens*, como se ele se clonasse a si mesmo, autorreplicando os próprios ícones, e como se ele fosse reflexo direto (ou gêmeo) do esforço antiterror.⁵⁵ Mitchell identifica, portanto, que no rastro iconológico desse conflito há um lastro de imagens sem-rostos, sem-cabeças, réplicas, duplos, múltiplos, e imagens espelhadas⁵⁶ – como o exército terrorista da Liga, formado por indivíduos mascarados e idênticos, ou como o bando de morcegos que invadem o prelúdio. Desse modo, o terrorismo e a clonagem se aliam e ganham força concreta a partir do fato de serem, antes de tudo, procedimentos ligados ao mais profundo da natureza da imagem.

Quando Ducard, ao final do filme, revela que na verdade ele que é Ra’s Al Ghull e que, durante o treinamento na Liga, era um duplo que ficava em seu lugar, a relevância da reflexividade fica ainda mais evidente: o fato de que o “herói” só se desenvolve por conta do treinamento que recebeu do “vilão”, torna a relação entre ambos mais complexa que o maniqueísmo comum e revela muito da

⁵² MITCHELL, 2011, p.21.

⁵³ Idem.

⁵⁴ Id. Ibid., p.20.

⁵⁵ Id. Ibid., p.23.

⁵⁶ Id. Ibid., p.XIV.

condição especular do próprio Batman. A identificação ocorrida entre ele e aquele que mais tarde se revela “vilão” do filme (a ponto de salvar-lhe a vida das chamas que tomam conta da Liga), diz muito sobre a experiência fundadora do menino Bruce com os morcegos – a *praga de imagens* que sai da caverna e infesta o menino, fazendo-o posteriormente replicá-los na forma de Batman. Fica sugerido que o olhar frente a frente entre o menino e a escuridão é talvez a situação especular primordial no longa e na trilogia. Assim, a lógica especular dos três filmes está claramente conectada àquela vista na iconologia da Guerra ao Terror por meio de Mitchell.

Desse modo, retomando os quatro momentos do filme analisados: 1) no prelúdio, o metafórico e o literal, opostos entre si, rasgam suas próprias lógicas na estranha comunhão especular que possibilita o realismo hollywoodiano para formar a *imagem* do morcego a partir da *praga* de morcegos que são “reais”, que são *super-imagens*, formando o que parece ser um exército autônomo de clones; 2) no momento do primeiro contato com esses voadores, o pequeno Bruce está, por fim, olhando para um contraditório espelho de alteridade absoluta que ele mais tarde duplica, ao mascarar-se na forma de Batman; 3) durante o diálogo feito na cela da prisão, a própria forma fílmica espelha visualmente o eixo da câmera e reflete a situação da caverna, aproximando o convite feito por Ra’s Al Ghull (que se apresenta sob o pseudônimo de Ducard) ao movimento invasivo dos morcegos do *flashback*; e 4) justamente antes do rompimento total com a Liga por se recusar a matar, Bruce executa o gesto imagético de se camuflar na horda de soldados-ninja sem rosto da congregação, tornando-se idêntico a eles. Fica claro que, a especularidade entre “bem” e “mal” explode num efeito caleidoscópico e se multiplica numa série de oposições reflexivas que se tornam potentes em si mesmas, embora interconectadas: *imagem* e *super-imagem*, humano e animal, “herói” e “vilão”, humano e divino, unívoco e equívoco, mítico e realista, rosto e máscara.

Assim que foge da sede da Liga das Sombras, Bruce Wayne finalmente volta para casa, já com o propósito de criar um duplo de si mesmo para se tornar uma lenda no combate ao crime. Depois de topar acidentalmente com um morcego dentro da mansão, ele retorna exatamente àquele poço velho no qual caiu quando criança e finalmente adentra a caverna fisicamente (e não apenas com o olhar). Assim que acende uma luz, os milhares de morcegos se assustam e o

cobrem com seus números. O protagonista no começo fica tenso, mas finalmente enfrenta seu medo e se levanta respirando fundo. Imerso na nuvem de voadores que o circundam, agora ele se torna um com os morcegos (ver imagem 1.7) – e conclui a mística aliança anunciada pelo prelúdio. Quando o fiel mordomo Alfred lhe pergunta o porquê dos morcegos como símbolo, ele responde enigmaticamente: “Morcegos me dão medo; está na hora dos meus inimigos compartilharem o meu horror”.



Imagem 1.7 - Batman Begins (0h46'41")

Desse modo, quando Bruce refina ao máximo o mecanismo de especularidade que permeia a trilogia, ele se transfigura não no “mal” que lhe causa medo, mas no medo em si (que é afinal, o que deve ser temido, segundo Roosevelt), donde se forma o Batman. Juntamente com isso, o homem-morcego surge com o objetivo declarado de amedrontar os criminosos, replicando especularmente as táticas imagéticas do terrorismo (que aprendeu com terroristas) para espalhar o medo nos que estão fora da lei. A partir desses dois pontos, o protagonista realiza o que anunciou como método de combate à injustiça: “fazer o medo se voltar contra aqueles que atacam os amedrontados” – que é antes de tudo uma proposta especular. Além disso, a bipartição do “herói” parece concretizar duas personas a partir do contraste luminoso que, como descrito anteriormente, dominava a face de Bruce e anunciava seu conflito interno – a parte obscurecida se destaca de seu rosto e se materializa em Batman. Ao fim de todo esse percurso, o “herói” acrescenta ao seu leque de armas brancas todo um aparato bélico de alta tecnologia que garante, juntamente com as habilidades de luta, os “super-poderes” necessários para se tornar uma lenda (uma espécie de deus vivo). Surge, assim, o ambíguo Cavaleiro das Trevas, que agora deve se tornar mítico (e portanto legítimo) aos olhos dos cidadãos de Gotham e dos espectadores do filme.

2.1.2. Tornar-se lenda

Há um breve momento durante o treinamento de Bruce Wayne na Liga das Sombras em que Ra's Al Ghull, demonstrando o uso da pólvora como distração durante um combate, diz a seu pupilo: “teatralidade e decepção são agentes poderosos; você deve se tornar mais do que apenas um homem na mente do seu oponente”. E não é de surpreender que, quando Ra's encontra novamente Bruce ao fim do filme, comenta ironicamente que ao se vestir de morcego ele teria tomado o conselho da teatralidade “um tanto quanto literalmente”. Se antes o “vilão” prometera ao “herói” a condição de lenda, como foi visto anteriormente, na primeira fala supracitada ele mostra como chegar a uma tal condição (deixando claro, na segunda, que Bruce seguiu o conselho): por meio da “teatralidade”, da encenação, da camuflagem, do duplo – da imagem. Por outro lado, tendo sido apontado que o próprio terrorismo é centrado em procedimentos imagéticos (mais do que militarmente efetivo, ele deve ser imageticamente efetivo, para de fato aterrorizar com seu poder iconoclasta), a fala sobre a teatralidade parece ambigualmente se referir não só a um tornar-se lenda, mas também a um tornar-se terror – pois em ambos os casos, surge “mais que apenas um homem” na mente do espectador.

Assim, seguindo a pista deixada pelas falas citadas, o presente subcapítulo visa a investigar alguns meios pelos quais o homem morcego é mitificado e consagrado como uma espécie de deus de Gotham, ao mesmo tempo em que se observa o teor ambíguo dessa divindade. Novamente, antes mesmo de serem definidos os conceitos, faz-se necessário olhar para o que a imagem diz, e o percurso de análise conta com os seguintes trechos: 1) o primeiro momento em que o Batman captura um mafioso; 2) a tortura de um policial corrupto promovida pelo “herói”; 3) a utilização de morcegos como aparato bélico de defesa; e 4) a denotação da fé de um menino em Batman. Esses quatro momentos se encontram também no primeiro filme da trilogia, *Batman begins*, e, na medida em que contam sobre a consolidação do homem morcego como agente da paisagem urbana de Gotham, se fazem particularmente claros enquanto visibilidades que pretendem a naturalização do “super-herói” e do discurso que o sustenta.

A primeira atuação de Batman se faz com a neutralização de um transporte de drogas contrabandeadas pela máfia. Além de deixar desmaiados⁵⁷ vários capangas, o “super-herói” também captura o chefe, Falcone, que estava no local, supervisionando o carregamento. Quando a polícia chega à cena do crime, se depara com o chefe da máfia imobilizado sobre um refletor de luz ligado. O que torna o momento tão relevante é o fato do corpo ainda desmaiado de Falcone se apresentar como se estivesse crucificado (ver imagem 1.8), e mais, que o corpo em cruz sobre o refletor projeta nas nuvens escuras da noite um jogo de luz e sombra cuja forma é ambígua, intermediária entre um crucificado e o morcego-símbolo de Batman – inaugurando o Batsinal (ver imagem 1.9). Além disso, a cena traz ressonâncias fortes com uma das mais icônicas fotografias de tortura da Prisão de Abu Ghraib, a do homem encapuzado de pé sobre uma caixa (tais fotos vieram a público em 2004, um ano antes do lançamento de *Batman Begins*, e, segundo Mitchell, representaram uma das derrotas morais do esforço antiterror norte americano, cujos agentes são vistos torturando e humilhando os detentos (ver imagem 1.10)).⁵⁸



Imagem 1.8 - Batman Begins (1h05'33")



Imagem 1.9 - Batman Begins (1h05'23")



Imagem 1.10 - O Homem Encapuzado sobre a Caixa (Fotos de Abu Ghraib)

⁵⁷ É sempre importante lembrar que Batman, na trilogia de Christopher Nolan, jamais mata. Foi inclusive essa regra moral que provocou seu rompimento com a Liga das Sombras, como já foi descrito.

⁵⁸ MITCHELL, 2011, p. 112-127.

Os elementos da cena enchem de complexidades o clássico mecanismo do Batsinal – não só esse dispositivo como (metonimicamente) a própria figura do homem morcego. Talvez a primeira coisa a destacar seja que o crucificado é um chefe da máfia, e não um messias inocente, o que a princípio contradiz a lógica da expiação. Contudo, parece que esse detalhe dá continuidade a essa lógica, mas por outro viés: a sociedade projeta os próprios males no mafioso (culpa-o como motivo da violência, da corrupção e, em último caso, do próprio “mal”) e fantasia que só a morte dele (mesmo que simbólica) poderia livrá-la de seus pecados – a projeção do “mal” no outro garantiria a possibilidade de expiação desse “mal”.⁵⁹ Assim, a crucificação, neste caso, não é assistida como referência icônica – inclusive o ângulo em $\frac{3}{4}$ do enquadramento e a brevidade do plano não valorizam o formato em cruz do corpo, embora ele claramente exista –, e sim experimentada catarticamente pelo espectador, afinal, foi Barrabás e não Jesus, que dessa vez foi crucificado.

O manto negro que cobre o corpo de Falcone e o refletor elétrico que o sustenta trazem referências ao encapuzado de Abu Chraib, o qual tem as mãos atreladas a fios elétricos e está envolvido num tecido escuro. Ao comentar a fotografia deste último, W. J. T. Mitchell também vai apontar um paralelo com a figura de Cristo:

É o Homem de Capuz sobre a Caixa que vai evocar a iconografia de Jesus através de todo o repertório de imagens da Paixão de Cristo: o capuz faz lembrar o Cristo vendado e humilhado; o pedestal lembra o Ecce Homo e a coroação de escárnio do Rei dos Judeus; e a posição dos braços faz lembrar a Lamentação e o Homem das Dores [ver imagem 1.11], tanto quanto imagens do Cristo Ressuscitado com um gestual de boas vindas e resgate.⁶⁰



⁵⁹ Há um teor punitivista nas motivações de Batman que será melhor apurada no segundo capítulo.

⁶⁰ MITCHELL, 2011, p.115.

Imagem 1.11 - O Homem das Dores com um Serafim
e um Querubim - Andrea Mantegna (1485-1490)

A referência à Cristo nos dois casos traz o dado apontado por Marie-José Mondzain em *A imagem pode matar?* (2009) de que a iconologia ocidental é profundamente influenciada pela iconologia cristã.⁶¹ Com essa colocação, Mondzain pretende evidenciar não só *o que* se representa, mas também (e principalmente) *como* se representa. Segundo a autora, a fusão do espectador com a imagem traz recorrentemente uma natureza fatal nas mitologias (por exemplo em Narciso), e é a *encarnação*, por outro lado, que vem libertar a imagem e aquele que a observa.⁶² Isso porque a *encarnação* é a figuração do invisível, ou seja, uma espécie de mediação entre o espectador e a totalidade da imagem por meio de uma visibilidade: Cristo é a face visível de um Deus invisível.⁶³ Dessa forma é possível olhar diretamente a imagem e buscar o invisível que ela *encarna* sem o risco de ser mortalmente tragado (ao contrário de Narciso, que se afoga ao se fundir com a própria imagem):

É a gestão das paixões e da voz no seio do visível, necessária à construção de uma comunidade, que o pensamento cristão reconheceu, há já dez séculos atrás, como a verdadeira interrogação. Foi este quem primeiramente instaurou uma legitimidade da imagem, não só por a libertar do seu poder mortífero e confusional, mas por lhe conferir um poder salvador e mesmo redentor. Não só a imagem é visível e o face-a-face não mata como a imagem opera uma purificação das trevas.⁶⁴

Desse modo, a imagem *encarnada* constitui-se de três partes: “o visível, o invisível e o olhar que os coloca em relação”.⁶⁵ Trata-se, assim, de um funcionamento baseado na *ausência* e na *distância*, em que o espectador é sujeito de um olhar ativo que atua entre ver e falar, entre captar e dar sentido, desembocando em possibilidades e camadas múltiplas de sentido. Por outro lado, Mondzain também aponta um regime oposto instituído pelo mesmo pensamento cristão, que é o da *personificação*. A imagem *personificada* é uma espécie de pseudo-imagem, porque, nela, o visível e o invisível se fundem num só corpo e viram pura visibilidade, perdendo a qualidade trina que caracteriza a imagem (visível, invisível e olhar): torna-se uma espécie de “excarnação”.⁶⁶

⁶¹ MONDZAIN, 2009, p.12-13.

⁶² Id. Ibid., p.23.

⁶³ Id. Ibid., p.25.

⁶⁴ Idem.

⁶⁵ Id. Ibid., p.26.

⁶⁶ Id. Ibid., p.64.

Mondzain aponta que é por meio da *incorporação* que a *personificação* é possível, um processo em que, em semelhança à Santa Eucaristia celebrada na missa (católica, anglicana, ortodoxa), o sujeito aceita uma promessa totalizante de verdade e se funde com a imagem tomada em sua materialidade (na missa, a hóstia).⁶⁷ Esse gesto fusional mescla o invisível da imagem ao visível e o internaliza no sujeito (na missa, a comunidade fundida no Corpo de Cristo). Na comunhão, sujeito e visibilidade viram um só. Com tal visibilidade presente no próprio observador, não há possibilidade de distanciamento crítico, o que faz com que ele se torne objeto da *personificação* – a visibilidade pura e excarnada. Esta última, contrariando assim a *encarnação*, constitui-se na *presença totalizante*, e não na ausência e na equívocidade, desembocando num todo unívoco.

A preocupação da autora, ao opor o estatuto da *encarnação* ao da *personificação* é sinalizar que no primeiro está a possibilidade de crítica, libertação e diálogo com a alteridade (o invisível almejado), enquanto o segundo se configura como dispositivo de poder que inibe o distanciamento necessário ao questionamento por ser uma naturalização do discurso. Fica clara a relação do regime de *personificação* com o que Kracauer chama de *imagens corroborativas* - (citadas no primeiro subcapítulo),⁶⁸ ligadas a uma mitificação que usa o realismo para naturalizar de modo inquestionável determinada ideia, *despolitizando-a* (Roland Barthes): é a univocidade que mina a indeterminação própria da imagem (almejada de certa forma tanto por Kracauer quanto por Mondzain). Na mesma esteira é possível relacionar a *personificação* com a *super-imagem* (Mitchell), dado que esta não ocorre pela similitude, como a *imagem*, mas sim pela identificação total da clonagem – e se a identificação total *incorpora* (como em Narciso), pode-se dizer que a *super-imagem* é o resultado da *personificação*: um visível absoluto, uma coerção à indeterminação própria da *imagem*. Logo, essa indeterminação é mais afim da imagem *encarnada*, a qual nunca se dá por inteira, possibilitando o distanciamento e a contemplação de uma multiplicidade de sentidos.

Além disso, Mondzain localiza sua discussão exatamente no contexto de Guerra ao Terror do pós 11/09, em que o outro se torna inimigo e é demonizado na guerra iconológica, em que “o reino da imagem [implica] sempre na morte do

⁶⁷ MONDZAIN, 2009, p.26.

⁶⁸ KRACAUER, 1997, p.306.

outro”.⁶⁹ Para a autora, é a *encarnação* que se relaciona com a possibilidade de superação do contexto imagético do terrorismo – por isso é tão essencial, porque traz à cena o distanciamento crítico e a possibilidade de *repolitização* (a partir da noção de Barthes) do discurso outrora naturalizado em mito. Contudo, como será observado adiante, Batman reiteradamente recorre à “teatralidade”, nos termos de Ra’s Al Ghull, para se consagrar na paisagem urbana de Gotham, *incorporando* os cidadãos e *personificando* para eles a salvação da cidade – a *encarnação* fragiliza a condição divina por ele almejada (e com isso a legitimidade de todo o esforço antiterror), porque a torna questionável. Dessa forma, são os recursos “teatrais” utilizados pelo “herói” que servem como pistas de sua natureza, a qual se relaciona de modo ambíguo e especular com a iconologia cristã (que está nas raízes do imaginário ocidental, como apontado).

É o que se pode observar na cena anteriormente descrita. A luz do refletor que projeta a imagem do corpo do mafioso até as nuvens, o faz como se encenasse a sua elevação aos céus, numa espécie de redenção. Com isso, além do morcego projetado denotar a autoria da captura de Falcone (realizada por Batman), é preciso notar o dado complexificador de que o símbolo só existe nas nuvens porque é projetado *a partir* daquele criminoso. O conjunto da cena, portanto, indica a natureza dúbia do “super-herói”, a qual, como já foi visto no primeiro subcapítulo, se relaciona às trevas e ao “mal” – como coloca Michel Foucault, “na região mais obscura do campo político o homem condenado representa o simétrico, a figura invertida do rei”.⁷⁰ Assim sendo, se é a partir da Liga das Sombras que Batman contraditória e especularmente se projeta como “super-herói”, é a partir do corpo de um chefe da máfia que o símbolo do morcego redentor chega às nuvens e conquista os céus de Gotham.

Entretanto, paradoxalmente, ao mesmo tempo em que se identifica com o “mal”, o protagonista se opõe radicalmente a ele, desviando-se para o “bem”, isto é, para o lugar do “herói” que salva os cidadãos “inocentes” da destruição eminente promovida pelos “vilões”. Pode-se dizer, ainda, que esse desvio para o “bem” está concretizado visualmente na imagem supracitada, na qual o chefe da máfia, tocado pelo “bom” heroísmo de Batman, projeta-lhe símbolo. Ao que parece, o lugar do “mal” seria daquele que aterroriza os “inocentes”, enquanto o

⁶⁹ MONDZAIN, 2009, p.8.

⁷⁰ FOUCAULT, Michel. Apud: MITCHELL, 2011, p.153.

lugar do “bem”, daquele que aterroriza os “culpados” – são “práticas gêmeas”, como propôs Mitchell,⁷¹ em citação feita no primeiro subcapítulo.

Além disso, a condição luminosa e fantasmagórica da projeção (feita com luz sobre nuvens) dá pistas também da própria ressurreição de Batman no céu de Gotham, ressurreição que, como os super-poderes do personagem, é possibilitado pela tecnologia moderna (no caso, um refletor elétrico de alta potência). E além de se ter na cena a declaração sobre uma natureza messiânica e salvadora a partir da “teatralização” da captura de criminosos, além de se ver que é a tecnologia (o refletor e o aparato bélico) que possibilita a constituição desse messias vindo das trevas, também se reafirma uma regra moral da ação do personagem: não matar – pois Falcone está somente desmaiado.⁷² Portanto, o sacrifício de Batman, que combate o crime por livre escolha, disponibilizando o próprio corpo ao bem comum sem se manchar moralmente com o assassinato, expia os crimes de Gotham. Fica clara uma relação especular (portanto de identidade e oposição) entre o homem morcego a figura de Cristo.

Essa expiação vinda do sacrifício do “herói” é o que consagra e santifica o homem morcego, fazendo-o *personificar* uma espécie de divindade salvadora. Sua condição divina (e, mais especificamente, crística), sugerida na leitura que se fez da cena supracitada, é colocada de forma ainda mais direta pelo próprio personagem, quando ele identifica um policial corrupto que está envolvido com a máfia. É uma noite chuvosa e esse homem caminha sozinho pelas ruas do bairro mais pobre e central de Gotham. De repente ele é arrebatado para os céus escuros por meio de um aparato preparado pelo “super-herói”, que o aguarda no terraço de um dos prédios. O homem morcego então lhe pergunta sobre o destino das drogas com sua voz mórbida e agressiva, ao que o policial, pendurado pela perna e em pânico, responde: “Eu não sei! Eu juro por Deus!”; imediatamente Batman rebate: “Jure por mim!”, e inicia uma breve sessão de tortura psicológica, depois da qual o corrupto cede algumas informações.

A substituição de Deus por Batman é explicitamente proposta pelo personagem; mas além de evidenciar a divinização ou mitificação desse “super-herói”, um tornar-se “lenda”, como propôs Ra’s Al Ghull, essa substituição

⁷¹ MITCHELL, p.XV.

⁷² Na versão de 1986, de Frank Miller, como nos quadrinhos da década de 1940, Batman não tem problema em matar alguns criminosos. Ver: MILLER, 1996, p.64-65. Ver também: FINGER & KANE, 1940.

também indica uma natureza negativa dessa nova divindade. Tal indicação pode ser inferida a partir de dois pontos: o primeiro é o princípio judaico-cristão de que jurar por Deus é falta grave; o segundo é o fato de que o policial mentia ao dizer que não sabia de nada. No Evangelho de Mateus, Cristo é bem claro em relação à relevância de não jurar por nada de sagrado: “seja o vosso sim, sim, e o vosso não, não. O que passa disso vem do Maligno.”;⁷³ uma passagem posteriormente rememorada por Tiago.⁷⁴ Assim sendo, o Cavaleiro das Trevas, em vez de recriminar as juras blasfemas, apenas substitui o denominador, conectando-se de alguma forma ao “Maligno” e, ao mesmo tempo, punindo o malfeitor. Por meio desse mecanismo, ele concomitante e contraditoriamente se distingue da divindade judaico-cristã e a projeta nele – num paradoxo especular. O “tornar-se lenda” se mescla com o “tornar-se terror”, o que fica evidente com a sessão de *tortura legitimada*, em que ele aterroriza o corrupto até que fale.

Outro fator desta cena, presente na materialidade da imagem, é a escuridão dos céus de Gotham. Isso porque o celeste, na tradição judaico-cristã, está ligado ao lugar do divino e da luz, ao “trono de Deus”,⁷⁵ segundo o próprio Cristo – constantemente expresso no barroco, como sinaliza, por exemplo, o quadro de Peter Paul Rubens sobre a assunção e coroação de Maria aos céus (ver imagem 1.12). Contudo, na inversão promovida pela noite, é Batman, o Cavaleiro das Trevas, que figura nos céus, mesclando-se com sua total falta de luz. A opacidade da escuridão celestial de Gotham se assemelha aquela vista no já analisado *track in* que a câmera realiza em direção à caverna que o menino Bruce encara, logo ao início do filme. E é a partir dessa inversão celeste que é possível a ascensão não de um santo, mas de um policial corrupto, não para que seja santificado ou salvo, mas para que seja punido e torturado. Uma ascensão possibilitada, aliás, por um aparato técnico de Batman, um cabo de alta resistência, novamente demonstrando a comunhão entre o “herói” e seu discurso racional-tecnicista. Batman visa a *personificar* tanto a salvação para os “bons” quanto a punição para os “maus”.

⁷³ BÍBLIA, Mateus 5, 37.

⁷⁴ BÍBLIA, Tiago 5, 12.

⁷⁵ BÍBLIA, Mateus 5, 34.



Imagem 1.12 - A Coroação da Virgem - Peter Paul Rubens (1609)

Vale apontar, ainda, que a mistura entre o “super-herói” e os céus de Gotham também apontam para sua onipresença e onisciência, pois, enquanto Cavaleiro das Trevas, ele se apresenta como um enviado da escuridão (como outrora os morcegos) – sobrevoando a urbe em sua totalidade. Algumas cenas de luta concretizam formalmente essa miscelânea entre Batman e escuridão por meio de pelo menos três dispositivos: 1) uma fotografia baseada no *low-key* que esconde o protagonista; 2) uma *mise-en-scène* que dá mais espaço visível aos oponentes do “herói” (o qual fica, portanto, menos visível); e 3) uma edição rápida e multidimensional, cuja velocidade confere uma espécie de simultaneidade espaço-temporal e sugere a onipresença e onipotência do “super-herói” que derrota vários adversários de uma só vez.

É depois de uma dessas cenas de luta que vem o terceiro trecho a ser descrito e analisado aqui, sobre a utilização dos morcegos como parte do aparato bélico. Logo depois de derrotar um bando de capangas, e (novamente) torturar e aterrorizar um ajudante do “vilão” do filme, Batman se vê dentro de um prédio cercado pela polícia. Além de uma grande quantidade de policiais, equipes da SWAT também invadem o prédio. O “super-herói” é perseguido pelas forças da ordem pelo fato de ser visto como um justiceiro – inclusive, essa perseguição só potencializa o sentido crístico do sacrifício realizado nele. Para escapar do encurralamento, Batman aciona um dispositivo que atrai uma horda de morcegos ao prédio, possibilitando sua fuga e confundindo os policiais, atacados pelos voadores.

A própria forma filmica sugere a relevância desse momento por meio da trilha sonora, que ganha corpo e presença justamente na chegada dos morcegos, realçando o momento da misteriosa aliança entre Batman e esses voadores, a *praga de imagens* (Mitchell) que resgata o protagonista. Potencializando o efeito de uma música que se eleva e enobrece o gesto do “herói”, mitificando-o, está o ruído alto do bando de morcegos, e, contrastando com o pânico dos policiais, está a postura fria e inalterada de Batman, devido à sua intimidade com os animais que invadem o prédio. Novamente se encontram ecos do prelúdio, daquela aliança entre o “natural” e o alegórico, que trazem também uma aliança entre o realista e o mítico: uma alegoria filmada em estilo realista-naturalista, como se fosse fenômeno da natureza, não só legitimando o discurso, mas *despolitizando-o* (Barthes). Também nesta cena de fuga, a presença do dispositivo tecnológico ativado por Batman traz um grau de realismo ao evento e possibilita a manifestação mítica de sua divindade (como nos outros dois momentos analisados anteriormente – o refletor elétrico no primeiro e o cabo no segundo). Tudo é registrado por câmeras observadoras que imprimem movimento apenas para acompanhar os objetos filmados (um policial que se joga no chão, um vidro que se quebra, um “herói” que salta de uma andar para outro). Os movimentos sóbrios da câmera trabalham menos para o maravilhamento do espectador (melhor explorada pelo aumento do volume da trilha sonora), e mais para a manutenção de um ideal de “neutralidade”, de “documentarismo” – que é base para construção do realismo desse filme. Paradoxalmente, é por meio de uma encenação realista que o mito encenado ganha força, pelo fato de ser *naturalizado* (W. J. T. Mitchell), retratado por imagens que se utilizam de seu realismo para tornar o discurso unívoco (como aponta Kracauer, ao falar de *imagens corroborativas*).⁷⁶

Um segundo ponto é que, aliado ao fato tecnológico que “explica” a vinda dos morcegos, contudo, está o fato de que Batman parece ser o único que não é atacado por esses animais – mesmo depois de ter atirado para longe o dispositivo. Nesse sentido, apesar da justificativa tecnológica para o aparecimento daqueles voadores, a relação entre esses animais e o homem morcego continua misteriosa. A cena, portanto, confirma a dubiedade que já transparecia no prelúdio, segundo a qual, com base nas colocações de Foucault,⁷⁷ a relação Batman-morcegos

⁷⁶ KRACAUER, 1997, p.306.

⁷⁷ FOUCAULT, 2012b, p. 153.

demonstra ao mesmo tempo uma intimidade com “poderes subterrâneos do mal” e uma “positividade natural” que o faz dominá-los – como dito anteriormente. Assim sendo, os morcegos não proporcionam apenas uma fuga ao “herói”, mas também a “teatralidade” necessária para construção do mito, para uma *incorporação* (Mondzain) do espectador que possibilite a *personificação* do “herói”.

O quarto momento a ser analisado aqui faz reverberar novamente esse elo paradoxal entre o mítico e o realista para a produção da *super-imagem* (Mitchell) que *incorpora*. Mais ao final do longa, parte da cidade está tomada pelo terror: o “vilão” Ra’s Al Ghull espalha na ilha central de Gotham uma toxina vaporosa que ativa o medo nas pessoas. Rachel Dawes (a amada de Bruce Wayne) se encontra nessa região junto com um menino que ela tenta proteger. Na medida em que Rachel já havia recebido anteriormente o antídoto, que lhe foi dado por Batman, ela não sofre os efeitos da toxina, ao contrário do menino que fica aterrorizado. Em dado momento, os dois são encurralados por um bando de ex-prisioneiros que estão sob o efeito da droga. Enquanto um deles se aproxima, o menino repete algumas vezes que o Batman virá para os salvar daquela situação, mesmo sendo muito improvável, pelo fato de estarem perdidos num beco qualquer no meio de toda uma situação caótica. É então que, de repente, o Batman desce do escuro dos céus, desarma o criminoso e em seguida se eleva de volta aos céus carregando consigo Rachel e o menino, salvando-os.

Uma vez que a mistura entre o “herói” e as sombras já foi abordada, acrescenta-se apenas que neste trecho, em vez de arrebatado um criminoso para a punição, ele arrebatado duas “vítimas inocentes” para a salvação. Esse dado apenas reforça a ambiguidade de uma construção imagética que circula entre lenda e terror. De fato, a sequência do trecho (descida sobre um agressor em potencial, neutralizando-o, e ascensão com duas “vítimas inocentes”, salvando-as) sintetiza aquilo que Wayne postulou sobre a injustiça desde o início do longa, definindo-a como remissão do terror aos que aterrorizam. Além disso, ao se retratar um menino que, no desespero, recorre à certeza da salvação em Batman, fica claro que se está diante de uma crença quase religiosa. A estética realista da trilogia, neste momento, traz à tona a improbabilidade do desejo daquele menino, na medida em que, como descrito, ele e Rachel estão cercados num beco qualquer do centro da cidade, que está imerso em caos. Contudo, paradoxalmente, é

exatamente a improbabilidade da salvação que a torna viável, uma vez que, como foi visto anteriormente, o realismo do filme é cúmplice da construção mítica do “herói”, e poucos gestos são mais deificantes do que a realização de um milagre. Quando Batman de repente aparece para defender as “vítimas inocentes” do “mal”, a mesma estética “realista” que denotava improbabilidade, agora promove a reviravolta e sustenta a condição quase-milagrosa daquele feito, novamente inflando a divinização do homem morcego.

É relevante o fato de que o juízo do protagonista sobre quem punir e quem salvar sempre coincida com a representação de estilo realista do filme. É essa exatidão de julgamento que legitima e santifica a ação do “herói”, por mais violenta que ela seja (como no caso das torturas psicológicas). Câmeras que se pretendem “neutras” *revelam* quem são os “bons” e quem são os “maus”, e Batman, sem hesitar, salva o primeiro grupo e pune o segundo. Se a forma fílmica é a de um realismo hollywoodiano, a sincronia entre a representação do “bem” e do “mal” com a percepção do protagonista parece conferir a este último uma espécie de onisciência⁷⁸ – já que o regime imagético do filme tende a *naturalizar* (Mitchell) o discurso. Conjuntamente com essa onisciência, está a legitimidade de agir: pois se ele sabe exatamente quem é “bom” e quem é “mau”, também sabe *o* *quão* “bons” ou “maus” são os personagens, podendo dar-lhes o que *de fato* “merecem”. Aqui se mostra um raciocínio moral punitivista que se relaciona muito intimamente com o que propõe a Liga das Sombras – ocorrendo uma desconcertante situação especular entre os julgamentos do “vilão” e do “herói” (a diferença é que o “vilão” absolutiza a punição na aniquilação total, enquanto o “herói” é seletivo e burocrático, depositando confiança na existência de algumas pessoas “boas” e nas forças da ordem, que vão prender os criminosos que ele capturar).

⁷⁸ Batman não prevê o futuro, mas sabe exatamente quem é “mau” e quem é “bom”. Ele se engana apenas por duas vezes: no primeiro filme, *Batman begins* (2005), em que seu mestre Ducard se revela Ra’s Al Ghull, o “vilão” do filme; e no terceiro filme, *Batman: o cavaleiro das trevas ressurge* (2012), em que a filha de Ra’s Al Ghull é capaz de enganá-lo, fingindo ser alguém interessada na libertação de Gotham. Mas esses dois enganos só são possíveis, porque o próprio filme não mostra nem mesmo ao espectador a “verdade moral” desses personagens. Assim, o que se pretende dizer é que há uma conectividade intrínseca entre protagonista e filme, e, no momento em que um evento revela “naturalmente” a moralidade de determinado personagem, Batman tem acesso a essa “Verdade”, de modo que seu julgamento e suas ações são legitimadas. Vale citar, por exemplo, sua intuição sobre a “bondade” da ladra Selina Kyle, no terceiro filme.

A sincronia entre filme e “super-herói” constrói uma espécie de infalibilidade moral em Batman, legitimando seus discursos e ações. Essa sincronia vai além do acesso à Verdade diegética por parte do personagem, acontecendo também na valorização dramática de seu heroísmo (como no momento em que os morcegos invadem o prédio, quando se aumenta a trilha sonora, para a construção de uma fuga triunfal); isso sem citar, é claro, uma linha narrativa que acumula eventos de forma a tornar o “herói” tanto “bom”, como “necessário”, ambos adjetivos legitimadores – que justificam quaisquer ações mais violentas por parte de Batman, seja espionagem, tortura ou destruição de veículos em perseguição. Assim a própria forma fílmica sacrifica o “herói”, ou seja torna-o sacro, no sentido dado por Giorgio Agamben da santificação como separação: “*religio* não é o que une homens e deuses, mas aquilo que cuida para que se mantenham distintos”.⁷⁹ Batman só é “super-herói” (divindade) por se distinguir dos outros personagens, por estar separado deles, sendo santificado pelo longa e detendo a “verdadeira” legitimidade. Sendo ele mesmo da ordem do sagrado, passa a fazer a manutenção dessa separação.

O que se vê por meio dos eventos descritos e analisados é o constante exercício da “teatralidade” (na terminologia de Ra’s Al Ghull), ou seja, de mecanismos imagéticos cuja função é deificar o protagonista, transformando-o em algo muito maior do que um simples justiceiro – como o “vilão” propunha a Bruce. Se, no quarto exemplo anteriormente analisado, o menino que se vê em perigo começa imediatamente a repetir em voz alta sua crença em Batman, é porque ele já aceitou essa figura como seu “salvador” e sua resposta é automática. O imediatismo e a força de fé das afirmações do menino indicam uma presença do homem morcego já instalada em seu imaginário, não enquanto reflexão problematizante (como no regime da *encarnação*), mas enquanto certeza unívoca de “salvação”. Portanto, o “super-herói” é deificado pelo menino, *personificando-lhe* concretamente a própria salvação – que chega a tempo, vinda dos céus escuros (confirmação feita pelo realismo do próprio filme). Esse caminho percorrido pelo menino pode ser descrito como mitificação (ou “mitização”) no sentido posto por Umberto Eco:

Simbolização incôscia, identificação do objeto com uma soma de finalidades nem sempre racionalizáveis, projeção na imagem de tendências, aspirações, temores

⁷⁹ Autor a ser revisitado em outros capítulos. AGAMBEN, 2007, p.66.

particularmente emergentes num indivíduo, numa comunidade, em toda uma época histórica.⁸⁰

Como sinalizado pela posição de Barthes, apontada no início do primeiro subcapítulo, o mítico se relaciona intrinsecamente a uma “naturalidade”, ou, no caso de Eco, uma “inconsciência” do processo discursivo ou imagético – justamente o movimento de internalização automática da imagem que Mondzain descreve como *incorporação*, que viabiliza a *personificação*. Por isso, juntamente com Barthes e Mondzain, Umberto Eco vê a necessidade de analisar criticamente as construções míticas. Sendo o homem morcego, como visto, representado (por uma estética realista) como tendo acesso onisciente à verdade moral diegética, difusão onipresente pelos céus escuros da cidade e aparatos tecnológicos e técnicas de luta onipotentes, há um movimento duplo de *incorporação* feito tanto por Batman em relação aos cidadãos de Gotham, quanto pelo filme em relação aos espectadores – um movimento que mitifica em direção à divinização, pretendendo estabelecer o regime da *personificação*. E, nesse sentido, tanto os indivíduos que habitam a urbe fictícia como aqueles que assistem ao filme se configuram como espectadores, numa relação especular.

Assim, fica evidenciado que, se o homem morcego for capaz de alcançar uma condição divina no imaginário dos espectadores por meio de uma projeção mitificante que os *incorpora* e faz do “herói” uma *personificação* da “salvação” e da “justiça” antiterror, ele será capaz de estabelecer sua legitimidade de ação em Gotham, e portanto de consagrar sua autoridade bélica e “justa” sobre a cidade. Na medida em que essa posição lhe é dada frente a uma reação “natural” à ameaça terrorista (personificada pelos “vilões”), as violências, invasões e violações aos direitos humanos mais básicos, não passam de custos “necessários” e “naturais” para a vitória sobre o “mal”. Numa relação especular à Guerra ao Terror, Immanuel Wallerstein, sociólogo e teórico das Relações Internacionais, comenta que os ataques terroristas resultaram num momento de “bonança” para o governo Bush, que pôde colocar à frente seu projeto ideológico: investimento bélico, nacionalismo, liberalismo econômico e fragilização das liberdades civis⁸¹ (numa estranha semelhança a Batman). Como apontam os já citados Mitchell e Mondzain, a Guerra ao Terror é particularmente sensível à produção e destruição

⁸⁰ ECO, 1970, p. 239.

⁸¹ WALLERSTEIN, 2003, p.6-8.

de imagens, de modo que o próprio estatuto da imagem pode se tornar, por meio da *personificação*, um dos dispositivos centrais de poder. A *personificação*, portanto, é uma espécie de coerção da imagem que a transforma em visibilidade pura, numa presença unívoca.

2.1.3. Duplo “herói”

No primeiro subcapítulo, por meio do surgimento de Batman, foi observada sua especularidade com o “mal” e a relação dessa lógica com o contexto da Guerra ao Terror, tomado sob a via da imagem. Em seguida, com exemplos de trechos filmicos que mitificam o “herói”, foi colocada a correlação de sintonia entre o protagonista e o realismo específico do filme, os quais traçam um movimento duplo de *incorporação* dos espectadores, transformando coercitivamente a imagem em pura visibilidade – que é matéria prima do contexto iconológico da Guerra ao Terror. Neste último subcapítulo, pretende-se discutir a trajetória dupla do protagonista (sendo ele ao mesmo tempo Bruce Wayne e Batman), observando nuances entre a *encarnação* e a *personificação* (nos termos de Mondzain) e conectando esses estatutos de imagem aos mecanismos especulares que lhe são próprios. Para tal, o percurso realizado conta com observações gerais sobre o enredo da trilogia e com a análise de dois momentos específicos: 1) o amanhecer logo após a morte de Rachel Dawes, a amada de Bruce Wayne; e 2) a estátua de Batman, feita em sua homenagem depois de sua suposta morte. A primeira cena ocorre no segundo longa, *Batman: o cavaleiro das trevas* (2008) e a seguinte, no terceiro, *Batman: o cavaleiro das trevas ressurgue* (2012), concluindo a trilogia.

Como foi visto nos dois subcapítulos anteriores, o primeiro filme, *Batman begins* (2005), conta com um eloquente movimento de formação e consagração do “herói”. Depois de todos os momentos mitificantes, o gesto simbólico que confirma essa consagração vem na última cena do longa, em que o agente Gordon (futuro comissário de polícia), se utiliza do Batsinal, reconhecendo de uma vez por todas a legitimidade do homem morcego – uma legitimação potencializada pelo fato de Gordon falar do lugar das forças de ordem “boas” de Gotham. No enredo seguinte da trilogia, entretanto, o “vilão” Coringa desafia o protagonista a tal ponto que ele passa a duvidar da própria legitimidade, evidenciando com mais nitidez a situação-espelho (de oposição e identidade) entre Bruce Wayne e

Batman. Trata-se de um movimento de extrema importância, porque um “herói” que se põe em questão (graças ao Coringa) produz um regime de imagem equívoco, diferente daquele presente na *personificação*, o qual, como visto, se baseia na presença totalizante e na univocidade.

O “vilão” do segundo filme coloca um preço alto à continuidade do “super-herói”: a cada dia que ele não revelar sua identidade, pessoas vão morrer. Se a existência de Batman é a condição direta da morte dos cidadãos de Gotham, Bruce Wayne começa a repensar seu alterego. Pela primeira vez, recusa-o. Esse gesto abre caminho ao questionamento da onipotência de Batman, incapaz de capturar o Coringa antes das mortes ocorrerem. Mais do que isso, sinaliza um rompimento que ainda não havia se evidenciado, entre o homem morcego e o homem por trás do morcego. Se “desmitizar” (desmitificar), segundo Eco, é identificar “o que está atrás da imagem [da *personificação*, nos termos de Mondzain]”,⁸² então a demanda do “vilão” e de toda a Gotham (feita refém pelo “terrorista”) para que Batman tire a máscara é demanda por desmitificação.⁸³ Essa demanda força um *destacamento* entre a população aterrorizada e o regime de visibilidade do “super-herói”, o que interrompe o mecanismo fusional de *incorporação* anteriormente instituído (que é baseado na presença totalizante).

Quando Batman deixa de *personificar* a salvação e a justiça, para *personificar* a morte, os cidadãos tomam distanciamento e parecem se dar conta da possibilidade de um invisível por trás da máscara negra que percorre os céus da cidade. Envolto no temor gerado pelo Coringa, esses espectadores (especialmente em conjunto com os que assistem ao filme) exercitam o olhar na tentativa de relacionar o visível e o invisível, quebrando a *personificação* e buscando o que está atrás da máscara de Batman – recuperando até certo ponto a condição trina que caracteriza a imagem (o visível, o invisível e o olhar).⁸⁴ Assim, num movimento iconoclasta (e portanto, “terrorista”, segundo o que já foi discutido), o “vilão” força a entrada da imagem que *encarna* na equação – e é esse gesto que torna o Coringa o inimigo mais relevante de toda a trilogia para esta dissertação: ele atua sobre o próprio estatuto da imagem.

⁸² ECO, 1970, p. 243.

⁸³ A demanda de Gotham pela revelação da face oculta de Batman fica clara na conferência de imprensa feita pelo promotor Harvey Dent.

⁸⁴ Como já foi visto anteriormente, em: MONDZAIN, 2009, p. 26.

É no momento de recusa à roupa de morcego que Bruce Wayne faz florescer um pouco da humanidade que lhe havia sido raptada pelo super-heroísmo batmaniano: seu amor por Rachel Dawes. Ela mesma fala explicitamente ao fim do primeiro filme que o processo de formação de Batman faz com que o próprio Bruce vire uma máscara – máscara social, que protege a identidade de “super-herói” por meio da encenação de uma vida de *playboy* milionário. Esse é o resultado do movimento de fusão entre Wayne e seu alterego: para a plena *personificação* do homem morcego o próprio Bruce Wayne é *incorporado*, o que desemboca na deificação do “super-herói”. A amada do protagonista acrescenta ainda nessa cena, que, talvez um dia, “quando Gotham não mais precisar de Batman”, eles se reencontrem no amor. No segundo filme, com a entrada conflituosa de um regime imagético baseado na *encarnação*, que fragiliza a potência do Cavaleiro das Trevas, Wayne revê a possibilidade desse amor, mesmo na situação mais complicada de um triângulo amoroso com Harvey Dent.

O Coringa, entretanto, ciente desse triângulo, arma um jogo perverso: Rachel e Harvey são raptados e feitos reféns em locais diferentes, atados a uma bomba relógio cada; o “vilão” então diz a Batman que ele terá que escolher qual dos dois salvar (e qual dos dois matar) e lhe dá os endereços. A mente racionalista de uma divindade baseada no tecnicismo e na frieza do cálculo, deveria optar logicamente por Harvey Dent, pelo fato dele, enquanto promotor comprometido, simbolizar a esperança de Gotham contra a criminalidade, e porque, sem tal símbolo, a cidade estaria perdida (percebe-se aqui, aliás, a especularidade entre esse personagem e o protagonista).⁸⁵ Entretanto, contrariando essa lógica, Batman opta automaticamente por salvar Rachel, matando Dent – uma opção da esfera do indivíduo romanesco⁸⁶ em que, numa tacada cruel, Bruce Wayne ao mesmo tempo salvaria sua amada e se livraria do nó do triângulo amoroso para deixar de ser homem morcego e viver uma “vida normal”, como coloca a própria Rachel. Mas o nível de perversão do Coringa surpreende o protagonista: ele troca os endereços, de modo que, já tendo manchado sua divindade com uma opção individualista, Batman ainda se vê obrigado a salvar aquele que optou por matar.

⁸⁵ Batman fala explicitamente a Harvey Dent que ele é o símbolo de esperança que o próprio homem morcego jamais será capaz de ser. Além disso, Dent chega a ser citado explicitamente como o Cavaleiro da Luz de Gotham.

⁸⁶ O termo “romanesco” será trabalhado adiante.

Em um único gesto, o “vilão” desarticula do “herói” a onisciência (ele é pego de surpresa pelo troca de endereços), a onipresença (ele não é capaz de chegar a tempo nos dois endereços) e a onipotência (ele é incapaz de salvar Rachel e se vê obrigado a resgatar seu opositor no triângulo amoroso) – tão cuidadosamente construídas ao longo da formação do homem morcego.

Vêm então a cena que sintetiza o momento de crise: no amanhecer do dia seguinte à morte de Rachel, Bruce Wayne se encontra completamente derrotado, olhando para a paisagem urbana por meio das largas janelas de seu apartamento, ainda com as vestes do “super-herói”, mas sem a máscara – o cômodo invadido pela cidade em reflexo.⁸⁷ A luz azulada do *magic hour* toma conta do espaço e, juntamente com a fria paisagem de prédios espelhados, quase fantasmáticos, dá o tom profundamente melancólico, relativo ao sofrimento do protagonista. Alfred deixa o café da manhã na mesa próxima a Bruce. Vendo seu amo no auge da fragilidade, o mordomo toma em mãos a máscara e a coloca no colo de Bruce: “Você cuspiu na cara dos criminosos de Gotham, não achou que poderiam ocorrer algumas mortes? ...Rachel acreditava naquilo que você defendia, no que *nós* defendemos. Gotham precisa de você.” Bruce, às lágrimas, diz ao mordomo que Rachel ia esperar por ele para ficarem juntos, e que Harvey Dent jamais pode saber disso. O mordomo então esconde uma carta que a própria Rachel lhe confidenciara antes de ser raptada, cujo conteúdo é a verdadeira opção dela: ficar com Dent.

Essa cena conta sobre o exato ponto de intercessão entre Batman e Bruce. Não é por acaso que o personagem está vestido de morcego e não usa a máscara. E menos acaso ainda o momento de confronto especular, em que ele encara a face de Batman, que lhe é colocada ao colo pelo mordomo (ver imagem 1.13). Além de denotar os sentimentos do protagonista, a iluminação também faz ecoar esse ponto de encontro entre as duas faces do “herói”, na medida em que o *magic hour* (céu iluminado, mas sem Sol) pode ser visto como meio termo entre o dia e a noite, entre Bruce Wayne e o Cavaleiro das Trevas. A fragilidade de ambos está colocada nesse momento: Batman não é capaz de salvar as vítimas do “vilão” (até Harvey Dent sai com metade do rosto queimado, o que faz com que ele se

⁸⁷ A Mansão Wayne não aparece no segundo filme, até mesmo a Batcaverna é substituída. A Mansão está sendo reconstruída ao longo do segundo filme e reaparece no terceiro longa – ela foi incendiada pelo primeiro “vilão” da trilogia, Ra’s Al Ghull.

transforme no Duas-Caras), e Bruce Wayne, apesar de sua vã esperança, perde a amada por duas vezes (uma com a rejeição desconhecida por ele, a outra com a morte dela). Nessa frágil interseção, num drama de amor perdido comungado com a contraditória impotência de uma suposta divindade, o protagonista explode em humanidade e deixa reluzir o olho em lágrimas, que de tão endurecidas, não chegam a cair – apresenta-se uma imagem que *encarna*, que é frágil, fragmentária e múltipla. Entretanto, numa intervenção fria que considera a morte da amada de Bruce apenas como mais uma entre “algumas”, o mordomo é canal de *re-personificação* do homem morcego: obriga-o a enfrentar a máscara e ser *incorporado* por ela – o próprio gesto de colocá-la para se tornar homem morcego parece materializar essa *incorporação* da face humana pela divina.



Imagem 1.13 - The Dark Knight (1h38'42")

Essa dinâmica evidencia uma *oposição* entre Bruce Wayne e Batman que diz respeito à própria natureza de seus respectivos heroísmos. Quando aborda o caso do Superman, Umberto Eco se depara com uma bipartição semelhante, e aponta que o seu objeto (tal como o Batman) guarda características do “herói” mítico e, ao mesmo tempo, se insere num contexto romanesco (moderno).⁸⁸ Eco se debruça sobre essa contradição:

A personagem do mito encarna [*personifica*, segundo Mondzain] uma lei, uma exigência universal, e deve, numa certa medida, ser, portanto, *previsível*, não pode reservar-nos surpresas; a personagem do romance, pelo contrário, quer ser um homem como todos nós, e o que lhe poderá acontecer é tão imprevisível quanto o que nos poderia acontecer.⁸⁹

Se Batman é uma espécie de hieróglifo, um símbolo de medo para os criminosos, se ele *personifica* uma lei por estar intimamente conectado à comunidade que o cerca via *incorporação*, então ele guarda características míticas que possibilitam sua condição divina. Sob o registro mítico, colocaria Georg

⁸⁸ ECO, 1970, p. 251.

⁸⁹ Id. Ibid., p.250.

Lucács, há pouco espaço para o gesto auto-reflexivo, já que a relação entre *eu* e *mundo* é dada prontamente, de modo homogêneo (unívoco) e externo, a essência das coisas é imanente a elas, ou seja, o “mau” é *evidentemente* “mau” e o “bom” *evidentemente* “bom”⁹⁰ – abrindo caminho a um regime de *personificação*. Bruce Wayne, por outro lado, lança-se sob o registro romanesco do indivíduo, que, segundo Lukács, é o homem moderno por excelência: transcendentalmente desenraizado e solitário por estar cindido do mundo⁹¹ – caracterização reforçada por Walter Benjamin em *O narrador*.⁹² No segundo caso, continua o autor, o mundo perde a substância, que é toda concentrada no sujeito (por isso seu distanciamento e sua cisão com o mundo), a jornada que antes era externa, passa a ser interna e reflexiva⁹³ – possibilitando um regime de *encarnação*.

Esse percurso do mítico ao romanesco se reflete de certa forma na própria linguagem e na epistemologia, como apontado por Michel Foucault em *As palavras e as coisas*: pois quando havia unidade entre *eu* e *mundo*, na episteme pré-clássica, a representação “se dava como repetição”,⁹⁴ contudo, na episteme moderna, “a linguagem não mais se assemelha imediatamente às coisas que ela nomeia”.⁹⁵ Lukács se junta ao coro, colocando que “a arte, a realidade visionária do mundo que nos é adequado, tornou-se independente: ela não é mais cópia, pois todos os modelos desapareceram”.⁹⁶ E desapareceram por conta do processo segundo o qual, de Homero a Platão, as coisas perdem sua essência imanente e vão se tornando estranhas ao homem, que concentra em si toda a essência – de acordo com o próprio Lukács.⁹⁷

Assim, o mundo mítico de Homero guarda uma afinidade com o regime de *personificação* proposto por Mondzain, porque nele o “bom” e o “justo” o são de forma imanente e não-reflexiva; e é por conta disso que a autora identifica o regime da *encarnação* mais consistentemente relacionada ao cristianismo, que é posterior à perda helênica da essência (a qual culmina, segundo Lukács, com a filosofia, ou seja com o distanciamento crítico,⁹⁸ tão afim da *encarnação*, segundo

⁹⁰ LUKÁCS, 2009, p.29.

⁹¹ Id. Ibid., p.34.

⁹² BENJAMIN, 2012b, p.217.

⁹³ Id. Ibid., p.34 e 42.

⁹⁴ FOUCAULT, 1999, p.23.

⁹⁵ Id Ibid., p.50.

⁹⁶ LUKÁCS., 2009, p.34.

⁹⁷ Id Ibid., op. cit., p. 31-33.

⁹⁸ Idem.

Mondzain). É todo esse largo caminho da episteme e das representações que está em jogo no confronto entre mítico e romanesco. Enquanto Batman simplesmente age por observar o “bem” e o “mal” como elementos imanentes ao mundo (donde sua onisciência), Bruce Wayne (por vezes) pensa, duvida, questiona, não vê a essência nas coisas e portanto percebe nelas um invisível que está além de seu alcance, operando em parte no regime da imagem *encarnada*. Portanto, o risco central de dispositivos de *incorporação* e *personificação* da Guerra ao Terror é que, como em Batman, eles parecem pretender produzir uma série de “verdades” imanentes cujo funcionamento representacional e epistemológico facilita o exercício do poder sobre as imagens – um poder que promove ele mesmo a própria *naturalização* (Mitchell): numa mitificação coercitiva, ele produz um visível que *corrobor*a (Kracauer) para a manutenção de si.

Desse modo, a economia interna do “super-herói” é especular: enquanto a face do romance busca incessantemente uma essência (dado que, nela, como visto, essência e vida estão desconectadas), a face mítica, pelo contrário, já age de acordo com um mundo pleno em substância, tendo acesso direto à sua própria essência e à das coisas. Isso significa que a aglutinação mítico-romanesca vem com o preço da absorção (*incorporação*) do segundo termo pelo primeiro, já que este último concentra em si a essência que é ausente naquele. E mais: se o dever-ser mata a vida (Lukács),⁹⁹ se o “herói” do romance busca o dever-ser (sua essência) e se este se encontra no próprio ser do “herói” mítico, o que o gesto da fusão mítico-romanesca coloca é a morte do indivíduo, posto a serviço da lenda, ou seja, Bruce Wayne como máscara social, a serviço de Batman – que então *personifica* o próprio esforço antiterror (uma inversão de máscaras).

É esse movimento que permite ao protagonista, por exemplo, transcender o desejo de vingança pela morte dos pais, trocando-o pela remissão sistemática do medo aos que amedrontam. Em contraponto, o movimento de desmitificação guiado pelo Coringa vai no sentido oposto, fazendo o “herói” cogitar abandonar sua autodoação à cidade de Gotham, em troca de um amor individualizado por Rachel. A intromissão do “vilão” parece se instalar exatamente na interseção da aglutinação intrínseca à condição “super-heróica”,¹⁰⁰ gerando uma espécie de

⁹⁹ LUKÁCS, 2009, p.46.

¹⁰⁰ Defende-se aqui, portanto, que o “super-herói” é um tipo de “herói” que carrega em si uma duplicidade intrínseca – num eterno conflito entre o romanesco e o mítico. Por seu caráter

curto-circuito entre os polos mítico e romanesco do protagonista e possibilitando o surgimento (surgimento conflitante, e não substituição) de um outro regime de visibilidades, um que se baseia na imagem *encarnatória*. Por outro lado, se Rachel morre, levando consigo as esperanças de Bruce por “uma vida normal”,¹⁰¹ nada resta à face romanesca do “herói” se não voltar-se ao dever-ser da face mítica, sendo absorvida por ela. Desse maneira, de modo contraditório e especular, a morte da amada é ao mesmo tempo o que denuncia com mais clareza as polaridades internas do protagonista e o que as encerra, completando o processo fusional de *incorporação* e fortalecendo Batman enquanto divindade.

É justamente depois desse fortalecimento que o “herói” é capaz de apreender o Coringa e em seguida fazer seu sacrifício último no segundo filme: tomar para si a culpa dos assassinatos cometidos por Harvey Dent enquanto Duas-Caras, para que o símbolo de esperança de Gotham continue vivo. Esse sacrifício faz com que a opinião pública da cidade (e não do espectador do filme, que testemunha o gesto do protagonista – aqui está a assimetria da relação especular entre cidadãos de Gotham e espectadores do filme: a inserção diegética) condene o homem morcego, de modo que ele passa a ser perseguido pela polícia. Por conta da iconoclastia violenta do “vilão”, a vitória do “herói” (conservação da esperança dos cidadãos) tem o sabor amargo da perda de legitimidade para os moradores de Gotham. Ademais, ao manter a imagem de esperança atrelada a Harvey Dent, seu gesto viabiliza uma ação mais incisiva da polícia contra a máfia e contra a própria corrupção, o que a faz prescindir de Batman. Gotham, portanto, se seculariza em relação a Batman. E concomitantemente, por estar *incorporado* ao homem morcego, Bruce Wayne também desaparece da cena pública e das colunas sociais – eis o ponto de início do terceiro longa da trilogia.

No enredo que se segue, Batman é praticamente esquecido pela cidade e Wayne vai à falência. A fraqueza simbólica do morcego é também materializada no corpo manco e maltratado de Bruce. Por conta da consolidação do mecanismo fusional, a conexão das duas faces do protagonista traça um movimento sincrônico de identidade (seja na força ou na fraqueza), bem diferente do que

maleável, essa definição não pretende criar limites, e sim apontar uma espécie de fundamento que talvez seja compartilhada por aqueles que são nomeados “super-heróis”. Seja como for, é uma abordagem que parece se aplicar de modo particularmente acurado ao objeto desta dissertação.

¹⁰¹ A própria Rachel coloca nesses termos quando Bruce a pergunta se ela o esperaria abandonar Batman para viverem juntos. A amada responde: “não faça de mim sua única esperança para uma vida normal”.

ocorre no confronto com o Coringa. O próprio “vilão” do filme, Bane, olha para Batman e o chama de Sr. Wayne, por exemplo, sugerindo a fusão entre ambos. Outro detalhe que realiza essa sugestão é a forma como Bruce Wayne fala de Batman para Selina Kyle,¹⁰² sempre falando do homem morcego enquanto um amigo não identificado, num tom que deixa implícita a consciência de Selina sobre o fato de Wayne estar falando dele mesmo; ou ainda o beijo que Selina dá em Bruce enquanto Batman.

Outro episódio que evidencia com clareza a *incorporação* plena de Bruce em Batman é a cena de combate entre o exército da ordem (formado por policiais liderados por Batman) e o dos terroristas (formado por rebeldes liderados por Bane): pela primeira e única vez na trilogia, o “herói” age em plena luz do dia, a céu aberto, vestido de morcego – normalmente a luz do dia era condição da separação entre uma face e outra.¹⁰³ Assim sendo, como o terror e o antiterror se alimentam recíproca e especularmente (de acordo com o próprio Mitchell),¹⁰⁴ as vitórias anteriores de Batman alimentam a insurgência apocalíptica de Bane ao passo que este dá ao “herói” nova possibilidade de gerar a *personificação* – porque o próprio “vilão” se firma sob esse regime de visibilidade, na medida em que se apresenta, como ele mesmo diz, como *personificação* do “juízo de Gotham”.

É então que a vitória do homem morcego, e a forma como vence, recuperando a cidade e em seguida sacrificando a própria vida para levar a bomba atômica para longe do lugar, produzem a redenção total do “super-herói”. Trata-se, contudo, de um processo diferente do sacrifício da expiação, como observa Žizek,¹⁰⁵ na medida em que Bruce Wayne permanece vivo. O que acontece é a encenação da morte de Batman, uma vez que a nave que transportava a bomba o faz no piloto automático sem que ninguém o soubesse. O resultado da encenação é a consagração de Batman na história de Gotham e o momento em que a estátua do homem morcego é revelada é particularmente relevante nesse sentido. São apenas

¹⁰² Personagem que, embora não seja assim nomeada no filme, é a Mulher Gato.

¹⁰³ Isso fica particularmente claro no segundo filme, em que por duas vezes Bruce Wayne sai à luz do dia para combater os atos terroristas do Coringa. Batman até aparece enquanto é dia, mas apenas em locais escuros e cobertos – jamais a céu aberto como em *Batman: o cavaleiro das trevas ressurgente*.

¹⁰⁴ Como visto no primeiro subcapítulo, na comparação feita pelo autor entre clonagem e terrorismo enquanto mecanismos imagéticos, sob a fórmula da “praga de imagens”. MITCHELL, 2011, p.20.

¹⁰⁵ ŽIZEK, 2012.

três planos curtos: um *plongée* quase zenital em trajetória linear para frente como plano geral de ambientação, mostrando a disposição das pessoas sentadas para um evento relevante – tira-se o pano que cobre uma estátua ainda pouco visível por ser filmada de cima; um plano médio de reação em *track in* do Comissário Gordon reflexivo, olhando para a estátua de modo a indicar a gravidade e a relevância do momento; e um *close* da estátua em contra-*plongée*, novamente em *track in*, revelando que se trata de uma imagem de Batman. Momentos depois, no plano final do filme, revela-se que Wayne continua vivo, que está num romance com Selina Kyle e que, entretanto, eles já não são mais os mesmos, porque pretendem agora viver anonimamente na multidão, em uma cidade fora dos Estados Unidos – por isso também há a encenação do enterro de Wayne.

Dessa forma fica claro que a conclusão da trilogia faz alusão à dinâmica dupla (mítica e romanesca) do “super-herói”. Com a derrota do “mal”, acontece a consumação dessa dinâmica no protagonista; mas se, em consonância com Žižek, essa consumação é apenas encenação de morte, ela o é na exata medida em que esse recurso de “teatralidade” (diria Ra’s Al Ghul) contraditoriamente assegura a continuidade da vida de ambas as faces do “herói” – já que, de acordo com Benjamin, “a ideia da eternidade sempre teve na morte sua fonte mais rica”.¹⁰⁶ A face mítica encontra morada no imaginário da cidade. Batman é oficialmente consagrado e a estátua é o índice último dessa santificação, dessa *separação* (nos termos de Giorgio Agamben)¹⁰⁷ entre ele e os cidadãos ordinários. A forma com que o filme apresenta a estátua (o contra-*plongée*, o olhar grave de Gordon) denota sua qualidade intrinsecamente sacra, ou seja, de uma visibilidade que, segundo Eco, não “[exclui] a narração, mas [é] a narração de um trajeto irreversível, no qual a personagem sacra se [foi] definindo de modo agora irrecusável”.¹⁰⁸ Essa irreversibilidade do salvamento protagonizado pelo homem morcego impresso na escultura é o dado inequívoco que viabiliza a continuidade de sua *personificação* via *incorporação* (nos termos de Mondzain). Trata-se de uma estátua que, contrariando o percurso da substituição do valor de culto pelo valor de exposição, proposto por Benjamin,¹⁰⁹ recupera o valor de culto em seu

¹⁰⁶ BENJAMIN, 2012b, p.223.

¹⁰⁷ Autor que, como visto, relaciona o sagrado com o sentido da separação e da distinção. AGAMBEN, 2007, p. 66.

¹⁰⁸ ECO, 1970, p.249.

¹⁰⁹ BENJAMIN, 2012a, p.39.

mecanismo “mágico” e “religioso”¹¹⁰ de *incorporação* - promovendo o referido retorno pretendido pelos dispositivos imagéticos da Guerra ao Terror, a uma representação e uma episteme míticas.

Assim, a estátua de Batman coincide com a narração de sua participação na história de Gotham (Eco), de maneira que seu “modo aurático (...) nunca se destaca completamente de sua função ritual”¹¹¹ (Benjamin). É a morte simbólica e sacrificial do homem morcego que viabiliza sua plena consagração enquanto dispositivo imagético de poder. Nesse processo, a face romanesca, antes morta pela perda do amor individual e por sua fusão total com o dever-ser mítico, é capaz de ressuscitar e consumir seu objetivo próprio, individualista: Bruce Wayne se junta com Selina Kyle num romance, para levar uma vida burguesa anônima e banal – o objetivo do “herói” romanesco, segundo Eco (como foi visto). A essa altura, a conquista de Bruce Wayne já não representa perigo ou confronto com Batman (como era o caso do segundo filme), porque este já foi canonizado na mitologia da cidade. Desse modo se executa uma espécie de duplo *happy end* hollywoodiano.¹¹²

Pelo percurso duplamente mítico e romanesco do protagonista, o regime imagético que prevalece é o da *personificação*, próprio do contexto da Guerra ao Terror. Esse estatuto só é posto à prova momentaneamente, como foi visto, quando a ação iconoclasta do Coringa (especularmente) associa Batman não à “salvação”, mas à morte dos cidadãos de Gotham. É nesse momento que tais cidadãos o rejeitam, demandando a retirada da máscara e tomando uma distância crítica onde havia apenas uma presença totalizante possibilitada pela *incorporação* – tentando escapar de uma fusão mortal com o “herói”. Assim, se o processo de mitificação, de acordo com o que já foi visto a partir de Umberto Eco, é um processo de projeção e de identificação, isso significa que ele guarda em si uma lógica intrinsecamente especular. Segundo Mondzain: “a imagem olha-nos e pode engolir-nos. Todos estes dispositivos de crença e fabricação fundam-se na identificação”.¹¹³ Observando o mecanismo de fusão pela identificação (que é a própria *incorporação*), a autora remete ao mito de Narciso: “a história de Narciso

¹¹⁰ BENJAMIN, 2012a, p.33.

¹¹¹ Idem.

¹¹² Tal como apontado por Edgar Morin. MORIN, 1989, p.11.

¹¹³ MONDZAIN, 2009, p.23.

fala-nos da violência de um reflexo que mata”;¹¹⁴ de modo que “tornarmo-nos unos com aquilo que vemos é mortal e o que redime é invariavelmente a produção de uma distância libertadora”.¹¹⁵

Mas se a imagem é estruturalmente especular, o que a transformação proporcionada pelo Coringa realiza é uma operação de mudança na natureza desse espelho. A identificação (mitificação) de Batman como sendo a “salvação” e a “justiça”, por parte de seus espectadores, contém a essência mortal da relação narcísica com a (auto)imagem: consagrado, não importa o quão violento o “herói” seja, ele estará desde então justificado, realizando violências de toda a sorte em nome do que é “necessário” para se alcançar um “bem maior” e vencer o “mal”. Entretanto, quando Coringa inverte a salvação em morte (de certa forma evidenciando o caráter fatal da relação), a imagem vista no espelho não é mais o encantador Narciso, mas a horripilante Medusa – da qual é preciso um distanciamento imagético para evitar a petrificação.

Para Siegfried Kracauer, a imagem que se comporta enquanto o espelho do escudo de Perseu tem caráter libertador por permitir ao espectador olhar para “coisas terríveis demais para serem olhadas na realidade”¹¹⁶ – é isso, segundo o autor, “que permite a Perseu degolar o monstro”.¹¹⁷ Para esse autor, por seu realismo intrínseco, o cinema traz consigo “um espelho da natureza”,¹¹⁸ sendo possível sugerir que o realismo hollywoodiano da trilogia, formado pelo que Kracauer chama de *imagens corroborativas*,¹¹⁹ compromissadas com mitificação do “herói”, é momentaneamente subvertido pelo Coringa – que faz desse realismo um espelho perséico e revela o caráter mortal da mitificação, confrontando-a com a “realidade” da alteridade. Assim o estranhamento provocado pela imagem da Medusa produz um movimento libertador de distanciamento. E, é claro, se a mitificação é um mecanismo de imagem narcísico, o Coringa, por meio de Batman, aponta o dedo ao próprio espectador que mitifica o “herói” (esteja ele na própria Gotham ou na sala de cinema).

¹¹⁴ MONDZAIN, 2009, p.23.

¹¹⁵ Idem.

¹¹⁶ KRACAUER, 1997, p.306.

¹¹⁷ Idem.

¹¹⁸ Id. Ibid., p.305.

¹¹⁹ Imagens que submetem o “real” ao discurso – como visto no primeiro subcapítulo. KRACAUER, 1997, p.306.

Como se pretende sugerir por meio dessa abordagem, é no segundo filme que o “vilão” é capaz de fragilizar o “herói” a ponto de fazer o longa ser invadido por outro regime imagético. É portanto a esse momento específico que a presente dissertação se volta, compreendendo-se que o Coringa guia a imagem, o espectador e o “herói” a um gesto reflexivo, o qual é essencial para se considerar a relação dos procedimentos imagéticos com a possibilidade de emancipação do espaço urbano no contexto do pós 11/09. A ação terrorista dos “vilões” sempre se refere a uma ação sobre a cidade e o mesmo serve para o “herói”, que precisa constantemente salvá-la. Ao mesmo tempo, os “vilões” (principalmente o Coringa) visam a enfraquecer a crença dos espectadores em Batman, do mesmo modo que este último se esforça em demonizar seus oponentes e se santificar no imaginário de Gotham. Dessa forma, a disputa pela cidade não está destacada da disputa pela imagem na (e da) cidade. É nessa interseção complexa que se pretende aqui trafegar.

2.2. Um projeto para a cidade

A falsa mas eficaz etimologia de território é “terror”,
o reforço de fronteiras com violência e medo.

W. J. T. Michell, *Holy Landscape*

2.2.1. A Torre, as Torres

No primeiro capítulo foram analisadas questões referentes ao movimento de consagração de Batman enquanto divindade de Gotham. Entre elas: o realismo hollywoodiano, a reflexividade entre “bem” e “mal”, a relação especular da trilogia com a Guerra ao Terror e os próprios tropos do terror, da clonagem e o do espelho enquanto procedimentos de imagem. Como visto, conectadas à esfera do sagrado (e à iconologia cristã), tais pontos formam uma imagética regida pelo estatuto da *personificação* (nos termos de Marie-José Mondzain), ou seja, um tipo de visível que *incorpora* seu espectador ao se apresentar como total, unívoco, irrevogável e necessário.¹²⁰ Assim, o realismo específico do filme (realismo hollywoodiano) serve de modo particularmente eficiente a essa *incorporação*: ele domestica a afinidade observada por Siegfried Kracauer entre cinema e “realidade”, produzindo o que este autor chama de “*imagens corroborativas*”¹²¹ e impedindo a subversão do discurso pelo “real”. O resultado é uma espaço-temporalidade realista que *corrobora* com o discurso que aponta Batman como “salvador” e “redentor” da cidade, e o *naturaliza* – ele seria o único capaz de livrar das mazelas do terrorismo; mais que isso: ele próprio *personificaria* esse “livramento”.¹²²

Assim, a legitimação da violência antiterror¹²³ na trilogia passa pela formação de uma visibilidade que *incorpora* e, a partir daí, *personifica*, totalizando-se. Trata-se de um visível que na verdade solapa a imagem em sua essência *encarnatória*, baseada, segundo Mondzain, na economia trina entre o visível, o invisível e o olhar que os relaciona, o que proporcionaria a possibilidade

¹²⁰ MONDZAIN, 2009, p.64.

¹²¹ KRACAUER, 1997, p.306.

¹²² E por conta dessa *personificação*, é possível argumentar que a estátua do homem morcego se faz necessária ao culto da salvação da cidade, por substituir simbólica e concretamente a presença do herói e dar continuidade ao estatuto da *pesonificação*.

¹²³ Lembrar que Batman tortura vilões e espiona a todos, para dar apenas dois exemplos.

da dúvida, do distanciamento crítico e da libertação.¹²⁴ Não por acaso, como visto por meio de W. J. T. Mitchell (terror como destruição e criação de imagens)¹²⁵ e Noam Chomsky (antiterror ligado a um movimento propagandístico),¹²⁶ o regime da *personificação* se mostra sistematicamente presente na imagética da Guerra ao Terror.

Neste capítulo, dividido em três partes, o foco está nas implicações da disputa entre terror e antiterror sobre a paisagem urbana: observa-se o projeto de poder que se delineia nessa paisagem a partir do regime da *personificação* protagonizado pelo herói especularmente autoduplicado (Batman e Bruce Wayne). Ao longo da trilogia estão expostos os efeitos da ação de Batman e dos vilões sobre a paisagem de Gotham, e observar tais configurações e reconfigurações da urbe contribui para apurar discursos e forças que mobilizam cada um dos lados da disputa. Não só os efeitos sobre a visualidade¹²⁷ da cidade, mas também os modos de inserção do herói e dos vilões nessa visualidade são observados. Inicia-se aqui justamente por essas inserções para depois se discutir a paisagem de Gotham, de modo que o presente subcapítulo aborda o terrorismo em Gotham e, a partir daí, as relações dessa cidade com elementos da paisagem de Nova York, para então se analisar a interpenetração dos limites entre a cidade e a representação da cidade na trilogia. Para tanto, são visitadas duas cenas do primeiro filme da trilogia: 1) a apresentação do “bom capitalismo” de Thomas Wayne, pai de Bruce; e 2) a tentativa de ataque terrorista de Ra’s Al Ghull sobre Gotham. No primeiro caso, ocorre a valorização da Torre Wayne, no segundo, a tentativa de sua destruição.

Quando está num trem com os pais, a caminho de um espetáculo de ópera, o menino Bruce olha atento para a linha do horizonte. Os trilhos sobre os quais andam os vagões se elevam na altura dos grandes prédios espelhados, fazendo o

¹²⁴ MONDZAIN, 2009, p.26.

¹²⁵ MITCHELL, 2011, p.12.

¹²⁶ CHOMSKY, 2015, p.155.

¹²⁷ A paisagem, como será visto, não acontece apenas na esfera do visível – apesar da centralidade do olhar na cultura ocidental (“oculocentrismo” segundo Hans Belting). Todos os sentidos podem estar envolvidos na significação e na construção da paisagem. Contudo, em se tratando de um filme, a paisagem nele observada é primariamente um fenômeno ótico-sonoro. Como será abordado na segunda parte deste capítulo, entretanto, se levada ao extremo, a faculdade escópica pode se transformar em apreensão “háptica” da imagem (como apontam Gilles Deleuze e Félix Guattari), percebendo-se a taticidade inerente à visualidade da paisagem. Primeira referência: BELTING, 2015, p.117. Segunda referência: DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.180.

veículo trafegar pelos céus. O garoto pergunta: “foi você que construiu esse trem, pai?”; Thomas faz que sim com a cabeça e justifica:

“Gotham tem sido boa para nossa família, mas a cidade tem sofrido. Pessoas menos afortunadas que nós têm enfrentado tempos muito difíceis. Então nós construímos um novo e barato sistema de transporte público, para unir a cidade. E ao centro... a Torre Wayne”

Bruce então pergunta: “é lá que você trabalha?”; e o pai responde: “não, eu trabalho no hospital. Eu deixo a administração da nossa empresa a homens muito melhores”. “Melhores?”, pergunta o menino; “Bem... homens mais interessados...”. O protagonista sorri, satisfeito com a resposta do pai e orgulhoso dele, tornando a fixar o horizonte. Corta-se para um plano geral da paisagem da cidade, que demonstra a centralidade da Torre Wayne entre os prédios a ela avizinados e também a eficiência dos trens aéreos, quase futuristas. Junto com esse corte para a grandeza visual dos prédios, que é amplificada pelo brilho áureo do Sol vindo de céus sem nuvens, aumenta-se o volume da trilha sonora que acompanhou o diálogo – concluindo a cena numa elevação que pretende enobrecê-la em seu todo e legitimar o que foi dito.

O trecho delineia com especial eloquência a noção do “bom capitalismo” já brevemente abordada no capítulo primeiro (ver página 31), quando se falou da conjunção positivada pelo filme entre a tradição familiar de Bruce Wayne (simbolizada pela mansão herdada) e sua práxis capitalista (simbolizada pelas Empresas Wayne). Como dito nessa ocasião, Slavoj Žižek aponta no protagonista o paradigma dickensiano do “bom capitalista”: aquele que, para além dos lucros, se preocupa também em doar parte da fortuna ao bem estar social (orfanatos, universidades, obras públicas, etc.).¹²⁸ E, como colocado então, reitera-se aqui a contradição desse gesto “caridoso” do “bom capitalista”, na medida em que suas “doações” ao bem comum se destinam exatamente aos que na realidade explora – sendo ele, assim, um dos principais agentes da precarização das vidas dos trabalhadores, e não da melhora, por sustentar o *status quo*. É referente a essa precarização que Žižek lembra em seu breve artigo, *The politics of Batman*, que além da questão de salários e condições de emprego, é preciso sempre ter em mente que as Empresas Wayne, mais tarde herdadas por Bruce, investem em

¹²⁸ ŽIZEK, 2012.

indústria bélica e em especulação de toda sorte,¹²⁹ o que deixa claro o teor de exploração competitiva, e não de “doação altruísta”, das Empresas Wayne.

Na cena que se acaba de descrever, o paradigma do “bom capitalista” (e sua inerente ambiguidade) fica ainda mais evidente e demonstra uma raiz na figura do pai do protagonista: Thomas Wayne faz o investimento positivo de um transporte viável a trabalhadores comuns, gesto que, no entanto, é acompanhado pela centralização da Torre Wayne no mapa da cidade. Trata-se de um movimento claro de monopolização do espaço e da paisagem. Como aponta David Harvey, usando termos de Pierre Bourdieu, observa-se neste caso algo comum em processos de urbanização: a concentração de capital econômico levando à concentração de *capital simbólico* (que seria um valor abstrato de prestígio, cuja função é localizar determinado corpo ou agente no campo social).¹³⁰ Com a centralização da Torre, numa clara hegemonização das Empresas Wayne sobre a paisagem, denota-se que a verba disponibilizada para a construção do trem na verdade é um investimento e não uma “doação”, já que: 1) a utilização massificada dessa rede ferroviária provavelmente traz seu retorno econômico ao “bom capitalista”; e 2) a centralização geográfica da Torre traz um retorno simbólico que, segundo Harvey, pode ser revertido em econômico.¹³¹

Dois planos dessa cena são particularmente relevantes. Um deles é aquele em que aparecem Thomas e Martha Wayne sentados lado a lado. A câmera os capta a princípio frontalmente num plano médio, enquadrando também o pequeno Bruce, que está em pé e de costas. Esse ângulo inicial da câmera divide verticalmente as áreas do quadro em três partes: os passageiros do trem à esquerda, e os prédios (vistos através das janelas) à direita e ao centro, na faixa divisória e no primeiro plano, a família Wayne (cujos trajes de gala a distanciam dos outros passageiros). Esse enquadramento inicial contudo vai se transformando, pois a câmera realiza uma trajetória de aproximação e angulação em $\frac{3}{4}$, deixando o pai do protagonista cada vez mais em evidência e se voltando lentamente para a paisagem que passa pelas janelas do vagão (ver imagens 2.1 a 2.4). O movimento se completa depois de um contra-plano de reação de Bruce: quando a câmera retorna a Thomas, ele está ainda mais perto, em primeiríssimo

¹²⁹ Zizek aponta categoricamente: “traficante de armas e especulador, *esse* é o verdadeiro segredo por trás da máscara do Batman”. Ver: ZIZEK, 2012.

¹³⁰ HARVEY, 1992, p.80 e 81.

¹³¹ Idem.

plano, e assim que aponta para a Torre Wayne a câmera segue o dedo, mirando a paisagem pela janela do trem. Por fim, o fato de haver essa janela entre o personagem e os prédios, produz um sutil reflexo de seu rosto, que fica projetado por sobre os edifícios.



Imagem 2.1 - Batman Begins (00h11'38")



Imagem 2.2 - Batman Begins (00h11'46")



Imagem 2.3 - Batman Begins (00h11'51")



Imagem 2.4 - Batman Begins (00h11'54")

Um dos pontos interessantes nesse plano é que seu movimento reproduz formalmente o conteúdo da fala de Thomas. Como visto, o milionário conta a princípio que existem pessoas menos afortunadas e em seguida encerra a fala indicando a centralidade monopólica da Torre Wayne. Espelhando essa lógica discursiva, o plano descrito logo acima começa com uma relação de três faixas verticais de conteúdo que inclui trabalhadores comuns (trabalhadores, família Wayne e prédios – lendo-se o plano da esquerda para a direita), mas, com o movimento da câmera, esse plano os abandona, dando preferência à Torre. Esse movimento é relevante porque torna esse edifício central não só na cidade de Gotham (como explicitado no discurso de Thomas), mas também na própria imagem do longa – replicando especularmente a centralidade monopolizante promovida pela rede ferroviária.

Mais do que isso: o reflexo de Thomas por sobre os prédios da paisagem, possibilitado pelo vidro da janela (rever imagem 2.4), denota o gesto de *incorporação* viabilizado pelo investimento do “bom capitalista”, *personificando* ele mesmo um projeto específico de cidade e fazendo, assim, a paisagem refletir sua própria imagem (neste caso, literalmente). É como se Thomas Wayne remodelasse a metrópole à sua imagem e semelhança, dando o tom narcísico

próprio do dispositivo *fusional* da imagem que *incorpora*, como já colocado a partir de Mondzain (ver página 66):

“A história de Narciso fala-nos da violência de um reflexo que mata. Estes mitos e estas lendas contam uma mesma coisa: a imagem olha-nos e pode engolir-nos. Todos estes dispositivos de crença e fabricação fundam-se na identificação. Tornarmo-nos unos com aquilo que vemos é mortal”.¹³²

O reflexo de Thomas por sobre os prédios pode ser visto como sendo essa imagem que engole por identificação, que é ao mesmo tempo reflexo dele mesmo e dos prédios da paisagem (que se espelham no projeto monopolizante do “bom capitalista” e portanto não deixam de integrá-lo, e se fundir nele). E, nessa esteira, se na fala do pai de Bruce a centralização da Torre Wayne denota o sentido de investimento inscrito na construção do transporte de massa (e não de “doação”), no caso da visualidade da cena, o aspecto *fusional* do reflexo do “bom capitalista” que *incorpora* a cidade sugere um sentido às três áreas visíveis do início do plano (os trabalhadores, os Wayne, a cidade): a família Wayne (ao meio) não como ponte que liga os trabalhadores à cidade, mas como muro que os interdita e *separa* – porque monopolizante.

Como Giorgio Agamben aponta, é essa noção de *separação* que está contida na ideia de sagrado (ver página 54). As coisas sagradas, coloca o autor, são “subtraídas ao livre uso”¹³³ dos homens por pertencerem aos deuses, assim, é exatamente a distinção, a *separação*, que as define enquanto sagradas: “Não só não há religião sem separação, como toda separação contém ou conserva em si um núcleo genuinamente religioso”.¹³⁴ Se a construção discursiva de Batman visa a uma condição de sagrado e divino, como visto no primeiro capítulo, e se o investimento do “bom capitalista” tem entre suas finalidades a concentração de *capital simbólico* (que é um meio de *separação*, de distinção simbólica), então há uma evidente afinidade entre os movimentos do homem morcego e de Thomas Wayne. De fato, Bruce herda a missão de dar continuidade ao *status quo* capitaneada pelo pai, mas ele aprofunda e potencializa o discurso da “doação altruísta” e oferta, além do capital, o próprio corpo (enquanto Batman) – sob a forma de investimento. Assim, a hiper-concentração de *capital simbólico* observada no homem morcego, que faz dele sagrado e portanto distinto e

¹³² MONDZAIN, 2009, p.23.

¹³³ AGAMBEN, 2007, p.65.

¹³⁴ Idem.

separado do cidadão comum, parece uma replicação especular do processo urbano que circunda a centralização da Torre Wayne. Ambos os processos, vale observar, são levados a cabo tanto pelos personagens (o próprio Batman se faz teatral; Thomas aponta e valoriza a Torre conscientemente), como pelos próprios filmes (movimentos de câmera, luz, trilha sonora e enquadramentos já analisados).

O outro plano relevante da sequência descrita anteriormente é um quadro geral da cidade, que sucede o diálogo entre pai e filho (ver imagem 2.5). A importância desse enquadramento se dá na valorização dos arranha-céus espelhados, via luz (solar e aurática), trilha sonora (de grande força e volume) e movimento de câmera (que confere profundidade e “realidade” à paisagem por meio da paralaxe entre os prédios). Ao centro e como ponto de fuga das relações de perspectiva contidas no plano, está a Torre Wayne. Novamente é declarada a “bondade” e a centralidade da Torre, filha e mãe do “bom capitalismo”, causa e consequência de um monopólio legitimado pelo discurso fílmico por meio de ações filantrópicas e sociais, discursivamente colocadas como “doações”. Com todas essas características, o plano em questão deixa ainda mais evidente o funcionamento da concentração de *capital simbólico* (Bourdieu e Harvey) enquanto meio de *separação* (Agamben) e mitificação na cidade capitalista. Uma passagem de David Harvey ajuda a compreender esse funcionamento:

Ao explorarem os domínios dos gostos e preferências estéticas diferenciados (...), os arquitetos e planejadores urbanos reenfatazaram um forte aspecto da acumulação de capital: a produção e consumo do que Bourdieu (...) chama de “capital simbólico” (...). O fetichismo (a preocupação direta com aparências superficiais que ocultam significados adjacentes) é evidente, mas serve aqui para ocultar deliberadamente, através dos domínios da cultura e do gosto, a base real das distinções econômicas. Como “os efeitos ideológicos mais bem-sucedidos são os que não têm palavras e não pedem mais do que o silêncio cúmplice”, a produção de capital simbólico serve a funções ideológicas porque os mecanismos por meio dos quais ela contribui “para a reprodução da ordem estabelecida e para a perpetuação da dominação permanecem ocultos”.¹³⁵

¹³⁵ HARVEY, 1992, p.80 e 81.



Imagem 2.5 - Batman Begins (00h12'16")

Desse modo, o *fetichismo* inscrito na paisagem citada acima promove uma ocultação semelhante àquela apontada desde o início do primeiro capítulo por meio de W. J. T. Mitchell: a da *naturalização* de construções sócio-culturais que torna o tema da paisagem historicamente conectado a movimentos imperialistas¹³⁶ (ver página 27). Somando-se os dois pontos, de Harvey e de Mitchell, a ocultação visual da desigualdade¹³⁷ por meio da visibilidade de um mundo aparentemente farto em recursos, cuja superfície é composta por prédios altos, espelhados, brilhosos, áureos de Sol, produz um *fetichismo* que *naturaliza* (via “realismo”) não só a paisagem em si, mas os discursos que a ela se afinam (tecnicismo, meritocracia, linearidade de progresso, fê num capitalismo de marcha emancipatória: o “bom capitalismo”). Assim, a concentração de *capital simbólico*, em seu jogo *fetichista* de visibilidades e invisibilidades, de espetáculo e ocultação, pode ser vista como procedimento imagético – um procedimento próprio de paisagens, tidas como construções que *naturalizam* (e que, portanto, são seletivas em relação ao que põem e tiram de cena). E se o *rito*, segundo Agamben, é o que põe em cena a narrativa do *mito* para formar o sagrado,¹³⁸ a paisagem, por conta da *naturalização* do discurso que promove, delineia-se como uma espécie de *rito* para os *mitos* de Batman e do “bom capitalismo” – um ponto aprofundado na terceira parte deste capítulo.

Dessa forma, é o *fetichismo* que viabiliza a concentração de *capital simbólico*, que por sua vez, é o procedimento sacrificial da cidade: é a prática que torna sacros e *separados* (Agamben) determinados elementos e agentes da paisagem, com a finalidade de torná-los intocáveis e fazer valer determinado

¹³⁶ MITCHELL, 2002, p.15.

¹³⁷ Thomas Wayne cita os trabalhadores comuns em sua fala, mas logo desvia a atenção para a Torre; e a imagem faz o mesmo, como foi visto.

¹³⁸ AGAMBEN, 2007, p.67.

projeto de poder baseado na desigualdade – na *separação* social, cultural, simbólica, econômica. No caso do plano em questão (geral da cidade), trata-se ao mesmo tempo de uma memória afetiva de Bruce Wayne (o plano está num *flashback*) e de uma “comprovação” “realista” do êxito do “bom capitalismo” (por conta dos processos de *naturalização* envolvidos na paisagem). Ou seja, trata-se de um oxímoro que evidencia sua condição subjetiva de projeção e ao mesmo tempo “concretiza” a utopia projetada. Analisar essa utopia, perseguida pelo herói enquanto signo de vitória, é tarefa para o subcapítulo seguinte. Por ora, pretende-se atentar às consequências nefastas da concentração de *capital simbólico* na paisagem tendo em vista o contexto da Guerra ao Terror.

Se o “bom capitalista” *incorpora* (Mondzain) a paisagem em seu projeto, e se ele engendra nesse processo a concentração de *capital simbólico*, de modo a legitimar tal projeto e torná-lo sacro, é exatamente nos pontos de concentração que estão os alicerces básicos do planejamento urbano do “bom capitalista”. Assim, se o plano do “vilão” Ra’s Al Ghull é a destruição total dessa Gotham, ele mira em seu centro e coração: a Torre Wayne. E portanto, ao fim do filme, ele sequestra exatamente um dos vagões do trem que foi construído pelos investimentos de Thomas Wayne, e o põe na direção da Torre. Ra’s coloca no vagão um equipamento bélico (roubado das empresas Wayne) que vaporiza instantaneamente reservatórios de água, com a intenção de explodir a malha de encanamento e esgoto da cidade: explodir os reservatórios da cidade espalharia uma neuro-toxina que provoca medo, anteriormente posta na água. O plano é chegar com o trem na Torre, porque ela é o reservatório central de água; com o veneno impregnando a atmosfera da cidade, esta se autodestruiria em seu próprio medo.

O primeiro ponto a ser observado é que os elementos constitutivos do ataque do “vilão” não são fornecidos por ele mesmo, e sim pelo “bom capitalista”: o trem, a Torre e a arma de vaporização foram todos feitos pelas Empresas Wayne. Além disso, o “vilão” não visa simplesmente a destruição da cidade, mas a autodestruição. Uma vez mais fica denotado o caráter especular da relação entre “bem” e “mal”. Se Batman se utiliza das técnicas de luta que aprendeu com o vilão, este último se utiliza de recursos produzidos pela própria empresa do “herói”. E mais: numa inversão reflexiva referente a cada elemento, o transporte que antes integrava trabalhadores a postos de trabalhos e dava continuidade ao

projeto do “bom capitalista” agora carrega o instrumento de aniquilação desse projeto; tal instrumento por sua vez, antes produzido para garantir superioridade bélica, agora reduz seus produtores à condição de reféns; a centralidade monopólica da Torre na paisagem faz dela um alvo fácil; e, por fim, cidadãos obedientes se tornariam caóticos autores de homicídios, agressões e, por fim, de terrorismos, destruindo a si mesmos e ao sistema em seu todo. É como se as nuvens de vapor concretizassem a própria lógica central do terrorismo, cujo o foco é simbólico (espalhar e amplificar o medo), mais do que material (efetividade quantitativa direta de mortos ou destruição) – como já visto no capítulo primeiro, por meio de Mitchell (ver página 36). O vapor branco que sai de canos e bueiros, outrora escondidos da superfície, concretiza imagetivamente o medo avassalador que invade os corações da cidade: por isso o “vilão” logo antes do ataque diz metaforicamente que “é hora de espalhar a palavra [*spread the word*]”.

Essa lógica sistematicamente especular do terror parece estar sintetizada em um breve momento da sequência em que Ra’s Al Ghull conduz o trem sequestrado. Há um instante em que ele olha para a paisagem e vê ao longe a Torre, seu destino final. Esse olhar é dividido em dois planos: um de perfil do “vilão” em *close* e um geral da paisagem noturna da cidade, com a Torre iluminada (ver imagens 2.6 e 2.7). É possível observar um paralelismo invertido com a sequência anteriormente analisada, em que o pai de Bruce indica a seu filho o edifício que leva o nome da família. Se, neste caso, a cena ocorre de dia, com Thomas enquanto passageiro, Bruce ainda menino escutando e admirando o pai, e um discurso que legitima a concentração de *capital simbólico* na Torre; no caso de Ra’s Al Ghull, é noite, ele vai enquanto condutor do trem, Batman o persegue para derrotá-lo em combate, e o objetivo do “vilão” é a aniquilação da Torre Wayne e da cidade que nela se espelha.



Imagem 2.6 - Batman Begins (02h00'58")



Imagem 2.7 - Batman Begins (02h01'00")

Formalmente, essa contraposição fica ainda mais clara por meio do eixo da câmera, que é invertido de uma cena para outra. Esses contrários, justamente por serem especulares, apontam antes uma afinidade, uma relação intrínseca e complexa entre os movimentos do terror e do antiterror – indo na mesma esteira do que foi analisado no primeiro capítulo, a respeito da identificação do “herói” com o “mal” e, segundo Mitchell, da proximidade entre tortura e terror enquanto “práticas gêmeas”.¹³⁹ Além da afinidade reflexiva, também fica colocado com clareza que a moção antiterrorista da trilogia não é destacável de determinado projeto de cidade, a ser protegido a todo custo; especularmente, o terrorismo desses filmes se faz efetivo no ataque à cidade e, mais especificamente, à paisagem da cidade.

Tomando-se aqui as duas sequências analisadas, tanto a de valorização da Torre Wayne, quanto a de sua destruição, fica clara uma correspondência especular e simétrica com os atentados de 2001 contra as Torres Gêmeas. Se os terroristas do 11 de setembro sequestram um avião, Ra’s Al Ghull sequestra um trem aéreo; se os primeiros atacam um alvo icônico para fazer explodir o horror em Nova York (e no mundo que se espelha nessa cidade), o “vilão” do filme tenta implodir o ícone de dominação dos Wayne sobre a paisagem para espalhar o gás do medo por todos os lados da urbe; por fim, se os membros da Al-Qaeda têm uma vinculação com uma vertente extremista do islamismo, comumente associada de modo racista aos árabes ao longo da Guerra ao Terror, o “vilão” do filme carrega um nome árabe que significa “Cabeça do Diabo”.¹⁴⁰ Tais simetrias, entretanto, não são originalidade da trilogia. A relação entre Gotham e Nova York na verdade existe desde a criação de Batman em 1939 – e num primeiro momento inclusive, nem havia Gotham: o “herói” lutava explicitamente em Nova York.¹⁴¹ Foi só em 1941 que a metrópole fictícia foi criada,¹⁴² e seu nome é especialmente eloquente, como aponta Maria Angela Gomez Rama: “Na verdade, Gotham é o apelido dado a Nova York no século XIX (um apelido pejorativo (...)), sendo que até hoje vários estabelecimentos da metrópole usam este nome”.¹⁴³

¹³⁹ MITCHELL, 2011, p.XV.

¹⁴⁰ Além de Ra’s Al Ghull em árabe significar “Cabeça do Diabo”, os próprios quadrinhos de Batman já se apropriaram desse sentido algumas vezes, como nos números *Daughter of the demon* (1971), *Batman: son of the demon* (1987), *The Dark Knight and the devil’s daughter* (2013).

¹⁴¹ DA SILVA, 2011, p.25.

¹⁴² Idem.

¹⁴³ RAMA, 2006, p.71.

Em *A representação do espaço nas histórias em quadrinho do gênero super-heróis* (2006), Rama compara visualmente pelo menos dez elementos da paisagem da Gotham dos quadrinhos que se relacionam diretamente a elementos célebres de Nova York (incluindo as Torres Gêmeas, a Estátua da Liberdade, a Times Square, as pontes suspensas de Brooklyn e de Manhattan, Chinatown e centros financeiros, por exemplo).¹⁴⁴ Embora o foco da presente dissertação esteja na trilogia de Christopher Nolan, é válido citar essas simetrias entre os quadrinhos e a cidade, porque elas ecoam pelos filmes. Quanto aos longas, é possível indicar pelo menos as pontes suspensas (que serão observadas no terceiro subcapítulo), os centros financeiros (no plano já analisado da paisagem de Gotham em seu aspecto áureo e solar) e a referência às Torres Gêmeas por meio da Torre Wayne. Em todo o caso o ponto que se pretende aqui é exatamente a percepção dessa conectividade entre a cidade e a representação da cidade, que vai desaguar na discussão sobre a paisagem urbana. Tal conectividade, especificamente no caso dos filmes, tem uma afinidade cinematográfica pela via do “realismo”, como propõe Jean-Louis Comolli:

O cinema não filma o mundo, mas o altera em uma representação que o desloca. Esse – leve – deslocamento que é chamado de “realismo” procede da impressão de realidade; mas ele produz também uma impressão de irrealidade: a cidade filmada se parece com a cidade da passagem, exceto pelo fato de que se distingue dela por um suplemento de exaltação. E estamos no momento em que as cidades reais preferem essa exaltação, essa *cinegenia*, e começam a se parecer com a sua versão filmada. Triunfo do espetáculo perceptível também na mutação dos cenários cotidianos, cada vez mais conformes à tipologia que o cinema propõe deles, à “imagem”, como dizemos, aquela que os filmes fixaram.¹⁴⁵

O realismo referido por Comolli, contudo, parece não ser tanto aquele que se trata aqui como hollywoodiano. Jean-Louis Comolli aponta que “filmada, a cidade se torna texto, hipertexto, e mesmo, simultaneamente, coletânea de todas as palavras trocadas”;¹⁴⁶ desse modo, ele chega a uma concepção de imagem cuja natureza tende a um quê de selvagem e subversivo: “a cidade do cinema é aquela cujas margens resistem à centralidade dos poderes”.¹⁴⁷ Ou seja, o autor parece se afastar da domesticação realizada no realismo hollywoodiano da trilogia. Nessa esteira, o tal *suplemento de exaltação* (ou *cinegenia*) referido por Comolli na fala supracitada, quando instrumentalizado pela trilogia de Nolan, se relaciona

¹⁴⁴ Id. Ibid., p. 72-76.

¹⁴⁵ COMOLLI, 2008, p.179.

¹⁴⁶ Id. Ibid., p. 180.

¹⁴⁷ Idem.

fortemente à concentração de *capital simbólico* (Bourdieu e Harvey). A partir desse tipo de *suplemento de exaltação*, baseado numa lógica semelhante à do *fetichismo* (David Harvey), o realismo da trilogia vai no caminho inverso daquele defendido por Comolli, já que, por meio desse realismo, promove-se a *centralidade dos poderes*, em vez de se resistir a ela. Se, segundo Jean-Louis Comolli, o realismo é o ponto de encontro entre a metrópole e sua imagem por colocar em cena ao mesmo tempo um polo de impressão de realidade e outro de deslocamento em relação a esta realidade (como visto na fala supracitada), o realismo hollywoodiano parece fazer convergir esses dois polos para um movimento unilateral: o de *incorporação* (Marie-José Mondzain) do espaço que retrata, numa relação de poder que, portanto, corre numa lógica paralela ao que foi visto sobre o “bom capitalismo”.

Desse modo, sendo a representação da cidade tão íntima da própria cidade por conta do realismo, fica evidente a possibilidade de afetação mútua entre ambas (e a pretensão de *incorporação* por parte de um realismo hollywoodiano). É essa possibilidade que viabiliza, por exemplo, discutir a relação dos procedimentos de imagem com a emancipação do espaço urbano – que é o tema central da presente dissertação. Ao mesmo tempo é essa afetação mútua que faz dos ataques terroristas do 11 de setembro tão potentes em suas repercussões: eles conjugam em si a iconoclastia simbólica e concreta, demolindo uma imagem que ao mesmo tempo é objeto. Assim, destrói-se um ícone *separado* e mitificado enquanto centro financeiro do mundo (*World Trade Center*), mas que ao mesmo tempo se integrava fisicamente às diversas redes presentes na paisagem e no espaço de Nova York – um ícone de prédio que também era prédio (ao contrário do cachimbo de Magritte): eis o nó epistemológico da gramática visual do terrorismo (e do antiterrorismo). Numa descrição feita por Marie-José Mondzain, é possível perceber com clareza esse elemento duplo (especular), imagético-físico, de um movimento destrutivo cujo foco jaz exatamente na amálgama entre imagem e cidade:

Vindos do céu como anjos exterminadores, dois aviões abatem as torres da dominação. Este foi um crime real, com vítimas de carne e sangue, ao nível, no seu horror, dos maiores assassinatos cometidos pelas ditaduras. No mesmo minuto, o assunto foi tratado em termos visuais, misturando, na maior desorientação, o visível e o invisível, a realidade e a ficção, o luto real e a invencibilidade dos símbolos. O inimigo tinha organizado um

espetáculo aterrador. Num certo sentido, ao massacrar tantos homens, ao abater estas torres, o primeiro espetáculo histórico da morte da imagem na imagem da morte.¹⁴⁸

Como fica claro a partir dos exemplos aqui citados, a dubiedade entre cidade e imagem da cidade é na verdade relevante porque ela traz consigo uma tensão espectral entre distância e proximidade. John Wylie, aponta que essa é uma tensão constante no tema da paisagem: “proximidade e distância, corpo e mente, imersão sensitiva e observação distanciada. A paisagem é o mundo *no* qual vivemos, ou uma cena *à* qual olhamos?”.¹⁴⁹ Em outras palavras, volta e meia surge a interrogação: a cidade de Gotham está lá ou está aqui? Christopher Nolan quando, como visto no primeiro capítulo (ver página 26), distingue sua trilogia dos filmes de Tim Burton toca nessa questão: “o que eu senti que não tinha visto – e que eu apreendi ao ler os quadrinhos – era um mundo normal, no qual *nós* poderíamos ser Gotham”.¹⁵⁰ Para Martin Lefebvre, a especificidade do cinema clássico narrativo, que conjuga espaço e tempo em suas formas de representação, faz com que essa tensão entre distância e proximidade, própria do tema da paisagem, se manifeste de modo ainda mais vívido e diferenciado nesse meio.¹⁵¹ Assim sendo, é do conceito de paisagem e de sua realização na trilogia que trata o subcapítulo seguinte.

2.2.2. Paisagem-espelho: gentrificação e Panóptico

Se é no próprio funcionamento da paisagem que se pode identificar a tensão entre distância e proximidade, e se, portanto, é a paisagem que viabiliza por meio dessa tensão a amálgama entre cidade e imagem, então deve-se analisar de que forma essa paisagem acontece ao longo da trilogia. Na transição do primeiro filme para o segundo, ocorre uma transformação radical em Gotham que contribui para a discussão. A ação de Batman surte efeito na luta contra a criminalidade e o segundo longa parece indicar uma relação intrínseca entre essa ação e a transformação física-imagética da cidade. Portanto, pretende-se aqui observar em que pontos se conectam a agência batmaniana e a mutação da paisagem da metrópole, analisando os discursos que sustentam tais pontos de encontro com um foco maior no segundo filme da trilogia. Para tal, considera-se:

¹⁴⁸ MONDZAIN, 2009, p.6.

¹⁴⁹ WYLIE, John. Apud: LEFEBVRE, 2011, p.63.

¹⁵⁰ NOLAN, Christopher. Apud: HECHINGER, 2012.

¹⁵¹ LEFEBVRE, 2011, p.63.

1) o desaparecimento da favela, ocorrido entre o primeiro longa e o segundo; e 2) o dispositivo de espionagem utilizado por Batman para localizar o Coringa.

Para analisar a representação da favela de Gotham, basta se atentar a alguns *establishing shots* do lugar (ver imagens 2.8 e 2.9). Ao se observar tais planos, primeiramente deve-se apontar que a favela só aparece quando é noite, e, como foi visto no primeiro capítulo, apesar da noite ser lar de Batman (e talvez por isso mesmo), ela continua estando relacionada ao “mal” e ao subterrâneo (ver página 29). Um segundo ponto é que os enquadramentos revelam uma oposição entre os casebres pobres (em primeiro plano) e os edifícios modernos (colocados como pano de fundo) – estes últimos sendo sistematicamente valorizados pelo filme, como discutido anteriormente. Outra questão é o fato da favela existir numa ilha, o que a separa geograficamente do restante da cidade, conectada a ela apenas por pontes (as quais dialogam com pontes suspensas da cidade de Nova York, também composta por ilhas em sua geografia). Por fim, a caracterização dos casebres aprofunda a negatividade construída sobre o bairro pobre, evidenciando não só uma precariedade material, como também uma simbólica – com ruas desertas, desespero e brigas familiares (e aqui, vale citar a breve cena do menino loiro de olhos claros que sai para a varanda, para escapar de uma briga entre seus pais e, sem querer, avista Batman, que lhe dá uma ponta de esperança – uma imagem de infância raptada).



Imagem 2.8 - Batman Begins (01h52'31")



Imagem 2.9 - Batman Begins (01h16'24")

Por meio dessas observações em relação à retratação das favelas já fica claro que os casebres são carregados de negatividade. Numa simetria invertida, enquanto os prédios que refletem o “bom capitalismo” são apresentados por meio de um *fetichismo* (David Harvey) que produz neles concentração de *capital simbólico* (Bourdieu e Harvey) (e a luz áurea do sol em conjunto com um aumento no volume da trilha sonora produzem – e denotam – esse *fetichismo*), os casebres representam o oposto do “bom capitalismo”, estando associados à máfia,

à criminalidade, de modo que o filme promove neles um esvaziamento absoluto de *capital simbólico* (a noite, a precariedade e uma trilha sonora grave denotam esse *fetichismo* às avessas). A favela é o reflexo indesejado dos prédios, e portanto, para que o projeto de Thomas Wayne tenha continuidade, ela deve ter fim. *Corroborando* (Siegfried Kracauer) com tal projeto, a representação desses casebres feita pelo realismo do filme aponta no lugar não uma cultura própria do bairro em seus improvisos, peculiaridades e complexidades, mas uma falta de qualquer organização comunitária. Assim, as únicas formas de organização dadas como existentes ali são a máfia e a sistematização do medo e da desesperança.

Esse retrato, marcado pela falta e pela ausência (de luz, de lei, de investimento, de esperança, de “bondade”), sugere a produção de um visível afinado com o que Partha Chatterjee aponta ser a utopia capitalista do “espaço-tempo vazio e homogêneo da modernidade”¹⁵² – a mesma utopia que está inscrita no movimento do “bom capitalismo” de Thomas Wayne, herdado e sonhado por Bruce. Segundo o autor, o tempo do capitalismo é essencialmente homogêneo e vazio, porque ele “linearmente conecta o passado, o presente e o futuro, e se converte em condição de possibilidade para as imaginações historicistas da identidade, da nacionalidade, do progresso etc.”,¹⁵³ baseando-se numa concepção espaço-temporal linear e em categorias abstratas de organização social. Assim, observa-se uma afinidade com o filme, porque, segundo Chatterjee, “quando encontra um impedimento, [o tempo homogêneo do capitalismo] o interpreta como um resíduo pré-capitalista que pertence ao tempo do pré-moderno”,¹⁵⁴ ou seja, quaisquer elementos que ofereçam resistência à homogeneização do tempo-espaço pela modernidade são vistos sob o signo da falta, do atraso, da vacuidade e da obsolescência – como ocorre na representação da favela supracitada. Mais que isso, se a representação da favela, além de uma precariedade material que já denotaria por si só uma espécie de “atraso”, também sugere uma precariedade simbólica (noite, criminalidade, medo, desespero), o “atraso” técnico e infraestrutural do bairro se mistura e se torna indiscernível de um “atraso” simbólico e moral.

¹⁵² CHATTERJEE, 2009, p.62.

¹⁵³ Idem.

¹⁵⁴ Id. Ibid., p.59.

E é neste ponto que se evidencia a duplicidade inerente às metamorfoses na paisagem: elas são ao mesmo tempo simbólicas e materiais, ou seja, mudanças simbólicas que produzem transformações materiais e vice-versa. Assim, se os empecilhos ao avanço do “bom capitalismo” são especularmente duplicados (por carregarem “atrasos” ao mesmo tempo infra-estruturais e morais), a resposta do discurso fílmico vem na forma de um “herói” que é também duplicado: Batman e Bruce Wayne. Nesse sentido, ao passo que os investimentos financeiros deste último dão conta das questões materiais, o combate ao crime realizado por sua contraparte supre as questões morais. E essas duas personas ao mesmo tempo se retroalimentam, na medida em que toda a tecnologia bélica utilizada por Batman é fornecida por Bruce Wayne (Empresas Wayne), e a possibilidade de elevação, para Bruce, dos fluxos de capital e de investimento (e monopolização) da cidade acontece a partir da neutralização feita por Batman daqueles que desafiam a ordem capitalista. É nesse sentido que se pode dizer que o protagonista não só continua o caminho do “bom capitalista” traçado pelo pai, como o potencializa e torna ainda mais efetivo.

Uma fala que deixa evidente essa lógica dupla é a do promotor de justiça Harvey Dent, ao defender a ideia de um julgamento massivo de criminosos feito de uma só vez. O prefeito, a princípio, se contrapõe por saber que uma ação tão grande poderia gerar retaliações. Harvey Dent, contudo, se mantém firme e argumenta: “Pense em tudo que você pode fazer com 18 meses de ruas limpas...”. O uso do termo “ruas limpas”, um termo relativo à higiene, é feito mais de uma vez por esse mesmo promotor e deixa evidente o moralismo inscrito na política de combate ao crime, que é construída como uma espécie de “higiene moral”. Mais do que isso, ao fazer o prefeito vislumbrar possibilidades de investimento na cidade a partir da prisão massiva de criminosos, Harvey Dent infere que ruas moralmente “limpas” implicam diretamente numa possibilidade de “melhora” infraestrutural. Tal “melhora”, por sua vez, significaria dar continuidade ao projeto capitalista de homogeneização do espaço-tempo, ou seja, num discurso reacionário, a trilogia sustenta que a “higiene moral” leva a uma “higiene espacial” – e que esta é indício daquela ou vice-versa.

Batman *personifica* (Marie-José Mondzain) tal “higienização” de modo infalível e mítico. A paisagem de Gotham se transforma radicalmente do primeiro filme para o segundo, livrando-se de quaisquer referências ou vestígios da favela

(ver imagem 2.10). Nenhuma palavra é dita em relação ao sumiço do bairro pobre; o que fica explicitado é simplesmente que Batman tem sido bem sucedido no combate ao crime. A elipse existente no intermédio entre esses dois longas guarda em si um processo velado de gentrificação,¹⁵⁵ que é invisibilizado justamente pelas camadas de visível do novo centro da cidade – um mecanismo de ocultação próprio do *fetichismo* (David Harvey). Assim, o realismo hollywoodiano que apresenta a paisagem *corrobora* (Kracauer) com a discurso punitivista e concretiza imagetivamente a “higiene moral” em “higiene espacial”. Promove-se, portanto, uma naturalização do discurso por meio da própria paisagem, e, segundo W. J. T. Mitchell, é justamente esse funcionamento estético que conecta a paisagem (enquanto meio de representação) a movimentos imperialistas:

[o imperialismo] concebe a si mesmo exatamente (e simultaneamente) como uma expansão da paisagem entendida como inevitável, desenvolvimento progressivo na história, uma expansão de “cultura” e “civilização” para um espaço “natural” num progresso que é ele mesmo narrado como sendo “natural”. Impérios se movem para fora no espaço como forma de avançarem no tempo; o “prospecto” que se abre não é apenas uma cena espacial, mas um futuro projetado de “desenvolvimento” e exploração. E esse movimento não está confinado ao externo, campos estrangeiros aos quais impérios se dirigem; ele é tipicamente acompanhado por um renovado interesse na re-[a]presentação da paisagem doméstica, da “natureza” do centro imperial.¹⁵⁶

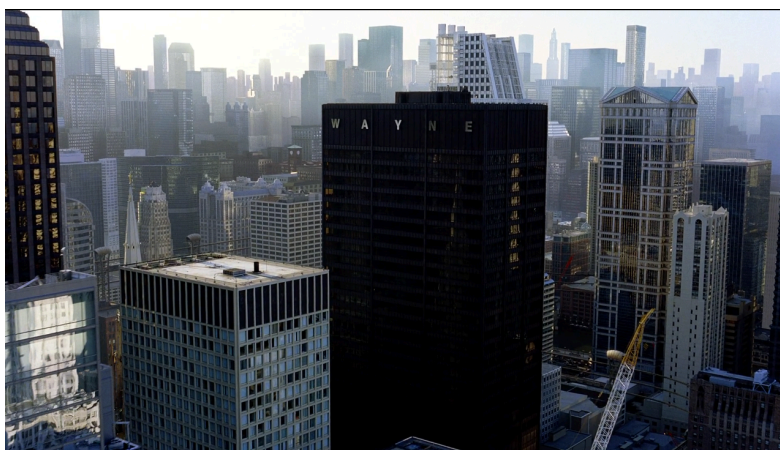


Imagem 2.10 - The Dark Knight (00h17'55")

A relação, portanto, entre paisagem e imperialismo se dá pela via da *naturalização* do *status quo*, um processo que, no caso do cinema, reside em grande parte no realismo (como visto a partir de Jean-Louis Comolli). A natureza espaço-temporal dessa *naturalização* do império dialoga fortemente com a

¹⁵⁵ Enobrecimento de determinado local que promove a expulsão de determinada população por conta da alta nos custos de vida.

¹⁵⁶ MITCHELL, 2002, p.17.

naturalização do “progresso” capitalista enquanto linha reta: ambos se colocam como “avançados” e “civilizados”, indicando o oposto em relação aos que lhes resistem – um diálogo evidente entre as descrições de Mitchell e de Partha Chatterjee. Essas paisagens resistentes à utopia do capitalismo, que devem ser “higienizadas”, se colocam como *heterotopias*, segundo Michel Foucault em conferência intitulada *Outros espaços* (1984). Segundo este autor, e Chatterjee faz coro,¹⁵⁷ as *heterotopias* são os espaços efetivos, enquanto as *utopias* são projeções abstratas e sem lugar “real”, o que faz com que o caráter ilusório destas seja denunciado pelas *heterotopias*¹⁵⁸ – num funcionamento que espelha o realismo defendido por Kracauer, da subversão do discurso pelo “real” (como será visto no terceiro capítulo). É certo que a favela de Gotham está inserida no filme tanto quanto os prédios espelhados (embora não da mesma forma), fazendo parte da mesma projeção *utópica*; contudo, essa favela é ainda assim um espaço de alteridade (e por isso mesmo ela é negativizada e tida como mero “atraso”) – e isso já garante um caráter *heterotópico* aos casebres. Mas, apesar de opor *utopias* (“posicionamentos sem lugar”)¹⁵⁹ e *heterotopias* (“contraposicionamentos”),¹⁶⁰ Foucault sugere também um ponto de encontro entre ambos os tropos, o espelho:

No espelho, eu me vejo lá onde não estou, em um espaço irreal que se abre virtualmente atrás da superfície, eu estou lá longe, lá onde não estou, uma espécie de sombra que me dá a mim mesmo minha própria visibilidade, que me permite me olhar lá onde estou ausente: utopia do espelho. Mas é igualmente uma heterotopia, na medida em que o espelho existe realmente, e que tem, no lugar que ocupo, uma espécie de efeito retroativo; é a partir do espelho que me descubro ausente no lugar em que estou porque me vejo lá longe (...); o espelho funciona como uma heterotopia no sentido em que ele torna esse lugar que ocupo, no momento em que me olho no espelho, ao mesmo tempo absolutamente real, em relação com todo o espaço que o envolve, e absolutamente irreal, já que ela é obrigada, para ser percebida, a passar por aquele ponto virtual que está lá longe.¹⁶¹

A partir dessa descrição sobre o funcionamento dúbio e duplo do espelho, torna-se de fato mais evidente o caráter reflexivo entre os prédios e os casebres: são imagem e contra-imagem que se opõe diametralmente, mas que se tocam nesse mesmo gesto reflexivo. Desse modo, o fato do modelo arquitetônico do “bom capitalismo”, tal como apresentado pelo filme, ser composto de prédios com janelas espelhadas não é um dado secundário. Erguendo-se como torres de

¹⁵⁷ CHATERJEE, 2009, p.62.

¹⁵⁸ FOUCAULT, 2009, p.415.

¹⁵⁹ Id. Ibid., p.414.

¹⁶⁰ Id. Ibid., p.415.

¹⁶¹ Idem.

espelhos nos horizontes da cidade, eles entram em contato com as *heterotopias* por meio dos reflexos que produzem, mas se trata de um contato que faz parte do mesmo gesto de *incorporação* (Mondzain) que o reflexo de Thomas Wayne executa por sobre a paisagem (na cena analisada no subcapítulo anterior). O aspecto narcísico e *fusional* observado no caso de Thomas a partir de noções de Marie-José Mondzain é replicado por cada prédio individualmente a partir dos espelhos com que estão cobertos. Uma replicação de gesto que gera replicação da imagem via reflexo e que, por sua vez, replica concretamente as construções no espaço e na paisagem via gentrificação: tornando a cidade e sua paisagem mais homogêneas. Assim, a *clonagem*, relacionada por Mitchell à auto-multiplicação das imagens no contexto da Guerra ao Terror (como visto no primeiro capítulo, na página 38), acontece também na esfera da paisagem: tanto pelo terror, com a destruição de ícones (derrubada das Torres Gêmeas, por exemplo), quanto pelo antiterror, com a criação desses ícones (*homogeneização* (Chatterjee) do espaço urbano por prédios espelhados). Assim, reitera-se, a discussão da Guerra ao Terror não pode ser deslocada da discussão sobre as disputas pela cidade e pela paisagem da cidade.

E, com referência a essas disputas, chega-se ao segundo ponto de análise deste subcapítulo: o modo como Batman consegue encontrar o Coringa para fazer a captura. Depois de passar o filme inteiro sem conseguir localizar o “vilão”, o protagonista opta pela espionagem massiva para o mapeamento da cidade. O dispositivo que ele utiliza consiste em transformar os celulares de todos os habitantes da cidade (junto com outras formas de telecomunicações) em sonares e transmitir as informações para Batman. Este último as recebe na forma de um mapa que é projetado em seus olhos por duas lentes contidas na máscara. Com essa visão, o “herói” navega por uma paisagem digitalizada e total (ver imagem 2.11), levando consigo o espectador por meio de uma câmera subjetiva que atravessa paredes e andares de modo fluido – e é nessa fluidez que reside o ponto de interesse aqui.

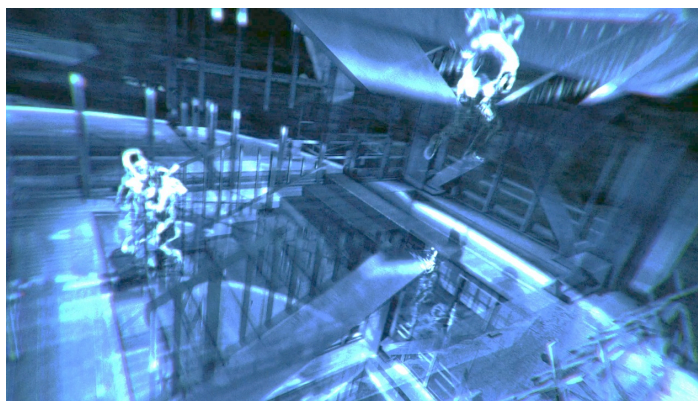


Imagem 2.11 - The Dark Knight (02h05'21")

Com a potencialização de um olhar absoluto, que se fluidifica e se infiltra na paisagem de maneira totalizante, o aparato batmaniano transforma o que era antes um “espaço sedentário” em “espaço nômade”, de acordo com os termos de Félix Guattari e Gilles Deleuze.¹⁶² Segundo ambos, “o espaço sedentário é estriado, por muros, cercados e caminhos entre os cercados, enquanto o espaço nômade é liso, marcado apenas por ‘traços’ que se apagam e se deslocam com o trajeto.”¹⁶³ O mapa apropriado pelos olhos de Batman (e do espectador) remove as “estrias” do espaço concreto, fazendo delas meros traços referenciais numa projeção digitalizada; constrói-se assim um todo que é liso, fluido, inteiro e amplamente trafegável: um “*absoluto local*”.¹⁶⁴ Deleuze e Guattari tratam o espaço nômade como sendo “um espaço tátil, ou antes ‘háptico’, e um espaço sonoro, muito mais do que visual”,¹⁶⁵ e como exemplos destacam o deserto, a estepe e o mar.¹⁶⁶ Com relação a este ponto, basta lembrar que o mapa de Batman é projetado por tecnologia de sonar, que se baseia especificamente na reverberação tátil do som em objetos, ou seja: o olhar totalizante do “herói” (e do espectador, que o acompanha) é todo baseado no háptico e no sonoro (lógica do sonar), desertificando, planificando e totalizando a paisagem ao digitalizá-la.¹⁶⁷ É

¹⁶² DELEUZE & GUATTARI, 1997, p.43.

¹⁶³ Idem.

¹⁶⁴ Id. Ibid., p.45.

¹⁶⁵ Idem.

¹⁶⁶ Idem.

¹⁶⁷ Aqui é importante deixar claro que a planificação da paisagem não fica apenas no registro estético ou teórico: tropas israelenses têm aplicado conceitos filosóficos (entre eles, alguns de Félix Guattari e Gilles Deleuze) no campo de batalha, como mostra o artigo *The art of war* (2006), de Eyal Weizman. Weizman entrevista alguns militares teóricos e descreve a violenta tática de locomoção através de paredes, já recorrente em táticas de guerra urbana. Ao reinterpretar o espaço e planificá-lo, a tropa se movimenta horizontalmente no terreno, de forma “háptica”, explodindo paredes e avançando em linha reta pelo tecido da cidade – o que implica a invasão sistemática de casas civis e a produção de mortos e reféns. Ver: WEIZMAN, 2006.

como se tal digitalização produzisse uma espécie *super-imagem* (W. J. T. Mitchell), clonando o espaço em sua totalidade, e não simplesmente representando-o, de modo que torna viável o livre tráfego nele.

Um ponto relevante de todo esse processo é que apenas o “herói” (e com ele os espectadores do filme) tem acesso a essa visão ubíqua. Escondendo-se nas sombras, e vendo absolutamente tudo que o circunda, ele é capaz de antecipar os eventos, pegando suas contrapartes desprevenidas. A tecnologia de vigilância, portanto, garante que Batman veja sem ser visto, *personificando* (Mondzain) a lógica do *Panóptico*, tal como descrito por Michel Foucault:

O instrumento para uma vigilância permanente, exaustiva, onipresente, capaz de tornar tudo visível, mas com a condição de se tornar ela mesma invisível. Deve ser como um olhar sem rosto que transforme todo o corpo social em um campo de percepção: milhares de olhos postados em toda a parte.¹⁶⁸

A constelação de celulares utilizada por Batman para produzir o efeito sonar de seu mapa digital faz o papel dos “milhares de olhos” mencionados por Foucault nessa descrição, contudo, destaca-se a conversão centralizadora na figura do homem morcego: todos os olhos captam, mas cada um o faz de modo atomizado e individual, o único que tem acesso ao todo da informação (o único que detém o poder desse saber) é Batman – acompanhado pelo espectador. Assim, a descentralização necessária para a efetividade da captação total é contraposta à uma centralização absoluta de recepção da informação: eis o funcionamento *panóptico*. Marcus Vinícius Matos, ao analisar essa cena do filme de Nolan em sua tese *Direito e estado de exceção*, também ressalta o mecanismo *panóptico*,¹⁶⁹ sugerindo uma especularidade entre o Estado de Direito e o Estado de Exceção,¹⁷⁰ dado que o segundo pretende se justificar como “necessário” para a manutenção do primeiro – produzindo o paradoxo do hipercontrole nas sociedades ditas “livres”, como aponta Giorgio Agamben.¹⁷¹ Além disso, os planos que dão vida e fluidez ao mapa digitalizado, por serem enquadramentos em subjetiva, retiram o

¹⁶⁸ FOUCAULT, 2013, p.202.

¹⁶⁹ MATOS, 2010, p. 187.

¹⁷⁰ Como aponta Marcos Vinícius Matos, o Estado Democrático de Direito é formado por noções como direitos “inalienáveis” e “cláusulas pétreas” da constituição que pretendem garantir uma situação político-social a princípio democrática e livre. Contudo, o mesmo autor observa que os dispositivos de vigilância e controle têm desafiado cada vez mais essa noção: “em nome da democracia, o Estado paradoxalmente passaria a se valer de mecanismos de controle que, a princípio, seriam incompatíveis com as próprias regras que constituem os Estado Democrático de Direito”. O Estado de Exceção, portanto, marcado pela suspensão dos direitos, se conecta paradoxalmente com o Estado de Direito sob o argumento do “mal necessário”. Id. Ibid., p.14.

¹⁷¹ AGAMBEN, 2009, p.50.

rosto de quem vê, porque uma subjetiva não tem rosto próprio, dialogando-se com o “olhar sem rosto” descrito por Foucault na fala supracitada. A ausência de face também deixa explícita a especularidade entre os movimentos do antiterror e do terror: pois o terrorista também não tem rosto, tanto quanto a vigilância *panóptica*. Por isso W. J. T. Mitchell insiste na constância de imagens sem rostos e sem cabeça na lógica da Guerra ao Terror – seja nas Torres Gêmeas (“ícones gêmeos e sem cabeça”), seja na decapitação ou no encapuzamento de reféns.¹⁷²

Ao mesmo tempo, por meio da subjetiva sem face própria, coloca-se em cena uma cumplicidade entre a participação de Batman e a do espectador do filme, já que a espetatorialidade de ambos se mistura no voyeurismo promovido pelos planos – e é possível sugerir um processo de *incorporação* por meio dessa cumplicidade. Tal mistura toca na questão central do tema da paisagem para Martin Lefebvre e John Wylie, como visto no fim do subcapítulo anterior: “a paisagem é o mundo *no* qual vivemos, ou uma cena *à* qual olhamos?”.¹⁷³ Lefebvre aponta que é no cinema que essa tensão ocorre de forma mais potente, porque trata-se de um meio de representação ao mesmo tempo pictórico e temporal (ao contrário da pintura – apenas pictórica –, ou da música – apenas temporal). Nessa junção, o cinema acolhe a dualidade própria da paisagem, dado que uma natureza pictórica corresponde a uma experiência *contemplativa* (e distanciada) de paisagem e a natureza temporal, a uma que é *imersiva* (e mais participativa).¹⁷⁴

Assim, Lefebvre propõe um novo olhar sobre a paisagem, não mais restrita a um sentido de “espaço natural liberto de qualquer ênfase na representação de figuras humanas e eventualidades”.¹⁷⁵ Pelo contrário, a combinação entre o pictórico e o temporal no cinema narrativo dá vazão à potência dubitativa da paisagem (vive-se nela ou se olha para ela?), ou seja, traz ao mesmo tempo um *olhar* e um *participar* na paisagem, uma experiência que, portanto, “pode não ser tão *distanciada* – e *puramente* visual – quanto pensamos”. Nesta descrição, que relativiza a visualidade da paisagem, parece haver uma conexão com a ideia de espaço *háptico* de Deleuze e Gattari. A fluidez das subjetivas inseridas no mapa de vigilância evidencia com especial clareza essa junção entre o *contemplativo* e o *imersivo*, entre o *ótico* e o *háptico*. A experiência da paisagem no filme narrativo,

¹⁷² MITCHELL, 2011, p.89 e 90.

¹⁷³ WYLIE, John. Apud: LEFEBVRE, 2011, p.63.

¹⁷⁴ LEFEBVRE, 2011, p.74.

¹⁷⁵ Id. Ibid., p.63.

portanto, diverge da estética da pintura: não se trata apenas de ver de longe um espaço com menos ênfase nos sujeitos que o habitam, trata-se também de ver esses sujeitos em ação e interação, configurando e reconfigurando a paisagem – os conflitos narrativos passam a fazer parte da tessitura da paisagem.

Por fim, Michel Foucault propõe que o Panóptico “fabrica efeitos homogêneos de poder”.¹⁷⁶ Desse modo, replica-se a *homogeneidade* (Partha Chatterjee) visual da paisagem gentrificada por meio de uma *homogeneização* moral-policial promovida pelo *Panóptico*. Novamente, por meio do par gentrificação-*Panóptico*, verifica-se a repetição da lógica Bruce-Batman. Assim, se na *homogeneização* do “bom capitalista” ocorre um procedimento de replicação narcísica de si na paisagem (prédios copiam a Torre Wayne), é possível sugerir que, de modo semelhante, cada célula de controle de um todo *panóptico* replica de algum modo o centro de poder. Não por acaso, os pequenos núcleos de poder do filme estão dentro dos prédios vindos da gentrificação, os quais, por sua vez, parecem novas torres de Jeremy Bentham, que foi quem concebeu a arquitetura *panóptica* da prisão.¹⁷⁷ As janelas-espelho dos novos edifícios viabilizam vigiar a paisagem, fazendo aqueles que os habitam verem sem serem vistos. É o caso das salas do promotor Harvey Dent (ver imagem 2.12), do prefeito Anthony Garcia (ver imagem 2.13), do Comissário Gillian Loeb (ver imagem 2.14) e do braço direito de Wayne, Lucius Fox (ver imagem 2.15). Como fica claro pela interconexão especular Bruce-Batman, o “bom capitalismo” inexistente sem o *Panóptico*.



Imagem 2.12 - The Dark Knight (00h17'04")



Imagem 2.13 - The Dark Knight (00h41'44")

¹⁷⁶ FOUCAULT, 2013, p.192.

¹⁷⁷ Id. Ibid., p. 190.



Imagem 2.14 - The Dark Knight (00h47'25'')

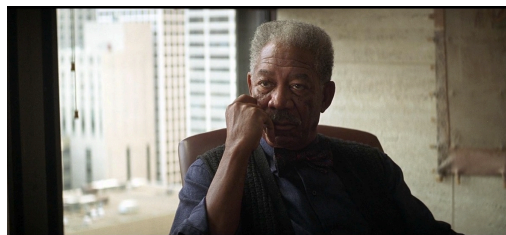


Imagem 2.15 - The Dark Knight (00h57'55'')

2.2.3. A revolução de Bane

Até o momento foram observados, no primeiro subcapítulo, processos de mitificação de elementos específicos da paisagem (como a Torre Wayne), e em seguida, na segunda parte, as implicações desses processos (gentrificação e *panoptismo*). Este terceiro subcapítulo têm seu foco sobre a lógica do sagrado inerente aos procedimentos de configuração da paisagem de Gotham a partir dos tropos de mito e de rito. Para tal, são visitadas as seguintes imagens: 1) uma tentativa fracassada de chantagear Bruce-Batman; 2) planos que apontam para a simbiose entre “herói” e paisagem; e 3) a paisagem invernal da revolução de Bane.

Em dado momento, no segundo longa da trilogia, Coleman Reese, um funcionário das Empresas Wayne, chega à mesa de Lucius Fox, braço direito de Bruce, com papéis incriminadores: Reese havia visto os números da empresa e descoberto que se investia em indústria bélica para alimentar o homem morcego. Orgulhoso da descoberta, seu tom de fala demonstra extrema confiança. Ele sabe que espalhar essa informação seria altamente prejudicial tanto para Bruce quanto para Batman, e portanto, tenta chantagear seu superior em troca de dinheiro. Numa reviravolta a princípio cômica, Lucius Fox apenas espera que ele termine sua fala para propor uma reflexão que denuncia a fragilidade do plano de Reese:

Deixa eu ver se entendi direito. Você acha que o seu cliente [Bruce Wayne], um dos homens mais poderosos e ricos do mundo, é secretamente um vigilante que passa as noites transformando criminosos em mingau com as próprias mãos, e o seu plano é chantagear essa pessoa? Boa sorte!

A cena demonstra claramente a outra face do *Panóptico*: embora o poder deva ser inverificável (a face discutida anteriormente), ele ao mesmo tempo deve ser visível, para que aqueles que estão sendo observados o saibam e regulem por si mesmos as próprias ações.¹⁷⁸ Assim, o efeito *panóptico* invade o interior

¹⁷⁸ FOUCAULT, 2013, p.191.

daqueles sobre os quais exerce seu poder *homogeneizante* (Chaterjee e Foucault). No caso da cena descrita, Coleman Reese não precisa sofrer nenhum gesto violento concreto para desistir de sua ideia, basta que o poder que o subjuga se torne visível para ele. E a potência dessa visibilidade, por sua vez, só existe por meio da *separação* (Giorgio Agamben) que há entre o “herói” e os outros cidadãos, entre o centro de poder e suas fontes periféricas. É a *separação*, como visto, que mitifica e torna sagrado, fazendo Bruce-Batman ser ao mesmo tempo lenda e terror.

Num sentido inverso, a reencenação do poder contida no gesto de torná-lo visível parece ser essencial para a continuação do *status quo*, na medida em que, se o observado não sabe que o é, ele não mede seus atos e não é penetrado pelo *Panóptico*, que fica enfraquecido. Nesse sentido, a lógica *panóptica*, cujas faces são a vigilância e a encenação da vigilância (para que ela se torne visível), parece ter grande afinidade com a lógica do sagrado, cuja potência, segundo Giorgio Agamben, “reside na conjunção do mito que narra a história com o rito que a reproduz e a põe em cena”.¹⁷⁹ Agregando os pontos: no *Panóptico*, o *mito* do poder inverificável que tudo vê deve ser reproduzido por meio do *rito* que o torna visível. É por isso que Jeremy Bentham projeta uma torre justamente ao centro do presídio, tornando-a visível para todos os presos; por isso que os arranha-céus da gentrificação de Gotham se erguem imponentes sobre a paisagem, tornando-se visíveis para todos os habitantes, especialmente os da favela; por isso Lucius Fox reafirma para Coleman Reese a invencibilidade do “herói”: são *ritos* que encenam seus respectivos *mitos* pelo gesto imagético de tornar visível o poder inverificável. Essa mesma lógica se aplica, por exemplo, ao Batsinal, que ao impor aos céus de Gotham a marca do morcego batmaniano lembra a todos que eles estão sob a vigília do homem-morcego, escondido nas sombras – e há inclusive uma cena no segundo longa que denota esse funcionamento, quando um traficante se recusa a fazer negócio assim que avista o Batsinal. Desse modo, o sagrado só se realiza na comunhão entre *mito* e *rito*, polos que se alimentam recíproca e especularmente.

Se o comentário feito por Lucius Fox aponta de forma cômica e aterradora para a invencibilidade do protagonista, é possível sugerir que essa invencibilidade se torna ainda mais potente com a integração entre “herói” e cidade. Como

¹⁷⁹ AGAMBEN, 2007, p.67.

verificado anteriormente, no segundo filme a paisagem já sofre os processos de gentrificação e portanto, já é incorporada pelo projeto do “bom capitalismo”, replicando sua imagem sobre si mesma com prédios espelhados. Alguns planos desse longa concretizam visualmente essa duplicidade especular da paisagem – que reflete tanto o “bom capitalista”, copiando o projeto arquitetônico da Torre Wayne, como a si mesma, por meio dos espelhos de cada prédio –, e dois desses planos evidenciam com mais clareza a simbiose que ocorre entre “herói” e cidade: o quarto de Bruce Wayne em seu apartamento no centro (ver imagem 2.16) e a sala de reuniões das Empresas Wayne (ver imagem 2.17).



Imagem 2.16 - The Dark Knight (00h11'43")



Imagem 2.17 - The Dark Knight (00h18'40")

Ambos são planos gerais filmados com grande angular que não só evidenciam a replicação da lógica *panóptica* (janelas-espelho como esquema de vigilância da cidade, permitindo ver sem ser visto) como também deixam clara a comunhão entre protagonista e paisagem por meio dos reflexos desta última, que invadem os espaços referentes ao “herói”, pelo chão e pelo teto, e se integram a eles. Por meio dessa integração, é possível entender que protagonista e cidade gentrificada comungam um do outro como fazem o *mito* e o *rito* na formação do sagrado: a paisagem de Gotham, delineando-se como *rito* por meio da *naturalização* (W. J. T. Mitchell) que promove, põe em cena o *mito* do “bom capitalismo”, apresentado pelo filme sob o par Bruce-Batman. Além disso, se há um aspecto narcísico no processo *fusional* (Marie-José Mondzain) da *incorporação* da paisagem pelo “bom capitalista”, de fato é possível falar de uma relação propriamente especular entre o protagonista e a cidade (como no espelho do mito de Narciso). Ambos, unidos um ao outro, compõem um único corpo sagrado. Ou seja, não só Batman torna-se sacro (como visto no primeiro capítulo), mas também a cidade, cuja concentração seletiva de *capital simbólico* produz uma paisagem *fetichizada* (David Harvey) enquanto ídolo (como no caso da Torre Wayne), um funcionamento próprio da paisagem sagrada, segundo W. J. T.

Mitchell: “a lógica perversa da paisagem sagrada parece transformá-la de um presente divino a um ídolo obscuro que demanda sacrifício humano” – clonando a lógica da dubiedade entre lenda e terror de Batman.¹⁸⁰

Se paisagem e “herói” formam um composto sagrado, e se as coisas sagradas, como visto com Giorgio Agamben, são “subtraídas ao livre uso”¹⁸¹ dos homens, a vitória do movimento antiterror do protagonista não trata apenas de uma *separação* entre Bruce-Batman e cidadãos comuns (percurso visto no primeiro capítulo), trata ao mesmo tempo de uma *separação* entre cidadãos e cidade, já que esta também se torna sagrada. Pelos termos de Agamben, portanto, os habitantes de Gotham são privados de *usar* a própria cidade, dado que ela se torna sagrada por meio da ação antiterror de Batman. Contudo, para compreender o que essa privação significa, primeiro é preciso entender o que se quer dizer com o termo “*uso*”, e depois aplicá-lo ao contexto da cidade.

Para Giorgio Agamben, o *uso* “é sempre relação com o inapropriável, referindo-se às coisas enquanto não se podem tornar objeto de posse”.¹⁸² Nesse sentido, argumenta o filósofo, o *uso* é diferente do consumo, ou melhor, é o oposto, já que o consumo se baseia na propriedade, tornando-se abuso – e a própria raiz etimológica de “abuso” (*ab* – *usus*, negação do *uso*) atesta a contrariedade entre *uso* e consumo, como sinaliza o próprio Agamben.¹⁸³ Para aplicar esse conceito de *uso* (“relação com o inapropriável”) à economia do espaço urbano, é válido relacioná-lo à noção de “*direito à cidade*”, tal como descrita por David Harvey, a partir de noções de Henri Lefebvre. Apesar do direito na sociedade capitalista estar intimamente ligado à noção de propriedade (que, como visto, é contrária a possibilidade de *uso*), Harvey vai distinguir aquilo que ele designa *direito à cidade* da simples apropriação de bens materiais. Ele reconhece que “os conceitos em vigência são individualistas e baseados na propriedade, e, como tais, em nada contestam a lógica de mercado hegemônica liberal e neoliberal”,¹⁸⁴ de modo que propõe uma natureza diferente de direito:

A questão do tipo de cidade que queremos não pode estar separada da questão do tipo de pessoas que queremos ser, que tipos de relações sociais buscamos, que relações com a natureza nos satisfazem mais, que estilo de vida desejamos levar, quais são nossos valores estéticos. O direito à cidade é, portanto, muito mais do que um direito de acesso

¹⁸⁰ MITCHELL, 2000, p.194.

¹⁸¹ AGAMBEN, 2007, p.65.

¹⁸² Id. Ibid., p.72.

¹⁸³ Idem.

¹⁸⁴ HARVEY, 2014, p.27.

individual ou grupal aos recursos que a cidade incorpora: é um direito de mudar e reinventar a cidade mais de acordo com nossos mais profundos desejos. Além disso, é um direito mais coletivo do que individual, uma vez que reinventar a cidade depende inevitavelmente do exercício de um poder coletivo sobre o processo de urbanização.¹⁸⁵

O autor identifica, portanto, que o *direito à cidade* passa por todas as esferas que a constituem e, essencialmente, passa pela necessidade constante de reinventá-la coletivamente, provocando deslocamentos e assegurando seu *uso* livre e comum – tornando possível aproximar essa noção específica de direito da ideia de *uso* sinalizada por Agamben. Em contrapartida, fica evidenciado que a presença de Batman previne contra o *uso*. Os cidadãos de Gotham são livres para consumir e utilizar a metrópole, mas não para *usá-la*. Se exercessem seu *direito à cidade*, se *usassem* a cidade, esta seria transformada de acordo com seus desejos coletivos, uma dinâmica incompatível com a existência do homem morcego, cujo aparato bélico ataca tudo aquilo que oferece perigo à ordem vigente (baseada na *separação*). Dessa forma, a manutenção do sagrado pelo “herói”, que significa *separar* a si mesmo e a paisagem de Gotham dos cidadãos, passa pela prevenção do *uso* da cidade por estes últimos. Evidência desse funcionamento é o plano de apresentação da Torre Wayne pelo pai de Bruce, analisado no primeiro subcapítulo: o enquadramento começa com três faixas de conteúdo visível (os trabalhadores comuns, os Wayne e os prédios), e a família Wayne, na faixa intermediária, se coloca como muro entre os trabalhadores e a cidade, e não como ponte.

Bane, o “vilão” do terceiro filme, explora com sucesso o vazio dos corações de Gotham deixado pela impossibilidade de *usar* a urbe de forma livre e comum, e o utiliza como combustível para sua revolução social. Vindo dos esgotos da cidade (novamente a escuridão e o subterrâneo negativizados) e armado com equipamentos bélicos roubados das Empresas Wayne (como o faz Ra’s Al Ghull), o “vilão” toma a cidade com o apoio da população pobre, que se revolta contra a desigualdade social – como numa espécie de retorno da favela outrora gentrificada, para um acerto de contas. O primeiro gesto de Bane depois de tomar a cidade é destruir a prisão Blackgate, segundo ele, um “símbolo da opressão de Gotham”. As cenas seguintes intercalam o discurso revolucionário do “vilão” com a apropriação caótica da cidade pela população outrora excluída. Ao

¹⁸⁵ HARVEY, 2014, p.28.

mesmo tempo, o filme deixa claro que se trata de uma revolução cínica, porque Bane declaradamente arma uma bomba relógio nuclear que destruirá a cidade.

Se foi demonstrado que o movimento antiterror comporta inerentemente um projeto de cidade, e que o terrorismo da trilogia ocorre por meio da destruição da cidade, talvez Bane seja a expressão mais clara dessa junção cidade-terror, na medida em que é retratado como “revolucionário-terrorista”. Tanto quanto a noção do “bom capitalista” se fundamenta na literatura de Charles Dickens, como visto, também a noção do “revolucionário-terrorista” remete ao autor como atesta a fala de Jonathan Nolan, irmão do diretor e co-roteirista do segundo e do terceiro filmes da trilogia:

[Os dois primeiros filmes da trilogia] ameaçaram fazer Gotham se revirar do avesso e se colapsar em si mesma. Nenhum deles de fato alcançou isso até [o terceiro filme]. *Um conto de duas cidades* [de Dickens] foi, para mim, um dos mais aterradores retratos de uma civilização reconhecível e com a qual podemos nos identificar que se desfez completamente em pedaços com os terrores em Paris, na França daquele período.¹⁸⁶

Assim, como coloca Slavoj Žižek, “as cenas da revolta vingativa e populista no filme (...) invocam a descrição feita por Dickens do Reino do Terror [na Revolução Francesa]”.¹⁸⁷ Nesse esteira, a destruição da prisão Blackgate enquanto ícone de opressão espelha de certa forma a Queda da Bastilha na Revolução Francesa. Para além dessa referência a um “terrorismo revolucionário” se acrescentam outras duas camadas históricas: o cientista russo que arma a bomba nuclear de Bane traz ecos da Guerra Fria (a esquerda soviética como terror para os americanos), e a tomada das ruas de Gotham pela população remete ao movimento Occupy Wall Street de 2011 (que tomou efetivamente ruas de Nova York com um discurso anticapitalista após a crise financeira de 2008 – cujo tratamento discursivo guarda uma especularidade com a tragédia dos atentados terroristas de 2001, como aponta Žižek).¹⁸⁸ Inclusive, com relação a esta última reflexividade, o crítico Tyler O’Neil é bem claro: “[Bane é] o ocupante de Wall Street definitivo, clamando aos 99 por cento a se agruparem e derrubarem as elites sociais”.¹⁸⁹ Toda essa carga de referências condensada na figura do “vilão” ao mesmo tempo negativiza por inteiro tais contextos históricos e faz Bane

¹⁸⁶ NOLAN, Jonathan. Apud: SERAFINO, 2012.

¹⁸⁷ ŽIZEK, 2012.

¹⁸⁸ Žižek coloca que “devemos notar a semelhança de linguagem dos discursos do presidente Bush ao povo norte-americano depois do 11 de Setembro com aqueles proferidos depois do colapso financeiro [de 2008]: pareciam duas versões da mesma fala”. ŽIZEK, 2011, p.15.

¹⁸⁹ O’NEIL, Tyler. Apud: ŽIZEK, 2012.

personificar (Marie-José Mondzain) a destruição total de Gotham, tentando *despolitizar* (Roland Barthes) um conflito que é iminentemente político ao reduzi-lo à disputa “herói”-“vilão”.

Essa *personificação* fica clara por meio da transformação da paisagem partir da “revolução terrorista” de Bane: pela primeira e única vez na trilogia a cidade se cobre com neve (ver imagens 2.18 e 2.19). Novamente os recursos de *naturalização* (W. J. T. Mitchell) próprios da paisagem *corroboram* (Siegfried Kracauer) com o discurso fílmico, de modo que a urbe “naturalmente” entra numa espécie de luto invernal – num esforço pela *despolitização* (Roland Barthes) das disputas pela cidade. Por meio do gelo que se faz de repente, infere-se a negatividade e a insustentabilidade do despotismo sádico do “vilão”, que ludibria o povo enquanto planeja a destruição de todos.¹⁹⁰ Nesse sentido, mesmo que apropriada pelo “vilão”, a paisagem continua sendo o *rito* (Giorgio Agamben) do *mito* de Bruce-Batman, e por isso fica coberta de neve: a economia do sagrado realizada ao longo da trilogia não é propriamente afetada. Assim, o inverno de Gotham evidencia que Bane não subverte o regime imagético da trilogia, mesmo tomando a cidade, dado que seu discurso é tão unívoco e irrevogável quanto o de Batman – fazendo ele continuar o processo de *incorporação* (Mondzain), só que com os polos especularmente invertidos. Por fim, se o objetivo real do “vilão” é destruir completamente Gotham, ele falha definitivamente em relação a restituir o *direito à cidade* (David Harvey) aos cidadãos.



Imagem 2.18 - The Dark Knight Rises (01h46'41")



Imagem 2.19 - The Dark Knight Rises (01h58'25")

¹⁹⁰ Curiosamente, numa inversão especular ideológica, o gelo é uma metáfora visual para o despotismo também no clássico *Mãe* (1926), do cineasta soviético Vsevolod Pudovkin. Entretanto, neste caso, em vez de se referir a um “revolucionário-terrorista”, como na trilogia de Nolan, o gelo está conectado ao czarismo. No momento de clímax do filme de Pudovkin, em que a população avança em protesto, planos do povo marchando e do gelo se quebrando na água se alternam e se fortalecem mutuamente, denotando um potencial revolucionário nos manifestantes de modo formalista (e não tanto realista, como é o caso da trilogia), *corroborando* (Kracauer) para o discurso pró-revolução soviética.

Com isso, fica claro que ao lado da construção mítica do “herói” (vista no primeiro capítulo), está a construção mítica de um projeto específico de cidade (como se viu neste capítulo). Na medida em que a paisagem parece funcionar como uma espécie de *rito* cuja *cinegenia* (Jean-Louis Comolli) encena o *mito* do “herói” e dos discursos que o sustentam, os dois processos de mitificação se tornam inseparáveis, por formarem um mesmo corpo sagrado. De forma semelhante, o movimento antiterror do protagonista não é discernível de sua participação como agente da paisagem de Gotham; mais que isso: a legitimação da violência antiterror se mostra coincidente com a legitimação de um projeto específico de cidade, baseado na concentração de *capital simbólico* (Bourdieu e Harvey) e, portanto, na *separação* (Agamben). E é especularmente nesse sentido que Immanuel Wallerstein, já citado no primeiro capítulo (ver página 55), afirma que os atentados de 2001 representaram a “bonança” ao projeto liberal do governo Bush¹⁹¹ – o movimento antiterror se integra a uma apropriação das paisagens externa e doméstica, tal como o imperialismo descrito por W. J. T. Mitchell.¹⁹² Ao contrário de Bane, entretanto, o Coringa parece possibilitar subversões no regime imagético da trilogia – o que o torna o foco da segunda parte desta dissertação.

¹⁹¹ WALLERSTEIN, 2003, p.6-8.

¹⁹² MITCHELL, 2002, p.17.

3. Parte II: Profanação

3.1. Uma ameaça para o projeto

Cença aqui, patrão, aqui é a lei do cão,
quem sorri por aqui, quer ver tu cair.

Criolo, *Subirusdoistiozin*

3.1.1. Riso cão

Se a primeira parte desta dissertação tratou de procedimentos imagéticos que tornam sagrados o “herói” e seu projeto de cidade, viabilizando o monopólio de Bruce-Batman sobre a urbe e sua imagem, esta segunda parte trata, por meio do Coringa, de procedimentos que denunciam e ameaçam a constituição desse sagrado. A hipótese é a de que o “vilão” afronta o regime de visível estabelecido no filme por meio de uma transformação na própria natureza da imagem, abrindo portas para uma possível emancipação da cidade. Como visto no segundo capítulo (ver página 99), a revolução social de Bane falha em suas possibilidades emancipatórias, porque apenas inverte os polos da *incorporação* (Marie-José Mondzain) sem ameaçar propriamente a construção do sagrado feita pelo protagonista; o “vilão” reitera essa construção ao reafirmar a amálgama dickensiana do “revolucionário-terrorista” (espelho do “bom capitalista”) com uma revolução cínica, cujo “real” objetivo é *inequivocamente* a destruição total. O Coringa, por sua vez, não toma concretamente a cidade, mas seu ataque iconoclasta parece apresentar um perigo mais agudo ao *status quo*, dado que ameaça Gotham e o “herói” no nível mais elementar: o da imagem.

O sorriso perverso desse “vilão”, um de seus traços fundamentais, parece guardar sua essência iconoclasta. Nesse sorriso, evidencia-se instantaneamente uma oposição estrutural: o Coringa substitui o siso do “herói” pelo riso, o projeto pelo jogo. Desse modo, se Batman *personifica*, como visto, a estrutura linear do progresso tecnicista por meio de objetivos a serem cumpridos e projetos a serem concretizados, o Coringa, por sua vez, pretende traçar um percurso não-linear e caótico, lançando mão do jogo. Assim, neste subcapítulo, trata-se de como a natureza violenta do sorriso do “vilão” desemboca na relação entre jogo e profanação. Para realizar a discussão, visitam-se três pontos do segundo filme: 1) a primeira fala do Coringa, acompanhada do gesto de tirar uma máscara de

palhaço; 2) a troca dos endereços de dois de seus reféns, forçando Batman ao erro; e 3) a recorrência da imagem do cachorro como referência ao “vilão”.

Batman: o cavaleiro das trevas começa com um assalto a banco planejado pelo Coringa. Os ladrões estão todos com máscaras de palhaço. Durante o roubo, eles vão se matando um a um: fica sugerido que o próprio “vilão” teria falado com cada um separadamente para que matassem um companheiro de trabalho – assim, poderia se argumentar, sobraria mais dinheiro na hora de repartir os ganhos. O que acontece é um efeito dominó em que, ao mesmo tempo, o banco é roubado com sucesso e os assaltantes acabam todos mortos; menos um deles: o próprio Coringa, que também havia posto máscara de palhaço para se misturar anonimamente aos outros. Ao fim do golpe, um gerente ferido, deitado ao chão, reclama da perda de valores na sociedade (inclusive entre mafiosos) e pergunta insistentemente em quem aquele criminoso sobrevivente acredita. Nesse instante o “vilão” surpreende o funcionário ao ir até ele, inserir um explosivo em sua boca, tirar a máscara de palhaço e se mostrar Coringa, enquanto lhe responde: “eu acredito que o que não te mata te torna mais estranho”. Em seguida ele foge num ônibus escolar preparado, que se mescla entre outros veículos idênticos – o explosivo na boca do gerente se revela na verdade um inofensivo sinalizador de fumaça.

Já na primeira frase que pronuncia no filme enquanto Coringa,¹⁹³ o personagem denota sua postura jocosa. A fala forma uma paráfrase com o ditado popular que diz: “o que não te mata te torna mais forte”. Dado que, em inglês, “mais forte” é “*stronger*” e “mais estranho”, “*stranger*”, não se trata apenas de trocar uma palavra, mas sim uma única letra. Um gesto simples que, especularmente, denota ao mesmo tempo uma oposição e uma intimidade entre os dois conceitos: a oposição se constitui na própria ação do Coringa, que quando substitui um conceito por outro imprime uma relação antitética entre os termos, e a intimidade vem da semelhança estrutural entre as duas palavras, que, no original em inglês, diferem em apenas uma letra. Por fim, a relevância dessa fala inicial está no fato de que o espelho *força-estranheza* parece se conectar à base da oposição Batman-Coringa, como será visto. Neste capítulo, analisa-se o lado

¹⁹³ Ele chega a falar uma frase curta enquanto ainda está com a máscara de palhaço.

opositivo dessa especularidade; as proximidades entre *força* e *estranheza*, entre Batman e Coringa, serão o foco do quarto capítulo.

Para relacionar o Coringa ao *estranho* dito na frase, basta observar que ele o diz enquanto tira a máscara. Ao revelar sua face, ele aponta imediatamente à violência que é parte inerente de sua identidade: seu sorriso é uma grande cicatriz, formando um “Sorriso de Glasgow” que faz coro ao esforço “realista” da trilogia.¹⁹⁴ Se o Coringa fala que o que não mata, torna “mais *estranho*”, é possível inferir que ele se refere em parte a si mesmo, pois foi vítima de um corte que não lhe foi fatal, mas que o tornou “mais *estranho*” – por suas consequências físicas e psicológicas. Na cena descrita anteriormente, a sucessão de planos e a trilha sonora constroem um *crescendo* para o momento da retirada da máscara: 1) um plano médio do “vilão” se aproximando do gerente ferido e se agachando para lhe colocar o falso explosivo na boca (na trilha, um chiado agudo inquietante); 2) o contra-plano em *close* do olhar desesperado do gerente recebendo o falso explosivo na boca (ao som do chiado se juntam instrumentos de cordas em notas agudas, potencializando o efeito angustiante); 3) por fim, um *close up* em *contra-plongée* (ver imagem 3.1) no qual o rosto do Coringa é finalmente revelado e cobre quase toda a tela com seu sorriso-cicatriz (a trilha sonora atinge o pico sincronizada com a revelação e em seguida decresce em tom grave). Este último plano se mostra quase como uma subjetiva do gerente caído, de modo que o “vilão” quase olha para a câmera enquanto sorri – sugere-se com isso o efeito da confusão entre *proximidade* e *distância* (Martin Lefebvre) para o espectador do filme. Para quem o Coringa sorri? O que é evidente é que o divertimento sentido por ele no momento da retirada da máscara parece estar menos ligado ao sucesso do assalto ao banco do que ao simples prazer de ver a feição de espanto de seu espectador frente à *estranheza* que lhe é apresentada.

¹⁹⁴ Historicamente, o sorriso do Coringa foi retratado como uma espécie de contorção ou congelamento dos músculos faciais – basta observar, por exemplo, o icônico filme *Batman* (1989) de Tim Burton para comparar os dois sorrisos: enquanto a maquiagem de Heath Ledger reproduz uma cicatriz, a de Jack Nicholson reproduz uma contração muscular anormal e fixa. Foi dito que a versão do personagem trazida por Christopher Nolan faz coro ao “realismo” do filme porque esse tipo de corte nas bochechas é uma prática de fato existente entre gangues de rua do Reino Unido e é conhecido como “Sorriso de Glasgow” – por conta da forte cultura de facas em Glasgow, na Escócia. Dr. Jeff Downie, cirurgião de um hospital de Glasgow, apontou em entrevista concedida em 2008 que sua equipe atendia uma vítima de agressão por faca a cada seis horas e pelo menos um “Sorriso de Glasgow” por semana. MILLS, 2008.



Imagem 3.1 - The Dark Knight (00h05'45")

Além disso, o gesto de tirar a máscara de palhaço e revelar por trás dela um rosto de palhaço parece potencializar a *estranheza* visual. Nessa ação aparentemente simples, o Coringa multiplica a imagem do palhaço por meio da materialidade de seu próprio rosto maquiado, confundindo imagem e coisa. Como visto no primeiro capítulo por meio de Michel Foucault (ver página 61), na episteme pré-clássica, a imagem se assemelha à coisa (e, no limite, *é* a coisa) porque esse sistema se dá como *repetição*.¹⁹⁵ Por conta dessa lógica, apontou-se no primeiro capítulo a construção de um sistema representacional aprisionante: no contexto aqui analisado, um sistema em que imagem e coisa coincidem é um que produz imagens “verdadeiras” – e o monopólio dessa produção está nas mãos dos próprios filmes e de Batman, que se auto-mitificam via realismo hollywoodiano. Ao mesmo tempo, no segundo capítulo (ver página 81), frisou-se o nó epistemológico do ataque às Torres Gêmeas: os terroristas destruíam um ícone de prédio que ao mesmo tempo era prédio, produzindo uma iconoclastia de uma concretude brutal e aterradora. Ligando esses pontos, quando o Coringa tira a máscara de palhaço e se mostra palhaço, ele reitera a lógica da imagem como *repetição* da coisa (máscara como rosto), própria da episteme pré-clássica, demonstrando uma filiação à iconologia da Guerra ao Terror – na qual, do lado antiterror, produz-se a demarcação *inequívoca* do “mal” no outro, e, do lado do terror, produz-se uma iconoclastia brutal, que comunga o abstrato e o concreto. Além disso, o resultado desse gesto contradiz o próprio sentido do mascaramento (a omissão da identidade, como no caso de Batman), de modo que, quando ele revela o rosto, ele frustra o espectador – e ri dele.

¹⁹⁵ FOUCAULT, 1999, p.23.

Porém, concomitantemente, ao mostrar-se palhaço, o “vilão” duplica a imagem da máscara, de modo que, pode-se tomar seu rosto não como o “mesmo” palhaço, ou como o “verdadeiro” palhaço, mas sim como “mais um” palhaço, para além daquele contido na máscara – e nas máscaras dos outros assaltantes. Assim, se por um lado ele afirma que a imagem é a própria coisa (a máscara é o rosto), como na episteme pré-clássica, por outro, ele faz multiplicar as imagens de palhaço, parecendo sugerir uma inversão especular: que a própria coisa (o rosto) é na verdade imagem (mais um ícone de palhaço). Trata-se de uma lógica que replica o funcionamento do *simulacro*, segundo a descrição de Foucault ao analisar a obra *Isto não é um cachimbo* (1929), de René Magritte:

Voltemos a esse desenho de um cachimbo que se assemelha tanto a um cachimbo; a esse texto escrito que se assemelha, tão exatamente, ao desenho de um texto escrito. De fato, lançados um contra os outros ou mesmo simplesmente justapostos, esses elementos anulam a semelhança intrínseca que parecem trazer consigo, e pouco a pouco se esboça uma rede aberta de similitudes. Aberta, não para o cachimbo “real”, ausente de todos esses desenhos e de todas essas palavras, mas aberta para todos os outros elementos similares (compreendo nisso todos os outros cachimbos “reais”, de barro, de espuma, de madeira, etc.) que, uma vez tomados nessa rede, teriam lugar e função de simulacro. E cada um dos elementos de “Isto não é um cachimbo” bem poderia manter um discurso em aparência negativo, pois se trata de negar, com a semelhança, a asserção de realidade que ela comporta, mas que é no fundo afirmativo: afirmação do simulacro, afirmação do elemento na rede do similar.¹⁹⁶

O encadeamento do primeiro palhaço da cena (a máscara) para o segundo (o Coringa) produz uma espécie de *simulacro*: há nítidas diferenças entre os dois ícones de palhaço e, ao mesmo tempo, claras semelhanças que os identificam como dois elementos contidos na mesma “rede do similar”, de acordo com a fala supracitada. Mas isso insere uma contradição na cena (daí, em parte, a *estranheza* de sua experiência), pois se a episteme pré-clássica se baseia na *repetição* imagem-coisa, a estética de Magritte, pertencente à episteme moderna,¹⁹⁷ vai no sentido oposto e denuncia um *descompasso* entre imagem e coisa (por isso ele pinta um ícone de cachimbo escrevendo que não se trata do objeto, e por isso o efeito de *simulacro* se torna possível: por abrir o ícone a vários referentes possíveis). Assim, a problemática visual do gesto do Coringa está em tencionar dois sistemas epistemológicos radicalmente distintos num mesmo instante: a imagem de palhaço da máscara nomeia exatamente um palhaço (como na episteme pré-clássica), e no entanto, o rosto do Coringa forma um *simulacro* ao

¹⁹⁶ FOUCAULT, 2014, p.62.

¹⁹⁷ Na episteme moderna, como visto no primeiro capítulo (ver página 61): “a linguagem não mais se assemelha imediatamente às coisas que ela nomeia”. FOUCAULT, 1999, p. 50.

destacar-se da máscara e repeti-la imagetivamente (o personagem se *descompassa* da máscara ao retirá-la, mas seu rosto maquiado é outra imagem de palhaço). Nesse sentido, quando o futuro comissário Gordon se questiona sobre o que o “vilão” estaria escondendo por detrás da maquiagem, pode-se perguntar: mas haveria rosto por debaixo da maquiagem? O Coringa chega a aparecer sem maquiagem em dado momento, quando ele está se camuflando entre policiais (ver imagem 3.2). Contudo, ele lhes duplica o rosto, de modo que ali continua havendo palhaço: a pele passa a ser apenas uma outra forma de duplo, como a máscara ou a maquiagem.

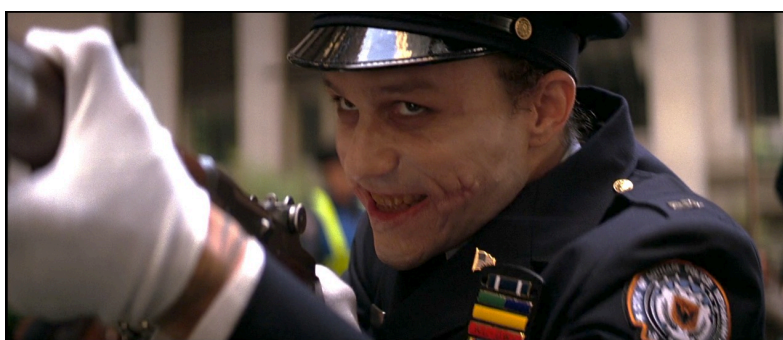


Imagem 3.2 - The Dark Knight (01h02'12")

Para W. J. T. Mitchell, é a figura do *clone* que traz em si a tensão imagem-coisa, *simulacro*-concretude: “o clone, na verdade, é nada mais que a personificação e a corporificação do simulacro.”¹⁹⁸ Assim, o rosto do Coringa parece se apresentar como uma espécie de imagem-clone, uma *super-imagem* cujo paradoxo é ser totalmente imagem e totalmente coisa: uma “cópia sem original”¹⁹⁹ – eis aí a própria lógica “coringa” que dá nome ao “vilão”.²⁰⁰ Portanto, a indecidibilidade entre, de um lado, uma imagem de palhaço que é de fato palhaço e, de outro, um palhaço que é pura imagem multiplicada de palhaço dialoga intimamente com o funcionamento da *clonagem*. Nessa esteira, a *clonagem* do palhaço assaltante (todos os assaltantes tinham máscaras de palhaço) espelha a própria *clonagem* do medo no terrorismo, que se multiplica como *praga* (Mitchell) e *simulacro* nas sociedades hipermidiatizadas do Ocidente – quantas

¹⁹⁸ MITCHELL, 2011, p. 31.

¹⁹⁹ BAUDRILLARD, Jean. Apud: MITCHELL, 2011, p.31.

²⁰⁰ Coringa, ou Coringa como sendo a carta de baralho que muda de valor e naipe de acordo com as outras cartas que o jogador tem em suas mãos, replicando-as ou clonando-as: o Coringa como procedimento imagético.

vezes foram reprisados os vídeos do abatimento das Torres Gêmeas? De quantos ângulos? Quantas vezes, contudo (ou portanto), o evento aconteceu?

Assim, como *super-imagem*, o Coringa se torna aterrador e radicalmente *estranho*. Em reforço a essa natureza de *simulacro*, o “vilão” não tem endereço, identidade reconhecida nos sistemas de inteligência e nem mesmo impressões digitais, como atesta o Comissário Gordon. Também não tem uma história de “origem”, como o próprio personagem evidencia ao contar duas versões diferentes propositalmente. Desse modo, o terror que o “vilão” produz se relaciona diretamente ao estatuto da imagem: não apenas o medo de alguém que vá explodir prédios e matar pessoas brutalmente, mas, em conjunto com isso, o medo da própria natureza do *simulacro* corporificado – a *clonofobia*, tal como a descreve Mitchell:

Não é apenas a lembrança do medo do “outro”, seja racial ou sexual; não apenas o medo de violar uma lei natural ou divina, de transgredir os códigos da evolução, de um lado, ou da revelação, do outro [clone como réplica, reprodução assexuada, quebrando a lógica da reprodução sexuada – uma lei “natural” para seculares e “sagrada” para religiosos]; não é apenas o horror de profanar a sacralidade da vida, ou de apagar a individualidade humana, ou de negar a morte por meio de uma imortalidade estatística, nem de transformar criaturas humanas em *commodities* (...). No fundo o medo da clonagem está enraizado no medo das imagens e da produção de imagens, possivelmente uma das mais duradouras fobias que os seres humanos desenvolveram para si mesmos. A clonagem é a realização, a literalização do medo mais antigo – e (significativamente) da esperança mais antiga – acerca das imagens, que é o de que lhes possamos dar vida própria.²⁰¹

Assim, quando o Coringa tira a máscara de palhaço e mostra o rosto de palhaço, ele afirma ser concomitantemente corpo e *simulacro*, ser imagem e ter vida própria ao mesmo tempo: o Coringa não é apenas um terrorista, ele é também a imagem do próprio Terror. O que fica dúvida, entretanto, é se ele *encarna* ou *personifica* (Marie-José Mondzain) esse Terror. A *super-imagem*, relacionada nos capítulos anteriores aos morcegos literais do prelúdio do primeiro filme de Batman (ver página 40) e ao mapa-panóptico produzido pela tecnologia de sonar do “herói” (ver página 89), tem um caráter *totalizante* que a aproxima do estatuto da *personificação* – o próprio Mitchell, como visto, afirma que o *clone* “personifica” o *simulacro*.²⁰² Mas ao mesmo tempo, o simples fato da presença do Coringa produzir um *estranhamento* na imagem parece torná-la *equivoca*, e portanto ligada a uma indeterminação de sentidos própria da *encarnação*. Trata-se

²⁰¹ MITCHELL, 2011, p. 31.

²⁰² Idem.

de uma situação dúbia, discutida ao longo de toda a segunda parte desta dissertação.

E já que o Coringa se conecta ao *estranho*, então, seguindo a paráfrase de sua primeira fala, é possível relacionar Batman ao tropo da *força* (um maniqueísmo revisto no quarto capítulo). De fato, ao se observar o amontoado de violências que o homem morcego supera pela *força*, potencializando-se, fica clara essa filiação: o duro treinamento na Liga das Sombras, a cisão com o mestre, o enfrentamento dos vilões Ra's Al Ghull, Coringa e Bane. Em todos os casos, o “herói” sofre violências que no entanto não são capazes de matá-lo, dado que ele produz reviravoltas e se *fortalece* a cada novo desafio – de modo que o que não o mata o torna mais *forte*. Além disso, há também o encontro traumático com os morcegos e a morte dos pais, eventos que, embora violentos, não matam o “herói”, fazendo com que ele se *fortaleça* e se transforme no duplo Bruce-Batman. Sendo agente tecnicista, uma das evidências desse *fortalecimento* é a aquisição de novas tecnologias bélicas: no primeiro filme investe em todo o equipamento batmaniano, no segundo, produz um novo uniforme e desenvolve também uma espécie de motocicleta, no terceiro, aumenta seu arsenal com um veículo aéreo de combate. Por fim, tal *fortalecimento* pode ainda ser lido em termos de “mitificação”, dado que quanto mais mitificado, mais *forte* se torna o “herói”, porque maior seu *capital simbólico* (David Harvey e Pierre Bourdieu).

Além disso, se Gotham, a partir da ação do protagonista, se reconfigura especularmente à sua imagem e semelhança, como observado no segundo capítulo (ver página 74), então essa mesma cidade replica o funcionamento do “herói”, baseado em um *fortalecimento* a partir de violências e crises sofridas. Esse mecanismo forma o discurso que impulsiona a roda do “bom capitalismo”, como coloca Slavoj Žizek, ao citar o pensamento liberal de Guy Sorman:

Sorman cumpre a exigência básica que a ideologia liberal tem de satisfazer em relação à crise financeira, ou seja, renormalizar a situação: “As coisas talvez pareçam difíceis, mas a crise será curta, simplesmente faz parte do ciclo normal de destruição criativa por meio do qual o capitalismo progride”. Ou, como explicou o próprio Sorman em outro texto, “a destruição criativa é o motor do crescimento econômico”: “Essa substituição incessante do velho pelo novo – impulsionada pela inovação técnica e pelo empreendedorismo, ele mesmo estimulado por boas políticas econômicas – traz prosperidade, apesar de os desalojados pelo processo, aqueles cujos empregos se tornaram inúteis, fazerem objeção, como é compreensível”.²⁰³

²⁰³ ŽIZEK, 2011, p.31.

Pelo tratamento dado por Sorman à crise, é verificável a *naturalização* (Mitchell) do progresso linear, construído como marcha *inequívoca* da sociedade capitalista – tal como feito no enredo e na imagem da trilogia Batman. Desse modo, a crise vem como forma “*natural*” de revolução interna do sistema, que se *fortalece* mais e mais. David Harvey, ao analisar a concretização do discurso da “*destruição criativa*” no tecido urbano, aponta suas complicações:

A absorção do excedente por meio da transformação urbana tem, contudo, um aspecto (...) sombrio, uma vez que implica uma grande recorrência de reestruturação urbana por meio de uma “destruição criativa”. Quase sempre, isso tem uma dimensão de classe, pois em geral são os pobres, os desprivilegiados e marginalizados do poder político os que sofrem mais que quaisquer outros com esse processo. A violência é necessária para construir o novo mundo urbano sobre os escombros do antigo.²⁰⁴

Fica claro, portanto, que o ditado “o que não te mata te *fortalece*” se aplica tanto a Batman como à cidade que nele se espelha: a noção de *destruição criativa*, como se explicitou, denota a lógica contida no ditado. E aqui é válido apontar o desaparecimento da favela de Gotham, abordado no segundo capítulo (ver página 85), como parte inerente desse processo urbano de “*fortalecimento*” – de modo que o sumiço da favela é tido como um processo “necessário” e “*natural*”. Mais do que isso, por se tratar de um discurso *naturalizado*, o ditado acaba por ser *incorporado* (Marie-José Mondzain) na própria constituição do *sagrado* (Giorgio Agamben) “herói”-cidade, de modo que as reformas urbanas se configuram como o *rito* que põe esse *mito* do *fortalecimento* em cena. Assim, quando o Coringa faz uma paráfrase com o ditado, ele promove um curto-circuito entre os polos desse *sagrado* e o confronto.

No episódio em que o Coringa troca os endereços de seus reféns, Rachel Dawes e Harvey Dent, induzindo Batman ao erro, o “vilão” deixa evidente a ligação entre “herói” e *força*. O caso já foi analisado no primeiro capítulo (ver página 58), quando se apontou que o “vilão” ataca a divindade mítica de Batman anulando de uma só vez a suposição de onisciência, onipotência e onipresença referente ao homem morcego: Bruce-Batman opta por salvar sua amada Rachel e, com a troca de endereços que ele não previu (neutralizando a onisciência), se vê obrigado a salvar aquele que havia optado por deixar morrer (anulando a onipotência), por não poder estar nos dois lugares ao mesmo tempo (derrubando a onipresença). Ao se retomar o caso aqui, pretende-se focar no que se passa na

²⁰⁴ HARVEY, 2014, p.31.

própria sala de depoimentos, antes da tentativa de resgate ocorrer de fato: uma sessão de tortura na qual fica evidente que a *estranheza* do Coringa escapa à *força* de Batman.

Assim que o “vilão” anuncia que capturou os reféns, o homem morcego começa a agredi-lo violentamente, torturando-o em busca de respostas. Em dado momento, o “herói” segura o palhaço pelo pescoço, e nesse instante o enquadramento de Batman forma um *close* em *contra-plongée* que denota sua *força*, enquanto o contra-plano do Coringa forma um *close* em *plongée*, ambos filmados em 3/4 (ver imagens 3.3 e 3.4). Contudo, a proximidade da câmera deixa muito visível as expressões de cada um: o homem morcego explode de tensão enquanto o “vilão” o encara tranquilo e sorridente. Há, portanto, uma *estranha* contradição entre os enquadramentos e as expressões faciais, pois, se a angulação das câmeras (*contra-plongée versus plongée*) pressuporia a submissão do Coringa, a expressão de desdém e tranquilidade dele contradiz essa pressuposição – contrariando o próprio realismo hollywoodiano, que constrói tais enquadramentos na tentativa de fortalecer o “herói”. Desse modo, tal realismo é aqui quase que instrumentalizado pelo “vilão”: o *contra-plongée* que denota a *força* de Batman de nada lhe serve nesse momento, e pior, expõe sua falibilidade e sua impotência, como numa espécie de ironia. E essa exposição é explicitamente comentada pelo próprio Coringa que, ao apanhar de Batman, ri prazerosamente e comenta: “com toda a sua *força*, você não tem nada pra me ameaçar”.

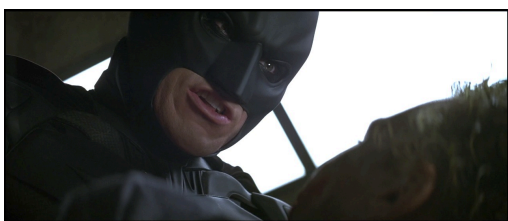


Imagem 3.3 - The Dark Knight (01h30'30")



Imagem 3.4 - The Dark Knight (01h30'29")

Um *frame* em particular, que precede um soco de Batman, denota nitidamente a *estranheza* contida no riso desafiador do “vilão” (ver imagem 3.5). No *frame*, o Coringa é visto num *close* frontal em *plongée* e o quadro é quase todo coberto pelo corpo negro do homem morcego armado para o ataque, formando uma massa de escuridão tão opaca quanto aquela vista na caverna do *flashback* do menino Bruce, analisado no primeiro capítulo (ver página 30). Do manto negro se

destaca somente a cabeça do “vilão” apoiada contra uma parede: ele olha diretamente para o punho cerrado de seu agressor com um brilho *diabólico*²⁰⁵ nos olhos e uma gargalhada cortante. A cada soco, uma pequena vitória para o “vilão”: Batman vai aos poucos tornando visível ao mesmo tempo a violência que *personifica* (Mondzain) e o esgotamento dessa violência que se diz “técnica” e “racional”. Superada pela *estranheza*, a *força*, de *sagrada* e legitimada, faz-se tola. O Coringa só precisa rir, gargalhar bem alto com o brilho nos olhos: como num espelho, ele assiste aos espectadores assistindo à autodestruição do “heroísmo” enquanto promessa antiterror de segurança, paz e salvação – novamente, o ângulo da câmera parece sugerir um quase contato de olhos entre o personagem e a câmera, ou seja, entre ele e o público do filme.



Imagem 3.5 - The Dark Knight (01h30'08")

Ao se tomar o caso da troca de reféns sob a ótica do *mito* e do *rito*, tal como definidos por Agamben, é possível compreender o funcionamento *profanatório* do *jogo*, como proposto pelo mesmo autor. Observa-se neste caso que o “vilão” confronta diretamente a metade *ritualística* do *sagrado*, uma vez que o salvamento de “vítimas inocentes” pode ser visto como o *rito* que põe em cena o *mito* da infalibilidade e da “bondade” do “herói”. Assim, o Coringa prejudica também o próprio *mito* ao minar sua encenação, rompendo a comunhão bipolar que define o *sagrado*. De modo semelhante, na tortura feita por Batman ainda na sala de depoimentos, o *mito* fundamental do homem morcego (o de que ele devolve o medo aos criminosos que amedrontam inocentes) tem a encenação comprometida, pois o Coringa permanece risonho e tranquilo, zombando do sentido pretendido pelos enquadramentos de *plongée* e *contra-plongée* – o *rito* se volta contra o *mito*, e vice-versa. Giorgio Agamben, por meio de Émile

²⁰⁵ A relação entre o Coringa e o “diabólico” será analisado ao fim deste subcapítulo.

Benveniste, vai apontar que é essa função de rompimento da amálgama *mito-rito* que confere ao *jogo* a sua possibilidade *profanatória*:

O jogo quebra [a unidade entre *mito* e *rito* que caracteriza o *sagrado*]: como *ludus*, ou jogo de ação, faz desaparecer o mito e conserva o rito; como *jocus*, ou jogo de palavras, ele cancela o rito e deixa sobreviver o mito. “Se o sagrado pode ser definido através da unidade consubstancial entre o mito e o rito, poderíamos dizer que há jogo quando apenas metade da operação sagrada é realizada, traduzindo só o mito em palavras e só o rito em ações”.²⁰⁶

Assim, as operações *jocosas* e *lúdicas* feitas pelo “vilão” são da maior importância para a presente dissertação, pois, no contexto da trilogia de Nolan, quebrar a unidade do sagrado é romper com a univocidade do visível que garante o monopólio do “herói” sobre a cidade e suas representações. Ou seja, na trilogia, a *unidade* que define o *sagrado* está intimamente conectada à *univocidade* que possibilita a *personificação* (Marie-José Mondzain): por isso o esforço de Batman pela mitificação é necessariamente acompanhado pela coerção da imagem via realismo hollywoodiano. Quando o Coringa duplica e transforma uma das metades do *sagrado*, ele deixa evidente esse mesmo *sagrado* como um todo e o confronta. A *profanação*, portanto, parece demonstrar esse caráter especular e essencialmente imagético da réplica invertida, do *clone* adulterado, dado que ela repete (“traduz”) parte da operação sacra para rompê-la, por trazer a ela um novo *uso* (Agamben) que neutraliza os dispositivos de poder inscritos nela. Novamente vale citar a *estranha* contradição comentada anteriormente entre os enquadramentos e as expressões faciais na sala de depoimentos: a *univocidade* própria do realismo hollywoodiano é rompida, porque a expressão tranquila do “vilão” enfraquece o *plongée* que tenta submetê-lo, fazendo um novo *uso* desse mesmo ângulo da câmera e transformando-o quase numa réplica irônica – o Coringa ataca ao mesmo tempo “herói” e imagem.

Como exemplos de *jogo* e *profanação*, Agamben cita um gato que brinca com um novelo de lã e uma criança que brinca com signos religiosos: os dispositivos felinos da caça não desaparecem, bem como os dispositivos suscitados pelos signos religiosos na mão da criança, no entanto, os respectivos funcionamentos desses dispositivos acabam desativados, por estarem sendo replicados sob novo contexto – com um novo *uso*.²⁰⁷ É nesse sentido que a expressão de desdém e o riso do Coringa infestam a imagem de uma *estranheza*

²⁰⁶ AGAMBEN, 2007, p.67.

²⁰⁷ Id. Ibid., p.74.

singular, cuja potência pode ir no sentido oposto ao da *naturalização* (Mitchell): em vez de ocultar o discurso e mitificá-lo via *fetichismo* (David Harvey), *despolitizando-o* (Roland Barthes), a *estranheza* pode expô-lo e torná-lo visível, discutível, por trazer nova luz e novo contexto ao *mito*. Assim, o *jogo* (Agamben) do Coringa põe todo o funcionamento de mitificação em risco, podendo fazer o *mito* se tornar discurso, o que *repolitizaria* (com base nos termos de Barthes) o visível como um todo. Ao rir do realismo hollywoodiano e de Batman, o Coringa os *profana* por desarticulá-los e expô-los em novo *uso*, de modo que seu riso traz em si uma violência de natureza iconoclasta.

Em dado momento no filme, essa violência contida no riso é posta explicitamente por meio de um jogo de palavras eloquente. Pouco antes de sequestrar Harvey Dent para realizar a troca de endereços analisada anteriormente, o “vilão” tenta matá-lo numa emboscada. O promotor está sendo carregado num comboio policial pesadamente escoltado, mas o Coringa consegue surpreender a todos e praticamente neutralizar suas defesas. Ele surge num caminhão de grande porte cuja lateral carrega a frase “Massacre é o melhor remédio” (“*Slaughter is the best medicine*”); ao lado da frase, ilustrações de um parque de diversões com circo, montanha russa e roda-gigante (ver imagem 3.6). Acontece que, em inglês, “massacre” é “*slaughter*”, e o “s” inicial da palavra, escrito com um violento vermelho vivo, foi visivelmente pichado a mão por sobre a lateral do veículo: a frase inicialmente começava com a palavra “riso”, que, em inglês, é “*laughter*”, formando a frase “O riso é o melhor remédio”. Novamente, uma única letra produz toda uma complexa transformação de sentido, gerando uma etimologia *profana* que evidencia não só oposição, mas comunhão entre “massacre” e “riso” – neste caso uma comunhão mais acentuada que a contradição pois não há troca de letras, e sim apenas a adição da letra inicial, conservando as duas palavras numa só. Fica clara a conexão intrínseca entre o riso e o massacre, que conduz à sua forma perversa de *jogar*, provocando *estranhamentos* e levando à *profanação*.



Imagem 3.6 - The Dark Knight (01h16'05")

Além do riso, a loucura é demonizada na trilogia pelo mesmo realismo que diviniza um “herói” racional-tecnicista. Sua raiz se relaciona, no visível batmaniano, à total irracionalidade,²⁰⁸ a uma condição quase bestial: o *jogo* pelo *jogo*, como fruto de um ímpeto animal ingovernável, uma pulsão de pura “maldade” – *despolitizando* (Barthes) a loucura e tentando abafar sua problematizações. O tratamento da loucura como bestialidade é um fenômeno que se fez sistematicamente presente no Ocidente particularmente durante os séculos XVII e XVIII, momento em que “a loucura extrai seu rosto da máscara da besta”,²⁰⁹ como aponta Michel Foucault:

Nos séculos XVII e XVIII a animalidade que empresta seu rosto à loucura não prescreve de modo algum um aspecto determinista em seus fenômenos. Pelo contrário, ela a coloca num *espaço de imprevisibilidade e libertada* onde a raiva se desencadeia; se o determinismo pode ter uma ascendência sobre ela, é sob a forma de uma coação, da punição ou da domesticação.²¹⁰

É eloquente portanto, que, em *Batman: o cavaleiro das trevas*, o Coringa e o “mal” estejam explicitamente relacionados à imagem do cachorro da raça Rottweiler, um cão de porte médio-grande, pelagem predominantemente negra e corpo robusto comumente associado à ferocidade. Na primeira ação de Batman, um dos mafiosos anuncia que trouxe cães (que são dessa raça) para lidar com o homem morcego e de fato eles chegam a ferir o “herói”. Posteriormente, ao adquirir uma nova roupa de combate, Bruce-Batman pergunta se a roupa seguraria um ataque canino, ao que Lucius Fox, seu braço direito, lhe responde com uma negativa irônica: “Nós estamos falando de Rottweilers ou Chihuahuas? [A roupa] aguenta ataques de gatos...” – apesar de resistir a outros tipos de ataque. Ao fim

²⁰⁸ A racionalidade do Coringa será mais claramente abordada no quarto capítulo.

²⁰⁹ FOUCAULT, 2012b, p. 150.

²¹⁰ Id. Ibid., p. 153.

do filme, no momento em que Batman e Coringa finalmente se encontram, o “vilão” está aguardando o “herói” junto a três Rotweilers, que partem para o ataque; ao se juntar aos cachorros para violentar o homem morcego, o palhaço o agride de maneira furiosa e “bestial” com um cano de metal em mãos. Por fim, a aproximação mais evidente entre a imagem do cão e o Coringa é feita pelo próprio, no momento em que tenta convencer o promotor Harvey Dent (e o espectador) de sua animalidade, indicando que não teria planos ou projetos: “sabe o que eu sou? Eu sou um cachorro perseguindo carros... Eu não saberia o que fazer se pegasse um! Entende? Eu simplesmente faço as coisas” – uma fala cheia de cinismo e ironia, de um “vilão” que faz *uso* da própria demonização em seu favor.²¹¹

A selvageria do Coringa, portanto, é identificada com o *furor* do cão, com sua irracionalidade. Foi também o “*furor*”, como aponta Foucault, que por tanto tempo identificou a loucura no Ocidente enquanto termo técnico, designando “uma espécie de região indiferenciada da desordem”.²¹² O *furor* do Coringa é a violência de sua loucura, é o que “explica” seu gesto de rir frente à agressão. Seu riso é portanto como o riso do cão, que só mostra os dentes quando rosna furiosamente e tem a intenção de violentar. Por outro lado, a correlação entre “vilão” e “bestialidade”, pretende produzir a suposição de legitimidade na violência antiterror promovida pelo “herói”: se o louco-terrorista for como uma besta incontrolável, o tratamento “*naturalmente*” (Mitchell) a ele reservado seria dominá-lo “pela *domesticação* e pelo *embrutecimento*”,²¹³ como descreve Foucault, referindo-se ao tratamento da loucura vigente no Ocidente do século XVIII. Nas imagens vazadas em 2004 da prisão iraquiana de Abu Grhaib, citadas no primeiro capítulo (ver página 43), é possível identificar uma tal legitimação da violência antiterror, baseada na “domesticação” e no “embrutecimento”, visível no tratamento nefasto recebido pelos detentos. A fragilidade gritante nos corpos brutalmente estetizados das fotos parece ressoar antes como animalidade para seus agressores, que os manipulam com diversão e indiferença: o homem de coleira

²¹¹ A ação do Coringa está longe de ser caótica e desordenada como ele pretende fazer crer. Esse ponto será discutido principalmente no quarto capítulo. Sua lógica fundamental certamente é a do jogo múltiplo, e não a do projeto linear; contudo, para arquitetar seus jogos, o “vilão” se utiliza de uma alta dose de racionalização e técnica, o que demonstra sua especularidade com o homem morcego, como serea visto no quarto capítulo.

²¹² FOUCAULT, 2012b, p.112.

²¹³ Id. Ibid., p.152.

talvez seja a imagem mais literal dessa animalização posta em prática pelos agentes antiterror (ver imagem 3.7).²¹⁴



Imagem 3.7 - O homem de coleira (Fotos de Abu Ghraib)

O riso da loucura é também demonizado pelo filme. Ao descrever o riso como sendo “de origem diabólica”,²¹⁵ Charles Baudelaire elucida a demonização realizada nas imagens de *Batman – o cavaleiro das trevas*:

O riso vem da ideia de sua própria superioridade. Uma perfeita ideia satânica! Orgulho e aberração! Ora, é notório que todos os loucos dos manicômios possuem a ideia de sua própria superioridade desenvolvida em excesso. Eu não conheço em absoluto loucos humildes. Observem que o riso é uma das expressões mais frequentes e mais numerosas da loucura.²¹⁶

Aqui surgem, como no primeiro capítulo (ver página 45), ecos da iconologia cristã, na qual a figura central de culto (o próprio Cristo) jamais riu, como coloca Baudelaire: “o Verbo Encarnado conheceu a cólera, conheceu inclusive as lágrimas”, mas nunca o riso²¹⁷ – daí o caráter “satânico” do riso na cultura cristã Ocidental.²¹⁸ Para o autor, “o cômico desaparece do ponto de vista da ciência e da potência absolutas”,²¹⁹ uma lógica que toca o siso de Batman – ligado à *força*, à construção de onipotência, onisciência e onipresença com base na técnica e na ciência. Além disso, Baudelaire também afirma que “o riso é a

²¹⁴ As fotos que trazem o uso de cachorros por agentes antiterror para aterrorizar os detentos serão analisadas no quarto capítulo.

²¹⁵ BAUDELAIRE, 2008, p.35.

²¹⁶ Id. Ibid., p. 37.

²¹⁷ Id. Ibid., p. 34.

²¹⁸ *O nome da rosa* (1980), o clássico de Umberto Eco, lida justamente com essa problemática do riso num cristianismo que cresceu baseado no siso. A teoria aristotélica sobre a comédia, considerando o riso uma característica intrinsecamente humana (“o homem é o único ser vivente que ri”) é guardada a sete chaves pelo sisudo monge Jorge Burgos, por medo de que tal doutrina virasse de cabeça para baixo a imagem de Deus que ele cultuava. SOIHET, 2008, p.14 e 15.

²¹⁹ BAUDELAIRE, 2008, p.34.

expressão de um sentimento *duplo*, ou *contraditório*; e é por isso que há *convulsão*".²²⁰ Nesse sentido, é como se o riso do Coringa provocasse uma *convulsão* na imagem ao torná-la *estranha* e romper com sua *univocidade*.

Uma espécie de *convulsão* na imagem por meio da loucura é observada por Foucault, quando ele comenta que "a ascensão da loucura ao horizonte da Renascença é percebida, de início, através da ruína do simbolismo gótico."²²¹ O *simbolismo* é marcado pela sincronia entre imagem e coisa (episteme pré-clássica), "onde a rede de significações [é] tão apertada".²²² Com a chegada da loucura na esfera das imagens, a relação imagem-coisa se torna diacrônica e descompassada e "o sentido não mais é lido numa percepção imediata, a figura deixa de falar por si mesma (...). Ela está livre para o onirismo".²²³ Foucault descreve essa *convulsão* como uma espécie de libertação paradoxal da imagem:

Liberada da sabedoria e da lição que a ordenavam [no simbolismo], a imagem começa a gravitar ao redor de sua própria loucura. Paradoxalmente, esta libertação provém de uma abundância de significações, de uma multiplicação do sentido por ele mesmo, que tece entre as coisas relações tão numerosas, tão cruzadas, tão ricas que elas só podem ser decifradas no esoterismo do saber, e que as coisas, por sua vez se veem sobrecarregadas de atributos, de índices, de alusões onde acabam por perder sua própria figura.²²⁴

Essa descrição feita por Foucault parece traçar um paralelo eloquente com a *estranheza* que o Coringa insere no visível da trilogia. Nesse sentido, parafraseando Foucault, é como se o Coringa trouxesse em seu sorriso a marca da "ruína do simbolismo batmaniano" – a "bondade", a "ordem", a "libertação", o "progresso" são exemplos de tropos abalados. A condição *super-imagética* (Mitchell) do "vilão", portanto, se estende à própria visibilidade do filme e promove "uma multiplicação do sentido por ele mesmo", uma espécie de *simulacro* que parece suscitar um invisível sempre à espreita. O olhar passa a ter que ser exercitado para dar conta da violenta *convulsão* da imagem, tentando relacionar visibilidades e sentidos: forma-se um regime *encarnatório*, definido por Mondzain como o composto trino em que se entrecruzam "o visível, o invisível e o olhar que os coloca em relação".²²⁵ Eis o fermento para o distanciamento crítico. É por isso que o domínio monopólico, autoritário e sisudo

²²⁰ Grifos feitos para esta dissertação. BAUDELAIRE, 2008, p.42.

²²¹ FOUCAULT, 2012b, p. 18.

²²² Idem.

²²³ Idem.

²²⁴ Idem.

²²⁵ Id. Ibid., p.26.

de Batman, baseado no medo, na *força* e na *univocidade* do visível, se vê ameaçado pelo riso do Coringa, pois, como coloca a historiadora Rachel Soihet: “os adeptos do ‘medo’ e da ‘intimidação’ – como imperativos de autoridade – temem a subversão que se desencadearia numa sociedade em que o riso marca sua presença como elemento fundamental”.²²⁶

Pelo fato de trazer o perigo da *convulsão* ao visível de Batman, o Coringa tem seu discurso a princípio triplamente desqualificado por ser ao mesmo tempo “vilão”, “palhaço” e “louco”: como “vilão” tudo que dele provém seria intrinsecamente “mal” e “diabólico”; como “palhaço”, seu discurso simplesmente não deveria ser levado a sério; e como “louco”, ele seria totalmente fantasioso, onírico, e demonstraria uma animalidade perigosa. Contudo, a problemática contida nessa tríplice é seu teor ambíguo. A “vilania” passa a ficar discutível quando ela evidencia uma violência tola e monstruosa vinda do “herói”; a condição de palhaço, ao tornar visível a lógica *super-imagética* (Mitchell) do *simulacro* corporificado, insere um conflito epistemológico radical na imagem, promovendo um *estranhamento* e não uma *naturalização*; por fim, como sugere Foucault, “durante séculos na Europa a palavra do louco não era ouvida, ou então, se era ouvida, era escutada como um palavra de verdade”.²²⁷ Por conta dessa ambiguidade, a todo o momento a *força* coercitiva impressa na imagem pelo realismo hollywoodiano e por Batman, dedicada a desqualificar o discurso do “vilão”, pode justamente reverter sua potência em rasgo subversivo, em produção de *estranhamento* e não de *naturalização* - uma reversão possibilitada pelo *jogo*, pelo riso e pela loucura do Coringa.

3.1.2. A *convulsão* da imagem e da unidade Batman-Gotham

O *jogo* promovido pelo Coringa vai além da sua postura diante da câmera do realismo hollywoodiano: ele chega ao ponto de tomar em mãos uma câmera própria para produzir vídeos que são amplamente divulgados pela mídia de Gotham – e pelo filme de Nolan. Este subcapítulo pretende analisar de que forma o “vilão” constrói esse espaço de alteridade imagética e como esse movimento influencia a relação “herói”-cidade. A hipótese é a de que, ao invadir o filme com uma imagem outra, o Coringa faz um movimento especular em que confronta o

²²⁶ SOIHET, 2008, p.14.

²²⁷ FOUCAULT, 2012a, p.11.

realismo hollywoodiano com seu avesso, provocando um rompimento na *univocidade* discursiva até então monopolizada pelo “herói”. Os efeitos dessa iconoclastia são tão radicais que se estendem à própria simbiose entre Batman e Gotham, produzindo um *estranhamento* entre ambos. Para realizar o percurso de análise serão tomados como focos principais: 1) o primeiro vídeo do Coringa que a mídia veicula e 2) planos que denotam o *estranhamento* entre “herói” e cidade.

Na televisão, um programa jornalístico exibe uma notícia sinistra: foi encontrado um corpo morto vestido de Batman com um sorriso vermelho marcado no rosto que estava pendurado num prédio, preso por uma força e publicamente exposto. A TV mostra imagens da retirada do cadáver e logo retorna para o âncora do programa; ele então anuncia que a emissora vai exibir um vídeo enviado pelo autor do crime e avisa: “cuidado, a imagem é perturbadora”. A transmissão corta para um plano médio de um homem de meia idade amarrado a uma cadeira e vestido como sócia de Batman (o mesmo que apareceu morto no prédio); logo atrás dele, uma parede de azulejos brancos, luz fria e homogênea, algumas prateleiras de metal; pendendo do teto, um pedaço grande de carne crua: o tronco de um animal de porte médio cortado ao meio, com as costelas expostas, como num açougue (ver imagem 3.8). Uma textura incômoda, ao mesmo tempo de assepsia e brutalidade.



Imagem 3.8 - The Dark knight (00h42'31")

“Diga a eles o seu nome...” fala o Coringa, segurando a câmera. O refém responde com a voz trêmula: “Brian Douglas”. Nesse momento, um contra-plano do realismo hollywoodiano revela a apreensão de Bruce Wayne e Alfred assistindo às imagens feitas pelo “vilão” na televisão. Ouve-se o ruído das mãos do Coringa na *handcam* quando ele se move para perto de Brian e faz um *close* de seu rosto (ver imagem 3.9). O palhaço pergunta cheio de cinismo: “Você é o verdadeiro Batman?”. “Não” – tremendo a voz. “Não?! Então porque você se

veste como ele?”, pergunta o Coringa rindo enquanto tira a máscara de Brian e a exhibe em frente à câmera (ver imagem 3.10). “Porque ele é um símbolo de que não precisamos ter medo de vermes como você!”, responde o refém sempre com a voz trêmula. O Coringa segura o cabelo de Brian com a mão direita (a esquerda está com a câmera) e em seguida faz carícias irônicas com o dorso da mão nas faces da vítima. O palhaço responde: “você deve [temer vermes como eu], Brian... Você realmente deve!”. O refém desvia o olhar como sinal de resistência – a única forma de protesto que lhe resta. O Coringa então se afasta e fala numa voz alta, monstruosa, que destoa completamente do tom anasalado e cínico até então utilizado: “Olhe para mim!” – Brian olha, não para a câmera, mas para o sujeito que filma (ver imagem 3.11). Por fim, o “vilão” vira a câmera para si e conclui:

Viram? Isso é o quão louca Batman transformou Gotham! Vocês querem ordem em Gotham, Batman tem que tirar sua máscara e se entregar... e a cada dia que ele não fizer isso, pessoas vão morrer. A partir desta noite. Eu sou um homem de palavra...



Imagem 3.9 - The Dark Knight (00h42'41")



Imagem 3.10 - The Dark Knight (00h42'46")



Imagem 3.11 - The Dark Knight (00h43'07" - detalhe ampliado do frame)

O Coringa então dá uma gargalhada cortante (ver imagem 3.12) e ataca Brian ainda com a câmera em sua mão; com a imagem absolutamente tremida, só é possível ouvir os gritos da vítima. O realismo hollywoodiano dá fim à sequência cortando para um *track in* aéreo da cidade ao anoitecer, contrastando o ruído dos berros com o silêncio angustiante dos prédios escurecidos (ver imagem 3.13).



Imagem 3.12 - The Dark Knight (00h43'31")

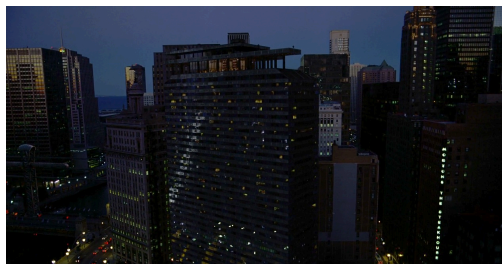


Imagem 3.13 - The Dark Knight (00h43'36")

Como fica claro, há uma oposição radical entre as imagens produzidas pelo Coringa e aquelas próprias do filme. A câmera utilizada pelo “vilão” é tremida, feita na mão, volta e meia desfocada; não há cortes, toda a cena se faz num plano sequência; ouve-se o som da manipulação da câmera pelo Coringa, como numa confecção artesanal da imagem; além disso, o “vilão” não só filma a vítima, como também se faz visível. Em sentido oposto, no realismo hollywoodiano a câmera se pretende “neutra”, quase “documental”, como já foi visto nos capítulos anteriores; ela não faz ruídos e tem os pontos de foco medidos e ensaiados; constrói-se como inexistente, e o sujeito por trás da câmera hollywoodiana, portanto, invisibiliza-se junto com ela. Mesmo quando essa câmera se move rápido, seu tremor não chega nem perto daquele visto nas imagens do Coringa. Além disso, a montagem (e não o plano-sequência) desempenha um papel fundamental na coerção da multiplicidade espaço-temporal captada pela objetiva, embasando a ilusão de continuidade.

Contudo, trata-se de uma oposição especular, em que contraditoriamente são percebidos pontos de encontro. É possível observar, por exemplo, enquadramentos tipicamente hollywoodianos dos quais o Coringa faz novo *uso* (Agamben): o plano sequência começa num *stablising shot*, dado que o plano-médio inicial estabelece a relação espaço-personagem e situa o espectador, só então se transforma em *close*, numa *mise-en-scène* que torna visível a dor e o sofrimento do refém e reproduz o *close* hollywoodiano (a própria progressão do *stablising shot* para o *close* encontra ecos no cinema narrativo clássico, que tende a ir do plano mais geral ao mais detalhista na construção de um determinado espaço, como aponta Robert Stam);²²⁸ quando finalmente aparece diante da câmera, o “vilão” se filma primeiramente num *close* em *plongée* (ver imagem 3.14), ângulo que traz um forte sentido de submissão na tradição do cinema

²²⁸ STAM, 2008, p.30.

narrativo clássico, mas, enquanto fala, ele inverte esse ângulo e o transforma num *contra-plongée* (ver imagem 3.15); neste momento, a lente grande angular da câmera distorce opticamente sua face e amplifica o sorriso macabro: o gesto de inversão do ângulo da câmera parece demonstrar o poder do Coringa, que submete o aparato (e de certa forma, o próprio espectador) com as próprias mãos, produzindo o *contra-plongée*. Assim, por meio da réplica e da recontextualização de enquadramentos utilizados na estética hollywoodiana, o Coringa *profana* (Giorgio Agamben) a sintaxe cinematográfica do realismo da trilogia, rompendo sua *univocidade* e libertando-a para um novo *uso* ao desarticular seus dispositivos. De uma só vez o “vilão” ao mesmo tempo ironiza o realismo batmaniano e se afirma como sujeito – esse duplo gesto fica particularmente claro com o *contra-plongée* analisado acima, em que ele submete a câmera com as próprias mãos.



Imagem 3.14 - The Dark Knight (00h43'13")



Imagem 3.15 - The Dark Knight (00h43'30")

Mas talvez o ponto principal de contato entre as imagens do Coringa e do filme esteja na própria premissa do “realismo” da câmera. Como visto nos capítulos anteriores, o realismo hollywoodiano produz *imagens corroborativas* (Siegfried Kracauer), as quais instrumentalizam o “realismo” próprio da câmera para tornar o discurso inquestionável, mitificando-o por meio de sua *naturalização* (W. J. T. Mitchell) e consequente *despolitização* (Roland Barthes). O ataque promovido pelo Coringa no vídeo se torna mais perigoso ao regime de visível instituído na trilogia justamente porque ele produz um realismo divergente (“*diabólico*”). O “vilão” afirma a “loucura” que Batman causa em Gotham apenas depois de “verificá-la” em seu refém: ele usa a própria afinidade entre câmera e mundo, como coloca Kracauer,²²⁹ para confrontar a imagem que *corrobora* com o *mito* (Agamben) de Batman. Na cena *profana*, a própria vítima do “vilão” se coloca, responde por si mesma seu nome e justifica a vestimenta de morcego enquanto o palhaço interage com ela; só depois de ter filmado esse diálogo ele dá sua versão da realidade captada – o “viram?” inicial de sua fala se refere à própria

²²⁹ KRACAUER, 1997, p.303.

“realidade” evidenciada pela câmera. Desse modo, o Coringa se torna muito mais convincente do que se simplesmente dissesse que Batman não põe ordem em Gotham: ele toma a rota contrária e “*mostra*” o quão “louco” é um cidadão que se veste de morcego e anda armado, punindo quem ele supõe ser criminoso (uma réplica de Batman que põe em cena o próprio Batman num efeito de *simulacro*). Como fica claro, ele inverte o funcionamento da *imagem corroborativa*, numa abordagem mais afim do meio cinematográfico, segundo Kracauer:

[Se as imagens] fizerem jus ao meio [cinematográfico], elas certamente não vão partir de uma ideia pré-concebida e descer ao mundo material com intuito de implementar essa ideia [como as *imagens corroborativas*]; inversamente, elas se lançam para explorar informações físicas e, tomando as pistas destas últimas, vão construindo sua subida até alguma questão ou crença. O cinema tem um funcionamento materialista; ele procede de “baixo” para “cima”.²³⁰

Portanto, o “inimigo” filma de um lugar outro, numa lógica outra, produzindo um espaço de alteridade por meio de seu “realismo *profano*”, que invade e *divide* o visível da trilogia, inserindo uma espécie de *heterotopia* (Michel Foucault) na imagem. Se Foucault entende as *heterotopias* como espaços efetivos que denunciam o caráter ilusório das *utopias*, as quais são projeções abstratas,²³¹ o “realismo” oferecido pelo Coringa nas imagens (uma espécie de realismo “materialista”, que “procede de ‘baixo’ para ‘cima’”, como o define Kracauer)²³² produz uma problematização do realismo hollywoodiano: denúncia de um visível por outro, de uma construção de “real” por outra. As faíscas produzidas pela fricção das duas imagens trazem provocações: como pode o realismo batmaniano “provar” a supremacia do protagonista, ao passo que o visível produzido de modo “materialista” pelo Coringa “demonstra” a impotência desse mesmo “herói”?

E nesta tensão entre dois realismos especularmente opostos, é importante observar uma espécie de margem de segurança imposta pelo realismo hollywoodiano: não se exhibe diretamente o vídeo do Coringa, pelo contrário, filma-se a televisão de Bruce Wayne exibindo o vídeo – eis o plano que faz o contato entre um realismo e outro. Essa “margem de segurança”, contudo se mostra afetada pelo próprio vídeo, pois no momento de clímax (a fala do Coringa e o assassinato), o plano médio que capta a televisão de Wayne se transforma em *close* (rever e comparar as imagens 3.14 e 3.15). Mais do que isso, o realismo do

²³⁰ KRACAUER, 1997, p.309.

²³¹ FOUCAULT, 2009, p.415.

²³² KRACAUER, 1997, p.309.

filme acaba por reproduzir o efeito de *simulacro* (Foucault e Mitchell) almejado pelo “vilão” em sua condição *super-imagética*: trata-se da imagem de um refém inserida num vídeo, cuja imagem está inserida num programa jornalístico, cuja imagem está inserida numa televisão, cuja imagem está inserida num filme – e esse caráter reflexivo e caleidoscópico do *simulacro* parece reproduzir imagetivamente aquilo que Foucault identifica como o ponto médio entre *utopia* e *heterotopia*: o espelho (como visto no segundo capítulo – página 87).²³³

O efeito especular de *simulacro* se coloca inclusive na própria presença de um sócia de Batman na cena. Na verdade, não é a primeira vez que ele aparece: logo ao início do filme, este e outros sócias surgem no meio de uma negociação entre mafiosos para impedi-los. A ação de Bruce-Batman, nessa situação, consiste em neutralizar e imobilizar tanto os mafiosos, como seus sócias. Um dos duplos do “herói”, já imobilizado, lhe pergunta diretamente: “Qual é a diferença entre eu e você?”; o protagonista responde: “Eu não estou usando roupa de jogar hockey” – referindo-se ironicamente ao monopólio de tecnologia bélica que o *separa* (Agamben) dos cidadãos de Gotham e o torna *sagrado*.²³⁴ Ou seja, no realismo hollywoodiano, chega-se a identificar a lógica da *clonagem* (Mitchell) descontrolada das imagens: Batman fatalmente gera duplos, embora esteja sempre trabalhando contra eles, em favor da total concentração de *capital simbólico* (David Harvey e Pierre Bourdieu) em si. E o esforço do realismo do filme é o mesmo do protagonista: diferenciar Batman de seus *clones*, ou seja, ocultar seu funcionamento de *simulacro*, que implicaria em reconhecer não só uma semelhança entre a violência do “herói” e a de seus duplos como também um descontrole sobre a natureza auto-replicante da iconologia da Guerra ao Terror – um procedimento que visa conservar o monopólio sobre a cidade e a imagem da cidade.

Tais implicações, por outro lado, são exploradas pelo realismo “materialista” do Coringa: a encenação com um duplo de Batman gera o efeito de *simulacro* e conecta aquele corpo derrotado ao próprio Batman – ambos estão na mesma “rede do similar”,²³⁵ pelos termos de Foucault. Não por acaso, num

²³³ FOUCAULT, 2009, p.415.

²³⁴ Um humor na verdade aterrorizante, porque evidencia o autoritarismo do homem morcego. Nesse sentido, essa anedota se aproxima àquela vista por meio do comentário de Lucius Fox à tentativa de ameaça feita por Coleman Reese, visto no segundo capítulo (ver página 93).

²³⁵ FOUCAULT, 2014, p.62.

paralelismo, o “vilão” tira a máscara do refém e logo depois exige que Batman tire sua máscara. Portanto, em seu funcionamento *super-imagético* (Mitchell), o palhaço usa um *clone* do protagonista para encenar a morte de Batman, ao mesmo tempo em que mata o refém; ao *profanar* o corpo de um cidadão comum que se pretende “super-herói”, ele *profana* também o próprio Batman. Nesse sentido, a máscara que o Coringa balança em frente à própria câmera é e não é Batman; é a cabeça de Batman sem o corpo de Batman: confrontar imageticamente o homem morcego é retirar sua máscara, e retirá-la é decapitá-lo – voltando à lógica das imagens sem cabeça e sem rosto no contexto da Guerra ao Terror (Mitchell).

Para a surpresa de todos, o segundo vídeo do Coringa que a mídia exhibe traz como refém exatamente o apresentador de programa que exibiu o primeiro. O cenário e a *mise-en-scène* do vídeo *jogam* diretamente com o formato de um programa jornalístico televisivo: um âncora à frente da câmera lendo cartelas; logo atrás dele, um tecido branco com manchas avermelhadas e as palavras “*Breaking News*” (“Notícias de última hora”) escritas em vermelho e a mão. O rosto do âncora tem um largo sorriso pintado de vermelho, à imagem e semelhança do “vilão”, e um efeito de gravidade invertida faz com que as cartelas lidas e descartadas pelo refém subam, em vez de caírem: tanto ele quanto a câmera que o capta estão de cabeça para baixo (ver imagem 3.16).



Imagem 3.16 - The Dark Knight (01h53'38")

Aqui ocorre uma inversão literal do realismo hollywoodiano, a partir da qual se passa a captar o mundo de ponta-cabeça. Ao mesmo tempo, trata-se de uma inversão *estranhamente* especular, já que tudo parece estar de cabeça para cima (o repórter, a frase “*Breaking News*”). Para além da espectralidade do “herói” que ocorre com o primeiro vídeo, neste segundo fica evidente que o Coringa cativa Gotham inteira, como sugere o contra-plano do bar lotado

assistindo-o: os cidadãos se tornam espectadores (ver imagem 3.17) – e o *back light* nos corpos da cena realça a quantidade de pessoas. As notícias trazidas pelo programa *profano* são lidas com clareza de dicção pelo âncora, e, por vezes, repetidas pelo Coringa, cuja voz vem quase como eco à fala do repórter: “O que é preciso para fazer vocês quererem participar? (...) Quando anoitecer a cidade é minha, e todos os que ficarem aqui vão jogar pelas minhas regras. Se você não quiser entrar no jogo, saia agora”. Novamente, ao duplicar e *profanar* o jornalismo televisivo (chegando a replicar não só cenário e formato visual, mas também seu sorriso na face do apresentador), o Coringa ataca o próprio “realismo” pretendido pelos programas de noticiário – é possível sugerir que a palavra “*breaking*” do letreiro “*Breaking News*” tenha portanto um sentido mais literal: o de “quebra” e “rompimento” com as notícias tipicamente apresentadas pela televisão.



Imagem 3.17 - The Dark Knight (01h53'35")

Mas talvez o mais marcante desse vídeo seja o fato de que o “vilão” não apenas *joga*: ele também convida a *jogar*. Esse convite é uma afronta ao próprio estatuto da espectadorialidade, tradicionalmente tomada como passiva, de acordo com Jacques Rancière:

Primeiramente, assistir é o contrário de conhecer. O espectador se vê em face de uma aparência ignorando o processo de produção dessa aparência ou a realidade que ela retoma. Segundamente, é o contrário de agir. A espectadora se conserva imóvel em seu lugar, passiva. Ser espectador é ser separado ao mesmo tempo da capacidade de conhecer e do poder de agir.²³⁶

Contrário a essa perspectiva que propõe um lugar de passividade àquele que assiste, Rancière aponta que a questão do espectador está “ao centro da discussão sobre os diálogos entre arte e política”,²³⁷ e defende a necessidade de

²³⁶ RANCIÈRE, 2008, p.8.

²³⁷ Idem.

sua emancipação. Entretanto, se o realismo batmaniano opera por meio do *fetichismo* (David Harvey), que oculta através do espetáculo, esse realismo funciona justamente com base na ignorância do espectador e desemboca em sua inação: a *univocidade* do visível *naturalizado* (Mitchell) traz consigo um teor de fatalidade, de modo que a atividade daquele que assiste (completar as lacunas do filme) tende a ser assimilada pelo visível *naturalizado*, pois recebe a função de acompanhar a linha narrativa da obra. Dessa forma, não se trata de um espectador “passivo” no sentido de uma aceitação sem juízo ou restrições da narrativa, mas sim no sentido de que todo o seu esforço espectadorial é na verdade direcionado pelo visível exatamente para a neutralização da potência de agir: eis a relevância de conduzir a atenção de quem assiste para uma linearidade narrativa como a da trilogia – uma condução própria do cinema narrativo, de acordo com Martin Lefebvre.²³⁸ Assim, além da coerção da imagem, o realismo hollywoodiano implica também numa coerção do olhar, ou seja, a ignorância e a não-agência do espectador são o que garante a formulação e o funcionamento desse realismo. Por fim, se Batman visa a monopolizar tanto a imagem como a cidade (o ponto de encontro entre ambas sendo a paisagem), o próprio cidadão de Gotham *assiste* às disputas de Batman sem as conhecer inteiramente e se vê incapaz de agir frente a elas (voltar à imagem 3.17) – o que aproxima as categorias de espectador e cidadão e também potencializa a já observada especularidade entre quem assiste aos filmes e quem habita Gotham (ver página 55).

É importante frisar que se trata aqui o espectador como um lugar proposto pela própria imagem, e não como um indivíduo que assiste e reage a seu modo ao que vê. É nesse sentido que Marie-José Mondzain trabalha a oposição entre os estatutos da *encarnação* e da *personificação*: as divergências entre tais formas de visível colocam lugares diferentes de espectador – a *equivocidade* da *encarnação* leva à possibilidade de um distanciamento crítico e à condição de sujeito-pensante, enquanto a *univocidade* da *personificação* tende à *incorporação* que funde espectador e visível, fazendo do primeiro um sujeito-assimilador.²³⁹ Sob essa ótica, fica claro que os estatutos da imagem e do espectador são interdependentes, um define o outro reciprocamente. A imagem que se deixa

²³⁸ LEFEBVRE, 2011, p.65.

²³⁹ Mondzain chega a falar diretamente de um tornar-se objeto de uma *incorporação*. MONDZAIN, 2009, p.28.

invadir pelo indeterminado, que se apresenta como não toda (*encarnação*) traz a *proposta* de uma espetatorialidade crítica (embora certamente não a *garantia* dela) – o mesmo para a *personificação* e a não-agência do espectador.

Portanto, a *repolitização* (de acordo com termos de Barthes) do visível pelo Coringa, além de passar pela intromissão de uma imagem outra que provoca *estranhamento*, passa também pelo convite participação ativa do espectador. E se a paisagem é a amálgama entre a urbe e sua imagem, tal *repolitização* do visível pode afetar a própria Gotham, um espectador agente pode se duplicar e refletir num cidadão ativo – o que de fato acontece no filme, como será visto no subcapítulo seguinte, onde se voltará a discutir a atividade espetatorial. É possível sugerir, inclusive, que essa duplicidade entre as categorias de espectador e cidadão se coloca no próprio funcionamento dubitativo da paisagem tal como o formula Martin Lefebvre por meio de John Wylie: “A paisagem é o mundo *no* qual vivemos, ou uma cena *à* qual olhamos?”.²⁴⁰ Habita-se a paisagem de Gotham, como um cidadão da urbe, ou ela é somente contemplada, como por espectadores? Mitchell faz coro à pergunta de Wylie e Lefebvre ao colocar que o funcionamento *naturalizante* da paisagem se relaciona a sua dubiedade entre ser uma vista e um lugar:

A paisagem como meio cultural tem (...) um duplo papel a respeito de algo como ideologia: ela naturaliza um construto social e cultural, representando um mundo artificial como se ele fosse simplesmente dado e inevitável, e também faz essa representação operante ao interpelar seu espectador numa relação mais ou menos determinada com sua inevitabilidade enquanto vista e lugar [no original: “*sight and site*”]. Portanto, a paisagem (sendo ela urbana ou rural, artificial ou natural) sempre nos cumprimenta como espaço, como ambiente, como aquilo em que “nós” (figurados como “as figuras” na paisagem) encontramos – ou perdemos – a nós mesmos.²⁴¹

Se, segundo Mitchell, a paisagem interpela aquele que a olha enquanto “vista e lugar” (“*sight and site*”), o gesto de olhá-la envolve a dialética *contemplação-imersão* apontada por Lefebvre, como se observou no segundo capítulo (ver página 91). Mais do que isso, Mitchell sinaliza que o procedimento de *naturalização* realizado pela paisagem se conecta justamente à duplicidade *vista-lugar*, e portanto ao conflito *contemplação-imersão* – como os estatutos de visível propostos por Mondzain, que se conectam aos respectivos modos de espetatorialidade. Se, como foi posto, o regime imagético protagonizado por

²⁴⁰ WYLIE, John. Apud: LEFEBVRE, 2011, p.63.

²⁴¹ MITCHELL, 2002, p.2.

Batman tende à *personificação* (Mondzain), então nesse visível a *imersão* do espectador se traduz em *incorporação*, e, portanto, numa *contemplação* “passiva”, cujo esforço é coercitivamente deslocado para a simples constatação da fatalidade, da *naturalidade* (Mitchell) da paisagem e dos acontecimentos que compõe sua tessitura.²⁴² Assim, colocado no papel d’“as figuras’ na paisagem”, como aponta Mitchell na fala supracitada, o espectador toma lugar de objeto dessa mesma paisagem à qual assiste – e portanto, fica submetido a suas “inevitáveis” relações causais. Numa via oposta, o convite ao *jogo* feito pelo Coringa transforma a natureza da *imersão* do espectador, pois ele continua sendo uma figura da paisagem (por isso, inclusive, pode *jogar* nela), mas, nessa forma outra de figurar, o lugar do espectador é o de agente e sujeito-pensante, dado que ele pode tomar decisões sobre a própria figuração e sobre a paisagem. Essa segunda forma da dialética *imersão-contemplação*, de tom mais ativo e potente, é analisada com mais atenção no subcapítulo seguinte. Por ora, o que se pretende notar são as implicações da iconoclastia do Coringa na relação entre Batman e Gotham.

Seguindo o primeiro vídeo do Coringa, como foi brevemente descrito, está o corte feito pelo realismo hollywoodiano que interrompe a transmissão da televisão e leva a uma paisagem de prédios ao anoitecer (rever a imagem 3.13). O contraste entre, de um lado, o excesso de ruído e a câmera tremida anteriores e, posteriormente ao corte, o silêncio e a estabilidade de uma câmera que avança em linha reta produz um efeito de vácuo na paisagem, que está escurecida por um *magic hour* (quando céu está sem Sol mas ainda é iluminado por ele). Potencializando esse efeito está o contraste entre um vídeo feito artesanalmente no interior de algum estabelecimento (uma câmera cerrada entre quatro paredes) e um plano bastante amplo e geral (que capta a paisagem urbana ao ar livre). Por fim, em um plano posterior ao dos prédios, evidencia-se que o arranha-céu central

²⁴² Neste ponto é válido sugerir que o neorealismo italiano se aprofunda de forma particularmente potente a questão da *incorporação* do espectador (e do cidadão) pela paisagem urbana. Crianças caminham em pares rumo à cidade que está ao longe em *Roma cidade aberta* (1945), de Roberto Rossellini; pai e filho se misturam na multidão e se tornam anônimos em *Ladrões de Bicicleta* (1948), de Vittorio de Sica; um menino se suicida por entre os prédio destruídos pela guerra em *Alemanha ano zero* (1948), também de Roberto Rossellini; um velhinho e seu cachorro continuam perambulando sem ter para onde ir em *Umberto D* (1952), também de Vittorio de Sica. Todos são planos gerais que colocam em cena a pequenez dos corpos vencidos frente à totalidade da paisagem que os engole. Planos finais que apontam para personagens impotentes, por fim incorporados à paisagem. O visível de Batman vai na direção contrária e se coloca do outro lado dessas incorporações, produzindo-as, ao mesmo tempo que as *naturaliza* (Mitchell) por meio de sua ação sobre a paisagem.

da paisagem, que é o ponto de fuga do quadro, é o prédio de Bruce Wayne – *corroborando* (Kracauer) com a concentração de *capital simbólico* deste.

Wayne está dando uma festa em seu imenso apartamento para arrecadar fundos para uma possível candidatura política de Harvey Dent, o promotor de justiça valorizado pelo realismo do filme. Mas o anfitrião não está livre de preocupações, pois o Coringa se mantém à espreita. Um plano específico denota não só sua intensa atividade reflexiva, como também um certo distanciamento entre ele e a paisagem urbana: o momento em que ele se apoia em sua varanda e olha pensativo para a floresta de concreto espelhado que se estende diante dele – a mesma que ele ajudou a criar à sua imagem e semelhança, mas que agora passa a guardar uma *estranheza* velada (ver imagem 3.18). O posicionamento frontal da câmera chapa o corpo de Bruce (tomado de costas) no horizonte mirado por ele, ao mesmo tempo em que uma cerca de vidro os separa – denota-se, assim, o enfrentamento entre paisagem e personagem. Ao *usar* a cidade contra seu próprio protagonista, o Coringa o força a enfrentar a dialética *imersão-contemplação* apontada por Lefebvre, fazendo-o experimentar o lugar do espectador.

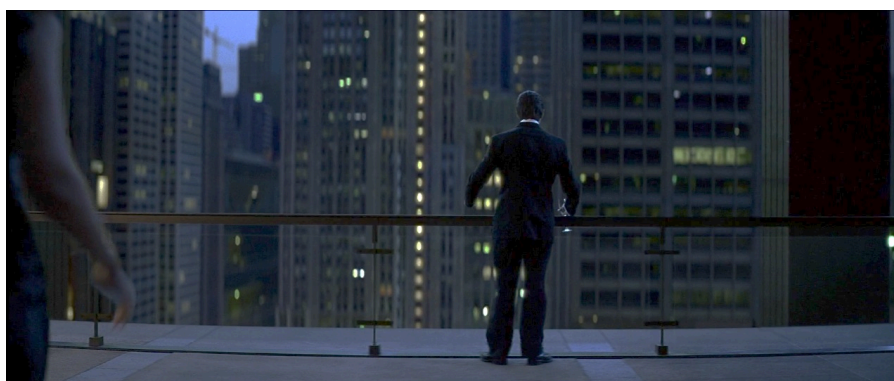


Imagem 3.18 - The Dark Knight (00h45'36")

Não apenas Bruce Wayne é retratado olhando pensativo à paisagem, Batman também o é. Em dado momento, uma trajetória aérea capta em *plongée* a cidade e vai fazendo um panorâmica em direção à direita do plano (ver imagens 3.19 a 3.22). Aos poucos é possível perceber a silhueta negra de Batman por sobre um dos arranha-céus: ele é tomado de perfil e observa a urbe espalhada diante de si. A luz novamente é a do *magic hour*, e o enquadramento vai aos poucos se aproximando do homem morcego ao mesmo tempo em que muda de *plongée* um leve *contra-plongée*, opondo a silhueta negra ao céu azulado. A trilha sonora mantém aquele chiado característico do Coringa (seu *leitmotif* ao longo do filme)

e Batman se concentra em olhar para a paisagem, tentar decifrá-la e vigiá-la, escaneia insistentemente as frequências de rádio à procura de alguma interceptação.

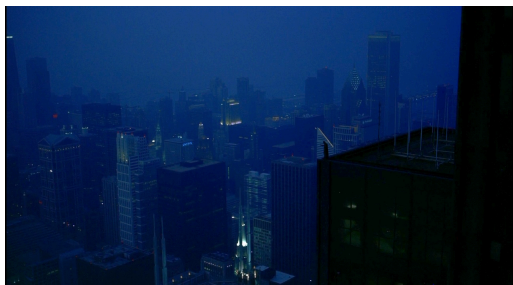


Imagem 3.19 - The Dark Knight (00h55'24")



Imagem 3.20 - The Dark Knight (00h55'27")

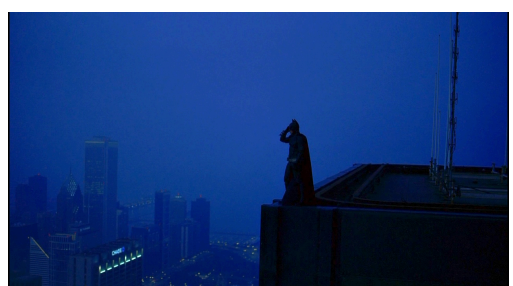


Imagem 3.21 - The Dark Knight (00h55'31")



Imagem 3.22 - The Dark Knight (00h55'37")

O movimento da câmera evidencia na própria materialidade da imagem o rompimento entre o “herói” e a cidade: o plano começa cheio de prédios, e aos poucos vai se concentrando em Batman, abandonando as edificações; até que por fim, se encerra enquadrando apenas o homem morcego e algumas antenas de comunicação, aliadas da vigilância *panóptica* (Michel Foucault) que ele realiza pela escuta e pela visão do alto de um arranha-céu – como na Torre de Jeremy Bentham, projetista da arquitetura *panóptica*.²⁴³ A paisagem torna-se indecifrável e se mostra, como coloca Jean Louis Comolli, um “palimpsesto” que é labirinto ao mesmo tempo espacial e temporal:²⁴⁴ ela desvela sua potência *heterotópica* (ou *heterogênea*, de acordo com Partha Chatterjee) – e assim, o monopólio batmaniano sobre a cidade e sua imagem se vê ameaçado.

Curiosamente, há uma trajetória aérea de câmera no primeiro filme da trilogia que parece réplica especular da que acaba de ser descrita, e serve para deixar ainda mais clara a análise pretendida. No longa inaugural da trilogia, como visto ao no primeiro capítulo, Batman se estabelece enquanto divindade de Gotham; assim, a citada trajetória feita em *Batman begins* vem autenticar esse

²⁴³ FOUCAULT, 2013, p. 190.

²⁴⁴ COMOLLI, 2008, p.179 e 180.

movimento, *corroborar* (Kracauer) com o discurso monopólico do protagonista. Ela ocorre imediatamente após a captura do chefe da máfia e da inauguração do batsinal, momento visto no primeiro capítulo (ver página 43). Assim sendo, esse plano aéreo do primeiro filme é um reflexo invertido do plano aéreo do segundo: naquele, não só o eixo da câmera é oposto, como o deslocamento feito torna visível a amálgama “herói”-cidade, dado que a tomada acaba num enquadramento frontal do homem morcego que o faz comungar do prédio que o sustenta – integrando-o à paisagem e não separando-o (ver imagens 3.23 a 3.26). Assim, a trajetória aérea do primeiro filme, inversamente à do segundo, é uma afirmação da comunhão que produz o *sagrado* (Agamben) “herói”-cidade. Desse modo, as simetrias e assimetrias entre os planos vêm tornar ainda mais clara a afirmação de *descompasso* entre o personagem e a urbe no segundo filme. A *convulsão* (Charles Baudelaire) do visível precipitada pelo Coringa produz rompimentos agudos e *profana* um dos sagrados mais básicos da trilogia: Batman e Gotham como *mito* e *rito* um do outro.

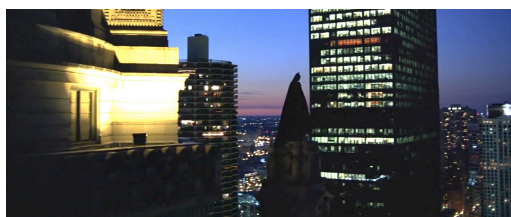


Imagem 3.23 - Batman Begins (01h05'44'')

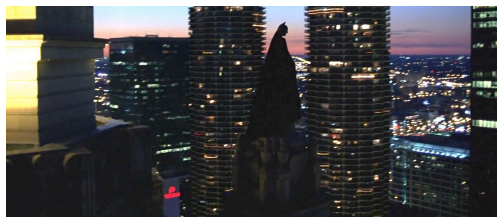


Imagem 3.24 - Batman Begins (01h05'46'')

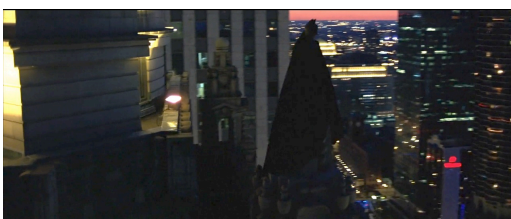


Imagem 3.25 - Batman Begins (01h05'48'')

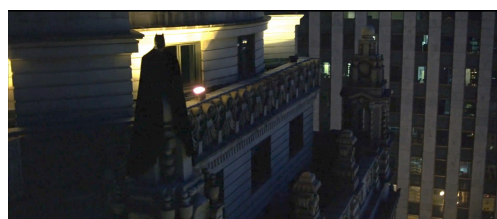


Imagem 3.26 - Batman Begins (01h05'51'')

3.1.3. A transfiguração do espectador

Na medida em que o Coringa é capaz de produzir uma imagem outra e com ela propor um novo espectador, neste último subcapítulo pretende-se analisar características da interação entre o espectador e o “vilão” e, por fim, é observado um ponto alto da *convulsão* (Charles Baudelaire) da imagem, que afeta a própria câmera hollywoodiana. Como foi visto, o poder iconoclasta do Coringa está em seu *jogo*, que *profana* os estatutos da visibilidade e da espectralidade e rompe com o *unívoco* monopolizado por Batman. Angariando imagem e público próprios

(as pessoas, incluindo o protagonista, assistem-no na televisão), o “vilão” passa a ter outro peso no filme e a dubiedade da tríplice condição que pretende deslegitimá-lo se potencializa: a mensagem trazida por aquele que é a um só tempo “vilão”, palhaço e louco passa a ser *estranhamente* audível e inteligível. Defende-se que, a partir da interação entre os cidadãos de Gotham e o “vilão”, se torna identificável e visível a possibilidade de emancipação do espaço urbano. Para traçar esse percurso são tomados três pontos do filme: 1) a queima do dinheiro feita pelo Coringa; 2) o sequestro das duas barcas que transportam a população de Gotham; e 3) o momento em que o Coringa é apreendido por Batman.

Após ter conseguido impedir investigações policiais por raptar o informante que delataria os contatos da máfia, o Coringa recebe como pagamento metade de todo o dinheiro dos chefes de máfia combinados – um alto preço que havia sido acordado anteriormente. O imenso montante surge na cena em bolos de notas empilhados na forma de pirâmide, e em seu topo, o informante raptado: um empresário chinês corrupto (ver imagem 3.27). Um dos chefes da máfia pergunta ao Coringa o que ele faria com todo aquele dinheiro, ao que o palhaço responde: “Sabe, eu sou um cara de gostos simples. Eu gosto de dinamite, pólvora... e gasolina!”. Nesse momento os capangas do “vilão” começam a colocar gasolina na pirâmide de notas. O mafioso imediatamente reage, mas é impedido pelo Coringa que lhe aponta uma arma: “E sabe o que elas [dinamite, pólvora e gasolina] têm em comum? Elas são baratas... (...) eu só estou queimando a minha metade”. Um *close* do mafioso assistindo à queima do dinheiro revela uma expressão dolorida e atônita, ao mesmo tempo de inconformidade e impotência – além do cidadão comum e do protagonista, também a máfia se torna espectadora (ver imagem 3.28). O Coringa completa seu gesto: “Vocês só pensam em dinheiro. Essa cidade merece uma classe melhor de criminoso, e eu vou dar isso a ela. Diga a seus homens que eles trabalham para mim agora, esta é minha cidade”. Depois dos capangas tirarem o chefe da máfia de cena, o Coringa comenta teclando num celular, como que falando sozinho (ou com o espectador): “não se trata de dinheiro, trata-se de mandar uma mensagem. Tudo queima” (ver imagem 3.29).



Imagem 3.27 - The Dark Knight (01h42'12'')



Imagem 3.28 - The Dark Knight (01h43'29'')



Imagem 3.29 - The Dark Knight (01h44'05'')

Há nuances no gesto de queimar o dinheiro que o tornam mais complexo do que um simples ataque retilíneo à lógica capitalista. É necessário ter em mente que a representação do capitalismo no filme, como visto ao longo do segundo capítulo, não está destacada da representação de um moralismo específico: uma amálgama sintetizada na figura do “bom capitalista”, tal como a descreve Slavoj Žižek a partir de noções de Charles Dickens. Nessa esteira, o dinheiro queimado pelo “vilão” é o dinheiro da máfia, ou seja, um dinheiro “sujo”, proveniente de um “mau capitalismo”, um que está tão ocupado com o lucro próprio que acaba por ignorar e mesmo atacar o bem comum. Inclusive, um sinal visual dessa “maldade” é o empresário chinês corrupto,²⁴⁵ posto no topo da pirâmide (e queimado junto com ela, apesar do filme não figurar a flagelação do corpo nem por imagem nem por som). O que é curioso, portanto, é que a provocação do Coringa está justamente em levar o moralismo implícito pela visibilidade do filme às últimas consequências: radicalizar esse julgamento moral implica na destruição daquele montante de capital (queima como purificação – novamente, ecos da iconologia cristã), contudo, essa destruição implica em contradizer o dogma capitalista da circulação de capital (que exige sua não-destruição) – os polos moralista e capitalista do binômio “bom capitalismo” entram em colapso.

Mais do que isso, embora a queima parta da premissa simbólica e moral estabelecida (destruição do dinheiro “sujo”), ela reduz o dinheiro à sua materialidade de papel – aponta à coisa à qual se referia a imagem desfeita no

²⁴⁵ Esse personagem será retomado e analisado no quarto capítulo.

fogo. Contraditoriamente, no entanto, essa redução à concretude parece suscitar um retorno às questões morais: se o dinheiro é a coisa que ali está (papel), qual a “real” diferença entre o dinheiro “bom” e o dinheiro “mau”? Sua fonte? Seu destino? A concretude do papel moeda denota uma espécie de característica universal do dinheiro, e paradoxalmente produz um simulacro que expande e multiplica o gesto da queima, replicando-a em várias esferas e sentidos (“tudo queima”) – a queima da imagem, ou seja, a própria iconoclastia sendo, talvez, a mais substancial delas. Nessa esteira, a complexa expressão facial apresentada pelo mafioso não se refere somente ao dado de que o dinheiro era seu antes de ser do Coringa, mas também à quantidade de dinheiro queimada e ao sentido de *culto* prestado ao dinheiro – o “capitalismo como religião”, de acordo com Walter Benjamin;²⁴⁶ mais ainda: até que ponto e de que forma a provocação do imenso montante em chamas não afeta também os outros espectadores? Até que ponto aquele que está inserido no contexto do *culto* capitalista não se identifica com a expressão facial feita pelo mafioso? O fato é que, numa *estranha* oferta de dor e deleite, o capital está em chamas, e, ao contrário dos mafiosos, dos espectadores comuns e de Bruce-Batman, o Coringa evidencia que não faz parte da lógica do capital – o que não só o destaca dos demais, como aproxima os três grupos entre si (“herói”, máfia, espectador), tão recorrentemente *separados* (Agamben) pelos procedimentos expressivos da trilogia. Por conta dessa *profanação*, a ordem das coisas também está em chamas.

Se o Coringa se destaca da lógica capitalista, é possível falar de uma *autonomia* a ele inerente. Ele evidencia tal *autonomia* não somente com esse destacamento, mas também com a revelia que demonstra em todos os *jogos* outrora observados e particularmente com a produção de uma imagem outra na qual ele é sujeito de fala. Ao tratar do tema da *autonomia* nas artes, Jacques Rancière descreve uma “*livre aparência*”: “inacessível, indisponível aos nossos pensamentos, nossos objetivos e desejos”; mas paradoxalmente, “ao espectador é prometida a apropriação de um novo mundo por essa figura da qual ele não pode se apropriar de forma alguma”.²⁴⁷ O Coringa traz em si essa *livre aparência*: ele é inapropriável, ao mesmo tempo em que a todo o momento promete a apropriação

²⁴⁶ Benjamin defende que a estrutura religiosa do capitalismo “não é só uma formação condicionada pela religião, como pensou Weber, mas um fenômeno essencialmente religioso”. BENJAMIN, 2013, p.21.

²⁴⁷ RANCIÈRE, 2002, p.136.

de uma cidade sem Batman. Portanto, como *super-imagem* (Mitchell), sua *livre aparência* de *simulacro* corporificado, de imagem viva, é o que ameaça o homem morcego e os dispositivos de poder; é também o que assusta, justamente por torná-lo *estranho*, *equivoco*, inapreensível.

É por conta dessa *autonomia* que o Coringa é capaz de afirmar em seu segundo vídeo que ao anoitecer a cidade será sua, porque, no sistema monopólico de Gotham, a noite é tida como propriedade de Batman, sua vestimenta negra e suas técnicas de camuflagem na escuridão o atestam com clareza. Inclusive, o terror que o homem morcego imputa aos corações dos criminosos se deve exatamente a esse fato: o de que a noite não seria mais lar do crime, e sim da punição dos criminosos – por isso, aliás, a máfia se reúne com frequência à luz do dia, no segundo filme. Trata-se, portanto, de uma *autonomia* que permite ao “vilão” propor um *jogo* que envolve a cidade como um todo e que é feito à noite. Ele sequestra duas barcas, uma contendo cidadãos livres e outra contendo criminosos condenados e presos, e faz um pequeno “experimento”, como ele mesmo chama: ambas estão lotadas de explosivos e cada uma tem o controle que detona as bombas da outra; a premissa do *jogo* é perversamente simples: quem explodir o outro primeiro sai vivo, e se nenhum dos dois tomar uma decisão até meia noite, as duas embarcações explodem. “Então, quem vai ser? A coleção das escórias mais procuradas por Harvey Dent ou os civis meigos e inocentes?” – conclui o Coringa em tom irônico.

Na barca dos criminosos, os presos imediatamente começam a discutir com os policiais pesadamente armados. A discussão é ruidosa e ininteligível, mas não há violência física de nenhum dos lados. Enquanto isso, na outra barca, as falas são claras e pontuais, há diálogo entre alguns cidadãos e os militares que estão em comando: a decisão é fazer uma votação – criando uma eloquente alegoria com o sistema democrático. Além da montagem em paralelo das situações em cada embarcação, há ainda uma terceira situação inserida no paralelismo temporal: a polícia e Batman se preparam para capturar o Coringa (uma captura discutida posteriormente). Num momento de silêncio na barca dos criminosos, um deles chega com a voz calma a um policial (sob o olhar de todos): “Você não quer morrer, mas você não sabe tirar uma vida (...) Me dê [o controle], você pode dizer a eles que eu o tomei de você à força.” Assim que o policial lhe entrega o controle, o prisioneiro atira o dispositivo pela janela sem acioná-lo e

volta ao seu lugar – eliminando a dúvida de apertar ou não o botão. Embora haja surpresa da parte de alguns, não há nenhum protesto. Todos (prisioneiros e policiais) continuam tensos, pensativos, angustiados, amedrontados, mas em silêncio e com os olhares vagos, como que compreendendo ou se questionando sobre o sentido (invisível) daquele gesto (visível) (ver imagens 3.30 e 3.31).



Imagem 3.30 - The Dark Knight (02h11'39")



Imagem 3.31 - The Dark Knight (02h11'41")

Na outra embarcação, o desconcertante resultado da votação é uma maioria esmagadora pela detonação dos explosivos da barca dos criminosos: 396 votos a favor, 140 contra.²⁴⁸ No entanto, quando o voluntário a capataz dessa micro-democracia está prestes a apertar o botão do controle, sua expressão, juntamente com o desvio do olhar, mostra um abalo na confiança que outrora detinha (ver imagem 3.34). Então ele deixa de lado o controle e não explode a outra embarcação. Apesar do gesto desse cidadão frustrar o resultado da votação, os outros cidadãos não protestam, e de alguma forma reagem de modo semelhante aos habitantes da outra barca – é como se a situação limite tivesse proporcionado um momento de conscientização ou de reflexão das comunidades daquelas barcas. Novamente os olhares vagos e dispersos denotam a intensa e angustiada atividade reflexiva daquelas pessoas (ver imagens 3.32 e 3.33). A opção de ambas as barcas pela não explosão surpreende e frustra o Coringa.

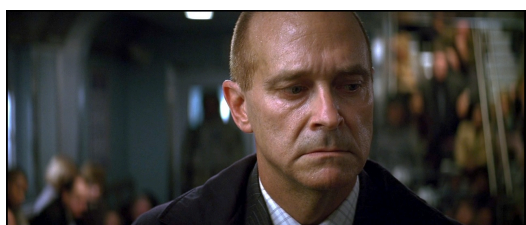


Imagem 3.32 - The Dark Knight (02h12'09")



Imagem 3.33 - The Dark Knight (02h12'19")

²⁴⁸ Aqui é válido apontar o tom alegórico do “experimento” do Coringa na própria materialidade imagética: primeiro por que seria impossível que a população inteira de Gotham coubesse em apenas duas barcas, e segundo pela quantidade de votantes na barca dos cidadãos não condenados – que somam apenas 536 pessoas. Assim, como no prelúdio do primeiro filme, analisado no primeiro capítulo (ver página 26), há um misto de literalidade e alegoria que complexifica e amplifica a imagem.

Como fica claro, a *autonomia* (Rancière) do “vilão” permite com que ele faça um procedimento lúdico (jogo de ação) por meio do qual ele ataca o controle das embarcações e *profana* (Agamben) assim o sistema de organização e transporte de Gotham – paralisando seu *sagrado* fluxo. Em seguida, quando ele propõe o *jogo* verbalmente aos passageiros, ele usa tanto o procedimento do *ludus* quanto o do *jocus* (jogo de palavras): no primeiro caso, ele concede concretamente aos dois grupos envolvidos o controle para eliminar um ao outro, desarticulando, assim, o monopólio da violência detido pelo Estado (e por Batman); no segundo caso, ao reafirmar em tom irônico o *mito* moralista da separação entre os livres e os condenados, chamando o primeiro grupo de “civis meigos e inocentes” e o segundo de “escória”, ele põe o *mito* à prova. As populações das duas embarcações se inserem no *jogo* e podem optar se explodem uma à outra ou se morrem uma pela outra – tomando a segunda opção, entretanto, ambas frustram as expectativas do “vilão”.

Aqui é válido retornar aos pensamentos de Rancière e indicar que sua pretensão ao descrever a *livre aparência*, é apontar sua intrínseca conexão com a espetatorialidade, ou seja, a ligação entre *autonomia* (um bastar-se em si) e *heteronomia* (uma relacionar-se ao outro e ao meio em que se insere). A conexão entre tais polos fica evidente quando o Coringa convida o espectador a *jogar*: o total destacamento que o “vilão” evidencia em relação ao sistema de Gotham, paradoxalmente passa pela interação com os que o constituem (Batman, cidadãos, espectadores, mafiosos) – interação que pode eventualmente frustrá-lo. Em paralelo, é exatamente por meio do conceito de *jogo*, tomado a partir de Friedrich Schiller, que Rancière vai descrever a experiência estética, ao mesmo tempo *autônoma* e *heterônoma*.²⁴⁹

Schiller formula um paradoxo e faz uma promessa. Ele declara que “o homem só é completamente humano quando ele joga”, e nos assegura que esse paradoxo é capaz “de dar suporte a todo o edifício da arte do belo e da ainda mais difícil arte de viver”. Nós poderíamos reformular este pensamento como segue: existe uma experiência sensória específica – a estética – que guarda a promessa ao mesmo tempo de um novo mundo da arte e de uma nova vida para indivíduos e a comunidade.²⁵⁰

²⁴⁹ RANCIÈRE, 2002, p.135.

²⁵⁰ RANCIÈRE, 2002, p.133.

Assim, Rancière descreve a experiência estética como o “*livre jogo*” feito pelo espectador diante da *livre aparência* da obra.²⁵¹ Mais do que isso, o autor aponta que a *autonomia* se refere justamente a essa experiência estética, não estando restrita à obra em si (a uma “obra de arte autônoma”), donde a existência de *heteronomia*, já que há necessariamente uma relação entre duas ou mais partes:

[O livre jogo e a livre aparência] são apanhados juntos num sensorio específico, cancelando as oposições entre atividade e passividade, vontade e resistência. A “autonomia da arte” e a “promessa da política” não se contrapõem. A autonomia é a autonomia da experiência, não da obra de arte.²⁵²

Desse modo, a *livre aparência* do Coringa produz uma espetatorialidade relacionada à capacidade de *contemplanar* (Lefebvre) e de agir (como visto no subcapítulo anterior) justamente porque tal *aparência* faz cair por terra a oposição entre “atividade” e “passividade”, ou mesmo entre cidadão e espectador – ao contrário do visível batmaniano, que produz um espectador-coadjuvante, cuja atividade identificatória realiza a própria *incorporação* (Mondzain) e o torna “passivo”, ou seja, incapaz de agir sobre o que assiste, porque o assiste enquanto fatalidade, enquanto causalidade *naturalizada* (Mitchell). Assim, o que se produz a partir do *livre jogo* demandado pelo Coringa é um lugar ao mesmo tempo de *contemplação* crítica e de participação *contemplativa* – seja do espectador ou do cidadão. Se, segundo Rancière, “a livre aparência da [obra] é a aparência do que não foi visado como arte”, então o *livre jogo* é justamente o reconhecimento e a busca por um invisível, um inapreensível, um indeterminado que se coloca à espreita na imagem.

Por fim, a quantidade de olhares evasivos observados nos momentos de tensão das duas barcas evidencia visualmente uma amálgama entre *contemplação* e *imersão* sob a forma de um olhar reflexivo que exprime o *livre jogo* espetatorial: o olhar distraído da *contemplação imersa* ou da *imersão contemplativa* é exatamente aquele que foge aos esforços de coerção da atenção pelo visível batmaniano. E se a coerção do olhar é prejudicada, a coerção do visível também o é. Portanto, não se trata tanto de um “olhar fixo, quanto de um comprometimento perceptivo e corporal mais amplo (...) com uma diversidade sensorial”,²⁵³ como descreve Jonathan Crary ao discutir os olhares distraídos

²⁵¹ Id. Ibid., p.135.

²⁵² Id. Ibid., p.136.

²⁵³ CRARY, 2004, p.80.

pintados por Manet em *Na estufa*. A distração do olhar, desse modo, pode produzir um “efeito intoxicante”,²⁵⁴ como coloca Siegfried Kracauer, e libertar momentaneamente o espectador dos esquemas expressivos que conduzem constantemente sua atenção.

Colocados sob a situação extrema do *jogo* do Coringa e apresentados a uma *livre aparência* em toda a sua potencialidade, os personagens envolvidos parecem produzir novos olhares e novas participações. Se simplesmente duplicassem a fórmula *mítica* replicada ironicamente pelo Coringa quando ele anuncia o jogo (cidadãos livres “bons” *versus* cidadãos presos “maus”) os cidadãos livres pressionariam o botão para explodir a barca vizinha – de modo que eles se libertam de um *mito* reiteradamente encenado pelo visível da trilogia, como visto nos capítulos anteriores. Aquele que, depois da votação concluída, toma o controle em mãos, chega a repetir o discurso moralista enquanto vai em direção ao controle: “aqueles homens naquele barco fizeram a escolha deles. Eles optaram por matar e roubar. Não faz sentido nenhum nós morrermos também”. Contudo, uma vez com o controle em mãos, frente à potência de agir, seu olhar se desvia, *contempla*, a sobancelha flexiona, surge a dúvida e o indeterminado: ele parece se deparar por um brevíssimo instante com o absoluto da morte e da vida, ver-se no espelho, e portanto desiste. Os outros, que assistem e participam de tudo (quase todos votaram a favor da explosão) parecem partilhar da experiência, também desviando seus olhares. Na outra barca, a integridade moral do policial é desafiada pela integridade moral do detento que fala com ele calmamente pedindo pelo controle. O oficial, cede à tentação e dá o dispositivo ao criminoso, que por sua vez não cede e joga o aparato para longe – o *mito* e o *rito* da moralidade das forças da ordem entra em curto-circuito.

É então que, na embarcação dos cidadãos livres, a desistência da explosão vem como *profanação* (Agamben) do sistema de votação que por eles mesmos foi instituído porque contradiz o resultado e, no entanto, é coletivamente aceito. Juntamente com o dispositivo democrático improvisado, o *mito* instituído da “maldade” e da “punição” dos criminosos é *profanado*, porque posto sob novo contexto e *uso*: deixa de implicar a morte do outro para sugerir uma identificação que transcende divisões (quebram-se *separações* que definiam a *sacralidade* da

²⁵⁴ KRACAUER, 1997, p.303.

divisão entre livres e condenados). Assim, a desistência, enquanto opção coletiva, cancela dispositivos de poder e restitui o *uso* comum e livre, fazendo surgir no horizonte um *direito à cidade* (David Harvey), uma possibilidade de que todos participem coletivamente na transformação daquela micro-democracia efêmera. Desse modo, a libertação do espectador, que se torna capaz de divagar o próprio olhar e se desprender brevemente dos esquemas de atenção instituídos, parece se refletir e duplicar na atuação de um cidadão que se percebe capaz de optar por não apertar o botão, mesmo que isso lhe custe a própria vida – não seria esta, neste caso, a opção plenamente democrática?

Mais que isso, é vital apontar que a opção pela não explosão ocorre espontaneamente nas duas barcas, sem a influência de uma sobre a outra (já que não podiam se comunicar), sem a força “moralizante” de Batman (ele está ocupado perseguindo o “vilão”) e sem a garantia de que o Coringa não explodiria as duas embarcações (aliás, era tido como certo que ele o faria). Apesar disso, o “herói” vai imediatamente *incorporar* esse gesto emancipatório dos envolvidos nas duas barcas como uma vitória dele, mas essa é uma discussão para o próximo capítulo. Por ora, pretende-se apenas frisar a relevância da decisão das populações das duas barcas para a presente dissertação: o *direito à cidade* passa necessariamente pela emancipação do olhar, pela realização de uma *imersão contemplativa* ou de uma *contemplação imersiva* tal como realizada pelos personagens envolvidos na cena; passa necessariamente pela capacidade de *jogar livremente*, de *profanar* os dispositivos instituídos e devolvê-los ao *uso* livre e comum; passa pela possibilidade de agir coletiva e criticamente, de se conscientizar sobre o dado absoluto e profundamente indeterminado que é a vida de todos e de cada um. Todos esse processos, como visto, produzem um resultado que frustra o “vilão” e que é independente do “herói” – rompendo com o monopólio da ação sobre a cidade e a paisagem por parte desses dois personagens centrais. O visível, já com as influências de Batman e Coringa enfraquecidas, enfim se *repolitiza* (com base nos termos de Barthes). E a “política” aí, como descreve Rancière, pode ser tomada em sentido amplo, consistindo não somente em exercer e lutar pelo poder nos dispositivos representativos constitucionalmente instituídos, mas principalmente em:

Reconfigurar a partilha do sensível que define o comum de uma comunidade, em introduzir nesse comum sujeitos e objetos novos, em tornar visível o que não era e em

fazer serem compreendidos como falantes aqueles que não eram percebidos senão como animais barulhentos.²⁵⁵

Se o Coringa é capaz de driblar sua representação enquanto cão raivoso (abordada na primeira parte deste capítulo) e conquistar um lugar de fala, tomando uma câmera própria e rompendo o regime espectral outora estabelecido, ele deixa de ser um desses “animais barulhentos” aos quais Rancière se refere na fala supracitada. Algo semelhante ocorre com os espectadores, que acabam por participar da cidade e da paisagem de uma forma nova, sintetizando de modo diverso a dialética *imersão-contemplação* (Lefebvre) e podendo decidir por si mesmos os próprios rumos. Assim, o visível se *repolitiza* – uma *repolitização* talvez efêmera, mas que guarda seus efeitos.

Por fim, é essencial analisar os enquadramentos utilizados no diálogo final entre Batman e Coringa, depois que este último foi capturado – em que se pode perceber a invasão da imagem *convulsionada* por meio da própria câmera hollywoodiana. Como dito anteriormente, o paralelismo na montagem durante a situação das barcas mostra não só o que ocorre simultaneamente nas duas embarcações, como também, concomitantemente, a operação de Batman e da polícia de Gotham para capturar o “vilão”. Depois de obstáculos no caminho de Batman ele enfim se vê frente a frente com seu opositor. O Coringa o aguarda junto a três cães Rottweilers, os quais atacam o “herói” e o deixam em desvantagem, caído no chão. O palhaço avança com uma barra de metal e o golpeia incessantemente. Quando o homem morcego finalmente se livra dos cães e do Coringa, ele se levanta e o seu visor começa a falhar por conta das agressões que sofreu – ele está com o visor do mapa *panóptico* (Foucault) analisado no segundo capítulo (ver página 89). É então que o “vilão” usa em seu favor a falha do aparato tecnológico de Batman e leva vantagem no combate, conseguindo subjugá-lo à beira do arranha-céu em que se encontram.

Nesse momento o palhaço o convida a assistir à explosão das barcas, que, para sua surpresa, não acontece. O homem morcego aproveita a deixa para fazer uma reviravolta e jogar seu opositor do edifício, que cai rindo de prazer; imediatamente o “herói” atira nele um cabo que o suspende no ar e impede a queda, puxando-o de volta ao andar em que se encontra. O Coringa então diz:

²⁵⁵ RANCIÈRE, 2004, p.38 e 29.

Você não conseguiu me deixar cair, não é? Isto é o que acontece quando uma força que não pode ser parada encontra um objeto que não pode ser movido. (...) Você não vai me matar por conta de um falso moralismo inapropriado, e eu não vou te matar porque você é simplesmente divertido demais... Acho que você e eu estamos destinados a fazer isso para sempre...

Enquanto o “vilão” está falando sobre o embate entre os dois, a câmera que o capta subverte a forma do filme, ficando de cabeça para baixo. Uma vez que o personagem está pendurado pelas pernas, nesse novo enquadramento ele fica como se estivesse em pé, mas com a *estranheza* de uma gravidade invertida – ainda mais porque alternado com o contra-plano de Batman (ver imagens 3.34 e 3.35).



Imagem 3.34 - The Dark Knight (02h14'24'')



Imagem 3.35 - The Dark Knight (02h14'16'')

Esse movimento da câmera é uma execução formal que contradiz o próprio filme, todo realizado numa linguagem que não comporta experimentações com diferentes ângulos de câmera. O que acontece nesse instante é que, arrebatada pela *livre aparência* do “vilão”, a câmera promove ela mesma um *livre jogo*, provocando uma transformação espacial ao explorar esteticamente a situação: quando fica de cabeça para baixo, ela inverte a própria realidade que capta, e com isso sugere uma impossibilidade de domar o “vilão”, que mesmo quando capturado e pendurado, continua “de pé”, em toda a sua potência. Tipicamente, ao final do filme, um “vilão” hollywoodiano é morto pelo “herói”, mesmo que apenas simbolicamente. Neste caso específico, a captura não deixa de ocorrer, mas o “vilão” não morre – nem simbolicamente. O que a câmera faz através da inversão, é tomar consciência desse fato e expressá-lo aos outros que, como ela, são espectadores. Mais do que isso, é necessário lembrar que esse enquadramento é justamente um que foi produzido pelo próprio Coringa em seu segundo vídeo veiculado pela imprensa, no qual ele filmou o apresentador televisivo falando de cabeça para baixo – a forma usada pelo “vilão” é replicada pela própria câmera que supostamente tende a legitimar o “herói”.

Se com o “experimento” das barcas o *livre jogo* dos personagens envolvidos rompe com a espetatorialidade *incorporada* referente ao visível batmaniano e chega a possibilitar a prática em algum grau do *direito à cidade*, com essa inversão no enquadramento o próprio monopólio do “herói” sobre o visível é efetivamente rompido, numa *convulsão* (Charles Baudelaire) visual que joga na mesma cena o plano invertido do “vilão” e o contra-plano do “herói”. Aqui, a continuidade, uma das bases mais fundamentais do realismo hollywoodiano, como visto no primeiro capítulo (ver página 27), é posta a serviço de uma corrosão do visível – já que a continuidade espaço-temporal entre plano e contra-plano, neste caso, só faz a imagem “diabólica” penetrar ainda mais nas visibilidades instituídas. Por fim, aqui não há “margem de segurança”, como quando se capta a televisão exibindo os vídeos do Coringa, em vez de exibi-los diretamente: a *praga de imagens* (Mitchell) contagia a própria câmera hollywoodiana, que vira câmera-coringa.

3.2. Espelho da nudez

Em mim tu existias... e vê em minha morte,
vê por esta imagem, que é a tua,
como assassinaste absolutamente a ti mesmo.

Edgar Allan Poe, *William Wilson*

3.2.1. Clonando o terror

O capítulo anterior abordou a forma como as oposições entre Batman e Coringa desembocam numa *convulsão* (Charles Baudelaire) da imagem que parece dismantelar o monopólio pretendido pelo “herói”. Numa afronta radical promovida por sua *livre aparência* (Jacques Rancière) de *super-imagem* (W. J. T. Mitchell), o “vilão” *joga* (Giorgio Agamben) com os procedimentos de mitificação usados pelo homem morcego, rompendo com a unidade do *sagrado* e, assim, com a *univocidade* do visível que constitui o realismo batmaniano. Se *profanar*, segundo Agamben, restitui ao *uso* o que estava *separado*,²⁵⁶ o ataque às visibilidades do “super-herói” leva necessariamente a uma reformulação da espetatorialidade: o lugar do espectador torna-se ao mesmo tempo o da agência e o da reflexão, o que contraria a pretensão hollywoodiana de orientar e *incorporar* a atenção. No breve momento em que a população de Gotham, constituída ao mesmo tempo por cidadãos e espectadores, pode tomar parte na disputa (no caso do rapto das barcas), ela é capaz de *usar* o espaço do visível e *repolitizá-lo* (com base nos termos de Barthes): a dialética da *contemplação-imersão* (Martin Lefebvre), própria da paisagem, é realizada não como um “ser figurado”, e sim como um “figurar-se” – o espectador deixa a condição de sujeito-assimilador e toma para si a de sujeito-pensante, de agente *imerso* e *contemplativo*.

Na situação do rapto das barcas, essa possibilidade de *uso* traz também a possibilidade de emancipação: todos parecem se descobrir coletivamente capazes de optar pela vida do outro, mesmo que isso lhes custe a própria vida. Pelo menos nesse instante, o reino do visível não mais implica na morte do outro, como é com frequência o caso dos regimes imagéticos de *personificação* espalhados pelo contexto da Guerra ao Terror, segundo Marie-José Mondzain²⁵⁷ – ponto que já foi abordado no primeiro capítulo (ver página 46). A transformação espetatorial é

²⁵⁶ AGAMBEN, 2007, p.68.

²⁵⁷ MONDZAIN, 2009, p.8.

tão radical que foge ao controle: contradiz (e *profana*) o *mito* instituído pelo realismo batmaniano da “maldade” dos criminosos, ao mesmo tempo em que frustra o “vilão” (que havia apostado na realização do *mito* para evidenciar sua violência). A oposição entre Batman e Coringa, portanto, gera uma situação de atrito radical a ponto de produzir uma natureza imagética e espectral diversa, mais liberta, fundada na indeterminação, na latência de um invisível – como no regime de *encarnação* (Mondzain).

Neste capítulo, por outro lado, o foco da análise será justamente a especularidade em sua natureza complementar de encontro e identificação. Se no primeiro momento da dissertação já se traçou a proximidade entre Batman e o “mal”, aqui esse fenômeno é observado com o foco específico na relação Batman-Coringa. Pretende-se sinalizar não somente os pontos de encontro entre esses dois personagens, mas também de que forma tais conexões afetam o labirinto caleidoscópico que constitui a tessitura do filme, da cidade e da paisagem. Neste primeiro subcapítulo, são tomados exemplos diretos da conexão entre o palhaço e o homem morcego para se observar o impasse a que chega o confronto: eliminar o outro significa eliminar-se a si mesmo. Argumenta-se que tal impasse leva a uma situação de manutenção entre “bem” e “mal”, e que, portanto, a promessa de emancipação não se realiza em nenhum desses dois polos da disputa. O caminho de análise é traçado com base nos momentos em que Batman e Coringa se encontram frente a frente, de modo que se retomam os diálogos entre ambos: 1) na sala de depoimentos da polícia; e 2) no momento da captura do “vilão”. Além dessas cenas, com o intuito de enriquecer as leituras, são tomados brevemente algumas imagens provenientes dos quadrinhos de Batman e outras replicações icônicas de grande circulação.

A sala de depoimentos está escura, mal são vistas a mesa e as duas cadeiras que a compõem, ou as paredes de vidro espelhado. Nela estão apenas o Coringa, recém capturado pela polícia, e o Comissário Gordon, sentados um de frente para o outro. Entretanto, no momento em que este último levanta e sai da sala, as luzes se ascendem e Batman surge atrás do palhaço, do meio das trevas, já com um golpe em sua cabeça – iniciando a sessão de tortura. Em seguida o homem morcego se senta: “você me queria, aqui estou” – referindo-se à exigência de retirada da máscara feita no primeiro vídeo do Coringa. O “vilão” o responde calmamente:

Eu queria ver o que você faria. E você não desapontou. Você deixou cinco pessoas morrerem. Depois, você deixou [Harvey] Dent tomar o seu lugar [Dent se assume momentaneamente como Batman e é preso por conta disso]. Mesmo para um cara como eu isso é muita frieza. Aqueles idiotas da máfia te querem morto para as coisas voltarem ao que eram antes. Mas eu sei a verdade. Não há volta. Você mudou as coisas. Para sempre.

Os policiais assistem a tudo de fora da sala, cujos vidros espelhados lhes permitem verem sem serem vistos. Batman interrompe o “inimigo”: “Então porque você quer me matar?”. O Coringa ri fortemente: “Eu não quero te matar! O que eu faria sem você?! Voltar a roubar mafiosos? Não, não, não. Você me completa!”. “Você é um lixo, sua matança é por dinheiro!”, diz o homem morcego; ao que o Coringa rebate:

Não fale como se fosse um deles [aponta para onde estão os policiais que assistem ao diálogo – de fora da sala], você não é! Mesmo que quisesse ser. Para eles, você é apenas uma aberração: como eu. Eles precisam de você agora. Mas quando eles não precisarem, vão te expulsar como um leproso. Sabe, a moral deles, o “código” deles, é uma piada de mau gosto. Abandonada ao primeiro sinal de problemas. Eles só são tão bons quanto o mundo os permite ser. Eu vou te mostrar. Quando tudo acabar... Essas tais pessoas “civilizadas”... elas vão comer umas às outras. Você vê: eu não sou um monstro, só estou na vanguarda.

Ao fim desta fala, Batman imediatamente segura o Coringa pelo pescoço e retoma à sessão de tortura – a qual já foi analisada no capítulo anterior ao se tratar do embate entre *força* e *estranheza* (ver página 110). Pretende-se aqui focar, para além do conteúdo da fala do Coringa, principalmente nos procedimentos imagéticos realizados enquanto ele diz tais palavras, as quais são eloquentes por si mesmas. Pelo menos quatro pontos devem ser levados em conta: 1) os dois personagens estão sentados um de frente para o outro, o que sinaliza visualmente a oposição entre ambos; 2) as paredes da sala são de vidro espelhado e formam quase um aquário em que eles são vistos sem verem – numa inversão especular da lógica *panóptica* (Michel Foucault); 3) os enquadramentos, somados aos lentos deslizamentos horizontais que a câmera realiza, produzem um efeito de reflexo caleidoscópico, rompendo por mais de uma vez os eixos de câmera; 4) por fim, a inserção sutil da trilha sonora parece catalisar a potência da fala do vilão. A seguir, são analisados cada um desses pontos.

Primeiro, a oposição literalmente frontal entre os dois personagens é relevante não só por seu peso emblemático, mas também por que ela é aos poucos desmantelada pela fala do Coringa e pelos enquadramentos que se seguem (como

será visto). Diz-se que há nesse enfrentamento um peso emblemático pelo fato de estarem ali corporificados justamente os dois polos antitéticos da narrativa (talvez da trilogia), que, portanto, não trazem consigo somente os próprios corpos, suscitando outros tantos pares opositivos: “bem” e “mal”, *força* e *estranheza*, razão e loucura, antiterror e terror, imagem e *super-imagem* (Mitchell), “ordem” e “caos”, entre outros. Ao mesmo tempo, embora radicalmente antitéticos, os dois personagens compartilham um mesmo espaço, sentados à mesma mesa, dispostos um à frente do outro com uma proximidade inquietante – como no confronto entre a caverna escura e o menino Bruce, analisado no primeiro capítulo (ver página 31). Apesar da polarização, uma via de diálogo parece se estabelecer. Ao conquistar a espectralidade do homem morcego, o Coringa é ouvido por Batman de modo ambíguo – não se sabe o quão convencido ele fica das palavras do palhaço. Proximidade e distância se mesclam entre tensões e identificações.

Quanto à questão das paredes como vidros espelhados, além de uma situação em que os dois personagens que carregam a oposição especular central do filme se veem circundados justamente por espelhos, é possível identificar ainda um funcionamento *panóptico* em ação. Os policiais que assistem ao diálogo de fora da sala têm um lugar específico de espectador: são eles os beneficiados na situação *panóptica* proporcionada pela sala-espelho, de modo que veem sem serem vistos, ao passo que o “herói” e o “vilão”, de dentro da sala e cercados de seus próprios reflexos, são vistos sem verem. Eis uma inversão na situação de vigilância constante da trilogia, em que o homem morcego e seus “arqui-inimigos” exercem um controle supremo sobre os eventos das narrativas, controle esse que normalmente supera o dos policiais comuns – controlados junto com os outros cidadãos e espectadores.²⁵⁸ Além disso, o aquário-*panóptico* formado pela sala de depoimentos aproxima a experiência espectral daqueles oficiais à de quem assiste ao filme (ver imagem 4.1), por meio da possibilidade de ver sem ser visto, da dúvida entre *imersão* e *contemplação* – demonstrada pela participação do Comissário Gordon, que, após momentos de inquietude, decide intervir para interromper as agressões feitas por Batman. Por fim, a sala de vidro espelhado

²⁵⁸ Aqui é possível citar tanto o evento analisado no primeiro capítulo (ver página 50) da fuga de Batman por meio da praga de morcegos que ele invoca – os policiais não conseguem pegá-lo –, quanto o fato do Coringa usar constantemente infiltrados da máfia na polícia para colocar em prática seus jogos. Nos dois casos, os policiais são controlados e vigiados em vez de controlarem e vigiarem.

parece produzir uma *separação* (Agamben) não somente física mas também *mítica* que distancia Batman e Coringa daqueles que os assistem. É como se a cena destilasse a disputa pela cidade a seus dois personagens essenciais, e sugerisse, por meio da *separação* de ambos num aquário, algo de *sagrado* na própria disputa entre eles. Desse modo, o diálogo entre ambos na sala de depoimentos vem quase como alegoria do conflito “herói”-“vilão”, conflito *separado* dos demais – e por isso mitificado.



Imagem 4.1 - The Dark Knight (01h27'30")

O terceiro ponto, acerca dos deslocamentos do eixo da câmera, se relaciona com o dispositivo das paredes de vidro por conta da reflexividade que proporciona. As câmeras do plano e do contra-plano, posicionadas em *sliders*, deslocam-se horizontalmente por trás dos personagens em diálogo. O efeito do deslize parece suscitar um tom mais reflexivo de abordagem, uma espécie de suspensão espectral. As câmeras flutuam. O Coringa fala. Batman o escuta e reflete – juntamente com os outros espectadores (os policiais e os que assistem ao filme). E o mais relevante dessa flutuação ótica é a quebra de eixo que ela viabiliza (ver imagens 4.2 a 4.5). Ao contrário do corte seco a um plano de eixo invertido, que soaria demasiado perceptível e bruto, é o lento deslizar da câmera que possibilita a quebra, a qual vem como sugestão viável e sutil, sem o rompimento da continuidade – uma das leis maiores do realismo hollywoodiano como já visto por meio de Robert Stam.²⁵⁹ A relevância da quebra de eixo se relaciona aos dois pontos abordados anteriormente: primeiro, se a cena trata de um embate frontal, emblemático, essencial, romper com o eixo é enfraquecer visualmente a natureza opositiva do embate – mesmo que ao espectador continue inteligível a situação espacial dos corpos (“herói” e “vilão” frente a frente); e, em

²⁵⁹ STAM, 2008, p.30.

segundo lugar, se há uma natureza especular proposta desde as paredes da sala, até seu funcionamento *panóptico*, os deslizos óticos da imagem somados às quebras de eixo reforçam o efeito caleidoscópico e apontam, mais uma vez, para a natureza especular da relação Batman-Coringa: a oposição convive paradoxalmente com a identificação. Neste momento, é como se as câmeras concretizassem, por meio de deslocamentos horizontais e inversões de eixo, a própria textura do espelho.



Imagem 4.2 - The Dark Knight (01h27'28")



Imagem 4.3 - The Dark Knight (01h27'35")



Imagem 4.4 - The Dark Knight (01h27'46")



Imagem 4.5 - The Dark Knight (01h27'54")

Por fim, com relação à inserção da trilha sonora, é válido notar, antes de tudo, que ela surge através de um *fade in* sutil justamente depois de uma das quebras de eixo. Mais que isso, essa quebra ocorre exatamente quando o Coringa afirma categoricamente a Batman: “para eles, você é apenas uma aberração: como eu”. A incidência a um só tempo desses três elementos (a frase, a quebra e a trilha) se mostra evidentemente correlacionável: em meio às múltiplas oposições entre o “herói” e o “vilão” resplandece paradoxalmente a identificação, a conexão entre eles – o espelho está lá. Além disso, a sutileza da música produz um efeito semelhante ao do deslizamento da câmera: novamente uma flutuação espectral que constrói uma cena altamente reflexiva, uma cena a ser fruída e pensada, para além de vista. Assim, a ambiguidade das tensões especulares entre Batman e Coringa é sugerida por meio de uma construção que é fina e sutil, mas também constante, consistente, quase irrecusável. O silêncio de Batman frente ao que é dito pelo Coringa parece confirmar ambigualmente a tese do palhaço por meio de uma não-discordância. Em meio a todos esses elementos audiovisuais

combinados, o Coringa lança uma das falas mais problemáticas: “você me completa!”.

Uma implicação relevante da identificação entre Batman e Coringa é que as outras oposições suscitadas pela relação antitética entre ambos também se mostram inseridas em situação especular, “completando-se” umas às outras – “bem” e “mal”, antiterror e terror, razão e loucura, ordem e caos, *força* e *estranheza*, imagem e *super-imagem*, por exemplo. A reflexividade entre “bem” e “mal” e aquela entre antiterror e terror já foram abordadas durante o primeiro capítulo, quando se aponta à relação entre Batman e as trevas e ao treinamento do “herói” justamente por uma organização terrorista, a Liga das Sombras. Mas, ao longo do segundo filme, e mais evidentemente a partir desse diálogo na sala de depoimentos, tais relações bipolares tomam um novo sentido não só porque se juntam às outras oposições (razão e loucura, ordem e caos, *força* e *estranheza*, imagem e *super-imagem*), mas também porque o vilão declara com todas as letras que Batman o “completa”. Assim, não se trata somente de um “herói” que se fez das sombras, mas também, de modo muito mais problemático, de um “herói” cujas ações alimentam essa escuridão em vez de enfraquecê-la, num processo que realiza a conexão entre *clonagem* e *terrorismo* defendida por W. J. T. Mitchell:

Uma vez estabelecida como realidade técnica e material (...), a clonagem foi remetaforizada como figura de linguagem para todo tipo de processo de cópia, imitação e reprodução – como, em outras palavras, uma “imagem da produção de imagem”,²⁶⁰ ou o que eu chamei em outro momento de “meta-imagem”²⁶¹ (...). Não surpreende que o termo “clonando o terror” venha naturalmente à boca como forma de descrever a maneira como a guerra ao terror teve o efeito não de derrotar ou diminuir a ameaça do terrorismo, mas exatamente o oposto.²⁶²

Portanto, em última instância, a natureza *super-imagética* do Coringa surge como uma espécie de *clone* do próprio Batman. Nos outros três capítulos, já se observou a produção de *super-imagens* por parte do protagonista: a praga de morcegos (ver página 50), a multiplicação dos arranha-céus espelhados (ver página 88), o mapa-sonar-*panóptico* (ver página 89), os sócias do homem morcego (ver página 124). No diálogo da sala de depoimentos, o Coringa sinaliza ironicamente que ele mesmo é a mais potente *super-imagem* já produzida por Batman – uma que, por sua vez, multiplica-se e produz imagens por conta própria,

²⁶⁰ No original: “an ‘image of image-making’”.

²⁶¹ No original: “‘metapicture’”.

²⁶² MITCHELL, 2011, p.22.

na medida em que possibilita a invasão de um invisível ao visível batmaniano, trazendo à cena o regime de *encarnação* (Mondzain), o da imagem em plena potência. O “vilão” como réplica do “herói”, eis o ponto de ápice do encontro entre o terrorismo contemporâneo e a *clonagem* – como o próprio Mitchell coloca:

O terrorista é comumente representado *como* clone, um autômato sem face, mascarado e anônimo, um forma de vida sem mente, patológica e suicida que é comparável a um vírus, um câncer ou a uma célula inativa que é “incubada” dentro do corpo de seu hospedeiro, envolvendo as defesas do corpo contra ele mesmo no que eu estive descrevendo como uma forma de desordem sócio-política autoimune.²⁶³

Um exemplo visual trazido por Mitchell deixa clara essa duplicação especular entre os polos antitéticos da Guerra ao Terror: uma propaganda anti-guerra no New York Times de 25 de setembro de 2002 intitulada “*Uncle Osama*” – “Tio Osama” (ver imagem 4.6). Na propaganda, o ícone de Osama Bin Laden, que, por conta do tratamento midiático que recebe, vem como *personificação* do terrorismo, replica a postura da grande figura de mobilização militar americana conhecida como Tio Sam (ver imagem 4.7), com o letreiro: “Eu quero *você* para invadir o Iraque”.²⁶⁴ Mitchell sinaliza que esse espelhamento toca em questões explicitamente articuladas pelo próprio Osama em seus escritos:

Esta imagem condensou numa única figura potente as intenções da Al Qaeda, explicitamente articuladas, como o czar do antiterrorismo americano Richard Clarke comentou, nos escritos de Osama Bin Laden: “Os ingredientes que a Al Qaeda sonhou para propagar seu movimento eram um governo cristão atacando uma região muçulmana mais fraca, permitindo ao novo grupo terrorista reunir jihadistas de muitos países para virem ajudar a irmandade religiosa”. Este sonho se tornou realidade no Iraque. “Tio Osama” propagou esse movimento ao personificar “Tio Sam” chamando a juventude americana a uma Guerra Santa pela democracia e liberdade, uma cruzada contra o Mal. O ícone nacional da mobilização militar americana é espelhado por seu estranho duplo ou Gêmeo do Mal, o arque-demonio do terror.²⁶⁵

²⁶³ Id. Ibid., p.74.

²⁶⁴ MITCHELL, 2011, p.22.

²⁶⁵ No original: “*I want you to invade Iraq*” – que também pode ser traduzido para “Eu quero que *você* invada o Iraque”. Id. Ibid., p.65



Imagem 4.6 - Uncle Osama
(New York Times – 25 set. 2002)



Imagem 4.7 – Uncle Sam

Neste ponto é válido suscitar a capa do primeiro número²⁶⁶ de uma série de quadrinhos do Batman intitulada *Batman Dark Detective* (julho a setembro de 2005), em que o próprio Coringa replica a figura do Tio Sam, com as inscrições: “Vote em mim – ou eu vou te matar” (ver imagem 4.8). A capa traz ecos do “Tio Osama”, mas vai além do tema da Guerra ao Terror e toca no próprio sistema democrático, denunciando-lhe um caráter inerentemente autoritário por meio de uma ironia *profanatória* (Agamben). O “Tio Coringa” vincula a democracia americana a uma imagem militarista (Tio Sam) de forma enviesada, que produz *estranhamento* e não *fetichismo* (David Harvey). Assim, por meio da iminência da morte aos que não votarem no “vilão”, fica sugerida a morte dos que se recusam a aceitar o sistema democrático americano e também um caráter corrompido desse sistema.

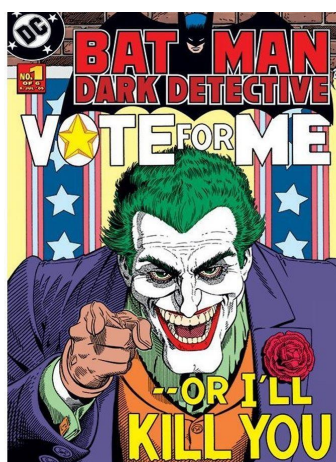


Imagem 4.8 - “Uncle Joker” (Batman - Dark Detective #1)

²⁶⁶ ENGLEHART et al., 2005.

Por meio de tais replicações imagéticas é possível apontar também à conexão entre “ordem” e “caos”, dado que uma figura supostamente da “ordem” (Tio Sam) é duplicada e suplantada por uma do “caos” (Osama, Coringa). E, como numa *praga de imagens* (Mitchell), o Coringa visto no filme de Nolan foi popularmente replicado por meio do mesmo procedimento da capa da revista da DC, mas com referência ao presidente Barack Obama. Por conta das insatisfações logo após a eleição de Obama em 2008,²⁶⁷ o “vilão” *clonou*, por exemplo, a imagem que foi uma das mais icônicas da campanha eleitoral do presidente americano:²⁶⁸ *Hope*, de Shepard Fairey (ver imagens 4.9 e 4.10) – substituindo a palavra “esperança” (“*hope*”) por “piada” (“*joke*”).



Imagem 4.9 - Hope - Shepard Fairey (2008)



Imagem 4.10 - "Obam-as-Joker" 1

Num breve estudo sobre cultura e terrorismo, Marc Christian Acherman, professor de Literatura e Cultura da Simon Fraser University, comenta que a profusão de imagens no estilo “Obama-corno-Coringa” provém das insatisfações tanto de uma direita que via Obama como “socialista”,²⁶⁹ quanto de uma esquerda

²⁶⁷ Com relação à campanha presidencial de Barack Obama, Mitchell vai comentar, no campo da iconografia, ao mesmo tempo a radical oposição entre os ícones de Obama e de Bush e também a proximidade nominal entre Obama e as duas *personificações* (Mondzain) centrais do terrorismo para o imaginário americano, Osama Bin Laden e Saddam Hussein: seu nome completo é Barack Hussein Obama e a proximidade fonética entre “Obama” e “Osama” é evidente (MITCHELL, 2011, p.7 e 8). Na esteira da proximidade entre “Obama” e “Osama”, se faz necessário citar a obra *Inside Obama's Compound* (2013), de Willem Popelier, um vídeo de oito minutos de duração em que o artista compilou áudios da mídia americana confundindo os dois nomes no momento de anunciar a morte de Osama Bin Laden, enquanto a imagem pixelada do presidente americano aos poucos se transforma na do líder da Al Qaeda – obra disponível em: <https://vimeo.com/60538712>.

²⁶⁸ MITCHELL, 2011, p.9.

²⁶⁹ ACHERMAN, 2012, p.7.

descontente com a condescendência do presidente com relação aos bancos e à própria direita.²⁷⁰ Acherman cita um dos casos mais célebres dessas imagens: uma apropriação de esquerda de uma capa da revista *Time Magazine* por Firas Alkhateeb (ver imagem 4.11) que foi, ela mesma, apropriada pela direita, que removeu a referência à revista e acrescentou a legenda “socialismo”, suscitando o paradigma dickensiano do “revolucionário-terrorista”²⁷¹ e se tornando a versão de “Obama-como-Coringa” mais famosa de todas (ver imagem 4.12).²⁷²



Imagem 4.11 - “Obama-as-Joker” 2 - Firas Alkhateeb (2009)



socialism
Imagem 4.12 - “Obama-as-Joker” 3

São exemplos de figuras que ganham vida própria e que parecem se reproduzir anonimamente por si mesmas, extrapolando os limites do filme de Nolan e saindo do controle – constituindo a *praga de imagens* descrita por Mitchell.²⁷³ Muitas delas talvez inspiradas em um dos cartazes do longa em que o próprio Batman é visto com o sorriso vermelho que identifica o Coringa (ver imagem 4.13). Esse sorriso no “herói”, somado ao fato de sua imagem ser constituída por cartas de curinga que formam um efeito caleidoscópico, parece reforçar a permeabilidade entre os personagens e entre as instâncias opositivas que cada um traz consigo – isso sem falar no ícone de morcego por trás do título do filme, ícone formado a partir das letras que constituem a onomatopeia de riso do Coringa, “H” e “A”. Aquele que *personifica* (Mondzain) a lei de Gotham, toma o rosto de seu “caótico” opositor, porque “infectado” por ele.

²⁷⁰ É válido apontar que o movimento de associar a imagem do Coringa a figuras relacionadas ao Estado e, portanto, à “ordem” também ocorreu no Rio de Janeiro durante as manifestações de junho de 2013, quando o então prefeito da cidade Eduardo Paes e o então governador do estado Sérgio Cabral foram ambos replicados com o sorriso-cicatriz do Coringa de Nolan.

²⁷¹ Paradigma discutido a partir de Slavoj Žižek (2012) no segundo capítulo (ver página 96).

²⁷² ACHERMAN, 2012, p.9.

²⁷³ MITCHELL, 2011, p.20.



Imagem 4.13 - Cartaz 1 (The Dark Knight)

Com relação ao tema da “ordem” e do “caos” dentro do próprio filme, o “vilão” vai justamente comentar a arbitrariedade do discurso da “ordem” num diálogo com Harvey Dent (em cena analisada mais a fundo no próximo subcapítulo):

Sabe o que eu notei? Ninguém se apavora quando tudo corre “de acordo com o plano”. Mesmo que o plano seja horripilante. Se amanhã eu disser à imprensa que um arruaceiro vai levar um tiro, ou que um caminhão cheio de soldados vai explodir, ninguém entra em pânico... Porque tudo faz parte do “plano”. Mas quando eu digo que um prefeitinho qualquer vai morrer, aí todo mundo perde a cabeça! Introduza um pouco de anarquia... perturbe a ordem vigente... e tudo vira caos. Eu sou um agente do caos. Ah, e você sabe o ponto do caos: ele é justo.²⁷⁴

Ao apontar à seletividade inscrita na reação do público a determinados eventos (ameaça de morte do prefeito *versus* explosão de caminhão de soldados), o Coringa delineia o discurso vigente (e portanto mitificado, *naturalizado* (Mitchell), *despolitizado* (Roland Barthes)) da “ordem”, aponta-lhe ao quão arbitrário é. Assim, o “caos” visto na paisagem urbana (a favelização, a especulação imobiliária, a violência, a desigualdade social) está “de acordo com o plano”, ou seja, vem justamente como consequência desse *mito* da “ordem”, que é antes de tudo seletivo, e que serve a uns e não a outros – como sugere o palhaço.

²⁷⁴ Em algumas legendagens e transcrições, o final da última aparece como sendo: “é o medo” – em inglês: “it’s fear”. Mas consultando o roteiro original percebe-se que se trata de: “ele é justo”, em inglês: “it’s fair” (NOLAN & NOLAN, 2008). De qualquer forma, a confusão fonética entre o “medo” (*fear*) e o “justo” (*fair*), apesar de se verificar na recepção apenas de algumas partes do público e extrapolar os limites do filme, traça um eloquente diálogo com o conceito de justiça desenvolvido por Batman: devolver o medo aos que amedrontam.

Mas essa não é a única conexão entre “ordem” e “caos” que o “vilão” propõe. Sua fala termina com uma promessa: a de que o “caos”, em última instância, é justo – porque seria externo, imparcial, contra-discursivo e portanto não seletivo. Desse modo, o Coringa lança a ideia de que, na verdade, o próprio “caos” é a “ordem” perfeita, exatamente porque ele subjuga a todos igualmente e não é controlado por ninguém, o que o tornaria “justo” por excelência. Quanto aos procedimentos de imagem inscritos nesse diálogo, eles serão visitados no subcapítulo seguinte.

Se o discurso da “ordem”, como evidencia o “vilão”, é seletivo, denota-se nele um caráter de *separação* (Agamben); o mesmo que produz o espaço do *sagrado* na própria paisagem de Gotham, analisado no segundo capítulo (ver página 74). Nesse sentido, a concentração de *capital simbólico* (David Harvey e Pierre Bourdieu) denota o funcionamento seletivo do *mito* da “ordem” tanto na cidade em si, como também na representação da paisagem pelo visível batmaniano: no primeiro filme da trilogia, a oposição visual entre os prédios espelhados vislumbrados pelos pai de Bruce (diurnos, áureos) e a favela de Gotham (noturna, precária) é bem eloquente nesse sentido. E eis que se oferece uma conexão entre os espelhos “ordem”-“caos” e *força-estranheza*: o gesto pela mitificação, enquanto coerção do visível e do olhar, relaciona-se ao tropo da *força*, ao passo que o esforço do *estranhamento* pretende justamente denunciar o “caos” inscrito nesse *mito* da “ordem”. Mais do que isso, se a *separação* inerente ao *sagrado* da “ordem” se torna visível não por meio do *fetichismo*, que oculta através do espetáculo e se conecta à *força* coercitiva sobre a imagem, mas sim por meio do *estranhamento*, que *repolitiza* (com base nos termos de Barthes) a imagem, então o elemento *separado* se revela tão distante do espectador que se torna alheio, *estranho* a ele – justamente porque *separado*. Trata-se de um movimento *profanatório* que se utiliza do próprio mecanismo *separatista* do *sagrado* para revertê-lo, fazendo a *força* virar, ela mesma, *estranheza*. Como exemplo, é possível citar a já visitada sessão de tortura que Batman realiza com o Coringa: ali, quanto mais *força* é usada pelo “herói”, mais monstruoso e *estranho* ele corre o risco de ficar frente aos espectadores.

Se a *força* utilizada na coerção (dos “vilões”, da imagem e do olhar) pelo homem morcego e pelos procedimentos visuais de seu realismo se torna *estranha*, o espectador passa a *estranhar* não só o “herói”, mas também sua violência antiterror e seus projetos de cidade e de imagem. O resultado seria o impedimento

da projeção *fusional* (Mondzain) por identificação do espectador, solapando a *incorporação*. Na via contrária, o Coringa se infiltra na paisagem por meio da *estranheza*, mas não hesita em usar a *força* para executar seus jogos: além de um amplo planejamento racional que chega a superar o do homem morcego, ele também usa uma grande quantidade de explosivos e armamentos pesados a todo o momento. A coerção realizada pelo Coringa, por meio de planos e ataques, desvela uma *força* que busca justamente o *estranhamento*, para minar o “herói”. Num ciclo vicioso, quanto mais o Coringa ataca, mais o homem morcego precisa usar da *força* para realizar a manutenção do *sagrado* que pretende instituir; entretanto quanto mais *sacro*, mais *separado* de seus espectadores ele se coloca e mais chances de *estranhamento* se abrem por conta do distanciamento.

Tendo sido mencionada a capacidade de planejamento racional por parte do Coringa, fica sugerida a especularidade entre razão e loucura. Ao abordar o tema, Michel Foucault aponta que:

A loucura torna-se uma forma relativa à razão ou, melhor, loucura e razão entram numa relação eternamente reversível que faz com que toda loucura tenha sua razão que a julga e controla, e toda a razão sua loucura na qual ela encontra sua verdade irrisória. Cada uma é a medida da outra, e nesse movimento de referência recíproca elas se recusam, mas uma fundamenta a outra.²⁷⁵

É interessante perceber o paralelismo entre essa descrição de Foucault e o desenrolar do diálogo na sala de depoimentos da polícia de Gotham, descrita anteriormente. As quebras de eixo somadas aos deslocamentos horizontais das câmeras parecem traduzir visualmente a tal “relação eternamente reversível” de que fala o autor, num vai e vem ótico sutil e constante que suplanta as oposições entre os dois personagens ao mesmo tempo em que se baseia justamente nelas. Na mesma esteira, a fundamentação mútua colocada por Foucault na fala acima entre razão e loucura (e entre Batman e Coringa) é posta explicitamente pela fala do “vilão”: “você me completa!”. O sofisticado planejamento do palhaço para arquitetar seus *jogos* (Agamben) deixa clara a instrumentalização que ele faz do pensamento racionalista e utilitarista para chegar à atividade lúdica e anti-utilitarista do *jogo*.

²⁷⁵ FOUCAULT, 2012b, p.30.

Por outro lado, considerando que, ainda segundo Foucault, René Descartes aponta à dúvida como blindagem contra a loucura,²⁷⁶ Batman dialoga intimamente com a loucura por sua incapacidade de duvidar das próprias teses – Foucault vai apontar também que, dado que há uma loucura imanente à razão, rejeitá-la seria na verdade duplicá-la.²⁷⁷ A incapacidade da dúvida no homem morcego se relaciona com o que foi tratado em relação à duplicidade mítico-romanesca do protagonista no primeiro capítulo (ver página 61): a visão do homem morcego (ao contrário da de Bruce Wayne) faz comungar aparência e substância na produção de “verdades”, um funcionamento que remete à episteme pré-clássica, tal como descrita por Foucault – e, pelo que foi abordado ao longo dos capítulos, não seria esse também o funcionamento *unívoco* do realismo batmaniano? O de fazer valer substâncias pré-estabelecidas por meio da fabricação de aparências correspondentes, de *imagens corroborativas* (Siegfried Kracauer)? Não seria esse procedimento epistemológico-representacional que caracteriza o visível que *incorpora*, descrito por Marie-José Mondzain?

Por fim, é útil trazer novamente a cena da captura do Coringa, já observada no terceiro capítulo (ver página 142). A câmera hollywoodiana, como visto anteriormente, se torna uma espécie de câmera-coringa e vira de cabeça para baixo, um ângulo inusitado que inverte toda a realidade filmada, *clona* um enquadramento feito pelo próprio Coringa em um de seus vídeos terroristas e ainda “liberta” o personagem – embora de ponta-cabeça, ele parece estar de pé. E enquanto a objetiva executa esse movimento, é importante frisar novamente uma parte da fala do “vilão”:

Você não vai me matar por conta de um falso moralismo inapropriado, e eu não vou te matar porque você é simplesmente divertido demais... Acho que você e eu estamos destinados a fazer isso para sempre...

Aqui o Coringa aponta ao que pode ser a implicação mais relevante da identificação entre ele e seu opositor: a eternidade da disputa, um conflito sem fim porque nenhum dos dois pode matar sua contraparte sem, com isso, matar-se – o que sugere também uma falta de origem, já que um não poderia ter vindo antes do outro. Caso Batman pusesse fim à vida do Coringa, ele sairia perdedor porque moralmente derrotado, deixaria de ser a divindade “moralizante” que pretende (ou

²⁷⁶ FOUCAULT, 2012b, p.47.

²⁷⁷ Id Ibid., p.36.

supõe) ser por ter se maculado com o assassinato;²⁷⁸ por outro lado, se é o Coringa que põe fim ao homem morcego, ele perde o grande opositor que o excita, a figura que ele mesmo replica em suas *profanações* (Agamben) e que viabiliza e eleva sua condição *super-imagética* (Mitchell) à máxima potência. Uma conexão tão fundamental, que traz como ecos todas as identificações entre polos antitéticos aqui abordadas, é visualmente concretizada por meio do cabo que Batman lança ao seu arqui-inimigo para impedir sua morte na queda: quando o “herói” puxa o palhaço de volta para o andar onde estavam, produz-se uma eloquente situação, mostrada por meio de um plano curto (ver imagem 4.14), em que um sustenta o outro.



Imagem 4.14 - The Dark Knight (02h13'20")

Além do que fica explícito na fala do “vilão” e além da concretude visual dada pelo cabo de Batman à noção de sustentação mútua, a própria inversão da câmera traz a sugestão de identificação entre Batman e Coringa – muito embora essa inversão seja um gesto de oposição à câmera hollywoodiana, como visto no terceiro capítulo (ver página 144). Se o resultado visual da cena (plano e contra-plano) é que ambos os personagens estariam “de pé”, encarando-se em condição de igualdade, a inversão da câmera parece potencializar a insinuação de reflexividade entre eles. Mas para enriquecer um pouco mais as camadas de especularidade da cena é possível trazer para a análise uma história em quadrinhos que influenciou o diretor do filme:²⁷⁹ *A piada mortal* (1988), de Alan Moore, ilustrado por Brian Bolland. Essa obra gráfica foi tão determinante para a

²⁷⁸ Aqui é importante lembrar que, como visto no primeiro capítulo (ver página 37), não matar, segundo o próprio Bruce Wayne é o que o *separa* de seus opositores – por isso seu rompimento com a Liga das Sombras, por exemplo. Matar, portanto, é a própria rota para o “mal”.

²⁷⁹ AQUILES, 2009.

construção do longa de Christopher Nolan, que Heath Ledger chegou a receber uma cópia dela para se preparar para interpretar o Coringa do filme.²⁸⁰

A piada mortal faz parte de um momento da franquia Batman em que o personagem dá uma guinada a um lado mais obscuro e reflexivo,²⁸¹ de modo que a obra de Moore traz um Coringa também mais cruel e problematizante: um Coringa cuja marca é exatamente trazer à tona a natureza especular da relação entre o “herói” e o “vilão” – tornando-se um dos grandes marcos dos quadrinhos²⁸² e vindo a inspirar tanto Christopher Nolan (2008) quanto Tim Burton (1989).²⁸³ Como o foco da presente dissertação é a trilogia de Nolan e, mais especificamente, o segundo filme desse trio cinematográfico, a intenção de trazer *A piada mortal* para a análise está em apontar apenas a uma ilustração específica que enriquece o que já foi visto até aqui: a carta de baralho ao centro da quarta capa da revista (ver imagem 4.15). O ícone parece sintetizar em si todo um lastro especular entre Batman e Coringa que transparece ao longo da obra de Moore.



Imagem 4.15 - The Killing Joke (quarta capa - detalhe)

É difícil ser mais eloquente sobre a reflexividade e a complexidade da relação entre Batman e Coringa do que por meio desse *jogo* feito pelo próprio Moore, que explora o efeito espelhado das imagens duplas das cartas de baralho.

²⁸⁰ AUQUILES, 2009.

²⁸¹ VIANA, 2011, p.43.

²⁸² *A piada mortal* figura constantemente entre os primeiros lugares das listas dos quadrinhos ou das histórias mais influentes da franquia Batman. Ver: MARSTON, 2016; IGN, 2014; SOUZA, 2014.

²⁸³ AUQUILES, 2009.

Nessa carta, Batman está de cabeça para baixo, e a letra que o acompanha é a inicial de seu nome, ao contrário do Coringa, que está de pé e é designado pela própria inicial (em inglês: “J” de “*Joker*”). De modo que, para além da identidade entre Batman e Coringa (cada um uma replicação do outro), fica sugerido um “herói” decaído, derrotado, subjugado pelo “vilão” (que está de pé). Além disso, o fato dessa situação-espelho ocorrer numa carta de baralho, objeto que se baseia em ilustrações e ícones, parece afirmar a natureza imagética da disputa entre os dois personagens – a disputa não somente pela cidade, mas pela imagem da cidade; uma tentativa não apenas de controlar os corpos, mas também o olhar e o visível.

Para a publicidade do filme de Nolan, foi produzido um pôster que traz o episódio da carta de Moore como referência clara, apesar das diferenças que carrega: o Coringa é visto segurando uma carta de baralho em que se lê seu nome (“*Joker*”), mas que no entanto traz como ícone o Batman (ver imagem 4.16). Se anteriormente se analisou um Tio Sam sendo replicado por um Osama Bin Laden ou por um Coringa, dessa vez a *profanação* vai no sentido inverso e substitui a imagem do palhaço pela do “herói”. Aqui é possível identificar que o Coringa, com o gesto manual de revelar a carta, remete ao movimento que faz no filme: ele desvela, desmitifica o Batman por meio da *profanação*, num processo que culmina apontando ao próprio Batman como uma causa do “caos” da paisagem urbana que ele mesmo diz pretender “ordenar”. Mas, para além desse gesto manual (o gesto da denúncia e da problematização), a carta revelada traz em si uma afirmação de natureza imagética ainda mais fundamental: não apenas que o Batman é “louco”, ou “caótico” como o “vilão”, não apenas que possui pontos de encontros com o palhaço, mas principalmente que o próprio Batman é uma das figuras do Coringa, um de seus duplos. Assim, essa afirmação torna mais uma vez evidente a natureza de *simulacro corporificado* (Mitchell) do “vilão” e acrescenta uma via inversa ao dado já desconcertante de que o Coringa seria uma consequência especular da ação de Batman: o próprio Batman é uma das formas visuais do Coringa. Além disso, como o Coringa de Moore, que esta de pé frente a um Batman invertido e derrotado, na imagem do pôster o homem morcego está literalmente nas mãos do palhaço.



Imagem 4.16 - Cartaz (The Dark Knight)

Ao se retornar à cena da captura do Coringa no filme de Christopher Nolan, é possível encontrar ecos da carta de Moore também no procedimento da câmera que passa a filmar de cabeça para baixo. Tal procedimento soa quase como uma realização cinematográfica da carta vista em *A piada mortal*, principalmente porque, como analisado no terceiro capítulo (ver página 144), trata-se ao mesmo tempo de uma inversão e de uma continuidade. No caso da carta dos quadrinhos, é certo que os personagens se opõem (um de pé, o outro invertido), mas essa oposição é amarrada por um fio de continuidade que é a própria forma da carta de baralho (as figuras invertidas se tocam e formam uma única carta); na verdade é justamente a inversão de Batman que possibilita o todo continuativo da carta. De modo semelhante, na cena do filme, a inversão de apenas uma das câmeras leva a uma montagem que alterna entre opostos: entre um plano invertido e um contra-plano de orientação “normal”; por outro lado, como ocorre no caso da carta de Moore, é justamente a inversão da câmera que possibilita a continuidade visual necessária para a montagem hollywoodiana – porque, se o Coringa estava de ponta-cabeça, agora ele é filmado como se estivesse de pé, como o Batman. De modo semelhante àquelas câmeras deslizantes e às quebras de eixo da sala de depoimentos, o casamento ótico entre a inversão e a identidade traz à cena da captura do Coringa a textura do espelho. E,

por meio dessa textura, denuncia-se uma *clonagem* entre os polos opositivos da disputa e se problematiza justamente a legitimidade de todo o movimento do “herói” e dos discurso por ele *personificados* (Mondzain).

Por outro lado, tal reflexividade também implica em outra inversão: se Coringa e Batman são ao mesmo tempo figuras e espelhos um do outro, então o “vilão” também reproduz em parte o estatuto do visível que *incorpora*, e o “herói”, do visível que *encarna*. A relação do protagonista com o estatuto da *encarnação* já foi observada ao fim do primeiro capítulo (ver página 58), quando se notou que Bruce Wayne, a face romanesca do “herói”, volta e meia questiona a si mesmo e ao próprio Batman – um questionamento evidentemente trazido à tona a partir das ações do Coringa. Em Bruce, mesmo que somente por vezes, a dúvida existe e isso abre o visível para possibilidades outras, como quando ele encara a armadura de morcego que *personifica* sua contraparte não no sentido de complementariedade, mas no de oposição, já que havia decidido por se entregar (ver imagens 4.17 e 4.18). Há ali um gesto de reflexão e deslegitimação do homem morcego feita pelo próprio “herói” – ativada pelos ataques do “vilão”. Por outro lado, com relação à *incorporação* realizada pelo Coringa, esse é o tema do próximo subcapítulo.



Imagem 4.17 - The Dark Knight (01h09'43")



Imagem 4.18 - The Dark Knight (01h09'44")

3.2.2. Batman *incorporado*

Já no terceiro capítulo, em alguns momentos específicos, a natureza *incorporadora* (Marie-José Mondzain) do Coringa se mostrava sensível. Como exemplos, é possível citar os sorrisos vermelhos que o “vilão” pinta em algumas vítimas, ou ainda as máscaras de palhaço de seus capangas – elementos que replicam sua imagem na face do outro, apontando a uma identificação *fusional*. Este subcapítulo se concentra nessa vertente de *incorporação* do “vilão”, observando algumas de suas evidências e implicações. Dois momentos específicos do filme são usados como bases principais de argumentação: 1) um

reflexo do Coringa que se projeta sobre as barcas por ele raptadas; e 2) a cena do diálogo entre o “vilão” e Harvey Dent, juntamente com outras cenas que repercutem esse confronto. Argumenta-se que o ponto de encontro entre a potência emancipatória e a aprisionadora do Coringa é justamente sua condição de *super-imagem*, e que uma das consequências mais radicais das *incorporações* feitas por ele é a replicação de sua imagem na própria Gotham e em Batman.

O rapto das barcas já foi abordado no terceiro capítulo (ver página 136), momento em que se indicou a possibilidade de um *direito à cidade* (David Harvey) a partir do *uso* (Giorgio Agamben), ou seja, da participação coletiva e *contemplativa* (Martin Lefebvre), propiciada pela *profanação* feita por personagens que, enquanto cidadãos e espectadores, foram capazes de realizar um *livre jogo* (Jacques Rancière) frente à *livre aparência* do “vilão”. Como foi dito também nesse momento, a sequência das barcas é montada por meio de um paralelismo entre três situações: a embarcação dos cidadãos livres, a dos cidadãos condenados e a corrida das forças da “ordem” (Batman e polícia) para a captura do Coringa. Um plano em especial se destaca nessa terceira situação e é o que será tomado aqui como foco de análise: nele se vê o Coringa ao celular, lendo a explicação do “experimento” das embarcações para que o *jogo* comece. O personagem está de costas, em primeiro plano, à direita da quadro; ele olha para uma larga janela que lhe permite a visão panorâmica da paisagem de Gotham e das barcas sobre as quais tem o controle. O centro e o foco do plano, vão do “vilão” (ver imagem 4.19) até as barcas e a paisagem (ver imagem 4.20). Por meio do vidro da janela e da iluminação que incide no rosto do “vilão”, sua maquiagem branca aparece como reflexo projetado por sobre a imagem da cidade.

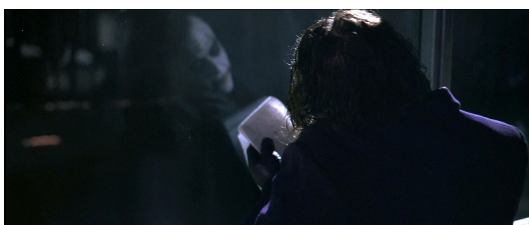


Imagem 4.19 - The Dark Knight (02h01'55")

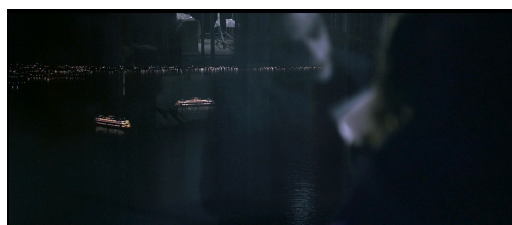


Imagem 4.20 - The Dark Knight (02h01'57")

O plano demonstra uma eloquente simetria invertida com aquele comentado ao início do segundo capítulo (voltar à imagem 2.4 – ver página 73) em que o pai de Bruce olha para a Torre Wayne e o reflexo dele, provocado pela

janela do trem, projeta-o por sobre a cidade. Como foi visto naquele momento, o reflexo de Thomas Wayne sugeria o movimento *fusional* da imagem que *incorpora* descrito por Marie-José Mondzain: “a imagem olha-nos e pode engolir-nos. Todos estes dispositivos de crença e fabricação fundam-se na identificação. Tornarmo-nos unos com aquilo que vemos é mortal”.²⁸⁴ Se foi dito que o reflexo de Thomas olha para a paisagem e a engole, parafraseando Mondzain, então o mesmo pode ser dito da imagem do Coringa mirando as barcas perdidas na noite. Assim, a projeção do reflexo por sobre a paisagem, evidencia visualmente todo um movimento de *incorporação* que é antes de tudo um movimento de natureza imagética, em que a figura refletida parece transfigurar o panorama da cidade à sua imagem e semelhança, *incorporando* também a própria noite de Gotham, que outrora foi lar de Batman – como visto no capítulo anterior (ver página 136). O movimento da câmera e a passagem de foco, ao irem do personagem à paisagem tanto na cena do pai de Bruce quanto na do Coringa, torna ainda mais evidente o movimento de projeção por sobre a imagem da cidade.

Em conjunto com a simetria afirmativa de um procedimento de *incorporação* nos dois casos, é importante notar simetrias invertidas entre os planos de Thomas e do Coringa: no primeiro caso é dia, no segundo, noite; o pai de Bruce olha para um arranha-céu que leva seu nome e é positivado pela trilogia como signo de “ordem” e “progresso”, ao passo que o Coringa observa o “caos” que ele mesmo gerou nas barcas, demonizado pelo visível batmaniano; além disso, no caso do empresário-médico, ele olha de baixo para cima, realçando a altura do prédio observado, por outro lado, o “terrorista” está num arranha-céu em construção e olha as barcas de cima para baixo. Por fim, como que capitaneando e anunciando o conjunto de simetrias invertidas, está a oposição dos eixos de câmera: Thomas Wayne olha da esquerda para a direita e o Coringa, da direita para a esquerda.

É possível argumentar que a oposição radical entre os planos demarcaria antes uma clara distinção entre os dois personagens e seus respectivos alvos. Thomas Wayne, como visto ao longo do segundo capítulo, visa a implementar o “bom capitalismo” na paisagem de Gotham, uma missão herdada por seu filho, o protagonista da trilogia. O projeto do “herói”, portanto, como visto, está vinculado

²⁸⁴ MONDZAIN, 2009, p.23.

a uma *homogeinização* (Partha Chaterjee e Michel Foucault) espacial e moral da paisagem urbana, um processo que visa ao controle do espaço da cidade e de sua imagem com o intuito de fazer valer o monopólio de Bruce-Batman e a *naturalização* (Mitchell) dos discursos que o sustentam. O *jogo* do Coringa, por outro lado, pretende atacar a “ordem” instituída, e no plano descrito ele olha justamente para uma situação “caótica” produzida por ele. O personagem se diz “agente do caos” e realiza essa agência quando *força* a entrada de um indeterminado que *convulsiona* (Charles Baudelaire) o visível estabelecido, enfrentando a *utopia* (Foucault) batmaniana com um espaço *heterotópico* de imagem e possibilitando certo grau de agência ao próprio espectador e cidadão da paisagem de Gotham. Além disso, tal influência sobre o visível desemboca numa ressignificação da cidade e da paisagem, que as torna ameaçadoras e *estranhas* ao protagonista – como visto no terceiro capítulo (ver página 130). Por outro lado, tendo sido observada a natureza especular das oposições feitas ao longo da trilogia, as simetrias (invertidas ou não) entre os planos do Coringa e de Thomas Wayne sugerem também uma proximidade entre ambos. Essa conectividade vem ao mesmo tempo frisar o caráter despótico e violento do “bom capitalismo” dos Wayne, e ao mesmo tempo o teor aprisionante e *incorporador* inerente ao funcionamento do Coringa. Como colocou Foucault numa fala já citada no primeiro capítulo: “na região mais obscura do campo político o homem condenado representa o simétrico, a figura invertida do rei”.²⁸⁵

A *incorporação* que o “vilão” realiza já foi de certa forma sinalizada no capítulo anterior quando se falou tanto das máscaras de palhaço dos capangas do Coringa no assalto a banco (ver página 102) quanto do sorriso vermelho pintado nas faces das vítimas do “vilão” – o cadáver do sócia de Batman (ver página 119) e o repórter que anuncia o *jogo* que levará à situação das barcas (ver página 125). Nesses casos, pelo ícone do palhaço ou do sorriso exagerado, o “vilão” transfigura o outro à sua imagem e semelhança, *clonando* sua imagem nele. Uma das falas mais memoráveis do Coringa no filme se refere justamente a esse procedimento de *fusão* que reverte a alteridade em réplica: “vamos botar um sorriso nesse rosto!” – uma frase carregada de humor negro, já que a “colocação” desse sorriso é um cruel corte com faca. É isso que ele fala para um dos chefes da máfia que

²⁸⁵ FOUCAULT, Michel. Apud: MITCHELL, 2011, p.153.

pretende matar. Tendo-o rendido, o “vilão” conta a história de como ele teria ficado com o sorriso-cicatriz;²⁸⁶ ao fim de sua narrativa, ele toma o mafioso pelo pescoço, insere-lhe lenta e cautelosamente uma faca dentro da boca, prepara o corte e pergunta ironicamente: “por que tão sério?”. Assim, o Coringa deixa claro o caráter violento e fatal que é inerente ao processo de *incorporação*, como descrito por Mondzain²⁸⁷ – caráter esse que, todavia, é ocultado pela imagem de Thomas e Bruce Wayne por meio do *fetichismo* (David Harvey). Além disso, a transfiguração da vítima com uma réplica do sorriso-cicatriz denota a autoria do assassinato, como quando o mafioso crucificado por Batman lhe projeta o símbolo nas nuvens, caso mencionado no primeiro capítulo (ver página 47): o corpo punido remetendo imagetivamente àquele que o puniu.

Contudo, uma das *incorporações* mais significativas realizadas pelo Coringa não é feita por meio da faca, da maquiagem ou do mascaramento: trata-se da transformação de Harvey Dent no Duas-Caras. A cena do diálogo entre Dent e o “vilão” se mostra particularmente importante porque é nesse momento que ocorre a *incorporação* de Dent, tornada visível pelos procedimentos de imagem. A partir dali, o promotor vai sair para fazer “justiça” com as próprias mãos. Com isso, ele mesmo destrói o signo de esperança pela “moralidade” e legalidade que outrora representava, uma vez que mata pessoas envolvidas com a morte de sua amada Rachel – provocada pelo Coringa, como visto no primeiro capítulo (ver página 58) – em vez de enfrentá-las pela via da lei. A partir da análise da cena em que o promotor e o palhaço se encaram é possível compreender com mais consistência o movimento de *incorporação* do Coringa e sua conexão com a dúbia natureza *super-imagética* desse “vilão”.

Ao ameaçar midiaticamente explodir um hospital não identificado de Gotham, o que demanda a evacuação emergencial de todos os centros médicos pela polícia, o Coringa consegue se aproveitar do “caos” e adentrar no centro em que se encontra Harvey Dent. O promotor está internado por conta das gravíssimas queimaduras que sofreu no rosto, consequências do *jogo* feito pelo Coringa da troca de endereços que explora o triângulo amoroso entre Dent, Bruce

²⁸⁶ Na verdade ele conta uma versão da história, posteriormente contará outra versão bem diferente. Por meio de duas versões, o Coringa parece zombar da lei da causalidade que envolve o realismo hollywoodiano, além de dialogar explicitamente com o Coringa de *A piada mortal* (1989), que em dado momento diz: “às vezes eu me lembro de um jeito, às vezes de outro... Se eu vou ter um passado, eu prefiro que seja múltipla escolha!” (MOORE et al., 1989, p.41.).

²⁸⁷ MONDZAIN, 2009, p.23.

Wayne e Rachel Dawes, abordada no primeiro e no terceiro capítulos (ver páginas 58 e 109). Apesar de Batman ter chegado a tempo de tirar o promotor da sala cheia de tonéis de combustível prontos para explodir, os dois não conseguiram tomar distância suficiente do alcance do fogo, de modo que Harvey Dent queimou gravemente a metade esquerda de seu rosto e teve de ser internado. A queimadura, juntamente com a perda da amada e com o “caos” que toma a cidade são fatores que imputam um violento ódio em Harvey Dent – ódio esse que é canalizado e direcionado a partir do diálogo com o “vilão” do filme.

Ironicamente travestido de enfermeira com uniforme e peruca, o Coringa surpreende e mata um dos policiais que vem fazer a evacuação do quarto de Harvey Dent. Em seguida senta-se ao lado do promotor. Este, por sua vez, está imobilizado na maca do hospital e se debate de ódio ao ver o palhaço e se perceber de frente para aquele que matou Rachel e que provocou a queimadura em seu rosto. “Não quero que haja ressentimentos entre nós, Harvey. Quando você e Rachel foram sequestrados, eu estava sentado na gaiola de Gordon. Eu não detonei os explosivos!”, diz o Coringa ao retirar a peruca iniciar o diálogo. Dent responde com a voz firme, carregada de ódio: “seus homens, seu plano”; ao que o “vilão” retruca: “Eu tenho cara de quem faz planos?”. Em seguida o palhaço traz a fala já citada no terceiro capítulo (ver página 115): “sabe o que eu sou? Eu sou um cachorro perseguindo carros... Eu não saberia o que fazer se pegasse um! Entende? Eu simplesmente faço as coisas” – e continua:

A máfia faz planos, os policiais fazem planos, [o comissário] Gordon faz planos. Eles são cheios de esquemas, planejadores tentando controlar o mundinho deles. Eu não faço isso, eu tento mostrar para os que tentam fazer planos o quão patética a tentativa deles de controlar as coisas de fato é. Então, quando eu digo [o Coringa o diz tomando a mão de Dent, que a princípio resiste mas depois permite] que você e a sua namorada não foi nada pessoal, você sabe que eu estou dizendo a verdade.

O Coringa, então solta as amarras de Harvey Dent, que tenta atacá-lo e é imediatamente imobilizado pelo “vilão”. Ao segurar os braços do promotor, o palhaço se aproxima dele e fala bem de perto, denunciando a seletividade do *mito* da “ordem” discutida no subcapítulo anterior:

Eu só fiz o que eu faço de melhor. Eu peguei o seu planinho e eu o virei contra ele mesmo. Veja o que eu fiz com esta cidade com alguns galões de gasolina e umas balas. Sabe o que eu notei? Ninguém se apavora quando tudo corre “de acordo com o plano”. Mesmo que o plano seja horripilante. Se amanhã eu disser à imprensa que um arruaceiro vai levar um tiro, ou que um caminhão cheio de soldados vai explodir, ninguém entra em

pânico... Porque tudo faz parte do “plano”. Mas quando eu digo que um prefeitinho qualquer vai morrer, aí todo mundo perde a cabeça!

Em seguida, o “vilão” saca um revólver e o coloca na mão de Dent. Mais que isso, ele mesmo segura a mão do promotor, engatilha a arma e a aponta para a própria cabeça, dizendo: “introduza um pouco de anarquia... perturbe a ordem vigente... e tudo vira caos. Eu sou um agente do caos. Ah, e você sabe o ponto do caos: ele é justo” (ver imagem 4.21). Harvey Dent, convencido pela *super-imagem* que se apresenta à sua frente, integra o discurso em favor do “caos” como “ordem” “justa”: ele anuncia que vai tirar no cara ou coroa se aperta ou não o gatilho; ao que o Coringa responde “agora sim!”. A moeda é lançada e cai fora de quadro; a sequência termina com os dois se encarando – apenas posteriormente fica claro que a moeda determinou que o “vilão” vivesse.



Imagem 4.21 - The Dark Knight (01h50'38")

Talvez o primeiro ponto a ser observado na construção da cena é a proximidade física entre os personagens. Além de plano e contra-plano serem *closes* (ver imagens 4.22 e 4.23), há um plano médio inserido na montagem que expõe a relação espacial dos corpos e deixa evidente essa proximidade (ver imagem 4.24). E mais do que somente mostrar a curta distância entre os rostos de Dent e do Coringa, a iluminação desse plano-médio produz contraste entre ambos: o realismo hollywoodiano ilumina a cena principalmente por meio da “luz natural” (*daylight*) que adentra por uma janela localizada logo atrás da maca de Harvey Dent, de modo que, quando o Coringa se senta na maca, ele recebe a luz frontalmente na maquiagem branca, ao contrário de Dent, que, deitado, permanece na penumbra. Somando-se ao branco da maquiagem do “terrorista” está o branco do uniforme de enfermeira que ele ainda está usando, toda essa brancura rebate a luz incidindo sobre o “vilão” e ilumina Harvey Dent, justamente por conta da

proximidade entre ambos e da sombra que envolve Dent. É possível, inclusive, perceber a variação luminosa no rosto do promotor enquanto o “vilão” mexe o corpo. Trata-se de uma *profanação* sutil do realismo hollywoodiano, que faz com que o Coringa seja capaz de *usar* a própria “luz natural” em seu favor. Novamente projetando sua imagem, o palhaço realiza o gesto da *incorporação*, mas dessa vez não pelo reflexo no vidro, e sim pelo rebatimento da luz.



Imagem 4.22 - The Dark Knight (01h49'44")



Imagem 4.23 - The Dark Knight (01h50'22")



Imagem 4.24 - The Dark Knight (01h50'05")

Outro ponto relevante são os ângulos de câmera dos *closes*. Os usos do *plongée* no *close* do promotor e do *contra-plongée* no do Coringa estão associados a uma relação de poder que se delineia durante o diálogo – sinalizando uma vez mais o gesto de *incorporação*. O *plongée* e o *contra-plongée* já foram observados por duas vezes no terceiro capítulo, quando se tratou do embate entre *força* e *estranheza* na sala de depoimentos da polícia (ver página 110) e do vídeo do Coringa, que executa esses enquadramentos com a própria câmera (ver página 122). Se, no primeiro caso, foi observado uma *convulsão* no visível pelo descompasso dos enquadramentos com as expressões faciais e, no segundo, apontou-se para uma apropriação manual feita pelo próprio “vilão”, na cena que se desenrola entre o palhaço e o promotor, por outro lado, esses ângulos são feitos pela própria câmera hollywoodiana e, no entanto, não há descompasso com o conteúdo da cena – o Coringa parece se apropriar dos enquadramentos *naturalizantes* (Mitchell) do visível batmaniano para fazer valer a sua versão.

E há um movimento de câmera que denota pontualmente com mais clareza a *incorporação*: em dois momentos diferentes, o contra-plano em *plongée* de Harvey Dent faz um *zoom in* lento que, combinado com a expressão inquieta do personagem e com a sutileza da trilha sonora (como na sala de depoimentos com Batman), produz um efeito de introspecção e de flutuação da espectralidade. Apesar dos ângulos de câmera denotarem um tom impositivo no monólogo, suas palavras não apelam à *força* e à “ordem”, elas antes geram *estranheza* e deixam o pensamento “caótico”. Repetindo o gesto do realismo “materialista” (Siegfried Kracauer), o Coringa apresenta fatos para depois convocar à leitura e à análise: primeiro dá os exemplos de seletividade da “ordem” para depois prometer a emancipação com o “caos”.

A inquietude do olhar de Dent mostra seu escape aos mecanismos de atenção do visível batmaniano: sua visão parece tentar mapear a *super-imagem* que lhe *incorpora*, de modo que, mesmo não tirando os olhos do “vilão”, eles não estão fixos, sempre se mexendo, sempre procurando, pesquisando, tentando captar. O *zoom in* da câmera realça essa flutuação e se junta à trilha sonora para potencializar o gesto do Coringa. Novamente conferindo a seu espectador a agência, a participação no *jogo* do visível, como visto no terceiro capítulo (ver página 128), o Coringa entrega a Dent uma arma. Este último, ao contrário dos passageiros das barcas (que frustram o “vilão”), identifica-se com ele e se funde com sua imagem. Com um gesto final, Harvey Dent confirma a completude do processo de *incorporação*: ele decide no cara-ou-coroa sobre a vida do “vilão” – o acaso como ponta-de-lança da “justiça” vinda do “caos”.

A marca da *fusão* com o Coringa, contudo, já havia sido deixada em Harvey Dent por meio de suas graves queimaduras: os danos à face ferida são tão graves que chegam a deixar à mostra os dentes do promotor, provocando a *estranha* sensação de um sorriso constante, apesar da violência carnal da desfiguração (ver imagem 4.25). O gesto de tomar a moeda como método de “justiça” traz novamente a questão da oposição especular à cena, porque trata-se de uma moeda especial, que era feita de duas figuras idênticas (duas caras), mas, com o incêndio que matou Rachel, provocado pelo Coringa, uma das faces da moeda se queimou – à imagem e semelhança de Dent. Por fim, a relevância da *incorporação* do promotor, que se torna o Duas-Caras (como a moeda), está na transformação de um símbolo de esperança para Gotham em um justiceiro

moralmente maculado pelo assassinato. Além de passar a *personificar* o “mal” do próprio Coringa, talvez seja possível colocar que ele passa também a trazer ecos do ponto de encontro entre o Estado de Direito e o Estado de Exceção:²⁸⁸ numa das faces o promotor, na outra o assassino – ambas comungadas num único rosto que destrói arbitrariamente por meio do *mito* da imparcialidade.



Imagem 4.25 - The Dark Knight (01h55'21")

Mas atacar o promotor é de certa forma atacar o protagonista. Harvey Dent já havia sido chamado de “Cavaleiro Branco” tanto pelo Comissário Gordon, quanto pelo Coringa. Um momento que concretiza visualmente essa figura heroica é quando, num jantar social, uma das pessoas da mesa lhe coloca um papel branco em frente ao rosto, tapando-lhe os olhos e perguntando: “e se Harvey Dent for o cavaleiro de capa?” (ver imagem 4.26). Além de um diálogo claro com Batman – a pessoa que faz isso não sabe quem é o homem morcego e de fato sugere ironicamente que seja Dent –, há também a cor branca do papel, que dialoga com a imagem do “Cavaleiro Branco” e não com o “das Trevas”. Por fim, o fato de esconder os olhos de Dent também traz ao gesto ecos da imagem da “justiça” tipicamente representada pela figura vendada.



Imagem 4.26 - The Dark Knight (00h21'14")

²⁸⁸ Tal como trabalhados no segundo capítulo (ver página 90).

Fica claro, portanto, que o movimento de *incorporar* o promotor se refere não apenas a ele enquanto pessoa, mas também enquanto visualidade, enquanto *personificação* da esperança e a salvação pela via da legalidade – e aqui é preciso lembrar que o próprio protagonista apostava em Dent para poder deixar de ser Batman, como visto no primeiro capítulo (ver página 58). Por conta da aproximação recorrente entre o promotor e o homem morcego, *incorporar* o primeiro não deixa de ser um ataque especular ao segundo. Ainda assim, mesmo depois de se tornar o justiceiro Duas-Caras (ou especialmente depois disso), o promotor continua se assemelhando ao “herói” – eis a problemática. Em dado momento um corte entre um tiro dado por Dent e a apresentação do mapa-*panóptico* de Batman realiza visual e sonoramente a conexão entre os justiceiros.

O Duas-Caras acaba de rodar a moeda para decidir se matava ou não o policial corrupto que havia servido ao Coringa; a face negra da moeda, então, sinaliza a morte. Logo em seguida, no *close* do justiceiro (ver imagem 4.27), é possível ver a mão armada subindo e preparando o tiro, mas no exato momento do disparo ocorre um corte abrupto marcado pelo som da arma: corte para um *close* de Batman por trás das multi-telas de seu mapa-*panóptico* (ver imagem 4.28) – o som da arma ecoa e invade o segundo plano, se mesclando, por fim, ao som da tecnologia batmaniana. Além da continuidade sonora, a simetria visual dos enquadramentos é eloquente: em segundo plano o rosto em *close* do justiceiro (Dent e Batman), em primeiro plano, desfocado, o instrumento que sinaliza uma tomada de ação que fere o Estado Democrático de Direito (o assassinato pela arma, no caso de Dent, e a invasão de privacidade pelo mapa-*panóptico*, no caso de Batman). O eixo de câmera dos planos, permanece o mesmo.



Imagem 4.27 - The Dark Knight (01h55'44")

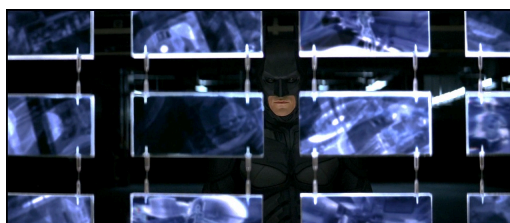


Imagem 4.28 - The Dark Knight (01h55'45")

Seria possível argumentar pela oposição entre os dois personagens dada a natureza abrupta do corte, mas a continuidade visual e sonora, por outro lado, tende a potencializar o lado da identificação. Assim, as técnicas antiéticas de

vigilância por parte do “herói” ficam de certa forma equalizadas com o gesto de tirar na sorte quem morre e quem vive: a mesma arbitrariedade se anuncia nas duas versões de “justiça”. E essa conexão fica ainda mais clara pela reprovação explícita que o braço direito de Bruce-Batman, Lucius Fox, faz da tecnologia *panóptica*: “Antiético. Perigoso. (...) Isto é errado” – dado que se trata de um personagem moralmente valorizado pelo realismo da trilogia, as duras palavras têm uma certa voz de “verdade”.

Na parte final do último diálogo entre Batman e Coringa (em que este é capturado e filmado com a câmera invertida), o “vilão” sinaliza para o homem morcego que a transfiguração de Harvey Dent no Duas-Caras é sua cartada final: “Você não achou que eu ia apostar a batalha pela alma de Gotham num combate corpo a corpo com você?! Não, você precisa de uma carta na manga, a minha é Harvey”; “O que você fez?”, pergunta o “herói”, pego de surpresa. Em tom vitorioso, o Coringa explica: “eu peguei o ‘Cavaleiro Branco’ de Gotham e eu o rebaixei para o nosso nível. Não foi difícil. A loucura, como você sabe, é como gravidade: só precisa de um pequeno empurrão”. Batman vai imediatamente ao encontro de Dent, que está ameaçando a família do Comissário Gordon (escolhido pelo novo justiceiro porque não foi capaz de salvar Rachel). Para impedir o Duas-Caras de continuar jogando a moeda e decidindo na sorte quem morre e quem vive, o homem morcego o derruba, lançando-se sobre ele e salvando o filho de Gordon que era refém do promotor. Harvey Dent morre na queda, mas Batman é protegido por sua roupa. Então o Comissário Gordon, com a voz triste, diz ao homem morcego:

O Coringa venceu. O processo de Harvey, tudo pelo que ele lutou... desfeito. Qualquer chance que você tenha nos dado de consertar a cidade morre junto com a reputação de Harvey. Nós apostamos tudo nele. O Coringa pegou o melhor dentre nós e destruiu. As pessoas vão perder a esperança.

Nesse momento Batman interrompe: “não vão”. Frente ao incrédulo Comissário, o homem morcego afirma que as pessoas não devem jamais saber que Dent cometeu homicídios. Gordon imediatamente aponta para a impossibilidade de simplesmente esconder cinco mortes; ao que Batman responde:

Mas o Coringa não pode ganhar. Gotham precisa de seu herói de verdade. Ou você morre como um herói, ou você vive tempo o bastante para ver a si mesmo se tornar o vilão. Eu poderia ter feito essas coisas, porque eu não sou um herói, não como Dent. Eu matei aquelas pessoas. É o que posso ser... Eu sou o que Gotham precisar que eu seja.

Assim, fica evidenciado o quão nocivo ao visível batmaniano é a *incorporação* de Harvey Dent pelo Coringa. Ao se desencadear “o verdadeiro Harvey Dent”, segundo o “terrorista”, vem à tona todo o teor profundamente violento do discurso de “higiene moral” do promotor, abordado no segundo capítulo (ver página 85). E para esconder os efeitos drásticos desse discurso posto em prática pela via da arma, Batman toma para si os assassinatos que Dent cometeu. O intuito é preservar-lhe a imagem e, com isso, a esperança da vitória “moralizante” sobre o “mal” pela via da legalidade que esse ícone *personificava*: o gesto de esconder a face desfigurada do promotor durante a fala sintetiza esse movimento (ver imagens 4.29 e 4.30).

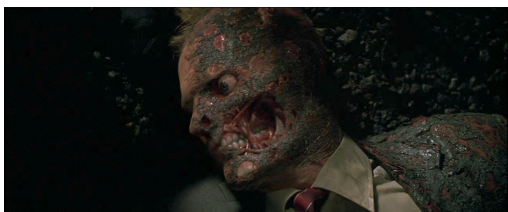


Imagem 4.29 - The Dark Knight (02h21'51")



Imagem 4.30 - The Dark Knight (02h21'52")

Se o Coringa *incorpora* Dent, ou seja, *clona* a sua imagem na dele, e se a potência específica da *super-imagem*, como visto em Mitchell, é ser a um só tempo, corpo e *simulacro*, ser imagem e ter vida própria,²⁸⁹ o Duas-Caras, enquanto uma espécie de *clone* do Coringa que tem vida própria, promove ele mesmo uma *incorporação* do “herói”, fazendo com que ele assuma a autoria dos assassinatos. Mais do que a *praga de imagens* de que fala Mitchell,²⁹⁰ o complexo comprometimento da imagem hollywoodiana da trilogia acontece por meio de uma *praga de espelhos* – em que Dent, ao se tornar *clone* do Coringa, *clona* automaticamente o próprio “herói”, que é por si mesmo uma réplica do “vilão”.

Nesse sentido, é possível inclusive afirmar que o Coringa não tinha de fato vencido até Batman optar por assumir os assassinatos do Duas-Caras e ocultar-lhe a face obscura. Porque, com esse gesto, o homem morcego se vê obrigado a expor, por conta própria, o funcionamento das *imagens corroborativas* (Kracauer) que compõem o visível da trilogia: ele sinaliza e executa uma construção imagética de “real” totalmente baseada numa premissa discursiva que garante a

²⁸⁹ MITCHELL, 2011, p. 31.

²⁹⁰ Id. Ibid., p.20.

manutenção do *status quo*. Isto é, visando à manutenção da concentração de *capital simbólico* (Harvey e Bourdieu) que legitima o esforço *homogeneizante* (Chaterjee e Foucault) sobre Gotham com a bandeira da “moralização”, Batman oculta uma das faces de Dent e espetaculariza a outra – e com isso, expõe o esqueleto do *fetichismo* (Harvey) que forma a *imagem corroborativa*. O homem morcego sacrifica a própria *personificação* para fazer valer seu projeto de cidade, que está garantido pelos mecanismos legais criados por Harvey Dent.

No discurso final do filme, o próprio Batman delineia claramente o funcionamento da *imagem corroborativa*, mas como tentativa de justificá-la: “às vezes a verdade não é boa o bastante. Às vezes, as pessoas merecem mais. Às vezes, as pessoas merecem ter sua fé recompensada”. Ao prometer algo tão “bom” que chega a ser “mais” do que a “verdade”, o homem morcego produz um sofisma na intenção de positivar sua opção pelo *fetichismo* e pela *imagem corroborativa*. Ao mesmo tempo, fica clara a relação do que é dito com a construção do *sagrado* (Agamben) da trilogia, na medida em que Batman diz que “as pessoas merecem ter sua fé recompensada”. A *naturalização* do discurso da “ordem”, de uma “higiene moral”, de “imparcialidade”, a *despolitização* (Roland Barthes) desses discursos seria apontada, então, justamente como a recompensa paternalista que o homem morcego pode dar aos habitantes da paisagem de Gotham. Assim, para estes, o Batman se deixa *incorporar* pelo Duas-Caras e assume o papel de “vilão”.

Se a *incorporação* da paisagem de Gotham por parte do Coringa é proposta pelos dois planos analisados logo ao início deste subcapítulo (rever imagens 4.19 e 4.20), um outro elemento sinaliza a *fusão* da cidade com a *super-imagem* do vilão: os cachorros que aparecem sendo usados por policiais e que vão perseguir Batman assim que ele assume os crimes de Dent. O fato desses animais só surgirem ao fim do filme, depois que o ícone do cão feroz já foi por várias vezes associado ao “vilão” e ao “mal”, como observado no terceiro capítulo (ver página 114), parece indicar uma replicação da *super-imagem* do Coringa pelas próprias *forças* da “ordem” da cidade. Os cachorros da polícia não são Rottweillers, mas Pastores Alemães; de qualquer forma, seu porte é semelhante ao dos Rottweillers e, em cena, eles demonstram o *furor* (Foucault) que caracteriza a representação da irracionalidade e da loucura na trilogia (ver imagens 4.31 e 4.32).



Imagem 4.31 - The Dark Knight (02h17'35'')



Imagem 4.32 - The Dark Knight (02h17'36'')

Mais uma vez as imagens de Abu Ghraib, citadas no primeiro e no terceiro capítulos (ver páginas 43 e 115), entram em diálogo: em algumas delas se faz visível o uso de cães *furiosos* na tortura dos detentos (ver imagens 4.33 e 4.34). Agora Batman deve fugir, porque as forças da “ordem” e do antiterrorismo parecem estar contagiadas por uma *praga* (Mitchell) de réplicas do “vilão” no ícone do cão feroz.



Imagem 4.33 - Homem Assustado pelo Cão
(Fotos de Abu Ghraib)



Imagem 4.34 - Homem Assustado pelos Cães
(Fotos de Abu Ghraib)

Como foi visto ao longo deste subcapítulo, é por meio de sua condição *super-imagética* que o Coringa é capaz de *incorporar* o outro, porque *incorporá-lo* é replicar-se nele. Entretanto esse fenômeno deixa explícito um paradoxo na condição de *super-imagem*, já que no capítulo anterior (ver página 117) foi observado que é justamente ela que viabiliza a invasão do regime *encarnatório* ao visível batmaniano, oposto ao estatuto da *incorporação*. Dando um breve recuo, é válido lembrar que antes ainda de traçar relações entre a *super-imagem* e os regimes da *encarnação* e da *personificação*, foi vista a contradição epistemológica dentro da própria natureza do *simulacro corporificado*.

Talvez o paradoxo de uma condição que ao mesmo tempo provoca *estranhamento* e *incorpora* esteja inscrito já nesse duelo epistemológico-representacional: a imagem que é a coisa *versus* o *descompasso* entre imagem e

coisa, que dá lugar aos simulacros. Esta segunda parte se conecta a uma emancipação do visível, como visto por meio de Foucault, que identifica uma libertação da imagem pelo excesso de indeterminações nela e na coisa supostamente designada por ela. Mas o Coringa não é apenas um *simulacro* visual de indeterminações que se replica *ad infinitum*: ele é também corpo, que ao se replicar produz morte e destruição concretas, que para se duplicar precisa *incorporar* e aprisionar o outro numa imagem de si.²⁹¹ Assim, ao combinar esses dois lados especulares da sua condição *super-imagética*, o Coringa produz *estranhamentos* e *convulsões* (Charles Baudelaire) para em seguida promover as *incorporações*.

Por outro lado, apesar do vilão representar esse perigo agudo ao *status quo* defendido por Batman, ao fim do filme, o “herói” parece recuperar uma aura redobrada. Segundo Agamben, se o *jogo* é aquilo que *profana* e devolve ao *uso comum e livre*, o *sacrifício* é o dispositivo que *separa* e torna *sagrado*.²⁹² Nesse sentido, quando Batman *sacrifica* sua *personificação* para os cidadãos/espectadores de Gotham, parece que, como num espelho, esse esforço vem justamente potencializar sua *personificação* para o espectador do filme. A trilha sonora e o discurso final do filme montam uma sequência “justificatória”, em que prevalece o argumento do “mal necessário”. Nesse sentido, se o Coringa tem tamanha potência, gerando conjuntamente *estranhamentos* e *incorporações*, o visível batmaniano toma isso especularmente para engrandecer o *sacrifício* feito pelo “herói” e justificar o excesso de *força*.

Tal movimento especular pelo *sacrifício*, e não pela *profanação*, está sintetizado no último plano do filme (ver imagem 4.35). Trata-se de um plano em movimento. A câmera segue Batman, que foge da polícia em sua moto, costurando o trânsito da cidade tomada pela noite. Ele sobe uma pequena elevação ao fim da qual há um ponto de luz. Essa luz vai aos poucos delineando uma aura em volta do homem morcego, que preenche o ponto de fuga do quadro e se centralizando na imagem. Por fim, o plano termina no exato momento em que o ponto de luz produz um brilho que eclipsa a figura do “herói”, uma espécie de *cume aurático* – o corte abrupto garante o efeito *sacralizante*. Novamente, por

²⁹¹ A destruição das Torres Gêmeas em 2001 e outros atentados semelhantes parecem se conectar a essa forma mais concreta de *incorporação*.

²⁹² AGAMBEN, 2007, p.65 e 66.

meio da coerção da imagem e do olhar, Batman realiza a manutenção de sua divindade (e dos discursos e práticas que a sustentam).

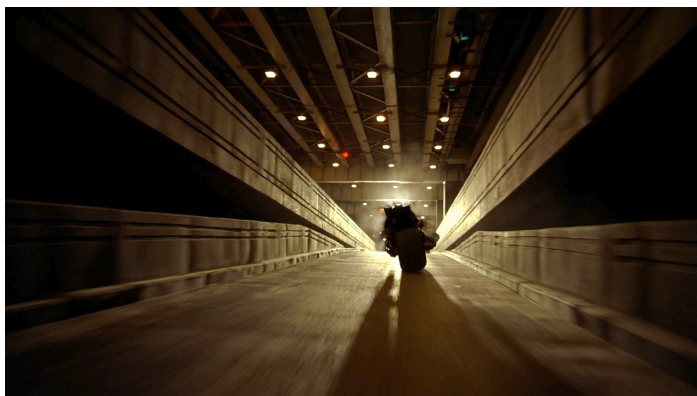


Imagem 4.35 - The Dark Knight (02h24'26")

3.2.3. A câmera nua

Nos dois subcapítulos anteriores foram visitadas algumas especularidades existentes entre Batman e Coringa, bem como a potência *incorporadora* deste último. Como é possível perceber, o caráter pretensamente “anárquico” e “libertário” do “vilão” revela-se limitado diante de uma análise um pouco mais pormenorizada. Evidência dessa limitação é o momento em que o personagem visivelmente se frustra com a opção dos cidadãos das duas barcas que ele raptou, que não explodem uns aos outros – como analisado no terceiro capítulo (ver página 137). Sua frustração torna claro o desejo pelo mais absoluto controle; controle esse que ele consegue realizar com Harvey Dent, por exemplo, *incorporando-o* e fazendo com que ele complete *por conta própria* sua transformação no Duas Caras – se a *incorporação*, segundo Mondzain, se baseia na *fusão* pela identificação, ela jamais é uma imposição unilateral da imagem, apesar de ser fomentada por ela: é Narciso que por conta própria se atira ao lago.

Assim, chega-se ao ponto limite na relação especular entre Batman e Coringa, o mesmo sinalizado pelo próprio “vilão” quando diz ao homem morcego: “você me completa”; ou ainda: “acho que eu e você estamos destinados a fazer isso para sempre”. Ou seja, o ponto que evidencia uma disputa sem fim e sem começo, em que um lado alimenta o outro em vez de eliminar – como visto no primeiro subcapítulo: o antiterrorismo *clonando* o terror e vice-versa. Acrescenta-se a este ponto o dado visto ao longo do segundo subcapítulo de que não é apenas um dos lados da disputa que *incorpora*, mas os dois. Nesse sentido,

fica claro que a emancipação da cidade e da paisagem de Gotham, em conjunto com seus habitantes, se ela existir, não pode ser encontrada nem em Batman e nem no Coringa. No presente subcapítulo, pretende-se localizar o lugar da potência emancipatória – se ela de fato existir. Para tal, analisa-se especificamente o plano de abertura do filme, a partir do qual são traçadas relações com outros eventos já visitados anteriormente. A hipótese é a de que a própria dubiedade da natureza do espelho traz inerentemente a possibilidade de emancipação (mas também uma potência de *incorporação*).

Depois do prelúdio, em que o símbolo de Batman, envolto em chamas azuis, se aproxima aos poucos e cobre a tela inteira, surge um plano aéreo da cidade tomada por arranha-céus espelhados. É dia, e o céu está sem nuvens. Tudo aparentemente tranquilo, exceto pela trilha-sonora, composta de ruídos inquietantes que sinalizam qualquer coisa de *estranho*. A câmera está no nível alto dos prédios e segue em movimento retilíneo, parecendo continuar o movimento de aproximação com o morcego e indo em direção aos edifícios. Estes vão ganhando mais e mais espaço de quadro, até que a face espelhada de um deles toma a tela inteira, transformando-se numa espécie de multi-tela que enquadra e reflete a paisagem de Gotham com suas janelas (ver imagens 4.36 a 4.38). É possível apreciar por poucos segundos a paisagem distorcida opticamente pelos vidros espelhados do prédio, até que um deles se estilhaça (ver imagem 4.39); rapidamente a montagem corta para o plano seguinte: um dos capangas do Coringa, com a máscara de palhaço, se prepara para aterrissar sobre o telhado do banco que vai ser assaltado – roubo já descrito no terceiro capítulo (ver página 102).



Imagem 4.36 - The Dark Knight (00h01'01'')



Imagem 4.37 - The Dark Knight (00h01'05'')

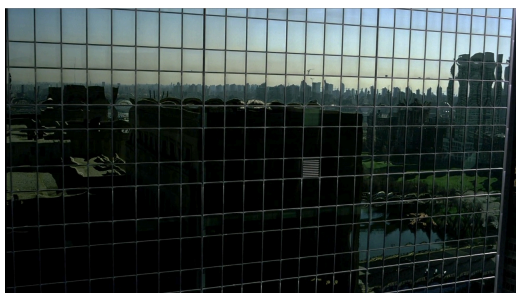


Imagem 4.38 - The Dark Knight (00h01'10'')



Imagem 4.39 - The Dark Knight (00h01'12'')

Ao longo do plano que abre o filme, a câmera parece realizar um mergulho na imagem do edifício, o que, por conta dos reflexos observados, torna-se um mergulho na paisagem de Gotham – refletida por um de seus próprios elementos. Assim, a partir do ponto em que as janelas do arranha-céu tomam o quadro por inteiro, se estabelece uma espécie de re-quadro, em que as imagens refletidas pelo edifício recontam a paisagem já contada uma vez pela câmera, fazendo transparecer um efeito de *simulacro*. Ao comentar o efeito *naturalizante* das paisagens, Mitchell observa também a participação do elemento especular nesse processo:

A paisagem faz mediação entre o cultural e o natural, ou “o homem” e “a natureza”, como diriam teóricos do século XVIII. Não é somente uma cena natural e não é apenas uma representação de uma cena natural, mas uma representação *natural* de uma cena natural, um traço ou um ícone da natureza *na* própria natureza, como se a natureza estivesse imprimindo e decodificando suas estruturais essenciais no nosso aparato perceptivo. Talvez seja por isso que colocamos um valor especial em paisagens com lagos ou piscinas reflexivas. O reflexo exhibe a Natureza representando a si mesma para si mesma, demonstrando uma identidade entre o Real e o Imaginário que certifica a realidade das nossas próprias imagens.²⁹³

Mitchell continua e detecta um caráter *panóptico* inerente a essa necessidade de certificação de “realidade”:

O desejo por esse certificado do Real é mais calar na retórica da ilustração topográfica, científica, em sua ânsia pela pura objetividade e transparência e da supressão dos signos estéticos de “estilo” ou “gênero”. Mas mesmo as paisagens mais estereotipadas, convencionais e estilizadas tendem a representar a si mesmas como “verdadeiras” em relação a algum tipo de natureza, a estruturas universais de uma natureza “Ideal”, ou a códigos que estão “conectados” ao córtex visual e às raízes profundamente instintivas do prazer visual associado à escopofilia, ao *voyeurismo* e ao desejo de ver sem ser visto.²⁹⁴

²⁹³ MITCHELL, 2002, p.15.

²⁹⁴ Id. Ibid., p.15 e 16.

Na paisagem do plano de abertura, não se trata de uma cena rural ou selvagem, mas da cidade de Gotham. Entretanto, o funcionamento reflexivo da face espelhada do prédio executa cinematicamente o que foi descrito por Mitchell na fala supracitada como “a Natureza representando a si mesma para si mesma”. Promove-se portanto, como referenciado logo acima, “uma identidade entre o Real e o Imaginário que certifica a realidade das nossas próprias imagens”. Nesse sentido, o realismo hollywoodiano legitima a si mesmo desde o primeiro plano do filme: a cidade de Gotham se espelha e se espalha concretamente pelo espaço, trazendo uma “realidade” irrecusável. Como visto no início do primeiro capítulo (ver página 27) é também a identidade entre “Real” e “Imaginário” que Edgar Morin aponta como característica do realismo hollywoodiano.²⁹⁵ Mais que isso, se Foucault identifica no espelho o ponto médio entre as *utopias* e as *heterotopias*,²⁹⁶ como analisado no segundo capítulo (ver página 87), então novamente é possível verificar no plano em questão esse procedimento de identificar o “Imaginário” e o “Real”, a *utopia* e a *heterotopia*, um projeto de cidade e uma cidade de fato.

Ao mesmo tempo, o movimento de câmera que produz esse mergulho reflexivo na paisagem da cidade também aponta visualmente para o funcionamento de *simulacro* envolvido na própria proliferação do arranha-céu espelhado pelo espaço e pela imagem da urbe. Como comentado no segundo capítulo (ver página 88), a *gentrificação* de Gotham, por ser capitaneada por edifícios espelhados, parece trazer um sentido de *incorporação* tanto física quanto imagética: a especulação imobiliária como *clonagem*, duplicação visual e arquitetônica do modelo da Torre Wayne – também analisado no segundo capítulo (ver página 71). Se ao longo deste capítulo foram vistas algumas identificações entre “herói” e “vilão”, é possível dizer que nessa *gentrificação* parece haver um diálogo com o funcionamento *super-imagético* do Coringa, porque a replicação é ao mesmo tempo material e visual: o espelho do prédio que duplica a paisagem, e os próprios prédios que são construídos e se multiplicam na paisagem, produzindo o desaparecimento da favela. A paisagem é ela mesma *incorporada*, *homogeneizada* (Partha Chatterjee e Michel Foucault) pela *gentrificação* e pelo *Panóptico*.

²⁹⁵ MORIN, 1989, p.11.

²⁹⁶ FOUCAULT, 2009, p.415.

No primeiro plano do filme é possível identificar uma sugestão visual desse funcionamento: o fato daquele prédio, sozinho, refletir toda uma paisagem sinaliza que ele é ao mesmo tempo uma parte e o todo do projeto batmaniano para Gotham, e que cada prédio guarda em si, por meio da projeção reflexiva, o projeto inteiro do “bom capitalismo”. Se Mitchell aponta como característica do exército de *clones* o fato de que cada elemento dessa massa é idêntico ao todo tanto visivelmente quanto invisivelmente,²⁹⁷ Marie-José Mondzain relaciona esse ser parte e ser todo ao indivíduo *incorporado* (pelo fato de se tratar de um espectador unificado com aquilo que assiste, comungando do visível como se fosse “verdade” plena e inteira).²⁹⁸ Assim, a *incorporação* se conecta intimamente à produção de *clones*, de modo que, se as vítimas *incorporadas* pelo Coringa replicam seu sorriso ou seu gesto de matar, a paisagem urbana *incorporada* por Bruce-Batman duplica a Torre Wayne.

Mas as sugestões do plano vão além disso, sendo possível vislumbrar o caráter inerentemente especular da própria paisagem, já que ela é inteira vista por meio de um reflexo e as distorções óticas desse processo evidenciam essa condição de espelho. Nesse sentido, os próprios habitantes (e não somente a relação “herói”-“vilão”) se veem presos a uma rede especular, de modo que é possível relacionar os personagens da trilogia entre si por oposições reflexivas tanto quanto se fez até então com o foco no Batman e no Coringa. Essa possibilidade demonstra que a complexificação do maniqueísmo entre o “herói” e os “vilões” trazida por meio do tropo do espelho pode se estender ao todo do filme e da trilogia, por meio de relações plurais que constroem a tessitura caleidoscópica da trilogia.

Exemplos desses espelhos outros são: 1) Thomas Wayne, pai de Bruce, e Ra’s Al Ghull, mestre de Batman – o primeiro visando monopolizar a cidade para construí-la à sua imagem e semelhança, enquanto o segundo pretende a destruição total de Gotham, ambos dividindo um caráter paterno e professoral em relação ao protagonista; 2) Alfred Pennyworth, mordomo do protagonista, e Lucius Fox, funcionário de Bruce – o primeiro zelando pela parte moral do “bom capitalismo” do “herói” e o segundo, pela parte tecnológica, ambos sendo espelho da figura paterna de Bruce, Thomas, de quem eram igualmente mordomo e funcionário; 3)

²⁹⁷ MITCHELL, 2011, p.40.

²⁹⁸ MONDZAIN, 2009, p.29.

Rachel Dawes, a advogada, e Selina Kyle, a ladra – Dawes sempre com uma postura moral inflexível em prol da legalidade, enquanto Kyle se mostra a princípio amoral, recorrendo ao roubo para sobreviver, ambas sendo amadas pelo protagonista e sendo figuras femininas que começam muito ativas (uma como promotora, outra como Mulher Gato), mas que em seguida são reduzidas à impotência (uma pela morte, outra pela submissão ao protagonista no relacionamento amoroso);²⁹⁹ 4) Martha Wayne, a esposa do “bom capitalista”, e Barbara Gordon, a esposa do “bom” policial – vindas de classes sociais diferentes, mas denotando ambas o lugar de impotência que a trilogia destina à figura feminina (já visível em Rachel Dawes e Selina Kyle), por meio da total dependência em seus maridos (Thomas Wayne e o Comissário Gordon, especulares entre si) e do quase inexistente espaço de ação e de fala que possuem; 5) O cidadão livre, “inocente”, e o cidadão condenado, “criminoso” – o próprio rapto das barcas feito pelo Coringa, ao opor esses dois grupos de pessoas os contrasta e identifica entre si, e é por meios diversos que ambos os grupos chegam à decisão de não matarem um ao outro.

Outro exemplo relevante é o espelho entre Bruce Wayne, enquanto empresário do “bom capitalismo”, e Lau, empreendedor chinês corrupto representante do “mau capitalismo” – que chega a fazer negócios com a máfia de Gotham. Tal como no caso de Bruce, em que a paisagem urbana parece espelhar seu “bom capitalismo” e legitimá-lo moralmente por meio de seu efeito *naturalizante* (Mitchell), também com o empresário chinês esse processo parece ocorrer em relação a Hong Kong. Assim como Gotham, a capital financeira chinesa é retratada como uma paisagem totalmente urbana, composta por prédios espelhados e de frente para a água do mar e de rios (ver imagem 4.40). Contudo, o fenômeno especular se mostra amplificado em Hong Kong, como mostra o *lobby* espelhado de um dos prédios (ver imagem 4.41), alguns prédios são também excessivamente altos, como que replicando a imagem do “mau capitalismo” de Lau, cujo foco é somente o lucro predatório, não importando se legal ou ilegal. Até mesmo a polícia de Hong Kong é apresentada como inteira e abertamente

²⁹⁹ A submissão de Selina Kyle a Bruce Wayne se torna visível na sequência de encerramento do terceiro filme da trilogia, em que há um curto plano evidenciando que Bruce continua vivo (mesmo depois de seu suposto sacrifício para levar uma bomba atômica para longe de Gotham). Nesse plano, Selina mal é vista, estando de costas e tendo abdicado da Mulher Gato enquanto persona.

corrupta, sendo paga pelo empresário chinês para proteger seu arranha-céu (que é invadido por Batman). A polícia de Gotham, por outro lado, vai aos poucos se “higienizando” (como diria Harvey Dent) moralmente por carregar desde o início figuras como o Comissário Gordon, moralmente valorizado pelo realismo dos filmes. Assim, a própria amálgama Bruce-Gotham como um todo vê em Lau-Hong Kong um espelho. À primeira vista, esse procedimento parece apenas denegrir a imagem do capitalismo chinês, mas o ponto relevante da relação especular é que, como visto até aqui, ela é retroativa: a representação de Hong Kong pode elucidar e problematizar o funcionamento da própria Gotham.



Imagem 4.40 - The Dark Knight (00h31'44")



Imagem 4.41 - The Dark Knight (00h33'13")

Por fim, as oposições reflexivas observadas entre o “herói” e os “vilões”, já visitadas ao longo da dissertação, parecem se conectar a um ponto de encontro específico: o mascaramento. Até mesmo Ra’s Al Ghull, vilão do primeiro filme da trilogia, que na maior parte do tempo não porta máscara ou maquiagem alguma, em dado momento se mascara para escapar do gás do medo, além de *clonar-se* por meio de seu exército de ninjas mascarados. Esse ponto de encontro, que é o próprio gesto de mascaramento, reúne esses personagens centrais em torno de sua relação com o *sagrado* ao qual eles se reportam, seja por meio da deificação (como em Batman) ou da demonização (como nos “vilões” – e aqui é possível incluir a ferida facial do Duas-Caras). Assim se refere Michel Foucault ao tema da máscara e da maquiagem:

Tatuar-se, maquiar-se, mascarar-se (...) é fazer o corpo entrar em comunicação com poderes secretos e forças invisíveis. A máscara, o sinal tatuado, a maquiagem depositam no corpo toda uma linguagem: toda uma linguagem enigmática, toda uma linguagem codificada, secreta, sagrada, que evoca sobre esse mesmo corpo a violência do deus, a potência surda do sagrado ou a vivacidade do desejo. A máscara, a tatuagem a maquiagem colocam o corpo num outro espaço, elas o fazem entrar num lugar que não tem lugar diretamente no

mundo, elas fazem desse corpo um fragmento de espaço imaginário que vai comunicar com o universo das divindades ou com um universo outro.³⁰⁰

Fica claro o funcionamento especular existente no próprio gesto do mascaramento. É como se a máscara (ou maquiagem) produzisse no rosto um efeito semelhante àquele observado na face espelhada do arranha-céu no primeiro plano do filme: um corpo que é ao mesmo tempo a parte e o todo, corpo individual que no entanto tem inscrito em si todo o projeto que sustenta, encontro entre o *utópico* e o *heterotópico* numa mesma superfície, a do espelho – e da máscara. A máscara antes ainda de ser uma alteridade em relação ao rosto que cobre, é um espelho dele; espelho duplo: da identidade que encobre e daquela que o observa. A redundância que o Coringa *usa* (Giorgio Agamben) para se apresentar (a máscara de palhaço por sobre a maquiagem de palhaço) realiza visualmente esse caráter inerentemente especular da máscara. Também em Batman, foi sugerido que a roupa negra vem do destacamento e corporificação das sombras já existentes em uma das faces de Bruce Wayne. As máscaras invertidas de Bane (ver imagem 4.42) e de Ra's Al Ghull (ver imagem 4.43), cobrindo a boca, mas não os olhos, são elas mesmas espelhos invertidos da máscara do “herói”, que cobre os olhos mas não a boca. O próprio Duas-Caras traz o efeito reflexivo explicitado de uma só vez na divisão da face: sua máscara é a pele que lhe cobre os músculos e tendões, ou a ferida que lhe revela a carne interna?



Imagem 4.42 - Batman The Dark Knight Rises (00h03'29'')



Imagem 4.43 - Batman Begins (01h58'15'')

Mas se o primeiro plano de *Batman: o cavaleiro das trevas* sugere toda uma rede de reflexividades tanto na cidade quanto entre os personagens que a integram, a transição desse plano para o segundo revela o que há concretamente por trás desse espelho: uma das janelas se estilhaça e, por traz dela, depois do

³⁰⁰ FOUCAULT, 2015, p.12 e 13.

corde na montagem, surge o ícone do palhaço assaltante – um duplo do Coringa. Quando o espelho se quebra não se vê mais o projeto de “bom capitalismo” refletido por aquele prédio, vê-se quem está dentro do edifício: uma réplica do “terrorista”. Mais uma vez fica evidente a intrínseca conexão entre “herói” e “vilão” e entre as polaridades tocadas por eles, pois se é um *clone* do palhaço que habita o edifício-modelo do “bom capitalismo”, está posta desde o início a eternidade da disputa explicitada nas falas do Coringa anteriormente explicitadas: tese e antítese gerando-se mutuamente e sem parar, num paradoxo contínuo.

Por fim, há um detalhe sutil na imagem refletida pelo prédio do plano de abertura que torna a cena ainda mais complexa: a própria câmera se flagra por entre as janelas espelhadas. No momento em que o helicóptero que carrega o aparato de filmagem já está perigosamente próximo daquela face de espelhos, ele surge no canto esquerdo do quadro (ver imagem 4.44). Discutir se o aparecimento do aparato cinematográfico no filme é intencional ou não, além de descabido é infértil. Por outro lado, desconsiderar o aparecimento da câmera sob o pretexto de que se trataria de mero erro técnico seria operar uma *despolitização* (Roland Barthes) que daria continuidade justamente ao discurso tecnicista personificado pelo próprio “herói” do filme. A partir daí, o que pode ser afirmado é que o surgimento do aparato que filma contradiz o próprio realismo batmaniano em sua premissa *naturalizante* (Mitchell). Entre os dispositivos mais vitais desse realismo para seu pretendido efeito de “real” está a ocultação da câmera; e a entrada de cena desse aparato comunica justamente sua própria existência – “ser é ser percebido”.³⁰¹ A partir da descoberta da câmera, cada plano do filme parece se tornar numa espécie de subjetiva do aparato (e de quem a opera), como que cancelando virtualmente e quase automaticamente, o efeito *naturalizante* (Mitchell) de cada um desses planos – embora esse cancelamento não seja efetivo por conta do funcionamento de todos os dispositivos do realismo batmaniano analisados ao longo deste estudo. De qualquer forma, é até mais curioso o fato de que esse aparecimento se dá exatamente no primeiro plano do filme.

³⁰¹ BERKELEY, apud: FRANÇA, 2007, p.47.



Imagem 4.44 - The Dark Knight (00h01'12" – detalhe ampliado do frame)

Se a visibilização da câmera solapa o realismo batmaniano, é possível tratá-la como elemento justamente de um outro tipo de realismo, um que existe pelo substrato da formação da *imagem corroborativa* (Siegfried Kracauer) e que é domesticado por esta para a *despolitização* (Roland Barthes) do discurso que ela pretende *naturalizar* (Mitchell): o realismo “materialista” de Kracauer – e, de certa forma, do Coringa, como visto no terceiro capítulo (ver página 123). Nesse sentido, a câmera refletida vem como uma espécie de segunda câmera, anunciando um realismo outro. O argumento de Kracauer se insinua no espelho: a função indexical da câmera permitindo que a cena seja invadida pelo mundo. Desse modo, a deflagração do dispositivo que filma na própria imagem filmada se reporta ao fato primeiro e mais elementar do filme: a de que ele é, antes e depois de tudo, um filme, a de que ele é feito com uma câmera e a de que alguém opera essa câmera. A explicitação desse dado “material” é relevante, porque ele formula na imagem uma eloquente contradição que faz coro à dubiedade múltipla do quadro de Magritte: se a pretensão do realismo batmaniano é dizer, com o próprio filme, que “isto não é um filme” (e sim o “real”), o aparecimento da câmera aciona um realismo outro que diz, com a própria “realidade” da câmera, que “isto não é uma realidade” (e sim uma imagem enredada em dispositivos de controle).

É importante notar também que a imagem resultante é a de uma câmera que divide seu reflexo com a paisagem, reflexo esse que é uma espécie de “re-quadro” feito por um prédio, um elemento que corporifica a parte e o todo dessa mesma paisagem refletida. A intimidade entre a imagem da câmera e a imagem da cidade remete a uma relação histórica de atração mútua que contribuiu para consolidar ambos, como aponta Giuliana Bruno, ao conectar a cidade e o cinema pelo óculo da modernidade:

Na véspera da invenção do cinema, uma rede de formas arquitetônicas estava produzindo uma nova espaço-visualidade. Arcadas, pontes, ferrovias, o metrô elétrico, voo motorizado, arranha-céus, lojas de departamento, pavilhões de salões de exibição, casas de vidro e jardins de inverno, entre outras formas, encarnavam a nova geografia da modernidade. Estes eram todos espaços de trânsito. Mobilidade – uma forma de cinemática – era a força motriz dessas novas arquiteturas. Ao mudar a relação entre percepção espaço-temporal e movimento corporal, as arquiteturas de trânsito preparam as bases para a invenção da imagem em movimento, a própria epítome da modernidade.³⁰²

Assim, a relação entre o cinema e a cidade moderna é mais do que histórica (no sentido meramente temporal), afetando a própria constituição de cada termo da relação reciprocamente. É nesse sentido que Giuliana Bruno se refere ao próprio Kracauer, que diagnostica uma “atração *material* do filme pela rua”.³⁰³ Portanto, a autora coloca explicitamente: “a imagem da cidade acaba interagindo intimamente com representações filmicas; assim, na era do cinema, a paisagem da rua é uma construção tanto fílmica quanto arquitetônica”.³⁰⁴ No plano de abertura do filme de Nolan, essa relação já está posta pela atração que a câmera demonstra frente à superfície especular do prédio captado, e fica redobrada quando a própria câmera aparece e compartilha do reflexo da paisagem proporcionado justamente por um elemento dessa mesma paisagem.

É como se a câmera desnudasse a si mesma e a um todo maior, que ela corporifica inteiramente ao mesmo tempo em que dele é parte: as complexas relações entre a cidade, a imagem, o cinema, a câmera, a paisagem, o reflexo, o espelho, os realismos, o mítico, o “herói” e o “vilão”. Se, segundo Giorgio Agamben, a nudez vem como “cifra do conhecimento”,³⁰⁵ carregando ecos da narrativa de Gênesis (depois de comerem do fruto do conhecimento, Adão e Eva se perceberam nus), é a partir do espelho que a câmera é capaz de reconhecer a si mesma, des-cobrindo-se. Aqui se delineia uma espécie de espelho proibido, não aquele narcísico, que faz parte da práxis comum do visível batmaniano por meio da *incorporação*, mas aquele do escudo que Perseu recebe de Atenas, que lhe permite visualizar a Medusa. O próprio Kracauer, como visto no primeiro capítulo (ver página 67), usa a metáfora do escudo persêico para sugerir o funcionamento especular do realismo “materialista”: “a tela de cinema é o escudo polido de

³⁰² BRUNO, 2007, p.14.

³⁰³ KRACAUER, Siegfried. Apud: BRUNO, 2007, p.15.

³⁰⁴ BRUNO, 2007, p.15.

³⁰⁵ AGAMBEN, 2014, p.120.

Atenas”³⁰⁶ – denotando uma relação complexa entre a imagem e o mundo. Agamben também se interessa pela relação entre imagem e mundo, abordando-a pelo tropo da nudez:

A imagem, enquanto manifesta o ser nu, é um meio perfeito entre o objeto na mente e a coisa real: é algo vivo (...), é o tremor da coisa no meio da sua cognoscibilidade, é o frêmito em que se dá a conhecer: “as formas que existem na matéria”, escreve um aluno de Eckhart, “tremem incessantemente [...], assim como um estreito de mar em ebulição [...]. Por isso, delas não se pode conhecer nada de certo nem de estável”.³⁰⁷

No primeiro plano do filme, portanto, fica claro que a própria câmera é a Medusa que desnuda o realismo batmaniano, mas que no entanto só é visível por conta do espelho posto em quadro. Por outro lado, é também notável a forma como essa Medusa, num paradoxo mitológico, é narcisicamente arrastada em sua trajetória retilínea para o beijo com a própria imagem, indo em direção ao reflexo do prédio que filma num movimento inequívoco. Nua, a câmera deixa ainda mais sensível a lógica especular observada na cidade, nos personagens e no visível da trilogia: ela flagra a si mesma num voo em direção a um arranha-céu espelhado, replicando por conta própria o trajeto dos aviões do 11 de setembro de 2001 – e aqui é válido apontar à relação íntima dos filmes hollywoodianos de catástrofe na manutenção de uma imagética da destruição.

Desse modo, a emancipação parece se delinear nesse espelho proibido, que, ao contrário da total identificação, produz *estranhamento* justamente por apontar à identidade entre opostos: “herói” como “vilão”, câmera que filma *como* objeto filmado, ou a própria paisagem *como* rede de espelhos de si mesma. Desnudam-se relações que tornam mais complexo o que se vê, fazendo o visível ser invadido por indeterminações múltiplas e pelo invisível que elas implicam – tal como o mar referido pelo aluno de Eckhart, citado acima, tal como o regime de *encarnação* de Mondzain. Cabe ao espectador, não ao “herói” e nem ao “vilão”, *usar* (Agamben) desse espelho, *jogar* com ele, participar dele *imersiva* e *contemplativamente* (Martin Lefebvre), de uma forma sempre reinventada para desarticular constantemente os dispositivos de poder que visam à *incorporação* – como fizeram de modo efêmero e pontual os cidadãos das duas barcas. A *profanação* não faz esses dispositivos desaparecerem, como alerta Agamben, mas

³⁰⁶ KRACAUER, 1997, p.305.

³⁰⁷ AGAMBEN, 2014, p.121.

propõe a eles um novo *uso* que os desarticula e emancipa a comunidade.³⁰⁸ O risco desse *livre jogo* (Jacques Rancière), entretanto, é que o espectador pode flagrar a própria nudez.

³⁰⁸ AGAMBEN, 2014, p.121.

4. Conclusão

Pedras, o que me espanta
Não é que tendes resistido
Por tanto tempo a tanto vento e a neve tanta:
(...)
Meu espanto é que suportais,
Sem vos gastardes, nossos olhos,
Nossos olhos mortais.

Manuel Bandeira, *Chartres*

A trilogia cinematográfica de Christopher Nolan, como se pôde observar, toca em pontos nevrálgicos do universo imagético produzido no contexto urbano posterior aos atentados terroristas do 11 de setembro de 2001. Ao centro do arco visual-narrativo dos três filmes, a disputa entre Batman e Coringa se destaca com relação à discussão aqui vislumbrada, que trata da conexão entre os procedimentos imagéticos e a possibilidade de emancipação do espaço urbano. A fricção entre os *jogos* (Giorgio Agamben) feitos pelo palhaço e os dispositivos coercitivos utilizados pelo homem morcego produz situações e problematizações que redinamizam a apreensão dos filmes da trilogia. O indeterminado invade a imagem e, junto com ele, camadas invisíveis passam a espreitar o que se vê. Nesse sentido, para além de um simples conflito entre “herói” e “vilão”, *Batman: o cavaleiro das trevas* traz em si uma disputa mais ampla, disputa pelos estatutos da imagem e da espectralidade, pela cidade e sua paisagem.

Como explicitado desde a introdução, no recorte aqui feito compreende-se a emancipação do espaço urbano como um gesto constante e coletivo que toma forma no “direito à cidade” tal como defendido por David Harvey, a partir de noções de Henri Lefebvre: “muito mais do que um direito de acesso individual ou grupal aos recursos que a cidade incorpora: é um direito de mudar e reinventar a cidade mais de acordo com nossos mais profundos desejos”.³⁰⁹ Nesse sentido, se a Gotham batmaniana está entrelaçada numa série de dispositivos de imagem que mitificam tanto o “herói” como seu projeto de cidade, e se o *sagrado* (Agamben) funciona sob o signo da *separação*, então a própria paisagem de Gotham se mostra fora do alcance de seus habitantes, porque *separada* deles, inviabilizando a realização do *direito à cidade*. Enredados nesse todo, os próprios cidadãos e

³⁰⁹ HARVEY, 2014, p.28.

espectadores se veem estratificados e *separados* entre si. Além disso, a existência do homem morcego se mostra, por si só, incompatível com a concretização desse *direito*, na medida em que, se o *direito à cidade* se conecta à transformação constante e coletiva da urbe, o “herói”, na via oposta, ataca tudo o que oferece risco à “ordem” monopólica vigente (baseada exatamente na *separação*).

Para compreender com mais precisão o funcionamento dessa paisagem e desse “herói”, a primeira parte da dissertação os tomou como foco de análise. Assim, no primeiro capítulo foi abordada a formação de Batman: observa-se tanto a origem apresentada pela narrativa da trilogia quanto a construção *mítica* da figura do homem morcego, pretendendo-se apontar as implicações imagéticas envolvendo esse processo de formação do “herói”. Já nesse início de análise foi possível perceber uma conexão entre Batman e algumas figuras do “mal”: Ra’s Al Ghull, por exemplo, é o mestre do protagonista que, no entanto, vai se mostrar justamente o “inimigo” do primeiro filme da trilogia; outro exemplo é Falcone, chefe da máfia no primeiro longa que vai ser punido pelo “herói”, para, só então, amarrado a um refletor, projetar o símbolo do Batman com o próprio corpo.

A proximidade entre o protagonista e o “mal” juntamente com a forma como ela é apresentada (por meio de duplos, múltiplos, corpos sem-rostos, simetrias e assimetrias visuais) trazem à tona tanto a questão da lógica especular quanto algumas conexões com o contexto iconológico da Guerra ao Terror – o medo e o espelho se juntam num “herói” que combate o terror paradoxalmente aterrorizando os terroristas. A legitimação desse combate e das violências que ele produz é feita por meio da deificação de Batman, que o faz *personificar* (Marie-José Mondzain) a promessa da “salvação” ao mesmo tempo em que *naturaliza* os discursos que sustentam essa *personificação*, transformando-os em *mitos*. Produz-se, assim, um regime de imagem que tende ao unívoco e um lugar espectral que é *incorporado* a essa visibilidade, um tipo de realismo baseado em *imagens corroborativas* (Siegfried Kracauer).

Em seguida, era necessário observar quais as implicações dessa imagética no espaço urbano e na paisagem de Gotham – análise feita ao longo do segundo capítulo. Foi possível perceber desde o início que o movimento antiterror capitaneado por Batman guarda inerentemente um projeto específico de cidade, baseado exatamente na *separação*, numa “ordem” marcada pela desigualdade. O arranha-céu espelhado vem como ícone desse projeto de cidade e espelha a figura

do “bom capitalismo” de Thomas e Bruce Wayne. Essa concentração de *capital simbólico* (David Harvey e Pierre Bourdieu) nos prédios altos é realizada por meio de um *fetichismo* que oculta através do espetáculo e, com isso, positiva o arranha-céu na paisagem ao mesmo tempo em que desaparece com a favela. Prédios diurnos, áureos, límpidos; casebres noturnos, sujos, enevoados: procedimentos de imagem que instrumentalizam o efeito *naturalizante* da paisagem para mitificar a proposta batmaniana de cidade.

Desse modo a própria paisagem da metrópole se torna parte integrante do *sagrado* referente ao protagonista. A duplicidade do protagonista, dividido entre Bruce e Batman, denota uma linha de ação conjunta entre a *gentrificação* e o *Panóptico* segundo a qual ocorre uma dupla *homogeneização* (Partha Chatterjee e Michel Foucault): os prédios espelhados se multiplicam pela paisagem, enquanto a vigilância *panóptica* replica a domesticação dos corpos, das imagens e dos olhares, homogeneizando-os. Assim, o arranha-céu espelhado vem como ícone tanto da *gentrificação* quanto do *Panóptico*, por conta dos vidros espelhados, que permitem ver sem ser visto. Nesse sentido, pode-se observar todo um aparato coercitivo que traça muito firmemente a comunhão “herói”-cidade. E é por isso que a efêmera revolução de Bane, no terceiro filme da trilogia, traz neve e gelo para Gotham: ele efetivamente retira Batman da cidade e a domina, mas não opera nenhuma transformação no visível, que continua monopolizado pelo “herói” – o gelo vem quase como um luto da própria paisagem, que sinaliza visualmente o caráter despótico de Bane e aponta Batman como sendo uma espécie de “salvador necessário”.

Com o Coringa, entretanto, a possibilidade de participação coletiva na dinâmica de Gotham parece ficar mais palpável – ponto abordado na segunda parte da dissertação. O *jogo* (Agamben) desse “terrorista”, analisado no terceiro capítulo, vem romper a unidade do *sagrado* batmaniano e, com isso, a univocidade do visível da trilogia, num potente gesto iconoclasta, acompanhado pelo violento sorriso-cicatriz do personagem. O “vilão” toma em mãos, por exemplo, uma câmera própria, produzindo uma espécie de contra-imagem que afronta o realismo hollywoodiano desde sua natureza visual; outro exemplo é quando o Coringa queima uma imensa pilha de dinheiro, ao mesmo tempo sinalizando a própria autonomia frente ao sistema de Batman e mostrando a

proximidade entre os integrantes desse sistema (seja o mafioso, o espectador ou Batman – todos se veem enredados num *culto* capitalista (Walter Benjamin)).

Assim, o *jogo* do Coringa é trabalhado neste estudo principalmente com o sentido da *profanação*, como em Giorgio Agamben, segundo o qual *jogar* é romper com a unidade entre *mito* e *rito* que forma o *sagrado* para desarticular dispositivos de poder e fazer vislumbrar novos *usos* para coisas, ideias, comportamentos, imagens, signos que haviam sido *separados* do *uso* comum.³¹⁰ A *profanação*, desse modo, vem como a restituição do *uso*. E aqui é importante lembrar que o Coringa, além de *jogar* por conta própria, também convida o espectador e o cidadão ao *jogo*, integrando o habitante de Gotham na disputa pela cidade, porque rompendo a *separação* do *sagrado*. Ou seja, o gesto *profanatório* do “vilão” transfigura não somente o visível, ao problematizá-lo e sugerir nele um invisível, como também o regime de espetatorialidade, que passa a se reportar ao lugar da crítica e da participação.

Como exemplo claro desse funcionamento é possível citar o rapto das barcas, em que o Coringa *profana* os dispositivos de transporte e controle da cidade e coloca em atrito dois grupos de cidadãos marcados pela *separação*: uma barca de cidadãos livres a outra de condenados. Ao optarem por não explodirem um ao outro (contrariando a presunção do Coringa) ambos os grupos profanam os dispositivos de controle instituídos pelo próprio “vilão” para a execução do jogo (a divisão das barcas, o botão a ser apertado), juntamente com os dispositivos instituídos pelo realismo batmaniano, que tendem a identificar inequivocamente o “mal” no “criminoso” e a propor como resposta a punição. Aqueles cidadãos respondem ao convite do Coringa também por meio do *jogo* e, ao menos naquele momento, parecem ser capazes de uma emancipação comum, segundo a qual, o reino da imagem deixa de implicar na morte do outro – como é com frequência o caso no contexto da Guerra ao Terror, de acordo com Mondzain.³¹¹ Contrário ao regime da *personificação*, que é a base do visível de Batman, o estatuto da *encarnação* parece se anunciar: em vez de uma pureza visual inequívoca, entram em cena uma série de indeterminados que libertam o visível.

A ação do Coringa, entretanto é dúbia. Se no terceiro capítulo se notam afinidades entre seu comportamento e o regime de *encarnação*, no quarto

³¹⁰ AGAMBEN, 2007, p.67.

³¹¹ MONDZAIN, 2009, p.8.

capítulo, que retoma o tema das especularidades entre “bem” e “mal” (já abordado no primeiro), é possível ver um movimento *incorporador* vindo desse “terrorista”. Os dois direcionamentos do personagem parecem, no entanto, sair de um mesmo ponto: a condição de *super-imagem* (Mitchell), de *simulacro* corporificado. Se é essa condição que confere a potência imagética ao Coringa, essa potência, por sua vez, vai tanto no sentido de uma *convulsão* (Charles Baudelaire) da imagem, que a divide e deixa entrar o indeterminado, quanto no sentido da replicação de si no corpo do outro, sob a forma da *incorporação* – o Coringa, por exemplo, replica o seu sorriso vermelho no rosto das vítimas, projeta seu reflexo por sobre a paisagem noturna de Gotham através do vidro de uma janela, ou imprime sua imagem na face do outro por meio do rebatimento da luz em sua maquiagem branca.

Depois de todo esse percurso de análise, é justamente por conta da especularidade observada entre Batman e Coringa fica claro que ambos subjugam a cidade, e que, portanto, não se trata de escolher estar do lado de um ou do outro, mas de frustrá-los ambos. A possibilidade emancipatória, como visto no quarto capítulo, parece estar não nesses personagens, mas no mecanismo que forma uma espécie de “espelho proibido”, um que talvez seja menos um objeto e mais um momento. Tempo fortuito, em que a especularidade das imagens acabam por desvelar não uma “verdade”, mas a indeterminação própria do mundo, suas múltiplas camadas de visível e invisível, que acabam por estimular o olhar e o pensamento crítico – um momento brevíssimo, em que uma câmera hollywoodiana de repente se flagra, por exemplo. A imagem mais plena em indeterminações parece ser aquela mais liberta, como sugere Foucault ao falar da paradoxal libertação da imagem pelo excesso de sentidos.³¹²

Aqui é importante chamar atenção para o caráter inapropriável que se delineia com o excesso de indeterminações. A imagem liberta é justamente aquela que escapa. Nesse sentido, é válido trazer novamente o conceito de *uso* de Agamben: “o uso é sempre relação com o inapropriável, referindo-se às coisas enquanto não se podem tornar objeto de posse”.³¹³ A partir daí, fica claro não somente que a imagem pode ser *usada* enquanto fruição e ponte para problematizações, mas também que esse gesto de *usá-la* vai no sentido oposto do

³¹² FOUCAULT, 2012b, p.18.

³¹³ AGAMBEN, 2007, p.72.

esforço coercitivo observado em Batman (e em parte no Coringa também), que promove um esvaziamento dela para torná-la objeto de posse. A lógica do *uso* aplicada à participação nas imagens se torna, portanto, libertadora. O mesmo servindo para a cidade, um espaço cuja plena comunidade vem da não apropriação, ou seja, da possibilidade de *usar* a cidade – como coloca Mondzain: “viver em comum não é viver como um”.³¹⁴

O *direito à cidade* (David Harvey), portanto, parece se delinear nos termos de um constante esforço contra as *incorporações* dos dispositivos de poder. Se o *jogo* traz a possibilidade de *profanar* tais dispositivos e justamente devolvê-los ao *uso*, então o *direito à cidade* pode ser visto como um *direito de jogar* coletivamente com a cidade e *profanar* constantemente seus dispositivos por uma defesa do inapropriável. Por outro lado, como coloca Agamben, a *profanação* não faz desaparecer os dispositivos de poder, apenas neutraliza seu funcionamento por meio de um novo *uso*. O autor vai inclusive apontar que:

Segundo toda evidência, os dispositivos não são um acidente em que os homens caíram por acaso, mas têm sua raiz no mesmo processo de “hominização” que tornou humanos os animais que classificamos sob a rubrica *homo sapiens*.³¹⁵

Sob essa perspectiva, a *profanação* dos dispositivos de poder se mostra bastante problemática. De certa forma há aqui um diálogo com a eternidade da disputa entre Batman e Coringa, ambos sustentando um ao outro ao mesmo tempo em que disputam. Essa sustentação entre “bem” e “mal”, por sua vez, parece sinalizar justamente a sustentação mútua entre terror e antiterror, observada por Mitchell através do fenômeno da *clonagem* de um pelo outro. E, por que não, sinaliza também as próprias disputas pelo espaço urbano, que implicam em disputas por espaços de visível, pela participação na paisagem. Nesse sentido, Agamben coloca que: “a sociedade sem classes não é uma sociedade que aboliu e perdeu toda a memória das diferenças de classe, mas uma sociedade que soube desativar seus dispositivos, a fim de tornar possível um novo uso (...)”.³¹⁶ O impasse parece se resolver na constância do corpo a corpo, dia após dia, *jogo* após *jogo*.

³¹⁴ MONDZAIN, 2009, p.29.

³¹⁵ AGAMBEN, 2009, p.43.

³¹⁶ AGAMBEN, 2007, p.75.

5. Referências bibliográficas

5.1 Referências bibliográficas

ACHILES. *The Killing Joke and Batman#1*: Burton and Nolan's Bible (2009). Disponível em: <<http://www.retrojunk.com/article/show/1969/the-killing-joke-and-batman1>>. Acessado em: 19 mar. 2016.

AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.

_____. *O que é um dispositivo? e outros ensaios*. Chapecó, SC: Argos, 2009.

_____. *Nudez*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

ACHERMAN, Marc Christian. 'Hope' or 'Joke'? No, thanks!: Obama as 'The Joker' in american visual culture. *International Journal of Zizek Studies (IJZS)*, v.6, n.3. 2012. ISSN: 1751-8229. Disponível em: <https://www.academia.edu/4017037/_Hope_or_Joke_No_thanks_Obama_as_The_Joker_in_American_Visual_Culture_>. Acessado em: 21 mar. 2016.

BARTHES, Roland. *Mitologias*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BAUDELAIRE, Charles. Da essência do riso. In: _____. *Escritos sobre arte*. São Paulo: Hedra, 2008.

BELTING, Hans. A janela e o muxarabi: uma história do olhar entre Oriente e Ocidente. In: ALLOA, Emmanuel (org.). *Pensar a imagem*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica*. Porto Alegre, RS: Zouk, 2012.

_____. *Obras escolhidas I: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 2012.

BÍBLIA. Português. *Bíblia sagrada*. Tradução da Conferência Nacional dos Bispos do Brasil. Distrito Federal, Brasília: Edições CNBB; São Paulo: Editora Canção Nova, 2008.

BRUNO, Giuliana. Motion and emotion: film and urban fabric. In: WEBBER, Andrew & WILSON, Emma (orgs.). *Cities in transition: the moving image and the modern metropolis*. Londres; Nova York: Wallflower Press, 2007.

CHATERJEE, Partha. *La nación em tempo heterogéneo*. Madrid: Paidós, 2009.

CHOMSKY, Noam. *Pirates and emperors, old and new: international terrorismo in the real world*. Chicago: Haymarket Books, 2015.

COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder: a inocência perdida: cinema televisão, ficção documentário*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.

CRARY, Jonathan. A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX. In: CHARNEY, Leo e SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

DA SILVA, Alexandre de Carvalho Rodrigues. *Cenas narrativas em Batman - Ano Um: descontinuidades e continuidades na caracterização do super-herói*. 2011. 184 f. Dissertação (Mestrado em História) - Universidade de Brasília, Brasília. 2011

DELEUZE, Gilles & GUATTARI, Félix. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*. Volume V. São Paulo: Editora 34, 1997.

ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970, p. 239.

EISNER, Lotte H. *A tela demoníaca: as influências de Max Reinhardt e do Expressionismo*. Paz e Terra: Instituto Goethe, 1983.

FERRARESE, Lúcio Carlos. A transformação da cavalaria na Idade Média: de grupo militar para grupo social dirigente. In: Congresso Internacional de História, 2011, Anais, pp. 2459 – 2468. ISSN: 2175-4446. Disponível em: <<http://www.cih.uem.br/anais/2011/trabalhos/76.pdf>>. Acessado em: 27 nov. 2015.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 1999

_____. *Estética: literatura e música, pintura e cinema*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009

_____. *A ordem do discurso*. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

_____. *História da loucura*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

_____. *Vigiar e punir: história da violência nas prisões*. 41. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

_____. *Isto não é um cachimbo*. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

_____. *Le Corps Utopique suivi de Les Hétérotopies*. Postface de: Daniel Defert. Paris: Nouvelles Éditions Lignes, 2009.

FRANÇA, Andréa. Ser imagem para outro. In: LOPES, A. S.; ARAUJO, D. C.; BRUNO, F. (orgs.). *Imagem, visibilidade e cultura midiática*. Livro da XV Compós. Porto Alegre: Sulina, 2007.

HARVEY, David. *A condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 1992.

_____. *Cidades rebeldes: do direito à cidade à revolução urbana*. São Paulo: Martins Fontes, 2014

HECHINGER, Paul. 'Dark Knight' Director Christopher Nolan Talks About Keeping Batman Real (2012). Disponível em: <<http://www.bbcamerica.com/anglophenia/2012/12/dark-knight-director-christopher-nolan-discusses-keeping-batman-real/>>. Acessado em: 08 nov. 2015.

IGN. *The 25 greatest Batman graphic novels* (2014). Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2014/04/10/the-25-greatest-batman-graphic-novels>>. Acessado em: 20 mar. 2016.

KRACAUER, Siegfried. *Theory of filme: the redemption of physical reality*. Londres; Nova York: Oxford University Press, 1997.

LEFEBVRE, Martin. On landscape in narrative cinema. *Canadian journal of film studies – Revue canadienne d'études cinématographiques*, v.20, n.1, p.61-78, primavera 2011.

LEWIS, J.; KELMAN, I.; LEWIS, S. A. V.. Is fear itself the only thing we have to fear?: explorations of psychology in perceptions of the vulnerability of others. *Australasian Journal of Disaster and Trauma Studies*, Massey University – Nova Zelândia, v.3, 2011. Disponível em: <http://www.massey.ac.nz/~trauma/issues/2011-3/AJDTs_2011-3_03_Lewis.pdf>. Acessado em: 20 nov. 2015

LUKÁCS, Georg. *A teoria do romance: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica*. 2ª ed. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2009, p.29.

MARSTON, George. *10 best BATMAN and JOKER sotries of all time* (2016). Disponível em: <<http://www.newsarama.com/22735-10-best-batman-and-joker-stories-of-all-time.html>>. Acessado em: 20 mar. 2016.

MILLS, Rod. *Surgeon says hospitals treat a knife victim every six hours* (2008). Disponível em: <<http://www.express.co.uk/news/uk/68037/Surgeon-says-hospitals-treat-a-knife-victim-every-six-hours>>. Acessado em: 19 mar. 2016.

MITCHELL, W. J. T.. Holy landscape: Israel, Palestine and the american wilderness. *Critical Inquiry*, The University of Chicago Press, v.26, n.2, inverno de 2000, pp.193-223. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/1344121>. Acessado em: 22/01/2016

_____. *Landscape and power*. Chicago e Londres: University of Chicago Press, 2002.

_____. *Clonning terror: the war of images, 9/11 to the present*. Chicago: The University of Chicago, 2011.

MONDZAIN, Marie-José. *A imagem pode matar?*. Lisboa: Nova Vega LTDA, 2009.

MORIN, Edgar. *As estrelas: mito e sedução no cinema*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1989.

NOLAN, Jonathan e NOLAN, Christopher. *The Dark Knight* (2008). Disponível em: <https://stephenfollows.com/resource-docs/scripts/dark_knight._The_.pdf>. Acessado em: 23 mar. 2016.

RAMA, Maria Angela Gomez. *A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman*. São Paulo: EDUSP, 2006.

RANCIÈRE, Jacques. The aesthetic revolution and its outcomes: emplotments of autonomy and heteronomy. *New Left Review*, n. 14, p.133-151, mar./abr. 2002.

_____. *Malaise dans l'esthétique*. Paris: Galiléé, 2004

_____. *Le spectateur émancipé*. Paris: La Fabriques éditions, 2008.

ROBINSON, Jerry. Interview: The Joker's Maker Tackles The Man Who Laughs. Entrevista (2009). Disponível em: <<http://www.rocketllama.com/blog-it/2009/08/05/interview-the-jokers-maker-tackles-the-man-who-laughs/>>. Acessado em: 18 mar. 2016.

SERAFINO, Jason. *Christopher Nolan and Jonathan Nolan talk about how "The Dark Knight rises" was inspired by "A tale of two cities"* (2012). Disponível em: <<http://www.complex.com/pop-culture/2012/07/christopher-and-jonathan-nolan-talk-about-how-the-dark-knight-rises-was-inspired-by-a-tale-of-two-cities>>. Acessado em: 22 jan. 2016

SOIHET, Rachel. *A subversão pelo riso: estudos sobre o carnaval carioca, da Belle Époque, ao tempo de Vargas*. Uberlândia: EDUFU, 2008.

SOUZA, Rodrigo F. S.. [Top 10] *As melhores histórias em quadrinhos do Batman* (2014). Disponível em: <<http://nerdgeekfeelings.com/2014/05/07/top-10-as-melhores-historias-em-quadrinhos-do-batman/>>. Acessado em 20 mar. 2016.

VIANA, Nildo. Breve História dos super-heróis. In: _____ e REBLIN, Iuri Andréas (org.). *Super-heróis, cultura e sociedade: aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos*. Aparecida, SP: Idéias & Letras, 2011.

VILLELA-PETIT, Maria da Penha. Platão e a poesia na República. *Kriterion*, Belo Horizonte, n.107, p.51-71, jun. 2003.

WALLERSTEIN, Immanuel. *The decline of the american power*. Nova York: The New Press, 2003.

WEIZMAN, Eyal. *The art of war* (2006). Disponível em: <http://www.frieze.com/issue/article/the_art_of_war/>. Acessado em: 18/01/2016.

ZIZEK, Slavoj. *Primeiro como tragédia, depois como farsa*. São Paulo: Boitempo, 2011.

_____. *The politics of Batman: From the repression of unruly citizens to the celebration of the “good capitalist”, The Dark Knight Rises reflects our age of anxiety* (2012). Disponível em: <<http://blogdaboitempo.com.br/2012/08/08/ditadura-do-proletariado-em-gotham-city-artigo-de-slavoj-zizek-sobre-batman-o-cavaleiro-das-trevas-ressurge/>>. Acessado em: 10 nov. 2015.

_____. *Slavoj Zizek on the Charlie Hebdo massacre: are the worst really full of passionate intensity?* (2015). Disponível em: <<http://www.newstatesman.com/world-affairs/2015/01/slavoj-zizek-charlie-hebdo-massacre-are-worst-really-full-passionate-intensity>>. Acessado em: 27 out. 2015.

5.2 Referências de quadrinhos

BARR, Mike W. & BINGHAM, Jerry. *Batman: son of the demon*. Nova York: DC Comics, 1987.

ENGLEHART, S.; ROGERS, M.; AUSTIN, T.. *Batman: dark detective*. Nova York: DC Comics, jul. 2005.

FINGER, Bill & KANE, Bob. *Batman #1* (1940). Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KNcR6LAI0N0>>. Acessado em: 30 out. 2015.

MILLER, Frank. *The dark knight returns: tenth anniversary edition*. Nova York: DC Comics, 1996.

MOORE, A.; BOLLAND, B.; HIGGINS, John. *The killing joke*. Nova York: DC Comics, 1988.

MORRISON, Grant & BURNHAM, Chris. *Batman, incorporated #13: The dark Knight and the devil's daughter*. Nova York: DC, 2013.

O'NEIL, Dennis. *Batman #232: Daughter of the demon!*. Nova York: DC Comics, 1971.

5.3 Referências audiovisuais

Batman Begins. NOLAN, Christopher. Estados Unidos: 2005. 140 minutos.

Faust. MURNAU, F. W.. Alemanha: 1926. 85 minutos.

Inside Obama's compound. POPELIER, Willem. Holanda: 2013. Disponível em: <<https://vimeo.com/60538712>>. Acessado em 21 mar. 2016.

Germania anno zero. ROSSELLINI, Roberto. Itália e Alemanha: 1948. 71 minutos.

Ladri di biciclette. DE SICA, Vittorio. Itália: 1948. 89 minutos.

Mat. PUDOVKIN, Vsevolod. Rússia: 1926. 89 minutos.

Metropolis. LANG, Fritz. Alemanha: 1927. 153 minutos.

Roma città aperta. ROSSELLINI, Roberto. Itália: 1945. 103 minutos.

The Dark Knight. NOLAN, Christopher. Estados Unidos: 2008. 152 minutos.

The Dark Knight Returns. NOLAN, Christopher. Estados Unidos: 2012. 165 minutos.

The man who laughs. LENI, Paul. Estados Unidos: 1928. 110 minutos.

Umberto D. DE SICA, Vittorio. Itália: 1952. 89 minutos.