

Os loucos estão soltos e as pontes estão caindo: crime, loucura e imaginário urbano em Gotham e Metrópolis



Marina Cavalcante Vieira¹
Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Resumo: Gotham City e Metrópolis figuram entre as cidades imaginárias mais famosas do universo das histórias em quadrinhos. Criadas nos Estados Unidos em finais da década de 1930, elas são mais do que simples cenários para as aventuras do Batman e Super-Homem, são cidades ficcionais que refletem as questões vividas pelos grandes centros urbanos da época. O presente artigo debruça-se sobre a representação das cidades do Batman e Super-Homem, tomando como objeto de pesquisa a questão do crime e problemas urbanos nas primeiras histórias destes dois super-heróis, do período de 1938 a 1941.

Palavras-chave: Crime; Escola de Chicago; História em Quadrinhos.

Abstract: Gotham City and Metropolis stage among the most famous imaginary cities in the comics universe. Created in the United States in the late 30s, they are more than simple sets to the Batman's and Superman's adventures, they are fictional cities which reflect the issues experienced by the major urban centers of the time. This paper focuses on the representation of Batman's and Superman's cities, electing as research subject the crime and urban problems in these two superheroes first stories, from 1938 until 1941.

Keywords: Crime; Chicago School; Comic Books.

Introdução

Este artigo tem como objetivo compreender que tipo de cidade é representada por meio do crime nas histórias em quadrinhos do Batman e Super-Homem. Considera-se Gotham e Metrópolis como representações que refletem pontos de vista distintos sobre as grandes cidades modernas. A primeira é uma cidade noturna e violenta, de

crimes relacionados com a loucura, o crime organizado e a migração. Subjaz aqui a noção de que a modernidade, tendo como locus as grandes cidades, seria um fator que desagrega a vida social levando os habitantes de Gotham City a enfrentar um cotidiano de conflitos com criminosos e loucos. Metrópolis, por sua vez, enfrenta em seu cotidiano problemas técnicos e crimes de cunho moral.

1. Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPCIS/UERJ). Tem experiência na área de Sociologia e Antropologia, com ênfase em Sociologia Urbana e Antropologia Visual. Atua principalmente nos seguintes temas: Patrimônio cultural, História em Quadrinhos, Imaginário urbano e Cinema. Integrante do Grupo de Pesquisas Imagens, Narrativas e Práticas Culturais (INARRA/UERJ). Email: marina.cavalcante.vieira@gmail.com.

A análise do crime organizado e da loucura em Gotham City foi feita principalmente a partir de um diálogo com a Escola de Chicago de Sociologia (COULON, 1995; FARIS, DUNHAM, 1948; LANDESCO, 1968; PARK, BURGESS, 1921 e WHYTE, 2005). Toma-se as teorias da referida escola de pensamento tanto como conceitos para analisar os quadrinhos, quanto como janelas para percebermos temas importantes para a sociedade norte-americana da época, como migração, crime e delinquência. As análises das grandes cidades reais feitas pelos pesquisadores da Escola de Chicago naquele período abarcam o recorte aqui proposto para análise das cidades fictícias de Gotham e Metrópolis nos anos de 1930 e início de 1940. Não é mera coincidência encontrarmos a presença dos mesmos temas nos quadrinhos e na teoria sociológica.

Nunca é demais salientar como o crime é importante para as narrativas de superaventura. É a partir de um problema que o super-herói tem inexoravelmente que resolver que a história desenvolve-

se; geralmente este problema é um crime. É possível imaginar uma típica história de super-heróis sem problemas ou crimes a serem combatidos? A imagem e representação das cidades de Gotham e Metrópolis divergem na questão de que tipo de crime, criminoso e vítima lá habitam. Compreende-se por *imagem de cidade* as representações sociais que incorporam, além das imagens visuais, a dimensão simbólica e cultural do urbano (VIEIRA, 2011).

Para uma análise inicial comparativa de que tipos de crime/problema que o super-herói tem que solucionar, cito as primeiras cinco histórias do Batman e Super-Homem, como uma forma de traçar um panorama que possibilite identificar que tipos de crime ocorrem em cada uma destas cidades. Em seguida faz-se uma abordagem mais específica de casos que exemplificam melhor essas diferenças.

Na revista *Action Comics* n° 1 o Super-Homem impede um marido de bater em sua esposa e convence o governador da inocência de uma outra mulher que teria sido condenada à pena de morte (Figura 1).



Figura 1 – O Super-Homem impede marido de bater na esposa em *Action Comics* n. 1
Fonte: *The Superman Chronicles*, v. 1, 2005. Acervo da autora.

Na *Action Comics* n° 2 nosso herói convence um lobista da indústria de armas a parar de financiar uma guerra na América do Sul. Por meio da força, ele leva este lobista a se alistar e lutar na guerra; o homem afirma ter começado a odiar guerras e no próximo quadro vemos este personagem retornando para os Estados Unidos, determinado a não mais fabricar armas. Na *Action Comics* n°3 o Super-Homem convence um dono de mina a melhorar as condições de segurança e trabalho. Ele consegue tal feito colocando o dono da mina em uma situação de desabamento. Na *Action Comics* n°4 ele testemunha um atropelamento, correndo para salvar o motorista de uma tragédia maior. Em seguida escuta o plano de um treinador de time de futebol americano para seqüestrar dois jogadores do time adversário. Super-Homem assume a posição de um destes jogadores, ganha o jogo e ameaça expor o treinador do time se ele não pedir demissão após o jogo, o que ele faz. Na *Action Comics* n° 5 o nosso herói fica sabendo da notícia de uma represa em iminente rompimento. Durante a viagem para salvar a represa e a vida dos moradores próximos, ele também evita que uma ponte caia enquanto um trem passava sobre ela. Ele não consegue impedir que a represa rompa, mas consegue retardar o processo, fazendo com que a cidade próxima seja evacuada (SIEGEL, SHUSTER, 2006).

Em uma breve análise destes cinco exemplos de crime/problema, pode-se observar que Metropolis tem como um dos seus maiores desafios o crime de dimensão moral e problemas advindos da modernidade tecnológica, como atropelamentos, quedas de pontes e rompimentos de represas. O Super-Homem sempre consegue converter o criminoso à sua moralidade, o que, veremos, não acontece no Batman.

Na primeira história em quadrinhos do Batman, a *Detective Comics* n° 27, a narrativa desenvolve-se a partir de uma série de assassinatos que se descobre mais

tarde estarem ligados a uma sociedade de indústrias químicas. Um dos sócios estava matando os outros. Ao final o sócio que havia planejado os crimes tenta atirar no Batman, mas leva um soco e cai em um tanque de ácido. Na figura 2 vemos a capa da primeira história em quadrinhos do Batman com gângsters armados.

Na *Detective Comics* n° 28 os jornais anunciam ter acontecido o quinto roubo de jóias de mais de cem mil dólares. O Batman prende a gangue de ladrões e faz com que o chefe da gangue confesse por escrito todos os seus crimes, em seguida ele é deixado amarrado na porta da delegacia. Na *Detective Comics* n° 29 o nosso herói luta contra o Doutor Morte, que desenvolveu uma espécie de gás mortífero.

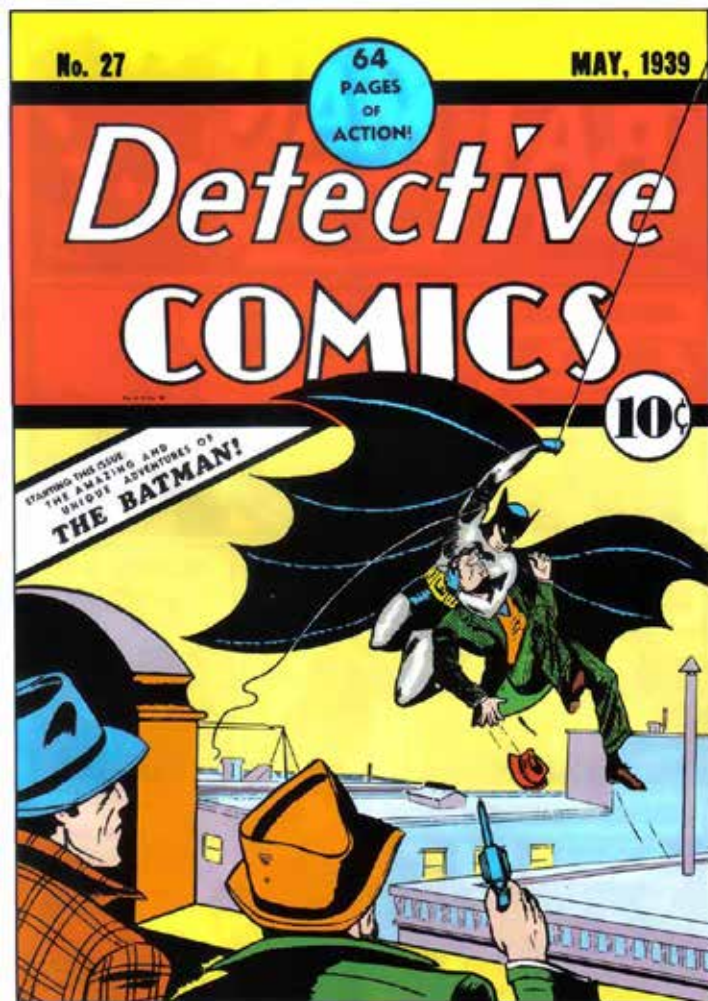


Figura 2 – Capa da primeira revista com o personagem Batman
Fonte: *The Batman Chronicles*, v. 1, 2005. Acervo da autora.

Há um incêndio no laboratório do Doutor Morte com este dentro. Em chamas o vilão começa a gargalhar e chama o Batman de tolo. O Batman, que consegue escapar do incêndio, responde: “Você é o tolo! Ele enlouqueceu!”. Na *Detective Comics* nº 30 acontecem assassinatos e roubos de diamantes que o nosso herói descobre terem sido orquestrados pelo Doutor Morte, aquele que supostamente havia morrido na história em quadrinhos anterior. Batman recupera os diamantes e deixa o Doutor Morte amarrado para ser preso pela polícia. Na *Detective Comics* nº 31 o Batman luta contra o Monge Louco, que é definido como “um homem com espantosas habilidades e cujo cérebro é produto de anos de estudos intensos e isolamento” (KANE, FINGER, ROBINSON, 2005).

Em uma análise rápida sobre os tipos de crime em Gotham, pode-se perceber a questão das gangues e crime organizado,

bem como a questão do crime relacionado à loucura ou perturbação mental. Em linhas gerais podemos destacar Gotham como a cidade das gangues, crime organizado e loucura, enquanto Metrópolis seria a cidade de problemas técnicos e crimes morais.

1 - Gotham: Crime organizado

A história “A Lenda de Batman: Quem é ele e como surgiu”, publicada na revista *Batman* nº 1 de 1940 conta como os pais de Bruce Wayne foram assassinados por um assaltante quando voltavam para casa depois de uma sessão de cinema. O jovem Wayne testemunhou o assassinato e mais tarde jurou lutar contra o crime, tornando-se o Batman. Nas figuras 3 e 4 vemos o assassinato. No último quadro o olhar do garoto que mais tarde vai se tornar o Batman assiste à morte de seus pais diante de uma silhueta de cidade impassível, que se coloca ao fundo da cena.



Figuras 3 e 4 – o jovem Bruce Wayne presencia o assassinato de seus pais
Fonte: *Batman Crônicas*, v. 1, 2008. Acervo da autora.

A *Detective Comics* nº 38 de abril de 1940, por sua vez, mostra como o jovem Dick Grayson resolve se tornar o super-herói Robin depois de também ter seus pais assassinados. Dick Grayson trabalhava em um circo com seus pais até os dois morrerem em uma apresentação que foi sabotada por gângsteres. Os pais do Robin (Dick Grayson) são mortos em um “acidente provocado”, por conta do dono do circo não ter cedido à extorsão dos gângsteres. (Figura 5)

Nestas duas histórias vemos como o assassinato dos pais é o arauto trágico que transforma tanto Bruce como Dick em super-heróis. Para estes dois personagens o crime específico (morte dos pais) é o evento que muda suas vidas e lhes dá existência como super-heróis. Na mesma medida em que os crimes em geral sustentam esta existência.

Segundo Landesco (1968), o crime organizado em Chicago cresceu com a venda de bebida alcoólica durante a Lei Seca, da exploração de jogos de azar, da relação com os políticos e a fraude eleitoral, assim como por meio de chantagens e extorsões. Em seu início as extorsões eram feitas com ameaças por cartas, requisitando dinheiro a ser entregue em local e hora determinados. Quando as vítimas não cumpriam o pagamento geralmente lhes eram enviadas bombas. Landesco (1968) afirma que esta prática de chantagem por meio de carta e bomba teria sido implantada nos Estados Unidos por imigrantes italianos que conheciam o funcionamento da Mão Negra italiana, associação criminosa do sul da Itália. Nos Estados Unidos *Black Hand* ou Mão Negra tornou-se o termo para este tipo de extorsão praticada por pequenos grupos de imigrantes. O governo começou a investigar de forma mais firme os correios e este tipo de crime tomou outra forma, passou a ser feito pessoalmente ou por meio de telefonemas, e a represália às vítimas que se negavam a pagar gradualmente deixou de ser feita por bombas e assumiu outro



Figura 5 – Gangsteres ameaçam o dono do circo onde Dick Grayson trabalha com seus pais

Fonte: *Batman Crônicas*, v. 1, 2008. Acervo da autora.

caráter como o de surras e assassinatos por armas de fogo. As práticas de extorsão e “proteção” do crime organizado são herdeiras da Mão Negra.

Em várias histórias do Batman aparecem organizações criminosas que se utilizam destas práticas. Na *Detective Comics* nº 52 (KANE, FINGER, ROBINSON, 2007), por exemplo, vemos a máfia chinesa cobrar “proteção” de comerciantes de Chinatown. Na *Detective Comics* nº 40 o gângster Roxy Brenner tenta chantagear um estúdio de filmagens cobrando por sua “proteção” ou acidentes iriam acontecer. (KANE, FINGER, ROBINSON, 2006)

2 - Crime e perturbação mental no Batman

Gotham é uma cidade que tem desde pequenos grupos criminosos a grandes organizações criminosas. Outra questão que se relaciona ao crime nesta cidade é a doença mental. Não raro as organizações criminosas são comandadas por indivíduos com perturbações mentais, como veremos no caso dos vilões Doutor Morte e Coringa.

Faris e Dunham (1948) fizeram um interessante estudo sobre perturbações mentais em áreas urbanas a partir da análise de casos de internações em instituições de saúde mental na cidade de Chicago. Partindo de noções que relacionam grau

de urbanização com desorganização social, tais autores lançaram indagações sobre a incidência da perturbação mental na cidade de Chicago.

A relação entre urbanismo e desorganização social foi há muito tempo reconhecida e demonstrada. Comparações grosseiras urbano-rurais das taxas de dependência, crime, divórcio e abandono, suicídio e prostituição, mostraram que esses problemas são mais sérios nas cidades, especialmente nas grandes cidades industriais em rápida expansão” (FARIS e DUNHAM, 1948, p. 406).

Para Faris e Dunham (1948) no entanto, o espaço urbano é heterogêneo, havendo áreas com desorganização social enquanto outras seriam áreas estáveis e organizadas. Utilizando do sistema de zonas concêntricas de Burgess, esses autores demonstraram como a extrema desorganização estava limitada aos bairros próximos à área central da cidade, mais especificamente à zona da *hobohemia* - distritos com aluguéis de baixo custo geralmente ocupados por *hobos* ou homens sem domicílio fixo e grande mobilidade em busca de trabalho -, e a bairros de população pobre, negra e imigrante. As maiores taxas de perturbação encontravam-se nessas zonas desorganizadas.

Há, portanto, uma diferenciação da vida mental e social na cidade que segue uma lógica espacial:

Esta exposição estabelece definitivamente o fato de que a insanidade, como outros problemas sociais, se adapta à estrutura ecológica da cidade. Como tal a distribuição da insanidade parece ser uma função do crescimento e expansão da cidade e mais especificamente de certos tipos

indeterminados de processos sociais (FARIS e DUNHAM, 1948, p. 435).

Em Gotham City, todo personagem rotulado de louco representa uma ameaça à ordem, desde os maiores vilões a personagens secundários.

Na *Detective Comics* nº 36 somos apresentados ao Professor Hugo Strange (Figura 6), definido pelo narrador da história como “o homem mais perigoso do mundo! Cientista, filósofo e um gênio criminoso. Pouco se sabe sobre ele... Mesmo assim é, com certeza, o maior estrategista do crime do mundo”, um homem com uma “brilhante mas distorcida mente”.



Figura 6 – O Professor Hugo Strange é apresentado aos leitores do Batman
Fonte: *Batman Crônicas*, v. 1, 2008. Acervo da autora.

Este vilão é o chefe de uma gangue que tem feito vários assaltos a bancos na cidade. Seu esconderijo fica em um armazém próximo ao cais do porto. Neste ponto, há a aproximação com as teorias da Escola de Chicago inclusive com a noção da espacialização da criminalidade e delinquência em áreas industriais e comerciais. Na Figura 7 vemos o Batman enfrentando os homens da gangue.



Figura 7 – Batman enfrenta a gangue do Professor Hugo Strange
 Fonte: *Batman Crônicas*, v. 1, 2008. Acervo da autora.

Na *Detective Comics* n° 36 de 1940 Hugo Strange é capturado e preso pelo Batman, mas na história publicada na revista *Batman* n° 1 do mesmo ano Strange consegue fugir da prisão e o primeiro passo de seu próximo plano passa pelo manicômio da cidade, onde ele liberta todos os internos. (Figura 8)

Na mesma revista *Batman* n° 1, de 1940, são publicadas duas histórias com o Coringa. Na primeira delas, o narrador o descreve como “um mestre do crime” que “terroriza as ruas da cidade”. Nesta, que foi a primeira aparição do famoso vilão, o Coringa anuncia previamente para toda a cidade, por meio do rádio, vítima e horário em que irá cometer seus crimes. Assim ele executa uma série de assassinatos deixando suas vítimas mortas com um sorriso assustador. Nesta mesma história, o Batman refere-se ao Coringa como um maníaco. Ao final o nosso super-herói captura e deixa o vilão amarrado na porta da delegacia.



Figura 8 – O Professor Hugo Strange foge da cadeia
 Figura 8: *Batman Crônicas*, v. 1, 2008. Acervo da autora.



Figura 9 – Primeira aparição do Coringa
 Fonte: *Batman Crônicas*, v. 1, 2008. Acervo da autora.



Figura 10 – O Coringa foge do asilo para loucos²
 Fonte: *Batman Chronicles*, v. 2, 2006. Acervo da autora.



Figuras 11 e 12 – Robin prende o Coringa³
 Fonte: *The Batman Chronicles*, v. 2, 2006.
 Acervo da autora.

2. Texto dos quadrinhos: “Um maníaco homicida escapou do asilo de loucos...”; “Hee! Hee! Me prender, eles irão? Me chamam de louco, eh? Hee hee! Eu sou esperto o bastante para escapar!”; “Mais tarde, no chão de uma elegante escola privada para garotos das redondezas, o supervisor escolar é encontrado morto... estrangulado...” (Tradução da autora).

3. Texto dos quadrinhos: “Repentinamente o louco vê o Robin e pula!”; “Outro! Todos tentando me levar de volta. Eu escapei, mas você não escapará hee! Hee! Você não escapará!” (Figura 11) “Ok amigo, parece que seus dias de esfaquear acabaram!” (Figura 12). Tradução da autora.

Na segunda história sobre o Coringa, publicada na revista *Batman* n°1, ele consegue escapar da prisão e volta a cometer seus crimes. Desta vez o narrador refere-se a ele como maluco, enquanto o Batman o descreve como “um homem incomum! É astuto, escorregadio e, acima de tudo, cruel!”. Ao final da história, o Batman luta com o Coringa, que, por engano, esfaqueia a si mesmo. Nosso herói foge, achando que o vilão estava morto. No entanto ele fora levado por uma ambulância para o hospital.

Na revista *Batman* n° 2 de 1940 o super-herói descobre que o Coringa está no hospital e resolve seqüestrá-lo antes que ele esteja forte o bastante para fugir. Mas qual seria o plano do Batman? Precisamente sequestrar e levar o Coringa a um famoso especialista cerebral que o possa curar e transformar em um cidadão de valor! (KANE, FINGER, ROBINSON, 2006)

Nesta história surgem as noções mais interessantes sobre a loucura como problema e solução no Batman. Apesar de ter uma solução esboçada, o Coringa consegue fugir antes de o Batman chegar ao hospital e junta-se a uma gangue, a *Crime Syndicate Inc.* O que poderia ser mais perigoso que um louco nos quadrinhos do Batman? Um louco com sua própria gangue.

A *Detective Comics* n° 41 demonstra o caráter potencialmente perigoso da loucura nos quadrinhos do Batman. Esta história inicia-se com dois quadrinhos (figura 10) que mostram a fuga do vilão.

A narrativa é construída de tal forma que apenas em dois quadrinhos o fugitivo do “Asilo de Loucos” comete um assassinato. Mais adiante este mesmo personagem mata o zelador da escola, ficando claro para o leitor que ele havia confundido tanto o supervisor quanto o zelador com guardas do asilo enviados para prendê-lo. Mais adiante o Robin luta com o “maníaco” e o prende. (Figuras 11 e 12)

A partir dos exemplos analisados pode-se perceber como a loucura está associada ao crime e caracteriza, ao lado do crime organizado, um dos maiores perigos da cidade de Gotham. Na passagem em que o Professor Hugo Strange manda soltar todos os loucos do manicômio ele aterroriza a cidade com a idéia de que homens com perturbação mental estão à solta. Gotham seria um espaço da loucura em potencial, um espaço em que loucos estão soltos?

Essa cidade com homens loucos soltos nas ruas de certa forma representa um medo da cidade moderna em que se pode deparar a qualquer momento com um louco quando não se sabe ao certo com quem lidamos no dia a dia em meio à multidão e ao anonimato (SIMMEL, 2005). Gotham pode ser vista como uma representação da cidade moderna enquanto espaço da loucura, aos moldes da relação entre desorganização social, urbanização e perturbação mental traçadas por Faris e Dunham (1948). A cidade como espaço em que a loucura, assim como outros fenômenos ligados a desorganização social se agravam. Não por acaso dois destes outros fenômenos, segundo apontamentos de vários pensadores da Escola de Chicago, seriam a criminalidade e a delinquência (VIEIRA, 2012).

3 - Metrópolis: o crime moral e os problemas técnicos

O crime em sua dimensão moral no Super-Homem é sempre resolvido pelo convencimento que o nosso herói empreende, mesmo que muitas vezes através da persuasão física, como visto anteriormente no caso em que ele bate em um homem que agredia uma mulher ou mesmo quando ele obriga um lobista a se alistar na guerra. A questão é que nosso herói sempre consegue a conversão dos criminosos ao cumprimento de sua moralidade. Há aqui a vocação messiânica deste super-herói.

Em uma época de dessacralização e perda de referências religiosas eis que surge um mito moderno. Segundo Umberto Eco (2008), a crise do sagrado vivida por nossa

época advém da perda de símbolos objetivos e universais. Esta perda manifesta-se nas mais diversas esferas, desde a religiosa até à artística. A arte moderna teria perdido a sua universalidade, transformando-se em produtora de símbolos subjetivos e particulares, compartilháveis entre poucos.

A cultura de massa, no entanto, desempenha o papel de reconstituir essa universalidade do sentir e do ver, perdida por outras esferas antes detentoras da capacidade de construção de um discurso de grandes narrativas e de explicações universais e totalizantes. O mito do Super-Homem, como um produto da cultura de massa, representa um mito moderno capaz de projetar as imagens e anseios da sociedade moderna. Entre outros valores sociais, há nos quadrinhos do Super-Homem a manifestação de símbolos religiosos. Basta lembrar que nosso herói foi decalcado em heróis do passado, como Hércules e Aquiles, além de apresentar várias características das religiões judaica e cristã. Assim como Moisés, o messias levado rio abaixo em um cesto, o Super-Homem foi enviado em uma cápsula espacial do seu planeta de origem, Krypton, até a Terra.

Kal-El [nome do Super-Homem em seu planeta natal] veio de um mundo edênico, veio do céu, Cristo às avessas. Como Rômulo-Remo, Perseu, Zeus, Dionísio, Fleur de Marie (lembra-se Eugène Sue?), Tarzan e os gêmeos da Tour de Nesle, e outras tantas crianças de messiânica dinastia, foi salvo por acaso (AUGUSTO, 1971, p. 29-30).

O Super-Homem é uma espécie de messias moderno enviado de outro planeta com a missão de nos salvar através da instituição de valores morais impregnados de símbolos religiosos. Iuri Reblin explica que Kal-El, o nome do Super-Homem em seu planeta de origem, significa em hebraico “tudo isso é Deus!”:

Toda a origem do personagem

[Super-Homem] é inspirada em elementos e estruturas atinentes à crença judaico-cristã da vinda do Messias. Superman é um enviado de outro mundo, com poderes sobre-humanos, para lutar pelos ideais morais e religiosos que são caros pelo povo (REBLIN, 2010, p. 20).

O Super-Homem é uma personagem imbuída de valores morais salvadores e suas missões geralmente têm um desenvolvimento moral. A outra questão ou problema que este super-herói enfrenta são os atropelamentos, quedas de pontes, rompimentos de barragens e outros tipos de problemas técnicos, típicos do cotidiano das grandes metrópoles.

A noção de risco nas cidades modernas assume um caráter aleatório e técnico. Qualquer um pode se tornar vítima ou estatística de acidentes, caracterizando o que Ben Singer (2001) chamou de aleatoriedade da morte na metrópole moderna. Este autor demonstrou como o surgimento do sensacionalismo em

jornais e revistas da virada do século XIX para o século XX estava intimamente relacionado com a representação da morte diante das transformações técnicas e sociais advindas da modernidade. Os jornais da época reportavam as mortes e retratavam seus instantes por meio de ilustrações. Inicialmente os casos mais recorrentes foram os de acidentes com bondes elétricos, logo substituídos por carros.

Vimos como no Super-Homem os casos de acidentes envolvendo questões técnicas geralmente estavam ligados à engenharia, no caso de pontes e barragens, ou transportes, no caso de carros e trens. É curioso, no entanto, que mesmo o bonde tendo perdido espaço para outros meios de transporte ao longo do século XX, a *Action Comics* n° 7, de 1938 (SIEGEL, SHUSTER, , apresenta em seu quadrinho inicial uma imagem do Super-Homem levantando um bonde sobre seus trilhos (Figura 13). No entanto a guerra do nosso herói sempre teve como alvo os acidentes causados por automóveis, como demonstra a recorrência do tema em várias histórias.



Figura 13 – Super-Homem levanta um bonde em uma de suas primeiras histórias
Fonte: *The Superman Chronicles*, v. 1, 2005. Acervo da autora.

O automóvel é fruto da Segunda Revolução Industrial, que teve início a partir da segunda metade do século XIX. Este objeto tornou-se um dos símbolos do século XX, representando ideais de ciência, progresso, velocidade, mobilidade e modernidade. Além de ter todas estas noções associadas, o automóvel era antes de tudo um meio de transporte individual, em contraste com o bonde, por exemplo, e desta maneira associava-se ainda com a idéia de liberdade e mobilidade individual. Em contraponto a estas noções positivas atribuídas ao automóvel e ao desenvolvimento técnico, outra noção, a de risco ou perigo, também

fazia parte de um imaginário social sobre este meio de transporte.

No Super-Homem os acidentes de carro são grandes males a serem combatidos. Na *Action Comics* n° 4 de 1938 pode-se observar o perigo dos motoristas bêbados e a formação de multidões assustadas em torno dos atropelamentos, como pode ser visto na figura 14.

Em seguida uma multidão se forma em torno do atropelamento, um homem comenta que a vítima está em agonia, enquanto outros pedem por uma ambulância (Figura 15). O Super-Homem segue o motorista que quase causa um acidente com um trem.

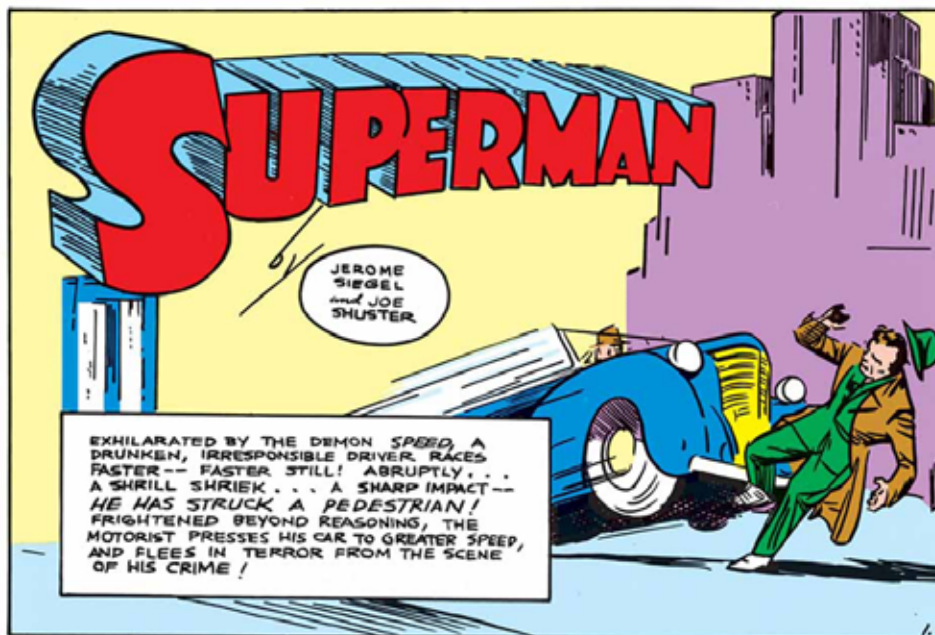


Figura 14 – Atropelamento de um pedestre por um motorista bêbado⁴
Fonte: *The Superman Chronicles*, v. 1, 2005. Acervo da autora.



Figura 15 – Um grupo de pessoas acorre ao atropelamento
Fonte: *The Superman Chronicles*, v. 1, 2005. Acervo da autora.

4. Texto do quadrinho: “Empolgado por velocidade demoníaca, um bêbado e irresponsável motorista corre rápido – e mais rápido, até que! Abruptamente... Um grito estridente... Um forte impacto – Ele bateu em um pedestre! Irrracionalmente assustado, o motorista pressiona seu carro a grande velocidade, e escapa aterrorizado de sua cena do crime!” (Tradução da autora)



Figura 16 – Clark Kent depara-se com o atropelamento de um conhecido
 Fonte: *The Superman Chronicles*, v. 1, 2005. Acervo da autora.

A questão dos automóveis nos quadrinhos do Super-Homem fica mais evidente na história publicada em 1939 na revista *Action Comics* nº 12. Esta história inicia-se com uma aglomeração na frente do prédio do Daily Star, jornal em que trabalha Clark Kent. O nosso herói, em seu papel de Clark Kent, aproxima-se da multidão e pergunta o que teria acontecido, um homem responde que “alguém foi atropelado por um motorista imprudente”. Clark abaixa-se perto do corpo enquanto a multidão permanece em pé e um homem pergunta: “ele era um amigo seu?”, nesse momento Clark Kent se dá conta de que conhece a vítima e responde: “Santo Deus! Charlie Martin – Morto!”. (Figura 16)

Em seguida Clark Kent, em seu papel de cidadão comum, telefona para o prefeito e pergunta por que a sua cidade tem uma das piores situações de trânsito no país. O prefeito concorda que o trânsito é mesmo muito ruim, mas questiona: “o que se pode fazer?”

Clark resolve fazer alguma coisa, mas não sem antes colocar as vestes do Super-Homem, demonstrando que o que o homem comum não consegue resolver diante da burocratização do mundo, de fato se torna, para usar o bordão, “um trabalho para o Super-Homem”.

Nosso herói invade o estúdio de uma rádio para fazer um anúncio: “Atenção cidadãos desta cidade! Um aviso do Super-Homem – prestem bastante atenção! As

taxas de morte por acidentes de carro desta comunidade é algo que deveria envergonhar a todos nós! Está constantemente crescendo e é inteiramente devido aos motoristas imprudentes e à ineficiência! Mais pessoas foram desnecessariamente mortas por carros do que na Primeira Guerra Mundial! A partir deste momento eu declaro guerra aos motoristas imprudentes – a partir de agora, motoristas homicidas responderão a mim!”

Suas primeiras ações de “guerra” são destruir os carros do estacionamento temporário de violadores do trânsito e de uma loja que vende carros usados em mal estado. Segundo nosso herói, estes carros usados são acidentes ambulantes. Em seguida o Super-Homem posiciona-se no topo de um arranha-céu, à procura de “violadores do trânsito”, quando enxerga um motorista bêbado em seu carro trafegando do lado contrário da pista. Nosso herói para o carro e dá um grande susto no motorista, pulando de uma ponte com o carro suspenso no ar. O motorista promete não mais beber e em seguida desmaia antes do Super-Homem o colocar em segurança de volta na rua.

Após recolocar este carro na rua, nosso herói é atropelado por um veículo em alta velocidade que foge sem prestar socorro. O Super-Homem persegue o carro e os tripulantes, que assustados pensam que ele é o fantasma do homem atropelado. O suposto fantasma afirma que enquanto

eles forem motoristas imprudentes ele os irá assombrar.

O nosso herói segue para uma indústria de carros com a intenção de questionar ao seu dono o porquê de seus carros estarem envolvidos na maioria dos acidentes de trânsito. O dono da indústria responde que seria apenas azar, enquanto o Super-Homem argumenta: “Você mente! É porque vocês usam peças e metal inferior para gerar maiores lucros ao custo de vidas humanas!”. O empresário responde que supondo que esse fosse o caso, o que o Super-Homem poderia fazer a respeito? O Super-Homem então destrói os equipamentos e maquinarias da fábrica.

Para finalizar sua “guerra contra motoristas imprudentes” nosso herói empreende ainda uma reforma urbana, modificando o trajeto de uma via com curva, como pode ser visto na figura 17, quando ele “endireita” uma curva da estrada.

Para finalizar suas ações o Super-Homem obriga o prefeito a ver os corpos de

vítimas do trânsito, afirmando que o prefeito os havia matado, condenando-os à morte por não ter tratado com seriedade as leis de trânsito. Enfim, o prefeito assegura ao Super-Homem que ele lhe havia mostrado um novo ponto de vista e que a partir de então ele iria fazer tudo o que lhe fosse possível para que as leis de trânsito fossem rigidamente empregadas.

Esta história da *Action Comics* nº 12 é bastante interessante porque aqui temos o Super-Homem enfrentando questões morais e técnicas ao mesmo tempo. Há uma falta de cumprimento das leis de trânsito que se coloca no campo moral, desde os motoristas que bebem e dirigem, até ao prefeito. Para estes temos ações morais desde “sustos” a argumentações. Para as questões técnicas como traçados de ruas e fábricas que usam materiais de segunda qualidade temos a intervenção técnica de um super-herói que é capaz de em segundos abrir uma estrada sobre um morro ou destruir uma fábrica (VIEIRA, 2011, 2012).

5. Texto dos balões do segundo e quarto quadrinhos: “Dizem que uma linha reta é a distância mais curta entre dois pontos” e “dirijam em linha reta senhores, com os meus cumprimentos”.



Figura 17 – Super-Homem corrige uma curva da estrada para dar mais segurança aos motoristas⁵
Fonte: *The Superman Chronicles*, v. 1, 2005. Acervo da autora.

Conclusões

Enquanto o Super-Homem de finais da década de 1930 e início de 1940 brinca com carros e reconstrução urbana, o Batman enfrenta em seu cotidiano questões mais graves, como o crime organizado e vilões loucos. As diferenças entre os tipos de crime e problemas ocorridos em Gotham e Metrópolis revelam grandes distinções entre essas duas cidades. Os habitantes de Metrópolis estão expostos a problemas técnicos que mostram a aleatoriedade da morte nas grandes cidades modernas, enquanto os habitantes de Gotham enfrentam questões como o caos, a violência e a ocorrência de perturbações mentais no espaço urbano.

Como argumentei melhor em outro lugar (VIEIRA, 2012), Metrópolis e Gotham são sínteses de interpretações sobre a modernidade e as grandes cidades. Apesar de antagônicas em muitos pontos, mostram-se como dois lados da mesma moeda, como possibilidades de leituras sobre o mesmo objeto histórico: as cidades modernas.

Gotham simboliza uma visão crítica e distópica de cidade, em que não há soluções, nem salvação para criminosos, muito menos reformas urbanas que possam remediar seus problemas. Em suma, Metrópolis é a cidade luz e representa todo um imaginário construído sobre a liberdade e o progresso das cidades modernas, enquanto Gotham representa a crítica, a sombra, a loucura e a desorganização social das grandes cidades.

Referências

AUGUSTO, Sérgio. É um pássaro? É um Avião? É Super-Homem? Não, é Deus. *Revista de Cultura Vozes*, Petrópolis, Vozes, Ano 65, n. 4, maio de 1971.

ECO, Umberto. O mito do Superman. In: Eco, Umberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FARÍS, Robert E. L.; DUNHAM, Warren. Perturbações mentais em áreas urbanas. In: PIERSON, D. (org.). *Estudos de ecologia humana: leituras de sociologia e antropologia*

social. São Paulo: Martins Fontes, 1948.

COULON, Alain. *A Escola de Chicago*. Campinas: Papirus, 1995.

KANE, Bob; KANE, Bob; ROBINSON, Jerry. *Batman Crônicas. Volume 1*. São Paulo: Panini Livros, 2008. v. 1

_____. *The Batman Chronicles*. New York: DC Comics, 2005. v. 1.

_____. *The Batman Chronicles*. New York: DC Comics, 2006. v. 2.

_____. *The Batman Chronicles*. New York: DC Comics, 2007. v. 4.

LANDESCO, John. *Organized crime in Chicago*. Chicago: University of Chicago Press, 1968.

PARK, Robert E.; BURGESS, Ernest W. *Introduction to the science of Sociology*. Illinois: University of Chicago Press, 1921.

REBLIN, Iuri Andréas. A teologia e a saga dos super-heróis: valores e crenças apresentados e representados no gibi. *Protestantismo em Revista*, São Leopoldo, RS. v. 22, p. 13-21, maio/ago, 2010.

SIEGEL, Jerry; SHUSTER, Joe. *The Superman Chronicles*. New York: DC Comics, 2006. v. 1.

_____. *The Superman Chronicles v. 2*. New York: DC Comics, 2007.

SIMMEL, Georg. As grandes cidades e a vida do espírito. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, 2005.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, R. *O cinema e a invenção da vida moderna*. São Paulo: Cossac & Naify, 2001.

VIEIRA, Marina Cavalcante. *Visões da Modernidade nas histórias em quadrinhos: Gotham e Metrópolis em finais de 1930*. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais). Rio de Janeiro: PPCIS/UERJ, 2012.

_____. Imagem de cidade e representação urbana: Gotham City e Metrópolis em finais da década de 1930. *Intratextos*, Rio de Janeiro, Número Especial 02, p. 93-106, 2011.

WHYTE, William Foote. *Sociedade de esquina*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor. 2005.