



RELICI

O FILME DE SUPER-HERÓI COMO FORMATO NARRATIVO: DE 1978 À ATUALIDADE¹

Vilson André Moreira Gonçalves²

RESUMO

O propósito do presente artigo é delimitar a trajetória histórica das adaptações fílmicas de super-heróis dos selos Marvel e DC produzidas a partir de 1978, data do lançamento de *Superman* (Richard Donner, 1978). O número de produções protagonizadas por heróis superpoderosos aumenta década a década, constituindo uma parcela substancial do cinema *mainstream* atual, de modo que é válido lançar um olhar analítico sobre o lugar que ocupam e como atingiram este status. Para realizar esta análise, empregam-se os referenciais de Burke (2015), Morrison (2012) e Coogan (2006), sobre o estabelecimento do conceito de super-herói, bem como de Altman (1999), Thompson (2003), Bordwell (2006) e Mascarello (2006), sobre a constituição de fórmulas cinematográficas face às condições da Hollywood contemporânea.

Palavras-chave: Super-heróis; Adaptação; Gênero cinematográfico; Fórmula; Hollywood.

ABSTRACT

The purpose of this article is to delineate the historical trajectory of the film adaptations of superheroes of the Marvel and DC seals produced since 1978, the date of Superman's release (Richard Donner, 1978). The number of productions carried out by superpowered heroes increases decade by decade, constituting a substantial portion of current mainstream cinema, so it is worth analyzing the place they occupy and how they have achieved this status. In order to perform this analysis, the references of Burke (2015), Morrison (2012) and Coogan (2006), on the establishment of the concept of superhero, as well as of Altman (1999), Thompson (2003), Bordwell (2006) and Mascarello (2006), on the constitution of cinematographic formulas against the conditions of contemporary Hollywood were used.

Keywords: Super heroes; Adaptation; Cinematographic genre; Formula; Hollywood.

¹ Recebido em 13/10/2017.

² Universidade Tuiuti do Paraná. vilson21st@hotmail.com.

Revista Livre de Cinema, v. 5, n. 2, p.72-94, mai-ago, 2018

ISSN: 2357-8807



RELICI

BREVE INTRODUÇÃO: DELIMITANDO O OBJETO

Este artigo pretende delinear um breve histórico do *blockbuster* de super-herói dentro do contexto do cinema hollywoodiano, e consiste de resultados preliminares que obtive em minha pesquisa de doutorado, ainda em curso, junto ao Programa de Pós-Graduação da Universidade Tuiuti do Paraná, sob orientação da Profa. Dra. Denise Azevedo Duarte Guimarães.

Para delimitar o que caracteriza o super-herói no cinema, é necessário observar como se construiu historicamente o conceito de super-herói e como este conquistou seu espaço no meio. Assim, pretendo abordar aqui duas questões centrais. Primeiramente, tratarei das origens dos super-heróis nas histórias em quadrinhos. Na sequência, tratarei da trajetória histórica dos super-heróis no cinema, compreendendo sua primeira fase entre as décadas de 1940 e 1970, o gradativo aumento no número de produções ao longo das duas décadas posteriores, que levou a uma consolidação do modelo a partir dos anos 2000.

AS ORIGENS DO CONCEITO DE SUPER-HERÓI

A primeira edição da revista *Action Comics*, lançada em junho de 1938, trouxe ao mundo o personagem conhecido como *Superman*, o primeiro super-herói propriamente dito. Todavia, embora seja o precursor do modelo, que se revelaria muito prolífico, *Superman* é parte de uma vasta genealogia de seres superpoderosos, heróis folclóricos e vigilantes mascarados, cujos vestígios são visíveis em sua tessitura. Para rastrear estes vestígios parto da definição de super-herói de Peter Coogan (2006, p. 39) que associa aos personagens uma tríade conceitual: poderes/habilidades, missão e identidade.

Primeiramente, a questão dos poderes. Conforme sugere Eco (2008, p. 246), o herói dotado de força sobrenatural é encontrado em culturas antigas, de modo que precede os meios de comunicação de massa. Este herói manifesta-se em formas tão antigas quanto Sansão e o semideus grego Hércules. Com efeito, a



RELICI

74

Epopeia de Gilgamesh, possivelmente composta entre 1800 e 1600 a.C. (KOVACS, 1989, p. XXII) e frequentemente reconhecida como a obra de literatura mais antiga já encontrada, trata do rei sumério Gilgamesh, semideus onisciente e de proporções anatômicas colossais (LOCICERO, 2008, p. 10).

Outro ponto importante na classificação conceitual de super-herói é sua missão. Estar envolvido em uma tarefa, todavia, não é exclusividade de uma única categoria de personagem, pois a atribuição ao personagem de uma tarefa por cumprir pode advir de muitas motivações, egoístas, inclusive. Os trabalhos de Hércules, por exemplo, foram empreendidos pelo herói como uma forma de se purificar e obter o perdão dos deuses por ter assassinado familiares (LOEWEN, 1999, p. 33), mas muitas de suas atribuições, como a destruição de feras ameaçadoras e do tirano Diomedes, beneficiaram outras pessoas.

Para refletir sobre o papel crucial da missão na trajetória heroica, cito *The Hero with a Thousand Faces*, no qual Joseph Campbell (2004) propôs a estrutura do monomito. Para o autor, o monomito consiste de um arranjo narrativo que acompanha a jornada do herói, desde quando o “chamado à aventura” o retira de sua vida comum, passando por desafios, até a obtenção de sua recompensa e seu retorno, quando a ordem do mundo é restabelecida (CAMPBELL, 2004, p. 227).

A natureza do chamado à aventura varia conforme a narrativa, como, por exemplo, a busca por corrigir um agravo em uma trama de vingança (VOGLER, 2007, p. 11). No caso dos super-heróis, todavia, a missão implica necessariamente “ser heroico”, no sentido de defender pessoas e/ou suas causas (COOGAN, 2006, p. 31).

O terceiro ponto da tríade de Coogan é a identidade. Novamente, a genealogia é extensa. Figuras do herói grego Hércules o apresentam usando capa e capuz feitos da pele do Leão de Neméia (STRAWN, 2005, p. 108) e Robin Hood e seus homens usavam vestes verdes (WALTZ, 2013, p. 388), mas essa



RELICI

75

caracterização não criava duas identidades distintas, sendo uma heroica e uma secreta. Como sugere Morrison (2012, p. 26), “Hércules era sempre Hércules. Agamenon e Perseu eram heróis do instante em que saltavam da cama até o fim do louco dia de batalhas”.

Por outro lado, o Pimpinela Escarlata e o Zorro, personagens criados no início do século XX, já usavam disfarces para ocultar suas identidades (COOGAN, 2006, p. 32). Em 1936, foram lançados os quadrinhos do Fantasma, criado por Lee Falk. Embora não possuísse superpoderes, o personagem usava uma fantasia e se dedicava a combater “todas as formas de cobiça e crueldade” (MOYA, 1993, p. 113).

Portanto, nas primeiras décadas do século XX, os três pontos fundamentais, missão, poderes e identidade, eram reconhecíveis para os leitores familiarizados com histórias de heróis, mas ainda não haviam sido articulados na figura do super-herói como a conhecemos. Quando a tira inaugural do *Superman* foi publicada em 1938, o personagem se destacava por encadear todos os pontos componentes da tríade de Coogan.

Adotando um esquema de cores primárias e um brasão facilmente identificável estampado no peito, o personagem vestia capa e um collant, uma caracterização inspirada nos artistas circenses (GIBSON et al., 2015, p. 2). Na vida privada, *Superman* era o jornalista Clark Kent, uma figura pacata que contrastava com o “Homem de Aço”. Embora tivesse poderes relativamente limitados em sua primeira aparição, o herói era incrivelmente forte e agia em defesa de trabalhadores comuns e vítimas de violência doméstica.

Revelado o sucesso do personagem, o modelo seria seguido por imitações. Em 1939, a primeira história do *Batman*, de autoria de Bob Kane e Bill Finger, seria veiculada na revista *Detective Comics* nº 27 (MORRISON, 2012, p. 37). Outros surgiriam na sequência, como Tocha Humana, em 1939, o Lanterna Verde, o *Flash*, o Capitão Marvel e o Poderoso Átomo, em 1940, e o Capitão América e a Mulher



RELICI

76

Maravilha, em 1941 (MORRISON, 2012, p. 47-61). Ao longo deste processo se consolidariam duas editoras cujo sucesso no mercado dos quadrinhos, e, posteriormente, no cinema, estaria intimamente associado à figura do super-herói: *DC Comics* e *Marvel Comics*.

O ciclo de vida dos super-heróis nos quadrinhos frequentemente é dividido em “eras”, sendo que a divisão mais tradicional abrange quatro: Era de Ouro (1938-1956), Era de Prata (1956-1971), Era de Bronze (1971-1980) e Era de Ferro (1980-2000) (GIBSON et al., 2015, p. 2-3). Coogan acrescenta à divisão tradicional uma “Renascença”, situada a partir dos anos 2000, quando o autor afirma que as convenções do gênero foram restabelecidas (2006, p.194). O autor aponta como sintoma desta Renascença — ou talvez como fator que contribuiu para a mesma —, um fenômeno transmídia, que extrapola a linguagem das histórias em quadrinhos: a crescente presença de adaptações de super-heróis para o cinema, começando com *X-Men* (Bryan Singer, 2000) (COOGAN, 2006, p. 1-2).

Entretanto, embora seja nítido o aumento quantitativo, as adaptações de super-heróis para o audiovisual são um fenômeno que antecede *X-Men*, tendo começado décadas antes.

A ENTRADA DOS SUPER-HERÓIS NO MEIO AUDIOVISUAL 1940-1970

A emergência dos super-heróis se deu paralelamente ao auge dos seriados cinematográficos, que tiveram sua própria “era de ouro” entre 1939 e 1942 (HARMON, 1973, p. XVII). Surgindo nas primeiras décadas do século XX, ainda um período experimental para o cinema estadunidense, os “filmes em série” convidavam o público a retornar semanalmente para um novo capítulo repleto de ação e aventura. Cada capítulo, por sua vez, era encerrado com um *cliffhanger*, um momento de absoluta tensão, cuja resolução só seria apresentada na semana seguinte (CLINE, 1997, p. 1-2).



RELICI

Os seriados cinematográficos eram vistos como produções “B”, de pouco apelo para o público adulto, relegados a um segundo plano em relação aos longas. Scott Higgins (2016, p. 7) aponta que apenas um periódico de nicho, dirigido aos teatros independentes, o *Motion Picture Exhibitor*, expunha críticas regulares de seriados, enquanto os filmes “A” eram amplamente reconhecidos. Essa situação se devia, em parte, às limitações materiais das produções, visto que mesmo aquelas que eram consideradas “de alto orçamento” reutilizavam cenários e reciclavam filmagens (HIGGINS, 2016, p. 127).

Por outro lado, a abundância de temas e personagens exóticos, que tornavam estas obras mais dirigidas para a ação e para o suspense do que para caracterizações complexas, também contribuía para seu status secundário na indústria do audiovisual. Cline (1997, p. 3) comenta que os seriados cinematográficos eram voltados para o público jovem e para os aficionados por ação, incorporando convenções já estabelecidas no período do cinema mudo, como o mocinho, a mocinha, os capangas, a recompensa e as ameaças de perigo iminente (CLINE, 1997, p. 4).

Assim, a matéria-prima dos seriados era um conjunto de tropos bem-estabelecidos que não demorou a buscar referências na literatura *pulp* e nas histórias em quadrinhos. Como argumenta Thompson (2003, p. 77), um dos motores da adaptação é a exploração de materiais previamente conhecidos, e este era o caso na década de 1940, quando os seriados cinematográficos se voltaram para o novo modelo de herói que os quadrinhos ofereciam, em produções como *Adventures of Captain Marvel* (William Witney e John English, 1941), *Batman* (Lambert Hillyer, 1943), *Superman* (Spencer Bennet, 1948), e *Atom Man vs. Superman* (Spencer Bennet, 1950).

Todavia, entre as décadas de 1940 e 1950, enquanto a televisão ganhava espaço, os seriados cinematográficos entravam em declínio (SCIVALLY, 2008, p.



RELICI

78

45). Rapidamente, as adaptações de quadrinhos assumiram novas formas. Um exemplo foi *Superman and The Mole-Men* (Lee Sholem, 1951), produzido pela *Lippert Pictures*, com o propósito de promover e arrecadar fundos para a série televisiva *Adventures of Superman* (SCIVALLY, 2008, p. 48), transmitida de 1952 a 1958.

Com 58 minutos de duração, *Superman and The Mole-Men* seria o primeiro longa-metragem a ser protagonizado pelo *Superman*. A narrativa adota elementos de ficção científica: humanoides emergem à superfície quando sua morada subterrânea é atingida por um aparato de prospecção de petróleo. A população aterrorizada se organiza para matar os humanoides, e *Superman* precisa intervir para defendê-los. Embora o tom do filme fosse predominantemente sério, tratava-se ainda de uma produção de baixo orçamento (KINNARD, 1998, p. 159).

O próximo marco dos super-heróis no cinema também seria fruto de uma relação estreita entre cinema e televisão: *Batman*, o Homem-Morcego (Leslie H. Martinson, 1966). O primeiro longa-metragem protagonizado por *Batman* buscava explorar o sucesso de um universo já bem estabelecido na popular série *Batman*, produzida por William Dozier para a *American Broadcasting Company* (ABC), veiculado de 1966 a 1968.

Conforme comenta Reinhard (2013, p. 59), o contexto em que seriado e o filme foram produzidos, ou seja, a cultura *pop* estadunidense da década de 1960, favorecia imagens oriundas diretamente dos quadrinhos e da linguagem publicitária. Representantes da *Pop Art* empregavam em suas obras as camadas sólidas de cores primárias e os contornos simplificados e hiperbólicos das tiras em quadrinhos. Ao mesmo tempo, o lançamento do primeiro longa-metragem da série 007, *007 Contra o Satânico Dr. No* (Terence Young, 1962), sugeria que o público era receptivo a narrativas de aventura com elementos visuais pitorescos, tramas grandiosas e personagens exagerados.



RELICI

79

Assim, *Batman*, O Homem-Morcego, optou pelo *camp*, adotando uma composição narrativa e estética que coloca o valor expressivo da performance acima da verossimilhança. Tal como a série de sucesso que o precedeu, o filme valoriza o aspecto lúdico e o maniqueísmo caricato esperado dos quadrinhos da época: os heróis emitem falas de impacto e correm para a ação enquanto onomatopeias explodem pela tela, ao mesmo tempo que os vilões operam suas artimanhas entre gargalhadas. As formas e as cores do mundo ao redor destes heróis e vilões expressam essa dinâmica com uma nitidez que pode ser interpretada como cândida ou irônica.

Essa versão icônica se revelaria bem-sucedida em estabelecer a presença do super-herói na cultura *pop*, cristalizando sua imagem como produto infantil e ingênuo ou autoconsciente e burlesco. Versões posteriores do personagem, tanto nos quadrinhos quanto no cinema, buscariam negar o *Batman* da série e do filme da década de 1960, tornando-o mais sério ou sombrio (BROOKER, 2001, p. 171-172).

No cinema, a trajetória do *Batman* se ampliaria para a agenda dos super-heróis enquanto categoria ficcional. Super-heróis já haviam se revelado exitosos nos quadrinhos, nos seriados cinematográficos e em séries televisivas. Por outro lado, não parecia provável que fossem capazes de transcender as limitações orçamentárias, estéticas e temáticas do nicho “B”. Entretanto, as décadas posteriores a *Batman*, O Homem-Morcego, abririam espaço para o tensionamento do modelo estabelecido.

O BLOCKBUSTER DE SUPER-HERÓI: 1970-90

No que se refere aos estudos do cinema hollywoodiano, a década de 1970 representa um período de transição, à medida que, em oposição ao “cinema de arte americano” representado por nomes como Martin Scorsese e Francis Ford Coppola, começa a florescer a categoria do *blockbuster*, representada por filmes como Tubarão (Steven Spielberg, 1975) e Guerra nas Estrelas (George Lucas, 1977). Nas



RELICI

80

palavras de Mascarello (2006, p. 336), “[...] o termo Nova Hollywood passa a designar, a seguir, exatamente a produção *mainstream* que, começando em 1975, decreta o esvaziamento do ciclo do “cinema de arte americano”: o *blockbuster* à Lucas e Spielberg”.

Segundo Bordwell (2006, p. 54), adaptações de histórias em quadrinhos, até então amplamente relegadas ao segundo plano, tornar-se-iam um componente central do cinema *mainstream* com a ascensão do *blockbuster*. Os “megafilmes” de cineastas como George Lucas e Steven Spielberg iniciariam a tendência hollywoodiana dominante na qual se inserem os filmes de super-herói.

Este contexto favorece a ficção científica e a fantasia, despertando no cinema “A” o escapismo e a noção de espetáculo que havia sido alimentada pelos seriados cinematográficos em décadas anteriores. Booker (2007, p. 182-183) aponta essa guinada como uma tendência própria da subjetividade pós-moderna, que assume o desengajamento da realidade como uma característica fundamental. Assim, convergiriam o interesse por entretenimento espetacular e o desenvolvimento tecnológico necessário para a criação do mesmo. As condições estavam dispostas para o ingresso dos super-heróis no cinema *mainstream* de forma decisiva e, tal como nos quadrinhos, *Superman* e *Batman*, ambos oriundos do repertório de criações da *DC Comics*, seriam os primeiros.

Superman (Richard Donner, 1978) dispunha de um orçamento multimilionário e um elenco com astros reconhecidos, como Marlon Brando e Gene Hackman. Somavam-se aos créditos o roteiro assinado por Mario Puzo, à época conhecido por seu trabalho em *O Poderoso Chefão* (Francis Ford Coppola, 1972), e música de John Williams, reconhecido por seu trabalho em *Tubarão* e *Guerra nas Estrelas*. O slogan da produção (“Você acreditará que um homem pode voar”) prometia, para além do espetáculo escapista de efeitos visuais impressionantes, um super-herói verossímil.



RELICI

81

Ao mesmo tempo, era um herói nobre, defendendo “a liberdade, a justiça e o modo americano”, em agudo contraste com os anti-heróis que haviam dominado o cinema hollywoodiano na década de 1970. Enquanto a *mise-en-scène* buscava a grandiosidade e a verossimilhança, o tom era idealista.

O sucesso de *Superman* abriria espaço para novos filmes, mas os desdobramentos não seriam imediatos. A sequência, *Superman II* (Richard Lester, 1980), viria dois anos depois, após alterações no projeto e a substituição do primeiro diretor, Richard Donner, por Richard Lester. A próxima produção da série, *Superman III* (Richard Lester, 1983), apesar de bem-sucedido, obteve uma recepção menos favorável que seus antecessores, o que pode ter encorajado a mudança de foco da franquia original para uma *spin-off*: *Supergirl* (Jeannot Szwarc, 1984). Estrelado pela heroína kryptoniana Kara Zor-El, prima biológica de *Superman*, *Supergirl* foi o primeiro fracasso do universo cinematográfico, obtendo um retorno de aproximadamente US\$ 14 milhões contra um investimento de US\$ 35 milhões. *Superman IV: Em Busca da Paz* (Sidney J. Furie, 1987), também um fracasso de bilheteria, seria o último filme da série.

Dois anos depois do lançamento de *Superman IV*, viria o último filme de super-herói da década: *Batman* (Tim Burton, 1989), produzido pelos estúdios Warner Bros.. Assim, como *Superman*, a produção buscava se afastar do passado *camp* dos super-heróis dos seriados cinematográficos e televisivos, investindo em efeitos visuais e designs elaborados. Buscando referências em um conjunto de histórias em quadrinhos que haviam revolucionado o personagem em anos recentes, como *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (MILLER, 1986), o filme de Tim Burton rejeitava o aspecto pitoresco do *Batman* de 1966, adotando uma *mise-en-scène* sombria e personagens perturbados (BROOKER, 2001, p. 179-180).

A perspectiva de *Batman*, por hostil e violenta que fosse, não era uma negação do conceito de super-herói. O traje do personagem expressava um novo



RELICI

82

paradigma estético: ao mesmo tempo que preservava os contornos icônicos do personagem, substituí-a sua roupa de tecido flexível, em tons de cinza e azul, como a usada no filme de 1966, por uma armadura inflexível de látex preto. A estética geral era vertiginosa e obscura, uma espécie de “*retro high-tech*”, combinando elementos de cinema *noir*, arquitetura monumental, gárgulas neogóticas e *art déco* em um ambiente lúgubre e hostil (JONES, 2007).

Essa visão sombria forneceu um contraste para o idealismo e a leveza consolidados por *Superman*, iniciando um diálogo. Compartilhando da mesma motivação, que era tornar os super-heróis matéria prima para o cinema *blockbuster*, *Superman* e *Batman* evidenciavam abordagens distintas, embora ambas prezassem pela grandiosidade. O contraste entre diferentes ângulos de representação permanece ainda hoje uma questão relevante no modo como filmes de super-herói são elaborados, e como se constituem, passo a passo, em um gênero. Proponho observar a questão a partir do olhar de Rick Altman (1999, p. 38), que trata da dinâmica de construção de uma fórmula cinematográfica, empregando para tal o conceito de “jogo do produtor”, uma sequência que descreve a tessitura de fórmulas/gêneros fílmicos: 1) Identificar um filme bem-sucedido financeiramente; 2) Analisar as possíveis razões de seu sucesso; 3) Produzir outro filme com base na fórmula presumida de sucesso; 4) Observar os resultados nas bilheterias e reavaliar a fórmula; 5) Empregar a fórmula agora revisada, em outro filme; 6) Repetir o processo indefinidamente.

O esquema propõe um princípio de tentativa e erro, que compõe as fundações de um conjunto vasto de obras. Assim, *Superman* e *Batman*, iniciadores de duas grandes franquias, são também experimentos envolvendo uma fórmula em seus estágios iniciais. Nas décadas posteriores, os elementos-chave introduzidos em 1978 e 1989 ainda seriam reafirmados, flexibilizados e/ou questionados de várias formas.



RELICI

O FORMATO EM PROCESSO DE CONSOLIDAÇÃO: 1990-2000

O sucesso de *Batman* garantiu a produção de uma sequência, *Batman, O Retorno* (Tim Burton, 1992), que intensificava a abordagem psicológica e a estética sombria de Burton. Mais violento e depressivo que o anterior, *O Retorno* teve repercussão negativa junto aos fãs, o que levou a Warner a intervir, substituindo o Burton por Joel Schumacher (DAROWSKY, 2007, p. 58). O novo diretor encabeçaria as continuações lançadas ao longo dos cinco anos seguintes: *Batman Eternamente* (Joel Schumacher, 1995) e *Batman e Robin* (Joel Schumacher, 1997).

Enquanto Tim Burton afastara sua representação do icônico *Batman* da década de 1960, Schumacher buscou uma reaproximação, agregando *Robin* à narrativa e incorporando vilões mais burlescos e tipificados que atormentados. A *mise-en-scène*, rica em *neon*, cores vívidas e linhas futuristas, era mais estilizada e menos verossímil que a de Burton, mas também mais pitoresca e extravagante visualmente, o que pareceu repercutir positivamente com o público (DAROWSKY, 2007, p. 59). O que seguiu foi uma corrida para a produção de uma nova continuação. Enquanto Schumacher demandava maior liberdade criativa, o estúdio exigia um filme com mais potencial para *merchandising*. O resultado final, *Batman e Robin*, seria criticado por sua história extravagante e atuações exageradas, bem como pelo uso excessivo de trocadilhos e por um *design* de produção artificial e inconsistente.

Ainda em 1997 seria lançado *Steel – O Homem de Aço* (Kenneth Johnson, 1997), que adaptava a história de John Henry Irons/Aço, um super-herói da *DC Comics* que pertencia ao núcleo narrativo do *Superman*, mas, à parte o herói principal, introduzia coadjuvantes e antagonistas originais. Além de fracassar junto ao público, a produção se deparou com uma recepção crítica negativa.



RELICI

O próximo longa-metragem de super-herói viria dois anos depois, agora egresso do repertório da concorrente da DC, a *Marvel Comics*. A exemplo de *Batman*, onze anos antes, *X-Men* (Bryan Singer, 2000) apresentava alguns dos heróis mais famosos de seu selo editorial, mas com um visual substancialmente distinto daquele que adotavam nas páginas. Os trajes tradicionais, em tons fortes de azul e amarelo, foram substituídos por macacões “táticos” de couro preto, em uma espécie de negação do valor *camp* dos quadrinhos tradicionais.

Avanços em efeitos práticos e computação gráfica intensificavam a impressão de realismo sobre os superpoderes mostrados na tela, enquanto trajes de látex e couro, preferencialmente de tons mais escuros, menos vistosos e mais próximos de vestes militares, impunham-se aos tecidos justos e às cores primárias do passado, traçando uma fronteira entre os personagens dos quadrinhos e seus equivalentes no cinema. O exemplo de *X-Men*, que buscava por conectar personagens superpoderosos a realidades humanas, em um jogo de aquisições e negações em relação às histórias em quadrinhos, encerrava uma década de filmes e, ao mesmo tempo, inaugurava outra.

A EXPLOSÃO DO SÉCULO XXI E A FORMAÇÃO DE UNIVERSOS CINEMATOGRAFICOS

Superman buscara tornar verossímil um homem em pleno voo; *Batman* trouxera as elaborações mais sombrias dos quadrinhos da década de 1980 para as telas; *X-Men* anunciara a chegada de um super-herói “adulto” ao cinema, pronto a discutir temas sérios entre cenas de luta e efeitos estonteantes. A virada do século traria, então, o cenário ideal para a consolidação, a diversificação e a expansão do gênero.

Mais produções viriam nos anos seguintes a 2000, em um ritmo mais acelerado. Liam Burke (2015, p. 23) aponta a primeira década do século XXI como



RELICI

85

um momento de nítida efervescência das adaptações de quadrinhos, ou uma “Era de Ouro do Filme de Quadrinhos”. O autor reúne as motivações já atribuídas para a emergência deste movimento a partir de quatro pontos: 1) traumas culturais decorrentes do atentado terrorista de 11 de setembro de 2001; 2) a alta qualidade dos efeitos especiais desenvolvidos recentemente; 3) a receptividade à formação de franquias; e 4) a “mudança da guarda”.

Assim, afora a busca por heróis poderosos em um mundo ameaçador, a capacidade de criar efeitos que tornem verossímeis estes heróis e a possibilidade de gerar um mercado vasto a partir de um único conceito — que se desdobra em continuações, *prequels*, *spin-offs*, jogos e outros produtos associados — o quarto fator, a “mudança da guarda” é crucial: trata-se de uma mudança de postura por parte dos profissionais da indústria, que se mostram mais receptivos a materiais oriundos dos quadrinhos, muitas vezes em razão de um afeto pessoal por estes materiais (BURKE, 2015, p. 74-77). Paralelamente a este processo de assimilação, o próprio meio dos quadrinhos estadunidenses se infundiu de certa “respeitabilidade”. A aclamação crítica de *graphic novels* como *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 1987) evidenciavam que os quadrinhos não eram necessariamente secundários em seus méritos estéticos em relação à literatura e outras artes, e que podiam discutir política, filosofia e problemas sociais.

Pode-se observar que há pontos de concordância entre as explicações reunidas por Burke e motivações propostas por Bordwell (2008) para este fenômeno de emergência: 1) uma guinada do foco sobre o diretor-autor para o filme como peça de gênero, criando demanda por filmes semelhantes e facilmente identificáveis; 2) a ascensão das franquias e do merchandising; e 3) a demanda crescente do público de cinema por lampejos de grandiosidade na tela, envolvendo grandes perseguições, explosões e cenas de luta.



RELICI

Assim, é possível argumentar que, provado o potencial que os personagens saídos das páginas da DC e da *Marvel Comics*, estavam dispostas as condições ideais para a configuração do gênero. Utilizando personagens reconhecidos e reutilizáveis, estes filmes dariam ao público dos *blockbusters* o apelo visual que a nova geração de efeitos especiais era capaz de proporcionar, mas também empregariam o apelo moral de uma visão maniqueísta e glorificadora do heroísmo em uma época em que os públicos buscavam, nas palavras do diretor Jon Favreau, “simplicidade emocional e escapismo” (HUVER, 2008).

Um número crescente de filmes exploraria estas condições nos anos seguintes, à medida que a tendência se sedimentava e assumia os contornos de fórmula. O primeiro após *X-Men* seria *Homem-Aranha* (Sam Raimi, 2002), dando início a uma franquia de sucesso que integrava o uso intensivo de efeitos especiais, a representação de um heroísmo altruísta e um final aberto para futuras narrativas de continuidade. Com efeito, a recepção positiva do filme entre críticos e plateias abriria espaço para duas continuações, uma em 2004 e outra em 2007, que não desfrutou da mesma receptividade. Eventualmente a franquia seria submetida a um *reboot* em 2012. É possível observar, na lista que se desdobra ao longo das duas décadas do novo século, como trabalha o “Jogo do Produtor”, enquanto desenvolvedores avaliam e escolhem entre sucessos e fracassos, experimentando no processo de elaboração da fórmula.

Assim, entram em conflito duas das questões que listei. Por um lado, tem sido uma tendência favorecer filmes com construções mais verossímeis e sombrias; por outro lado essa abordagem não implica necessariamente em filmes de sucesso. De certo modo, a complexidade do jogo proposto por Altman, no caso dos filmes de super-herói, reside em equilibrar a complexidade e a verossimilhança com o espetáculo visual e outras demandas específicas que o público possa ter em relação aos mesmos. Haja vista que os super-heróis adaptados já possuem contingentes de



RELICI

fãs antes de atingirem as telas, há que se equilibrar ainda as sensibilidades do leitor e as do cinéfilo, introduzindo muitas variáveis ao processo.

Após o sucesso de Homem-Aranha em 2002, outras propriedades Marvel chegariam também aos cinemas em 2003: Demolidor – O Homem sem Medo (Mark Steven Johnson, 2003), *Hulk* (Ang Lee, 2003) e *X-Men 2* (Bryan Singer, 2003). Os dois primeiros obtiveram reações mistas dos públicos e dos círculos críticos, mas o terceiro obteve sucesso nos dois campos, mantendo o alcance de sua franquia e assegurando que havia potencial para o gênero em formação, o qual continuaria sua expansão. O ano seguinte traria ainda Homem-Aranha 2 (Sam Raimi, 2004), e 2005 veria os lançamentos de *Elektra* (Rob Bowman, 2005), cuja protagonista, *Elektra*, havia integrado o elenco de Demolidor – O Homem sem Medo e Quarteto Fantástico (Tim Story, 2005), que adaptava uma das propriedades mais reconhecidas dos quadrinhos Marvel.

Em 2005 os personagens da *DC Comics* também retornariam às telas, com *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005). O filme de Christopher Nolan desconsiderou por completo as produções de Tim Burton e Joel Schumacher, inaugurando uma nova continuidade, sendo também relevante em outros quesitos. Primeiramente, pode-se dizer que *Batman Begins*, ao colocar o princípio da verossimilhança em primeiro plano, reforçou a tendência de vincular os super-heróis a uma textura realista. Em segundo lugar, o filme busca ser um estudo aprofundado de personagem, debruçando-se longamente sobre as motivações do herói e estabelecendo um forte modelo para o paradigma da narrativa de origem.

O ritmo de produções se manteve consistente nos anos seguintes, com os lançamentos subsequentes de *X-Men 3: O Confronto Final* (Brett Ratner, 2006), *Superman: O Retorno* (Bryan Singer, 2006), *Motoqueiro Fantasma* (Mark Steven Johnson, 2006), *Quarteto Fantástico* e *o Surfista Prateado* (Tim Story, 2007) e *Homem-Aranha 3* (Sam Raimi, 2007). Todos estes filmes receberam críticas, em



RELICI

88

alguns casos por opções estéticas, mas principalmente com inconsistências dramáticas. Enquanto *Superman: O Retorno*, dividiu opiniões por oferecer poucas sequências de ação, os demais foram considerados incoerentes, rasos ou excessivamente focados na ação.

Por sua vez, 2008 seria um ano emblemático em razão do lançamento da continuação de *Batman Begins*, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008), um filme com amplo reconhecimento crítico, e da inauguração do MCU, com *Homem de Ferro* (Jon Favreau, 2008) e *O Incrível Hulk* (Louis Leterrier, 2008), filmes que constituíram as primeiras bases para o que viria a ser um grande universo narrativo compartilhado e a maior franquia já constituída, totalizando, em 2017, 16 filmes e uma receita que ultrapassa US\$ 12 bilhões.

X-Men: Origens – Wolverine (Gavin Hood, 2009) veio a seguir, assim como *Homem de Ferro 2* (Jon Favreau, 2010). Em 2011, o MCU foi ampliado com *Thor* (Kenneth Branagh, 2011) e *Capitão América: O Primeiro Vingador* (Joe Johnston, 2011), que carregava no título a promessa do próximo projeto Marvel — um filme dos Vingadores, a equipe que reuniria todos os seus heróis principais. A franquia *X-Men*, nesse ínterim, incluía *X-Men: Primeira Classe* (Matthew Vaughn, 2011) e uma nova propriedade DC chegava aos cinemas, com *Lanterna Verde* (Martin Campbell, 2011).

A trilogia do *Batman* de Christopher Nolan, se encerraria com *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (Christopher Nolan, 2012), no mesmo ano em que seria lançado o *reboot* *O Espetacular Homem-Aranha* (Marc Webb, 2012) e a continuação/*soft reboot* *Motoqueiro Fantasma: Espírito de Vingança* (Nevelandine & Taylor, 2012). No mesmo ano, os protagonistas de *Homem de Ferro*, *O Incrível Hulk*, *Thor* e *Capitão América* seriam reunidos em um único filme pela primeira vez, juntamente com outros heróis secundários, em *Os Vingadores* (Joss Whedon, 2012).



RELICI

Os Vingadores seria a coroação dos esforços dos estúdios Marvel, que quatro anos antes haviam estabelecido as fundações de seu universo cinematográfico em *Homem de Ferro* e *O Incrível Hulk*. Entretanto, o filme não era apenas a finalização de um ciclo de cinco filmes, mas o início de uma expansão. Nos anos seguintes, *Homem de Ferro*, *Thor* e *Capitão América* teriam continuações, e propriedades menos conhecidas do cânone *Marvel Comics* seriam adaptadas.

Em 2013 seriam lançados *Homem de Ferro 3* (Shane Black, 2013), *Wolverine: Imortal* (James Mangold, 2013) e *Thor: Mundo Sombrio* (Alan Taylor, 2013), bem como *Homem de Aço* (Zack Snyder, 2013), o filme inaugural do DCEU, o universo compartilhado por personagens da DC Comics no cinema. Após anos ocupando um espaço relativamente pequeno em relação à Marvel, a marca buscava se estabelecer utilizando o mesmo modelo. Embora *Homem de Aço* tenha enfrentado uma recepção mista, o filme efetivamente estabeleceu as bases para uma franquia estendida.

Enquanto isso, o MCU foi ampliado em 2014 com dois filmes, *Capitão América: Soldado Invernal* (Anthony e Joseph Russo, 2014) e *Guardiões da Galáxia* (James Gunn, 2014), e a franquia dos mutantes com *X-Men: Dias de um Futuro Esquecido* (Bryan Singer, 2014). O *reboot* do *Homem-Aranha* de 2012 também recebeu uma continuação: *O Espetacular Homem-Aranha 2* (Marc Webb, 2014). Em 2015, *Vingadores: Era de Ultron* (Joss Whedon, 2015), foi o segundo filme a reunir os Vingadores nas telas. O universo Marvel contou também com a adição *Homem-Formiga* (Peyton Reed, 2015). Ainda no mesmo ano foi lançado *Quarteto Fantástico* (Josh Trank, 2015), um *reboot* criticado por suas opções estéticas e narrativas, que acabou por fracassar junto ao público.

No ano seguinte houve o lançamento de dois filmes que envolviam confrontos entre super-heróis: *Capitão América: Guerra Civil* (Anthony e Joseph Russo, 2016), que tornou antagonistas *Capitão América* e *Homem de Ferro*, e



RELICI

90

Batman Vs Superman: A Origem da Justiça (Zack Snyder, 2016), o segundo filme do DCEU, que estabelecia uma continuidade com *Homem de Aço* e apresentava uma nova versão audiovisual para *Batman*, colocando o conflito entre os dois heróis no centro da trama. Foi também neste filme que se deu a primeira aparição da Mulher Maravilha no cinema que, apesar de ser um dos personagens mais reconhecidos do repertório DC Comics, nunca havia sido representada no cinema.

Tanto o DCEU quanto o MCU foram ampliados em 2016, com as inclusões, respectivamente, de *Esquadrão Suicida* (David Ayer, 2016), e *Doutor Estranho* (Scott Derrickson, 2016). Deve-se salientar ainda o caso de *Deadpool* (Tim Miller, 2016). Integrando o universo da franquia *X-Men* e, ao mesmo tempo, assumindo um tom de paródia, o filme dialoga constantemente com convenções relacionadas ao gênero ao longo de sua trajetória. Deste modo, *Deadpool* oferece um vislumbre interessante sobre os filmes de super-herói: que sua narrativa possa constantemente parodiar elementos de outras, indica que estas já apresentam convenções consolidadas.

Outras propriedades Marvel que chegaram às telas em 2017 foram *Guardiões da Galáxia 2* (James Gunn, 2017) e *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (Jon Watts, 2017), que constituiu um segundo *reboot* do personagem. Este ano também foi marcado pelo lançamento de *Logan* (James Mangold, 2017), que narra os últimos dias de Wolverine, herói previamente consagrado na franquia *X-Men*, face um futuro desencantado e sem heróis. O filme discute a mitologia em torno do heroísmo e sua necessidade diante dos aspectos mais duros da realidade.

Após sua aparição em *Batman Vs Superman*, a Mulher Maravilha protagonizou seu próprio longa-metragem, o qual dialoga intensamente com o *Superman* de 1978. *Mulher Maravilha* (Patty Jenkins, 2017) inicia com uma protagonista outsider, otimista, até mesmo ingênua, cujo heroísmo não é desconstruído/dúbio, mas absoluto, em oposição a vilões que também são



RELICI

91

absolutos. A estética, apesar de predominantemente verossímil, emprega cores fortes, especialmente para expressar o contraste entre a positividade da heroína e a desolação do mundo que ela deve salvar. Se, ao fim do filme, a heroína supera sua ingenuidade, sua mensagem positiva é irrepreensível.

Efetivamente, as duas décadas recentes constituem uma “Era de Ouro” para os filmes de super-heróis. Não apenas o volume de produções passou por uma escalada, mas convenções e estruturas narrativas e estéticas foram estabelecidas e sedimentadas. Em parte, faz-se possível observar este processo face algumas das produções mais recentes. John Cawelty (1986, p. 279-297) argumenta que os gêneros cinematográficos, à medida que se transformam e rumam para o esgotamento de seus ciclos vitais, tendem a passar por quatro estágios diferentes: burlesco, nostalgia, desmitificação e reafirmação.

É possível observar em filmes como *Batman Vs Superman*, *Capitão América: Guerra Civil* e *Esquadrão Suicida*, o desencanto que caracteriza o processo da desmitificação, presente em representações de um mundo no qual o valor do heroísmo se esvazia diante das vaidades pessoais dos supostos heróis. Em filmes como *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* e *Logan*, observa-se que, enquanto há sim um questionamento sobre o valor real do heroísmo, ao final este é reconhecido como fundamental para a experiência humana, caracterizando exemplos de reafirmação.

Deadpool, por sua vez, recorre ao burlesco, revestindo-se de paródia para falar sobre aquilo que constitui o gênero estruturalmente. *Mulher Maravilha*, ao recorrer a uma heroína idealista e um maniqueísmo direto e bem demarcado, ainda que não necessariamente simplista, parece ser um bom exemplo de composição nostálgica. Para que estes filmes, todos produzidos depois de 2010, tenham tais relações, parece ser fundamental que já exista uma compreensão, tanto por parte



RELICI

92

dos desenvolvedores quanto dos públicos, do que constitui um filme de super-herói, e o que o torna algo especial em si.

Também é possível observar que, na corrida para a criação de universos cinematográficos compartilhados, três grandes franquias se constituíram, as quais compreendem o núcleo de minha análise: o DCEU, da DC Films, o MCU, dos estúdios Marvel, e a franquia X-Men, produção que associa esforços de duas empresas, a Marvel Entertainment e da Twentieth Century Fox.

À GUIA DE CONCLUSÃO

O volume de produções aponta para a relevância dos filmes de super-herói no contexto hollywoodiano atual. Capazes de apelar a um maniqueísmo bem definido e de se prestar a grandes espetáculos visuais, os super-heróis fornecem, acima de tudo, a possibilidade de grandes redes de continuidade.

Conforme sugere Burke (2015, p. 68), não é surpreendente que Hollywood tenha buscado se ancorar nas histórias em quadrinhos para atender estas demandas, encontrando aí uma rica fonte de personagens icônicos, visualmente identificáveis, com alto potencial para uma imagética da grandiosidade e já equipados com um público que os conhece e os compreende de antemão, e que aguarda novas aventuras. Resta às pesquisas futuras averiguar o que este gênero tem a oferecer, quais são as discussões que o permeiam, e qual é a extensão de seu impacto na cultura *pop*, dado que o tema é vasto e passível de ampla exploração ainda.

REFERÊNCIAS

BOOKER, M. Keith. **Postmodern Hollywood: what's new in film and why it makes us feel so strange**. Westport: Praeger, 2007.



RELICI

93

BROOKER, Will. **Batman unmasked: analysing a cultural icon**. Londres: Continuum, 2001.

BORDWELL, David. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Berkeley/Los Angeles/Londres: Univers. California Press, 2006.

BURKE, Liam. **The Comic Book Film Adaptation: Exploring Modern Hollywood's Leading Genre**. Jackson: University Press of Mississippi, 2015.

CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. Princeton: Princeton University Press, 2004.

CLINE, William. **In the nick of time: motion picture sound serials**. Jefferson: McFarland, 1997.

COOGAN, Peter. **Superhero: The Secret Origin of a Genre**. Austin: MonkeyBrain Books, 2006.

DAROWSKI, J. J. **The Mythic Symbols of Batman**. Tese de Mestrado – Artes, Brigham Young University, 2007.

ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

GIBSON, Mel et al. **Superheroes and Identities**. Londres: Routledge, 2015.

HARMON, Jim. **Great Movie Serials Cb: Great Movie Serial**. Londres: Woburn Press, 1973.

HIGGINS, Scott. **Matinee Melodrama: Playing with Formula in the Sound Serial**. New Jersey: Rutgers University Press, 2016.

HUVER, Scott. "Jon Favreau on the Iron Man Franchise!". **Superhero Hype**, 12 Set. 2008. <http://www.superherohype.com/features/97449-jon-favreau-on-the-iron-man-franchise>.

JONES A. Batman. In: WOODS, P. A. **O Estranho Mundo de Tim Burton**. São Paulo: Leya, 2011, pp. 77-95.

KINNARD, Roy. **Science Fiction Serials: A Critical Filmography of the 31 Hard SF Cliffhangers; With an Appendix of the 37 Serials with Slight SF Content**. Jefferson: McFarland, 1998.

KOVACS, Maureen Gallery. **The epic of Gilgamesh**. Stanford: Stanford University Press, 1989.



RELICI

94

LOCICERO, Donald. **Superheroes and Gods: A Comparative Study from Babylonia to Batman**. Jefferson, McFarland & Co., 2008.

LOEWEN, Nancy. **Hercules**. Mankato: Capstone Press, 1999.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**. Campinas: Papirus, 2006.

MILLER, F. **Batman: o cavaleiro das trevas**. São Paulo: Abril, 1989

MORRISON, Grant. **Superdeuses: mutantes, alienígenas, vigilantes, justiceiros mascarados e o significado de ser humano na era dos super-heróis**. São Paulo: Seoman, 2012.

MOYA, Álvaro de. **História da história em quadrinhos**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

OWCZARSKI, K. A. **Time Warner, and Franchise Filmmaking in the Conglomerate Era**. Tese de Doutorado – Programa de Pós-Graduação em Filosofia, University of Texas, Austin, 2008.

SCIVALLY, Bruce. **Superman on Film, Television, Radio and Broadway**. Jefferson: McFarland, 2008.

STRAWN, Brent. **What is Stronger Than a Lion?: Leonine Image and Metaphor in the Hebrew Bible and The Ancient Near East**. Fribourg: Academic Press, 2005.

REINHART, Mark. **The Batman Filmography**. Jefferson: McFarland, 2013.

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in film and television**. Londres: Harvard University Press, 2003.

VOGLER, Christopher. **The writer's journey: mythic structure for writers**. Studio City: Michael Wiese, 2007.

WALTZ, Robert. **The Gest of Robyn Hode: A Critical and Textual Commentary**. Windsor: Loomis House Press, 2013.