

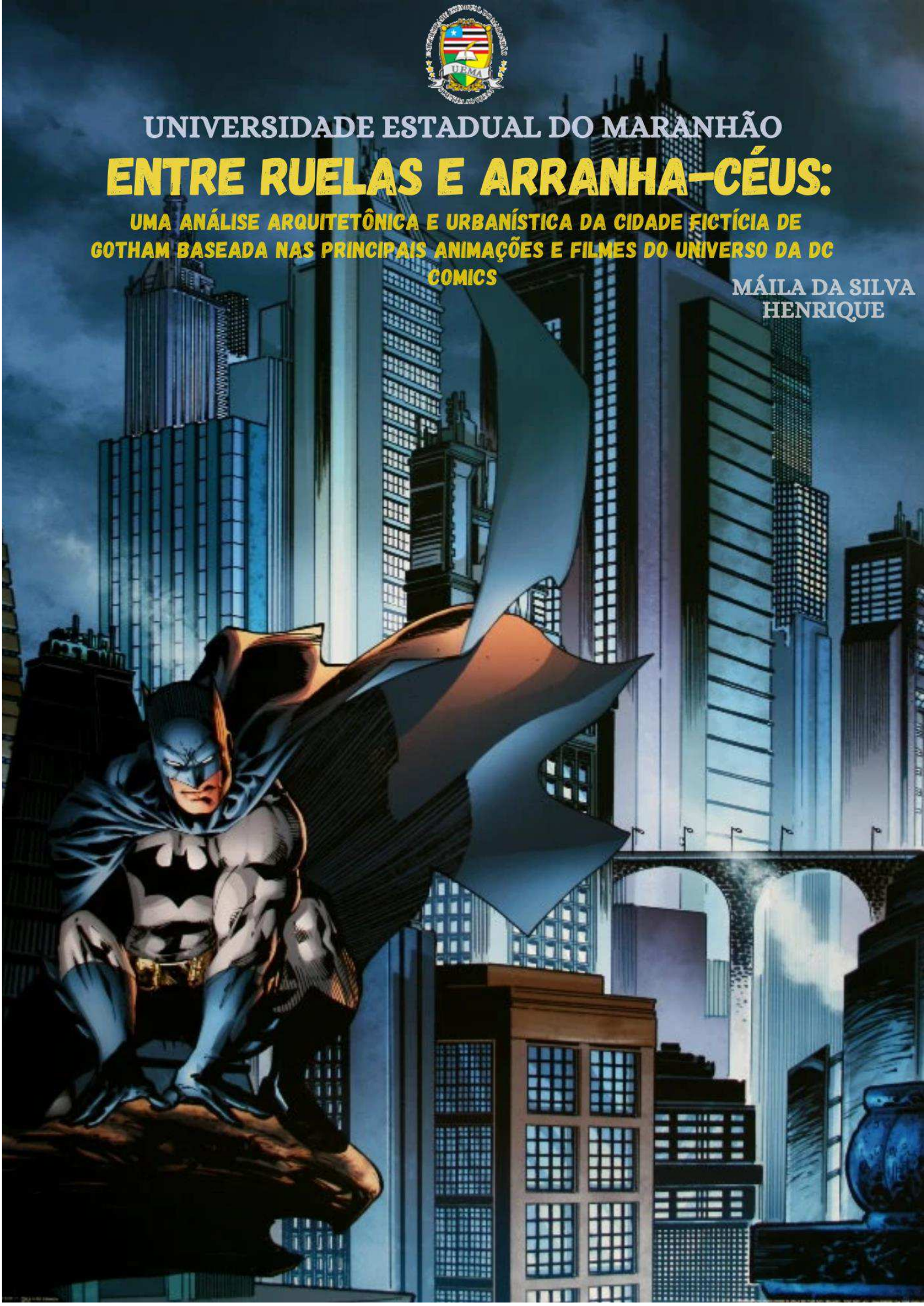


UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO

ENTRE RUELAS E ARRANHA-CÉUS:

UMA ANÁLISE ARQUITETÔNICA E URBANÍSTICA DA CIDADE FICTÍCIA DE
GOTHAM BASEADA NAS PRINCIPAIS ANIMAÇÕES E FILMES DO UNIVERSO DA DC
COMICS

MÁILA DA SILVA
HENRIQUE





UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS TECNOLÓGICAS – CCT
DEPARTAMENTO DE ARQUITETURA E URBANISMO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO

MÁILA DA SILVA HENRIQUE

ENTRE RUELAS E ARRANHA-CÉUS: Uma análise arquitetônica e urbanística da cidade fictícia de Gotham baseada nas principais animações e filmes do universo da *DC comics*

São Luís

2025

MÁILA DA SILVA HENRIQUE

ENTRE RUELAS E ARRANHA-CÉUS: Uma análise arquitetônica e urbanística da cidade fictícia de Gotham baseada nas principais animações e filmes do universo da *DC comics*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo, Área das Ciências Tecnológicas, Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual do Maranhão – Campus São Luís.

Orientadora: Profa. Dra. Rose France de Farias Panet

Coorientadora: Profa. Dra. Thaís Trovão dos Santos Zenkner

São Luís

2025

Henrique, Máila da Silva.

Entre ruelas e arranha-céus: uma análise arquitetônica e urbanística da cidade fictícia de Gotham baseada nas principais animações e filmes do universo da DC comics / Máila da Silva Henrique. - São Luís - MA, 2025.

160 f.

Monografia (Graduação em Arquitetura e Urbanismo) - Universidade Estadual do Maranhão, São Luís, 2025.

Orientadora: Profa. Dra. Rose France de Farias Panet.

Coorientadora: Profa. Dra. Thaís Trovão dos Santos Zenkner.

1. Arquitetura. 2. Urbanismo. 3. Cinema. 4. Cidade. 5. Gotham City. I.

Título.

CDU: 791.63

MÁILA DA SILVA HENRIQUE

ENTRE RUELAS E ARRANHA-CÉUS: Uma análise arquitetônica e urbanística da cidade fictícia de Gotham baseada nas principais animações e filmes do universo da *DC comics*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado para obtenção do título de Bacharel em Arquitetura e Urbanismo, Área das Ciências Tecnológicas, Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual do Maranhão – Campus São Luís.

Aprovado em: 18 /07 /2025

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Rose France de Farias Panet (Orientadora)
Profa. Dra. em Políticas Públicas (UFMA) e em Antropologia (EPHE)
Universidade Estadual do Maranhão

Profa. Dra. Thaís Trovão dos Santos Zenkner (Coorientadora)
Dra. em Urbanismo pela UFRJ
Universidade Estadual do Maranhão

Profa. Dra. Fabíola Hesketh de Oliveira
Profa. Dra. em Engenharia de Transportes (EESC-USP)
Universidade Estadual do Maranhão

Convidada Mayra Santos Fonseca

Arquiteta e Urbanista

Universidade Estadual do Maranhão

Dedico este trabalho ao meu Senhor e Salvador Jesus Cristo, cuja infinita graça, amor e fidelidade me sustentaram em cada etapa desta jornada. Foi por meio d'Ele que recebi forças, sabedoria e bênçãos como esta. A Ele toda honra, toda glória e todo louvor!

AGRADECIMENTOS

A tão sonhada etapa está chegando ao fim. Lembro-me dos meus 16 anos, quando orava constantemente pedindo a Deus que eu fosse aprovada no vestibular para Arquitetura e Urbanismo. Entre dúvidas e incertezas da adolescência, muitas vezes questionei se estava fazendo a escolha certa. Coloquei esse sonho diante de Deus em oração — e Ele confirmou. Em 2020, veio a tão esperada aprovação. Agradei imensamente ao Senhor e, hoje, com o coração transbordando de gratidão, encerro esse ciclo com a certeza de estar vivendo o primeiro de muitos sonhos realizados.

Sou profundamente grata a Deus por Sua graça, cuidado e fidelidade. Ingressar em um curso universitário em uma cidade grande, longe da família e sem conhecer ninguém, sendo alguém do interior, foi um enorme desafio. Com o tempo, fui aprendendo a lidar com o cotidiano urbano — tanto pelas experiências vividas quanto pelos estudos teóricos no campo do Urbanismo. Enquanto isso, a Arquitetura me encantava cada vez mais, tornando-se mais do que uma profissão: um propósito.

Nesse percurso, conheci pessoas especiais que marcaram minha trajetória. Dedico este trabalho, com carinho, às minhas amigas Daniela, Maria Eduarda e Isabella Gomes — meu grupo de estudo, meu apoio e meu alívio nos momentos de cansaço. Sem vocês, eu não teria chegado até aqui. Em cada trabalho em grupo, sempre havia uma palavra de conforto que me impulsionava a continuar e em meio às noites em que não dormíamos estávamos sempre buscando animar umas as outras!

Agradeço profundamente aos meus pais, à minha irmã Mayla e às minhas tias Kallinka e Leila, que sempre estiveram ao meu lado, lutando por mim mesmo antes da aprovação no vestibular. Foram vocês que acreditaram no meu sonho e me incentivaram a buscar o melhor, mesmo nos momentos mais difíceis. Todo o esforço e amor que recebi de vocês jamais será esquecido.

Meu coração também se enche de gratidão pelos amigos que se tornaram família: Débora, Grasyella, Caio, Vinícius, Luciana e Matheus. Em uma cidade desconhecida, foram vocês que me acolheram com amor e empatia mesmo estando distantes fisicamente. A cada crise de ansiedade, exaustão ou doença, vocês estiveram presentes, enxugando minhas lágrimas e oferecendo palavras que trouxeram alívio à mente e consolo ao coração. Obrigada por serem meu porto seguro.

Sou imensamente grata à minha orientadora, professora Rose Panet — uma mulher admirável, de coração puro, voz marcante e um sotaque pelo qual sou encantada. Obrigada por

ter aceitado caminhar comigo nesta etapa, compartilhando sua vasta experiência como antropóloga, cineasta e, acima de tudo, como ser humano. Suas orientações, correções e palavras de incentivo foram fundamentais. Agradeço também à professora Thaís Zenkner, por sua doçura, gentileza e sabedoria. Seu olhar sensível e generoso me guiou com leveza e profundidade no universo da Arquitetura e do Urbanismo.

Por fim, agradeço de coração à banca examinadora, composta pelas professoras Rose, Thaís, Fabíola e pela arquiteta Máira, por aceitarem participar deste momento tão importante da minha vida. Obrigada pela leitura atenta, pela análise cuidadosa deste trabalho e, acima de tudo, por fazerem parte da realização de um grande sonho!

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo relacionar as áreas da Arquitetura e do Urbanismo com o Cinema. Ambas compartilham a capacidade de transformar o espaço em ambientes e lugares; enquanto a arquitetura e o urbanismo atuam sobre a cidade real, o cinema molda cenários para cidades imaginárias. De fato, o cineasta precisa ter certo conhecimento que, a partir de suas experiências de vida, o capacite a compreender o funcionamento de uma cidade — mesmo que fictícia. Dessa forma, será abordada a relação entre essas disciplinas, com uma breve introdução à história do cinema e das animações, seus principais nomes, movimentos vanguardistas, e a importância da arquitetura e do urbanismo na criação de universos dentro da sétima arte. Para compreender o funcionamento de uma cidade-cinema, é necessário refletir sobre a origem das cidades e sua evolução desde o período pré-histórico até a contemporaneidade. Também será discutido como os indivíduos percebem a cidade — como espaço de memória, pertencimento, resistência e expressão cultural. Entre essas diversas interpretações urbanas, destacam-se as cidades imaginadas, com ênfase nas chamadas cidades-cinema. O objeto de estudo deste trabalho é Gotham City, cenário recorrente nos quadrinhos, animações e filmes do super-herói Batman, pertencente ao universo da *DC Comics*. A análise abordará a origem e o desenvolvimento dessa cidade fictícia, destacando seus principais elementos arquitetônicos e urbanísticos, bem como a forma como o próprio Batman interage com o espaço urbano enquanto figura heroica. Além disso, serão realizadas análises de algumas de suas principais representações em animações e longas-metragens, ressaltando os estilos arquitetônicos e o traçado urbano de Gotham City. Assim, espera-se demonstrar que as cidades-cinema podem ser objetos de estudo significativos por refletirem aspectos das cidades reais, e que a arquitetura e o urbanismo são ferramentas fundamentais na construção de mundos no campo cinematográfico, reforçando sua relevância para a sétima arte.

Palavras-chave: Arquitetura; urbanismo; cinema; cidade; Gotham City.

ABSTRACT

This work aims to establish a connection between the fields of Architecture and Urbanism and Cinema. Both disciplines share the ability to transform space into environments and places; while architecture and urbanism act upon the real city, cinema shapes scenarios for imaginary cities. Indeed, the filmmaker must possess a certain knowledge that, based on personal life experiences, enables an understanding of how a city functions — even if it is fictional. In this sense, the relationship between these fields will be explored, beginning with a brief overview of the history of cinema and animation, its key figures, avant-garde movements, and the essential role that architecture and urbanism play in the creation of cinematic worlds. To understand how a city-cinema operates, it is necessary to reflect on the origin of cities and their evolution from prehistoric times to the present day. The way individuals perceive the city — as a space of memory, belonging, resistance, and cultural expression — will also be discussed. Among these various urban interpretations, imagined cities stand out, particularly the so-called cinematic cities. The case study of this research is Gotham City, a recurring setting in comic books, animations, and films featuring the superhero Batman, from the DC Comics universe. The analysis will examine the origin and development of this fictional city, highlighting its main architectural and urban elements, as well as how Batman himself interacts with the urban space as a heroic figure. Moreover, selected animations and films will be analyzed to emphasize the architectural styles and urban layout of Gotham City. Therefore, this study seeks to demonstrate that cinematic cities can serve as meaningful objects of study, as they reflect aspects of real urban environments, and that architecture and urbanism are fundamental tools in the construction of cinematic worlds, reinforcing their importance within the seventh art.

Keywords: Architecture; urbanism; cinema; city; Gotham City.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 - Cinetoscópio sendo operado por um funcionário de Thomas Edison.....	25
Figura 02 - Frame do filme <i>The toll of the sea</i> (1922) de Chester M. Franklin	28
Figura 03 - Frame do filme <i>O gabinete do Dr. Caligari</i> (1920) de Robert Wiene	29
Figura 04 - Frame do filme <i>O Espelho de Três Faces</i> (1927) de Jean Epstein.....	30
Figura 05 - Frame do filme <i>Ladrões de Bicicleta</i> (1948) de Vittorio De Sica.....	30
Figura 06 - George Méliès e frame do filme <i>A Viagem à Lua</i>	33
Figura 07 - Filme <i>Metrópolis</i> e exemplo da cidade futurista	34
Figura 08 - Frame do filme <i>O Encouraçado Potemkin</i> (1925).....	35
Figura 09 - Exemplos das sombras e do claro-escuro no filme <i>O Falcão Maltês</i>	38
Figura 10 - Cidade futurista de <i>Blade Runner</i>	40
Figura 11 - Desenhos interagindo do filme <i>Humorous Phases of Funny Faces</i> (1906).....	42
Figura 12 - Frame do filme <i>O Vapor Willie</i> (1928).....	42
Figura 13 - Personagens do universo da Disney.....	43
Figura 14 - Personagens do universo do estúdio Ghibli.....	43
Figura 15 - Frame do vídeo <i>L'Arrivée du Train en Gare de La Ciotat</i> (1895)	45
Figura 16 - Imagens do filme <i>Em Busca do Ouro</i> (1925)	46
Figura 17 - Imagens do filme <i>Roma, Cidade Aberta</i> (1945) de Roberto Rossellini.....	47
Figura 18 - Frame do filme <i>Taxi Driver</i> (1976).....	47
Figura 19 - Imagens dos moradores nas favelas do filme <i>Cidade de Deus</i>	48
Figura 20 - Imagem do filme <i>O Corcunda de Notre Dame</i> (1996) destacando a cidade	49
Figura 21 - Kiki sobrevoando uma cidade.....	50
Figura 22 - Planta do núcleo interno da Babilônia	56
Figura 23 - Templo grego Partenon.....	56
Figura 24 - Ilustração da Domus e da Insulae romana	57
Figura 25 - Exemplo da arquitetura gótica - Basílica de Saint Denis na França.....	59
Figura 26 - Exemplo da arquitetura renascentista - Basílica de São Pedro.....	61
Figura 27 - Projeto urbanístico do barão Haussmann.....	62
Figura 28 - Traçado urbano de Barcelona	63
Figura 29 - Protesto contra o presidente Hosni Mubarak no Egito	66
Figura 30 - Transformação urbana de Medellín	67
Figura 31 - São João (A) e <i>La Tomatina</i> (B)	69
Figura 32 - Festival <i>Timkat</i> (A) e <i>Vivid Sydney</i> (B).....	69

Figura 33 - <i>Holi</i>	70
Figura 34 - Cidade de <i>Attack on Titan</i> e Cidade alemã de Norlinga	72
Figura 35 - Cidade élfica - Erigion.....	73
Figura 36 - Reino de Númenor.....	73
Figura 37 - Seahaven.....	74
Figura 38 - Tribo dos Miagani.....	77
Figura 39 - Pearce com a máscara de morcego	79
Figura 40 - A Gotham de Cyrus Pinkney.....	80
Figura 41 - Atual cidade inglesa de Gotham	83
Figura 42 – 1ª aparição do nome Gotham City nas hq's	83
Figura 43 - Nova York dos anos 70 e Gotham City do filme <i>Joker</i>	84
Figura 44 - Mapa de Gotham City por Eliot R. Brown	85
Figura 45 - Gotham e o território estadunidense	87
Figura 46 - Mapa de Gotham com os principais pontos da cidade.....	88
Figura 47 - The Narrows em <i>Batman: Begins</i>	90
Figura 48 - Old Gotham.....	90
Figura 49 - Crime Alley.....	91
Figura 50 - Chinatown representada em filme	92
Figura 51 - Mansão Wayne representada em uma HQ	93
Figura 52 - Torre do Relógio no game <i>Batman: Arkham Knight</i>	93
Figura 53 - Asilo Arkham	94
Figura 54 - GCPD e o bat-sinal no céu de Gotham	95
Figura 55 - Batman torna-se o homem morcego	97
Figura 56 - Batman usando os espaços urbanos I.....	98
Figura 57 - Batman usando os espaços urbanos II	99
Figura 58 - Batman se apresenta como um combatente do crime	100
Figura 59 - Imagem aérea A e B de Gotham City	105
Figura 60 - Rua periférica em Gotham City	106
Figura 61 - Ruas mal iluminadas em Gotham City	106
Figura 62 - Crimes em Gotham City	107
Figura 63 - East End e os seus conflitos.....	108
Figura 64 - Mansão Wayne.....	109
Figura 65 - Mansão da família Falcone	110
Figura 66 - Casas da população de Gotham City	111

Figura 67 - Ruas e calçadas de Gotham City.....	113
Figura 68 - Beco de Gotham City.....	114
Figura 69 - Além da cidade Gotham City.....	114
Figura 70 - Arranha-céus de Gotham	115
Figura 71 - Empresa do pai de Andrea Beaumont.....	116
Figura 72 - Mansão Wayne <i>em</i> Batman: A máscara do fantasma.....	117
Figura 73 - Hospital de Gotham City	118
Figura 74 - Passarela em meio aos arranha-céus de Gotham	118
Figura 75 - Feira do Mundo do Amanhã na animação (A e B) e em Nova York (C e D)	119
Figura 76 - Robôs da feira do Mundo do Amanhã e Robô do filme Metrópolis.....	120
Figura 77 - Gotham City em Batman: O Longo Dia das Bruxas	122
Figura 78 - Personagens analisado o centro de Gotham.....	124
Figura 79 - Batman persegue criminoso em Chinatown	125
Figura 80 - Batman revive a morte dos pais no Beco do Crime.....	126
Figura 81 - Exemplos dos prédios do estilo Art Déco e Neogótico em Gotham.....	127
Figura 82 - Torre do Relógio	128
Figura 83 - Mansão Wayne em Batman: O Longo Dia das Bruxas.....	128
Figura 84 - Batman usando os prédios	129
Figura 85 - A cidade de Gotham em Batman (1989).....	131
Figura 86 - Casal sendo roubado em um beco.....	133
Figura 87 - Exemplos da arquitetura de Gotham em Batman (1989).....	134
Figura 88 - Assassinato dos pais de Bruce Wayne.....	135
Figura 89 - Confronto final entre Batman e Coringa.....	136
Figura 90 - Primeiras cenas do filme.....	138
Figura 91 - A arquitetura moderna em Batman: O Cavaleiro das Trevas.....	139
Figura 92 - Traçado urbano de Gotham em Batman: O Cavaleiro das Trevas	140
Figura 93 - Cenas que representam o caos em Gotham	141
Figura 94 - Apresentação do Batman	143
Figura 95 - A cidade de Gotham em The Batman	144
Figura 96 - Prefeitura de Gotham City	145
Figura 97 - Batman do alto de um prédio e em busca do Pinguim.....	146
Figura 98 - Gotham inundada.....	146
Figura 99 – Mapa de Gotham e desenhos inspirados nas animações	148
Figura 100 - Mapa de Gotham e desenhos inspirados nos filmes.....	148

LISTA DE FILMES

ATTACK ON TITAN. Direção: Tetsurō Araki et al. Título original: *Shingeki no Kyojin*.

Japão: Wit Studio / MAPPA, 2013 – 2023. Anime.

BATMAN. Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1989. (2h 6min)

BATMAN: A MÁSCARA DO FANTASMA. Direção: Eric Radomski; Bruce Timm. Título original: *Batman: Mask of the Phantasm*. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, 1993. (1h 16min)

BATMAN: ANO UM. Direção: Sam Liu; Lauren Montgomery. Título original: *Batman: Year One*. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, 2011. (1h 40min)

BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS. Direção: Christopher Nolan. Título original: *The Dark Knight*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2008. (2h 32min)

BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS RESSURGE. Direção: Christopher Nolan. Título original: *The Dark Knight Rises*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2012. (2h 45min)

BATMAN: O LONGO DIA DAS BRUXAS – PARTE DOIS. Direção: Chris Palmer. Título original: *Batman: The Long Halloween – Part Two*. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, 2021. (1h 27min)

BATMAN: O LONGO DIA DAS BRUXAS – PARTE UM. Direção: Chris Palmer. Título original: *Batman: The Long Halloween – Part One*. Estados Unidos: Warner Bros. Animation, 2021. (1h 25min)

BLADE RUNNER: O CAÇADOR DE ANDROIDES. Direção: Ridley Scott. Título original: *Blade Runner*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1982. (1h 57min)

CIDADE DE DEUS. Direção: Fernando Meirelles; Kátia Lund. Brasil: O2 Filmes, 2002. (2h 10min)

CORINGA. Direção: Todd Phillips. Título original: *Joker*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2019. (2h 2min)

EM BUSCA DO OURO. Direção: Charlie Chaplin. Título original: *The Gold Rush*. Estados Unidos: Charles Chaplin Productions, 1925. (1h 36min)

HUMOROUS PHASES OF FUNNY FACES. Direção: James Stuart Blackton. Estados Unidos: Vitagraph Studios, 1906. (3min)

LADRÕES DE BICICLETA. Direção: Vittorio De Sica. Título original: *Ladri di Biciclette*. Itália: Produzioni De Sica, 1948. (1h 33min)

L'ARRIVÉE D'UN TRAIN EN GARE DE LA CIOTAT. Direção: Auguste Lumière; Louis

Lumière. França: Société Lumière, 1895. (1min)

METRÓPOLIS. Direção: Fritz Lang. Alemanha: Universum Film (UFA), 1927. (2h 33min)

O CANTOR DE JAZZ. Direção: Alan Crosland. Título original: *The Jazz Singer*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1927. (1h 28min)

O CORCUNDA DE NOTRE DAME. Direção: Gary Trousdale; Kirk Wise. Título original: *The Hunchback of Notre Dame*. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, 1996. (1h 31min)

O ENCOURAÇADO POTESKIN. Direção: Sergei Eisenstein. Título original: *Bronenosets Potyomkin*. União Soviética: Goskino, 1925. (1h 15min)

O ESPELHO DE TRÊS FACES. Direção: Jean Epstein. Título original: *La Glace à Trois Faces*. França: Les Films Jean Epstein, 1927. (45min)

O FALCÃO MALTÊS. Direção: John Huston. Título original: *The Maltese Falcon*. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 1941. (1h 41min)

O GABINETE DO DR. CALIGARI. Direção: Robert Wiene. Título original: *Das Cabinet des Dr. Caligari*. Alemanha: Decla-Bioscop, 1920. (1h 11min)

O SENHOR DOS ANÉIS: OS ANÉIS DO PODER. Criação: Patrick McKay; John D. Payne. Título original: *The Lord of the Rings: The Rings of Power*. Estados Unidos: Amazon Studios, 2022 – em andamento. Série.

O SERVIÇO DE ENTREGAS DA KIKI. Direção: Hayao Miyazaki. Título original: *Majo no Takkyūbin*. Japão: Studio Ghibli, 1989. (1h 52min)

O SHOW DE TRUMAN. Direção: Peter Weir. Título original: *The Truman Show*. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1998. (1h 43min)

O VAPOR WILLIE. Direção: Walt Disney; Ub Iwerks. Título original: *Steamboat Willie*. Estados Unidos: Walt Disney Studios, 1928. (8min)

ROMA, CIDADE ABERTA. Direção: Roberto Rossellini. Título original: *Roma, Città Aperta*. Itália: Excelsa Film, 1945. (1h 45min)

TAXI DRIVER. Direção: Martin Scorsese. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1976. (1h 54min)

THE BATMAN. Direção: Matt Reeves. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, 2022. (2h 56min)

THE TOLL OF THE SEA. Direção: Chester M. Franklin. Estados Unidos: Technicolor Motion Picture Corporation, 1922. (54min)

VIAGEM À LUA. Direção: Georges Méliès. Título original: *Le Voyage dans la Lune*. França: Star Film, 1902. (14min)

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	19
1. APLICAÇÃO DA ARQUITETURA E DO URBANISMO NO CINEMA	25
1.1. A origem e a breve história do Cinema	25
1.2. Alguns nomes do cinema mundial	32
1.3. O Cinema <i>Noir</i> e <i>Neo noir</i>	37
1.4. A origem e a breve história do cinema de animação	40
1.5. O inserimento da arquitetura e do urbanismo no cinema e nas animações	44
2. CONCEITO DE CIDADE: A CIDADE REAL E A CIDADE IMAGINÁRIA	53
2.1. A breve história da origem das Cidades	53
2.2. Cidades: Viver, pertencer e idealizar	64
2.3. Alguns exemplos de cidades fictícias que destacam os estilos arquitetônicos e o traçado urbano	71
3. CONHECENDO O UNIVERSO DE GOTHAM CITY	76
3.1. Origem e história de Gotham City	76
3.2. Gotham City: além da ficção e o seu processo criativo	82
3.3. Conhecendo Gotham City: a cidade-personagem	86
3.4. A cidade aos olhos do Batman	96
4. ANÁLISE DO TRAÇADO URBANO E DOS ESTILOS ARQUITETÔNICOS DAS PRINCIPAIS ANIMAÇÕES E DOS FILMES SOBRE GOTHAM CITY	102
4.1. Análise das principais animações que destacam Gotham City no universo da DC Comics	102
4.1.1 <i>Batman: Ano Um</i>	102
4.1.2 <i>Batman: A máscara do fantasma</i>	111
4.1.3 <i>Batman: O Longo Dia das Bruxas</i>	121
4.1.4 <i>Batman (1989)</i>	130
4.1.5 <i>Batman: O Cavaleiro das Trevas</i>	136
4.1.6 <i>The Batman</i>	141
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	151
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	153

INTRODUÇÃO



BATMAN: ANO UM, 2011

“A arquitetura é uma disciplina que envolve muitas variáveis: segurança (firmitas), funcionalidade (utilitas), estética (venustas)—e o que não podemos deixar de mencionar, a emoção. Em essência, a arquitetura é uma experiência profundamente emocional. Ela é também uma experiência inerentemente imersiva, capaz de sensibilizar a nossa própria experiência corporificada do espaço. Dizer que a arquitetura nos afeta emocionalmente é dizer que ela desperta uma vocação intuitiva, aquela que nos guia a encontrar o nosso próprio caminho”.

(Jacob DiCrescenzo, 2021, s.p.)

INTRODUÇÃO

Arquitetos e urbanistas projetam, imaginam e planejam espaços internos e externos: de prédios a praças, de ruas ao design de um quarto. Tudo passa pelo olhar e pela criação do arquiteto e urbanista. O cineasta não é diferente: para representar uma história nas telas, ele precisa planejar, criar e imaginar não apenas o roteiro, mas também como os lugares serão filmados e em quais ambientes os personagens e figurantes estarão. Para isso acontecer é necessário um entendimento não apenas de cinema em si, mas de como o ambiente, o seu design, suas características, suas cores podem transmitir e enfatizar o que o personagem está falando ou sentindo. Diante dessas questões, é notável que tais áreas – a arquitetura, o urbanismo e o cinema – são semelhantes, e uma contribui para ampliar o conhecimento da outra.

Ademais, o cinema, ao representar uma cidade, frequentemente inspira-se em centros urbanos reais para criar cidades fictícias. Essas cidades imaginárias, assim como as concretas, precisam apresentar uma estrutura plausível para o espectador, com elementos como origem histórica, população, características culturais, geografia, conflitos sociais, desejos de transformação, arquitetura de edifícios e residências, além do desenho urbano que organiza seus espaços. Entre os exemplos mais marcantes desse tipo de construção narrativa está Gotham City — a cidade do super-herói Batman, pertencente ao universo dos quadrinhos da *DC Comics*.

Será feito uma análise dessa cidade baseada em suas principais animações e filmes, como o objetivo geral de estudo deste trabalho, cujo foco é compreender de que forma o traçado urbano e os estilos arquitetônicos são utilizados na composição do cenário da cidade do herói. Busca-se, ainda, entender como essas ferramentas projetuais e simbólicas contribuem para a criação de uma atmosfera densa, marcada por tensão social, desigualdade, medo e resistência, mas também por uma constante busca por justiça e reequilíbrio. Nesse contexto, a arquitetura e o urbanismo não apenas ambientam as cenas, mas também participam ativamente da narrativa, revelando os contrastes entre ordem e caos, entre poder e abandono, que caracterizam a complexidade urbana da cidade de Gotham.

Os objetivos específicos deste trabalho buscam aprofundar a compreensão da relação entre o cinema e as disciplinas da Arquitetura e do Urbanismo, destacando como essas áreas contribuem significativamente para a construção de narrativas visuais mais ricas e imersivas. Ao evidenciar a relevância da arquitetura e do urbanismo para o aprimoramento da linguagem cinematográfica, pretende-se demonstrar que esses campos não apenas compõem o cenário, mas também influenciam a ambientação, a identidade dos personagens e o desenvolvimento das tramas. Além disso, o trabalho propõe uma análise das cidades reais e de suas variações

simbólicas, com ênfase nos conceitos de cidade imaginária e cidade fictícia, explorando como essas representações se inspiram em aspectos concretos da realidade urbana para criar universos verossímeis. Por fim, ao estudar a aplicação dos estilos arquitetônicos e do traçado urbano na criação de cidades fictícias — especialmente Gotham City, mas como em outras cidades-cinema — por meio de obras cinematográficas, busca-se compreender de que forma esses elementos projetuais são fundamentais para compor atmosferas específicas e dar contexto e enfatizar o universo cinematográfico da obra.

Em relação ao referencial teórico, foram estudadas fontes bibliográficas fundamentais para a abordagem deste trabalho, que contribuíram significativamente para sua compreensão e embasamento. Entre elas, destaca-se a obra *História do Cinema Mundial*, de Fernando Mascarello (2006), utilizada como base para apresentar e compreender a origem e o desenvolvimento histórico do cinema. Através dessa obra, é possível perceber como o cinema, desde seus primórdios, foi moldado por diversos fatores técnicos, estéticos e culturais, sendo inicialmente marcado por produções realizadas em estúdios, que ofereciam maior controle sobre a luz, os objetos cênicos, o som e as cores. Ao estudar a breve origem e evolução do cinema, observa-se que, nos primeiros anos da sétima arte, os espaços retratados tinham como principal função introduzir personagens ou conceitos, e não necessariamente representar cidades ou contextos urbanos reais. As cidades não constituíam, nesse momento, o foco central das produções cinematográficas. Mascarello (2006) analisa como a escolha pelos estúdios não era apenas uma limitação técnica, mas uma estratégia consciente dos cineastas, que buscavam ambientes controlados para melhor manipular os elementos visuais e narrativos das cenas.

Essa estratégia de alteração plástica da realidade com vistas à intensificação do drama, numa espécie de deformação expressiva, também se relacionava com outro estilo alemão por excelência: o gótico medieval. Um bom exemplo disso foi o filme *O golem* (1920), de Paul Wegener, baseado na lenda judaica, que usou como cenário um gueto de Praga reconstruído em estúdio, dando ênfase a aspectos arquitetônicos como ruas estreitas, formas angulosas e grandes contrastes entre áreas iluminadas e escuras (Mascarello, 2006, pág. 70).

Nesse diapasão, Bruno Zevi (1996), arquiteto italiano que destacava a importância entre o cinema e a arquitetura e o urbanismo em sua obra *Saber ver a Arquitetura*, propõe uma nova forma de compreender a arquitetura, centrada na experiência do espaço interior e não apenas em representações visuais como fachadas ou plantas. Para o autor, a essência da arquitetura está no espaço vivido, percebido em movimento e no tempo, o que a aproxima de artes como o cinema e a música.

Zevi critica o academicismo e a tradição clássica por reduzirem a arquitetura a simetrias e ornamentos, ignorando a vivência do usuário, defendendo os sete princípios fundamentais, entre eles a assimetria, a fluidez, a relação com o ambiente e a funcionalidade, assim o que o autor valoriza a interdisciplinaridade e o papel do observador como parte ativa na compreensão do espaço, um contraponto a arquitetura moderna que é destacada como uma libertação dessas amarras formais. Para Zevi, saber ver arquitetura é ultrapassar a aparência e compreender a lógica espacial por trás das formas, sua proposta continua atual e essencial no debate arquitetônico contemporâneo, destacando ainda a importância do cinema para o aprimoramento das técnicas na arquitetura, ressaltando a necessidade da diversidade de planos e ângulos (Zevi, 1996).

Na obra *A Arquitetura da Imagem*, o arquiteto finlandês Juhani Pallasmaa (2001) propõe uma reflexão profunda sobre a relação entre o espaço arquitetônico e a experiência humana por meio da fenomenologia. O autor analisa como o ambiente construído desperta sensações, memórias e estados emocionais, ultrapassando a visão puramente funcionalista da arquitetura, demonstra como o cinema revela a dimensão sensível e poética do espaço, tornando-o quase um personagem. A arquitetura, segundo o autor, deve ser capaz de evocar atmosferas e acolher a presença humana de forma sensorial e íntima. Para Pallasmaa (2001), a arquitetura deve ser capaz de evocar atmosferas e acolher a presença humana de forma sensorial e íntima, criticando a excessiva visualidade da arquitetura contemporânea, que muitas vezes negligencia o tato, o som, o cheiro e a percepção corporal. Dessa forma, a imagem arquitetônica não é apenas visual, mas vivida com todos os sentidos.

Ademais, Maria Encarnação Beltrão Sposito (1988), em sua obra *Capitalismo e Urbanização*, discute acerca de como o processo de urbanização nas sociedades capitalistas está profundamente ligado às dinâmicas econômicas e às transformações do espaço urbano. A autora argumenta que a cidade, nesse contexto, não é apenas um espaço físico, mas um produto social e histórico moldado pelas contradições do sistema capitalista, cujo capital influencia a produção do espaço urbano, promovendo desigualdades socioespaciais, segregações e a valorização de certas áreas em detrimento de outras. Sposito também aborda a relação entre o planejamento urbano e os interesses do mercado, evidenciando a exclusão de parcelas da população do direito à cidade. Essa referência foi utilizada, sobretudo, por abordar os períodos históricos em que as cidades surgiram, evoluíram e se desenvolveram (Sposito, 1988).

Jane Jacobs (2014) também se concretiza como um expoente nos estudos urbanos ao refletir a importância da vitalidade nos centros urbanos e nos bairros das cidades. Em sua obra *Morte e Vida de Grandes Cidades*, Jacobs critica os modelos urbanísticos modernistas e defende

a valorização da vida cotidiana, da diversidade de usos e da presença ativa de pessoas nas ruas como elementos essenciais para a segurança e a qualidade urbana. Entre os aspectos que ela considera fundamentais para o resgate da vivência social estão a boa iluminação pública, calçadas amplas e acessíveis que favoreçam a caminhabilidade, e o que ela chama de “fachadas vivas” — isto é, edificações com uso ativo no térreo, como lojas e serviços, que mantêm os “olhos da rua”: pessoas que, por estarem presentes e atentas, colaboram para a segurança e o dinamismo urbano. Para Jacobs, uma cidade viva é aquela onde há interação constante entre os moradores, e onde o espaço público é ocupado, observado e compartilhado. Sua abordagem valoriza a escala humana e reforça que o planejamento urbano deve ser guiado pelas necessidades reais das comunidades e pela observação empírica da vida nas cidades (Jacobs, 2014).

A metodologia adotada para o presente trabalho enquadra-se na abordagem qualitativa, uma vez que essa vertente se propõe a estudar e analisar fenômenos subjetivos que exigem uma interpretação aprofundada das percepções, contextos e significados. Essa abordagem também permite a reflexão e discussão de hipóteses e teorias relacionadas ao tema investigado. No caso desta pesquisa, torna-se imprescindível a análise das características da cidade fictícia de Gotham, considerando que um dos objetivos centrais é compreender a importância da arquitetura e do urbanismo em sua construção e como esses elementos foram desenvolvidos nas obras cinematográficas. Ademais, é necessário destacar que o estudo se baseia em dois procedimentos metodológicos: o documental e o bibliográfico. Inicialmente, o caráter bibliográfico será fundamental, pois serão realizadas leituras de livros, artigos científicos, monografias e outros materiais que abordam as três áreas de conhecimento envolvidas nesta pesquisa — arquitetura, urbanismo e cinema, contribuindo para o aprofundamento teórico e para a compreensão das inter-relações entre essas áreas, fornecendo subsídios para a construção de uma base teórica consistente e articulada.

Seguindo essa abordagem, optou-se pelo caráter documental devido à necessidade de análise de filmes, animações e histórias em quadrinhos que retratam Gotham, sua criação, características e influências. A doutora e pesquisadora Nélia Maria Almeida de Figueiredo (2007), em sua obra *Método e Metodologia na Pesquisa Científica*, destaca a distinção entre os métodos de pesquisa documental e bibliográfica, esclarecendo que ambas utilizam documentos como objeto de investigação. No entanto, a pesquisa documental extrapola o universo dos textos escritos, abrangendo também documentos não textuais, como vídeos, slides, imagens, fotografias, filmes e pôsteres. Dessa forma, o pesquisador tem à disposição um conjunto mais

amplo de fontes, que pode ser utilizado para verificar informações, esclarecer contextos e fornecer evidências que fundamentam a pesquisa (Figueiredo, 2007).

Adicionalmente, este estudo se classifica como uma pesquisa descritiva, uma vez que tem como foco a análise detalhada das obras cinematográficas. Serão destacados e descritos os elementos visuais presentes nas cenas e imagens dos filmes e animações sobre Gotham, como os estilos arquitetônicos observados nos edifícios, monumentos e residências, o traçado urbano, a configuração das ruas e a relação entre os personagens, a arquitetura e o urbanismo. Quanto à sua natureza, trata-se de uma pesquisa básica, pois tem como finalidade gerar conhecimento por meio da investigação teórica e aplicada, sem fins imediatos de aplicação prática. Ao estudar a importância da arquitetura e do urbanismo na construção da cidade fictícia de Gotham no cinema, pretende-se contribuir com o aprofundamento dessas áreas do saber, além de oferecer subsídios para futuras análises interdisciplinares envolvendo arquitetura, urbanismo e linguagem cinematográfica.

Por fim, o presente trabalho tem como foco o estudo da cidade-cinema Gotham City, com ênfase em seu traçado urbano, em seu espaço social e nos estilos arquitetônicos que a compõem. A escolha dessa cidade fictícia fundamenta-se em sua relevância dentro do universo dos quadrinhos e do cinema, sendo considerada uma das representações urbanas mais elaboradas e complexas da ficção, por apresentar mapas, estilos arquitetônicos diversos, estrutura social, bairros definidos e personagens amplamente conhecidos. Além disso, Gotham se destaca por sua natureza distópica, ora se afastando radicalmente da realidade concreta, ora se aproximando de características típicas de cidades reais. Essa dualidade reforça a multiplicidade de interpretações que escritores, diretores, roteiristas, cineastas e ilustradores constroem sobre a cidade. Assim, esta análise busca demonstrar que Gotham, por meio da arquitetura e do urbanismo, se apresenta como um espaço simbólico onde se materializam lutas pela justiça, pela superação da violência e pelo combate à corrupção.

CAPÍTULO I
APLICAÇÃO DA ARQUITETURA E DO URBANISMO NO CINEMA



THE BATMAN, 2022

“Para mim, a forma artística mais próxima da arquitetura não é a música – como comumente se acredita –, mas o cinema. O terreno de ambas as formas artísticas é o espaço vivido, no qual o espaço interior da mente e o espaço exterior do mundo se fundem, formando um vínculo quiasmático”.

(Juhani Pallasmaa, 2001, pág.40)

1. APLICAÇÃO DA ARQUITETURA E DO URBANISMO NO CINEMA

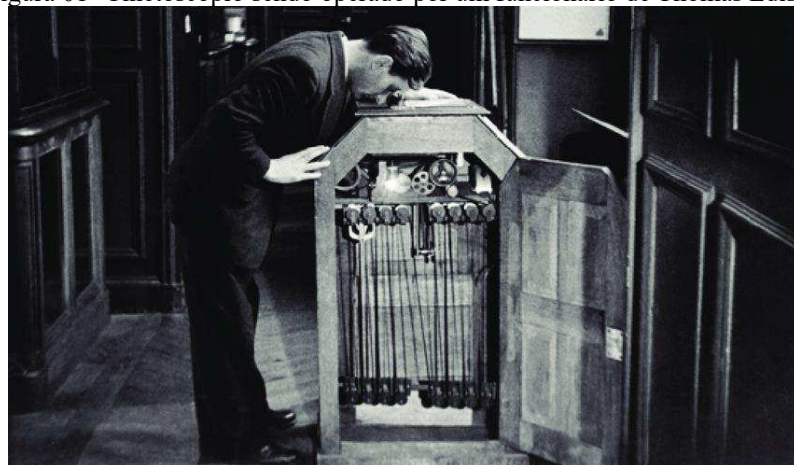
Um fundo com uma cor aleatória ou um cenário ao redor dos personagens de um filme? A arquitetura, o urbanismo, o design de interiores, o paisagismo, as cores, as texturas, as formas e os ângulos, tudo isso traz relevância para o cinema e enfatiza as cenas de uma obra cinematográfica. Entretanto, o processo de aprimoramento do cenário arquitetônico e urbanístico no cinema ocorreu de forma gradual, enfrentando muitos desafios, além de exigir diversas técnicas e estudos.

Dessa forma, é imperioso analisar a história do cinema, destacando a importância e a contribuição que a arquitetura e o urbanismo trouxeram para a sétima arte, incluindo o cinema de animação.

1.1. A origem e a breve história do Cinema

Os primeiros passos do cinema não se assemelhavam ao que se conhece atualmente uma vez que se misturavam com outras questões culturais como o teatro popular, os cartuns, os espetáculos de lanterna mágica, os cartões-postais e as revistas ilustradas. No final do século XIX, mais precisamente em 1893, o estadunidense Thomas Edison criou um equipamento conhecido como cinetoscópio (Figura 01) capaz de exibir os primeiros filmes; posteriormente, em 1895, os irmãos franceses Louis e Auguste Lumière realizaram em Paris a famosa demonstração, pública e paga, de seu cinematógrafo (Mascarello, 2006).

Figura 01- Cinetoscópio sendo operado por um funcionário de Thomas Edison



Fonte: researchgate, 2013

Em 1889, após ter contato com a câmera desenvolvida por Étienne-Jules Marey em Paris, Thomas Edison designou William K. L. Dickson para liderar um projeto voltado à criação

de dispositivos capazes de registrar e exibir imagens em movimento. Foi assim que, em 1891, surgiram duas invenções importantes: o quinetógrafo, uma câmera para filmagens, e o quinetoscópio, um aparelho com visor individual que permitia ao espectador assistir a curtas-metragens, como apresentações humorísticas, performances de animais adestrados e dançarinas. O primeiro espaço dedicado exclusivamente ao quinetoscópio foi aberto em Nova York, em abril de 1894, com dez aparelhos exibindo filmes diferentes simultaneamente. Diferente das grandes produções modernas com cenários elaborados e efeitos digitais, Edison realizava as filmagens em um pequeno estúdio dentro de seu próprio laboratório. Esse ambiente, totalmente escuro e com teto móvel para entrada de luz natural, servia como palco para gravar números de dança, acrobacias, cenas com animais e outras atrações compatíveis com os roteiros produzidos (Mascarello, 2006).

Para o historiador Tom Gunning, o cinema da primeira década tem uma maneira particular de se dirigir ao espectador, que configura o que ele chamou de "cinema de atrações". Inspirado no trabalho teatral de Sergei Eisenstein nos anos 1920, Gunning propôs que o gesto essencial do primeiro cinema não era a habilidade imperfeita de contar histórias, mas, sim, chamar a atenção do espectador de forma direta e agressiva, deixando clara sua intenção exibicionista. Nesse cinema de atrações, o objetivo é, como nas feiras e parques de diversões, espantar e maravilhar o espectador; contar histórias não é primordial. O objetivo de mostrar fica claro tanto em cenas documentais, quando os passantes saúdam a câmera, como nas encenações, em que os atores cumprimentam o observador e o incluem na cena, quebrando a possibilidade de construção de um mundo ficcional (Mascarello, 2006, pag. 24).

Vale destacar, que as duas primeiras fases do cinema foram classificadas como: cinema de atrações e cinema de transição. A primeira foi marcada por filmes de caráter documental e em sua maioria apresentava plano único e filmes de ficção com múltiplos planos e narrativas simples; a posteriori, a segunda fase iniciou a elaboração de narrativas autoexplicativas e foco na psicologia dos personagens. Ademais, o cinema de transição apresentava uma dificuldade de relacionar personagem, espaço e plano o que acarretava a dificuldade de compreensão pelo telespectador. E ainda, o período de transição foi um marco para o cinema em virtude da divisão de trabalho e da especialização das funções como os diretores, os roteiristas, os produtores, pessoas responsáveis pela iluminação, os cenógrafos, pessoas responsáveis pelo vestuário e maquiadores (Mascarello, 2006).

Por volta de 1917, os cineastas perceberam que seria imprescindível readaptar o processo de montagem cinematográfica. Dessa forma, surgiram três tipos de montagem: a montagem alternada na qual consistia na alternância entre planos que representam ambientes diferentes dentro da narrativa, com o objetivo de mostrar que as ações estão ocorrendo

simultaneamente. A montagem analítica dividia um espaço em vários planos diferentes, geralmente combinando planos mais fechados com planos mais amplos, e a montagem em contiguidade que descrevia a criação de padrões de continuidade entre os planos, sugerindo que uma cena ocorre em um espaço próximo ao da cena anterior (Mascarello, 2006).

É necessário ressaltar que o cinema mudo teve 3 fases de acordo com os pensadores Buhler, Neumeyer e Deemer apresentado no livro *O som do filme* do professor de cinema Rodrigo Carreiro (2018). A primeira fase denominou-se como cinema pré-histórico (1895-1905) o qual se caracterizava com exibições de filmes e produções sonoras que eram bastante variadas; além disso, as projeções aconteciam em locais como bares, circos, restaurantes e teatros. Já o som poderia ser produzido por um pianista tocando ao vivo ou por contrarregas que ficavam atrás da tela. A segunda fase se classificou como Cinema nos *nickelodeons* (1905-1915), nela havia casas especializadas em exibição de curtas, de até 20 minutos e esses locais se tornaram predominantes para projeções e marcaram a primeira fase de padronização do acompanhamento sonoro. A maioria dos filmes era acompanhada por pianistas ou organistas, que utilizavam partituras específicas para cada cena dramática.

E a terceira fase do cinema mudo ficou conhecida como Cinema nas salas de projeção (1915-1929) caracterizada por ser o período em que o cinema se torna parte da classe dominante e aumentando a industrialização cinematográfica. Apesar do nome escolhido para a primeira fase da sétima arte ser cinema mudo isso não quer dizer que as obras cinematográficas eram destituídas de sons. As exibições históricas das fotografias em movimento não aconteciam em completo silêncio; antecipando essa necessidade, Louis e Auguste Lumière tomaram o cuidado de contratar uma pianista para garantir que as imagens inovadoras fossem acompanhadas por música ao vivo (Carreiro, 2018).

O inserimento da fala e o desenvolvimento da sonorização no cinema ocorreu de forma polêmica e muitos cineastas criticaram e apontaram que essa questão banalizaria a sétima arte, sendo assim houve resistência, sobretudo por parte dos europeus. Todavia, apesar dos impasses e das críticas o cinema falado teve seu início no dia 06 de outubro de 1927, em Nova York, com o filme *The Jazz Singer* (*O cantor de jazz*) do diretor Alan Crosland. Grandes cineastas famosos como Charlie Chaplin e Sergei Eisenstein afirmavam que não iriam produzir filmes sonoros e que a sonorização cinematográfica descaracterizava o cinema em virtude da perda teatral. Por outro lado, outros profissionais sentiam a necessidade de produzir novidades para o público e se reinventar na área ou até mesmo fugir da falência. A *Warner Bros* optou por apostar no cinema sonoro quando o então presidente do estúdio, adquiriu o sistema *vitaphone* e o aplicou

em diversos curtas-metragens, até ser utilizada de forma marcante no clássico *The Jazz Singer*, lançado em 1927 (Lee- Meddi, 2010).

O cinema colorido data antes mesmo do cinema falado e se caracterizava pelo uso de várias técnicas; um desses métodos era a pintura manual de fotogramas cujo objetivo era aplicar cuidadosamente tintas nas películas e a técnica *two-color Technicolor* originada em 1910 que permitia capturar algumas imagens coloridas, entretanto, de forma limitada. Um dos primeiros filmes a usar imagens coloridas foi o curta *A Viagem à Lua* do diretor Georges Méliès (1902), apesar da primeira filmagem ser preto e branco, o filme posteriormente utilizou-se da técnica de pintar quadro a quadro. Outros filmes que optaram por utilizar cenas de forma colorida foram *O grande show do mundo* de Herbert Blaché (1914), *The toll of the sea* (Figura 02) de Chester M. Franklin (1922) e *Wings* de William A. Wellman (1927). Vale lembrar que o aperfeiçoamento do método *two-color Technicolor* possibilitou o registro de imagens com mais cores, tendo em vista que sua limitação chegava a apenas duas cores; diante disso, com a possibilidade de capturar três cores, os filmes tornaram-se mais ricos, vivos, brilhantes, além de agregar mais emoção e ênfase nas cenas (Ferreira, 2024).

Figura 02- Frame do filme *The toll of the sea* (1922) de Chester M. Franklin



Fonte: jbkaufrman, 2014

Visto isso, com o aprimoramento da tecnologia e com a criação de novos aparelhos e novas técnicas, o cinema se expandiu em formato de vanguardas e de estilos cinematográficos nos quais cada um possuíam as suas particularidades. Ademais, os países que mais se destacaram na história do cinema mundial – sobretudo nos séculos XIX e XX - foram a Alemanha, a França, a Itália, a Inglaterra, a União Soviética e os Estados Unidos. O cinema alemão foi marcado pelo expressionismo no qual abordava temas dramáticos, sombrios e de

horror com cenários, personagens e objetos exagerados, intensificação nos contornos de luz e ênfase nas expressões dos personagens. Com a notoriedade alcançada pelos filmes alemães e o êxodo de cineastas para os Estados Unidos, o Expressionismo exerce uma influência significativa sobre o cinema mundial, especialmente no americano. Essa influência pode ser observada, por exemplo, nos filmes de terror e nas produções de gângsteres das décadas de 1930 e 1940, assim como nos filmes *noir* da década de 1940 a 1950. Abaixo se tem um exemplo de um dos filmes mais famosos do cinema expressionista alemão (Figura 03) (Mascarello, 2006).

Figura 03 - Frame do filme O gabinete do Dr. Caligari (1920) de Robert Wiene



Fonte: aicinema, 2018

O cinema francês teve grande influência do movimento impressionista (Figura 04), caracterizado por uma abordagem mais técnica, com o uso de planos subjetivos e distorções ópticas. Esse estilo buscava integrar e aperfeiçoar as funções de diversos profissionais da produção, como o autor, assistente de direção, operador de câmera, compositor, editor e cenógrafo. Este último recebeu destaque especial por ter um papel fundamental na coordenação das demais atividades da equipe. Já na União Soviética, o cinema ganhou notoriedade pelo desenvolvimento da técnica de montagem, que se distanciava do modelo americano. Os soviéticos buscavam novas maneiras de selecionar e organizar as cenas, construindo narrativas inovadoras e ajustando de forma criativa a relação entre som e imagem. Um dos principais nomes desse movimento foi o cineasta Dziga Vertov, que propôs uma metodologia própria baseada em dois princípios: o "cine-verdade", que rejeitava qualquer forma de encenação na filmagem, e o "cine-olho", que, por meio da montagem, reorganizava profundamente as imagens captadas da realidade (Mascarello, 2006).

Figura 04 - Frame do filme O Espelho de Três Faces (1927) de Jean Epstein



Fonte: resenhafilmes, 2012

Após a Segunda Guerra Mundial, a Itália buscava meios de se recuperar dos transtornos da guerra, assim, os intelectuais propuseram um novo formato de sociedade abandonando a ideologia fascista e flertando com os ideais comunistas. Dessa forma, no cinema não foi diferente tendo em vista que os cineastas buscavam registrar e documentar a vida e a rotina da sociedade italiana e como as pessoas estavam lidando com o novo formato de vida (Figura 05). Tal estilo ficou conhecido como o neorealismo italiano no qual se caracterizava na interação entre personagem e paisagem; essa vanguarda foi a primeira a utilizar de forma fixa e contínua o cenário fora dos estúdios, ou seja, a própria cidade (Mascarello, 2006).

Figura 05 - Frame do filme Ladrões de Bicicleta (1948) de Vittorio De Sica



Fonte: aicinema, 2018

É necessário apresentar um dos gêneros norte-americanos mais famosos que se destacou, principalmente na virada do século XIX para o século XX: *Western*. Tal gênero é muito lembrado por apresentar temáticas de *cowboys* e faroeste com a presença de muita ação, romance, com foco em narrativa e diálogos. Outrossim, esse estilo inspirou outros países como os filmes russos, mexicanos, de samurais japoneses e cangaceiros brasileiros. O *Western* passou

por diversas mudanças principalmente da figura feminina que primeiro foi apresentada como um ser frágil e que precisava de proteção enquanto em outro momento essa figura se mostrava um ser forte e sedutor. Outro gênero que surgiu na década de 1940 foi o *noir* caracterizado por apresentar temas policiais, criminais, com atmosfera sombria e permeado de mistério, acerca desse gênero será melhor apresentando no terceiro subtópico. Ainda acerca do *Western*, tal gênero consolidou-se por muitas décadas do século XX, todavia, na década de 70 já era quase impossível acompanhar as atualizações da sociedade (Mascarello, 2006).

Além dos eventos históricos já citados, a guerra da Coreia, a derrota na guerra do Vietnã, a invenção da pílula anticoncepcional, o espaço social e ideológico conquistado pelas minorias e a entrada do capitalismo em seu atual estágio transnacional desatualizam definitivamente os mitos e os valores sobre os quais o *Western* se constituiu. Um outro efeito dos desenvolvimentos históricos e culturais da sociedade norte-americana sobre o gênero foi a apropriação de suas convenções para revertê-las em favor das minorias, conforme se verifica em *O pequeno grande homem* (1970), de Arthur Penn, em que Custer é apresentado como estúpido e covarde e os índios são enaltecidos (Mascarello, 2006, pág. 175).

Vale ressaltar que *Hollywood* tornou-se o centro de lançamentos de filmes e novos gêneros para a história do cinema mundial como destacado acima. Com uma reconfiguração estética e mercadológica, passou a produzir filmes que seriam *blockbuster* principalmente a partir dos anos 70 e 80. Em meio a várias produções hollywoodianas, os *blockbuster* se expandem e tornam-se mais famosos com a sua proliferação pelos meios midiáticos, tais filmes se destacam como *Terremoto* (Mark Robson, 1974), *Os embalos de sábado à noite* (John Badham, 1977), *Taxi driver* (Scorsese, 1976), *Tubarão* (Spielberg, 1975), *Tróia* (Petersen, 2004) entre outros. É perceptível que as histórias não focam apenas em romances, dramas, casos criminais e representações do cotidiano; há a presença de filmes que transmitem ao público certas críticas a respeito de vários temas, filmes com temas distópicos e utópicos, filmes de ficção científica, de desastre naturais entre outros (Mascarello, 2006).

Na contemporaneidade, o cinema continua presente na vida de milhões de pessoas; apesar do declínio das locadoras, os famosos *streamings* de filmes – tecnologia que permite a transmissão de vídeos sem a necessidade de baixar o conteúdo – caiu no gosto popular e atualmente é um dos recursos mais usados para assistir filmes além da televisão e do próprio cinema físico. Ademais, os filmes hollywoodianos continuam se destacando, todavia, outros países estão ganhando notoriedade com suas obras como o cinema brasileiro que teve destaque internacional com os filmes *Cidade de Deus* (Meirelles, 2002), *Tropa de Elite* (Padilha, 2007) e *O Pagador de Promessas* (Duarte, 1962); o cinema coreano com o filme *Parasita* (Bong Joon-

ho, 2019) e outros cinemas como o dinamarquês, o argentino, o mexicano, o iraniano e o chileno.

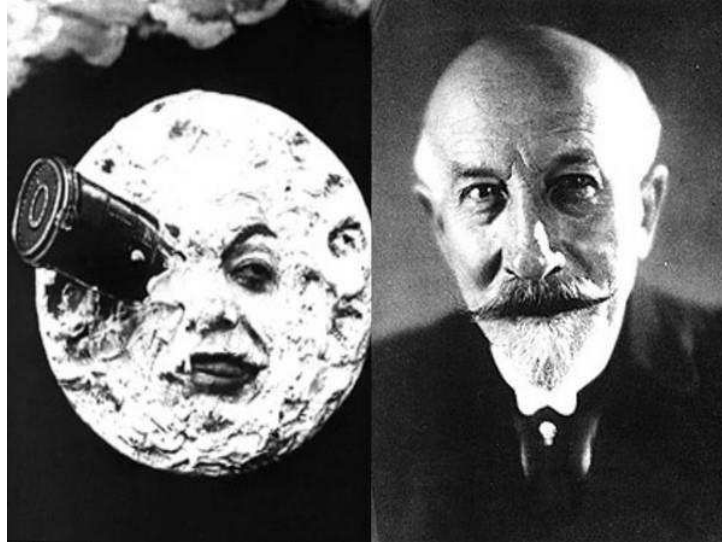
1.2. Alguns nomes do cinema mundial

Quando se pensa na história mundial do cinema, logo se imagina no nome dos percussores dessa arte: Thomas Edison e os irmãos Lumière; sem dúvidas eles foram grandes nomes que contribuíram de forma grandiosa para o surgimento, crescimento e desenvolvimento cinematográfico. Outros grandes profissionais fizeram muito sucesso e contribuíram para o avanço em várias áreas como na iluminação, nos equipamentos, no roteiro, na maquiagem, nos cenários, na produção entre outros. Neste subtópico serão apresentados 5 cineastas que agregaram para a sétima arte; é necessário deixar claro que esses cineastas não são os mais importantes, mas, sem dúvidas, eles estão na grande lista dos que mais contribuíram.

O primeiro grande nome do cinema a ser apresentado é do francês Georges Méliès (Figura 06) nascido em 1861, em Paris; Méliès além de cineasta foi mágico e encenador o que somou muito para os filmes da época em virtude do cinema de atração. A maioria das obras do francês se tratava de cenas em que os atores não focavam em contar uma história de fato, mas sim mostrar coisas em movimento e sair da parede ficcional ao passo do ator saudar a câmera e cumprimentar o observador. Uma das técnicas do francês era utilizar do seu conhecimento de ilusionista na elaboração de suas obras o que possibilitou na criação das trucagens, chamadas de “paradas para substituição”, para criar desaparecimentos e substituições mágicas de objetos - daí o termo *trickfûms* (filmes de truques) (Mascarello, 2006). Além disso, ocorria o interrompimento da câmera para a substituição de objetos e pessoas e em seguida voltada com o seu funcionamento; isso produzia uma sensação de que as coisas mudaram de forma mágica e instantaneamente (Mascarello, 2006).

Os métodos de Méliès foram criticados, sobretudo, por muitos cineastas e estudiosos entenderem que essas interrupções da câmera e do enquadramento causaria a ausência da montagem; no entanto, essas paradas significavam que havia um trabalho de detalhamento de corte e colagem. Graças a essas técnicas apresentadas, o mágico foi plagiado por muitos outros cineastas na época como Edwin Porter, a Companhia *Pathé*, cineastas da escola de Brighton entre outros. Os filmes mais famosos do francês foram: *Viagem à Lua* (1902) (Figura 06), *O Sumiço de uma Mulher* (1896) e *O Solar do Diabo* (1896) (Mascarello, 2006).

Figura 06 - George Méliès e frame do filme A Viagem à Lua



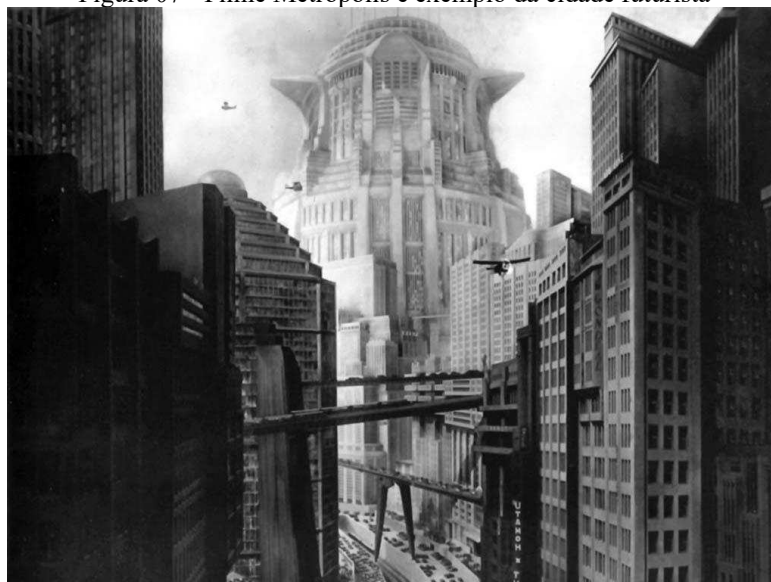
Fonte: sempreumfilme, 2012

Outro nome de grande relevância para o cinema é Friedrich Christian Anton Lang, mais conhecido como Fritz Lang. Nascido em 5 de dezembro de 1890, em Viena, Áustria, era filho de engenheiros e inicialmente planejava seguir carreira como pintor e arquiteto. Essa formação permitiu que ele viajasse por diversos países da Europa e da África entre 1910 e 1914. Lang iniciou sua trajetória no cinema como desenhista de cenários, uma oportunidade que surgiu após seu afastamento do exército devido a ferimentos em combate. Além disso, Lang dirigiu seu primeiro filme na Alemanha chamado *Halbblut* no ano de 1919; nos anos posteriores, dirigiu uma de suas obras mais famosas e considerada um grande clássico do cinema – *Metrópolis* (1927) (Figura 07) – dirigiu, ainda o filme *O testamento do dr. Mabuse* (1933) e *Liliom* (1934). Em 1935 mudou-se para os EUA e dirigiu seu primeiro filme em terras americanas chamado *Fúria*; vale destacar que embora Lang não se denomina-se um cineasta expressionista, os seus filmes estavam carregados de aspectos que remetia a tal. Muitos críticos e estudiosos do cinema o consideram um dos maiores nomes do estilo expressionista alemão. Uma característica das obras de Lang era a importância na montagem do cenário que necessitava de técnicas para simbolizar, engrandecer e reforçar a história (Mascarello, 2006).

Quanto às soluções arquitetônicas expressivas para o décor, porém, o cineasta de maior destaque foi Fritz Lang. Seu filme *A morte cansada* (1921), por exemplo, ao narrar em três episódios as aventuras de uma jovem (Lil Dagover) para salvar o namorado (Walter Janssen) das garras da Morte (Bernhard Goetzke), apresenta cenários que, em diversos momentos, descrevem a situação emocional da garota, como quando ela precisa subir uma enorme escadaria para alcançar o local onde a Morte a espera ou caminhar ao lado de um muro imenso do qual não vemos o fim (Mascarello, 2006, pág. 70 e 71).

Fritz Lang, nos dois episódios da obra *Os Nibelungos*, também não foi insuficiente na montagem cinematográfica; com o trabalho das paisagens bucólicas criada por Otto Hunte, eles formaram um conjunto ornamental no qual foi projetada uma floresta feita de gesso e com plantas que depois seriam levadas para uma floresta verdadeira. O cineasta, no seu período em terras americanas, também dirigiu filmes do gênero *Western* e em 1958 voltou para a Alemanha, todavia, Lang voltou novamente para os EUA morrendo em 1976 (Mascarello, 2006).

Figura 07 - Filme *Metrópolis* e exemplo da cidade futurista



Fonte: Archdaily, 2012

O cineasta que desenvolveu um papel imprescindível na montagem do cinema soviético foi Serguei Eisenstein; nascido em 22 de janeiro de 1898, na Letônia, filho de engenheiro, rompeu com o trabalho que compartilhava com seu pai para elaborar espetáculos teatrais para os soldados russos. Em 1922, adjunto ao seu parceiro de trabalho Yutkevich escreveram um artigo elogiando, sobretudo, a atuação de Charles Chaplin nas comédias americanas. Além do mais, Eisenstein escreveu o manifesto acerca da montagem de atrações destacando 2 linhas de pensamento defendida pelo lado da esquerda o qual foi o próprio representante - teatro de agitatrações de caráter dinâmico - e pelo lado da direita – o teatro figurativo-narrativo com aspecto estático. Ele contrapõe o teatro tradicional, centrado na continuidade do enredo, a uma abordagem baseada em estímulos sensoriais e emocionais e na identidade psicológica. Diante disso, ele destaca que esses recursos de impacto no espectador sempre foram usados pelos diretores, entretanto ele traz uma abordagem diferente e sua proposta é deslocar o foco principal para aquilo que antes era visto como acessório e decorativo (Mascarello, 2006).

Eisenstein lista os 38 planos que compõem a sequência e comenta o modo como a montagem foi feita. E, mais importante que essa análise técnica da montagem, será o princípio que a guia, do "cine-punho": se para Vertov, segundo Eisenstein, A greve é "uma tentativa de enxertar alguns métodos de construção do Kino-Pravda [cinejornal realizado por Vertov] no cinema de arte, as eventuais semelhanças que possam existir entre os dois trabalhos, no que diz respeito a técnicas de montagem, situam-se na "forma exterior [grifo de Eisenstein] da construção", pois no "método formal de construção, a greve é o exato oposto do cine-olho. (...) O produto artístico é antes de tudo um trator que trabalha o psiquismo do espectador, segundo uma orientação de classe determinada", e o cine-olho seria agitado somente exteriormente, já que não construiria suas variações rítmicas guiado por uma orientação ideológica de fundo. Sem isso, por mais frenético que o cine-olho pareça, ele acaba sendo, diz o ensaísta, contemplativo e estático (Mascarello, 2006, pág.124).

Uma das obras mais famosas do cineasta foi *A greve* e *O Encouraçado Potemkin* (Figura 08) ambos de 1925 que apresenta uma ferramenta narrativa e ideológica; ademais, Eisenstein cria elementos apresentados no plano a e plano b sendo, a priori, desconexos, mas que posteriormente terão sentidos por meio da interpretação do espectador. A montagem e os elementos presentes em suas obras trazem drama e permite que o público possa refletir e se questionar acerca do sentido e da história dos seus filmes e oferece, ainda, ideias complexas, profundas e que eleva o cinema política e sensorialmente. Portanto, o artista ao elaborar essas técnicas e métodos inovadores sobretudo a respeito da montagem, ofereceu uma relevância gritante para o cinema de forma inteligente, crítica e profunda (Mascarello, 2006).

Figura 08 - Frame do filme O Encouraçado Potemkin (1925)



Fonte: adorocinema, 2007

O quarto grande nome desse subtópico é o cineasta Stanley Kubrick, o mais contemporâneo entre os demais; nascido em 26 de julho de 1928, em Nova York, foi um diretor de personalidade forte, reclusa e perfeccionista. Documenta-se que o cineasta, quando criança, tinha dificuldade em socializar e lhe faltava incentivo para ir à escola; seu pai, o médico Jacques Leonard Kubrick, buscou atividades para incentivar seu filho dando-lhe uma câmera fotográfica. Tal atitude paterna contribuiu para o futuro promissor do jovem Kubrick em virtude do menino ter descoberto sua paixão pela fotografia. Aos 16 anos, conseguiu seu primeiro emprego na revista *Look* ao fotografar um senhor debruçado sobre um jornal lamentando a morte do presidente estadunidense Franklin Delano Roosevelt trazendo uma triste aparência em seu rosto. Ainda trabalhando na revista, desenvolveu suas técnicas fotográficas e começou a contar pequenas histórias com suas fotografias, além de ter-lhe surgido o apreço por estudar sobre *Hollywood*. O primeiro curta-metragem foi o *Day of the Fight* (1950), aos 23 anos (Yashinishi, 2020).

Por meio do seu interesse pelo cinema, Kubrick pediu demissão da revista e investiu na realização de mais curtas e filmes; apesar disso, o cineasta enfrentou dificuldades financeiras por não conseguir recursos para produzir seus filmes. Ao produzir seu segundo longa chamado *A morte passou por perto* (1955), conheceu o produtor James Harris que logo se interessou por seu trabalho e fundaram a empresa *Harris-Kubrick Pictures Corporation* dando-lhe, agora, recursos financeiros e novas oportunidades como a produção do filme *O grande Golpe* (1956). À vista disso, outras oportunidades surgiram para o diretor o que o levou a ser conhecido e cogitado por muitos produtores e empresários na indústria do cinema. Os filmes mais famosos de Kubrick foram *Doutor Fantástico* (1964), *2001: Uma odisseia no espaço* (1968), *Laranja Mecânica* (1971), *O iluminado* (1980), *Nascido para matar* (1987) e *De olhos bem fechados* (1999). Sem dúvidas, várias de suas obras são conhecidas e aclamadas por muitos críticos e pela sociedade, uma vez que atualmente os filmes são mais acessíveis. Kubrick, por ter sido fotógrafo, permite oferecer nas cenas dos seus filmes um toque mais dramático e profundo permitindo uma reflexão sobre aquilo que o público está contemplando (Yashinishi, 2020).

Em meio ao universo predominantemente masculino, uma grande diretora se destacou; Alice Guy foi uma das pioneiras do cinema mundial, sendo provavelmente a única mulher diretora entre 1896 e 1906. Começou como secretária de Léon Gaumont e logo passou a dirigir e produzir filmes para a empresa, acumulando cerca de 600 produções mudas e 150 sonoras sincronizadas com o cronofone *Gaumont*. Suas obras se destacavam pela energia, inovação e pelo uso de locações reais. Em 1910, após dificuldades com a *Gaumont* nos Estados Unidos, Guy fundou sua própria produtora, a *Solax*, onde teve grande destaque ao explorar temas

sociais, promover comédias e filmes de ação com protagonistas femininas, e revelar diversos talentos. Seu estúdio em Fort Lee, Nova Jersey, tornou-se um espaço de inovação tanto para o cinema quanto para profissionais da cenografia e direção (McMahan, 2018).

Com o passar dos anos, Guy enfrentou problemas de distribuição e concorrência, o que levou à fusão de sua produtora com outras empresas, como a *Blaché Features* e a *Popular Plays and Players*. Mesmo com os desafios, ela continuou dirigindo filmes importantes até 1917 e colaborando em produções nos anos seguintes. Após a separação de seu marido, Herbert Blaché, e o declínio de suas atividades cinematográficas, Guy retornou à França em 1922, onde passou a se dedicar à escrita e palestras sobre cinema. Ela nunca voltou a dirigir e faleceu em 1968, sendo hoje reconhecida como uma figura essencial na história do cinema mundial (McMahan, 2018). Apesar desse subtópico apresentar apenas 5 nomes importantíssimos para o cinema mundial, sabe-se que existiram e existem outros nomes de tamanha relevância dos citados como DW Griffith, o famoso Charlie Chaplin, Orson Welles, Alfred Hitchcock, Federico Fellini, Francis Ford Coppola, Sophia Coppola, Martin Scorsese, Steven Spielberg, Hayao Miyazaki, Nelson Pereira dos Santos, Kleber Mendonça Filho, Walter Salles Jr. entre outros.

1.3.O Cinema *Noir* e *Neo noir*

O cinema *noir* é muito conhecido pelas imagens icônicas de temáticas criminais e de violência destacando sempre o contraste entre luz e sombra; tal estilo surgiu nos Estados Unidos nas décadas de 1940 e 1950 influenciado pelo expressionismo alemão. As principais temáticas giram em torno de histórias criminais e sombrias, com atmosferas tensas e densas além da estética que valoriza as sombras e o escuro. Além disso, os personagens apresentam aspectos sombrios e complexos, muitos são detetives clínicos, mulheres fatais e anti-heróis (Lira, 2015). Visualmente, o *noir* é conhecido pelo uso de iluminação contrastante, sombras dramáticas e enquadramentos subjacentes. O professor e cineasta paraibano Bertrand Lira (2015) em seu livro *Cinema Noir: A sombra como experiência estética e narrativa*, discorre a respeito da grande importância da luz e da sombra no cinema *noir* ressaltando que o homem ao ser exposto pela escuridão noturna, o angustia e traz sensações de insegurança distorcendo seu psicológico e mais:

Na escuridão, o homem não tem mais a sensação de controle da natureza, que lhe escapa. O medo primitivo das trevas redundou na elaboração de todo um imaginário, que coloca em oposição luz e sombra, de onde os pintores

souberam muito bem tirar proveito plástico na composição de seus quadros (Lira, 2015, pág.19).

Em relação a fotografia do cinema *noir* as sombras e as luzes são reforçadas para intensificar a temática de horror e sensações psicológicas que apresentam a dualidade entre o bem e o mal. Além do mais, a fotografia expressa a morte, o medo, as traições, as decepções, a loucura, os estados de niilismo e os conflitos psicológicos. Outro signo presente nos filmes desse estilo são os espelhos e as janelas que revelam o estado psicológico dos personagens e são geradores de cópias de sombras e reflexos. A escada, também, expressa terror, muita das vezes a escada significa ascensão do mal ou revela a morte de algum personagem (Lira, 2015).

O cinema *noir* tem como contexto social a Lei Seca nos EUA e sua repercussão, o tráfico ilegal de bebidas e a crescente criminalidade que deram inspiração para as temáticas de gângster nos filmes dos anos de 1930. Os diretores buscavam focar em temas pesados o que significava que “os cineastas *noirs* viam a sociedade a partir do ponto de vista do perdedor, do criminoso, do desafortunado ou do proletário, portanto, era lógico que o cinema *noir* implicava um certo nível de denúncia social” (Silver; Ursini, 2004, pág. 169). Vale destacar algumas obras do cinema *noir* como *A Marca da Maldade* de Orson Welles (1958), *Relíquia Macabra* e *O Falcão Maltês* (Figura 09) ambos de John Huston (1941), *Crepúsculo dos Deuses* de Billy Wilder (1950) e *O Terceiro Homem* de Carol Reed (1949) (Lira, 2015).

Figura 09 - Exemplos das sombras e do claro-escuro no filme O Falcão Maltês



Fonte: cinemaemfoco, 2022

Muitos filmes *noirs* apresentam poucas cenas diurnas e dessas cenas, muitas delas os personagens se encontram dentro de algum local; as janelas e portas permitem a entrada da luz do dia contrastando com os traços e expressões faciais dos personagens e gerando sombras. Algumas cenas também são feitas pelas sombras dos personagens destacando o ápice de sedução ou da maldade na história; em outras cenas estão presentes o famoso “*low-key*-

lighting” (iluminação por baixo), técnica usada pelos operadores expressionistas alemães que influenciou os cineastas *noirs*. Essa luz é considerada antinatural e antissolar permitindo sombras que são consideradas estranhas (Lira, 2015).

O cinema *noir* teve seu declínio devido a saída dos diretores dos estúdios e do contexto social da época como: as divergências entre as regras contidas nos contratos dos diretores e das empresas de *Hollywood*, o advento da televisão e dos estilos de vida propagados por ela, as conquistas trabalhistas com redução na carga horária de serviço e o melhoramento dos salários com férias remuneradas. O fato é que, embora o estilo tenha temática densa e não agrade a todos, o cinema *noir* deixou sua marca quanto a forma de gravação, as suas características focadas sempre no medo e na insegurança e no uso intenso do claro-escuro. Além disso, o estilo pode ser enxergado como uma crítica que revela as consequências da criminalidade nas cidades e nas ruas estreitas e invisíveis à bondade (Lira, 2015).

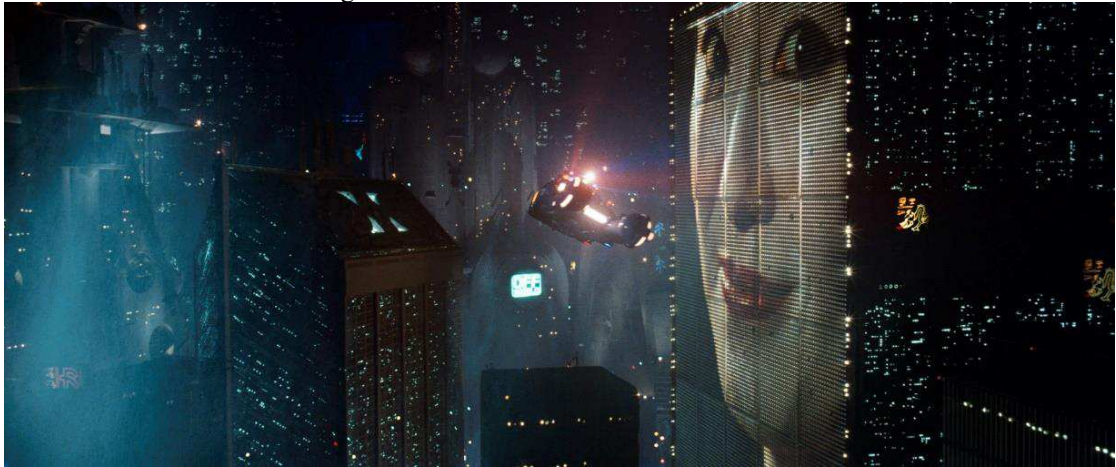
Todavia, o cinema *noir* não se encerrou definitivamente, pois muitos diretores, sobretudo nos anos 70 e 80, resgataram as características desse estilo inserindo outros aspectos como o uso de tecnologias modernas - a iluminação *neon*, paletas de cores vibrantes e efeitos especiais - em suas obras. Outras características foram sendo exploradas como o uso de mundos distópicos, cidades futuristas e globalização. Exemplos que marcaram o cinema *neo noir* foram os filmes *Blade Runner: O caçador de Androides* (Figura 10) do diretor Ridley Scott (1982), *Chinatown* de Roman Polanski (1974), *Clube da Luta* de David Fincher (1999), a trilogia do *Batman* de Christopher Nolan (2005 – 2012), *Batman* de Tim Burton (1989 – 1995) entre outros (Minadeo, 2019).

O filme *Blade Runner: O caçador de Androides* (Figura 10) apresenta uma cidade distópica que vincula o futuro com o passado explorado pela globalização intensa. A trama do filme se passa em Los Angeles de 2019, cuja humanidade cria androides chamados replicantes para trabalhos perigosos ou indesejados. Os replicantes são proibidos na Terra, entretanto alguns conseguem voltar ilegalmente, diante disso, Rick Deckard, um *blade runner* aposentado, é chamado para caçar um grupo de replicantes fugitivos liderados por Roy Batty. Ao longo de sua missão, Deckard se envolve emocionalmente com Rachael, uma replicante que desconhece sua verdadeira natureza (Minadeo, 2019).

O futuro é retrô: prédios e carros antigos permeados de aprimoramentos tecnológicos. O interior dos apartamentos representa uma profusão de estilos arquitetônicos, cheios de subjetividade, de cultura pessoal e de supermodernidade. O filme rompe com a estética da ficção científica. Foram adotadas locações famosas dessa metrópole, de modo que remetem à atual cidade e exploram o imaginário coletivo. A obra possui forte caráter de crítica

a elementos futuros plasmados em obras cinematográficas, superando também as visões tradicionais relativas às raças. Com isso, o filme termina por definir um anti-utópico e pessimista a respeito dessa futura cidade (Minadeo, 2019, pag. 50).

Figura 10 - Cidade futurista de Blade Runner



Fonte: ccs2.ufpel, 2014

1.4 A origem e a breve história do cinema de animação

O cinema de animação está inserido na vivência das crianças e nas memórias nostálgicas dos adultos; quando se fala em infância uma das primeiras recordações são os desenhos animados, os quadrinhos, os brinquedos infantis inspirados em filmes animados assim como objetos escolares e, até mesmo, comidas. Mas qual a origem do cinema de animação? Documenta-se que antes mesmo do cinema surgir em 1885, já havia a necessidade de registrar movimentos e desenhos à mão; as próprias pinturas rupestres demonstram isso, por exemplo, quando o ser humano ao caçar um animal registrava os desenhos de animais nas rochas das cavernas representando animais com várias pernas como se estivesse correndo, ou seja, o movimento (Lucena Júnior, 2011). Para o estudioso Lucena Júnior, a palavra animação tem origem latina “*animare*” e significa “dar vida” e nisso está contido o desejo de representar o movimento real; além disso, Lucena aponta sobre as eras antigas e esse anseio.

Inicialmente com uma intenção mágica (pré-história), mais tarde como código social (antigo Egito), passando pelo reforço da narrativa (Oriente próximo antigo em diante), até atingir o puro desejo formal com a arte moderna (Lucena Júnior, 2011, pág. 29).

Em outras palavras, a animação surge desse desejo e da sua representação por meio de desenhos diversos e, sobretudo, contar histórias. Na idade antiga, os maiores exemplos de desenhos eram as representações em pinturas e vasos dos deuses mitológicos e dos reis e

imperadores; na idade média, o teocentrismo se tornou o tema principal das representações em pinturas contando históricas bíblicas como a crucificação de Cristo, sua ressurreição, a aparição do anjo Gabriel para Maria, a histórica de Davi e Golias entre outras histórias. Durante a Idade Moderna, ocorreu o avanço da ciência e das técnicas artísticas possibilitou a criação de dispositivos que exploravam o movimento na arte. A câmara escura de Leonardo da Vinci contribuiu para a invenção da fotografia, enquanto a lanterna mágica de Athanasius Kircher projetava imagens internas com espelhos e lâminas de vidro. Em 1736, Pieter Van Musschenbroek usou esse conceito para criar a primeira animação projetada, gerando uma ilusão de movimento. Inicialmente inovador, o dispositivo foi visto posteriormente como um simples brinquedo tecnológico. Com o aprimoramento da tecnologia, em 1825 foi criado o taumatoscópio, em 1828, o fenaquistoscópio por Joseph Plateau, em 1832, estroboscópio por Simon von Stamfer, em 1834, o zootoscópio por Willian Horner e o flipbook, o mais atual, foi criado em 1868 (Borges, 2019).

Em 1850 Franz von Uchatius proporcionou um pequeno avanço na lanterna mágica ao combiná-la com dois discos giratórios, um com dúzias de imagens pintadas em vidro para criar a sensação de movimento e outro com frestas que atuavam como obturadores. Essa criação é importante, pois é dela que veio a surgir a máquina de projeção do cinema (Borges, 2019, pag. 72).

Outrossim, o francês Émile Reynaud (1844–1918) foi um inventor do praxinoscópio que se trata de um aparelho óptico capaz de resumir todos os outros da época, que revolucionou a tecnologia. Reynaud usou do seu aparelho até depois da invenção dos projetores cinematográficos. O cinema de animação que é conhecido atualmente só foi possível com esses aparelhos adjunto à fotografia. Outros nomes que contribuíram para o desenvolvimento das animações foram de Etienne Marey e de Eadweard Muybridge que estudou os movimentos de humanos e cavalos. James Stuart Blackton, um artista plástico, em 1906, produziu o filme *Humorous Phases of Funny Faces* (Figura 11). Tal filme foi uma inovação em virtude do seu conteúdo e processo criativo; ele usou a técnica de substituição por parada de ação e seu processo se deu pela utilização de um quadro negro e giz que nele o artista desenhava rostos e interagiam com eles como se estivessem vivos (Borges, 2019).

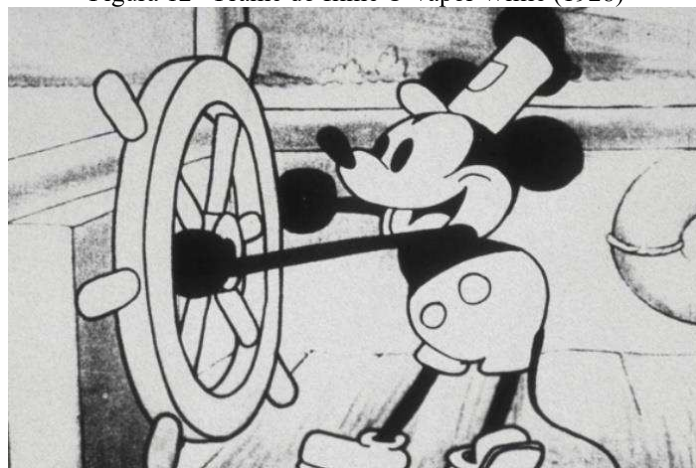
Figura 11 - Desenhos interagindo do filme *Humorous Phases of Funny Faces* (1906)



Fonte: The Public Domain Review, 2015

Muitas animações foram, desde os primeiros filmes, derivados de história em quadrinhos e charges; a partir dos traços mais realistas e do trabalho desenvolvido por Winson McCay, as animações tomam forma e começam a ser exibidas em salas de cinema. As primeiras ferramentas usadas para o desenho foi o papel, depois o papel arroz e o acetato; curiosamente, os personagens e suas ações eram desenhados várias vezes para expressar o seu movimento enquanto o desenho da paisagem era mantido (Borges, 2019). Ademais, os desenhos animados tornaram-se mais famosos com as produções da empresa *Disney* que foi criada em 16 de outubro de 1923, por Walt Disney e Roy Oliver Disney chamada de *Disney Brothers Cartoon Studio*. O famoso Mickey Mouse (Figura 12) teve sua primeira aparição no filme *O Vapor Willie* em 1928 (Breve, 2022).

Figura 12 - Frame do filme *O Vapor Willie* (1928)



Fonte: planocritico, 2018

A era muda da *Disney* (Figura 13) foi seu primeiro período que durou de 1923 a 1927 e trouxe um destaque para a animação *Alice's Wonderland* e *Alice Comedies*; a pré-era de ouro da *Disney* durou de 1928 até 1933 e surgiu os personagens como o Mickey Mouse e seus

amigos: Pateta, Minnie e Pluto. Já a Era de Ouro durou de 1937 até 1942 e trouxe consigo histórias de conto de fadas como as princesas, *Pinóquio* (1940), *Dumbo* (1941) e *Bambi* (1942). As outras eras da Disney são: Período da Guerra (1943 - 1949) – personagem Zé Carioca; A Era de Prata (1950 - 1967) - filmes como *Cinderela*, *Alice no País das Maravilhas*, *Peter Pan* e *A Bela Adormecida*; A Era de Bronze ou das Trevas (1970 - 1988) - *Os Aristogatas*, *Bernardo e Bianca* e *O Cão e a Raposa*; O Renascimento da Disney (1989 - 1999) - *O Corcunda de Notre Dame*, *Hércules*, *Enrolados* e *Encantada*; Era Pós-Renascentista (2000 – 2009) - *Lilo & Stitch*, *A Nova Onda do Imperador* e *Irmão Urso*; Era do Revival (2010 - 2019) – *Frozen*, *Zootopia* e *Detona Ralph* e de 2020 até atualmente se encontra na era dos streaming (Breve, 2022).

Figura 13 - Personagens do universo da Disney



Fonte: segredosdomundo, 2020

Sem dúvidas a empresa *Disney* propagou de maneira intensa as animações, mas outras empresas dentre as últimas décadas se encontram fazendo produções de sucesso no cinema e nos streamings como a *Dreams Works*, a *Pixar* – foi comprada pela *Disney* em 2006 – a *Warner Bros* e as animações japonesas com o estúdio *Ghibli* (Figura 14).

Figura 14 - Personagens do universo do estúdio Ghibli



Fonte: revistajovemgeek, 2024

1.5 O inserimento da arquitetura e do urbanismo no cinema e nas animações

A arquitetura e o urbanismo são responsáveis por projetar espaços que supram a necessidade e o desejo humano. Essas áreas vão além da simples criação de edificações e planejamento de cidades como também envolvem uma visão estratégica para promover qualidade de vida, sustentabilidade e integração social. Ao combinar esses dois campos, eles podem influenciar positivamente o comportamento humano, promovendo encontros sociais, criatividade, bem-estar e influenciar na melhora da saúde física-mental e emocional. As cidades são o objeto de estudo dessas áreas, pois ao projetar, alterar ou transformar um espaço, necessariamente se modificará também a percepção do indivíduo, impactando sua relação com o ambiente e a forma como ele interage com a sociedade ao seu redor. O papel da arquitetura e do urbanismo vai além do descrito, ela permeia pela interação com o cinema; tal fato se caracteriza por meio não apenas dos cenários montados dentro dos estúdios, mas como pelas filmagens no espaço externo da própria cidade e a criação de mundo de cidades fictícias.

O arquiteto finlandês Juhani Pallasmaa (2001) em obra *The Architecture of Image – Existential space in cinema*, deixa evidente que tais disciplinas são interdependentes uma vez que a arquitetura no cinema é representada conforme a visão de mundo do cineasta, moldada por seus estudos, experiências de vida e percepções pessoais. Cada sentimento e memória, inclusive daqueles da infância, pode ser incorporado nessa representação. Além disso, cada cena em que a câmera destaca os edifícios, a natureza urbana, o traçado, os monumentos, as ruas, as praças ou as casas oferece um novo olhar ao público, permitindo uma compreensão mais profunda do que compõe a cidade.

Além disso, todo lugar tem sua história e conotações simbólicas que se fundem no incidente. Apresentação de um evento cinematográfico é, portanto, totalmente inseparável da arquitetura do espaço, lugar e tempo, e um diretor de cinema é obrigado a criar imagens arquitetônicas e experiências, embora muitas vezes sem o saber. É exatamente essa inocência e independência da disciplina profissional da arquitetura que torna a arquitetura do cinema tão inocente, sutil e reveladora (Pallasmaa, 2001, p. 161, *tradução nossa*).

A cenografia nasceu na Grécia Antiga com as encenações das peças e o cenário é apenas uma parte da cenografia, funcionando como uma representação visual que define os limites do espaço onde ocorre a encenação. Ele se integra aos demais componentes cenográficos para formar o ambiente cênico. Quando combinado com os outros sinais visuais, verbais e sonoros, o cenário passa a ter um papel ativo na construção do significado da cena, contribuindo diretamente para a encenação (Cardoso, 2009). Em relação aos cenários, quando físicos, podem

ser classificados como espaços naturais – lugares reais – e espaços construídos – lugares elaborados com a finalidade cinematográfica podendo usar o espaço externo ou estúdios – e há outros espaços que são projetados por computação gráfica e por meio da construção de maquetes (Von Zuben, 2018). Os irmãos Lumière ao criar o cinematógrafo filmavam vídeos curtos, de segundos, do cotidiano das pessoas; um dos primeiros vídeos a ser filmados se trata do *L'Arrivée du Train en Gare de La Ciotat* (1895) (Figura 15). Ele demonstra a chegada de um trem em uma estação (Von Zuben, 2018).

O espetáculo, que só dura meio minuto, mostra um trecho da plataforma ferroviária banhada pela luz do sol, damas e cavalheiros caminhando ali, e o trem que surge do fundo do quadro e avança em direção à câmera. À medida que o trem se aproximava, instaurava-se o pânico na sala de projeção, e as pessoas saíam correndo. Foi nesse momento que nasceu o cinema, e não se tratava apenas de uma questão de técnica ou de uma nova maneira de reproduzir o mundo. Surgira, na verdade, um novo princípio estético” (Tarkovsky, 1998, p.70 apud Chagas, 2008, p.18).

Figura 15 - Frame do vídeo *L'Arrivée du Train en Gare de La Ciotat* (1895)



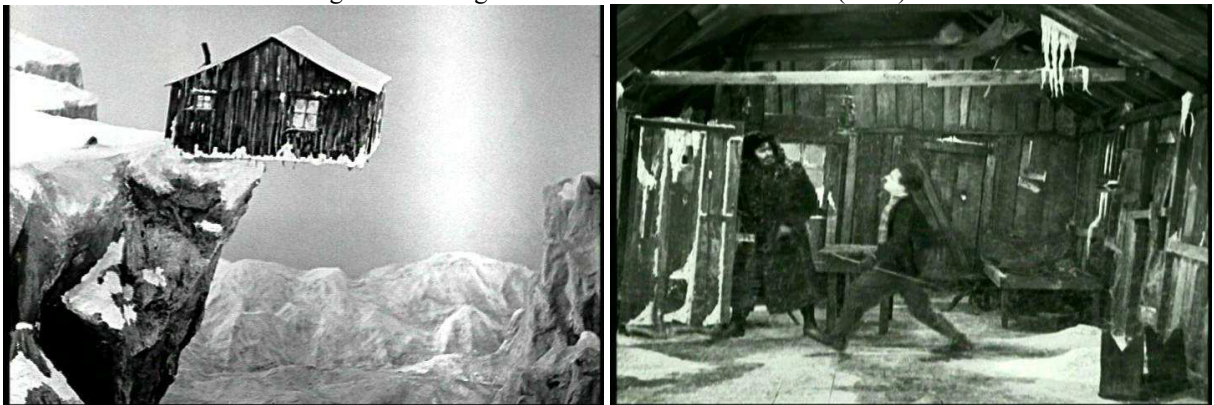
Fonte: phototrend, 2020

O cinema é uma espécie de túnel que nos transporta para outro mundo, uma dimensão paralela, a arquitetura e o urbanismo é um personagem que está sempre presente dando ênfase no enredo, no roteiro, na história e nas emoções dos personagens. Ademais, apesar dos primeiros vídeos, que eram mais curtos, serem filmados na cidade, os primeiros grandes filmes começaram a ser gravados dentro dos estúdios visto que nesse espaço se tinha mais facilidade em adequar a iluminação, o som e as técnicas usadas pelos cineastas e cenógrafos. Destarte, muitos desses profissionais se destacaram em relação aos seus métodos e pela busca da imitação de coisas reais como no filme do famoso ator e diretor Charlie Chaplin (1925) chamado *Em Busca do Ouro* (Figura 16). A obra foi uma das mais bem elaboradas do cineasta contanto com

o uso de mais de um local de gravação como nas geleiras de Truckee, em Sierra Nevada, e no estúdio de *Hollywood* (Von Zuben, 2018).

(...) para a tomada principal, a equipe voltou para o estúdio de Hollywood, onde uma cordilheira em miniatura muito convincente foi feita com madeira, tela de arame, estopa, argamassa, sal e farinha. Além disso, os técnicos do estúdio criaram maquetes para produzir os efeitos especiais, como a cabana dos garimpeiros, que é levada por uma tempestade até a beira de um precipício, em uma das mais longas sequências de suspense cômico do cinema" (Schneider, 2011, p.54).

Figura 16 - Imagens do filme *Em Busca do Ouro* (1925)



Fonte: cinema debate, 2010

Outros grandes exemplos de filmes que tiveram destaque quanto ao uso das suas técnicas arquitetônicas foi o filme *A Viagem à Lua* de Georges Méliès (1902) que contou com o uso de maquetes que foram elaboradas para a construção do cenário da obra e o filme *Metrópolis* de Fritz Lang (1927). Esse último se destacou em virtude de Lang ter tido referências e contato com a arquitetura em sua vida, assim, inserindo uma linguagem arquitetônica mais rica e melhor utilizada na elaboração do cenário cinematográfico (Von Zuben, 2018).

Um dos estilos que mais explorou a ideia de filmagens fora dos estúdios foi o Neorrealismo Italiano (Figura 17), na década de 1940. Essa vanguarda tinha caráter social e foi uma resposta aos filmes americanos que vendiam a ideia de um paraíso na Terra, além de se opor às ideias do ditador Benito Mussolini. Dessa forma, “nesse período, levar as câmeras às ruas significava começar a questionar as normas do regime fascista, que propunha uma representação irreal do país” (Mascarello, 2006, pág. 211). Outrossim, O Neorrealismo Italiano buscava retratar a realidade da classe operária na Itália, e, por isso, era natural que muitas cenas fossem gravadas em ambientes externos, fora dos estúdios. Essa abordagem se desvia, em parte, da limitação de recursos financeiros desses cineastas, que não puderam arcar com os custos elevados de cenários, iluminação e som. Além disso, as gravações externas forneceram uma

representação mais autêntica da realidade vívida pela população (Mascarello, 2006). Isso trouxe para o cinema o que realmente acontecia nas cidades e com as pessoas, em oposição aos roteiros americanos da época, que muitas vezes retratavam uma vida feliz e idealizada, desconectada das dificuldades enfrentadas pelas pessoas, especialmente durante as grandes guerras.

Figura 17 - Imagens do filme *Roma, Cidade Aberta* (1945) de Roberto Rossellini



Fonte: universopop, 2017

Outros filmes que são exemplos de ter utilizado do espaço externo é o filme *Taxi Driver* do diretor Martin Scorsese (1976) e *Cidade de Deus* de Fernando Meirelles (2002). O primeiro conta a trajetória de Travis Bickle (Figura 18), um ex-combatente solitário que virou taxista e tem sua vida muito influenciada pela cidade de Nova York. O filme utiliza o espaço urbano como um personagem central, destacando a decadência e o caos da cidade durante a década de 1970 (Scorsese, 1976). As ruas sujas, os becos escuros, os prédios degradados e as luzes *neon* criam uma atmosfera opressiva e inquietante que reflete o estado mental assustador de Travis e de outros personagens. Esse clássico cinematográfico transmite de maneira profunda o quanto que uma cidade imersa em corrupção, criminalidade e caos pode influenciar a vida de qualquer pessoa podendo torná-la da mesma forma.

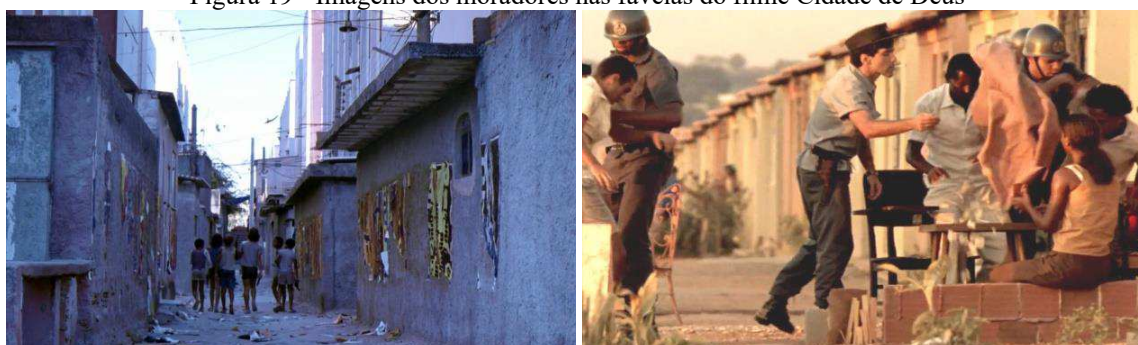
Figura 18 - Frame do filme *Taxi Driver* (1976)



Fonte: sessoesdecinema, 2009

O segundo filme é *Cidade de Deus* (Figura 19) que conta a história de Buscapé, um jovem aspirante a fotógrafo, e de diversos personagens que ilustram a violência, a pobreza e a luta pela sobrevivência. O filme utiliza uma abordagem crua e realista, explorando o ambiente da favela, com suas vielas estreitas, casas simples e a constante presença de conflitos armados. Além disso, o filme apresenta as histórias de diversos criminosos e o caminho que os levou ao mundo do crime. Buscapé, embora tenha presenciado direta e indiretamente essas experiências negativas, sempre buscou manter-se afastado da criminalidade, ciente de sua constante presença e das consequências que ela trazia (Meirelles, 2002).

Figura 19 - Imagens dos moradores nas favelas do filme Cidade de Deus



Fonte: archdaily, 2014

Em relação às animações, como já mencionado neste trabalho, os primeiros cenários eram desenhados à mão e reutilizados nas cenas seguintes; ou seja, apenas os personagens eram redesenhados quadro a quadro para criar a ilusão de movimento, enquanto as paisagens permaneciam fixas. Além disso, as animações não se limitam aos métodos à mão ou à computação gráfica. Algumas utilizam técnicas como o *Stop Motion*, que envolve o uso de objetos reais ou modelados – como o uso de massas de modelar – cujos movimentos são registrados em imagens sequenciais. Também existem técnicas como a rotoscopia, que consiste em desenhar sobre filmagens reais, entre outras abordagens criativas (Pimenta, 2020).

A arquitetura e o urbanismo nas animações têm a capacidade de refletir a visão do cineasta sobre o mundo. Diferentemente do cinema concreto, a animação oferece uma liberdade maior para expandir e reinventar o que está sendo representado. Essa interpretação se manifesta por meio das formas, cores, texturas, paletas cromáticas, estilo de desenho adotado e os ângulos escolhidos para compor as cenas. Portanto, ao vincular a arquitetura, o urbanismo, a animação e as técnicas de desenho a magia acontece.

Entende-se como os espaços arquitetônicos são fundamentais para a produções dos longas-metragens animados, trazendo aspectos reais e familiares às animações com o objetivo de imersão do espectador e

identificação de contextos. O cinema proporciona a criação de espaços cheios de magia e fantasia, vendem sonhos e histórias fascinantes que buscam a realidade, ficção ou utopias capazes de potencializar a nossa imaginação e manipular emoções, com o objetivo de eternizar memórias (Nagai, 2020, pág. 36).

Vale destacar alguns exemplos de animações e sua forma de inserir a arquitetura e o urbanismo; o primeiro é o filme *O Corcunda de Notre Dame* (Figura 20) baseado em um romance do escritor francês Victor Hugo; o desenho gira em torno da história de Quasímodo, um corcunda que vive isolado na catedral de Notre-Dame, em Paris, e se apaixona pela bela cigana Esmeralda. O filme mostra a dualidade entre o bem e o mal, mostra diversas camadas de assuntos profundos e reflexivos; além disso, a catedral torna-se um personagem central para o desenrolar da história, sobretudo, das cenas do personagem principal (Trousdale; Wise, 1996). *O Corcunda de Notre Dame*, sem dúvidas, respira a arquitetura e o urbanismo de Paris, não apenas destacando a catedral, mas como a cidade, as praças, as casas e o traçado urbano.

Figura 9 - Imagem do filme *O Corcunda de Notre Dame* (1996) destacando a cidade



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “*O Corcunda de Notre-Dame*” (1996)

O segundo filme que retrata essas duas áreas é *O Serviço de Entregas da Kiki* (Figura 21) do diretor japonês Hayao Miyazaki (1989); a obra conta a história de Kiki, uma jovem bruxa que, ao completar 13 anos, parte para viver sozinha e se estabelecer em uma cidade costeira. Ela começa a trabalhar como entregadora, usando sua vassoura para voar. O filme apresenta uma cidade litorânea vibrante, com ruas estreitas, prédios coloridos e varandas floridas (Miyazaki, 1989). A paisagem urbana é essencial para a narrativa em virtude da cidade ser um reflexo do crescimento de Kiki e da sua adaptação ao mundo ao seu redor.

Figura 21 - Kiki sobrevoando uma cidade



Fonte: jornalnoroeste, 2024

O arquiteto italiano Bruno Zevi (1996), em sua obra *Saber Ver a Arquitetura*, evidenciou como o cinema também oferece contribuições para a arquitetura e o urbanismo. Zevi critica a técnica tradicional de elaboração de desenhos técnicos feitos à mão, como fachadas, plantas baixas e elevações. Em outras palavras, ele compreende que, para projetar um espaço, é necessário entender como ele funcionará e de que forma o indivíduo poderá utilizá-lo. Ou seja, o espaço interno torna-se o protagonista, como ele mesmo destaca na citação mencionada abaixo, concluindo que, para saber fazer arquitetura, é imprescindível compreender o espaço interno e valorizar os meios que serão utilizados no processo projetual.

Quem quer se iniciar no estudo da arquitetura deve, antes de mais nada, compreender que uma planta pode ser abstratamente bela no papel: quatro fachadas podem parecer bem estudadas pelo equilíbrio dos cheios e dos vazios, dos relevos e das reentrâncias; o volume total do conjunto pode mesmo ser proporcionado, e, no entanto, o edifício pode resultar arquiteturalmente pobre. O espaço interior, o espaço que, como veremos no capítulo seguinte, não pode ser representado perfeitamente em nenhuma forma, que não pode ser conhecido e vivido a não ser por experiência direta, é o protagonista do fato arquitetônico (Zevi, 1996, pag. 18).

Ademais, ao longo de sua obra, o autor apresenta outros métodos e ferramentas que não são utilizados apenas por arquitetos, mas também por outros artistas, como o pintor — que representa a arquitetura e o urbanismo por meio de tintas, pincéis e telas —, e o fotógrafo, que, algum tempo depois, passou a buscar os melhores ângulos para destacar a arquitetura em suas imagens. Em suma, esses métodos restringem o processo arquitetônico, uma vez que se baseiam, no máximo, em três dimensões: altura, profundidade e largura. Dessa forma, para

superar esses métodos tradicionais, Zevi posteriormente destaca a importância da abordagem da sétima arte: o cinema.

A descoberta da cinematografia é altamente importante para a representação dos espaços arquitetônicos porque, se bem aplicada, resolve praticamente todos os problemas colocados pela quarta dimensão. Se percorrermos um edifício com uma filmadora e, em seguida, projetarmos o filme, reviveremos os nossos passos e uma grande parte da experiência espacial que os acompanhou (Zevi, 1996, pag. 50 - 51).

Portanto, fica evidente que a arquitetura e o urbanismo são essenciais para o cinema de forma geral e vice-versa. As paisagens, os ângulos, as cores, as vegetações, os estilos arquitetônicos e o traçado urbano influenciam diretamente no contexto de uma obra cinematográfica, oferecendo subsídios não apenas para a concepção das cidades reais, nas quais a sociedade vive, mas também para a criação de cidades fictícias.

CAPÍTULO II

CONCEITO DE CIDADE: A CIDADE REAL E A CIDADE IMAGINÁRIA



BATMAN: O LONGO DIA DAS BRUXAS (2021)

“As cidades dos filmes adquirem significados diferentes, na medida em que são vivenciadas por personagens diferentes que, em oposição àqueles do teatro, possuem maior mobilidade no tempo e no espaço, mas a partir da visualidade inerente ao cinema restringem a capacidade imaginativa permitida aos leitores de romances”.

(PAULO EMÍLIO SALLES GOMES, 2005, pág. 106)

2. CONCEITO DE CIDADE: A CIDADE REAL E A CIDADE IMAGINÁRIA

O conceito de cidade pode ser analisado tanto de uma perspectiva objetiva quanto subjetiva, sendo caracterizado por uma aglomeração humana com interações sociais, econômicas e políticas. Elementos como casas, edifícios, paisagens naturais e artificiais, ruas, monumentos históricos e mobiliários urbanos compõem a cidade. É difícil imaginar um tempo em que as cidades não existissem, sem as interações humanas, o tráfego de veículos e os sons característicos do ambiente urbano. Para compreender a origem das cidades, é necessário voltar à pré-história e estudar os primeiros vestígios humanos até a contemporaneidade, sempre observando sua relação com a natureza, os animais, o espaço ao redor e outros seres humanos.

Além disso, a cidade concreta se expande para a cidade imaginária possibilitando que o ser humano possa analisar, perceber, entender e idealizar um lugar de pertencimento e um melhor espaço urbano. Desse modo, é importante ressaltar a figura social da cidade como lugar de identidade, de experiências e de imaginação.

2.1. A breve história da origem das Cidades

O período paleolítico é caracterizado pelo nomadismo do homem, entretanto já há vestígios de interação humana com o lugar: a caverna. Essa relação é marcada por dois motivos específicos, como a inquietação em enterrar os mortos e a preocupação com o abrigo. Maria Encarnação Sposito (1988) em sua obra *Capitalismo e Urbanização* afirma que essa relação se manifesta com base nesses elementos, sendo possível perceber que, ainda no período paleolítico, já se delineavam os primeiros indícios do que viriam a ser as cidades. Mesmo sem uma habitação permanente, os grupos humanos da época já estabeleciam vínculos com determinados espaços, que funcionavam tanto como locais de encontro quanto de rituais simbólicos.

No período Mesolítico, surge a primeira condição essencial para a fixação do homem ao território: os suprimentos alimentares, oriundos dos excedentes proporcionados pela agricultura e pela criação de animais. Esse processo levou cerca de quatro mil anos para se sistematizar, ocorrendo de forma gradual. Lewis Mumford (1998), historiador estadunidense, em sua obra *A Cidade na História*, destaca que essa etapa de produção de excedentes foi possível, sobretudo, graças à mulher, cujos movimentos eram mais limitados e cuja estrutura física era considerada mais frágil em comparação à do homem. Além disso, ela necessitava de pausas frequentes para cuidar e proteger seus filhos, assegurando-lhes alimento, segurança e descanso. Posteriormente,

o período Neolítico ficou marcado pela fixação definitiva do ser humano em determinado espaço, com o abandono do nomadismo. Esse processo ficou conhecido como Revolução Agrícola.

O neolítico foi, assim, marcado pela vida estável das aldeias, que se caracterizava por proporcionar condições melhores — se comparadas às da vida itinerante de antes —, para a fecundidade (a fixação permitiu mais tempo e energia para a sexualidade), a nutrição (a alimentação não dependia mais exclusivamente das atividades predatórias, mas estava garantida pela agricultura e criação) e a proteção (dando então segurança ao sustento e reprodução da vida) (Sposito, 1988, pag.13).

A partir dessa configuração social, as aldeias começaram a surgir, e os primeiros trabalhos desenvolvidos baseavam-se em atividades elementares, diferenciando-se principalmente por gênero, força física e idade. Apesar da fixação do homem em um território, ainda não existiam condições adequadas para o surgimento das primeiras cidades. Era necessário o desenvolvimento de uma organização social mais complexa, com o aparecimento e a distinção das classes sociais, além da consolidação da figura de um chefe protetor e dominador. Para que essas mudanças ocorressem, o antigo homem caçador transformou-se em aldeão, assumindo a responsabilidade de proteger a aldeia contra animais ferozes e grupos humanos ainda nômades. Todavia, nem todos os aldeões se tornavam líderes; apenas aquele que demonstrasse maior força, coragem e capacidade de proteção era reconhecido como chefe. Os demais aldeões, por sua vez, submetiam-se à sua autoridade, oferecendo-lhe tributos — os excedentes —, o que originava uma relação de dominação. Dessa forma, o líder da aldeia passou a representar a figura do chefe político e, posteriormente, do rei. Em síntese, esse processo contribuiu significativamente para a formação das sociedades de classes (Sposito, 1988).

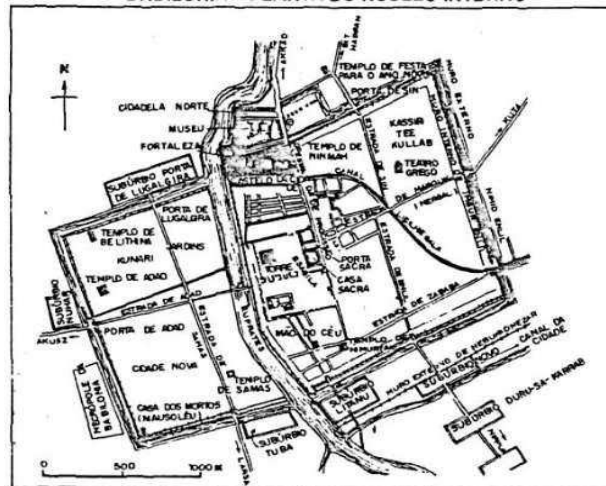
Outro aspecto relevante a ser destacado é o surgimento dos artesãos e de outros trabalhadores que passaram a se fixar em um mesmo território. Com o passar dos anos e diante da possibilidade de formação de uma sociedade emergente, esses indivíduos contribuíram significativamente para a construção das cidades, prestando serviços tanto aos líderes políticos quanto aos religiosos. Estima-se que as primeiras cidades tenham surgido por volta de 3500 a.C., na Mesopotâmia, mais precisamente nas proximidades dos rios Tigre e Eufrates, e, posteriormente, junto ao rio Nilo (3100 a.C.), ao rio Indo (2500 a.C.) e ao rio Amarelo (1550 a.C.). Essas regiões apresentavam características semelhantes e, muito provavelmente, o sucesso no desenvolvimento urbano deveu-se à presença de terrenos semiáridos e à proximidade com grandes cursos d'água, fatores que favoreciam a agricultura e o abastecimento. Ressalta-se ainda a importância da figura central do rei — líder político e

espiritual — e da elite, geralmente concentrada nas áreas centrais das cidades, o que permitia o intercâmbio de ideias entre os membros da classe dominante, favorecendo a consolidação das estruturas de poder, a exploração de classes e o desenvolvimento das esferas política e econômica (Sposito, 1988).

Alguns centros urbanos começaram a se destacar e a se tornar estados independentes, como as cidades de Ur e Babilônia. Essas e outras cidades eram frequentemente cercadas por muros e, em alguns casos, por fossos, o que delimitava de forma clara o espaço urbano e auxiliava os governantes na proteção da população contra ataques inimigos. Além disso, possuíam sistemas de canais destinados a conduzir água para regiões semiáridas e viabilizar o transporte de produtos e matérias-primas para áreas mais distantes. O traçado urbano era caracterizado por ruas e muros dispostos em linhas retas, formando ângulos retos. Um exemplo notável é a cidade da Babilônia (Figura 22), que apresentava um formato retangular, medindo aproximadamente 2.500 metros por 1.500 metros, e era organizada em lotes de propriedade privada, em contraste com o campo, onde as terras eram administradas coletivamente (Sposito, 1988).

A parte mais interna era reservada aos reis e sacerdotes (poder político e religioso), e aí estavam localizados os templos dos deuses, que eram construções grandes e elevadas, geralmente tendendo a formas piramidais e cercadas por jardins (todo mundo já ouviu falar dos jardins suspensos da Babilônia). O campo administrado em comum era dividido em posses, cada uma delas sob o "controle" de uma divindade, que dava sustento a um templo na cidade. Em cada um dos templos havia um santuário, uma torre-observatório, armazéns e lojas onde viviam e trabalhavam diversas categorias de especialistas, como padeiros, fiandeiras, tecelãs, ferreiros, escribas e sacerdotes. Todos estes especialistas eram auxiliados em seus trabalhos por escravos. As partes mais externas da cidade eram abertas a todos. Aí localizavam-se muitas casas, que tentavam reproduzir, em pequena escala, a forma dos templos com pátios internos e muralhas (Sposito, 1988, pág. 20-21).

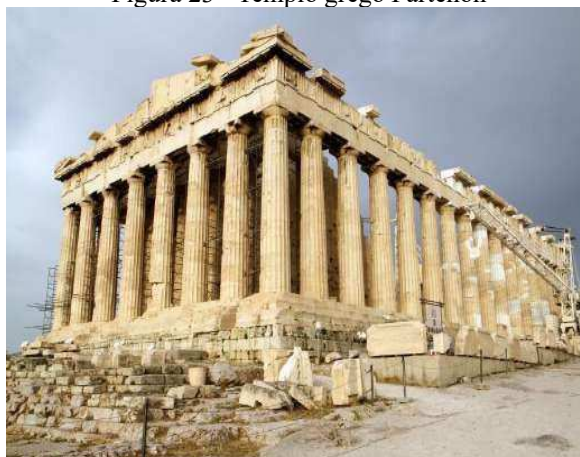
Figura 22 - Planta do núcleo interno da Babilônia



Fonte: Benévolo, 1993

É importante destacar que outras civilizações também se sobressaíram em seus processos de expansão territorial e desenvolvimento urbano, como é o caso da Grécia Antiga. Essa civilização teve grande influência no crescimento da arquitetura, da política — especialmente em Atenas —, da cultura, das guerras, da filosofia, da matemática, da pintura, da escultura e até mesmo da moda. A arquitetura grega foi marcada pela construção de templos religiosos (Figura 23) dedicados aos deuses da mitologia, teatros, praças e edifícios públicos que abrigavam atividades políticas. De acordo com Benévolo (1993), em sua obra *História da Cidade*, o espaço urbano grego era dividido em três zonas: as áreas privadas, destinadas às moradias; as áreas públicas, voltadas à política, ao lazer e ao comércio; e as áreas sagradas, dedicadas aos deuses. Além disso, diferentemente de Roma, a Grécia Antiga não se constituía como uma civilização unificada; suas cidades eram conhecidas como cidade-estado, ou *pólis*, termo que indicava a autonomia política e administrativa dessas localidades, que funcionavam como estados independentes.

Figura 23 - Templo grego Partenon

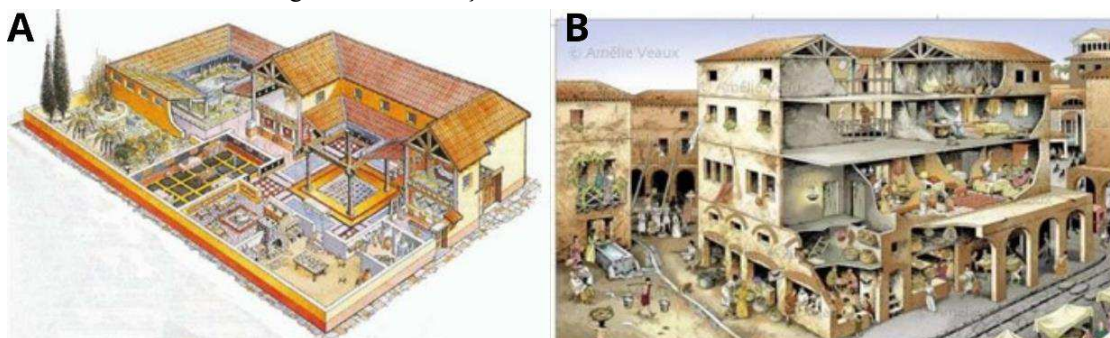


Fonte: infoescola, 2012

A urbanização foi essencial para o crescimento e progresso das cidades, e um grande império se destacou por essa característica: Roma. Isso ocorreu devido ao seu poder centralizado, às guerras de expansão e ao processo de romanização dos povos estrangeiros. Dessa forma, a urbanização deixou de ser um fenômeno espontâneo e passou a ser resultado do estabelecimento dos romanos nas cidades conquistadas. Além disso, o império se destacou pelo traçado urbano mais complexo e pela riqueza de sua arquitetura, política, cultura e história.

A construção romana era caracterizada por termas, aquedutos, capitólios, fóruns, templos, circos, mercados, mausoléus, *domus* e *insulae*, entre outros. As *domus* (Figura 24 - A) eram residências destinadas à classe rica e dominante romana, geralmente construídas em áreas urbanas e com um *layout* bem planejado, com vários cômodos organizados em torno de um pátio central, o átrio, que muitas vezes contava com jardim ou fonte. Já as *insulae* (Figura 24 – B), destinadas aos plebeus, classe pobre e maioria, eram edificações de vários andares, construídas com materiais mais baratos, como madeira e tijolos, comuns em áreas urbanas densamente povoadas. Esses edifícios podiam ter muitos andares, sendo o térreo ocupado por lojas e os andares superiores destinados às classes médias e inferiores (Sposito, 1988).

Figura 24 – Ilustração da Domus e da Insulae romana



Fonte: unhistoriador, 2012 e seguindopassoshistoria, 2018

Apesar da grandiosidade de Roma, o saneamento básico era precário: as ruas eram estreitas e tortuosas, a população descartava seus dejetos ao ar livre, não havia iluminação pública adequada, as termas estavam sujas e a população não possuía direitos. A desarticulação da rede urbana romana foi uma das principais consequências da queda do império, resultante do fim do poder central, o que provocou a diminuição das conexões entre as cidades e, em algumas regiões, o seu desaparecimento total. Com a extinção das leis que protegiam o comércio, a produção artesanal e as mercadorias de luxo desapareceram, assim como os investimentos necessários para manter estradas e portos (Sposito, 1988). Outras civilizações também se destacaram pelo seu avanço, como o Egito, a Mesopotâmia, a Índia Antiga, a China Antiga e os povos mesoamericanos (Maias, Astecas e Incas).

Alguns pontos foram determinantes para a organização social e a urbanização na Antiguidade, como a especialização do trabalho, a divisão social, as cidades como centros de poder e produção de excedentes alimentares, o aumento e a expansão das cidades, o surgimento da escrita e a organização mais complexa do espaço urbano. Além disso, houve a interrupção da navegação pelo Mediterrâneo o que causou a paralisação do comércio e a consequente extinção da figura dos mercadores e levou à perda da centralidade econômica das cidades europeias. Esse processo consolidou a ruralização da Europa Ocidental e abriu caminho para a consolidação do modo de produção no feudalismo (Sposito, 1988).

Na Idade Média, as cidades eram protegidas e dirigidas pela Igreja Católica, sendo que muitas delas, especialmente as de origem romana, possuíam uma sede episcopal, com a figura do bispo assumindo grande importância, pois era ele quem defendia a cidade das invasões bárbaras. A sociedade medieval era rigidamente dividida em classes, com base no sistema feudal, que organizava a vida social, política e econômica em torno da posse da terra, controlada pela nobreza e pelo clero, enquanto os camponeses trabalhavam nas terras em troca de proteção. A maior parte da população vivia em condições de submissão e servidão, sem mobilidade social (Sposito, 1988).

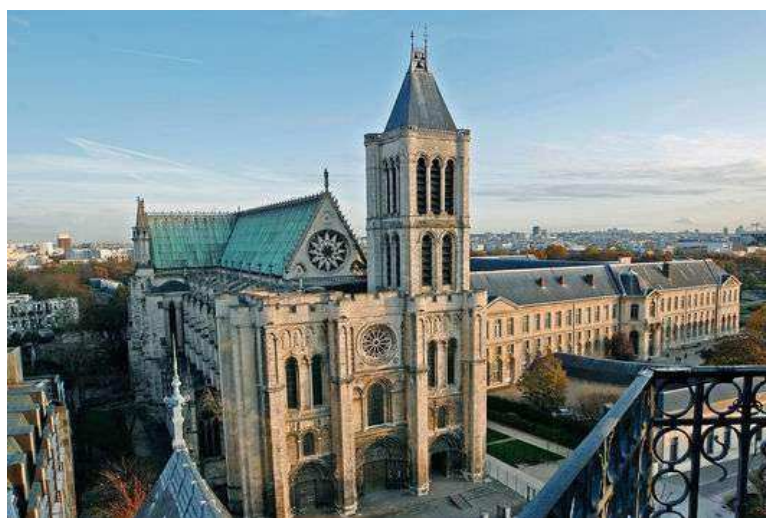
Em relação à estrutura urbana, as cidades tornaram-se menores, com uma população reduzida que servia à Igreja; além disso, devido à frequente ocorrência de invasões, as cidades eram cercadas por muralhas para proteção. As ruas, que mantiveram o traçado da época anterior, estavam deterioradas por falta de manutenção, tornando-se verdadeiros lamaçais. O traçado dessas vias, além de irregular, seguia as antigas trilhas rurais. Até o século XII, as ruas se desenvolviam de forma linear, acompanhando estradas ou rios, mas, a partir da metade do século XII até o XIII, o traçado urbano começou a se modificar, adotando um formato ortogonal (Harouel, 1990). A seguir, apresenta-se a citação sobre como surgiu uma cidade medieval, Bruges.

Numerosas cidades surgem nas proximidades de um castelo fortificado, o que pode ser explicado pelo fato de o castelo representar uma proteção e ainda pelo fato de ser implantado de maneira a vigiar um ponto de passagem, uma ponte, um córrego, uma estrada ou um entroncamento. Essas condições são propícias a um desenvolvimento comercial, sobretudo se o senhor permite a formação de um mercado para os habitantes. Aliás, o castelo onde reside um senhor poderoso oferece em si possibilidades suficientes para atrair mercadores e, consequentemente, taberneiros para acolhê-los, assim como artesãos e operários. Assim se dá o processo de formação do *portus* que se torna a cidade Bruges (Harouel, 1990, pág. 37).

Ademais, a arquitetura medieval foi marcada por dois estilos que mais se destacaram na

época, o românico - como castelos, fortalezas e igrejas - e o gótico (Figura 25) - o grande destaque são as igrejas e catedrais. A arquitetura românica ficou muito conhecida pelo seu caráter robusto, bruto e de estrutura grande com poucas janelas e portas, pois um de seus usos mais frequentes era proteger a população da cidade contra ataques inimigos; enquanto isso, a arquitetura gótica mostrava grandiosidade, elegância, intimidação, medo e sua estrutura possuía vitrais e esculturas que lembravam passagens bíblicas e avisos contra o mal.

Figura 25 - Exemplo da arquitetura gótica - Basílica de Saint Denis na França



Fonte: minorsights, 2017

Além das muralhas, outros elementos urbanos eram comuns nas cidades medievais, como poços, cisternas e fontes, que geralmente ficavam próximas a elas. A água era mantida perto das muralhas como uma estratégia contra o possível envenenamento por parte de inimigos, caso fosse armazenada mais distante. As muralhas não se limitavam a características das cidades, mas também se estendiam aos aspectos rurais, uma vez que existiam jardins, granjas, campos cultiváveis, rebanhos e vinhedos. Como consequência, a insalubridade das ruas aumentava, já que eram desprovidas de um sistema de esgoto adequado e saneamento básico. Em contrapartida, a partir do século XII, em Paris, França, o governo passou a se preocupar com a qualidade das vias, pavimentando-as, e, a partir do século XIV, as grandes cidades medievais seguiram o exemplo francês (Harouel, 1990). Ao final da Idade Média, o comércio se expandiu consideravelmente; os burgueses – comerciantes que viviam nas cidades – que se opunham ao domínio dos senhores feudais, começaram a exercer influência política ao lado dos monarcas absolutistas (Sposito, 1988).

Com o fim da Idade Média e o advento da Idade Moderna, o comércio impulsionou o renascimento e a expansão das cidades, acompanhados pela valorização do dinheiro, das

riquezas e da propriedade privada. Agricultores libertos do sistema feudal passaram a atuar na indústria e conquistaram seu espaço no ambiente urbano. Segundo Costa, Silva e Rodrigues (2013) ponderaram que, para o surgimento do capitalismo comercial, ocorreu o aumento da circulação monetária e a concentração de lucros obtidos com o comércio de grande escala. Nesse contexto, grandes instituições bancárias passaram a financiar, junto aos burgueses, as Monarquias Nacionais europeias. Esse processo impulsionou a consolidação dos Estados Nacionais e seu fortalecimento, intensificado posteriormente com a expansão dos Impérios Coloniais. Essa nova forma de governo incentivou as buscas por novos territórios e mundos, dando início às Grandes Navegações, o que possibilitou o descobrimento de novos territórios e a exploração das populações originárias, como os indígenas do atual continente americano, assim como de sua fauna e flora.

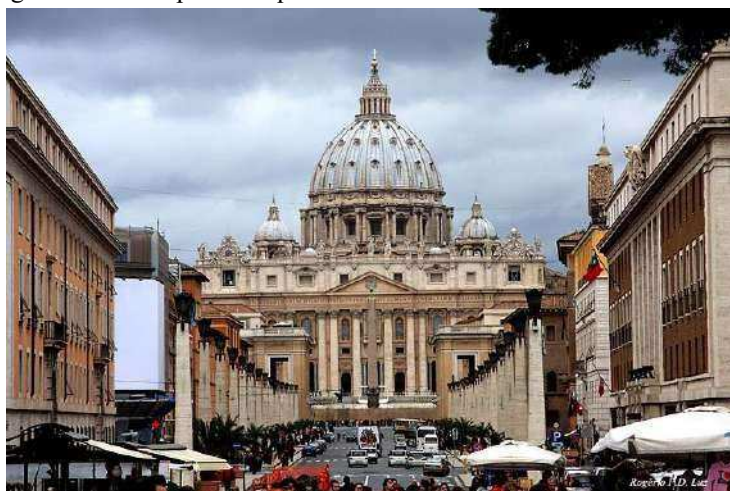
Vale destacar que, com o avanço do capitalismo nas cidades, houve o enfraquecimento do ideal de pobreza e a saída dos servos dos feudos, o que gerou uma crise que favoreceu a centralização do poder monárquico. A manufatura começou a se expandir com a fragmentação da produção e o controle do capital comercial, promovendo a divisão do trabalho e o surgimento do trabalho assalariado. A burguesia fortaleceu-se e se aliou à monarquia, enfraquecendo os privilégios feudais e corporativos. Essa aliança impulsionou o comércio, a navegação e os grandes descobrimentos, e a sociedade, antes marcada pela simplicidade feudal, passou a valorizar o consumo e a sofisticação (Sposito, 1988).

Além disso, o Renascimento e o Iluminismo foram movimentos fundamentais para o desenvolvimento das cidades, do urbanismo, da arquitetura, da cultura, da ciência e da arte. Ao se oporem aos valores medievais, essas correntes históricas promoveram a busca pelo conhecimento baseado na essência humana, deixando de lado os ideais impostos pela Igreja. Ambas adotaram o antropocentrismo, valorizando a razão, a ciência e a liberdade de pensamento humano. Vale ressaltar que a arte ganhou grande destaque, com o aprimoramento de novas técnicas que buscavam retornar aos clássicos da Antiguidade, sobretudo à arte greco-romana. Assim, era muito comum que as características artísticas procurassem o ideal de beleza, associado à simetria, à nudez, à harmonia, ao naturalismo, ao realismo e ao claro-escuro.

Na arquitetura (Figura 26), muitos nomes se destacaram e foram responsáveis por verdadeiras obras-primas, como os arquitetos Filippo Brunelleschi, Arnolfo di Cambio e Emilio De Fabris, responsáveis pela igreja Santa Maria Del Fiore e Donato Bramante, que foi responsável pela Igreja de Santa Maria Presso San Satiro (Arquitetura [...], 2021; Duomo [...], 2019). No urbanismo, especialmente no traçado urbano, muitos renascentistas e estudiosos

contemplavam a visão de cidade ideal, com figuras geométricas engenhosas e polígonos mais complexos. Contudo, tal idealismo não era totalmente viável, focando-se, na prática, em ruas retilíneas com convergências para praças ou edifícios, possibilitando conexões orgânicas. Outrossim, o ideal das praças era que elas se tornassem o elemento central e fossem acessíveis e visíveis de qualquer rua. Com o traçado retangular, isso ainda era possível, visto que a praça quadrada poderia ser acessada pelas ruas laterais (Harouel, 1990).

Figura 26 - Exemplo da arquitetura renascentista - Basílica de São Pedro



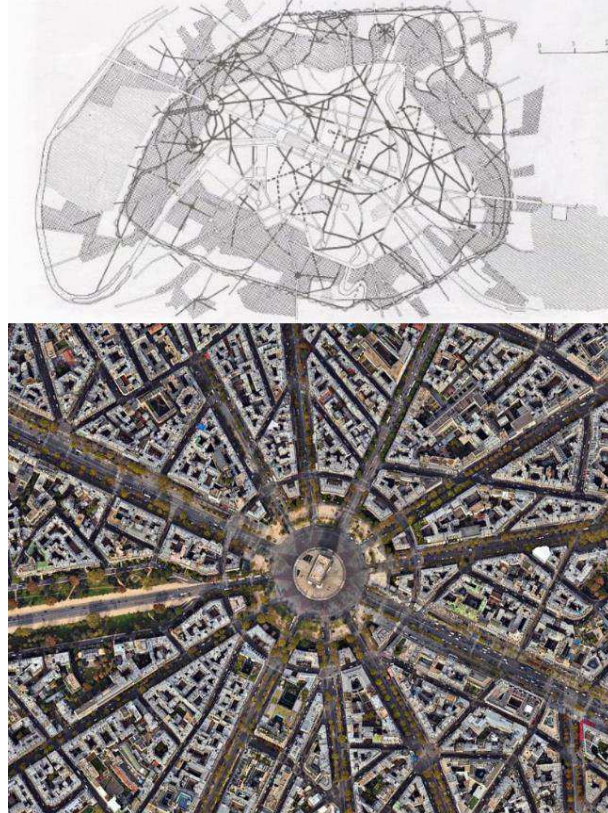
Fonte: Rogério P.D. Luz, 2013

No século XVIII, algumas cidades começaram a desenvolver uma concepção de ambiente urbano mais higiênico e respirável, com ruas mais largas e salubres, destacando a preocupação com a água. Em Paris, foi decretado que os mortos não seriam mais enterrados nas igrejas, mas sim em cemitérios, embora a sociedade, com seu caráter religioso e devoto à Igreja, tenha resistido a essa mudança (Harouel, 1990). Ainda nesse século, mais precisamente em 1789, na Inglaterra, ocorreu a Primeira Revolução Industrial, marcada pela mecanização da produção, pelo uso do carvão e da máquina a vapor, pelo surgimento das fábricas e pela urbanização acelerada. No século XIX, a revolução se estendeu para outros países como França, Bélgica, Alemanha, Itália, Rússia, Japão e Estados Unidos. A Segunda Revolução Industrial, em 1850, trouxe inovações tecnológicas, o aprimoramento de técnicas anteriores, a substituição do carvão pelo petróleo, o surgimento da eletricidade, o desenvolvimento da metalurgia, entre outras transformações.

Com o aumento da população nas cidades e o crescente êxodo rural, arquitetos e urbanistas passaram a se preocupar com o urbanismo em várias partes da Europa. Nesse contexto, alguns planos de planejamento e traçado urbano se destacaram, como o plano de

Haussmann. Napoleão III contratou o barão Haussmann para modernizar Paris e alterar seus aspectos antigos. Seu estilo de urbanismo se distingue pela implantação de uma extensa malha de vias amplas que atravessam toda a cidade de forma abrangente, tanto nas áreas centrais mais densamente povoadas quanto nas regiões periféricas, ainda em processo de Urbanização (Figura 27). Esses traçados foram planejados com uma visão ampla e integrada, com diversos cruzamentos em forma de estrela. Além disso, foram implementadas diversas infraestruturas modernas, como redes de esgoto, sistemas viários, feiras públicas, sedes administrativas, mercados cobertos e higienizados, abastecimento de água e gás, instituições escolares, penitenciárias, unidades hospitalares, estações de transporte, áreas verdes, entre outras (Harouel, 1990).

Figura 27 - Projeto urbanístico do barão Haussmann



Fonte: ricardotrevisan, 2022 e whitemad, 2024

Barcelona, na Espanha, é um exemplo marcante de modernização do traçado urbano, especialmente a partir do plano elaborado pelo urbanista e engenheiro Ildefons Cerdà, que idealizou um modelo de cidade que priorizava vias amplas e áreas com vegetação (Figura 28). Para concretizar essa visão, Cerdà projetou um traçado urbano baseado em um padrão regular, com ruas que se cruzam em ângulos retos, formando um esquema ortogonal, sendo cortado em alguns pontos por largas avenidas diagonais que percorrem a cidade. Um dos elementos mais

inovadores do seu plano foi a repetição de quarteirões com formato octogonal padronizado, cujos cantos eram cortados (chanfrados), o que favorecia tanto a fluidez do tráfego quanto a circulação do ar e da luz natural (Cassou, 2020). Outros lugares também modificaram seus traçados urbanos, como Amsterdã, Roma, Inglaterra, Alemanha, Estados Unidos e, mais tarde, o Brasil.

Figura 28 - Traçado urbano de Barcelona



Fonte: Inbec, 2019

O crescimento acelerado dos desafios urbanos, como a miséria, a poluição e a falta de organização, ao longo dos séculos XVIII e XIX, levou diversos países e cidades a adotarem estratégias para amenizar esses impasses. No final do século XIX, foram aprovadas legislações trabalhistas em países como os Estados Unidos e a Inglaterra, com o objetivo de garantir proteção aos trabalhadores. Além disso, houve a proibição do trabalho infantil nas indústrias, avanços na saúde pública, com melhorias nos serviços médicos e hospitalares voltados à classe operária, e a oferta de alimentos e moradia para pessoas em situação de desemprego (Costa; Silva; Rodrigues, 2013).

Durante o século XX, observou-se uma intensa expansão urbana, que passou a ocorrer em escala global. As mudanças impulsionadas pelo capitalismo nas estruturas sociais e econômicas de vários países foram determinantes para esse avanço, mesmo em regiões onde o processo de industrialização foi limitado, especialmente em países com baixo desenvolvimento

econômico e social. Outra tendência marcante desse período foi a consolidação do fenômeno da metropolização, com as grandes cidades se tornando cada vez mais comuns, com maior destaque em países como os Estados Unidos, Japão, China, Brasil, Índia, México, além das nações da Europa Ocidental e de diversas regiões da América Latina (Costa; Silva; Rodrigues, 2013). O século XX também foi marcado por acontecimentos históricos, tecnológicos e científicos significativos, como a Primeira e a Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria, a Crise de 1929, a corrida espacial, a invenção do computador e da internet, a criação de antibióticos, entre outros.

Atualmente, a internacionalização do capital vem se realizando com as multinacionais, e a articulação entre os lugares (da produção e do consumo) não apenas ao nível regional ou nacional, mas agora transnacional. Ao se exportar o capital (dinheiro e tecnologia) do “centro” (países desenvolvidos) para a “periferia” (países subdesenvolvidos), promove novas etapas no processo de industrialização. Assim, é possível realizar, na “periferia”, uma produção do mesmo tipo que a do “centro”, promovendo a integração de diferentes territórios em diferentes continentes numa economia globalizada. Esse processo cria no espaço geográfico, atual, processo de acumulação do capital de forma desigual e combinada. Cria espaços geográficos desiguais. Tal fato pode ser visto atualmente, com cidades em níveis diferenciados de desenvolvimentos. Também, este processo ocorre entre países, regiões e lugares (Costa; Silva; Rodrigues, 2013, pág.08).

Em suma, discorrer acerca da origem e da história das cidades é decerto plural, complexo e extenso; as cidades atuais para existirem tiveram que partir de um início, um ponto principal que traz destaque aos excedentes alimentares, ao surgimento da relação de classes sociais diferentes e da figura de um líder ou de uma classe dominante. Lewis Mumford (1998), em sua obra *A Cidade na História* pondera que para compreender a essência da cidade, é necessário percorrer seu caminho inverso, começando pelas formas urbanas mais desenvolvidas e complexas, até alcançar seus elementos originários, por mais distantes que estejam no tempo, no espaço ou nas tradições culturais. O próximo subtópico mostrará uma visão real acerca das cidades atuais, as nuances que há em sua percepção e a necessidade de se imaginar dentro da cidade concreta e da cidade fictícia.

2.2. Cidades: Viver, pertencer e idealizar

A cidade do século XXI é, ao mesmo tempo, complexa, diversa, mista e única. Embora muitas cidades compartilham características semelhantes em termos teóricos, cada uma se distingue por seus costumes, pessoas e hábitos, o que as torna essencialmente singulares.

Algumas possuem ampla arborização, enquanto outras carecem de áreas verdes. Há cidades dominadas por carros e congestionamentos, enquanto outras priorizam a caminhabilidade e o transporte ativo. Algumas oferecem múltiplas opções de lazer, enquanto outras quase não incentivam esse aspecto. Algumas promovem o convívio social, enquanto outras enfrentam altos índices de violência e criminalidade. As cidades podem assumir muitas formas e expressar diferentes realidades, mas, sem dúvida, são o lar de grande parte da população mundial.

O século XXI é frequentemente visto como a era do futuro, marcada pelo avanço da tecnologia, da ciência e pelo desenvolvimento socioeconômico. Nesse contexto, os espaços urbanos estão em constante transformação, acompanhando dinâmicas intensas de mudança. No entanto, esse processo ocorre de maneira distinta em cada localidade: algumas cidades avançam de forma mais gradual, enquanto outras passam por transformações mais fluídas e aceleradas. Essa diferença no ritmo de desenvolvimento reflete um dos grandes desafios enfrentados pelas cidades contemporâneas: a desigualdade. Enquanto em algumas regiões há vitalidade urbana, espaços sociais sustentáveis, segurança, avanços na educação e na economia, estímulo à caminhabilidade, valorização da identidade cultural, opções de lazer e preocupação com a saúde física, emocional e psicológica da população, em outras observa-se um movimento oposto, marcado pela ausência ou fragilidade desses elementos.

A Primavera Árabe (Figura 29) foi um movimento revolucionário iniciado em 2010, envolvendo a população de diversos países árabes no Norte da África e no Oriente Médio. Marcado por intensos protestos e manifestações, o movimento expressava a insatisfação popular diante da desigualdade social, do desemprego, da repressão policial e da falta de liberdade de expressão. Além disso, os manifestantes exigiam justiça contra a corrupção e clamavam por regimes mais democráticos. O movimento teve início quando o vendedor ambulante Mohamed Bouazizi ateou fogo ao próprio corpo como forma de se manifestar contra o confisco dos seus bens enquanto trabalhava. Esse ato foi de tamanha importância que resultou em várias outras manifestações na Tunísia e em outros países como Egito, Iraque, Síria, Omã, Líbano e outros que lutavam pelos mesmos direitos. Como consequência, alguns ditadores foram derrubados do poder como na Tunísia, na Líbia, no Iêmen e no Egito, contudo os conflitos acarretaram em grandes crises econômicas e em um alto índice de refugiados e de mortos (Elias, 2023).

Figura 29 - Protesto contra o presidente Hosni Mubarak no Egito



Fonte: getty images, 2011

As cidades também se configuram como espaços de luta e de busca por melhores condições sociais, econômicas e políticas. Muitos cidadãos, além de reivindicarem seus direitos, procuram melhorar suas condições de vida nas próprias comunidades. No entanto, diversas cidades ainda enfrentam graves problemas de segurança pública, com altos índices de violência e tráfico de drogas — verdadeiros cenários de guerra, nos quais grupos criminosos disputam territórios com o Estado. Apesar desse contexto, algumas localidades têm buscado alternativas para promover o bem-estar da população. Um exemplo notável disso é a cidade de Medellín, na Colômbia.

Medellín transformou-se de um símbolo de violência para um exemplo global de renovação urbana e social. A cidade implementou Projetos Urbanos Integrados (PUIs), que unem 3 etapas no processo: intervenções físicas, sociais e institucionais, visando qualidade de vida e inclusão (Figura 30). As atuações físicas se basearam em modificações urbanas de várias escalas como nas habitações, mobilidade, meio ambiente, espaço público, intervenções coletivas e outras; enquanto no componente social a chave estava na participação da comunidade e na sua interação com o espaço; e a intervenção institucional que estava focada nos departamentos municipais. A escolha das comunas para o primeiro Projeto Urbano Integrado, baseou-se em critérios como baixa qualidade de vida, altos índices de homicídios e habitação informal. O projeto buscou destacar a rua como elemento central, promovendo convivência, inclusão e conexão com os espaços urbanos e as moradias dos habitantes (A transformação [...], 2024).

Figura 30 - Transformação urbana de Medellín



Fonte: WRI Brasil/Flick, 2024

Entre 2019 e 2020, o mundo foi acometido pelo vírus da Covid-19, que ceifou a vida de milhões de pessoas em todo o planeta. Como consequência, a pandemia, além de ser letal para muitos, impactou profundamente a economia de diversos países, sobrecarregou o sistema de saúde e evidenciou a carência de moradias adequadas que atendam às necessidades dos indivíduos, assim como a falta de espaços verdes sustentáveis e coletivos. Grandes debates sobre o mundo pós-pandemia ainda ecoam até hoje. Durante aproximadamente dois anos, muitas pessoas evitaram o contato físico com outros indivíduos devido à forma de transmissão do vírus. Esse distanciamento social, além de afetar a interação entre as pessoas, gerou impactos na saúde física, emocional e mental, resultando em problemas como ansiedade generalizada, depressão, estresse, fobias, falta de vitamina D, dificuldades de locomoção, sedentarismo, entre outros.

Durante a pandemia de COVID-19, observou-se um aumento significativo nos níveis de ansiedade e estresse em todo o mundo. Este fenômeno é resultado de uma variedade de fatores complexos e inter-relacionados, conforme evidenciado por estudos recentes. Entre as causas identificadas estão o medo do contágio pelo vírus, a incerteza em relação ao futuro, preocupações com a saúde pessoal e de entes queridos, além do impacto das restrições de movimento impostas para conter a propagação do vírus (Gomes et al., 2024, pág. 06).

No âmbito das memórias de cada habitante, transita um conceito, uma forma, uma percepção do que é a cidade. Ela se configura de maneira singular, carregando memórias, afetos e experiências que moldam diferentes percepções sobre o que representa. Para alguns, é palco de lutas sociais e reivindicações por direitos; para outros, é o espaço dos encontros, da convivência com amigos e familiares, um território de afeto. Há quem a veja como cenário de sofrimento, marcado por desigualdades e violências, mas também como símbolo de resistência e esperança. E há ainda aqueles que a reconhecem simplesmente como lar — lugar de

pertencimento e identidade. Essa pluralidade de sentimentos em relação à cidade ecoa nos versos do poema *Canção do Exílio*, do maranhense Gonçalves Dias ao expressar a profunda saudade de sua terra natal: "minha terra tem palmeiras, onde canta o sabiá; as aves, que aqui gorjeiam, não gorjeiam como lá..." (Rocha, 2024, pág. 08). Nesse sentido, a cidade ultrapassa seu aspecto físico e urbano, tornando-se parte essencial do íntimo de cada indivíduo.

A cidade é palco de cultura, identidade, memórias e pertencimento, e não apenas um território econômico, histórico e político. Por trás dos diversos livros escritos e aclamados sobre as histórias das cidades, encontram-se relatos individuais, permeados por vivências e experiências de pessoas que enxergavam seu lugar e usavam seu espaço. A cidade é formada pelo cotidiano: da moradia ao parque público, da casa do amigo ao bar da esquina, da escola ao campo de futebol, da rua movimentada à avenida iluminada, da praça à igreja, do trabalho à festa. Cada trajeto, cada deslocamento e cada encontro compõem um mosaico de usos e significados, revelando a pluralidade dos modos de viver e perceber a cidade. Nesse cenário dinâmico, ela se torna mais do que um lugar — transforma-se em experiência.

Cidades sonhadas, desejadas, temidas, odiadas; cidades inalcançáveis ou terrivelmente reais, mas que possuem essa força do imaginário de qualificar o mundo. Tais representações foram e são capazes de até mesmo se imporem como as ‘verdadeiras’, as ‘reais’, as ‘concretas’ cidades em que vivemos. Afinal, o que chamamos de ‘mundo real’ é aquele trazido por nossos sentidos, os quais nos permitem compreender a realidade e enxergá-la desta ou daquela forma. Pois o imaginário é esse motor de ação do homem ao longo de sua existência, é esse agente de atribuição de significados à realidade, é o elemento responsável pelas criações humanas, resultem elas em obras exequíveis e concretas ou se atenham à esfera do pensamento ou às utopias que não realizaram, mas que um dia foram concebidas (Pesavento, 2007, pág. 11-12)

Idealizar, projetar e criar espaços de pertencimento é uma expressão da necessidade humana de se conectar de dentro para fora — de afirmar, para si e para os outros, que a cidade não é apenas um lugar onde se vive, mas uma extensão de quem se é. Várias manifestações culturais, religiosas, artísticas e de identidade acontecem nas cidades ao redor do mundo, revelando como os espaços urbanos se transformam em palcos de expressão coletiva. Exemplos disso são: o São João (Figura 31 - A), no Brasil, com suas festas populares que ocupam ruas e praças com danças típicas, fogueiras e comidas tradicionais (Silva, 2015); a *La Tomatina* (Figura 31 - B), na Espanha, uma irreverente guerra de tomates que atrai milhares de pessoas às ruas da pequena cidade de Buñol (Rodrigues, 2025); o Festival *Timkat* (Figura 32 - A), na Etiópia, celebração religiosa cristã ortodoxa que envolve procissões e rituais de batismo ao ar livre (Timkat [...], 2022); o *Vivid Sydney* (Figura 32 - B), na Austrália, um festival de luz,

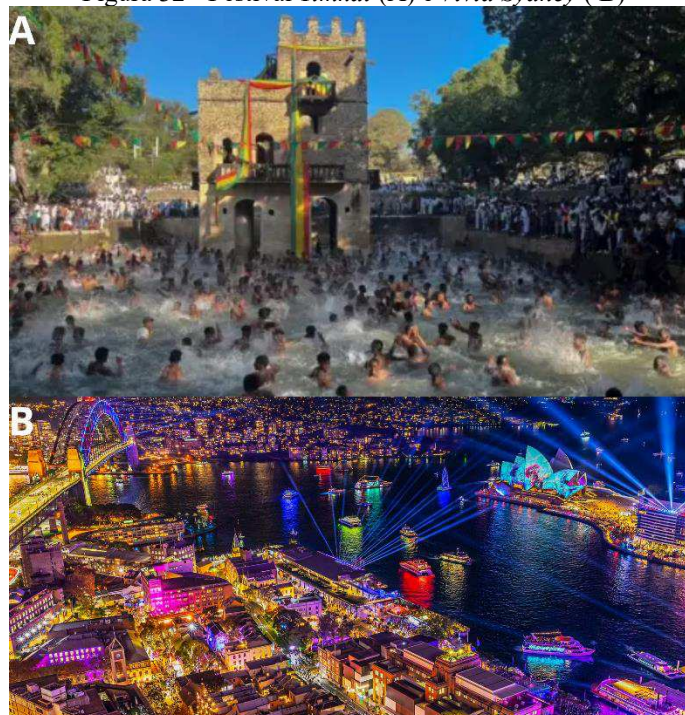
música e arte que transforma a cidade em uma enorme instalação visual e sensorial (Vivid [...], 2014); e o *Holi* (Figura 33), na Índia, conhecido como o Festival das Cores, que celebra a chegada da primavera com pó colorido, música e dança (Holi [...], 2021).

Figura 31 - São João (A) e *La Tomatina* (B)



Fonte: Divulgação/PMCG, 2023 e voyeglobal, 2024

Figura 32 - Festival *Timkat* (A) e *Vivid Sydney* (B)



Fonte: bbc.com, 2024 e vividsydney.com, 2014

Figura 33 - *Holi*

Fonte: tripadvisor, 2020

Essas manifestações reforçam a cidade como um espaço dinâmico, de expressão, liberdade e construção de significados. Idealizar, sonhar e cuidar da cidade é reconhecer que esses lugares precisam ser vividos com afeto, responsabilidade e imaginação. Pensar a cidade também é um exercício criativo, que ultrapassa os limites do real convidando a imaginar novos mundos possíveis através da idealização e da percepção das vivências e experiências de cada um. Imaginar um novo lugar é abrir caminho para se repensar acerca do lugar de pertencimento e explorar novos meios de como melhorá-lo; além disso, pensar na criação de novos lugares permite ao ser humano chegar em mundos derivados e baseados no qual ele está inserido. A partir disso nascem as cidades-cinema.

Também conhecidas como cidades fictícias, elas se encontram presentes na literatura, no cinema e nas artes em geral e oferecem uma rica experiência simbólica que dialoga diretamente com as cidades concretas. Isso ocorre porque esses locais imaginários funcionam como reflexos ou experimentos das cidades físicas, explorando suas rotinas e dilemas. Questões como desigualdade, violência, corrupção e convivência urbana são frequentemente abordadas nesses ambientes criados. Além disso, ao retratar traçados, construções marcantes e interações sociais, essas representações auxiliam na compreensão dos desafios e potencialidades das cidades concretas. Os seus desenhos — com suas ruas e edificações — influencia diretamente a dinâmica entre os indivíduos. Nesse sentido, urbanismo e arquitetura não são apenas cenários, mas partes essenciais da narrativa. A relação entre fantasia e realidade enriquece a maneira como é percebido o espaço urbano.

Paralelo ao desenvolvimento do cinema, nos últimos 100 anos, a forma urbana tem sofrido metamorfoses com a incorporação do automóvel e tecnologias de comunicação - desde o desenvolvimento de densas e verticais metrópoles modernas formadas por arranha-céus de concreto, aço e vidro, construídos a

todo momento com novas tecnologias, até o contrastante aparecimento e “espalhamento” horizontal de cidades como Los Angeles. Na medida em que as pessoas interagem com o espaço construído e entre si, de acordo com os novos parâmetros de desenvolvimento, inevitáveis permutações de subjetividade devem ser esperadas. O cinema representa essas mudanças e ao mesmo tempo contribui com essas construindo novas experiências (Costa, 2006, pág. 37).

Além disso, as cidades retratadas no cinema não se limitam apenas a refletir a realidade e os aspectos urbanos e sociais das concretas, mas também se dedicam à criação de universos distópicos e utópicos. Embora esses mundos idealizados pareçam se distanciar dos ambientes reais, eles ainda mantêm um diálogo constante com as cidades físicas, despertando diversas reflexões sobre a vida urbana, seus conflitos e possibilidades. Vale destacar, que para essa criação de mundo ser possível é necessário que os profissionais por trás da obra cinematográfica, literária e artística possuam uma intrínseca relação com a arquitetura e o urbanismo - o espaço e traçado urbano e os estilos arquitetônicos.

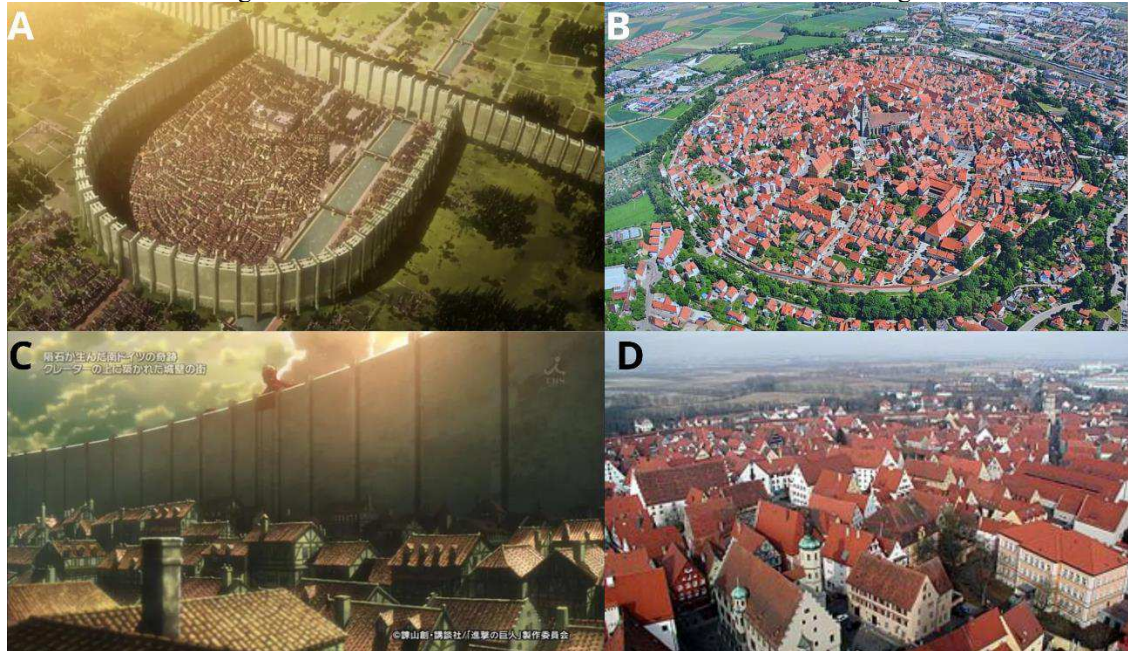
2.3. Alguns exemplos de cidades fictícias que destacam os estilos arquitetônicos e o traçado urbano

Este subtópico tem como objetivo apresentar três exemplos — entre muitos possíveis — de mundos fictícios onde o traçado urbano, o espaço arquitetônico e seus estilos desempenham um papel fundamental na construção de uma realidade imaginária mais crível e envolvente. O primeiro exemplo se trata do desenho japonês *Attack on Titan* (*Shingeki no Kyojin*), um anime e mangá criado por Hajime Isayama, lançado em 2009 e estreado em 2013, com produção do *Wit Studio* nas três primeiras temporadas e do estúdio *MAPPA* na última (Figura 34 – A e C). A história se passa em um mundo em que a humanidade vive isolada por enormes muralhas, protegendo-se de Titãs, criaturas gigantes que devoram humanos. O protagonista, Eren Jaeger, busca vingança após ver sua mãe ser morta por um Titã, entretanto tudo muda quando ele descobre que também pode se transformar em um deles. O anime se destaca por seu enredo denso, cheio de mistérios políticos, ideológicos e reviravoltas, além de utilizar de forma marcante a arquitetura das casas e dos edifícios e o espaço urbano para enriquecer a narrativa e a ambientação (Attack [...], [s.d.]).

A criação de mundo de *Attack on Titan* remete a aspectos de cidades da Idade Média pela presença das muralhas ao redor dos distritos; além disso, as ruas e as casas se assemelham às camponesas e feudais destacando o uso de veículos movidos a tração animal e a caminhabilidade. Alguns sites destacam que o universo do anime foi baseado em uma cidade

alemã chamada Nördlingen - Norlinga; nela há a presença da muralha que foi construída como uma forma de resistência na Guerra dos Trinta Anos entre protestantes e católicos (Figura 34 – B e D) (The German [...], 2024).

Figura 34 - Cidade de *Attack on Titan* e Cidade alemã de Norlinga



Fonte: roteironerd, 2022; outlooktraveller, 2024; animatopoeiaorg, 2020 e outlooktraveller, 2022

O segundo universo cinematográfico se trata da série *O Senhor dos Anéis: Os Anéis de Poder* (Figura 35 e 36), produzida pela empresa de *streaming* *Amazon Prime Video* e inspirada nos livros do escritor John Ronald Reuel Tolkien. A série acompanha o cotidiano e os conflitos dos povos da Terra-média — elfos, humanos, anões e pés-peludos — destacando personagens centrais de cada povo. Ao longo da trama, testemunha-se o ressurgimento de um mal ancestral, com foco especial em Sauron e seu exército, que ameaça mergulhar o mundo na escuridão. A narrativa também explora a ascensão e queda de grandes reinos, a criação dos Anéis de Poder e a eterna batalha entre luz e sombras (Cierro, 2022).

Cada reino da Terra-média é retratado com uma identidade visual única, refletindo a cultura e os valores de seu povo. As cidades élficas, apresentam arquitetura elegante e refinada, com estruturas altas e curvas suaves, harmonizadas com a natureza e construídas em pedra clara, cercadas por florestas exuberantes. Já os reinos dos anões, impressionam pelo uso de pedra bruta, colunas imensas e túneis esculpidos nas profundezas das montanhas, com um toque de grandiosidade e precisão técnica. Os assentamentos humanos variam entre vilarejos humildes com construções de madeira, campos abertos e fortes rudimentares, refletindo uma vida mais rural e camponesa. Já os pés-peludos vivem de forma nômade em meio à natureza, utilizando

carrinhos e tendas camufladas pela vegetação. Apesar das diferenças marcantes entre eles, todos compartilham elementos visuais que remetem a uma estética medieval, com forte presença de trabalhos manuais, tecidos rústicos, armas artesanais e um vínculo profundo com a terra (Cierro, 2022).

Figura 35 - Cidade élfica - Erigion



Fonte: omelete, 2024

Figura 36 - Reino de Númenor



Fonte: archdaily.com, 2022

Lançado em 1998, *O Show de Truman* é um filme estrelado por Jim Carrey que mistura comédia e drama para explorar temas como liberdade, realidade e manipulação. Truman Burbank vive em uma cidade perfeita chamada Seahaven, sem saber que toda a sua vida é, na verdade, um *reality show* transmitido ao vivo para o mundo desde seu nascimento. Criado dentro de um gigantesco estúdio controlado pelo diretor Christof, Truman é cercado por atores, cenários falsos e situações roteirizadas. Ao perceber inconsistências no seu dia a dia, ele começa a questionar a realidade que o cerca, dando início a uma jornada em busca da verdade e da liberdade (Figura 37). O filme critica o midiatismo e levanta importantes questões éticas sobre

privacidade e controle social (Aidar, 2022). O mundo inventado é uma réplica idealizada de uma pequena cidade costeira americana — limpa, organizada, bonita e perfeitamente planejada. As casas são em estilo colonial moderno, com cores claras, gramados impecáveis e ruas largas e arborizadas.

Figura 37 - Seahaven



Fonte:archdaily, 2025

Portando, debruçando-se sobre a evolução das cidades reais desde os agrupamentos humanos na pré-história até os complexos centros urbanos contemporâneos, evidencia-se como esses espaços se transformaram em resposta às necessidades sociais, econômicas e culturais ao longo do tempo. Além do aspecto físico e histórico, foi abordado a cidade em uma perspectiva de pertencimento, entendida como território simbólico marcado por eventos culturais, festividades e manifestações que reforçam a identidade coletiva e a vivência urbana e a relação com as cidades fictícias, construídas no imaginário coletivo por meio da literatura, do cinema, arte em geral, que, embora não existam fisicamente, influenciam a forma como as pessoas percebem e projetam as cidades reais.

CAPÍTULO III CONHECENDO O UNIVERSO DE GOTHAM CITY



BATMAN: ANO UM, 2011

"Um herói pode ser qualquer um, até mesmo um homem fazendo algo tão simples e reconfortante como colocar um casaco em torno dos ombros de um menino, para deixá-lo saber que o mundo não tinha terminado".

(BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS RESSURGE, 2012)

3. CONHECENDO O UNIVERSO DE GOTHAM CITY

A cidade fictícia de Gotham City é, essencialmente, o cenário central da luta do super-herói Batman contra a corrupção sistêmica, a criminalidade urbana e as injustiças sociais intrínsecas. Este capítulo tem como objetivo destacar a origem e a história dessa metrópole sombria, mostrando-a como uma verdadeira cidade-personagem, cuja construção narrativa envolve um universo ficcional denso, complexo e cuidadosamente desenvolvido. Ademais, serão abordados os principais pontos da cidade e sua relevância para a história do universo fictício e a relação profunda que Bruce Wayne e o Batman possuem com a Gotham City.

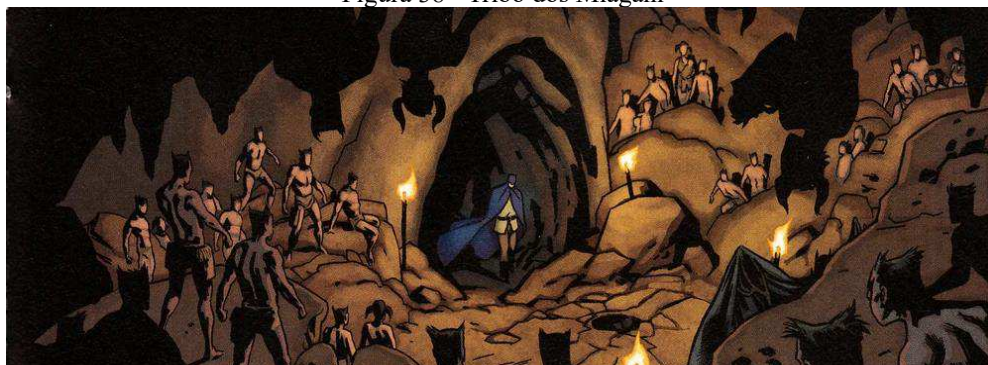
A escolha da cidade fictícia de Gotham como objeto de estudo neste trabalho se justifica por sua complexidade urbana e simbólica. Embora seja um espaço imaginário, Gotham reflete com intensidade diversas problemáticas enfrentadas por cidades reais, como a corrupção, a desigualdade social, o crescimento desordenado, a criminalidade e, sobretudo, a ausência de um planejamento urbano eficaz — tanto nas periferias quanto nas regiões centrais, que se mostram carentes de vitalidade urbana e social. Gotham é, portanto, um espelho distorcido, porém reconhecível, de metrópoles contemporâneas marcadas por tensões sociais e espaciais. Além disso, sua construção estética e narrativa carrega fortes influências cinematográficas, em especial do cinema *noir*, o que a torna ainda mais relevante para uma análise que busca compreender como o audiovisual contribui para a representação crítica dos espaços urbanos ao longo da história do cinema.

3.1 Origem e história de Gotham City

A priori, é fundamental apresentar algumas informações básicas sobre Gotham City, a emblemática metrópole fictícia que serve como cenário principal das histórias do super-herói Batman, criado pela editora estadunidense *DC Comics*. Essa cidade é retratada como um espaço urbano marcado por altos índices de criminalidade, corrupção institucionalizada e desigualdades sociais profundas. Nesse contexto, Batman surge como uma figura vigilante, comprometida com a incessante luta por justiça e ordem. Mais do que um combatente do crime, ele assume o papel simbólico de “salvador” da cidade, empenhado em redimir os pecados que corrompem o tecido social de Gotham. Sua atuação transcende o enfrentamento físico aos vilões: representa também um esforço contínuo para restaurar a esperança em uma sociedade à beira do colapso moral.

Apesar de seu caráter ficcional, Gotham apresenta um passado marcado por povos originários desde os tempos pré-coloniais, assim como ocorre em cidades reais, o que evidencia a intenção de conferir realismo e profundidade ao cenário. Além disso, suas origens são envoltas em misticismo e lendas do universo *DC Comics*. Segundo certas narrativas, milhares de anos antes da fundação da cidade, um feiticeiro maligno foi enterrado vivo onde hoje se localiza o centro urbano, e, mesmo inativo, sua presença teria corrompido o solo com uma energia sombria. Posteriormente, esse ser se autodenominou Doutor Gotham, alegando ser o criador do espírito obscuro da cidade. Ademais, a região era habitada pela tribo nativa dos Miagani (Figura 38), que vivia nas ilhas de Gotham muito antes da chegada dos colonizadores europeus. Embora o destino dos Miagani seja incerto, algumas versões relatam a ascensão de um xamã chamado Blackfire cuja liderança tornou-se tirânica. Por fim, após assassinar o líder tribal Chefe Paleface, Blackfire foi aprisionado em uma caverna pelos próprios Miagani, que ali ergueram um totem como alerta para o mal aprisionado (Starlin; Wrightson; Wray, 1991).

Figura 38 - Tribo dos Miagani



Fonte: casscain.fandom, 2024

Algumas lendas sugerem que o xamã teria escapado, espalhado uma praga pela terra e, assim, forçado os Miagani a abandonar a região. Pouco tempo após sua partida, a tribo teria sido exterminada por um grupo rival — embora existam versões em que o próprio Blackfire teria sido o responsável por seu extermínio. Adicionalmente, há registros fictícios que apontam que o primeiro assentamento europeu no local teria sido um manicômio, fundado por um homem chamado Hiram, que sofreu chantagem de um assassino insano conhecido como Mimic, relacionado à morte acidental de Benedict Rance. Segundo essa narrativa, Mimic nomeou o local como “Gotham”, em referência a uma vila inglesa que, segundo o folclore, seria habitada por indivíduos insanos. Essas camadas mitológicas, tribais e coloniais contribuem para a construção do imaginário sombrio de Gotham City, conferindo-lhe não apenas um passado trágico e violento, mas também uma essência quase mística que perpassa suas manifestações contemporâneas do seu universo (Nevins; Augustyn; O'Neil, 1996).

Em relação a sua colonização, em 1609, a Companhia Holandesa das Índias Orientais contratou o navegador inglês Henry Hudson para identificar uma rota marítima em direção ao oriente asiático. Durante sua expedição, Hudson cartografou trechos da costa nordeste do continente americano, marcando o início do interesse europeu pela região. Seguindo a trilha deixada por Hudson, colonos holandeses navegaram até essas novas terras, anteriormente ocupadas pela extinta tribo indígena Miagani, e fundaram dois assentamentos: um litorâneo, voltado à pesca, e outro mais afastado, no interior. Esta segunda colônia acabou localizando uma caverna lacrada com um totem tribal, ignorando seu significado espiritual. Ao abrir a entrada, os colonos libertaram o xamã Blackfire, figura ligada a antigas lendas de destruição. Após esse acontecimento, todos os habitantes da vila desapareceram misteriosamente. Dias depois, membros do assentamento costeiro encontraram a aldeia deserta, marcada por rastros de sangue, porém sem vestígios de corpos (Starlin; Wrightson; Wray, 1991).

Mais adiante, em 1635, um grupo de colonizadores liderado pelo capitão sueco Jon Logerquist estabeleceu um novo povoado. Logerquist havia servido como mercenário durante a Guerra dos Trinta Anos, na qual sobreviveu e decidiu deixar a Europa, fugindo dos conflitos religiosos. Ao chegar à América do Norte, fundou o Fort Adolphus, nomeando-o em homenagem ao rei sueco Gustavo Adolfo, morto em combate alguns anos antes. Logerquist se estabeleceu na região que viria a ser conhecida como Velha Gotham. Em virtude de sua liderança e papel fundacional, seu nome permanece associado à cidade por meio de monumentos e localidades. O território de Fort Adolphus, assim como a Nova Holanda, foi posteriormente cedido aos britânicos em 1674, e o controle passou para o general Adam Howe, que rebatizou o local como Cidade de Gotham e se tornou seu primeiro governador (Kupperberg et al., 1992).

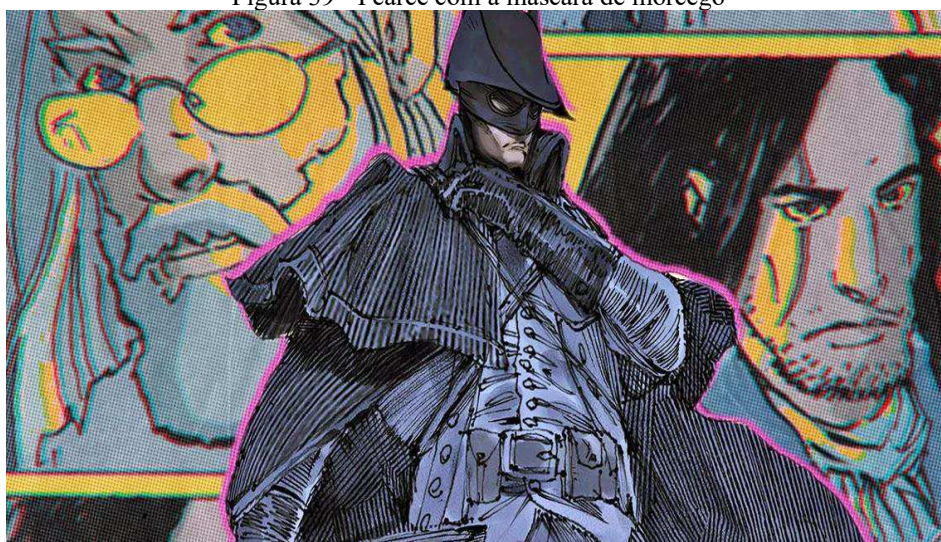
Em 1692, como parte de um acordo político, Anatol Orgham, membro da aristocrática família Orgham, foi designado como administrador das terras ao redor da cidade. Com sua morte em 1701, a posse da escritura foi transferida aos seus herdeiros (V et al., 2016). No entanto, registros indicam que o documento foi, em diversos momentos, desconsiderado, enquanto outros grupos exploravam as terras ditas "não reivindicadas" com fins lucrativos. No ano de 1776, o povoado de Gathome já havia se transformado em uma pequena cidade rural, habitada por famílias influentes, como os Wainright. No entanto, a localidade ainda carecia de uma igreja, fato considerado incomum para um assentamento de tal porte e tradição. Nas redondezas, residia Aiyanna, uma curandeira conhecida entre os moradores (V, 2022).

Posteriormente, ocorreu o assassinato de Tim e Moira Wainright o que afetou e abalou a comunidade e o seu filho que, ainda jovem, passou a ser cuidado por Aldridge Pearce, antigo

companheiro de guerra de Tim. Diante desse cenário, o pregador itinerante conhecido como Ichabod Craine, apoiado por Ethaniel Orgham, aproveitou-se da comoção para disseminar discursos religiosos e incentivar a construção de uma igreja. Simultaneamente, utilizou o episódio como justificativa para incitar a população contra Aiyanna, acusando-a de envolvimento com forças malignas. Como resultado, formou-se uma multidão hostil, cuja tentativa de ataque à curandeira foi contida por Pearce, que interveio de forma decisiva (V, 2022).

Com o tempo, descobriu-se que os Orgham, por trás dessas ações, tinham planos ainda mais obscuros os quais pretendiam transformar os acontecimentos em parte de um ritual simbólico, cujo ápice seria a execução de um líder local nos degraus da nova igreja e o sepultamento de um artefato místico, denominado Motor da Realidade, com o objetivo de influenciar o destino de Gotham. Entretanto, a chegada de um misterioso forasteiro, conhecido como Mordecai, mudou o rumo dos acontecimentos o qual convenceu Pearce a enfrentar os conspiradores e lhe entregou um capuz em forma de morcego para ocultar sua identidade (Figura 39). Dessa forma, Pearce retornou disfarçado e impediu o sacrifício, interrompendo o ciclo previsto pelos Orgham (V, 2022). Essa ruptura no ciclo planejado pelos conspiradores deu origem a um arquétipo narrativo: o de um vigilante mascarado, forjado pela dor e impulsionado pelo senso de justiça. Esse modelo, estabelecido simbolicamente por Pearce, viria a ecoar no imaginário coletivo e se consolidar, séculos depois, na figura do Batman, o Cavaleiro das Trevas.

Figura 39 - Pearce com a máscara de morcego



Fonte: cbr.com, 2022

Entre a segunda metade do século XVIII e a primeira metade do século XIX, a cidade de Gotham, então chamada de Gotham Town, consolidou-se como um importante porto comercial. Nesse contexto, em 1799, Darius Wayne iniciou a construção da propriedade que futuramente seria conhecida como Mansão Wayne, marco simbólico da cidade. Em 1840, Gotham passou por uma transformação urbana significativa, liderada pelo Juiz Solomon Wayne em parceria com o arquiteto Cyrus Pinkney. O projeto visava transformar a cidade em uma fortaleza moral contra os perigos do mundo exterior (Figura 40). Pinkney implementou em seu planejamento um caráter orgânico como se estivesse evocando um ser vivo que lutasse contra o mal. Dessa forma, seu design passava por gárgulas estrategicamente escolhidas para amedrontar as pessoas; bordas arredondadas para confundir os que eram contra a bondade e paredes grossas para aprisionar a virtude (Grayson; Johnson, 1997). Isso mostra uma preocupação que flertava com os princípios e com os aspectos da Idade Média, uma vez que por meio da arquitetura e do urbanismo, o arquiteto buscou limpar as máculas da cidade e de seus habitantes.

Figura 40 - A Gotham de Cyrus Pinkney



Fonte: batman.fandom.com, 2019

Durante a década de 1930, Gotham consolidou-se como um símbolo urbano da decadência social, marcada pelo aumento acentuado da criminalidade e da corrupção institucional, o que lhe conferiu a fama de metrópole obscura e perigosa. Apesar desse cenário, foi nesse mesmo período que surgiram os primeiros vigilantes superpoderosos da cidade, como Alan Scott (o primeiro Lanterna Verde) e a Canário Negro, que atuaram em defesa da população (Gotham [...], 2019). Nos anos de 1950, a cidade passou por novas transformações, influenciadas pelo contexto político da Guerra Fria, o que levou à construção de diversos abrigos antiaéreos como medida preventiva diante do medo de conflitos nucleares. Enquanto

na década de 1960, a administração municipal lançou um projeto audacioso de infraestrutura chamado Rodovia Subterrânea, que pretendia integrar a malha viária ao sistema metroviário existente. No entanto, após a construção de apenas 200 metros de túnel, restrições orçamentárias forçaram a paralisação da obra. Posteriormente, a estrutura inacabada foi ocupada por moradores em situação de rua e utilizada por elementos criminosos (Grant, 1991).

Visto isso, a origem e a história de Gotham são construídas com tamanha profundidade e riqueza de detalhes que a fazem soar como uma cidade real, como aquelas estudadas nos livros de história. Essa particularidade reforça seu caráter singular e o cuidado minucioso com sua ambientação, aproximando o público de seu universo e conferindo-lhe verossimilhança, mesmo sendo fictícia. A cidade do Batman é retratada com camadas históricas que vão da era pré-colombiana à contemporaneidade, o que a aproxima das cidades analisadas no segundo capítulo deste trabalho. O historiador José D'Assunção Barros (2015) em seu artigo *A cidade nos filmes de ficção científica das sete primeiras décadas do século XX* discorre a respeito das cidades-cinema que são lugares idealizados pela sétima arte com foco especial nas distopias futuristas. Essas cidades imaginárias revelam elementos de arquitetura, organização social e relação com o roteiro e refletem as angústias, esperanças e demandas da sociedade que as criou.

Uma “Cidade-Cinema”, para retomar a conceituação proposta anteriormente, é rigorosamente falando qualquer cidade produzida por uma criação filmica que, dotada de forte singularidade, desempenhe um papel essencial ou estruturante para a trama, não importando se a cidade-cinema em questão é uma cidade totalmente imaginada pelo autor-cineasta, ou se é uma cidade criada com base em uma referência que exista na realidade atual ou que já tenha existido, em algum momento, na realidade histórica (Barros, 2015, pág. 21).

Para Marina Cavalcante Vieira (2011), em *Imagem de cidade e representação urbana: Gotham City e Metrópolis em finais da década de 1930*, muitas cidades-cinema foram construídas como uma resposta contrária aos ideais modernistas da época. As inovações — como os automóveis, os arranha-céus e o avanço tecnológico em geral — passaram a ditar o ritmo da vida humana e urbana. Com o agravamento das desigualdades sociais, impulsionadas pelas crises mundiais e pelas guerras, as cidades tornaram-se ainda mais desiguais, apresentando altos índices de criminalidade, corrupção, miséria, analfabetismo, insalubridade e poluição sonora e ambiental. Esse cenário vai na contramão do que foi proposto pelo urbanista Ebenezer Howard ao formular a teoria das cidades-jardins. Vieira (2011), apresenta e explica o pensamento de Howard, destacando que as cidades deveriam estar em constante harmonia com

o campo, com dimensões equilibradas e pré-definidas, sendo autossuficientes e mantendo contato direto com a natureza — o oposto das metrópoles modernas, como Gotham.

Howard queria criar agrupamentos urbanos de pequeno porte em contrapartida às grandes cidades industriais. O seu modelo de cidade representava a junção das partes boas das cidades grandes e das partes igualmente boas do campo, criado para dar qualidade de vida aos operários instalados precariamente nas cidades industriais. A cidade-jardim foi projetada para alojar os operários a baixo-custo e alta qualidade ambiental (Vieira, 2011, pág. 104).

3.2 Gotham City: Além da ficção e o seu processo criativo

Passado pela origem e pela história de Gotham, é necessário e sobretudo, imprescindível, destacar os esforços criativos e a dedicação de muitos que contribuíram para a existência dessa cidade fictícia. A priori, a cidade do homem-morcego não possuía um nome em si, mas referências às cidades estadunidenses como Nova York. Os criadores do Batman, Bill Finger e Bob Kane estavam inquietos quanto ao possível nome da cidade. Inicialmente, Finger considerou denominações como Civic City, Capital City e Coast City; no entanto, ao consultar uma lista telefônica de Nova York, deparou-se com o nome de uma joalheria chamada *Gotham Jewelers*, o que o inspirou a batizar o local fictício como Gotham City. Segundo Finger, a intenção era criar uma cidade com identidade própria, permitindo que leitores de qualquer lugar se sentissem representados, ao invés de utilizar diretamente o nome de Nova York — embora esta sempre tenha sido uma referência clara (Sousa, 2023).

Vale ressaltar que o nome Gotham era um apelido histórico para Nova York desde o século XIX, introduzido pelo escritor Washington Irving em 1807, em tom satírico, para criticar a política e os costumes locais. A palavra tem origem em uma vila pequena localizada em Nottinghamshire, Inglaterra (Figura 41), chamada Gotham, que era popularmente associada à figura de habitantes que foram considerados insanos. Historicamente, a região de Gotham teria sido alvo de cobrança excessiva de tributos pelo rei João Sem-Terra. Em contrapartida, para escapar da opressão fiscal imposta pela Coroa, os habitantes do vilarejo teriam elaborado um plano engenhoso: simularam insanidade coletiva a fim de desestimular a ocupação real. Esses comportamentos, interpretados como sinais de loucura, assustaram o rei, que, temendo contaminação — crença comum na época — ordenou a retirada de suas tropas e suspendeu a cobrança de impostos. Assim, o vilarejo passou a ser conhecido como a “vila dos loucos” (Lowbridge, 2014).

Figura 41- Atual cidade inglesa de Gotham



Fonte: bbc.com, 2015

A notoriedade da história se propagou por meio de narrativas orais e canções populares, sendo posteriormente eternizada em obras literárias. A posteriori, a lenda cruzou fronteiras e foi popularizada nos Estados Unidos pelo escritor Irving que, após visitar a Inglaterra e tomar conhecimento da história, comparou a caótica Nova York do século XIX à excêntrica vila britânica, apelidando-a de “Gotham”. Dessa maneira, a associação influenciou diretamente a escolha do nome da cidade fictícia nas histórias em quadrinhos do Batman (Gearini, 2021). Além disso, o nome Gotham City apareceu pela primeira vez na edição número 4 da revista *Batman*, publicada em 1940 (Figura 42) mais de um ano após a estreia do personagem. A adoção de cidades fictícias tornou-se uma prática comum nas histórias da *DC Comics*, estabelecendo uma associação direta entre cada herói e seu respectivo cenário (Gotham [...], 2022).

Figura 42 – 1ª aparição do nome Gotham City nas hq's



Fonte: dc.com, 2022

No que se refere à ambientação, o editor e roteirista Dennis O'Neil descreveu Gotham como uma versão fictícia de Manhattan ao sul da Rua 14, pouco depois da meia-noite, em uma noite gélida de novembro. Durante os anos 1950 e parte dos anos 1960, Gotham assumiu um tom mais leve, refletindo o estilo das histórias do Batman desse período (Gotham [...], 2022). Contudo, a partir dos anos 1970, tanto o enredo quanto o cenário tornaram-se significativamente mais sombrios. Desde então, a cidade tem sido retratada como uma metrópole opressiva, marcada pela criminalidade, degradação urbana e corrupção. Etimologicamente, a palavra Gotham não significa gótico, fato que muitos associam pela arquitetura e pelo ar sombrio e traços medievais da cidade; o termo vem do inglês arcaico: “*gat*” (cabra) e “*ham*” (casa), podendo ser interpretado como “lar das cabras” (Sousa, 2023).

De maneira geral, os autores de Gotham (Figura 43 - B) afirmavam que a cidade poderia representar qualquer metrópole. Alguns a associam à Nova York (Figura 43 - A) envolta em sombras, enquanto outros a identificam com outras cidades. Bill Finger ambientou as primeiras aparições do Batman entre os imponentes arranha-céus de Nova York, cuja arquitetura neogótica remetia a lanças de concreto apontadas ao céu, iluminadas pelo luar e envoltas por névoas que obscureciam, de forma intermitente, a silhueta da cidade. Enquanto isso, a construção visual do personagem por Bob Kane possivelmente foi influenciada por sua admiração, também, pela estética gótica. Diante disso, o herói encapuzado, de trajes escuros e aparência ameaçadora, surge como uma personificação do próprio ambiente sombrio em que habita. Vieira (2011), analisa as influências das cidades norte-americanas na construção da imagem de Gotham.

Assim como os seus personagens, as cidades em que se passam tais histórias tomam papel primordial na concepção e desenrolar das narrativas. Gotham City e Metrópolis são as duas cidades, que, respectivamente, ambientam as aventuras do Batman e do Super-Homem. Nascidas em finais da década de 1930, após a quebra da Bolsa de Nova York, essas duas cidades representam concepções e perspectivas antagônicas sobre as cidades norte-americanas da época (Vieira, 2011, pág. 95).

Figura 43 - Nova York dos anos 70 e Gotham City do filme *Joker*



Fonte: reddit.com, 2022 e casavogue.globo, 2019

3.3 Conhecendo Gotham City: a cidade-personagem

Após a análise da origem, história, processo criativo e da dimensão simbólica de Gotham City, torna-se pertinente apresentar sua configuração visual. Para isso, serão explorados os principais pontos da cidade do Batman, em um percurso que destaca sua geografia, arquitetura e organização urbana. A representação espacial de Gotham variou ao longo das décadas, em decorrência das mudanças de roteiristas, editores e tramas. Em algumas versões, a cidade é situada às margens do chamado “Lago Gotham”; no entanto, sua localização mais recorrente é na costa leste dos Estados Unidos. Diversos mapas publicados nas HQs posicionam Gotham de forma distinta, inspirando-se em cidades reais, como Manhattan e Vancouver, ou adotando configurações totalmente originais (Gotham [...], 2022). Predomina, contudo, a referência que a situa no Condado de Kane, em Nova Jersey, junto à Baía de Gotham, formada pela foz do rio de mesmo nome, entre Nova York, ao norte, e Metrópolis - cidade fictícia do Superman - ao sul (Peixoto, 2014).

O historiador José D’Assunção Barros (2024), em seu artigo *Cidade-Cinema: análise de uma interação a partir de uma experimentação conceitual*, discute como as cidades cinematográficas - cidades-personagem- a exemplo Gotham City, sejam imaginárias ou realistas, são idealizadas a partir de obras específicas. Ele destaca como esses lugares se articulam com o roteiro e refletem os medos, anseios e complexidades sociais de seu tempo, revelando a profundidade urbana construída pela narrativa cinematográfica. Nesta parte do trabalho serão abordados muitos lugares que flertam com o caos urbano, com a criminalidade e a desigualdade social; essa questão foi fruto de uma sociedade pautada nos interesses próprios, na falta de planejamento e políticas públicas e sociais que iriam abranger a todos. Como foi destacado, as cidades fictícias se inspiram nas cidades reais vividas pelos seus idealizadores.

Uma cidade-personagem, para avançar no último desdobramento da conceituação proposta, converte-se em um grande personagem que paira sobre todos os outros na trama. Não importa, no caso, se é uma cidade totalmente imaginada pelo autor-cineasta, ou se é uma cidade criada com base em uma referência que exista na realidade atual ou que já tenha existido, em algum momento, na realidade histórica. A cidade-personagem é na prática um grande personagem que parece agir na própria trama. Como se disse, este grande personagem pode ser uma cidade imaginária, inventada pelos criadores do filme, ou ser uma cidade já conhecida, como Paris, Rio de Janeiro ou Nova York (Barros, 2024, pág. 35).

Gotham City está localizada em uma baía formada pela foz do rio Gotham composta por um arquipélago conhecido como Ilha de Gotham, dividido em duas grandes ilhas — norte

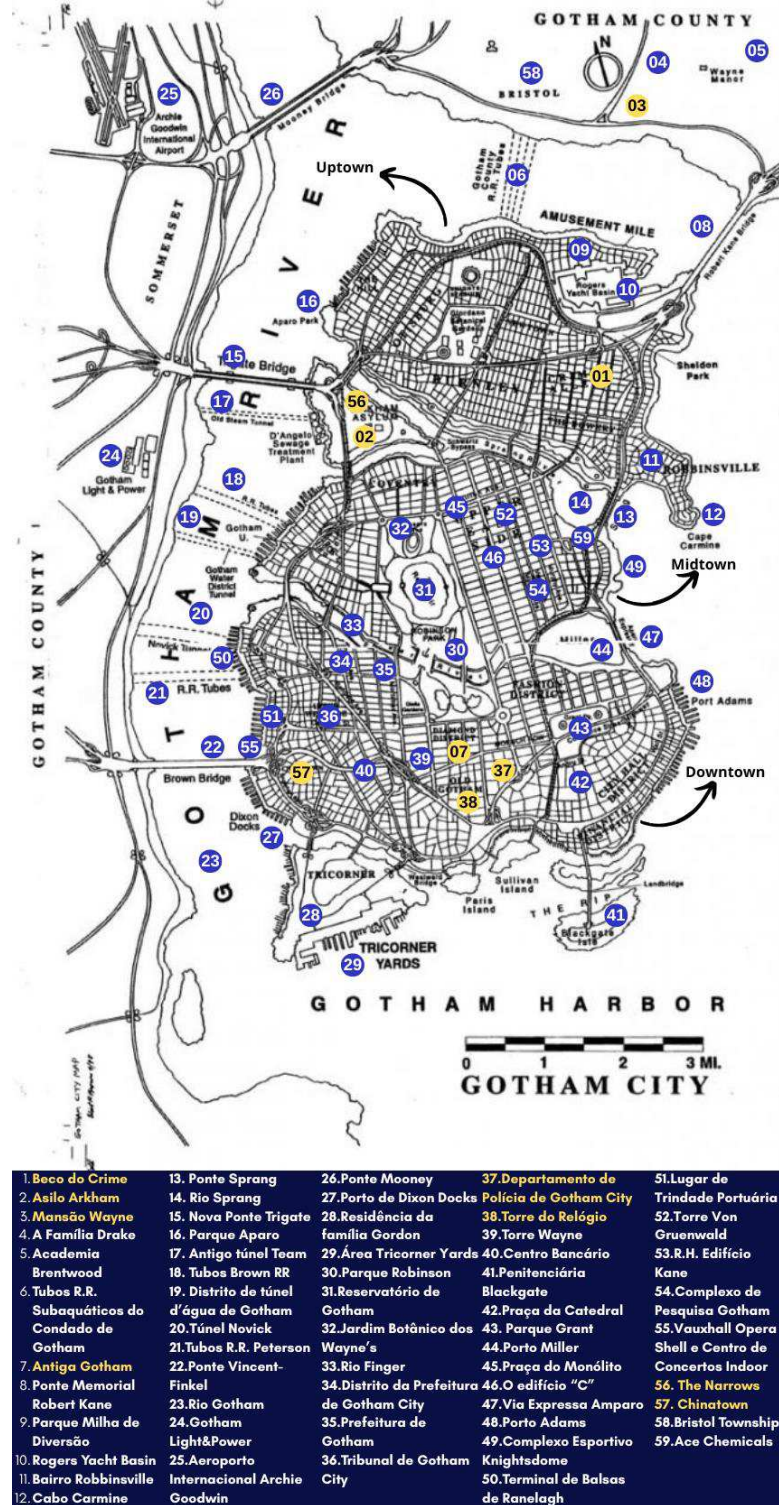
e sul — e outras menores, como *Narrows* e *Tricorner*. A Ilha Norte abriga a parte histórica da cidade, onde foi construído o forte original no século XVII, enquanto a Ilha Sul concentra as áreas mais recentes e valorizadas, como o distrito financeiro. *Narrows*, entre as duas, é conhecida por sediar o Asilo Arkham. Além das ilhas, Gotham se estende ao longo do continente, incluindo bairros nobres como *Bristol Hills*, o Aeroporto Internacional Archie Goodwin, e áreas periféricas que fazem fronteira com *Blüdhaven*, no Condado de Haven. A cidade limita-se ao norte com o Condado de Hudson, onde está a Universidade de Hudson, e ao sul, a influência urbana se reduz com a aproximação do Estado de Delaware (Peixoto, 2014). Abaixo está o mapa, criado por um fã (Figura 45), destacando a posição geográfica de Gotham em relação ao real território estadunidense e o segundo mapa (Figura 46) que mostra os principais pontos da cidade - destacados em azul - e os que serão abordados logo em seguida - destacados em amarelo.

Figura 45 - Gotham e o território estadunidense



Fonte: hqrock.com, 2014

Figura 46 - Mapa de Gotham com os principais pontos da cidade



Fonte: Arte modificada pelo autor, 2025

O Centro de Gotham City – também conhecido como *Downtown* – constitui a região mais extensa da metrópole, localizada na porção mais ao sul da cidade. Essa área supera, em tamanho, tanto *Midtown* quanto *Uptown*. Situado às margens do Oceano Atlântico, o centro abriga importantes marcos urbanos, como o *World Financial Center*, a Estátua da Justiça, *Wall*

Street, *William Street* e os Centros da Cidade de Gotham, estes ainda em processo de construção (Downtown [...], 2024). No coração da cidade está a região de *Midtown Gotham City*, a qual concentra a maior parte das atividades econômicas e comerciais da metrópole. Nessa área central, destacam-se edificações e infraestruturas urbanas de grande relevância, como a Torre de Gotham, a Torre Wayne e o Píer de Gotham. Essa zona representa, portanto, o núcleo dinâmico da cidade, reunindo centros empresariais, instituições financeiras e estruturas estratégicas para o funcionamento urbano (Midtown [...], 2022). Por sua vez, a região de *Uptown Gotham City* está situada ao norte do município. Nessa localidade encontra-se o distrito conhecido como *The Docks*, uma zona portuária de grande importância para a logística e o transporte aquaviário da cidade (Uptown [...], 2022).

Para compreender a complexidade de Gotham City, é fundamental destacar alguns dos locais mais representativos que integram o universo da cidade e do personagem Batman. Ressalta-se, contudo, que os pontos abordados e analisados não são os únicos de relevância, mas sim aqueles que se destacaram por seu maior desenvolvimento e recorrência nas histórias em quadrinhos, animações, filmes e séries que compõem esse universo. O primeiro local a ser retratado será *Gotham Narrows* - Estreitos de *Gotham* - ou *The Narrows*; o bairro é uma pequena ilha localizada no Rio Finger, um afluente do Rio Gotham, situada estrategicamente entre *Midtown* e o Centro de Gotham City. Representando um símbolo das consequências da expansão urbana desordenada e dos excessos estruturais da cidade, suas ruas estreitas, densamente construídas e de aparência claustrofóbica, refletem a deterioração progressiva de um espaço amplamente negligenciado pelo poder público (The Narrows [...], 2020).

Apesar de sua posição central, *The Narrows* (Figura 47) é considerado um dos bairros mais abandonados e socialmente segregados de Gotham, tornando-se sinônimo de decadência urbana. É nessa região que se encontra o famoso Asilo Arkham, instituição psiquiátrica de segurança máxima que abriga alguns dos mais perigosos criminosos e insanos do universo de Gotham. Além disso, o local foi palco de eventos catastróficos, como o ataque liderado por vilão chamado Ra's al Ghul com o objetivo de destruir a cidade a partir de seus pontos mais vulneráveis. Geograficamente, *The Narrows* está situada entre o Distrito Diamond, na área central, e o Parque Robinson, em *Midtown*, o que a posiciona como uma zona de transição entre regiões de maior infraestrutura e prestígio. Contudo, ao longo das narrativas, especialmente na série televisiva *Gotham*, a região é retratada como epicentro de instabilidade social e violência (The Narrows [...], 2020).

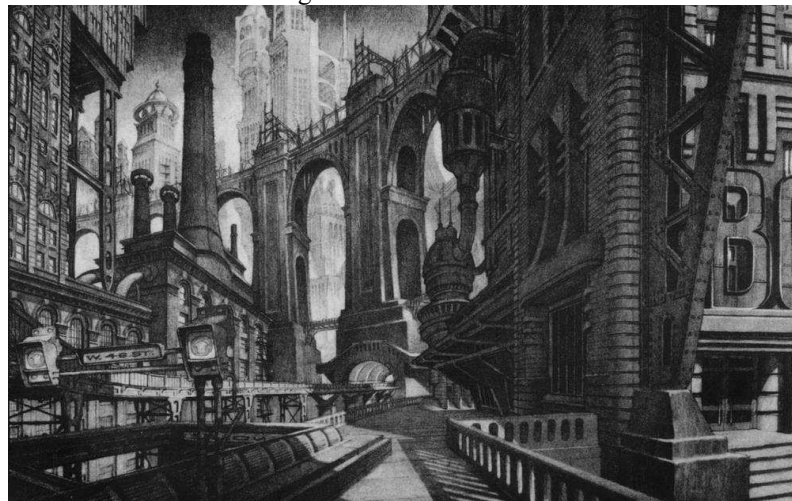
Figura 47 - The Narrows em Batman: Begins



Fonte: batman.fandom, 2020

O segundo local a ser mostrado é o bairro *Old Gotham City* - Antiga Gotham - (Figura 48) constitui a base histórica e arquitetônica de Gotham, sendo resultado da colaboração entre o arquiteto Cyrus Pinkney e o juiz Solomon Wayne. A parceria teve início quando Pinkney, ainda sem reconhecimento profissional, apresentou ao juiz um portfólio de projetos que expressavam uma visão sombria e fortificada da cidade — ideia que, por sua vez, correspondia à concepção de Wayne sobre a necessidade de enfrentar o caos urbano crescente. Diante disso, Solomon Wayne decidiu investir seus recursos pessoais e mobilizar outros financiadores, viabilizando, assim, a construção de edifícios no estilo que ficaria conhecido como "Estilo Gotham". Essa vertente arquitetônica é caracterizada por traços góticos, estruturas monumentais e passarelas elevadas que conectavam as edificações entre si. Desse modo, a arquitetura de *Old Gotham* influenciou sua identidade simbólica — marcada por elementos de opressão, mistério e densidade urbanas (Old [...], 2020).

Figura 48 - Old Gotham



Fonte: batman.fandom, 2020

Originalmente conhecido como *Park Row*, o local que viria a ser chamado de *Crime Alley* (Figura 49) é, sem dúvida, um dos espaços mais emblemáticos e sombrios da cidade de Gotham. Sua notoriedade está fortemente atrelada ao trágico assassinato de Thomas e Martha Wayne, ocorrido durante um assalto à mão armada cometido por Joe Chill, que disparou contra o casal à queima-roupa na presença de seu filho, Bruce Wayne (Park [...], 2019). Este acontecimento marcou profundamente a vida do jovem herdeiro e, conforme amplamente retratado nos quadrinhos, animações e filmes, foi o ponto de partida simbólico para o surgimento do Batman. Desde então, o local passou a ser compreendido como o “berço do Batman”, carregando não apenas o peso emocional de sua origem, mas também o reflexo da decadência urbana e social de Gotham. Com o assassinato dos Wayne, a cidade entrou em uma progressiva onda de criminalidade e deterioração, o que consolidou ainda mais a imagem do Beco do Crime como um território marginalizado. Apesar de ter resistido às reconstruções da cidade graças à influência de Bruce, a região permanece marcada pelo abandono. Prédios deteriorados são usados como esconderijos por criminosos, incluindo o Coringa (Crime [...], 2016). Na obra da ativista e escritora canadense Jane Jacobs (2014), *Morte e Vida das Grandes Cidades* aborda a relação das ruas - becos e ruelas - para a imagem insegura da cidade.

Estamos aqui diante de uma questão sumamente importante a respeito de qualquer rua: que oportunidades ela oferece para o crime? Pode ser que haja uma latência de criminalidade em toda cidade que encontrará alguma válvula de escape (não acredito nisso). Seja como for, ruas de tipos diferentes encerram modalidades diferentes de violência e medo da violência (Jacobs, 2014, pág. 33).

Figura 49 - Crime Alley

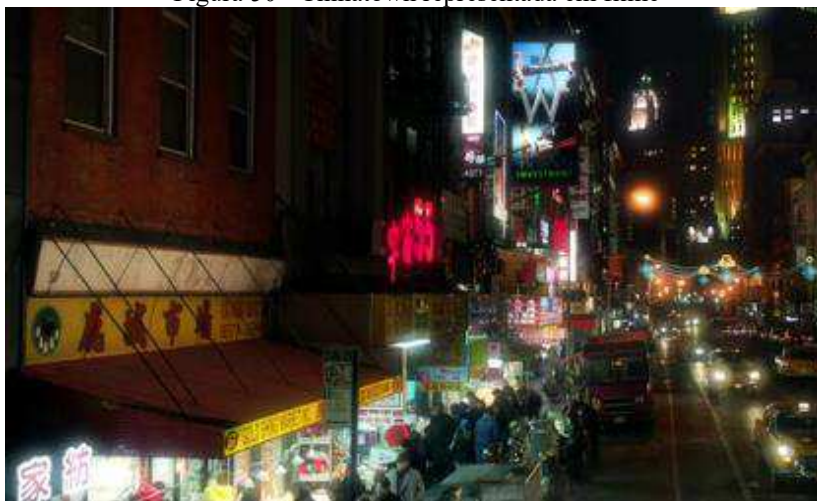


Fonte: dc.fandom, 2016

Em Gotham City, o distrito de *Chinatown* (Figura 50) representa um tradicional enclave étnico, composto majoritariamente por imigrantes chineses. Embora culturalmente vibrante, a

região sofre com o isolamento social e o alto índice de criminalidade. De modo geral, os moradores locais, sejam ou não envolvidos com atividades ilícitas, tendem a manter uma postura reservada em relação ao restante da cidade. Como consequência, informações sobre o funcionamento interno de *Chinatown* costumam ser limitadas, sobretudo para aqueles que não possuem ascendência chinesa. Durante muito tempo, o bairro foi negligenciado tanto pelas autoridades formais quanto pelo próprio Batman, o que contribuiu para o agravamento da situação criminal. Com a divulgação da transferência de Hong Kong para o controle da China Continental, diversas tríades migraram para Gotham, transformando *Chinatown* em sua base de operações como os Dragões Fantasma e a Mão da Sorte (Gotham City [...], 2019).

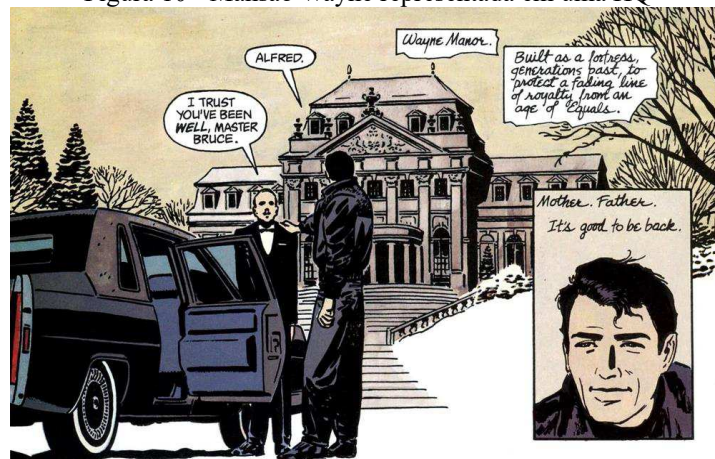
Figura 50 - Chinatown representada em filme



Fonte: Gotham Wiki, 2020

A Mansão Wayne (Figura 51), situada em *Bristol Township*, a doze milhas ao norte de Gotham City, é uma construção histórica datada de 1795, projetada por Nathan Van Derm para Darius Wayne (Wayne [...], 2016). Desde então, foi habitada por gerações da família Wayne, tornando-se um dos patrimônios mais marcantes da cidade. Nos arredores da propriedade, havia uma rede de cavernas e túneis subterrâneos — conhecidos como Catacumbas — que foram, durante o século XIX, utilizados na fuga de escravos rumo ao Canadá. Ainda na infância, Bruce Wayne explorava essas cavernas, sem saber que ali criaria, futuramente, a Batcaverna. Após a destruição da mansão por um terremoto, durante o evento conhecido como "Cataclismo", Bruce a reconstruiu com inspiração gótica, baseada na estética de Cyrus Pinkney. A nova estrutura foi projetada não apenas para manter a imponência original, mas também para garantir segurança e funcionalidade, abrigando passagens secretas e recursos tecnológicos ligados às atividades do Batman. Além disso, a Batcaverna passou a concentrar o laboratório, a garagem dos veículos e a Sala de Troféus, que guarda objetos emblemáticos de suas missões (Wayne [...], 2019).

Figura 10 - Mansão Wayne representada em uma HQ



Fonte: dc.fandom, 2019

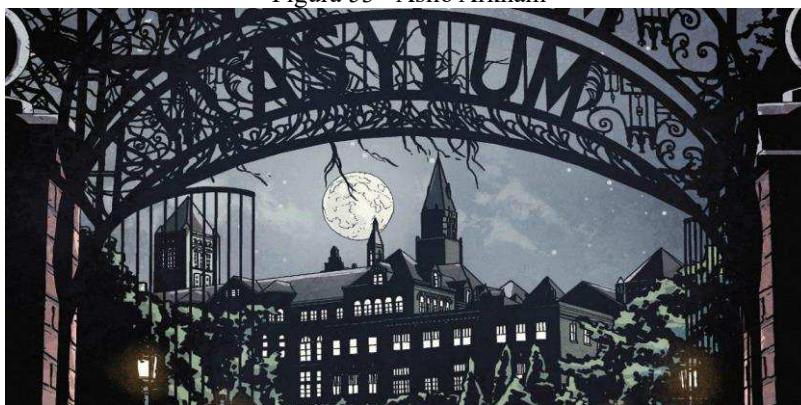
A Torre do Relógio de Gotham (Figura 52), propriedade da *Wayne Enterprises*, localizava-se em um ponto estratégico da cidade e se tornou um importante centro de operações para a luta contra o crime. Após sofrer um trauma que a deixou paraplégica, Barbara Gordon transformou o edifício em sua residência e, posteriormente, na base de suas atividades como Oráculo. Dotada de tecnologia avançada e forte esquema de segurança, a torre foi essencial para o suporte remoto às missões do Batman, da Liga da Justiça e das Aves de Rapina. Além disso, a torre resistiu ao grande terremoto que devastou Gotham e serviu como ponto de encontro da Bat-Família. Com o passar do tempo, Barbara reforçou ainda mais a segurança do local com armadilhas e dispositivos de contenção. Contudo, durante a Guerra de Gangues, o vilão Máscara Negra, enganado por Hush, acreditou que a torre era a verdadeira Batcaverna e organizou um ataque em massa ao local. Na batalha final, para impedir que a destruição se alastrasse e salvar o Batman, Barbara ativou a autodestruição do edifício, apesar do colapso, Bruce conseguiu resgatá-la a tempo (Gotham [...], 2020).

Figura 52 - Torre do Relógio no game *Batman: Arkham Knight*

Fonte: Pinterest, 2022

O Asilo Elizabeth Arkham (Figura 53) para Criminosos Insanos, localizado nos arredores de Gotham City, é a instituição responsável por abrigar os inimigos do Batman considerados legalmente insanos, enquanto os demais são enviados à Penitenciária Blackgate. Apesar de sua função terapêutica, o Asilo apresenta um histórico de falhas estruturais e éticas, com fugas recorrentes, corrupção entre os funcionários e altos índices de reincidência entre os internos. A própria equipe médica, em diversos casos, acabou internada, como ocorreu com Jeremiah Arkham e Amadeus Arkham. O Coringa foi o primeiro a escapar da instituição, seguido por Duas-Caras e outros criminosos, em episódios marcados por violência e manipulação. Frequentemente, o local é palco de confrontos com o Batman e símbolo da ineficácia do sistema psiquiátrico de Gotham diante do caos urbano (Arkham [...], 2019).

Figura 53 - Asilo Arkham



Fonte: dcgeekhouse, 2024

A sede do Departamento de Polícia de Gotham City (GCPD) é um edifício histórico (Figura 54), localizado na região de *Five Points*, no *Lower East Side* de *Gotham*. Construída originalmente em 1899, a estrutura integra o projeto arquitetônico conhecido como *Old Gotham*. Inicialmente, o prédio foi erguido sobre um porão conectado ao sistema de esgoto da cidade por uma complexa rede de túneis subterrâneos. Este porão, que em tempos remotos serviu como prisão, acabou sendo abandonado após sucessivas tentativas de fuga. Posteriormente, parte dele foi adaptada como um *bunker* seguro, projetado para emergências. Durante as primeiras décadas do século XX, o edifício foi desocupado quando o GCPD transferiu suas operações para uma instalação mais moderna. Contudo, após a destruição desse novo prédio, o departamento retornou à antiga sede tendo sua estrutura severamente danificada durante o terremoto que devastou Gotham. Como marco importante, após o estabelecimento da colaboração entre Batman e o Comissário Gordon, foi instalado no topo do edifício o Bat-Sinal, utilizado como meio de comunicação entre o super-herói e a força policial da cidade (GCPD [...], 2019).

Figura 54 - GCPD e o bat-sinal no céu de Gotham



Fonte: desenho, 2024

Os cenários icônicos de Gotham City, como os pontos abordados acima e outros, desempenham um papel fundamental na construção da identidade sombria e complexa da cidade. Esses espaços não são apenas cenários para os eventos narrativos, mas também refletem as tensões sociais, psicológicas e morais presentes em Gotham. A arquitetura neogótica, *art déco* e modernista predominante, marcada por estruturas imponentes, subterrâneos labirínticos e fachadas decadentes, reforça a atmosfera opressiva e caótica do local. Cada construção carrega consigo não apenas uma função urbana, mas um significado simbólico, servindo como palco para o embate entre ordem e desordem. A cidade, portanto, torna-se uma personagem viva dentro do universo do Batman, com seu espaço urbano representando tanto abrigo quanto ameaça. Assim, os cenários contribuem diretamente para a ambientação *noir*, estabelecendo Gotham como um reflexo distorcido da realidade urbana e um território onde o herói e o vilão coexistem em permanente tensão. As ruas, sobretudo, são os principais locais atingidos pela falta de segurança, lugar em que o Batman sempre se encontra presente. Jacobs (2014), aborda a respeito da insegurança urbana trazendo uma reflexão a respeito.

É inútil tentar esquivar-se da questão da insegurança urbana tentando tornar mais seguros outros elementos da localidade, como pátios internos ou áreas de recreação cercadas. Por definição, mais uma vez, as ruas da cidade devem ocupar-se de boa parte da incumbência de lidar com desconhecidos, já que é por elas que eles transitam. As ruas devem não apenas resguardar a cidade de estranhos que depredam: devem também proteger os inúmeros desconhecidos pacíficos e bem-intencionados que as utilizam, garantindo também a segurança deles. Além do mais, nenhuma pessoa normal pode passar a vida numa redoma, e aí se incluem as crianças. Todos precisam usar as ruas (Jacobs, 2014, pág. 35).

3.4. A cidade aos olhos do Batman

Analisar, descrever, entender e interpretar Gotham City vai além de estudar a cidade e os seus acontecimentos, compreender suas configurações como um espaço fictício e suas origens. Assim como se analisam espaços reais sob a ótica da sociedade, Gotham City não pode ser plenamente compreendida sem considerar o olhar e a atuação do Cavaleiro das Trevas. Nesse contexto, torna-se essencial investigar como Batman vive e percebe Gotham por meio de sua própria perspectiva: a de um vigilante que atua nas sombras. É amplamente conhecido que o personagem, diferentemente de muitos super-heróis da literatura e do cinema, não possui superpoderes. Bruce Wayne, sua identidade civil, é um homem comum — embora extraordinariamente habilidoso, treinado em diversas artes marciais, técnicas de investigação e com acesso a alta tecnologia — que opta por canalizar sua dor e seus traumas em um esforço constante para transformar a cidade que lhe causou profundas marcas.

A morte trágica de seus pais, assassinados em um beco de Gotham durante sua infância, serve como o evento catalisador de sua jornada. A partir dessa experiência traumática, Wayne compreende que proteger a cidade exigiria sacrifícios e vigilância constante. Assim, ele escolhe observar e agir à distância, muitas vezes à margem da legalidade, mas sempre motivado por um senso próprio de justiça. A relação entre Batman e Gotham é simbiótica: ele é tanto produto quanto agente transformador da cidade. Entender Gotham por meio dos olhos de Batman é, portanto, entender um espaço urbano permeado pela criminalidade, corrupção e decadência moral — mas também por uma possibilidade constante de redenção, ainda que essa seja alcançada a duras penas.

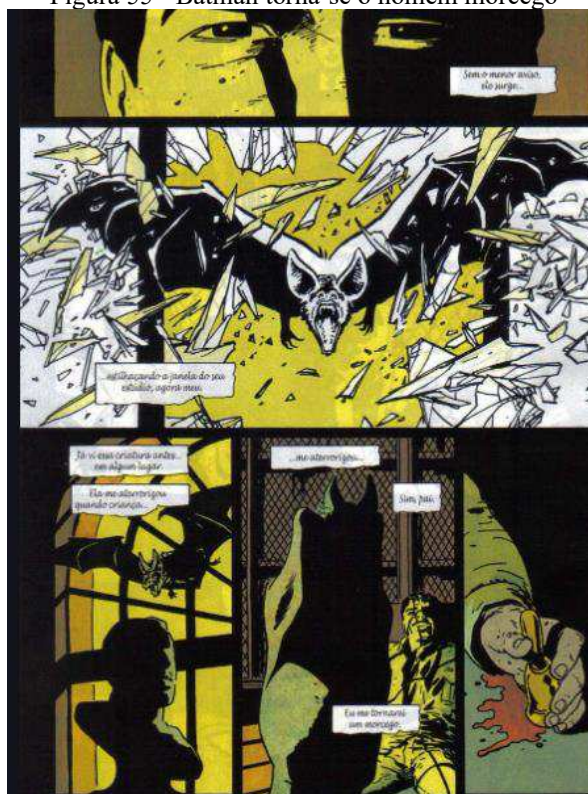
Em *Batman: Ano Um*, Frank Miller (2022) aborda as dores e os primeiros passos do vigilante das sombras mostrando como tudo começou, os desafios de Bruce como Batman combatendo os criminosos da cidade. Em meio aos combates e ataques violentos, o homem-morcego questiona sua coragem e sua proteção quanto a cidade se indagando até quando ele conseguirá vencer o medo e a dor. Paralelo a isso, o aclamado sociólogo Zygmund Bauman (2009), em sua obra *Confiança e Medo na Cidade* aborda a respeito de como o medo do crime, da violência, do diferente e do imprevisível torna-se um fator determinante nas formas como os indivíduos se relacionam com os espaços e com outras pessoas.

Poderíamos dizer que a insegurança moderna, em suas várias manifestações, é caracterizada pelo medo dos crimes e dos criminosos. Suspeitamos dos outros e de suas intenções, nos recusamos a confiar (ou não conseguimos fazê-lo) na constância e na regularidade da solidariedade humana. Castel atribui a culpa por esse estado de coisas ao individualismo moderno. Segundo ele, a

sociedade moderna – substituindo as comunidades solidamente unidas e as corporações (que outrora definiam as regras de proteção e controlavam a aplicação dessas regras) pelo dever individual de cuidar de si próprio e de fazer por si mesmo – foi construída sobre a areia movediça da contingência: a insegurança e a ideia de que o perigo está em toda parte são inerentes a essa sociedade (Bauman, 2009, pág. 09).

A narrativa da morte dos pais de Bruce sempre aciona o gatilho de medo; essa tragédia pessoal reflete o colapso da confiança nos outros e na proteção institucional, colocando em evidência a falência das antigas formas de solidariedade coletiva que, no passado, conferiam segurança e pertencimento. Como Bauman (2009), aponta, a sociedade deslocou o dever de proteção das instituições para o indivíduo, mergulhando os cidadãos em uma contingência constante, onde o perigo parece estar em toda parte. É nesse contexto que Bruce Wayne assume a responsabilidade de vigiar Gotham por conta própria, encarnando o arquétipo do vigilante solitário. Sua dor e seu medo, ao invés de paralisá-lo, o impulsionam a tornar-se o Batman — símbolo da tentativa desesperada de restaurar a ordem e a confiança em uma cidade corroída pelo medo, pelo abandono institucional e pela fragmentação social (Figura 55).

Figura 55 - Batman torna-se o homem morcego



Fonte: *Batman-Ano Um*, 2022

Na imagem acima, Bruce Wayne, ainda em seu estado de fragilidade emocional, encontra a motivação necessária para transformar sua dor em coragem e resiliência: ele decide

tornar-se o Batman. A narrativa de sua origem é marcada por um paradoxo simbólico; quando criança, Bruce desenvolveu um profundo medo de morcegos após cair em uma caverna subterrânea localizada na propriedade de sua família — espaço que mais tarde seria transformado na Batcaverna, centro de suas operações como vigilante. Ao escolher o morcego como símbolo de sua luta contra o crime, Bruce confronta diretamente seu maior temor, tornando-se, de forma deliberada, "o seu próprio medo". Essa decisão não é apenas um gesto simbólico, mas uma estratégia psicológica de enfrentamento: ele transforma aquilo que o paralisava em uma arma de intimidação contra os criminosos de Gotham City (Miller, 2022).

Assim como um morcego, que naturalmente habita regiões escuras e escondidas, o Batman também escolhe os espaços urbanos e arquitetônicos mais sombrios como cenário de sua atuação. Ele se movimenta por entre becos escuros, ruelas sem iluminação e, principalmente, pelos topos dos prédios (Figura 56) e sobrevoa a cidade (Figura 57), de onde pode observar a cidade sem ser visto. Esses ambientes — normalmente associados à criminalidade e à marginalidade — tornam-se, paradoxalmente, espaços de vigilância e proteção sob o domínio do Cavaleiro das Trevas. Ao ocupar essas zonas limítrofes da cidade, Batman transforma o medo — tanto o seu quanto o alheio — em instrumento de ação e controle. O uso estratégico da arquitetura urbana, especialmente suas zonas de sombra e abandono, reforça sua identidade como uma figura que atua à margem da lei, mas que busca restaurar a ordem em uma cidade marcada pela decadência institucional. Para Bruce Wayne, esses espaços não são apenas refúgios físicos, eles representam o terreno onde se estabelece sua missão pessoal de enfrentar o caos e a criminalidade.

Figura 56 - Batman usando os espaços urbanos I



Fonte: *Batman-Ano Um*, 2022

Figura 57 - Batman usando os espaços urbanos II



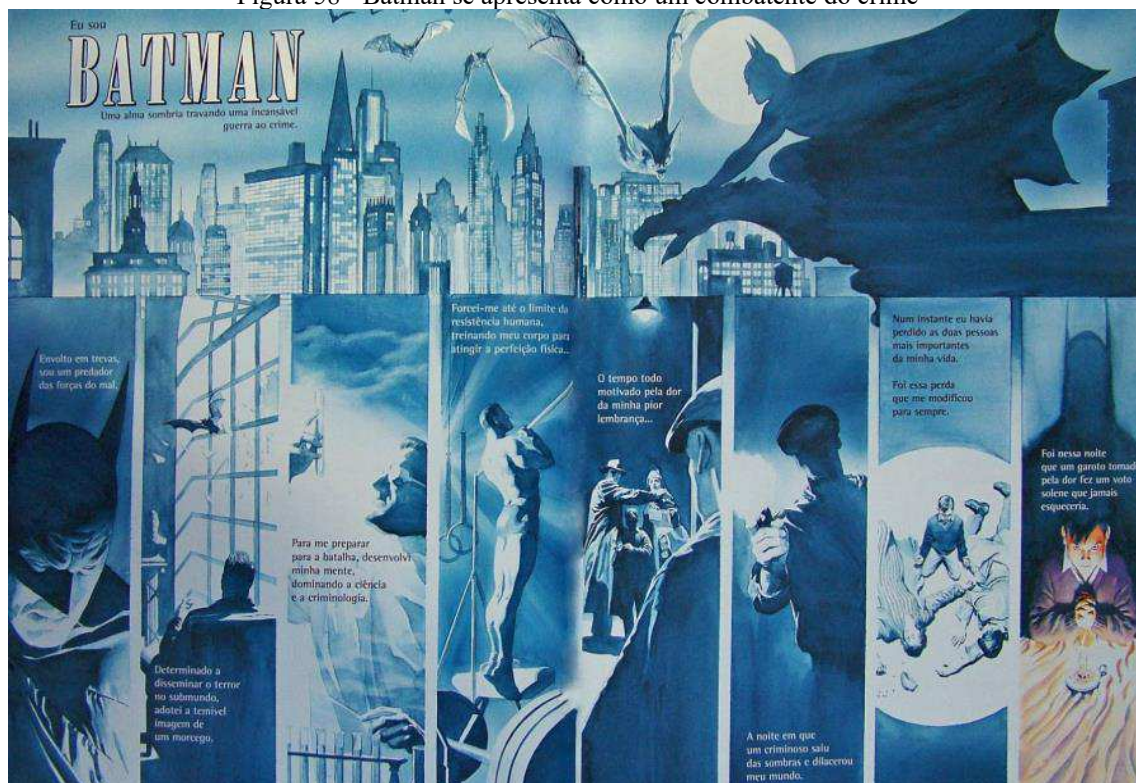
Fonte: *Batman-Ano Um*, 2022

Em *Batman: Guerra ao Crime*, escrita por Paul Dini (1999) e ilustrada por Alex Ross (1999), a narrativa é construída a partir da perspectiva subjetiva do próprio Batman, revelando seus pensamentos mais íntimos, dilemas morais e motivações (Figura 58). A obra se destaca por adotar um tom introspectivo e humano, permitindo ao leitor compreender a complexidade psicológica do personagem. Nessa história, Bruce Wayne relata como combate ao crime em Gotham City não apenas sob o manto do Batman, mas também por meio de sua identidade civil. Enquanto vigilante, ele atua nas sombras, enfrentando criminosos e impondo medo àqueles que ameaçam a cidade. Enquanto como Bruce Wayne, utiliza sua influência, recursos financeiros e filantropia para promover mudanças sociais e combater as causas estruturais da criminalidade. A HQ enfatiza a dualidade do personagem e mostra que sua luta contra o crime vai além da força física — é também um compromisso ético com a transformação de Gotham.

Guerra ao Crime reforça a ideia de que o herói não acredita apenas na punição, mas também na possibilidade de redenção, especialmente quando decide ajudar um jovem órfão chamado Marcus, vítima da violência urbana, em uma tentativa de romper o ciclo de dor que ele próprio vivenciou na infância. Além disso, ao longo da narrativa, o herói destaca como sua estratégia de combate ao crime depende da observação cuidadosa dos criminosos em seus próprios territórios, muitas vezes locais onde eles jamais imaginariam ser surpreendidos. Utilizando os espaços urbanos escuros e abandonados — becos, vielas, telhados e subterrâneos — Batman transforma a cidade em um ambiente onde ele é onipresente e imprevisível. Esses locais não apenas oferecem vantagem tática, como também contribuem para a construção de sua figura mitológica, cercada de medo e mistério. Essa escolha espacial é fundamental para

proteger sua identidade secreta, manter o controle sobre o ambiente urbano e prolongar sua missão.

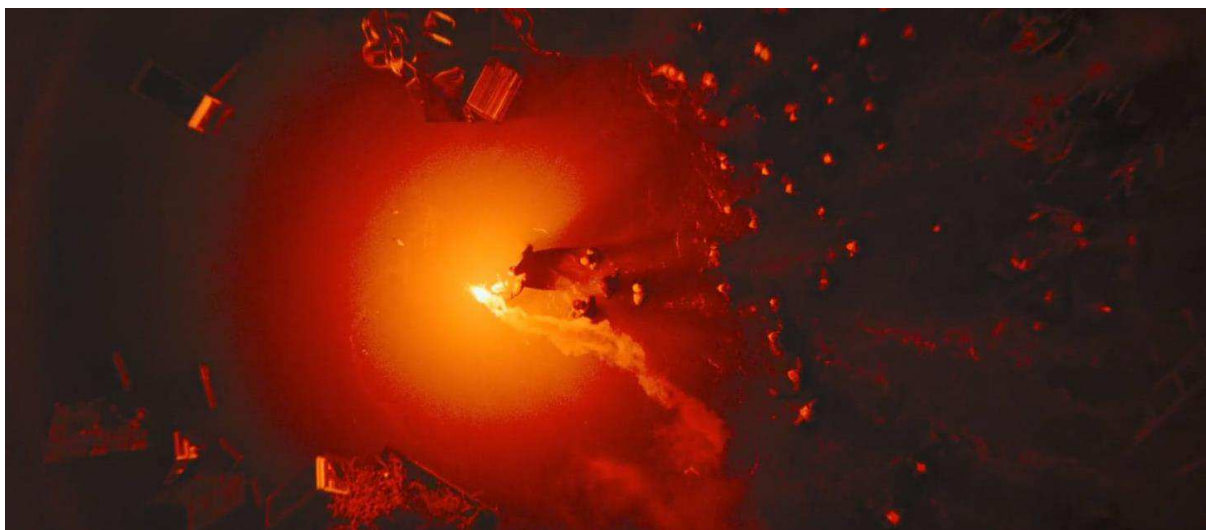
Figura 58 - Batman se apresenta como um combatente do crime



Fonte: Batman: Guerra ao Crime, 1999

Diante da análise das origens e do desenvolvimento histórico de Gotham City, foi possível compreender como a cidade foi concebida não apenas como um pano de fundo para as narrativas do Batman, mas como um personagem vivo, complexo e simbólico dentro do universo da DC Comics. Ao abordar os processos criativos que deram forma à cidade — desde suas inspirações em metrópoles reais até a construção de sua identidade sombria, corrupta e caótica — evidenciam-se as intenções narrativas por trás de sua ambientação. Os principais pontos urbanos de Gotham estão carregados de significados simbólicos, refletindo as tensões sociais, morais e psicológicas que permeiam a vida urbana. Sob os olhos do Batman, a cidade é vista não apenas como território de enfrentamento ao crime, mas como o cenário de uma luta existencial por justiça, redenção e transformação. Gotham não é apenas o lugar onde ele atua — é o reflexo direto de sua dor, de seu compromisso e de sua missão.

CAPÍTULO IV
ANÁLISE DO TRAÇADO URBANO E DOS ESTILOS ARQUITETÔNICOS DAS
PRINCIPAIS ANIMAÇÕES E DOS FILMES SOBRE GOTHAM CITY



THE BATMAN, 2022

“Quarta-feira, 6 de novembro. A cidade está submersa. A Guarda Nacional está vindo. Lei Marcial foi estabelecida. Mas o elemento criminoso não dorme. Saques e ilegalidades correrão desenfreados em partes da cidade impossíveis de acessar. Eu já vejo que as coisas vão piorar antes de melhorar. Alguns vão aproveitar para tomar tudo o que puderem [...] Estou começando a ver que eu causei sim um efeito aqui. Mas não o que eu pretendia. Vingança não vai mudar o passado. Nem o meu, nem o de ninguém. Eu preciso me tornar mais. As pessoas precisam de esperança. Saber que tem alguém lá para ajudar. A cidade está com raiva, cicatrizes. Como eu. Nossas cicatrizes podem nos destruir. Mesmo depois da ferida estar curada. Mas se nós sobrevivermos, elas podem nos transformar. Podem nos dar o poder de resistir. E a força para lutar”.

(THE BATMAN, 2022)

4. ANÁLISE DO TRAÇADO URBANO E DOS ESTILOS ARQUITETÔNICOS DAS PRINCIPAIS ANIMAÇÕES E DOS FILMES SOBRE GOTHAM CITY

O capítulo anterior apresentou e contextualizou a cidade de Gotham City destacando sua origem, sua história, seu processo criativo e a Gotham além da ficção; além disso mostrou os principais pontos da cidade e perspectiva do cidadão e vigilante noturno Batman. Dando continuidade a essa abordagem, este capítulo continuará retratando a cidade analisando-a por meio dos principais filmes e animações do universo da DC Comics focando, sobretudo, nos estilos arquitetônicos e no traçado urbano do local ressaltando, por meio dessa análise, como a arquitetura e o urbanismo são utilizados numa cidade que luta diariamente contra a violência, a corrupção e o caos.

4.1. Análise das principais animações que destacam Gotham City no universo da DC Comics

Esta parte do capítulo contará com a análise do traçado urbano e dos estilos arquitetônicos de 3 animações do Batman: *Batman- Ano Um*, *Batman - A máscara do Fantasma* e *Batman - O Longo Dia das Bruxas*. Vale destacar que as observações de cada obra animada foram resumidas tendo em vista que alguns ambientes, cenas e edifícios se repetem. Dessa forma, será abordada uma análise baseada na singularidade de cada obra.

4.1.1 Batman: Ano Um

A animação *Batman: Ano Um*, dirigida por Lauren Montgomery (2011) e Sam Liu (2011), foi selecionada para o recorte deste trabalho por sua relevância narrativa e estética dentro do universo do personagem. Baseada na HQ escrita por Frank Miller e ilustrada por David Mazzucchelli, a obra reconta os primeiros passos de Bruce Wayne ao assumir a identidade do Batman, bem como a chegada do tenente James Gordon a uma Gotham mergulhada em corrupção e decadência. Essa fase inicial é fundamental para compreender não apenas a formação do herói e de sua motivação pessoal, mas também o ambiente urbano hostil e disfuncional que serve de cenário para sua atuação. Nesse sentido, a animação oferece uma representação significativa da cidade em um momento de transição e crise, o que a torna

especialmente pertinente para a análise dos elementos arquitetônicos e do traçado urbano de Gotham, pilares deste capítulo.

Resumidamente, Bruce Wayne retorna a Gotham City após anos de treinamento físico e psicológico com o objetivo de alcançar um nível técnico suficiente para combater a criminalidade na cidade. Entretanto, Bruce se depara com o caos de Gotham permeada por corrupção tanto política quanto na polícia. Inicialmente incerto sobre como agir, Bruce tenta combater o crime de forma anônima, mas é gravemente ferido em sua primeira tentativa. Esse fracasso o leva a um momento de introspecção que culmina na criação definitiva do símbolo do homem morcego. Dessa forma, suas primeiras ações geram tanto medo quanto atenção das autoridades, especialmente do departamento de polícia. Além disso, o tenente James Gordon também é apresentado na animação como um dos personagens principais aliado ao Batman; Gordon é convocado para trabalhar em Gotham, aparentemente contra sua vontade, e aos poucos é mostrado a ele uma cidade repleta de policiais envolvidos em crimes e abusos de poder (Montgomery; Liu, 2011).

A partir de seus primeiros atos como Batman, Bruce Wayne passa a enfrentar o crime não apenas nos becos escuros e nas zonas marginalizadas de Gotham, mas também nos espaços de poder e prestígio, expondo a corrupção que permeia as altas esferas da sociedade. O herói compreende que o verdadeiro câncer da cidade não está apenas nas ruas tomadas por criminosos comuns, mas nas mansões das famílias mais influentes e nos corredores políticos e institucionais. Paralelamente à ascensão do Batman, a polícia de Gotham intensifica seus esforços para descobrir a identidade do vigilante e compreender os motivos por trás de suas ações. Enquanto isso, dentro da própria corporação, o tenente James Gordon se torna alvo de represálias por sua postura ética e intransigente diante da corrupção sistêmica que domina o departamento. Os policiais corruptos e políticos influentes, incomodados com sua conduta íntegra, articulam maneiras de enfraquecê-lo ou desmoralizá-lo, colocando em risco sua segurança e a de sua família (Montgomery; Liu, 2011).

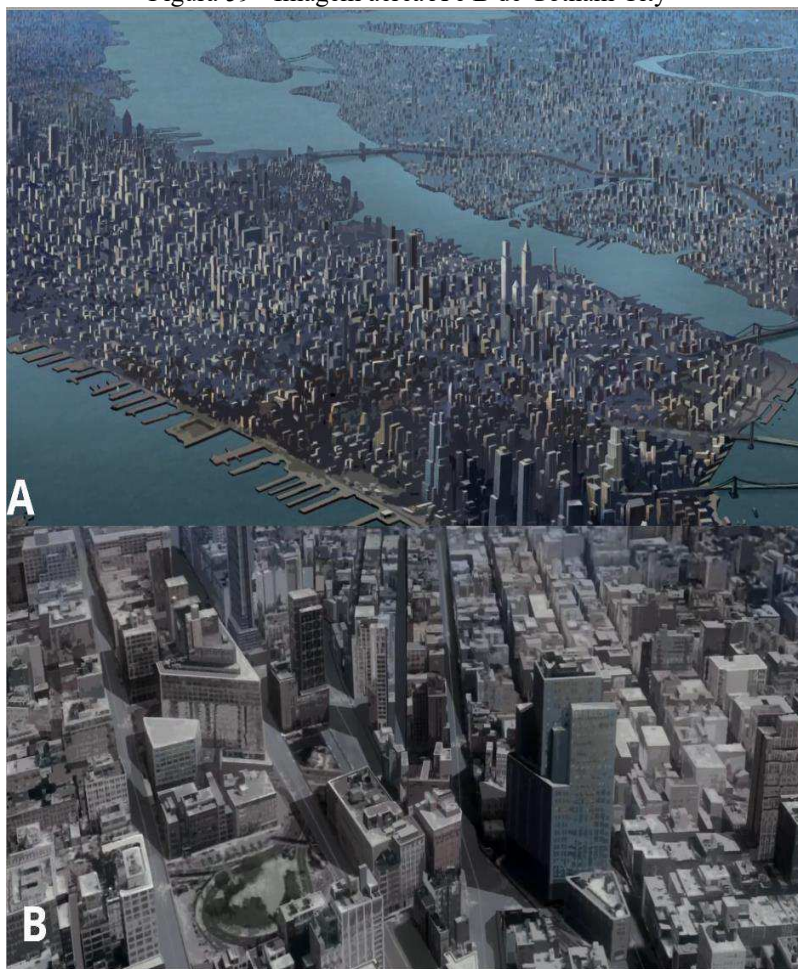
No que diz respeito ao traçado urbano e aos aspectos espaciais de Gotham City, na animação, chama a atenção logo na cena inicial, quando Bruce Wayne observa a cidade pela janela do avião (Figura 59 - A). A sequência revela uma paisagem urbana verticalizada, composta por edifícios altos e de diferentes tipologias, sugerindo uma significativa densidade populacional e uma diversidade funcional no uso do solo. Essa densidade indica um centro urbano em expansão, que se estende pelas diversas ilhas que formam Gotham. A imagem também evidencia a presença de inúmeras pontes que conectam essas ilhas, reforçando a configuração insular do território (Montgomery; Liu, 2011). Essa característica contribui para

a percepção de isolamento e fragmentação espacial, ao mesmo tempo em que delimita visualmente os contornos entre a cidade e o entorno marítimo — revelando, assim, uma Gotham marcada por divisões geográficas e simbólicas bem definidas.

Na segunda imagem (Figura 59 - B), é possível observar com mais detalhes as características dos edifícios, que variam em escala — alguns apresentam grande porte, enquanto outros são significativamente menores —, evidenciando a diversidade do gabarito urbano. Nota-se que muitos desses prédios têm seus formatos definidos pelas vias irregulares e sinuosas que compõem o traçado da cidade. Além disso, apesar de limitada, há a presença de áreas arborizadas, como pequenas praças e canteiros (Montgomery; Liu, 2011). A interpretação desse frame sugere que o local retratado provavelmente sofre com a má qualidade do ar, em razão da escassez de vegetação e do grande fluxo de veículos. A baixa presença de árvores e a carência de espaços de convivência qualificam esse ambiente urbano como apenas um espaço e não como um lugar de permanência. Essa questão está fundamentada na teoria do geógrafo sino-americano Yi-Fu Tuan (1983), em sua obra *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*, que diferencia "espaço" e "lugar": enquanto o primeiro representa um ambiente impessoal e transitório, o segundo é marcado por experiências, vínculos e significados afetivos construídos pelos indivíduos.

Na experiência, o significado de espaço frequentemente se funde com o de lugar. "Espaço" é mais abstrato do que "lugar". O que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor. Os arquitetos falam sobre as qualidades espaciais do lugar; podem igualmente falar das qualidades locacionais do espaço. As idéias de "espaço" e "lugar" não podem ser definidas uma sem a outra. A partir da segurança e estabilidade do lugar estamos cientes da amplidão, da liberdade e da ameaça do espaço, e vice-versa. Além disso, se pensamos no espaço como algo que permite movimento, então lugar é pausa; cada pausa no movimento torna possível que localização se transforme em lugar (Tuan, 1983, pág. 06).

Figura 59 - Imagem aérea A e B de Gotham City



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: Ano Um” (2011)

No nível térreo (Figura 60), observa-se que algumas vias apresentam buracos e uma infraestrutura visivelmente precária. Essas características são frequentemente associadas a bairros com altos índices de criminalidade, evidenciando a negligência do poder público em relação às populações que habitam essas áreas. Além disso, nota-se que o trajeto do metrô passa elevado sobre o bairro, o que pode ser interpretado como um símbolo do distanciamento e do descaso do governo, que literalmente sobrevoa essas regiões sem se integrar a elas. O frame analisado também revela a presença de lixo espalhado pelas ruas e pelas calçadas, o que reforça a ideia de abandono urbano. Há ainda um contraste visual marcante entre o ambiente periférico e o horizonte, onde se destacam os edifícios altos do centro da cidade, sugerindo desigualdades espaciais e socioeconômicas evidentes no tecido urbano de Gotham (Montgomery; Liu, 2011).

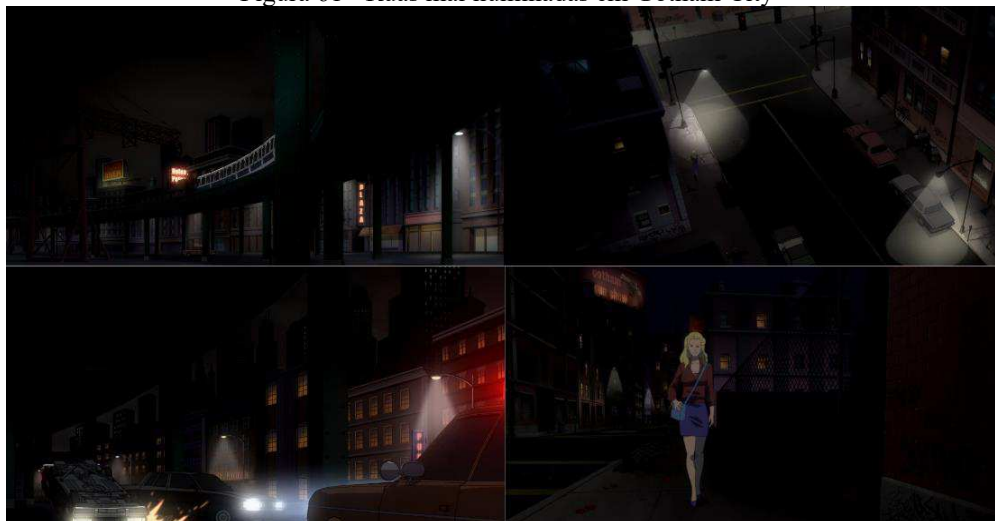
Figura 60 - Rua periférica em Gotham City



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: Ano Um” (2011)

A iluminação urbana desempenha um papel fundamental na sensação de segurança e na ocupação dos espaços públicos, especialmente no período noturno. Nas figuras destacadas abaixo (Figura 61), é notória a carência de iluminação nesses ambientes em que, muitos dos crimes retratados nas animações e filmes ocorrem em ruas mal iluminadas, vielas estreitas e áreas periféricas onde a visibilidade é limitada (Montgomery; Liu, 2011). Esses ambientes de penumbra não apenas facilitam a ação de criminosos — como assaltos, estupros e assassinatos —, mas também contribuem para a sensação de abandono e medo coletivo. A ausência ou precariedade da iluminação pública nessas áreas é uma manifestação visual da negligência do poder público. Além disso, a escuridão é usada como recurso simbólico e estético, reforçando o clima sombrio da cidade e seu colapso moral.

Figura 61 - Ruas mal iluminadas em Gotham City



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: Ano Um” (2011)

Como o filme busca retratar a jornada de James Gordon em Gotham City, diversas cenas expõem a corrupção dentro da própria polícia, evidenciando práticas abusivas e ilícitas cometidas por seus agentes. Um exemplo marcante é o comportamento do policial boina verde chamado Flass que abusa de seu poder ao constranger e agredir um adolescente em um beco afastado dos grandes centros urbanos, longe do olhar da população (Figura 62) (Montgomery; Liu, 2011). Esses espaços isolados, mal iluminados e desprovidos de fiscalização são utilizados como cenário para a impunidade, revelando o colapso das instituições responsáveis pela ordem e pela proteção dos cidadãos. Além disso, a tensão atinge seu ponto máximo quando esses mesmos policiais, em uma tentativa desesperada de silenciar James Gordon e retaliar sua postura ética, sequestram seu filho recém-nascido com a intenção de matá-lo. A cena ocorre em uma ponte elevada, simbolizando a fragilidade da segurança pública em Gotham (Montgomery; Liu, 2011). Jane Jacobs (2014), retrata a importância de ambientes urbanos seguros para a população.

O principal atributo de um distrito urbano próspero é que as pessoas se sintam seguras e protegidas na rua em meio a tantos desconhecidos. Não devem se sentir ameaçadas por eles de antemão. O distrito que falha nesse aspecto também fracassa em outros e passa a criar para si mesmo, e para a cidade como um todo, um monte de problemas (Jacobs, 2014, pág. 31).

Figura 62 - Crimes em Gotham City



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: Ano Um” (2011)

Ainda na animação, é apresentado o bairro de classe baixa conhecido como *East End* (Figura 63), uma das regiões mais degradadas e perigosas de Gotham City. É nesse cenário que surge uma figura marcante do universo do Batman: Selina Kyle, a futura Mulher-Gato. Inicialmente, Bruce Wayne percorre as ruas do bairro em busca de evidências de crimes, disfarçado para investigar a criminalidade local. No entanto, acaba se envolvendo em um

confronto com um dos moradores — possivelmente o chefe responsável pelas mulheres em situação de prostituição na área. O conflito chama a atenção dos habitantes do entorno, inclusive de Selina, que observa a cena com interesse e, posteriormente, a polícia avista a briga e atira em Bruce (Montgomery; Liu, 2011). A representação urbana do East End é marcante: as vias são largas, porém mal-conservadas, e o ambiente é saturado por outdoors em *neon* e letreiros luminosos que anunciam serviços relacionados ao comércio sexual, refletindo o abandono estatal e a marginalização social daquela parte da cidade.

Figura 63 - East End e os seus conflitos



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: Ano Um” (2011)

No que se refere aos estilos arquitetônicos, a animação apresenta diversos edifícios com características marcantes. Um dos primeiros a ser exibido é a Mansão Wayne (Figura 64), cuja arquitetura segue o estilo neoclássico, associado à elegância, nobreza, suavidade e refinamento. Esse neoclássico, mesclado a influências do estilo georgiano - sobretudo na sequência das janelas - transmite uma imagem de prestígio, tradição e poder. A composição simétrica, os elementos decorativos contidos e a monumentalidade da estrutura são típicas de edificações neoclássicas. Ademais, a simetria rigorosa, o frontão triangular com colunas, as pilastras e a horizontalidade da fachada são marcas clássicas (Koch, 1996); enquanto isso, a fachada como um todo é imponente, todavia sem excessos ornamentais — o que confere sobriedade, algo condizente com a personalidade reservada da família Wayne e dos aspectos do estilo georgiano (Arquitetura Georgiana [...], 2024). Outro elemento que chama atenção é a escadaria com balaustradas e lampiões ornamentais: elemento que reforça a grandiosidade e dá um senso de distanciamento social e físico da mansão em relação ao mundo exterior.

Figura 64 - Mansão Wayne



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: Ano Um” (2011)

Outra edificação de destaque na animação é a mansão da família Falcone (Figura 65), pertencente a um dos clãs mafiosos mais influentes de Gotham. Em determinado momento, Batman invade o local para enviar um claro aviso à elite da cidade: todos estão sob sua vigilância. A arquitetura da mansão possui um ar neogótico residencial com traços do estilo vitoriano - característica presente no telhado de duas águas da torre central e nas esquadrias; além disso, o estilo vitoriano buscava mesclar o clássico com o gótico (Arquitetura Georgiana [...], 2024). Elementos como as janelas arqueadas e a presença de pináculos e cruzeiros remetem ao gótico frequentemente associado ao estilo vitoriano (Arquitetura Georgiana [...], 2024). Essas características condizem com os princípios familiares e tradicionais da família Falcone, uma vez que confere tradição e religiosidade por parte dos aspectos arquitetônicos e no berço da família. O corpo central da edificação é saliente, com uma torre levemente curvada que reforça a verticalidade e confere imponência ao conjunto. Além disso, a textura da fachada, composta por tijolos aparentes, remete às construções da Idade Média, como castelos e fortalezas do estilo românico, ampliando a sensação de robustez, isolamento e domínio territorial (Koch, 1996).

Figura 65 - Mansão da família Falcone



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: Ano Um” (2011)

Em relação a imagem abaixo (Figura 66), exibe com clareza a influência da arquitetura moderna e funcionalista, estilos bastante presentes nos centros urbanos contemporâneos. As edificações são majoritariamente de blocos comuns com fachadas planas e ritmo repetitivo de janelas retangulares dispostas em fileiras verticais e horizontais — um traço típico da arquitetura moderna, voltada para o uso prático e econômico do espaço. Os edifícios são construídos em alvenaria escura, com superfícies opacas, pouca ornamentação e formas simples (Peregrino *et al*, 2017). O cenário noturno, a iluminação pontual dos postes de luz e a névoa leve que recobre a rua aprofundam a atmosfera *noir*, remetendo a influências do cinema expressionista alemão e dos filmes policiais das décadas de 1940 e 1960. Na obra *A Arquitetura Modernista de Gregori Warchavchik*, (Peregrino *et al*, 2017), pondera:

As novas utilizações ajudaram os arquitetos em seus projetos, pois os materiais como aço e o concreto armado deram grandes possibilidades de novas criações, com isso o estilo mudou e isso se teve início às novas técnicas como os arranha-céus de Chicago. Com tudo, as características da arquitetura moderna são: as formas simples, geométricas e a ornamentação. Essas características valorizaram o emprego dos materiais como o concreto aparente, essa técnica auxilia no reboco e na pintura (Peregrino *et al*, 2017, pág. 03 e 04).

Figura 66 - Casas da população de Gotham City



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: Ano Um” (2011)

No que diz respeito ao aspecto cinematográfico, a animação apresenta um realismo urbano e arquitetônico característico dos grandes centros metropolitanos contemporâneos. Inspirada diretamente nas histórias em quadrinhos, a obra busca representar Gotham City de forma fiel, alinhando a ambientação urbana ao enredo que aborda a origem do Batman. Ao longo da narrativa, é possível perceber diversas cenas externas que evidenciam a relação dos personagens com o traçado urbano da cidade. A maior parte dessas cenas ocorre durante a noite, destacando ações criminosas, perseguições policiais e tentativas de captura do Batman e do Comissário Gordon. Essa ambientação noturna, somada à tensão constante entre a polícia e o crime organizado, remete claramente à estética dos filmes *noir*, tanto pela atmosfera obscura quanto pela temática centrada no conflito entre ordem e criminalidade.

4.1.2 *Batman: A máscara do fantasma*

A segunda animação percorrida neste trabalho se trata de *Batman: A máscara do fantasma* dirigida por Eric Radomski (1993) e Bruce Timm (1993); a obra abrange uma relação ainda mais profunda, introspectiva e emotiva da forma como o Batman lida com o fardo de ser um super herói. Durante a narrativa, são apresentados vários personagens significativos para o contexto, como o mordomo Alfred Pennywolf, Coringa, e Andrea Beaumont, antigo amor de Bruce. A trama se desenrola a partir do surgimento de uma figura mascarada conhecida como Fantasma, que começa a eliminar mafiosos em Gotham, gerando suspeitas de que o próprio Batman estaria por trás dos crimes. Determinado a provar sua inocência, o herói inicia uma investigação para descobrir a verdadeira identidade do assassino. Paralelamente, flashbacks

revelam o passado conturbado de Bruce, dividido entre seu compromisso com Andrea e sua missão como vigilante. O retorno inesperado de Andrea à cidade reabre feridas e conecta passado e presente, revelando segredos que impactam diretamente os rumos da narrativa (Radomski; Timm, 1993).

Essa animação é considerada por muitos críticos e fãs do universo do Homem-Morcego como uma das mais relevantes e impactantes já produzidas sobre o personagem. *Batman: A Máscara do Fantasma* se destaca não apenas por seu enredo envolvente, mas também pela forma como constrói uma Gotham City intensamente neogótica, com uma atmosfera carregada de sombras, arquitetura monumental e uma paleta visual que remete diretamente ao cinema noir. A cidade funciona quase como um personagem à parte, refletindo o estado emocional de seus habitantes e, especialmente, do próprio Batman. Mais do que uma história de ação, o filme oferece uma leitura psicológica do herói, revelando camadas de vulnerabilidade raramente exploradas nas adaptações anteriores. Ao apresentar Bruce Wayne em conflito interno, dividido entre o amor e o dever, a obra desconstrói o arquétipo do super-herói invencível, revelando um homem marcado pela dor, pela perda e pelo peso de suas escolhas (Radomski; Timm, 1993). Essa profundidade narrativa confere ao personagem uma humanidade comovente, aproximando-o do público e elevando a animação a um patamar de grande relevância dentro da mitologia do Batman.

No que diz respeito à análise do traçado urbano, percebe-se uma diferença significativa entre *Batman: Ano Um* e *Batman: A Máscara do Fantasma*. Enquanto o primeiro dedica maior atenção à malha urbana de Gotham, valorizando o espaço público e externo da cidade, o segundo volta-se de forma mais intensa à exploração da arquitetura art déco e neogótica, priorizando ambientes fechados e simbólicos. Em *A Máscara do Fantasma*, o foco narrativo recai sobre locais mais isolados e carregados de significado, como interiores de residências, fábricas abandonadas, cemitérios e outros espaços privados, onde a tensão psicológica dos personagens se manifesta com maior força (Radomski; Timm, 1993). Ainda que não haja uma ênfase direta na configuração urbana como no filme anterior, é possível perceber, nas poucas cenas externas, a relevância do espaço urbano para a construção do clima da obra e para a compreensão da dinâmica da cidade.

Na imagem abaixo (Figura 67), por exemplo, observa-se um traçado ortogonal, com ruas largas e calçadas generosas, características que indicam uma tentativa de impor ordem e racionalidade em um ambiente marcado pelo caos da criminalidade e da corrupção. No entanto, apesar dessa organização aparente, nota-se a ausência de elementos fundamentais à mobilidade urbana contemporânea, como faixas de pedestres, sinalização viária adequada, ciclovias e

ciclofaixas — o que evidencia uma cidade pensada sob uma lógica funcionalista, apenas para os veículos individuais e não para as pessoas, dessa forma, a cidade se torna desatenta às necessidades do transporte ativo e da humanização do espaço urbano. Ademais, isso gera uma dificuldade da população conseguir interagir com o espaço público, além da questão do próprio crime e da violência em geral. Na obra da ativista e escritora canadense Jane Jacobs (2014), *Morte e Vida das Grandes Cidades* retrata a importância das calçadas e das ruas para a coesão do ambiente urbano.

A calçada por si só não é nada. É uma abstração. Ela só significa alguma coisa junto com os edifícios e os outros usos limítrofes a ela ou a calçadas próximas. Pode-se dizer o mesmo das ruas, no sentido de servirem a outros fins, além de suportar o trânsito sobre rodas em seu leito. As ruas e suas calçadas, principais locais públicos de uma cidade, são seus órgãos mais vitais. Ao pensar numa cidade, o que lhe vem à cabeça? Suas ruas. Se as ruas de uma cidade parecerem interessantes, a cidade parecerá interessante; se elas parecerem monótonas, a cidade parecerá monótonas (Jacobs, 2014, pág.30).

Figura 67 - Ruas e calçadas de Gotham City



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993)

Ainda em relação às ruas de Gotham, observa-se que, em contraste com a perspectiva de Jane Jacobs (2014), esses espaços não cumprem uma função vital para a convivência e interação social. A ausência de mobiliários e elementos de urbanidade — como bancos, vegetação, iluminação adequada e sinalização — somada aos altos índices de criminalidade, contribui para o esvaziamento dos espaços públicos e para o isolamento dos cidadãos em relação ao meio urbano. Além disso, destaca-se a grande quantidade de ruelas e becos presentes na malha da cidade, muitos dos quais são mal iluminados, estreitos e repletos de resíduos (Figura 68). Esses ambientes, carentes de infraestrutura básica, tornam-se pontos críticos de insegurança, reforçando a sensação de abandono e negligência do poder público em relação à proteção e à qualidade de vida da população. Assim, Gotham se configura como uma cidade

fragmentada, em que a insegurança transforma o espaço urbano em um cenário hostil, afastando seus habitantes da vivência coletiva e do uso pleno da cidade. A imagem abaixo retrata Batman fugindo da polícia através de um dos becos.

Figura 68 - Beco de Gotham City



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993)

Como destacado no início da análise dessa animação, a obra busca retratar lugares mais isolados e, às vezes, longe da própria cidade. No fundo da imagem (Figura 69), destaca-se o *skyline* de Gotham, marcado por arranha-céus escuros e verticais que compõem uma silhueta rígida, compacta e intimidadora. A cidade é representada como um aglomerado denso de estruturas altas e sem detalhes, reforçando a ideia de uma metrópole opressora e impessoal. A ausência de luzes nas janelas ou de movimentação urbana sugere uma Gotham silenciosa, adormecida ou mesmo sufocada, refletindo um espaço urbano frio, perigoso e abandonado à própria sorte — em consonância com a estética do filme *noir* e com os temas recorrentes de corrupção e decadência urbana. Ademais, o batsinal acima da cidade marca a presença constante do trabalho do Batman em tornar a cidade menos corrupta e mais justa (Radomski; Timm, 1993).

Figura 69 - Além da cidade Gotham City



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993)

Logo no início da animação, é apresentada uma paisagem urbana dominada por inúmeros prédios e arranha-céus que compõem a silhueta imponente de Gotham (Figura 70). A direção de arte opta, de forma deliberada, por uma paleta de cores mais sombrias, intensificando o clima *noir* e neogótico que permeia toda a narrativa. Além disso, a combinação entre a trilha sonora atmosférica e o céu em tonalidades avermelhadas cria uma ambientação densa e quase sobrenatural — transmitindo ao espectador a sensação de que criaturas como vampiros, lobisomens ou até mesmo o próprio Drácula poderiam surgir a qualquer instante. Na dissertação de João David Silva (2024), ele pondera os malefícios que os arranha-céus fazem ao contexto urbano.

De acordo com Loomans (2018), o professor Doutor Michael Buxton afirma que os arranha-céus frequentemente isolam os moradores da vida nas ruas, resultando em uma cidade fragmentada e baseada em enclaves e comunidades fechadas. Jan Gehl complementa que a conexão com o nível do solo é possível apenas dos primeiros andares de um edifício, já a partir do terceiro andar, essa conexão diminui significativamente e se torna praticamente inexistente acima do quinto andar. (...) Quando caminhamos por uma área cheia de arranha-céus, um dos fatores é que não conseguimos ver detalhes como flores nas janelas ou pessoas olhando para fora. Por este motivo, perdemos a sensação de escala humana (Silva, 2024, pág. 59 e 61).

Figura 70 - Arranha-céus de Gotham



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993)

A presença da arquitetura Art Déco em *Batman: A Máscara do Fantasma* é marcante, e muitos dos edifícios retratados ao longo da narrativa se enquadram nitidamente nesse estilo. Um exemplo expressivo é a sede da empresa do pai de Andrea Beaumont (Figura 71); por se tratar de um espaço corporativo e de prestígio, sua estrutura arquitetônica transmite uma sensação de elegância, autoridade e sofisticação. O edifício impõe respeito — quase como se exigisse reverência diante de sua imponência. As linhas verticais e retas que se projetam em direção ao céu, sugerindo continuidade infinita, intensificam a ideia de um espaço sólido, dominante, de caráter masculino. Essa verticalidade é uma característica clássica do Art Déco,

que também carrega simbolismos de poder econômico e status social. Os edifícios vizinhos, embora menores, mantêm a linguagem visual, o que contribui para a coesão estilística do entorno urbano e reforça o predomínio dessa estética na configuração da Gotham retratada na animação. Em sua obra *Hollywood-Metrópole, modo de vida e o Art Déco*, de Aderson Passos Neto (2006), aborda a respeito do que seria o estilo arquitetônico Art Déco, ressaltando que ele se inspira na arquitetura antiga como os povos mesopotâmicos e pré-colombianos.

O Art Déco se caracteriza pelo emprego de linhas retas ou curvas estilizadas, dando um aspecto aerodinâmico e de velocidade o que lhe confere o status de contemporaneidade. Também são empregadas linhas puras, geometrização de formas e motivos decorativos originários das artes de antigas civilizações ocidentais e orientais, além daquelas americanas pré-colombianas. A apropriação destes elementos se deu dentro de uma preocupação em descobrir, assim como o Movimento Moderno, a identidade local e uma origem dissociada dos modelos clássicos, isto foi possível graças ao grande número de descobertas arqueológicas ocorridas no século XIX e início do século XX. O Art Déco se mostra, ainda, como uma síntese das soluções formais de propostas que vinham ocorrendo, são identificáveis elementos de diversas correntes do movimento moderno, entre eles o futurismo e o cubismo (Passos Neto, 2006, pág. 15).

Figura 71 - Empresa do pai de Andrea Beaumont



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993)

A Mansão Wayne (Figura 72), bem diferente da representada em *Batman: Ano Um*, reúne elementos característicos do estilo neogótico, com toques de arquitetura românica, compondo uma estética que dialoga diretamente com o perfil sombrio e introspectivo do protagonista. A presença da torre, telhados íngremes e formas pontiagudas remete ao gótico, evocando construções como castelos e catedrais europeias (Koch, 1996). A torre lateral que se projeta em destaque lembra uma torre de vigia, sugerindo proteção, vigilância e isolamento — aspectos que dialogam com a personalidade reclusa de Bruce Wayne. Ademais, as janelas altas

com caixilhos geométricos e os arcos visíveis nos portões e detalhes da fachada reforçam o estilo gótico reinterpretado na animação, que ganha uma dimensão mais simbólica do que histórica (Koch, 1996). A ambientação noturna, a iluminação escassa e a presença da lua cheia atrás do edifício contribuem para o clima de suspense e solidão, muito presente no universo da obra.

Figura 72 - Mansão Wayne em *Batman: A máscara do fantasma*



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993)

Outro edifício que chama a atenção do telespectador é o hospital de Gotham City (Figura 73); assim como os outros edifícios, este também possui características que flertam com o Art Déco embora possua alguns traços que remetem ao estilo modernista. Analisando suas linhas é possível observar a predominância das verticais, típicas do Art Déco, especialmente na torre central, com suas aberturas alongadas e na simetria rígida da fachada (Passos Neto, 2006). Essas linhas conferem imponência, entretanto o edifício equilibra essa verticalidade com elementos horizontais, como as janelas repetidas em faixas e a marquise que cobre a entrada de veículos de emergência. Esse diálogo entre a verticalidade e a horizontalidade suaviza a aparência do prédio, aproximando-o do estilo modernista, que prioriza a função e a legibilidade formal. Ao contrário de outros edifícios da animação, como arranha-céus corporativos ou instalações públicas, o hospital não se impõe ao espectador de forma ameaçadora. Sua arquitetura, embora ainda marcada pelo peso e solidez típicos de Gotham, transmite um certo grau de acolhimento — talvez o mais próximo que a cidade oferece de um refúgio.

Figura 73 - Hospital de Gotham City



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993)

A arquitetura dessa animação é baseada na Gotham projetada pelo arquiteto fictício Cyrus Pinkney que idealizou e desenhou arranha-céus com elementos emblemáticos na paisagem arquitetônica. A frame abordado (Figura 74) trata-se de uma passarela suspensa conectando edifícios monumentais, com fachadas verticais que se perdem na profundidade da cena. Essa ambientação, de Pinkney, previa uma cidade de massas verticais esmagadoras, espaços opressivos e estruturas que intimidam tanto quanto fascinam. A passarela elevada, por sua vez, é uma solução arquitetônica recorrente nos conceitos de Pinkney, pensada como forma de circulação que separa as elites do caos das ruas abaixo, mas que também simboliza o isolamento e a desconexão humana em uma metrópole tomada pela corrupção (Grayson; Johnson, 1997). A influência de Pinkney se manifesta, portanto, não apenas na estética, mas na ideologia embutida nesses espaços: Gotham é construída para intimidar, para oprimir, para reforçar o peso psicológico de suas instituições e da própria cidade sobre os indivíduos.

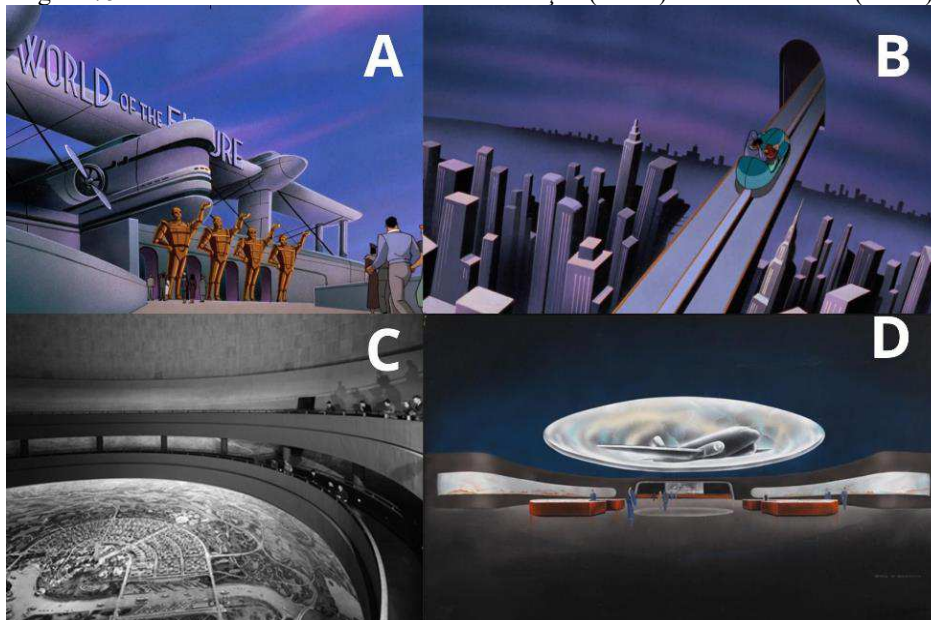
Figura 74 - Passarela em meio aos arranha-céus de Gotham



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993)

Um evento especialmente interessante ocorre durante o romance de Bruce Wayne com Andrea Beaumont: ele a leva para uma feira futurista que apresenta uma visão de mundo dominado por máquinas e veículos voadores (Figura 75 - A e B) (Radomski; Timm, 1993). Essa feira se inspira diretamente à Feira Mundial de Nova York de 1939–1940 (Figura 75 - C e D), concebida como uma vitrine do “Mundo do Amanhã”. Dividida em zonas temáticas, a feira destacava avanços em áreas como transporte, saúde, educação e tecnologia, com o objetivo de inspirar esperança e confiança no futuro em meio às dificuldades da Grande Depressão (Chapin, 2019). Assim, a feira representava não apenas uma celebração do progresso, mas também uma tentativa de elevar a moral da população e projetar uma visão otimista sobre o que o futuro poderia oferecer — contraste que, no filme, reforça ainda mais o conflito entre os ideais de Bruce e a realidade sombria de Gotham. A figura de número 75 mostra uma comparação entre a ficção com a feira de Nova York.

Figura 75 - Feira do Mundo do Amanhã na animação (A e B) e em Nova York (C e D)



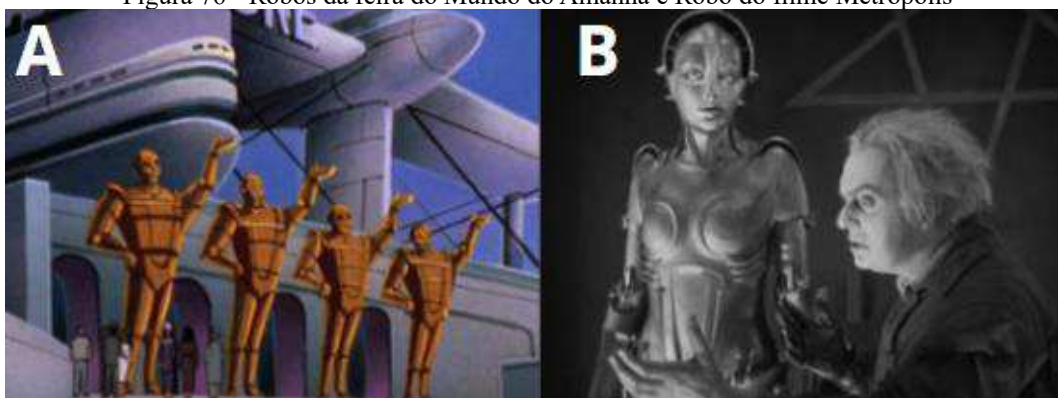
Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993) e pt.mcny.org, 2019

Vale ressaltar ainda, que a feira do Mundo do Amanhã também remete ao filme *Metrópolis* de Fritz Lang (1927); na animação o ideal futurista celebrava o otimismo tecnológico e o progresso humano com uma ambientação pautada em veículos voadores, sistemas automatizados e robôs amistosos que parecem voltados ao entretenimento e à comodidade. Trata-se de uma visão utópica, ainda que artificial, do que o “Mundo do Amanhã” poderia ser — cheia de promessas, mas abandonada no tempo, como se os sonhos do progresso tivessem sido esquecidos ou traídos. Em *Metrópolis*, a tecnologia assume um papel mais ambíguo e, por vezes, ameaçador. O robô Maria (Figura 76 - B), por exemplo, representa a

desumanização do trabalho e o controle das massas por uma elite dominante. O autômato é criado para substituir uma figura de liderança espiritual e provocar caos entre os trabalhadores. A estética visual de *Metrópolis*, repleta de engrenagens, linhas verticais opressivas e um simbolismo religioso-industrial, reforça a crítica ao uso distorcido da tecnologia como instrumento de dominação (Metrópolis [...], 2012). José D'Assunção Barros (2011) em *Cidades-cinema – Uma análise das distopias urbanas produzidas pelo Cinema Futurista* discorre a importância da obra cinematográfica de Fritz Lang para a abordagem de outras cidades-cinemas como Gotham City.

O filme *Metrópolis*, à partir da sua leitura específica de um dos futuros possíveis para as sociedades urbanizadas, marcou época na história do Cinema e estendeu influências consideráveis tanto no que se refere de maneira geral aos futuros filmes de ficção-científica, que seriam produzidos nas décadas subsequentes, como no que se refere à produção de um imaginário futurista da cidade. Estamos ainda diante de um filme mudo, mas bastante impressionante no que se refere aos seus arrojados efeitos especiais e cenários futuristas. Além disto, a distopia traçada por Lang teria bastante influência sobre outras antevistas, no Cinema e na Literatura, a respeito de sociedades dominadas por regimes totalitários que poderiam reduzir grandes massas humanas a uma nova forma de escravidão regida por um rigoroso e sofisticado controle social amparado por uma eficiente tecnologia (Barros, 2011, pág. 12).

Figura 76 - Robôs da feira do Mundo do Amanhã e Robô do filme *Metrópolis*



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: A máscara do Fantasma” (1993) e Gazeta do Povo, 2015

Em suma, *Batman: A Máscara do Fantasma* retrata uma Gotham marcada por intimidação, caos, criminalidade, insanidade e terror. A combinação da estética do cinema *noir* com o estilo Art Déco resulta em uma ambientação visual que se harmoniza perfeitamente com o clima sombrio e opressor da cidade, reforçando sua atmosfera decadente e melancólica. A obra se consagra como um clássico não apenas por abordar, de maneira profunda, psicológica e intimista, a complexa dualidade entre Bruce Wayne e o Batman, mas também por refletir, por meio de sua construção urbana e simbólica, o contraste entre a Gotham idealizada pelo

protagonista e a dura realidade em que ele vive. Além disso, o filme dialoga com elementos da própria realidade, incorporando referências cinematográficas, históricas, culturais e econômicas que enriquecem ainda mais sua narrativa.

4.1.3 *Batman: O Longo Dia das Bruxas*

A terceira animação a ser abordada se trata de *Batman: O Longo Dia das Bruxas* de Jeph Loeb (2021) e Tim Sale (2021). Dividida em duas partes, a história se passa nos primeiros anos de atuação de Bruce Wayne como Batman e mergulha em um clima de suspense policial com fortes influências do cinema *noir*. Na parte 1, Gotham está sendo assolada por uma série de assassinatos cometidos por um misterioso assassino em série conhecido como "Feriado", que ataca apenas em datas comemorativas. A trama acompanha Batman, o capitão James Gordon e o promotor Harvey Dent em uma aliança tensa para combater o império do crime de Carmine Falcone, o chefe mafioso que domina a cidade. À medida que os crimes se acumulam, todos se tornam suspeitos, e a tensão psicológica começa a afetar a estabilidade emocional dos protagonistas — especialmente Harvey, que começa a mostrar sinais de instabilidade. É através desse desequilíbrio que a trama irá se aprofundar na parte 2, relevando uma Gotham afundada ainda mais na criminalidade e na morte de vários membros da família e de comparsas dos gangsters (Loeb; Sale, 2021).

A obra *Batman: O Longo Dia das Bruxas* foi escolhido para esta análise por oferecer uma representação especialmente densa e sombria da cidade de Gotham. A narrativa se desenrola em meio a uma atmosfera marcada pela criminalidade persistente, revelando não apenas os becos e ruas degradadas, mas também os bastidores dos palácios dos ricos e poderosos — espaços onde a corrupção se esconde sob a aparência de prestígio e legalidade (Loeb; Sale, 2021). Essa abordagem permite uma leitura mais profunda da cidade como organismo complexo e doente, onde o crime se infiltra em todas as esferas, do submundo ao topo da elite. No que diz respeito à arquitetura e ao traçado urbano, *O Longo Dia das Bruxas* é significativo por explorar visualmente diferentes camadas de Gotham. A animação enfatiza tanto a verticalidade opressora dos edifícios no centro da cidade — que evocam o Art Déco e o Neogótico — quanto os espaços mais abertos e sombrios da periferia urbana. A estética visual colabora diretamente com a construção do clima *noir* da obra, reforçando a sensação de isolamento, decadência e mistério.

Em relação a análise, logo nas primeiras cenas é apresentada uma Gotham parecida com as outras mostradas no trabalho; entretanto, a estética da cidade chama atenção pela cor amarela

e cinza predominante (Figura 77) (Loeb; Sale, 2021). A imagem abordada revela uma paisagem urbana marcada por intensa verticalização, densidade arquitetônica e atmosfera opressiva, características que reforçam a identidade visual sombria e decadente da metrópole. Os edifícios altos e estilizados, com forte influência Art Déco e Neogótica, simbolizam o poder concentrado e a desigualdade estrutural, enquanto a presença da ponte suspensa representa uma tentativa simbólica de conexão entre diferentes setores da cidade, embora fragilizada. A composição noturna, envolta em sombras, névoa e luzes pontuais, cria um ambiente *noir* que transforma Gotham em um espaço urbano fragmentado, mais próximo de um organismo doente do que de uma cidade funcional. Assim, o espaço urbano não atua apenas como cenário, mas como um agente narrativo que expressa e amplifica os conflitos sociais, políticos e morais presentes na trama.

Figura 77 - Gotham City em Batman: O Longo Dia das Bruxas



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: O Longo Dia das Bruxas” (2021)

Ainda em relação à figura 77, a cor cinza domina a paisagem urbana, representando a frieza, a ausência de vida, o concreto e a rigidez das estruturas. É uma cor associada à neutralidade moral, à decadência, à apatia e à ambiguidade, reforçando a ideia de que Gotham é uma cidade mergulhada em incertezas, corrupção e conflitos éticos. O cinza também remete à poluição, à densidade urbana e à constante ausência de luz natural — elementos que tornam a cidade sufocante, sombria e isolada. Visualmente, ele apaga os contornos da esperança e transmite um sentimento de abandono, refletindo o estado psicológico de seus habitantes e a degradação do tecido social. A cor amarela, usada pontualmente nas luzes das janelas, nas lâmpadas da ponte e nos reflexos na água, atua como um contraponto visual, simbolizando tanto uma presença mínima de vida quanto um sinal de alerta e tensão constante. O amarelo em

Gotham não transmite calor nem conforto; ao contrário, assume um tom mais artificial e inquietante, reforçando o caráter urbano e vigiado da cidade. Ele marca pontos de atenção no meio da escuridão, sugerindo que algo está sempre prestes a acontecer — um crime, uma revelação, um confronto. Em vez de suavizar o cenário, essa luz amarela fragmentada destaca o contraste entre a tentativa de ordem e a realidade do caos.

No livro *Cidade para Pessoas*, Jan Gehl (2013), defende um modelo de urbanismo que prioriza a escala humana e a qualidade dos espaços públicos, em oposição ao planejamento centrado nos automóveis. Ele argumenta que cidades bem projetadas devem estimular caminhadas, convivência e permanência no espaço urbano, oferecendo infraestrutura adequada como calçadas largas, praças acessíveis, bancos, vegetação e fachadas ativas. Para ilustrar essas ideias Gehl (2013), utiliza exemplos práticos, sendo Copenhague o mais recorrente, cidade que passou por uma transformação significativa ao longo de décadas, reduzindo o tráfego de carros no centro e ampliando os espaços destinados aos pedestres e ciclistas. Outros exemplos citados por ele incluem Melbourne, Curitiba e Bogotá - esses dois últimos inovando na mobilidade urbana. Esses casos reforçam a tese central do autor: cidades que promovem o encontro, a mobilidade ativa e o uso qualificado do espaço público tornam-se mais sustentáveis, seguras e agradáveis para viver (Gehl, 2013).

Em contrapartida, embora Gotham seja uma cidade-cinema, marcada por uma estética densa e simbólica, ela carece de elementos urbanos fundamentais que garantam qualidade de vida, tornando-se um objeto de análise valioso para compreender as consequências de um modelo urbano que negligencia o ser humano. Sua configuração espacial é dominada por arranha-céus massivos, becos estreitos e escuros, e ausência de espaços públicos acessíveis e arborizados, o que evidencia uma paisagem construída não para o convívio, mas para o isolamento, a insegurança e o medo. Essa estrutura urbana reflete o domínio de agentes que moldam a cidade com base em interesses próprios — como o crime organizado, as elites corruptas e um governo omissos — produzindo um ambiente hostil que reforça a exclusão social e o colapso das relações comunitárias. Nesse contexto, as ideias de Gehl (2013), tornam-se especialmente pertinentes: o autor defende que uma cidade verdadeiramente habitável deve ser planejada com base na escala humana, priorizando o pedestre, a permanência nos espaços públicos e o estímulo à interação social.

Eis, então, nosso cliente, um pedestre com todos os seus atributos, potenciais e limitações. Trabalhar com a escala humana significa, basicamente, criar bons espaços urbanos para pedestres, levando em consideração as possibilidades e limitações ditadas pelo corpo humano (Gehl, 2013, pág. 33).

Durante a animação, o personagem Harvey Dent está sentado no terraço junto a sua esposa, a cena reforça o que os personagens conversam acerca da criminalidade e da vida na cidade (Loeb; Sale, 2021). Analisando esse frame (Figura 78), é observado o contraste entre o ambiente suburbano e o centro urbano de Gotham, reforçando a fragmentação espacial e social da cidade. Em primeiro plano, é visto um bairro residencial com casas térreas e vegetação, representando uma tentativa de vida familiar e pacífica, ainda que marcada por sinais de deterioração, como a árvore seca e a iluminação difusa. Ao fundo, a silhueta imponente de arranha-céus domina a paisagem, envolta em névoa e escuridão, simbolizando o poder, a opressão e a decadência que caracterizam o centro da cidade. A presença do batsinal no céu reforça o clima de vigilância constante e a fragilidade das instituições, enquanto a arquitetura monumental cria uma atmosfera de ameaça e tensão. Dessa forma, a cidade de Gotham é retratada como uma entidade viva e opressiva (Loeb; Sale, 2021).

Figura 78 - Personagens analisando o centro de Gotham



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: O Longo Dia das Bruxas” (2021)

Ademais, a obra apresenta o bairro de *Chinatown*, anteriormente mencionado no Capítulo 3, por meio de cenas que retratam o confronto entre Batman e um dos comparsas dos criminosos da cidade. As figuras (Figura 79) evidenciam um setor urbano denso, marcado pela presença expressiva de elementos visuais típicos da cultura oriental, como letreiros em néon com caracteres asiáticos e lanternas pendentes que iluminam ruas estreitas e verticais (Loeb; Sale, 2021). A arquitetura local é composta por edificações de pequeno porte, com fachadas sobrecarregadas de anúncios comerciais e varandas justapostas, compondo um ambiente visualmente saturado, porém vibrante. O tecido urbano revela-se fragmentado, com vielas

úmidas, becos escuros e calçamento irregular, evocando a atmosfera de uma cidade viva, mas também marcada pela degradação. Essa ambientação contribui para ressaltar a diversidade cultural de Gotham, ao mesmo tempo em que evidencia tensões sociais e espaços de vulnerabilidade.

Figura 79 - Batman persegue criminoso em Chinatown



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: O Longo Dia das Bruxas” (2021)

Um dos momentos mais emocionantes e nostálgicos do filme ocorre quando o vilão conhecido como Espantalho expõe o Batman a uma toxina alucinógena, mergulhando-o em um estado de confusão e medo. Sob o efeito da substância, Bruce revive o trauma da morte de seus pais (Figura 80), retornando mentalmente ao beco onde o crime ocorreu. A cena evoca um dos cenários mais icônicos da mitologia de Gotham City, revelando um espaço urbano estreito e sombrio, com calçadas encharcadas pela chuva e iluminação escassa, proveniente apenas de pequenas janelas e postes isolados (Loeb; Sale, 2021). As fachadas dos edifícios são altas, contínuas e desprovidas de ornamentação, com paredes marcadas pelo desgaste do tempo, reforçando a atmosfera de decadência e abandono. A verticalidade opressiva das construções, combinada com a estreiteza do espaço, cria uma ambiência claustrofóbica que reflete o colapso físico e moral da cidade, servindo como o palco simbólico do trauma fundacional que deu origem ao Cavaleiro das Trevas.

Figura 80 - Batman revive a morte dos pais no Beco do Crime



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: O Longo Dia das Bruxas” (2021)

Em relação aos aspectos arquitetônicos da obra analisada, é apresentada uma Gotham mais central, com construções que evidenciam de forma marcante os estilos Art Déco e Neogótico, recorrentes em diversas animações do universo do Batman. Apesar de manterem os estilos predominantes, os edifícios se diferenciam quanto à ornamentação e detalhamento: alguns apresentam fachadas ricas em ornamentos e pilastras, enquanto outros optam por superfícies mais lisas e esquadrias simplificadas. Na figura 81 - A e B, observa-se que a composição das fachadas remete à verticalidade típica do Art Déco, com recortes e volumes que conduzem o olhar para o alto com linhas predominantemente verticais (Passos Neto, 2006). A figura 81 - A possui um ângulo em que está voltado de baixo para cima, simulando o olhar de uma pessoa no nível da rua, o que potencializa a sensação de que os prédios irão engolir o observador.

Na figura 81 - C, o conjunto de edifícios ilustra o contraste entre construções com fachadas rebuscadas e outras mais sóbrias, embora todas mantenham a monumentalidade e a verticalidade característica, além disso há a mistura dos estilos Art Déco e Neogótico com a presença de janelas com arcos ogivais (Estilos [...], 2020). Enquanto a figura 81 - D também é um exemplo emblemático de como esses dois estilos são utilizados para compor a identidade visual da cidade. Essa composição transmite uma impressão de grandeza e exuberância quase ameaçadora. Ao mirar o topo dos edifícios, parece que eles não têm fim, como se eles se perdessem nas nuvens e na escuridão, enfatizando o caráter imponente e misterioso de Gotham. Vale destacar que até mesmo nos grandes centros urbanos da cidade de Gotham, há pouca iluminação; Gehl (2013), também destacou uma possível justificativa da carência de luz usada em alguns lugares.

A iluminação do espaço urbano tem grande impacto na orientação, segurança e qualidade visual durante a noite. Muitas estratégias diferentes de iluminação são usadas, em todo o mundo. Um extremo são algumas cidades americanas

que abandonaram a iluminação pública sob o pretexto de que os carros as iluminam durante a noite. Desnecessário dizer que, normalmente, essas áreas são tão escuras quanto um túmulo, e que não há muito que esperar após o pôr do sol. Vários princípios são empregados em áreas que usam iluminação. Muitas cidades têm abordagens pragmáticas e funcionais. Os princípios de iluminação mudaram durante os vários períodos de construção e expansão urbana, deixando para trás muitos tipos de luminárias e de lâmpadas, o que resulta, normalmente, numa cena urbana visualmente caótica quando a noite cai (Gehl, 2013, pág. 180).

Figura 81 - Exemplos dos prédios do estilo Art Déco e Neogótico em Gotham



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: O Longo Dia das Bruxas” (2021)

Um dos edifícios mais conhecidos em Gotham - A Torre do Relógio - frequentemente retratada nas animações, apresenta um estilo arquitetônico neogótico com influências vitorianas, marcado por elementos verticais, janelas ogivais e pináculos decorativos (Estilos [...], 2020). Sua estrutura simétrica, composta por uma base robusta, corpo principal com aberturas alongadas e a parte superior que abriga o relógio com numerais romanos, remete à tradição de construções históricas como o *Big Ben* (Figura 82). Os detalhes ornamentais, como cornijas salientes e frisos esculpidos, reforçam seu caráter monumental e simbólico dentro da paisagem urbana da cidade e reforça a influência da arquitetura clássica (Koch, 1996). Além de sua função prática, a torre atua como um marco visual e simbólico em Gotham, aparecendo constantemente como cenário central em momentos dramáticos das narrativas. Ademais, a Torre do Relógio se destaca por funcionar simultaneamente como esconderijo estratégico e pontos de observação privilegiado, permitindo ao Batman monitorar a cidade com discrição e eficiência.

Figura 82 - Torre do Relógio



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: O Longo Dia das Bruxas” (2021)

Assim como as outras obras analisadas, há a presença da Mansão Wayne; nessa, a residência (Figura 83) revela uma arquitetura de caráter eclético, marcada pela fusão de elementos estilísticos que remetem principalmente ao Neogótico - com suavidade - ao vitoriano e influências renascentistas. A composição da edificação apresenta volumes assimétricos, diversas torres com telhados íngremes e pontiagudos, além de janelas alongadas e frontões decorativos, características típicas da estética neogótica (Estilos [...], 2020). No entanto, a ausência de ornamentos excessivamente detalhados, como gárgulas ou vitrais elaborados, e a presença de cores mais brandas indica uma versão mais contida e adaptada do neogótico tradicional. Além disso, o estilo vitoriano se evidencia na assimetria da construção, nas torres esguias com telhados íngremes e na multiplicidade de volumes e janelas (Arquitetura Georgiana [...], 2024). Enquanto o renascentista aparece na simetria parcial da fachada central, nos frontões triangulares e no uso de colunas e pilastras decorativas, que remetem à arquitetura clássica (Koch, 1996). A combinação desses estilos confere à mansão um ar aristocrático, imponente e refinado, refletindo o prestígio da família.

Figura 83 - Mansão Wayne em Batman: O Longo Dia das Bruxas



Fonte: Frame instantâneo retirado da animação “Batman: O Longo Dia das Bruxas” (2021)

Em *Batman: O Longo Dia das Bruxas*, a presença do herói se integra de forma marcante ao espaço urbano de Gotham. Os prédios não são apenas cenários e sim elementos ativos na movimentação do personagem (Figura 84). Batman escala fachadas, corre por coberturas, se lança entre edifícios e se esconde nas sombras projetadas pela arquitetura da cidade. Ele domina a paisagem urbana com agilidade e precisão, como se a cidade fosse uma extensão de seu corpo e sua missão. Cada salto, cada subida revela seu domínio técnico e estratégico, transformando Gotham em um campo de ação vertical e tridimensional. Os edifícios neogóticos e art déco, com suas alturas, saliências e marquises, oferecem não apenas abrigo, mas também vantagem tática. Dessa forma, Batman se apropria do espaço urbano, usando a cidade como ferramenta na luta contra o crime, reafirmando sua figura como guardião silencioso que habita as alturas da metrópole (Loeb; Sale, 2021).

Figura 84 - Batman usando os prédios



Fonte: Frames instantâneos retirados da animação “Batman: O Longo Dia das Bruxas” (2021)

As animações *Batman: Ano Um*, *Batman: A Máscara do Fantasma* e *Batman: O Longo Dia das Bruxas* são fundamentais para a análise do traçado urbano e dos estilos arquitetônicos presentes em Gotham City, pois cada uma delas apresenta interpretações visuais distintas que refletem diferentes atmosferas e períodos da cidade. Através dessas obras, é possível observar como a arquitetura — que varia do Neogótico ao Art Déco, passando pelo vitoriano e influências do renascentista e modernista — contribui para construir uma ambientação sombria, decadente e, ao mesmo tempo, monumental. Analisar o traçado urbano e a arquitetura dessas animações permite compreender como os espaços urbanos influenciam a narrativa, reforçam a identidade visual da cidade e aprofundam a complexidade do universo do Batman.

4.1.4 *Batman* (1989):

O filme *Batman* (1989), dirigido por Tim Burton (1989), será incluído nesta análise devido à sua profunda relevância para a construção cinematográfica do universo do Batman. Embora não tenha sido a primeira adaptação do personagem para as telas, a obra representou uma ruptura estética e narrativa significativa ao apresentar uma versão mais sombria, séria e psicologicamente complexa do Homem-Morcego e de Gotham City. A direção de Burton, marcada por um estilo visual único, combinou elementos do gótico, do expressionismo alemão e do cinema *noir*, criando uma cidade apagada, caótica e sombria tomada pelo crime e pela corrupção. Esse novo imaginário visual e temático aproximou-se mais das HQs da década de 1980 e influenciou diretamente produções futuras, tanto em filmes quanto nas animações analisadas. Assim, *Batman* (1989) consolidou uma nova forma de se representar o herói e seu ambiente urbano, contribuindo para que o personagem fosse levado mais a sério dentro do cenário cinematográfico.

Em *Batman* (1989), Gotham City é retratada como uma metrópole corrompida pelo crime, dominada por gangues e políticos influenciados por interesses. No meio desse caos urbano, surge uma figura misteriosa que começa a combater o crime de maneira direta e violenta: o Batman. Marcado pelo trauma do assassinato de seus pais, Bruce dedica sua vida a proteger a cidade, agindo nas sombras como um símbolo de medo para os criminosos. Paralelamente, a jornalista Vicki Vale chega à cidade para investigar o "vigilante mascarado", iniciando uma relação complexa com Bruce. A trama se intensifica quando o gângster Jack Napier, após cair em uma armadilha armada por seu chefe, sofre um acidente químico que o desfigura e o enlouquece, transformando-se no sádico e anárquico vilão conhecido como Coringa. Com sua nova identidade, ele busca dominar Gotham através do caos, utilizando produtos envenenados e atos de terror midiático. No final, Batman consegue derrotar o vilão, consolidando-se como um protetor sombrio da cidade, mesmo que ainda seja visto com desconfiança por parte das autoridades e da população (Burton, 1989).

Assim como observado nas animações analisadas, o filme inicia com uma representação visual impactante de Gotham City. A primeira imagem (Figura 85 - A) apresenta uma visão panorâmica da cidade à noite, com arranha-céus altos, escuros e densamente agrupados, envoltos por uma névoa espessa e iluminados apenas por pequenas janelas pontuais — sugerindo uma cidade sufocada, inóspita e dominada por uma atmosfera mórbida (Burton, 1989). Sob a luz pálida do luar, Gotham adquire contornos misteriosos e quase sobrenaturais,

remetendo esteticamente aos antigos filmes de terror gótico das décadas de 1980 e 1990, como os de lobisomens e vampiros. Na segunda imagem (Figura 85 - B), o traçado urbano é revelado em maior detalhe: ruas estreitas, caóticas, cercadas por fachadas industriais, estruturas metálicas imensas e uma arquitetura que mescla o Art Déco ao gótico. A cidade é escura, suja e densamente povoada, o que reforça a sensação de decadência social e urbana. Esse cenário não apenas ambienta a narrativa, mas simboliza o próprio estado moral da cidade, preparando o espectador para a luta entre a ordem (Batman) e o caos (Coringa).

Figura 85 - A cidade de Gotham em *Batman* (1989)



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman (1989)”

No livro *Os Olhos da Pele: A Arquitetura e os Sentidos*, Juhani Pallasmaa (2011), argumenta que a experiência arquitetônica vai muito além da visão, sendo moldada por todos os sentidos do corpo humano — o que torna a arquitetura uma linguagem multidimensional e profundamente sensorial. Ao aplicar essa perspectiva à vivência dos habitantes da Gotham retratada em *Batman* (1989), percebe-se que o espaço urbano influencia diretamente o estado psicológico e físico dos indivíduos. Desde o momento em que saem de casa, os cidadãos são imersos em um ambiente saturado de tensão, onde a escuridão constante, a ausência de natureza,

a presença de lixo espalhado e o tráfego intenso de veículos impõem um modo de vida baseado na defesa e na desconfiança. A cidade torna-se um território hostil, onde o medo se manifesta não apenas diante do desconhecido, mas também diante do conhecido — aquilo que, apesar de familiar, pode se deteriorar ou corromper sob a influência constante do caos urbano. Essa insegurança se revela por meio de estímulos visuais (a penumbra e a densidade arquitetônica), sonoros (o barulho incessante), olfativos (os odores da sujeira) e táteis (o frio cortante da noite amplificado pela névoa). Gotham, assim, não apenas abriga seus moradores — ela molda suas emoções, ações e identidades, tornando-se uma extensão sensorial do medo urbano.

Toda experiência comovente com arquitetura é multissensorial; as características de espaço, matéria escala são medidas igualmente por nossos olhos, ouvidos, nariz, pele, língua, esqueleto e músculos. A arquitetura reforça a experiência existencial, nossa sensação de pertencer ao mundo, e essa é essencialmente uma experiência de reforço da identidade pessoal. Em vez da mera visão, ou dos 5 sentidos clássicos, a arquitetura envolve diversas esferas da experiência sensorial que interagem e se fundem entre si (Pallasmaa, 2011, pg. 39).

A próxima cena aborda um casal com seu filho tentando pegar um táxi na cidade, entretanto, por não conhecer muito bem o lugar, caminham em direção a um beco repleto de lixo e com pouca iluminação (Figura 86 - A e B). É nesse lugar que se encontram alguns criminosos que roubam o casal (Figura 86 - C) (Burton, 1989). O espaço urbano representado nas imagens reforça a atmosfera de insegurança: os becos são estreitos, sujos, mal iluminados e cercados por edificações altas, com fachadas de tijolos escurecidos e janelas constantemente fechadas. A presença de grades, entulhos e sacos de lixo acumulados nas calçadas evidencia o descaso com a infraestrutura urbana e contribui para a construção de uma paisagem de marginalidade. As bocas de lobo emitem vapores constantes, criando uma névoa espessa que turva a visão e acentua o clima de mistério e perigo. A arquitetura, majoritariamente inspirada no estilo moderno, com traços do Art Déco degradado, revela construções robustas e opressoras, que não dialogam com o pedestre, funcionando mais como barreiras do que como espaços de convivência (Figura 86 - D). Essa ambientação reforça a simbologia da cena: o assalto ao casal remete diretamente à origem traumática de Bruce Wayne.

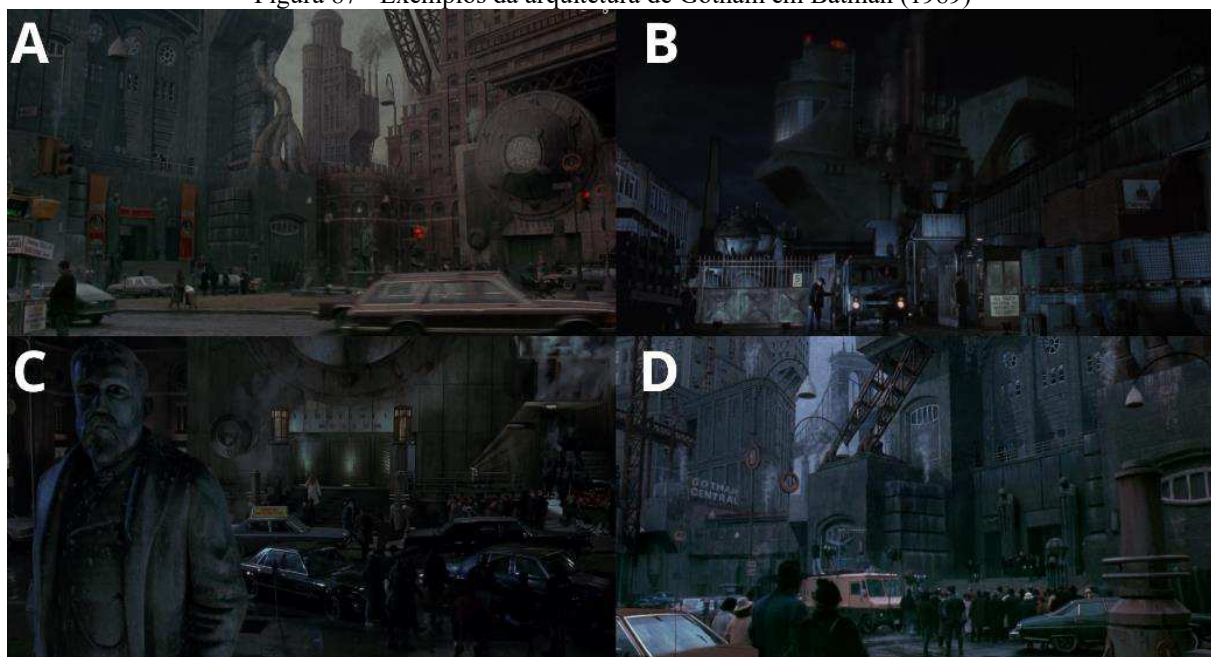
Figura 86 - Casal sendo roubado em um beco



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman (1989)”

Os frames abaixo (Figura 87) revelam uma Gotham City profundamente marcada por uma estética industrial, brutalista e gótica, onde a arquitetura contribui diretamente para a atmosfera decadente da cidade. As edificações são caracterizadas por grandes volumes de concreto, formas pesadas e ornamentações inspiradas no Art Déco e no Gótico, com esculturas, colunas robustas e janelas circulares ou gradeadas (Koch, 1996). Os prédios se impõem com imponência, como fortalezas de pedra e metal, com destaque para chaminés industriais e elementos tubulares que remetem à mecanização e à degradação ambiental. A cidade é constantemente envolta por fumaça e penumbra, o que reforça a sensação de um espaço sufocante e distópico. Além do mais, há uma forte presença de elementos simbólicos, como estátuas humanas que remetem a figuras de poder, além de construções que lembram templos, prisões ou fortalezas, representando visualmente o estado de vigilância e a tensão social. Por ser fortemente influenciada por elementos da arquitetura industrial - com características exageradas - Gotham transmite a constante sensação de se assemelhar a uma imensa fábrica caótica — sem cor, apagada, inóspita, como se estivesse em constante trabalho fabril e incapaz de proporcionar qualidade de vida ou um ambiente urbano saudável para seus habitantes.

Figura 87 - Exemplos da arquitetura de Gotham em Batman (1989)



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman (1989)”

Em relação às cores da cidade, Tim Burton reforçou um lugar com a ausência de cores diversificadas, as poucas que ainda existem são neutras e remetem a depressão, a tristeza, a apatia e a frieza. De acordo com Dias e Anjos (2017), pondera que o uso das cores é um dos recursos que proporcionam experiências sensoriais na arquitetura. Elas exercem influência direta na percepção dos espaços e podem impactar o estado emocional dos indivíduos que os frequentam ou habitam. Essa influência não se limita apenas ao aspecto estético, como atua também em níveis fisiológicos e psicológicos, sendo capaz de provocar sensações como alegria ou melancolia, agitação ou tranquilidade, calor ou frieza, harmonia ou caos (Dias; Anjos, 2017). Dessa forma, a ausência de cores vibrantes contribui para um ambiente visualmente pesado e emocionalmente denso, influenciando o espectador com sensações de insegurança, abandono e tensão. Essa escolha cromática atua psicologicamente, acentuando o sentimento de desequilíbrio, desordem e letargia urbana em Gotham.

A obra cinematográfica em questão dialoga profundamente com o estilo *noir* típico dos filmes de gângster das décadas de 1940 a 1960. A narrativa enfatiza uma atmosfera sombria marcada pela criminalidade, onde a sensação constante de medo e insegurança urbana permeia cada cena, refletindo a angústia e a tensão típicas do gênero. O jogo dramático de luz e sombra, com contrastes acentuados e a quase ausência de iluminação natural, reforça a sensação de mistério e opressão, elementos essenciais do cinema *noir* (Lira, 2015). A emblemática cena do beco do crime (Figura 88), na qual Bruce Wayne revive a traumática memória do assassinato de seus pais, exemplifica com precisão essa estética, evidenciando o ambiente claustrofóbico e

ameaçador. Além disso, essas características são intensificadas nos confrontos entre Batman e Coringa, onde a dualidade entre o bem e o mal se desenha em meio a um cenário urbano revelando o peso psicológico e moral que define o conflito central da obra (Burton, 1989).

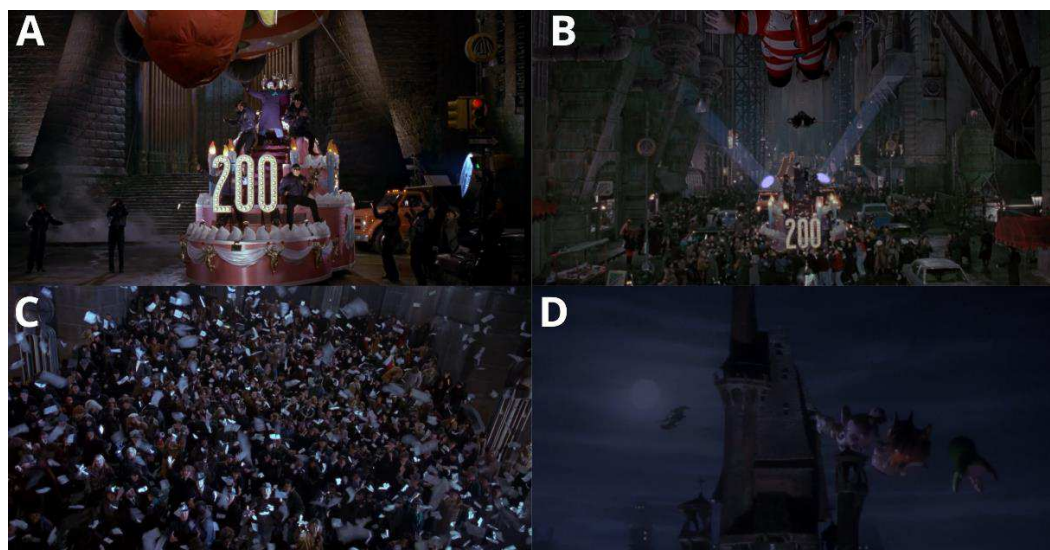
Figura 88 - Assassinato dos pais de Bruce Wayne



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman (1989)”

O confronto final entre Batman e Coringa é marcado por uma atmosfera caótica e violenta. Durante a festa de comemoração da cidade, o Coringa anuncia de forma provocativa a distribuição de milhões de dólares em dinheiro (Figura 89 - C), utilizando um carro alegórico para espalhar as cédulas enquanto dança junto aos seus comparsas, alimentando a euforia da população (Figura 89 - A e B). Contudo, por trás dessa aparente generosidade, ele traz vários balões infláveis, recheados com gás tóxico, que se espalha pela multidão, provocando mortes em meio ao pânico. Nesse momento, Batman surge pilotando seu bat-avião, empenhado em neutralizar a ameaça, ao capturar e lançar os balões contaminados para fora da cidade (Figura 89 - D), literalmente afastando o perigo (Burton, 1989). Essa sequência não apenas evidencia a crueldade e manipulação do vilão, mas também ressalta a fragilidade e ineficiência das forças policiais locais, que se mostram incapazes de proteger a população diante de uma crise tão grave, reforçando o sentimento de abandono e desamparo que permeia Gotham.

Figura 89 - Confronto final entre Batman e Coringa



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman (1989)”

Em suma, *Batman* (1989) retrata uma Gotham City onde as pessoas mal conseguem sobreviver, exaustas diante do caos urbano. Embora o filme não se concentre nos personagens secundários, as situações vividas pelos protagonistas são suficientes para revelar as complexas questões urbanas, sociais e arquitetônicas da cidade. Assim como nas animações, a constante ausência de iluminação nas ruas reforça a atmosfera fria, *noir* e insegura que permeia Gotham e impede as pessoas de circularem nas ruas em virtude do medo. Segundo Jacobs (2014), mesmo que as ruas sejam bem iluminadas, a segurança urbana depende principalmente da presença e vigilância das pessoas; afinal, a iluminação somente será eficaz quando ocorrer “olhos atentos” para monitorar os espaços públicos, pois ambientes bem iluminados, mas desprovidos de observadores, favorecem a ocorrência de crimes.

4.1.5 *Batman: O Cavaleiro das Trevas*

Batman: O Cavaleiro das Trevas, dirigido por Christopher Nolan (2008), representa um marco revolucionário no universo do Homem-Morcego, sobretudo por adotar uma abordagem realista e contemporânea, rompendo com o tom estilizado e fantasioso das adaptações anteriores. Nolan constrói uma Gotham City que se aproxima das grandes metrópoles modernas, como Chicago, marcada por arranha-céus de estética modernista, afastando-se dos estilos Gótico, Neogótico e Art Déco que tradicionalmente compunham a identidade visual da cidade nas produções anteriores. Essa mudança estética reflete também a proposta narrativa do filme: um mundo plausível, onde o caos, o crime e a corrupção se entrelaçam de forma verossímil, tornando a figura do Batman ainda mais complexa e necessária

Resumidamente, a trama dá continuidade à jornada do Homem-Morcego na tentativa de restaurar a ordem em Gotham City. Na trama, Batman alia-se ao tenente James Gordon e ao promotor público Harvey Dent para combater o crime organizado. No entanto, surge uma nova ameaça: o Coringa, um criminoso anarquista e imprevisível que desafia todas as estruturas de controle e moralidade da cidade. Ao mesmo tempo em que tenta manter sua identidade secreta, Bruce Wayne enfrenta dilemas éticos crescentes diante do caos instaurado pelo vilão. A transformação de Harvey Dent em Duas-Caras simboliza a fragilidade da justiça diante do trauma e da manipulação, ampliando ainda mais a tensão entre heróis, vilões e a cidade que tentam salvar (Nolan, 2008).

O filme se aprofunda em temas complexos como o limite da moral, o preço da justiça e o impacto psicológico da vigilância. A figura do Coringa representa o caos puro, questionando constantemente os valores humanos e expondo a dualidade entre ordem e desordem. Batman, por sua vez, assume uma postura cada vez mais sombria, confrontando suas próprias crenças ao perceber que, para deter o mal, pode ser necessário ultrapassar certos limites éticos. Além disso, a corrupção, o medo coletivo, o colapso das instituições e o debate sobre liberdade versus segurança pública são discutidos com densidade, tornando o filme não apenas uma obra de ação, contudo, uma reflexão crítica sobre a sociedade contemporânea.

Gotham City e Metrópolis são sínteses das concepções urbanas predominantes de sua época, que apesar de imaginárias, podem se encaixar em uma representação de qualquer grande cidade. As grandes cidades, com todos os seus problemas, são advenços da modernidade e os super-heróis das histórias em quadrinhos encarnam tipos modernos de vida ambientados em um espaço urbano individualista e violento (Vieira, 2011, pág. 106).

O início do filme é marcado por um assalto meticulosamente orquestrado pelo Coringa em um banco localizado no coração do distrito financeiro de Gotham (Figura 90 - C), cenário inspirado na cidade de Chicago (Nolan, 2008). As imagens revelam um traçado urbano funcional e linear, com ruas largas, calçadas delimitadas e uma malha ortogonal típica de centros financeiros norte-americanos, que remete diretamente a um planejamento urbano (Figura 90 - B e C). A arquitetura predominante é marcada por edifícios corporativos com fachadas envidraçadas e arranha-céus de estilo modernista (Figura 90 - A), contrastando com o banco onde ocorre o roubo — uma edificação de traços mais clássicos e monumentais, com colunas robustas e revestimentos em pedra clara, evocando poder e estabilidade institucional (Koch, 1996). Essa justaposição arquitetônica não apenas reforça a tensão entre ordem e caos, mas também reflete o impacto que o Coringa causa ao subverter a rigidez e a previsibilidade do

espaço urbano com sua ação anárquica e violenta. O ambiente frio, corporativo e impessoal da cidade contribui para criar uma Gotham hiper-realista, onde o crime se infiltra mesmo sob a vigilância da ordem aparente.

Figura 90 - Primeiras cenas do filme

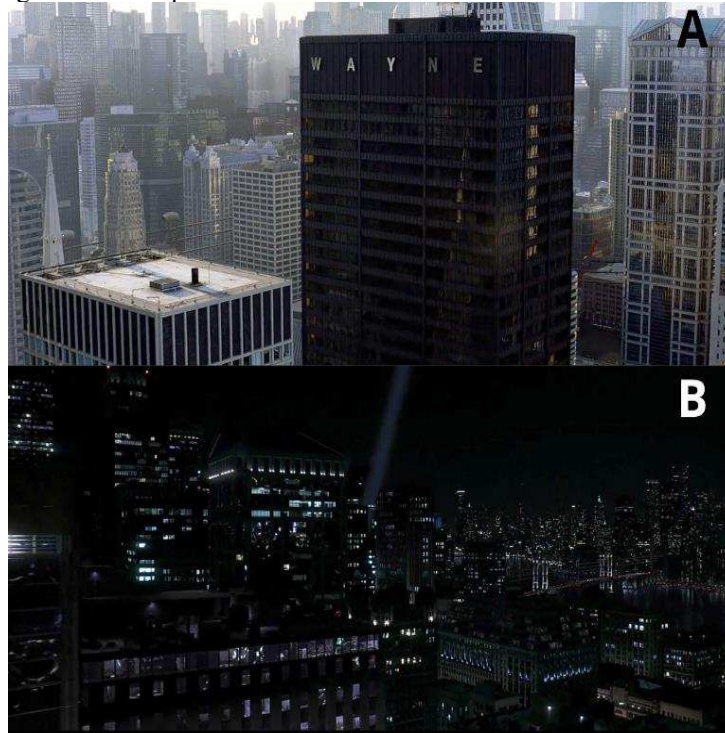


Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman: O Cavaleiro das Trevas (2008)”

As imagens apresentadas abaixo evidenciam a face moderna da arquitetura de Gotham City — especialmente através dos arranha-céus, com destaque para o prédio da Wayne Enterprises (Figura 91 - A). Essa edificação segue o estilo moderno, com predominância de linhas verticais retas e formas geométricas simples, geralmente em planta retangular (Peregrino *et al*, 2017). A textura da fachada é uniforme, composta majoritariamente por vidro escuro e estruturas metálicas, transmitindo uma estética fria, minimalista e funcional. A cor predominante é o preto e tons escurecidos de cinza, o que reforça a sobriedade e monumentalidade da construção. O edifício é marcadamente vertical, o que imprime imponência e simboliza poder — condizente com o papel da Wayne Enterprises na narrativa. No entorno, vemos uma mescla de prédios também verticais com variações entre fachadas de vidro e edifícios com gabaritos diferentes. Na imagem noturna (Figura 91 - B), a cidade ganha um ar ainda mais dramático, com iluminação pontual dos interiores e fachadas envidraçadas refletindo luzes da metrópole, acentuando o caráter urbano, denso e caótico da cidade. O uso

de iluminação artificial destaca o dinamismo da vida noturna e reforça a identidade de Gotham como uma cidade que nunca dorme.

Figura 91 - A arquitetura moderna em Batman: O Cavaleiro das Trevas



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman: O Cavaleiro das Trevas (2008)”

A figura 92 - A, mostra um traçado urbano que revela uma cidade altamente verticalizada, com forte influência do planejamento funcionalista. Os arranha-céus se organizam de maneira linear ao longo do rio, e as múltiplas pontes sobre o curso d’água evidenciam um sistema de circulação estruturado, que liga pontos estratégicos da cidade. A densidade das construções remete à lógica metropolitana e ao dinamismo de uma cidade moderna, marcada pela eficiência e pelo fluxo ininterrupto de pessoas e veículos. A cena transmite uma sensação de superlotação e tensão urbana — elementos típicos de Gotham. Enquanto na segunda cena (Figura 92 - B), a perspectiva vertical e o alinhamento rígido das edificações nas margens da rua criam uma sensação de aprisionamento e opressão. O traçado urbano se mostra como uma malha ortogonal e compacta, com vias estreitas que reforçam a verticalidade das construções e intensificam a sensação de claustrofobia. Esta configuração urbana está alinhada à representação simbólica de Gotham como uma cidade sufocante, impedindo as pessoas de caminharem pelas suas ruas altamente movimentadas e dominadas pelos veículos; além disso, cria uma sensação de medo constante em atravessar a rua, por mais que tenha sinalização.

Nesse árido espaço residual, as interações humanas se reduzem a um conflito entre automóveis e pedestres, possuidores e despossuídos, quer se trate de pedir esmolas e vender quinquilharias no sinal, de colisões entre veículos e pedestres indisciplinados, de furtos cometidos quebrando janelas ou de roubos de veículos. Coligando espaços privados e espaços públicos estão as vitrines das lojas que vendem bens de consumo, ou seja, elaborados mecanismos defensivos destinados a manter as pessoas afastadas: portarias, muros, razor wire, cercas eletrificadas (Bauman, 2009, pág. 35).

Figura 92 - Traçado urbano de Gotham em Batman: O Cavaleiro das Trevas



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman: O Cavaleiro das Trevas (2008)”

Na obra analisada, a representação do caos na cidade emerge como um elemento central que ilustra a complexa dualidade entre Batman e o Coringa, transcendendo a mera rivalidade entre os dois personagens e refletindo o estado turbulento de Gotham como um todo. Incêndios, acidentes e a morte de personagens não são apenas eventos isolados, mas sim manifestações visíveis das atrocidades e do desespero que permeiam a sociedade, levantando uma questão crucial: até que ponto a busca pela verdadeira identidade de Batman se justifica diante da urgência de salvar vidas e restaurar a ordem? Essa tensão entre a necessidade de um herói com uma identidade definida e a responsabilidade moral de proteger os inocentes revela a profundidade da narrativa, onde o dilema ético do vigilante se entrelaça com o destino de uma cidade à beira do colapso, forçando o público a refletir sobre as prioridades e os sacrifícios que vêm com o papel de um verdadeiro defensor. As imagens abaixo são exemplos de momentos caóticos no filme. A figura 93 - A e C abordam a morte de um dos personagens principais enquanto a figura 93 - B mostra o hospital de Gotham em que o Coringa explodiu.

Figura 93 - Cenas que representam o caos em Gotham



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “Batman: O Cavaleiro das Trevas (2008)”

Em suma, "Batman: O Cavaleiro das Trevas" apresenta uma Gotham City marcada por conflitos intensos, semelhante a outras representações urbanas em obras de ficção, mas se destaca ao oferecer uma ambientação mais realista e identificável, evocando a sensação de que poderia ser qualquer cidade concreta do mundo contemporâneo. Essa abordagem mais autêntica no roteiro não apenas cativa o público, mas também propõe reflexões profundas sobre a moralidade e a dualidade da natureza humana. Frases icônicas como “Por que tão sério?”, pronunciada pelo Coringa, e a impactante citação de Harvey Dent “ou você morre herói, ou vive o bastante para se tornar o vilão!” (Nolan, 2008), ressoam como ecos da luta interna entre o bem e o mal, evidenciando que, na busca por justiça, os limites entre herói e vilão são muitas vezes tênues. Essa complexidade moral torna a narrativa ainda mais envolvente, instigando o público a questionar não apenas as ações dos personagens, mas também suas próprias percepções sobre heroísmo e corrupção.

4.1.6 *The Batman*

O filme *The Batman* (2022), dirigido por Matt Reeves, foi escolhido para este recorte por se tratar da obra cinematográfica mais recente centrada no universo do Cavaleiro das Trevas. Mais do que uma simples adaptação de um herói em ação, o longa oferece uma representação intensa de Gotham, revelando um ambiente urbano recheado pelo crime, não apenas de pessoas comuns da sociedade, mas como o alto escalão de Gotham - as famílias mais importantes e fundadoras. O enredo destaca aspectos como a degradação das ruas, a

precariedade dos subúrbios e a constante presença do crime, que se manifesta não apenas como violência comum, mas como reflexo de uma estrutura social corroída. Essas grandes famílias ricas e corruptas, que exercem poder político e econômico sobre a cidade, são retratadas como forças dominantes que perpetuam a desigualdade e impedem qualquer possibilidade de justiça social.

Ao longo da trama, destaca-se a figura do vilão Charada (Riddler), um assassino em série que passa a assassinar figuras influentes de Gotham, expondo segredos obscuros envolvendo políticos, empresários e membros da força policial. Seus crimes seguem um padrão enigmático, deixando pistas que conduzem diretamente ao Batman, forçando-o a mergulhar em uma investigação complexa que revela os verdadeiros alicerces corrompidos da cidade. O ponto de virada do filme ocorre quando Bruce Wayne se torna um dos alvos do Charada, sendo confrontado com a verdade de que sua própria família também esteve envolvida em esquemas que contribuíram para o colapso moral e social de Gotham. Diante desse cenário, Batman se vê cada vez mais pressionado pelas descobertas e pelos enigmas deixados pelo vilão, que o mantém ocupado enquanto prepara um plano ainda mais devastador. O Charada revela que sua verdadeira intenção vai além dos assassinatos: ele deseja provocar a queda estrutural na cidade, promovendo inundações e ataques coordenados a pontos estratégicos de Gotham (Reeves, 2022).

Diferentemente de outras obras analisadas, que logo apresentam imagens amplas da cidade, *The Batman* inicia-se de forma mais intimista e enigmática. A primeira cena acompanha o olhar de um observador oculto, espionando da janela de um prédio a rotina do prefeito de Gotham, que interage com seu filho durante a noite de Halloween. Esse momento aparentemente banal é abruptamente interrompido quando, logo em seguida, o político é brutalmente assassinado dentro de sua própria residência — estabelecendo desde o início o clima sombrio, de suspense e tensão que permeia toda a narrativa. Além do impacto do assassinato do prefeito, a cena do crime é marcada por um detalhe crucial: o Charada deixa pistas, acompanhadas de cartas endereçadas ao Batman (Reeves, 2022). Isso demonstra desde o início que o vilão não comete seus crimes de forma aleatória, no entanto, faz parte de um plano elaborado que envolve diretamente o vigilante, desafiando-o a participar de um jogo psicológico.

Na sequência, o filme apresenta outra faceta da violência urbana de Gotham ao focar em um grupo de jovens mascarados que persegue um homem inocente em uma estação de metrô (Figura 94) (Reeves, 2022). Essa cena não apenas retrata a delinquência e o medo de que dominam as ruas da cidade, entretanto, serve para introduzir o próprio Batman de forma

simbólica. Ele surge das sombras como uma entidade temida, impondo-se não apenas pela força, como pela aura de terror que sua figura representa para os criminosos. Essa entrada reforça o papel do herói como uma presença constante e vigilante em meio ao colapso moral da cidade — alguém que ainda não inspira esperança, e sim medo como ferramenta de controle. A figura do Batman, nesse filme, revela não apenas o ar de terror ao se autodenominar “a Vingança”, ele revela um herói marcado por traumas pessoais profundos, cuja motivação não se baseia apenas no combate ao crime, como também em uma raiva interior alimentada pelas feridas de sua própria história e pelo sofrimento coletivo da cidade.

Figura 94 - Apresentação do Batman



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “The Batman (2022)”

A cidade de Gotham é retratada como um espaço que mescla características de diferentes estilos, combinando elementos realistas, neogóticos e do gênero *neo-noir*. Essa fusão estética contribui para a construção de uma ambientação densa, melancólica e realista, onde a arquitetura monumental e sombria reflete a fragilidade da sociedade. Enquanto as regiões centrais apresentam traços urbanos mais verticais e densos, os subúrbios são retratados como áreas completamente degradadas — não no sentido de antigas ou históricas, mas sim como locais abandonados, marcados pela precariedade estrutural, sujeira, escuridão e ausência de qualquer manutenção. Esse contraste entre o centro urbano e a periferia revela algo que não é novidade - ele apenas confirma a desigualdade espacial e direciona sua atenção apenas aos lugares, considerados por eles, como mais valiosos e estratégicos.

Em relação as imagens abaixo, a figura 95 - A revela uma área densa e verticalizada, que lembra a *Times Square* em Nova York, com fachadas repletas de letreiros eletrônicos e propagandas luminosas — um exemplo claro da estética *neo-noir* contemporânea, com

elementos e toques de arquitetura comercial moderna (Minadeo, 2019). As fachadas de vidro e luzes artificiais criam um ambiente visualmente poluído, caótico e confuso. Enquanto isso, a figura 95 - B, C e D demonstram um traçado urbano que possui espaços marginalizados e lugares considerados perigosos como becos escuros e com pouca ou nenhuma iluminação e estações de metrô elevadas. A respeito de sua arquitetura, os prédios são antigos e com fachadas desgastadas e há a presença constante de lixo e infiltrações.

Figura 95 - A cidade de Gotham em The Batman



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “The Batman (2022)”

A imagem abaixo (Figura 96) representa a Prefeitura de Gotham (Gotham City Hall) e apresenta características marcantes do estilo Neoclássico. Isso é evidente principalmente na presença das colunas monumentais com capitéis coríntios, dispostas em sequência ao longo da fachada principal de forma equilibrada e geometricamente perfeita - característica marcante da arquitetura clássica - sustentando um entablamento robusto com inscrição institucional no friso (Koch, 1996). A simetria, o uso de materiais que remetem à pedra e o volume imponente da construção evocam poder, tradição e permanência, reforçando a ideia de um edifício de autoridade pública e de respeito. Os prédios ao redor apresentam uma mistura de estilos como o Neoclássico e o Art Déco com elementos verticais marcantes e ornamentação simplificada. As construções são altas, robustas e densamente distribuídas, refletindo a verticalização típica de grandes centros urbanos. As fachadas são majoritariamente compostas por materiais pesados como pedra e concreto, sugerindo imponência e antiguidade. O livro *Dicionário dos Estilos Arquitetônicos*, de Wilfried Koch (1996), discorre a respeito das características do estilo Neoclássico.

O aspecto exterior da arquitetura neoclássica é caracterizado pela parede frontal do templo grego com tímpano triangular, ou pela elevação com colunas (pórtico). Meias-colunas, pilastras e cornijas conferem harmonia ao edifício, enquanto mútulos, pérolas, contas, palmetas e os ornamentos sinuosos da Grécia clássica (v. Ornato) funcionam como decoração ao lado de guirlandas, urnas e rosáceas. A impressão geral, no entanto, é de frieza, muitas vezes de pobreza, apesar da monumentalidade. A escultura figura o ser humano, a sua matéria-prima é o mármore branco, frio, liso (Koch, 1996, pág. 60).

Figura 96 - Prefeitura de Gotham City



Fonte: Frame instantâneo retirado do filme “The Batman (2022)”

Em diversas cenas, Batman observa Gotham de pontos elevados, sempre envolto por uma paleta escura e atmosférica, enquanto contempla o horizonte urbano. A cidade, com seus edifícios altos, pontas metálicas e fachadas ornamentadas, revela uma arquitetura marcada por estilos como o Neogótico (Figura 97 - A e B), Art Déco e o Neoclássico, além de elementos do brutalismo, compondo um cenário urbano sombrio, denso e visualmente sobrecarregado. Do ponto de vista urbano, Gotham é retratada com ruas estreitas, pouco iluminadas, congestionadas e frequentemente chuvosas — aspectos que contribuem para um ambiente caótico e claustrofóbico. Esse traçado urbano desorganizado e degradado se intensifica nas cenas de perseguição, como na caçada ao Pinguim (Figura 97 - C e D). A verticalidade dos prédios, somada à mobilidade intensa nas ruas, representa o contraste entre o domínio estratégico de Batman nas alturas e a violência que se desenrola no solo. Diante disso, sua constante observação do topo dos edifícios mostra seu esforço em compreender a cidade como um organismo vivo (Figura 97 - A e B).

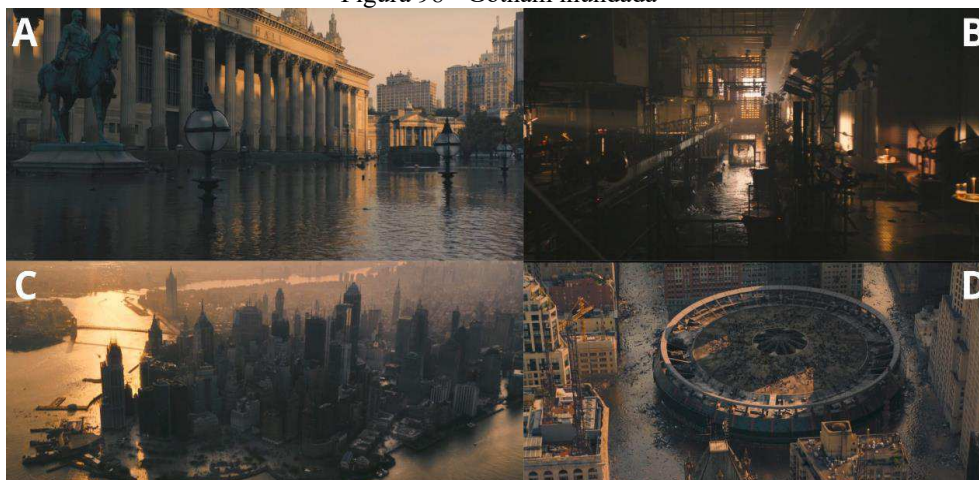
Figura 97 - Batman do alto de um prédio e em busca do Pinguim



Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “The Batman (2022)”

Nas cenas finais de *The Batman* (2022), a cidade de Gotham é tomada por um colapso sem precedentes, provocado pelos planos orquestrados do vilão Charada. Gotham fica submersa, com as águas invadindo a ilha central, refletindo o caos instaurado após a explosão das barreiras de contenção. Além disso, é mostrada a falência das instituições frente à ameaça - a polícia, enfraquecida por corrupção e falta de estrutura, entra em colapso diante da magnitude do ataque, incapaz de proteger os cidadãos ou conter o pânico. O alagamento simboliza a crise na segurança pública, a falta de planejamento urbano que vise proteger as pessoas contra fenômenos naturais ou artificiais de alta capacidade - como enchentes, terremotos, furacões, explosões, acidentes de alta escala. Gotham afunda fisicamente, entretanto ainda há esperança em meio às mortes, ao caos e à falta de segurança e confiança nas instituições. Nas figuras abaixo - figura 98 - mostra como a cidade ficou após as explosões articuladas pelo vilão.

Figura 98 - Gotham inundada



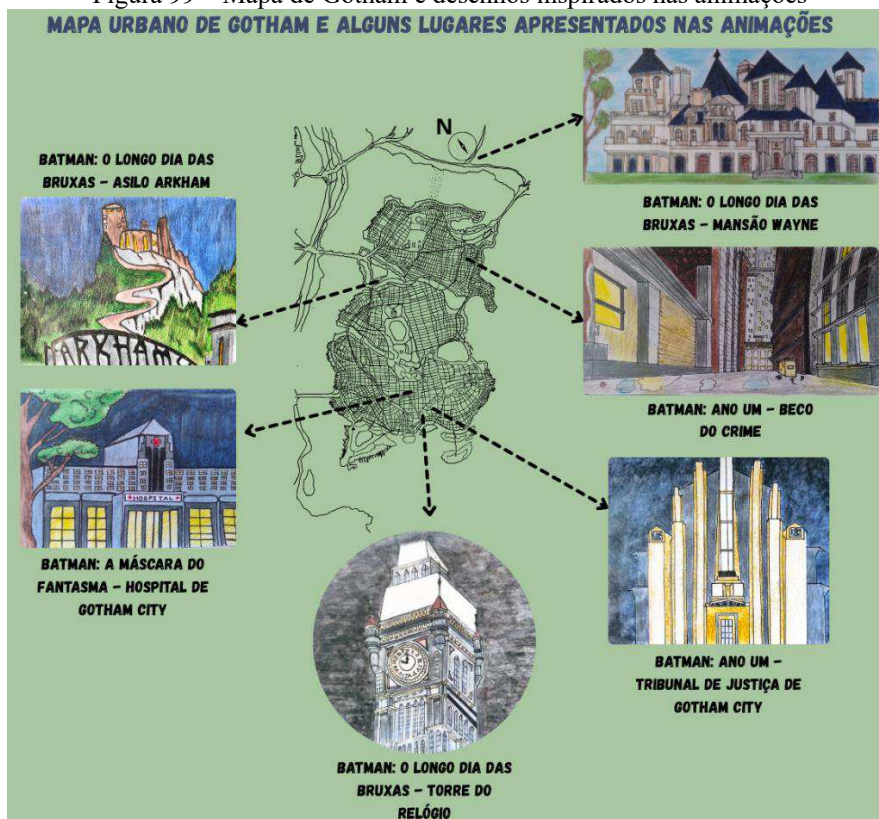
Fonte: Frames instantâneos retirados do filme “The Batman (2022)”

Ao longo de toda a trama, o Batman vivido por Robert Pattinson se revela em uma interpretação singular e carregada de nuances sombrias. Diferente das versões anteriores, sua presença não busca dividir-se entre máscaras: Bruce Wayne quase não existe — apagado, esquecido, abandonado. Ele não tenta mais fingir normalidade, tampouco esconder-se na figura do herdeiro bilionário. Tudo o que resta é a sombra, a figura do justiceiro. Melancólico e silencioso, seu Batman é um reflexo da própria cidade: ferido, noturno, movido por dores profundas e por uma raiva contida que queima como brasa sob o manto da vingança. Ele não luta apenas contra os criminosos das vielas escuras de Gotham, mas também contra as engrenagens apodrecidas das instituições falidas e das famílias aristocráticas que sustentam o caos com mãos limpas e bolsos cheios. O conceito de herói está totalmente vinculado à sociedade em que ele atua, buscando meios de limpar os pecados feitos e que fere a população.

O herói é o precursor arquetípico da humanidade em geral. O seu destino é o modelo que deve ser seguido e que, na humanidade, sempre o foi — na verdade, com atrasos e intervalos, mas o suficiente para que os estágios do mito heróico façam parte dos constituintes do desenvolvimento da personalidade de cada indivíduo (Neumann, 1990, p. 107 *apud* Oliveira, 2007, pág. 141).

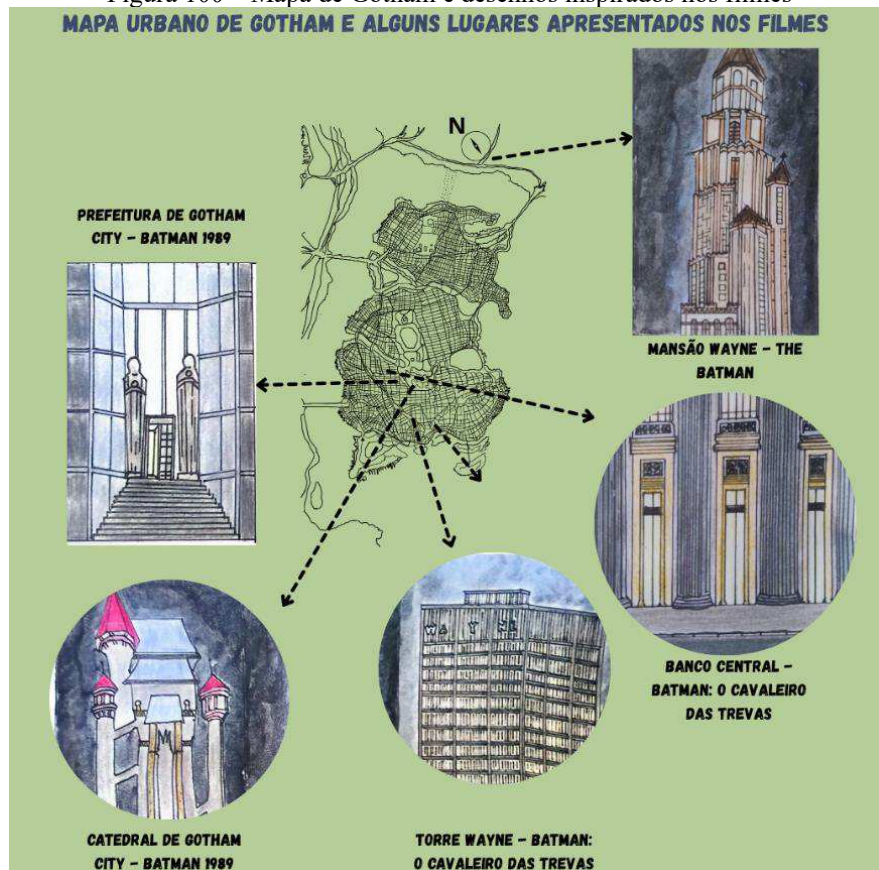
Além disso, foram elaborados desenhos autorais inspirados nos principais marcos urbanos e arquitetônicos presentes nas animações e filmes analisados ao longo deste trabalho. Para a produção dessas ilustrações, foram selecionados e extraídos frames diretamente das obras audiovisuais, os quais serviram como base de referência visual. Os desenhos foram realizados manualmente, utilizando materiais como papel branco, lápis grafite, nanquim, lápis de cor e aquarela, de forma a explorar diferentes texturas, traços e profundidades. As representações gráficas foram organizadas em duas pranchas principais que abordam o mapa esquemático da cidade de Gotham e os pontos destacados, conectados ao traçado urbano por meio de setas indicativas, permitindo uma leitura clara da localização e da importância simbólica de cada elemento representado. A figura 99 mostra os principais pontos das animações enquanto a imagem 100 aborda dos filmes.

Figura 99 – Mapa de Gotham e desenhos inspirados nas animações



Fonte: imagem elaborado pelo autor, 2025

Figura 100 – Mapa de Gotham e desenhos inspirados nos filmes



Fonte: imagem elaborado pelo autor, 2025

Em suma, este capítulo buscou analisar o traçado urbano e os estilos arquitetônicos presentes nas animações e nos principais filmes do Batman que retratam Gotham City. Embora fictícia, Gotham funciona como uma cidade-espelho — uma cidade-cinema — que reflete de forma intensa e simbólica diversas realidades urbanas espalhadas pelo mundo, marcadas pela corrupção, desigualdade social, violência, insegurança e abandono. O desenho urbano de Gotham e sua arquitetura funcionam como um verdadeiro autorretrato da cidade: suas formas revelam suas feridas. É possível perceber uma clara dualidade espacial entre os subúrbios isolados e carentes, onde prevalece a marginalização, e os centros urbanos densamente construídos, ocupados pelas elites - também corruptas - e sedes do poder econômico. Esse contraste acentua não apenas a divisão territorial, como a desigualdade estrutural que define o cotidiano de seus habitantes.

Os estilos arquitetônicos — que variam entre o Neogótico, o Art Déco, o Brutalismo e o Modernismo decadente, entre outros, — não são meras escolhas estéticas; eles comunicam, com força simbólica, o estado da cidade. Nos bairros periféricos, a escuridão predomina, a iluminação pública é escassa e o espaço parece clamar por atenção. Enquanto no centro urbano, o caos é traduzido em avenidas abarrotadas de veículos, em estruturas que priorizam fluxos mecânicos em detrimento da vida humana — uma verdadeira coisificação dos cidadãos. Portanto, a arquitetura e o urbanismo de Gotham não apenas compõem um cenário, e sim funcionam como linguagem. Eles denunciam, silenciosamente, o colapso de uma cidade que sangra, uma metrópole que, tal como o próprio Batman, está em busca de cura, justiça e sentido em meio ao caos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

*BATMAN 1989, 1989*

“Porque ele é o herói que Gotham merece. Mas não é o herói que ela precisa agora. Então vamos caçar. Porque ele aguenta. Porque ele não é um herói. É um guardião silencioso. Um protetor cuidadoso. Um cavaleiro das trevas”.

(BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS, 2008)

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Arquitetura e o Urbanismo são disciplinas que transformam o espaço, conferindo-lhe vitalidade, significado e uso. Por meio delas, edifícios ganham forma, sonhos se concretizam e as cidades são constantemente reinventadas sob o olhar sensível e técnico do arquiteto e do urbanista. Paralelamente, o cinema assume o papel de narrador visual do mundo, revelando não apenas o que é visto, mas também o que é imaginado, sentido ou ocultado pela realidade. Assim, surgem as cidades-cinema — cenários ficcionais que dialogam com a complexidade das cidades reais, reinterpretando seus traços, dinâmicas sociais e estilos arquitetônicos. Esses espaços fictícios não apenas refletem aspectos urbanos existentes, mas também instigam novas formas de pensar o ambiente construído, reforçando a importância da Arquitetura e do Urbanismo como ferramentas de expressão cultural, crítica e criação de mundos possíveis.

Ao abordar a história e a origem do cinema mundial, foi possível compreender a relevância da cenografia tanto nos estúdios quanto em locações externas. Nesse contexto, torna-se evidente como o cinema, ainda que de forma muitas vezes inconsciente, adentra o universo da Arquitetura. Desde o simples ajuste na iluminação até a construção de cenários complexos, o olhar arquitetônico se faz presente, orientando a criação de ambientes que comunicam narrativas, sensações e atmosferas. A composição espacial, o uso de texturas, formas, estilos e cores no cinema não apenas dão vida às histórias, no entanto, influenciam a maneira como o arquiteto percebe e interpreta os espaços reais. O cinema, ao revelar múltiplos ângulos e perspectivas, amplia o repertório visual e sensível do arquiteto e do urbanista, convidando-os a pensar o espaço de maneira mais criativa, crítica e poética. Assim, cinema e arquitetura se entrelaçam como linguagens complementares, capazes de transformar tanto a imaginação quanto a realidade construída.

Ademais, ao estudar a história da origem das cidades, foi possível compreender como elas cresceram, se desenvolveram e evoluíram ao longo do tempo. Desde o período pré-histórico, o ser humano já manifestava a necessidade de se relacionar com um lugar, buscando espaços que atendessem às suas demandas e às de sua família. Com o surgimento das primeiras cidades, surgiram também preocupações com a segurança, o trabalho, a organização do espaço urbano e a arquitetura. O meio urbano passou a ser palco de lutas sociais e reivindicações por direitos, sendo, ao mesmo tempo, um lugar de acolhimento e de possíveis opressões — tudo dependendo de como esse espaço é planejado, utilizado e apropriado pelas pessoas. Assim como as cidades concretas, as cidades fictícias também buscam construir sua própria identidade. Algumas se apresentam como utopias, representando ideais de organização e harmonia, enquanto outras mergulham nos problemas urbanos reais para criar cenários distópicos. Um

exemplo marcante desse processo é a cidade de Gotham City, analisada neste trabalho, que reflete diversas contradições e tensões vividas nos centros urbanos contemporâneos.

Ao estudar uma cidade fictícia — sobretudo complexa e orgânica como a cidade do homem morcego —, foi possível perceber que sua história e sua origem são densas, profundas e repletas de mistérios. Gotham flerta com diversas características presentes no surgimento das cidades concretas, buscando, por meio de sua construção narrativa e visual, tornar-se tão crível quanto metrópoles reais como São Paulo, Chicago ou Nova York. Marcada por altos índices de criminalidade, corrupção, mentiras, mortes e horror, a figura do Batman surge como a única esperança em meio ao caos instaurado, inclusive pelas próprias autoridades políticas e policiais. O herói utiliza o medo, a raiva e o luto como combustível para lutar incansavelmente pela justiça, pela paz e pela proteção dos cidadãos de bem. Ademais, a análise das principais animações e filmes evidencia que Gotham é uma cidade que carece de planejamento urbano, segurança, iluminação pública e espaços de convivência, como áreas de lazer, que promovam vínculos de confiança e pertencimento entre os moradores. No entanto, diante da crescente criminalidade e da corrupção institucionalizada, os cidadãos são forçados ao isolamento e a viverem à margem do convívio urbano tradicional.

Portanto, Gotham City reflete a realidade de muitas cidades ao redor do mundo quando se pensa em corrupção, miséria, criminalidade e violência urbana. Seu traçado urbano e seus estilos arquitetônicos são utilizados como ferramentas narrativas para a construção de um ambiente que exalta o medo, a insegurança e a desconfiança. A arquitetura e o urbanismo, nesse contexto, mostram-se como instrumentos fundamentais na criação dos espaços urbanos e, por isso, exigem profissionais que saibam utilizá-los com responsabilidade, sensibilidade e compromisso com o bem comum — construindo cidades mais humanas, acessíveis e capazes de atender às necessidades de todos. Dessa forma, este trabalho cumpriu seu objetivo ao analisar os estilos arquitetônicos de Gotham City por meio das principais obras do universo do Batman, evidenciando a estreita relação entre arquitetura, urbanismo e cinema. Além disso, discutiu o papel das cidades reais, das cidades de pertencimento e das cidades fictícias, bem como outras cidades-cinema, destacando suas características e contribuições.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABRASOFFA. Timkat. 2022. Disponível em: <https://abrasoffa.org.br/trajes-tipicos/timkat-2/>. Acesso em: 12 abr. 2025.
- AIDAR, Laura. **O Show de Truman**: resumo e reflexões sobre o filme. 2022. Disponível em: <https://www.culturagenial.com/o-show-de-truman-resumo-e-reflexoes-sobre-o-filme/>. Acesso em: 21 abr. 2025.
- ARQUIWIKI. **Arquitetura Georgiana, Vitoriana e Eduardiana**: um guia de arquitetura britânica. 2024. Disponível em: <https://arquiwiki.com/arquitetura-vitoriana-e-eduardiana/>. Acesso em: 09 jun. 2025
- BARROS, José D'Assunção. A cidade nos filmes de ficção científica das sete primeiras décadas do século XX. **Cordis. História e Cinema**, São Paulo, v. 15, n. 5, p. 20-37, julho 2015.
- BARROS, José D'assunção. **Cidade-cinema**: Análise de uma interação a partir de uma experimentação conceitual. **Albuquerque: Revista de História**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 32, p. 21-48, ago. 2024.
- BARROS, José D'assunção. **CIDADES-CINEMA** – uma análise das distopias urbanas produzidas pelo Cinema Futurista. **Ufrjr**, Rio de Janeiro, v. 01, n. 01, p. 01-62, 2011
- BATMANFANDOM. **Downtown Gotham City**. 2024. Disponível em: https://batman.fandom.com/wiki/Downtown_Gotham_City. Acesso em: 15 maio 2025.
- BATMANFANDOM. **Gotham City**. 2019. Disponível em: https://batman.fandom.com/wiki/Gotham_City. Acesso em: 02 maio 2025.
- BATMANFANDOM. **Midtown Gotham City**. 2022. Disponível em: https://batman.fandom.com/wiki/Midtown_Gotham_City. Acesso em: 15 maio 2025.
- BATMANFANDOM. **Old Gotham**. 2020. Disponível em: https://batman.fandom.com/wiki/Old_Gotham. Acesso em: 18 maio 2025.
- BATMANFANDOM. **The Narrows**. 2020. Disponível em: https://batman.fandom.com/wiki/The_Narrows. Acesso em: 15 maio 2025.
- BATMANFANDOM. **Uptown Gotham City**. 2022. Disponível em: https://batman.fandom.com/wiki/Uptown_Gotham_City. Acesso em: 15 maio 2025.
- BAUMAN, Zygmunt. **Confiança e Medo na Cidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- BENEVOLO, Leonardo. **História da Cidade**. São Paulo: Perspectiva S.A., 1993.
- BLACHÉ, Alice Guy. **Alison McMahan**. 2018. Disponível em: <https://wfpp.columbia.edu/pioneer/ccp-alice-guy-blache/>. Acesso em: 26 jun. 2025

- BORGES, Luiz Antônio Dias. **HISTÓRIA DA ANIMAÇÃO: USO DA TÉCNICA E ESTÉTICA. Livro de Cinema**, Rio Grande do Sul, v. 6, n. 2, p. 63-82, 15 abril. 2019
- BREVE, Giovanna. **De Branca de Neve à Encanto: entenda as eras que marcaram as animações da Disney**. 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/disney/eras-animacoes-disney-lista>. Acesso em: 21 dez. 2024
- CHAPIN, Emily. **The World of Tomorrow**. 2019. Disponível em: <https://pt.mcny.org/story/world-tomorrow>. Acesso em: 10 jun. 2025
- CARDOSO, J. B. **Cenário Televisivo**. Ed. Annablume, São Paulo, 2009
- CARREIRO, Rodrigo (org.). **O som do filme: uma introdução**. Curitiba: Ed. UFPR, 2018
- CASSOU, Bárbara. **Plano Cerdà: o plano diretor que transformou Barcelona em exemplo de projeto de urbanização**. 2020. Disponível em: <https://blog.archtrends.com/plano-cerda/>. Acesso em: 15 abr. 2025.
- CHAGAS, Raimundo. **Arquitetura no cinema, crítica e propaganda**. Mestrado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2008
- CINEMA, Adoro. **Metrópolis**. 2012. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-240/>. Acesso em: 20 jun. 2025
- CIERRO, Victor. **Os Anéis de Poder: O que esperar da série Senhor dos Anéis?** 2022. Disponível em: OUTLOOKTRAVELLER. The German Town Which Inspired Japanese Anime 'Attack On Titan'. 2024. Disponível em: <https://www.outlooktraveller.com/experiences/heritage/this-german-village-is-the-inspiration-behind-a-top-rated-anime>. Acesso em: 19 abr. 2025. Acesso em: 20 abr. 2025.
- COMICVINE. **Crime Alley**. 2016. Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/crime-alley/4020-55715/>. Acesso em: 18 maio 2025.
- COMICVINE. **Wayne Manor**. 2016. Disponível em: <https://comicvine.gamespot.com/wayne-manor/4020-55767/>. Acesso em: 18 maio 2025.
- COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. **A cidade como cinema existencial**. RUA: revista de arquitetura e urbanismo, Salvador, v. 1, n. 2, p. 34-43, 2006.
- COSTA, Silvana; SILVA, José; RODRIGUES, Auro. **Um estudo sobre a evolução das cidades para o ensino de Geografia**. VII Colóquio Internacional, Sergipe, p. 01-10, set. 2013.
- DCFANDOM. **Arkham Asylum**. 2019. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Arkham_Asylum. Acesso em: 18 maio 2025.
- DCFANDOM. **GCPD Headquarters**. 2019. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/GCPD_Headquarters. Acesso em: 19 maio 2025.

- DCFANDOM. **Gotham City**. 2022. Disponível em: https://dc.fandom.com/pt-br/wiki/Gotham_City. Acesso em: 02 maio 2025
- DCFANDOM. **Gotham City Chinatown**. 2019. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Gotham_City_Chinatown. Acesso em: 18 maio 2025.
- DCFANDOM. **Gotham Clock Tower**. 2020. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Gotham_Clock_Tower. Acesso em: 19 maio 2025.
- DCFANDOM. **Park Row**. 2019. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Park_Row. Acesso em: 18 maio 2025.
- DCFANDOM. **Wayne Manor**. 2019. Disponível em: https://dc.fandom.com/wiki/Wayne_Manor. Acesso em: 19 maio 2025.
- DECORA, Viva. **Arquitetura Renascentista: características e Arquitetos Que Marcaram esse Período**. 2021. Disponível em: <https://arquitetura.vivadecora.com.br/arquitetura-renascentista/>. Acesso em: 15 abr. 2025.
- DIAS, Alisson de Souza; ANJOS, Marcelo França dos. **PROJETAR SENTIDOS: A ARQUITETURA E A MANIFESTAÇÃO SENSORIAL. 5º Simpósio de Sustentabilidade e Contemporaneidade nas Ciências Sociais**, Paraná, v. 01, n. 01, p. 01-18, jun. 2017
- DICRESCENZO, Jacob. **A arquitetura é uma experiência profundamente emocional**. 2021. Disponível em: <https://www.archdaily.com.br/br/965382/a-arquitetura-e-uma-experiencia-profundamente-emocional>. Acesso em: 11 jul. 2025.
- DINI, Paul; ROSS, Alex. **Batman: Guerra ao Crime**. 2. São Paulo: Abril, 2000.
- ELIAS, Alice. **Primavera Árabe**. 2023. Disponível em: <https://www.fflch.usp.br/50927>. Acesso em: 15 abr. 2025
- FERREIRA, Rubens. **Os primeiros filmes coloridos da história do cinema**. 2024. Disponível em: <https://aconteceunocinema.com.br/curiosidades/os-primeiros-filmes-coloridos-da-historia-do-cinema/>. Acesso em: 19 dez. 2024.
- FIGUEIREDO, Nêbia Maria Almeida de. **Método e metodologia na pesquisa científica**. 3. ed. São Caetano do Sul: Yendis, 2009.
- GEARINI, Victória. **'Vila dos loucos': A curiosa história por trás da Gotham da vida real**. 2021. Disponível em: https://aventurasnahistoria.com.br/noticias/reportagem/vila-dos-loucos-a-curiosa-historia-por-tras-da-gotham-da-vida-real.phtml?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 04 maio 2025.
- GEHL, Jan. **Cidades para pessoas**. São Paulo: Perspectiva, 2013.
- GOMES, L. et al. **Efeitos da pandemia de COVID-19 na saúde mental da população: uma revisão integrativa**. Bjhr, Curitiba, v. 7, n. 2, p. 1-15, abr. 2024

- GOMES, Paulo Emílio Salles. **A personagem cinematográfica**. São Paulo: Perspectiva, 2005, p. 103-119.
- GRANT, Allan. **Batman (1940)**. 24. ed. Estados Unidos da América: Dc Comics, 1991.
- GRAYSON, Devin; JOHNSON, Staz. **Quadrinhos Batman Secret Files & Origins**. 1. [s.l.]: Dc Comics, 1997
- HAROUEL, Jean Louis. **História do Urbanismo**. 04. ed. Campinas: Papirus Editora, 1990.
- JACOBS, Jane. **Morte e Vida de Grandes Cidades**. São Paulo: Martins Fontes, 2014.
- KIDS, National Geographic. **Holi: Festival das Cores**. 2021. Disponível em: <https://kids.nationalgeographic.com/pages/article/holi>. Acesso em: 12 abr. 2025.
- KOCH, Wilfried. **DICIONARIO DOS ESTILOS ARQUITETONICOS**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- KUPPERBERG, Paul *et al.* **Atlas of D C Universe**. [s.l.]: Mafair Games, 1992
- LEE-MEDDI, Jeocaz. Quando o som chegou ao cinema. Manifesto Jeocaz Lee-Meddi, 20 abr. 2010. Disponível em: <https://jeocaz.wordpress.com/2010/04/20/>. Acesso em: 18 de dezembro. 2024.
- LIRA, Bertrand. **Cinema Noir: a sombra como experiência estética e narrativa**. João Pessoa: Editora Ufpb, 2015. 140 p.
- LOWBRIDGE, Caroline. **The real Gotham: The village behind the Batman stories**. 2014. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/uk-england-nottinghamshire-24760791>. Acesso em: 04 maio 2025.
- LUCENA JÚNIOR, Alberto. **Arte da animação: técnica e estética através da história**. São Paulo: Senac, 2011.
- MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. 2006. Disponível em: <http://paginapessoal.utfpr.edu.br/cfernandes/linguagem-visual-2/textos/historia-do-cinema-mundial.pdf/view>. Acesso em: 15 set. 2024.
- MILLER, Frank. **Batman – Ano Um**. 2. ed. São Paulo: Panini, 2022.
- MINADEO, Roberto. GÊNERO NEO-NOIR: REALIDADE, CARACTERÍSTICAS E ALGUMAS OBRAS. **Livre de Cinema**, v. 6, n. 1, p. 36-65, 19 jun. 2019.
- MPMT. **A transformação urbana de Medellín: um estudo de caso**. 2024. Disponível em: <https://www.mpmpt.mp.br/conteudo/732/143445/a-transformacao-urbana-de-medellin-um-estudo-de-caso>. Acesso em: 04 abr. 2025.
- MUMFORD, Lewis. **A cidade na história: suas origens, transformações e perspectivas**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

MUSEUM, Italy. **Duomo de Florença**. 2019. Disponível em: <https://www.florence-museum.com/br/catedral-de-florenca.php>. Acesso em: 04 abr. 2025.

NAGAI, Marcelle Tiemi Pinheiro. **ARQUITETURA ANIMADA: um olhar sobre a representação dos espaços arquitetônicos no filme A viagem de Chihiro**. 2020. 102 f. Tese (Doutorado) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade Estadual do Maranhão, São Luís, 2020

NEVINS, Mark; AUGUSTYN, Brian; O'NEIL, Dennis. **The Batman Chronicles**. [s.l.]: Dc Comics, 1996 OLIVEIRA, Luísa de. **A Jornada do Herói na Trajetória de Batman**. **Boletim de Psicologia**, São Paulo, v., n. 127, p. 139-152, maio 2007.

OUTLOOKTRAVELLER. **The German Town Which Inspired Japanese Anime 'Attack On Titan'**. 2024. Disponível em:

<https://www.outlooktraveller.com/experiences/heritage/this-german-village-is-the-inspiration-behind-a-top-rated-anime>. Acesso em: 19 abr. 2025.

PALLASMAA, Juhani. **Os olhos da pele: A arquitetura e os sentidos**. Porto Alegre, Bookman, 2011.

PALASMAA, Juhani, “**The Architecture of Image – Existencial space in cinema**”, Rakennustieto, Helsinki, 2001

PASSOS NETO, Aderson. **Hollywood-Metrópole, Modo de Vida e o Art Déco**. 2006. 1 v. Monografia (Especialização) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2005.

PEIXOTO, Irapuan. **Gotham: Saiba tudo sobre a cidade do Batman – História, Geografia, Principais bairros e localidades!** 2014. Disponível em: <https://hqrock.com.br/2014/03/29/gotham-saiba-tudo-sobre-a-cidade-do-batman-historia-geografia-principais-bairros-e-localidades/>. Acesso em: 04 maio 2025

PEREGRINO, Bianca Bini *et al.* **A Arquitetura Modernista de Gregori Warchavchik**. Anais do 15º Encontro Científico Cultural Interinstitucional e 1º Encontro Internacional, Paraná, p. 01-12, 2017.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **Cidades Visíveis, Cidades Sensíveis, Cidades Imaginárias**. Revista Brasileira de História, São Paulo, v. 27, n. 03, p. 11-23, jun. 2007.

PIMENTA, Guilherme. **Conheça as técnicas de animação 2D**. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/talent-blog/tecnicas-de-animacao-2d/>. Acesso em: 26 jun. 2025.

ROCHA, João Cezar de Castro. **Gonçalves Dias: o exílio como forma** - Brasília: FUNAG; Instituto Guimarães Rosa, 2024

- RODRIGUES, Vagner. **La Tomatina**: a guerra de tomates da Espanha. 2025. Disponível em: <https://culturaespanhola.com.br/blog/la-tomatina-ta-afim-de-um-monte-de-tomate/#:~:text=A%20Hist%C3%B3ria%20da%20La%20Tomatina,mesmo%20enfrentando%20resist%C3%A2ncia%20das%20autoridades>. Acesso em: 11 abr. 2025.
- SACRA, Museu de Arte. **Estilos Arquitetônicos**. 2020. Disponível em: <https://www.museudeartesacla.org.br/2020/01/08/estilos-arquitetonicos-gotico-e-neogotico/>. Acesso em: 20 jun. 2025.
- SCHNEIDER, Steven Jay. **1001 filmes para ver antes de morrer**. Editora Sextante Ltda. Rio de Janeiro, 2010.
- SILVA, Daniel Neves. **Festa Junina; Brasil Escola**. 2015. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/detalhes-festa-junina>. Acesso em 11 abr. 2025
- SILVA, João David. **A EVOLUÇÃO E O IMPACTO DOS ARRANHA-CÉUS NAS CIDADES: AVANÇOS NA ARQUITETURA VERTICAL - CASO DE ESTUDO SHARD**. Portugal: Universidade Fernando Pessoa, 2024.
- SILVER, Alain; URSINI, James. **Cine Negro**, Madrid: Taschen, 2004
- SOMASUMNERD. **Attack on Titan**: um resumo até a temporada final. 2023. Disponível em: <https://somasumnerd.com.br/attack-on-titan-shingeki-no-kyojin-um-resumo-para-voce-chega-r-ate-a-temporada-final/>. Acesso em: 18 abr. 2025.
- SOUSA, Jaqueline. **De onde vem o nome de Gotham City?** A origem curiosa do lar do Batman. 2023. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2023/de-onde-vem-nome-gotham-city-batman.html>. Acesso em: 02 maio 2025
- SPOSITO, Maria Encarnação Beltrão. **Capitalismo e Urbanização**. 16. ed. São Paulo: Geografia Contexto, 1988.
- STAMP, Jimmy. **Como Eliot R. Brown projetou Gotham City**. 2024. Disponível em: <https://ninesquaregrid.substack.com/p/talking-to-eliot-r-brown-the-man>. Acesso em: 12 maio 2025.
- STARLIN, Jim; WRIGHTSON, Berni; WRAY, Bill. **Batman, o Culto**. 2. [s.l.]: Diamond Comic Dist. Star Sys., 1991.
- TOURS, Kangaroo. **Vivid Sydney** – um festival de luz, música e ideias. 2014. Disponível em: <https://blog.kangaroo.com.br/vivid-sydney/>. Acesso em: 12 abr. 2025.
- TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar**: A perspectiva da experiência. São Paulo: Tradução de Livia de Oliveira, 1983.

VIEIRA, Marina Cavalcante. **Imagem de cidade e representação urbana: Gotham City e Metrópolis em finais da década de 1930.** *Intratextos*, Rio de Janeiro, v. 0, n. 3, p. 93-106, 2011.

VON ZUBEN, Juliana Avila. **ARQUITETURA E CINEMA espaço, cenário, projeto.** 2018. 74 f. TCC (Graduação) - Curso de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

V, Ram. **Detective Comics 2022 Annual.** 1.[s.l.]: Dc Comics, 2022.

V, Ram *et al.* **Detective Comics.** 3. [s.l.]: Dc Comics, 2016.

YASHINISHI, Bruno José. STANLEY KUBRICK: VIDA, OBRAS E A BUSCA PELA PERFEIÇÃO. **Livre de Cinema**, Ponta Grossa, v. 7, n. 1, p. 44-55, 2020.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CURSO DE ARQUITETURA E URBANISMO
2025

