

*Um herói quase super: Batman Begins e a Jornada do Herói*¹

Luiz CANDOIA²
Emilly BELARMINO³
Luana INOCENCIO⁴

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

O presente artigo busca compreender a construção do perfil heroico do personagem *Batman* dentro do filme *Batman Begins* (EUA, 2005), através de uma análise com base na teoria da jornada do herói (CAMPBELL, 1995), relativizando fatos e traçando uma linha narrativa paralela à do filme na justificativa de tal fato. Analisaremos também o surgimento e fortalecimento do gênero do cinema de super-herói e sua ascensão mercadológica dentro da cultura pop, através da nossa relação com o ser superior e admirado, herói. Traçaremos, ainda, um breve panorama da importância do personagem *Batman* dentro do mercado nerd e cultura pop, buscando compreender seu papel de mito e referência dentro do público consumidor.

Palavras-Chave: *Batman Begins*; Jornada do herói; Cinema; Cultura nerd.

Introdução

A cultura nerd é fruto de um mercado que se estabelece dia após dia. Antes marginalizada e motivo de piada, ser nerd hoje está na moda. O termo começou a ser utilizado no final da década de 1950, em referência aos estudantes mais aplicados a estudos laboratoriais. Hoje, o “nerd moderno” possui um *status*. Não é mais aquele ser que vivia em frente ao computador, debruçado sobre livros e de suspensório. Consumidor cultural ávido, tem nas séries, filmes, quadrinhos e roupas o seu estilo de vida, frequentemente relacionados aos super-heróis.

Neste cenário, *Batman* é considerado o maior ícone pop entre os super-heróis. Humano e cada vez mais humanizado, tem nessa semelhança seu ponto forte na relação com o público. Algumas dezenas de milhões de dólares bastariam para que fossemos iguais a ele. Além, claro, de ser um personagem de perfil moral e ético elevados, tornando-se exemplo, referência e sinônimo de justiça.

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 07 a 09 de julho de 2016.

² Graduando do 8º. semestre do Curso de Comunicação Social - Radialismo da UFPB. E-mail: luicandoia@gmail.com.

³ Graduada em Design Gráfico pela Faculdade Ibratec Pernambuco. Graduanda do 3º. semestre do Curso de Comunicação Social - Radialismo da UFPB. E-mail: emilly_belarmino@hotmail.com.

⁴ Orientadora e coautora do trabalho. Mestra em Comunicação e Culturas Midiáticas pela UFPB e Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (Gmid/UFPB). E-mail: luanahinocencio@hotmail.com.

O cinema de herói tornou-se forte e competitivo a partir da virada do século e *Batman Begins* serve como grande *plot* no crescimento e fortalecimento do meio. Embora este fato não se dê pela rentabilidade comercial, mas sim pela capacidade narrativa e densidade enquanto obra cinematográfica. Daí a importância da *jornada do herói* e seu processo de “mitização” constante e fluído. Tudo converge para o estreitamento de laços e fortalecimento da relação homem – sobre-homem, causando impacto direto em nossa visão de mundo e interpretação narrativa das histórias de mito.

Somos todos heróis. Em algum momento da vida fomos. E a produção audiovisual relacionada a esse universo ficcional nos dias de hoje se dá basicamente sobre ficções ora reais, ora fantasiosas. Reais, por trazerem à tela histórias que podem ser vividas no cotidiano. Até a mais absurda combinação de fatores e peripécias da ficção podem se tornar reais. As narrativas fantasiosas se baseiam no absurdo. O quão real podem ser histórias sobre vampiros, bruxos, fadas, animais falantes ou, no nosso caso em especial, super-heróis? Falamos em super-heróis pelo fato de terem se tornado, nos dias de hoje, campeões de bilheteria. Além, é evidente, do advento monstruoso da cultura pop, sob forte influência estadunidense (EUA que são o berço das HQ's e dos volumosos filmes temáticos). As editoras *Marvel e DC Comics* dominam um mercado milionário. Já os canais de TV *Fox, Sony, Legendary, Warner* e outras grandes corporações e produtoras investem num mercado crescente.

Adaptações cinematográficas sempre existiram. Adaptar histórias em quadrinhos de forma industrial e com produções multimilionárias que é a grande novidade. Se nas décadas de 1960 e 1970 temos clássicos de forte impacto como *Superman e Batman & Robin* na TV e cinema e outros menos sucedidos, a exemplo de *Mulher Maravilha*, hoje vemos uma verdadeira infestação heroica nas telas. A *Marvel*, editora do genial escritor, editor e produtor Stan Lee, achou na produção audiovisual seu principal mercado. Uma verdadeira mina de ouro descoberta depois de um longo período de declínio mercadológico e financeiro. E assim, produções cinematográficas baseadas em HQs se transformaram em filmes de gênero, o cinema de gênero tipicamente americano.

CINEMA E CULTURA POP

Quando os irmãos Lumière, lá no fim do século XIX, descobriram a arte do cinema, nunca imaginaram o fenômeno que esta se tornaria. Hollywood consolidou-se como a regra na arte de fazer cinema. Uma verdadeira fábrica de ilusões estabelecida dentro de um já poderoso

mercado como o norte-americano do começo do século XX. A popularização das salas de cinema trouxe consigo milhões de consumidores sedentos pela nova arte. Devemos compreender neste ponto que a cultura pop e suas formas de expressão artística são, quase que por uma obrigação intrínseca à sua própria existência, produtos. Produto no sentido literal da palavra, feito e pensado para o consumo. O pop é popular e pode ser fenomenal, mas a estrutura do mercado impregna o medo comercial. A vulnerabilidade e conseqüente fragilidade do ramo o torna competitivo. Tudo é, na verdade, um produto artístico e a necessidade que o pop tem de ídolos serviu de maneira significativa ao cinema. Fred Astaire, Gene Kelly, Marilyn Monroe e outros hoje são (assim como nosso objeto, *Batman*) mitos, heróis, muito por conta deste fenômeno da popularização do meio. Velasco (2010, p.127) é ainda mais enfático no que diz respeito à esta fertilidade para a criação de mitos:

O pop é o ambiente perfeito para esses seres mágicos se proliferarem sob a alcunha de reis, rainhas, deuses, ícones, mitos e ídolos. Ao estabelecer uma relação de identificação e projeção com milhares de pessoas, se tornam, para a indústria, um modelo extremamente eficiente para se estimular o consumo.

Cabe dizer que a cultura pop que referenciamos aqui deve ser exposta de maneira clara. Não existe uma definição fixa e imutável daquilo que é ou pode ser considerado cultura pop. Aqui, utilizaremos aquela que define cultura pop como algo feito para a massa, carregado de tentativas de domínio ideológico, criação de ídolos e ícones e massificação de um estilo de vida.

A relação entre a cultura pop e a lógica capitalista que se torna dominante a partir da segunda metade do século XX, o capitalismo globalizado, é evidente. Desde o início do século XX o alicerce para o que viria a ser o pop já estava sendo formado nos Estados Unidos. A partir da década de 1920, com o fortalecimento da indústria cultural americana em torno da indústria cinematográfica de Hollywood e da música popular de Tin Pan Alley, os Estados Unidos consolidaram sua hegemonia mundial. As indústrias cinematográfica e fonográfica norte americanas foram os ícones desta expansão capitalista transnacional, tão eficaz quanto o uso da força. (LINO, 2002, p.120)

Sato (2007) afirma que todo o pop americano – independente do produto em si – tornou-se parte natural dos lares distantes do próprio EUA, afirmando inclusive que praticamente nenhuma nação em todo o mundo ficou livre desta influência iniciada no período Pós-Guerra.

O mundo dos super-heróis se encaixa neste cenário. Com o processo de segmentação tribal, a cultura pop se dividiu em nichos, sejam eles por etnia, faixa etária, perfil ideológico, monetário etc. Assim, o super-heróis encontraram seu mercado consumidor especial: os nerds.

A cultura nerd é fruto de um mercado que se estabelece dia após dia. Antes marginalizada e motivo de piada, ser nerd hoje está na moda. O termo começou a ser utilizado no final da década de 1950, em referência aos estudantes mais aplicados a estudos laboratoriais. Hoje, o “nerd moderno” possui um *status*. Não é mais aquele ser que vivia em frente ao computador, debruçado sobre livros e de suspensório. Consumidor cultural ávido, tem nas séries, filmes, quadrinhos e roupas o seu estilo de vida, frequentemente relacionados aos super-heróis.

Para maior definição acerca do objeto de estudo, precisamos mencionar os *comics* ou HQ's (histórias em quadrinhos) que tratam de super-heróis, um grande sucesso de consumo no mundo inteiro, em especial EUA e Japão. A grande diferença quando falamos em heróis, ou super-heróis, é que eles estão impregnados por natureza em nossa mente e cotidiano. Retratos das sociedades aos quais pertencem, não possuem rosto definido. Sabemos quem é, como é e porque é, mas não conhecemos sua face.

Super-heróis são instituições, não importando quem os representa. Para se ter uma ideia, nos últimos 25 anos, *Batman*/Bruce Wayne já foi representado pelos atores Michael Keaton, Christian Bale, George Clooney, Val Kilmer e Ben Affleck, e Homem-Aranha/Peter Parker por Tobey Maguire, Andrew Garfield e Tom Holland. Sem contar os inúmeros outros personagens e atores. A fluidez da cultura pop e sua sede por mudanças suplica pela não fidelização de faces. E mesmo com isso, não há receio em se assumir um personagem tão tipológico e estabelecido. A máquina é rentável. Com US\$ 700 milhões de média em bilheteria, a *Marvel Studios* não sente remorso em pagar US\$ 40 milhões para que Robert Downey Jr. interprete o seu Homem de Ferro. Já Christian Bale recebera US\$ 50 milhões de dólares em oferta para continuar com a capa do Homem Morcego. Mercados cada vez mais interligados influenciam também no meio. Como exemplo, temos o filme *Homem de Ferro 3* (EUA, 2013), com seu final diferenciado. Uma história para o mundo, outra para a China, maior mercado consumidor do planeta. Tudo pode ser rentável e os filmes se sustentam, pois são garantias de sucesso e as corporações pagam fortunas em troca de uma simples exposição publicitária sutil durante o filme. Canções que são trilhas sonora também alcançam o sucesso. Toda uma engrenagem funciona em torno dos filmes e pelos próximos anos, parece ser impossível frear seu crescimento.

Os meios de comunicação sobrevivem da massa, a cultura pop também. É com base nisso que muita coisa tem sido desenvolvida. A *Marvel e DC* físgam, através de seus filmes, o público infantil, iniciantes no mercado e os adultos, filhos de Steven Spielberg e seu *ET*, além de Darth Vader e a *Guerra nas Estrelas*. A TV também produz séries em sequência, como *The Big Bang Theory*, *Arrow*, *Flash*, *Gotham*, *Legends of Tomorrow*, *Supergirl*, *Agents of SHIELD*. Tudo

muito nerd, mas suave ao ponto de um leigo entender e se interessar. Isso porque excluímos dessa conta as séries “comuns”, sem super-heróis envolvidos.

A plataforma de *streaming* audiovisual *Netflix* também precisa entrar nessa conta: o seu serviço, inicialmente voltado para a entrega de DVD's via correspondência que a partir de 2010 passou a atuar via digital. Ela chegou ao Brasil em 5 de setembro de 2011 e atualmente já conta com setenta e cinco milhões de usuários no mundo, espalhados por mais de 190 países. Novata no mercado, a *Netflix* também embarcou na onda dos super-heróis. Seu modelo de negócios a favorece nessa adesão, uma vez que apaixonados por filmes e séries assinam um serviço para consumi-las. Assim surgiu o seriado *Demolidor*, agora *Jessica Jones* e em breve *Luke Cage*, todas séries originais *Netflix* e novos produtos da casa. Cabe dizer que todo este fenômeno é proveniente da cultura das HQ's e ficções científicas dos anos 1960, 1970 e 1980.

Mencionamos o cinema como importante nicho da cultura pop. Neste trabalho, destacaremos os ícones irreais da cultura pop, como *Superman*, *Flash*, Homem de Ferro, *Hulk*, Homem-Aranha e em especial, *Batman*. Nenhum deles é real, palpável de ter sido real. Em um mundo cada vez mais interligado, a criação de ídolos tornou-se algo extremamente rentável. Na cultura pop, os ídolos e mitos se multiplicam em velocidade impressionante. No universo das ficções, personagens entram para a história sempre que possível e pelos mais diversos fatores. São os sobre-humanos, os heróis. O além-homem que Nietzsche falou há tanto tempo. Mas por que o consumimos tanto? A nossa crença na existência de algo superior fortalece este dogma, tornando o super-herói um exemplo a ser seguido e copiado. Afinal, quem não quer ser Clark Kent? Queremos ser especiais, salvadores, importantes. A ideia de mito fortalece nosso ego e estimula o consumo.

Essa adoração ao superior move multidões e transforma a ficção em objeto de idolatria. Morin (1989) fala que estes seres possuem um ar divino, mesmo sendo humanos e que devido à sua analogia aos heróis mitológicos e deuses, acabam por suscitar uma espécie de adoração, culto, quase que como uma religião. Dentro desse contexto, *Batman* é para o mundo dos heróis uma espécie de exemplo, pois suas motivações estão presentes na vida do homem comum. A dor, a vingança e a moral se misturam na construção de um herói complexo e urbano.

Rico e fadado a uma vida “comum”, abdica de tudo em prol da salvação de sua cidade. Vigilante, atua nas sombras, algo que o torna ainda mais distante dos outros. *Batman* é, portanto, o herói a ser esmiuçado, desvendando movimentos históricos, simbologias e características.

BATMAN E A CULTURA POP

A primeira aparição de *Batman* foi em maio de 1939. Criado por Bob Kane e Bill Finger, o maior detetive do mundo fez sua estreia em *Detective Comics 27* já no Brasil, ele estreou em O Lobinho 7, em novembro de 1940. Com a ideia de criar uma identidade nacional do herói, *Batman* foi traduzido e chamado de Morcego Negro e sua cidade Gotham City, Riacho Doce.

Batman é considerado o herói da *DC Comics* que mais movimenta dinheiro no mundo. Só no universo dos games ele já foi título de vinte e seis lançamentos ao longo da história. Seus últimos quatro filmes alcançaram o absurdo número de US\$ 3,46 bilhões, sendo a trilogia dirigida por Christopher Nolan, responsável por US\$ 2,6 bilhões. *Batman Begins* é o patinho feio dessa história de sucesso. Seu orçamento de US\$ 150 milhões resultou em US\$ 372 milhões arrecadados ao redor do mundo, mas nada que influenciasse em seu sucesso enquanto produto narrativo.

O filme, hoje aclamado, foi por muito tempo renegado pelos próprios fãs. E tudo isso se deu por sua complexidade. *Batman Begins* é diferente do filme de super-herói tradicional. Ele é baseado na construção de um super-herói, fundindo suas influências, desejos e medos. O filme serve como ponto de partida para um universo maior e mais complexo. Somente após o lançamento de *Batman – O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, que *Batman Begins* passou a ser compreendido por inteiro e adorado. Foi o tom realista empregado por Christopher Nolan que tornou o filme tão icônico, uma verdadeira referência para todo o mercado a partir de então.

No universo dos *games*, *Batman: Arkham Asylum* se tornou a mais bem-sucedida série de games relacionados ao universo dos heróis. O jogo transcorre momentos e situações muito além dos filmes. É o *Batman* mais próximo dos quadrinhos, do caos e da dor de Gotham.

Batman é uma das grandes minas de ouro do universo dos super-heróis. Os dados da Warner são de difícil acesso, mas de acordo com o site *The Licensing Letter*⁵, no ano de 2015 o Cruzado Encapuzado movimentou US\$ 494 milhões em licenciamento ao redor do mundo (Homem-Aranha é o grande campeão com US\$ 1,3 bilhão), sendo o Brasil o terceiro maior país consumidor do Homem-Morcego. Dentro do *reboot* da *DC Comics* em 2011, *Batman* foi o único a ganhar quatro títulos, terminando o ano de 2013 com seis edições entre as vinte mais vendidas nos EUA, fortalecendo ainda mais seu status de maior super-herói que existe.

⁵ Disponível em: <<http://www.thelicensingletter.com/>>. Acesso em: 01 jun. 2016.

O cinema de herói como gênero

A classificação por gênero de algo interfere diretamente naquilo que ele pode ser ou representar. Cada etiqueta imposta atrai um público e espanta outro. O drama, o terror, a comédia e a comédia romântica, o romance, o policial, suspense. São tantos gêneros que fica até difícil estabelecer o mais assistido. O fato é que o filme de fantasia/herói se tornou sim uma categoria. E o grande debate que deve ser proposto é como e quais os fatores que levaram a esta classificação.

Primeiro devemos considerar o mercado e suas nuances. Os filmes-franquia inundam o meio de consumidores sedentos. Assim como cada gênero possui seus fãs especiais, filmes de herói também os possuem. Filmes de herói movimentam milhões de dólares ao ano. O gênero é o que mais enche salas de cinema e conseqüentemente possui a maior arrecadação. Os produtos derivados inundam o comércio, internet e TV. Camisetas, canecas, canetas, mochilas, bonés, toalhas, cases para telefones, computadores. Séries de TV. Jogos para celular, PC e consoles, fóruns, sites de fãs, fãs filme e etc. Um mundo paralelo corre junto dos filmes herói. Com o perdão do trocadilho, um verdadeiro universo paralelo. Questões estéticas, fluxos e tradições narrativas também ajudam a compreender o fenômeno. A uso latente da ironia e sarcasmo enriquecem os produtos. Não apenas por isso. As produções conseguem miscigenar tons narrativos, trazendo drama e comédia num filme de fantasia, aventura

Batman e a construção do herói

Batman é um marco no cinema de herói. Tanto que até hoje seus filmes e HQ's são os mais consumidos no mundo. Obscuro, seu universo carrega um drama peculiar para a fantasia. Quando Tim Burton aceitou o desafio, ainda nos anos 80 de trazer a treva à franquia, não era esperado tanto êxito. Joel Schumacher, quando escolhido para reiniciar a série (algo comum no mercado Pop, onde as coisas nascem com prazo de validade) falhou. *Batman e Robin* (1998) é absolutamente ruim. Um erro grave para uma cultura imediatista como a Pop. A Trilogia do Cavaleiro das Trevas de Chris Nolan tornou palpável a fantasia. Denso, sombrio, sincero. Christian Bale é impecável. Daí vem a importância de *Batman Begins* (2005)

Uma grande questão que deve ser levantada quando falamos em Cinema de Herói é a que diz respeito à padronização narrativa. Não que em outros gêneros seja diferente, pelo contrário, mas as fantasias heroicas se mostram mais propensas. É mais coerente se arriscar num roteiro clássico, de três atos e arco bem definidos, com apresentação, desenvolvimento/ação e sua

conclusão com um fechamento redentor. Talvez realmente não há para onde fugir, por isso a adoção de tantas obras sequenciais e interligadas. Seus respectivos arcos são abertos e não absolutos. O fim também serve de início, embora os filmes sobrevivam solitariamente. *Batman Begins* traz consigo aspectos importantes de sua sociedade. Em seus dramas e emoções, Bruce Wayne vive a corrupta Gotham.

Analisando *Batman Begins* através da jornada do herói

Batman Begins funciona como ponto de partida para uma trilogia complexa. Inspirado nos arcos *Ano Um* e *Cavaleiro das Trevas* dos quadrinhos, é o grande start ao mundo sombrio da corrupta Gotham e do heroico homem-morcego. Sua construção narrativa – embora cheia de detalhes e nuances – é simplista. O modelo aristotélico, baseado em três arcos bem definidos, não deixa dúvidas quanto ao seu fluxo de existência e informação.

Entretanto, contar a história de um super-herói requer uma certa estruturação lógica, capaz de permear a mente, tornando-se admirada e comum a todos. Campbell (1995) escreveu sobre este caminho. Sua teoria afirma que a história de todos os heróis e mitos que o mundo já viu compartilham de premissas e pontos básicos, aglutinadores e capazes de perpetuá-las.

Como vamos ver, dentro em breve, quer se apresente nos termos das vastas imagens, quase abismais, do Oriente, nas vigorosas narrativas dos gregos ou nas lendas majestosas da Bíblia, a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear acima descrita: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida (CAMPBELL, 1995, p.20).

Este ser, mitológico, está presente em todas as correntes literárias, expresso das mais diversas formas e diferentes épocas, mantendo sempre o arquétipo básico, permeando gerações de consumidores e leitores. Assim, Valle e Telles (2014, p.3) definem este perfil da seguinte maneira:

O herói é uma figura arquetípica que reúne em si os atributos necessários para superar de forma excepcional um determinado problema de dimensão épica. O termo se destina originalmente a um protagonista de uma obra narrativa ou dramática. Para a mitologia grega, o herói estava na posição intermediária entre os deuses e os homens, sendo, em geral, filho de um Deus com uma mortal ou vice-versa. Portanto, o herói tinha dimensão semidivina.

Ricón (2003) vai além, traçando, com base nos conceitos de Campbell (1995) e Jung (1951), uma espécie de mapa da mitologização, identificando processos-chave da narrativa ora individual, ora coletiva, em cima disso e dividindo o filme na lógica aristotélica dos atos, analisaremos essas espécies de *plots* em *Batman Begins*, buscando compreender esse processo de transformação pelo qual Bruce Wayne passa até chegar ao status do mito *Batman*.

Primeiro ato

1.1 Mundo comum

Bruce Wayne não é uma criança comum. Filho de Martha e Thomas Wayne, é conhecido como príncipe de Gotham. Seus pais são referências dentro da cidade que já apresenta sinais de decadência. Milionários, atuam filantropicamente pelo bem da cidade, cativando a todos a seguirem o mesmo caminho. E é dentro desta infância vivida e perfeita que Bruce descobre o que é dor. Primeiro, ao cair dentro de um poço abandonado e se deparar com milhares de morcegos, animais que se tornariam seu maior pavor durante toda a vida e depois ao presenciar o assassinato de seus pais durante um assalto. O mundo comum de Bruce é destruído neste exato instante. Os tiros que matam seus pais destroem sua perspectiva e quebram seu mundo. Christopher Nolan se utiliza de *flashbacks* para contar essa parte da história. Isso se dá muito por conta da exploração do novo mundo comum de Bruce. O futuro cruzado encapuzado está perdido dentro de sua própria dor, abandonando seu status quo para viver um mundo distante do seu, abandonando suas máscaras iniciais, encontrando na aventura o abrigo ideal. Uma vida rebelde para o príncipe.

Figura 1 – Bruce viveu a morte dos seus pais.



Fonte: Batman Begins (2005)

1.2 Chamado à aventura, a recusa do chamado e o encontro com o mentor

Durante toda essa cruzada ao redor do mundo, Bruce encontra-se preso em algum lugar da Ásia. É neste cenário que ele percebe a possibilidade de evoluir enquanto guerreiro e homem. Ra's Al Ghul, utilizando-se da alcunha de Ducard, oferece ao jovem Bruce a chance de fazer aquilo que ele sempre desejou durante todo o seu retiro: justiça, mesmo que nesse caso travestida da mais pura *vendeta*.

Figura 2 – Ra's foi o grande mestre de Bruce



Fonte: Batman Begins (2005)

A recusa inicial de Bruce é justificada pela teoria de Campbell (1995, p.35), que destaca:

Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens.

Algo totalmente contornado quando o desejo e a oportunidade de se fazer justiça passam a ser claras dentro da “negociação” que se dá entre os dois. Assim, o futuro *Batman* se sacrifica dentro das provações necessárias para evoluir. Sua épica jornada, sacrifica sua mente e o

credencia a ser treinado. Ele evolui com o sacrifício, com o desmanchar de suas limitações, fortalecendo seu heroísmo intrínseco.

Todo mito moderno demanda de uma mentoria forte. O mentor ocupa o papel de guru, de bússola que aponta ao norte do ato. Essa figura geralmente ocupa papel central na trama. *Batman Begins* expõe o processo de “criação” do herói muito forte. Como o filme mistura temporalidades em sua linearidade narrativa, notamos a existência de ao menos três mentores na vida de Bruce Wayne. Obviamente, temos Thomas Wayne no papel de pai e conseqüentemente exemplo ao jovem garoto. O vazio de sua morte acabou por deixar este vácuo na vida do protagonista, auxiliando a ascensão de Ra’s e posteriormente Lucius Fox e principalmente Alfred Pennyworth, tutor legal e filosófico do homem-morcego. Cabe aqui destacar o interessante fato da sub existência do pai no momento de construção e fortalecimento do herói enquanto mito, muito baseada em crenças e costumes atemporais.

Não é tão incomum que o ajudante sobrenatural assuma a forma masculina. Nos contos de fadas, pode se tratar de algum ser que habite a floresta, algum mágico, eremita, pastor ou ferreiro, que aparece para fornecer os amuletos e o conselho de que o herói precisará. As mitologias mais elevadas desenvolvem o papel na grande figura do guia, do mestre, do barqueiro, do condutor de almas para o além. (CAMPBELL, 1995, p. 41)

1.3 – O primeiro limiar

Na mitologia greco-romana Hércules enfrentou dozes desafios que o credenciaram ao trono de mito. Antes, passou por um pré-teste capaz de definir o caminho a qual seguiria. Em *Batman Begins* existem alguns momentos chave capazes de servir como *plot* para a construção imediata do herói interior de Bruce Wayne. Destaco dois de maneira mais efusiva: Primeiro o julgamento de Joe Chill, assassino de Martha e Thomas Wayne, onde Bruce falha em executar seu plano de vingança. E secundamente o momento que Bruce viveu ao optar por não ser o executor de um fazendeiro acusado de homicídio e assim enfrentar toda a Liga dos Assassinos. A escolha o credencia a seguir um único caminho. É o exato momento em que Bruce se depara com a chance de fazer história ou não. Campbell (1995) compara este momento a estar dentro do ventre da baleia, onde algo muito maior nos engole, dando-nos assim a opção de escolher entre lutar ou ser completamente devorado. Este é o momento que o futuro *Batman* se recolhe e renasce, pronto para alçar o voo do heroísmo.

Segundo ato

2.1 O retorno, testes, aliados e inimigos

Gotham é corrupta, cruel, e o *Batman* precisa existir. A volta se dá por isso. A metrópole precisa ganhar sentido, esperança.

ALFRED

Vai ficar muito tempo em Gotham, senhor?

BRUCE

O tempo necessário. Quero mostrar ao povo que Gotham não pertence aos criminosos e corruptos.

ALFRED

Na depressão, seu pai quase fez sua empresa ir à falência combatendo a pobreza. Achava que os ricos de Gotham seguiriam seu exemplo e tentariam salvar a cidade.

BRUCE

E seguiram?

ALFRED

De certa forma. Seu frio assassinato pôs os ricos e poderosos em ação.

BRUCE

Para sair da apatia, as pessoas precisam de exemplos dramáticos. Não posso fazer isso como Bruce Wayne. Como homem sou de carne e osso, posso ser ignorado e destruído. Mas como símbolo... Como símbolo, posso ser incorruptível... posso ser eterno.

ALFRED

Que símbolo?

BRUCE

Alguma coisa elementar... alguma coisa aterrorizante.

ALFRED

Suponho, já que vai lutar com o submundo que este símbolo seja uma presença que vai proteger de represálias as pessoas que ama.

BRUCE

Pensando na Rachel?

ALFRED

Na verdade, estava pensando em mim mesmo.

Mesmo solitário, o cavaleiro das trevas precisa encontrar apoio externo, montando uma rede de aliados capazes de agir independente de máscaras ou capas. E aqui destacamos, além dos já citados Alfred e Lucius, novamente a figura de um homem, com o arquétipo paternal bem estabelecido: James Gordon, tenente do departamento de polícia de Gotham City. A relação, como todas as outras futuras do (super) herói, precisa de confiança e cooperação mútua. O primeiro e grande teste se dá de maneira marcante. Embora isso não signifique acabar com a principal ameaça da cidade, o cruzado encapuzado investiga e consegue fazer o que a defeituosa polícia local não consegue: prender Carmine Falcone, *gangster* e chefe do crime de Gotham City. *Batman* foi apresentado ao mundo!

Figura 3 - Batman e sua amizade com James Gordon



Fonte: Batman Begins (2005)

2.2 A provação

Toda história de construção mitológica exige um grande ponto de virada. É a grande missão, que salva a todos e eleva seu autor ao status de mito, de super. Sua cidade é atacada por Ra's, numa espécie de cruzada contra o crime e contra tudo aquilo que de ruim existe no local. A Liga dos Assassinos é, no filme, uma entidade milenar, responsável por grandes tragédias purificadoras da humanidade. Em dado momento, ao conversar com seu grande inimigo, Bruce se auto proclama defensor máximo a população de sua cidade e da justiça. Ao afirmar que ficar entre Ra's e a povo de Gotham é sua missão, *Batman* está pronto para subir esse patamar e o faz ao salvar, com ajuda de seus mentores e aliados Alfred, Lucius e Gordon, seu berço da destruição e do medo.

Terceiro ato

3.1 Caminho da volta: a ressurreição e o retorno com elixir

A apoteose vivida trouxe consigo resultados que mudaram a lógica da cidadania e justiça em Gotham. O homem-morcego ressurge como um semideus, guardião de sua noite e protetor da justiça. Um fora da lei clássico, mas necessário para a sub-existência e futuro de todos. Uma consequência clara é o fortalecimento de sua humanidade e do compromisso firmado com aqueles que seu pai, Thomas, compartilhava. O vigilante se tornou super-herói na base da condição humana de adorar salvadores. A máscara do morcego tornou-se sinônimo de paz a um grupo antes abandonado. *Batman*, mais do que nunca é fundamental, passando a Bruce Wayne o papel de personagem secundário.

Considerações finais

“A verdade é que sempre nos sentimos atraídos para o alto, isto é, para o reino das nuvens: lá colocamos os nossos manequins de mil cores, e chamamos-lhes deuses e Super-homens”. (NIETZSCHE, 2011)

Homens são por natureza influenciáveis. O clima, o ambiente, a situação social. Tudo pode interferir no jeito de ser e agir do ser humano. E os super-heróis são o ápice desse fenômeno. Quem não quer voar? Salvar o mundo? Precisamos disso. Precisamos acreditar que algo superior e mais forte existe. A cultura pop sabe disso e explora. Os filmes, mais conceituais, tratam questões do “eu” e humanizam os super-humanos. *Batman Begins* (2005) é um retrato disso. Dirigido por Christopher Nolan, tem em seu arco principal a construção e desenvolvimento do herói enquanto instituição. O processo de transformação e significação passado por Bruce Wayne até o estágio *Batman* é o foco da obra audiovisual.

A ideia de um homem “criado”, idealizado, possuidor de poderes ou de outras características que não são atribuídas aos seres humanos comuns foi enormemente difundida em nossa sociedade ao longo dos anos. As personagens do cinema, da televisão e dos HQ’s, como *Batman* e o Super-homem, são exemplos disso. O primeiro demonstra o uso da técnica, o uso da tecnologia para adquirir superpoderes. O segundo exemplifica o poder extremo, um alguém quase invencível, o imaginário de um homem que pode tudo, um super-homem. (RUDIGUER, 2011)

Os super-heróis popularizaram ainda mais nossa capacidade de acreditar e sua ascensão enquanto gênero cinematográfico fez Hollywood repensar a lógica produtiva e seu ciclo fabril de novas obras. A valorização e glamourização do meio, tem tornado o já forte mercado ainda mais fortalecido e coeso, tornando o público nerd uma peça chave no crescimento e desenvolvimento exponencial do ramo.

Batman e o filme *Batman Begins* são o retrato deste novo cenário que se apresenta. Pioneiro, tornou-se uma referência como há muito não se via dentro do ávido mercado ao qual está inserido, sendo cultuado e elevado ao patamar histórico de mito.

Referências

JUNG, Carl Gustav. A psicologia do arquétipo da criança. In: **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 1951.

LINO, Clodoaldo Machado. **Cultura pop, globalização e Brasil**. 2002. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura)–Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro: UFRJ/ECO.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 5. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 2008.

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

MORRIS, Tom. **Super-heróis e a filosofia**. São Paulo: Madras Editora, 2006.

NEGRETTE, Alexandre. **Os filmes hollywoodianos contemporâneos de super-heróis: elementos estéticos e narrativos dos filmes de super-herói na produção hollywoodiana de 1999 a 2009**. São Paulo: UAM, 2010.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim falou Zaratrusta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

NYE, Joseph. Bata o pé, mas fale macio. **Estadão**, 24 de março 2008. Disponível em: <<http://alias.estadao.com.br/noticias/geral,bata-o-pe-mas-fale-macio,140911>> Acesso: 21 maio de 2016.

SATO, Cristiane A. Mas o que é cultura pop?. In: **Japop: o poder da cultura pop japonesa**. São Paulo: NSP-HAKKOSHA, 2007, p.12-14

Conteúdo audiovisual analisado

Batman Begins. Produzido por Charles Roven, Emma Thomas e Larry J. Franco. Dirigido por Christopher Nolan. Roteiro por Christopher Nolan e David S. Goyer. Música de: James Newton Howard e Hans Zimmer. Intérpretes: Christian Bale, Morgan Freeman, Michael Caine, Liam

Neeson et al. [S.l]: Warner Bros. Pictures, c2005. 1 DVD (140 min), color.