

DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS À SÉTIMA ARTE: COMO O CINEMA DE SUPER-HERÓIS SE TORNOU UM CASE PUBLICITÁRIO ¹

Jean Marcos Teixeira SALDANHA²

Luiz Henrique FLORIANO³

Renata Valéria CALIXTO⁴

Centro Universitário de Rio Preto, São José do Rio Preto, SP

Resumo

Este artigo visa informar um estudo relacionado ao Cinema de Super-Heróis, gênero hollywoodiano que teve crescimento significativo na última década. Primeiramente, estudaremos as Eras vividas pelas histórias em quadrinhos, origem dos roteiros e dos personagens apresentados nas grandes telas, e suas mudanças consideráveis, conforme a sociedade evoluía. Com isso, poderemos entender melhor como as HQs conseguiram desenvolver histórias tão envolventes a ponto de atrair um público tão fiel e seguidor quando o fã de histórias em quadrinhos. Logo após, visualizaremos a atuação das HQs por nosso Brasil, tendo em vista como elas influenciaram nosso povo, além de aprendermos um pouco sobre a atuação do maior cartunista brasileiro, Mauricio de Souza, com carreira dentro e fora dos territórios brasileiros. Sendo assim, o próximo objeto de estudo é a carreira que o Cinema de Super-Heróis obteve, passando de filmes com baixo orçamento e público específico à megaproduções cinematográficas, capazes de impressionar até o mais cético dos críticos. Neste trecho, estão descritas as produções mais relevantes e mais significativas para nossa área de atuação. Além disso, analisaremos as grandes produtoras, suas trajetórias e como tais cresceram e passaram a desenvolver seus longas-metragens, compreendendo também seus obstáculos de criação. Por fim, poderemos ter uma visão mais ampla do gênero para notar a atuação publicitária antes, durante, e depois de um lançamento de filme, além de todos os elementos de roteiro que podem ser utilizados de maneira comercial por nós, publicitários.

Palavras-chave: Cinema; super-heróis; evolução; história em quadrinhos.

Introdução

Pode-se dizer que o Cinema de Super-Heróis, hoje, é uma máquina de fazer dinheiro. Suas superproduções, enormes *blockbusters*, são capazes de atrair a todos os públicos, sejam eles de qualquer gênero, classe social, idades, gostos ou costumes. Atualmente, o cinema é muito mais rentável, mas, em um passado não muito distante, suas produções, grandes ou pequenas, passavam despercebidas pelo público em geral, atraindo somente aficionados

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Publicidade e Propaganda, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIRP, email: jean-marcoos@hotmail.com

³ Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIRP, email: luizhfloriano@hotmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIRP, email: renatacalixto@unirp.edu.br

pelo assunto. Neste artigo, será mostrado como a nona arte evoluiu ao ponto de se misturar com a sétima arte, suas características marcantes, e o envolvimento da publicidade em seus filmes, por meio de uma pesquisa quantitativa, com cunho exploratório e bibliográfico.

Objetivo geral e secundários

Nosso objetivo geral é estudar a evolução que o Cinema de Super-Heróis teve ao longo dos anos, passando de coadjuvante para o papel principal na indústria cinematográfica internacional, enquanto que nosso objetivo secundário observar sob um olhar publicitário o crescimento do gênero, além de compreendermos como o *marketing* foi e está sendo útil para crescer e consolidar o Cinema de Super-Heróis dentre todos os consumidores comuns.

AS ERAS DAS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS

Podemos dizer que as HQs têm sua origem oriunda dos tempos pré-históricos, com nossos ancestrais desenhando nas paredes das cavernas as suas histórias de caça e seu dia a dia. Mas, nos moldes como conhecemos atualmente, as informações sobre o início da *nona arte* datam meados de 1895, perdurando até os dias atuais, contando histórias sobre seres fantásticos com superpoderes, quase como se fossem deuses. E tal “inspiração divina” aparece até na divisão das Eras da história das HQs, com as nomenclaturas de “Era de Ouro” ou “Era de Prata”, como na mitologia grega. Listaremos cada uma delas neste artigo.

- **Era de Platina dos Quadrinhos (1895-1937)**

Esta Era tem início datado em 1895 por Richard Outcault e seu “*Yellow Kid*”, primeira história em quadrinhos conhecida que se utiliza da chamada “linguagem das HQs” (que consiste em apresentar um personagem fixo e ação fragmentada em quadros e balões). Outcault publicava suas tirinhas em jornais sensacionalistas de Nova York, mas, o sucesso meteórico do “Menino Amarelo” foi tão grande que, em pouco tempo, os maiores jornais nova-iorquinos já disputavam entre si para ter as histórias publicadas em suas páginas. Apesar do sucesso inicial com o público, as Histórias em Quadrinhos ficaram ligadas aos jornais até meados de 1930, quando passaram a ser comercializadas como revistas próprias. Foi nesse momento que passaram a surgir editoras próprias, sendo a principal delas a *National Comics* (futura *DC Comics*), que teve influência no início da próxima Era das HQs.

As principais histórias eram relacionadas à investigação e suspense, como *Flash Gordon*

(1934), *Dick Tracy* (1931) e *Mandrake* (1934). Personagens infantis conhecidos até hoje nasceram nessa época, como *Mickey Mouse* (1928) e *Pato Donald* (1934), ambos de Walt Disney, e o *Gato Felix* (1923). O primeiro “super-herói” criado é *Popeye* (1929).

- **Era de Ouro dos Quadrinhos (1938-1955)**

As histórias em quadrinhos estavam num crescente, sendo produzidas independentemente dos jornais, mas ainda faltava algo para atrair mais público, o “boom”. E tal momento ocorreu em 1938, com o surgimento de *Superman* na *Action Comics #1*, criação de Jerry Siegel e Joe Shuster e distribuição da *National Comics (DC Comics)*, que fez sucesso logo de cara e alavancou as vendas de HQs como nunca. As histórias sobre um super ser que salvava o dia, derrotando os vilões e se mostrando sempre acima da lei conquistaram o público, criando uma demanda incrível. Em 1939, consolidando o status de “herói sem poderes”, veio o *Batman*, com enredos mais investigativos, vilões sádicos e um clima mais noturno como pano de fundo. Sua revista, a *Detective Comics*, fez tanto sucesso que se marcou como símbolo da editora, sendo carinhosamente chamada de *DC Comics* pelo público (que viria a ser adotado realmente como nome da empresa em alguns anos). Os heróis dessa época, em sua maioria, eram de ambiente urbano e resolviam problemas cotidianos, como salvar gatinhos de árvores ou apagar incêndios, mas, seus diferenciais estavam nos poderes sobre-humanos, que encantavam a todos que liam. Combatiam também políticos corruptos, sempre com muita agressividade e sem se mostrarem como “ícones” ou figuras a serem seguidas. Com a eclosão da Segunda Guerra Mundial, a *Timely Comics* (futura *Marvel Comics*) cria em 1941 o Capitão América, um super soldado enviado à guerra pelos americanos que chega a derrotar Hitler em um embate corpo-a-corpo, como um símbolo patriótico fortíssimo ao povo estadunidense e “sendo usado para elevar a moral das tropas que estavam no *front* de batalha” (PEIXOTO, 2013.). A venda dos quadrinhos seguia de vento em popa até o fim da guerra, onde passou a decair até próximo de 1955, quando os quadrinhos de ficção ganharam a frente das bancas. Outro ponto considerado “de virada” entre as eras foi a criação do *Comic Code Authority* (Código dos Quadrinhos), em setembro de 1954, impulsionada pelo livro *Seduction of the Innocent*, do psiquiatra Fredric Wertham, que analisou os quadrinhos e escreveu como tais histórias estariam influenciando a juventude e criando a chamada “delinquência juvenil”, criando maus exemplos aos jovens, fazendo as próprias editoras passarem a se autorregulamentar, tornando as revistas mais “infantis” e ostentando um selo em sua capa. Com essa

infantilização dos quadrinhos, histórias relacionadas à terror ou crimes foram tiradas de linha, abrindo espaço para o crescimento dos heróis aos olhos do público.

- **Era de Prata dos Quadrinhos (1956-1969)**

Foi a partir desta era que podemos ver mais dos heróis como conhecemos atualmente, apresentando uma imagem mais maniqueísta, uma luta mais clara do bem contra o mal, com os dois lados bem mais demarcados nas histórias. Além disso, foi a partir dessa época que a rixa entre *Marvel* e *DC* se iniciou, sendo as duas editoras mais vendidas em solo americano. No lado da *DC*, os heróis já existentes passaram por uma repaginação de personalidade, tendo suas respectivas condutas morais extremamente elevadas, tornando-os ícones de bondade e exemplos de seres humanos (superpoderosos ou não) aos leitores. Além disso, personagens com mais apelo científico foram criados, seguindo a onda da ficção científica que tomava conta do mundo, relacionando assuntos como experiências, tramas espaciais, alienígenas e tudo relacionado ao tema. Com isso, passamos a ver a criação de *Flash*, *Hulk*, *Homem-Aranha*, *Quarteto Fantástico* e outras tantas personas desenvolvidas sob o pano de fundo de “acidentes científicos que deram errado”, incluindo, em casos específicos, o medo nuclear e suas consequências no corpo humano (com a aranha radioativa para o *Homem-Aranha* ou a exposição de Bruce Banner à raios Gama, que origina o *Hulk*). A modificação do genoma humano também passa a ser assunto nas HQs dos *X-Men* e do *Quarteto Fantástico*, além de temas espaciais ou tecnológicos (como Homem de Ferro e Lanterna Verde, criados na Era de Prata). O motivo para esta mudança nos temas se dá, principalmente, pela Guerra Fria, que teve como destaque a corrida tecnológica, armamentista nuclear e espacial, que movimentava o imaginário do público comum. Com isso, as HQs da época também apresentavam vilões comunistas, de vermelho, sendo soviéticos e representados como o lado ruim, escravizador e totalitário, contra a América livre e capitalista. A era muda a partir de 1968-1969, onde a *Marvel* passa a adotar em suas histórias questões sociais importantes para o povo americano, ultrapassando a *DC* em vendas e instaurando um novo estilo de roteiros e tramas.

- **Era de Bronze dos Quadrinhos (1970-1979)**

Se existe uma dúvida sobre quando se iniciou a Era de Bronze. Alguns alegam que foi nos arcos do *Lanterna Verde*, que tratavam sobre drogas. Já outros, dizem que aconteceu na história “A Noite Que Gwen Stacy Morreu”, do herói *Homem-Aranha*. Dadas estas dúvidas, a verdade é que os estilos de narrativa mudaram consideravelmente durante esta era, lidando mais com problemas sociais, preconceito, desigualdade social, vícios, racismo,

entre outros temas recorrentes em nossa sociedade. Com isso, os heróis, antes símbolos inalcançáveis de como devemos ser, como anjos ou santos, passam a ser mais palpáveis e mais críveis, deixando-os mais próximos de nós, meros mortais humanos. Com isso, foi a popularização máxima do *Homem-Aranha*, um exemplo de super-herói com problemas normais como falta de dinheiro, problemas na família ou em seus relacionamentos, ganhando grande público na época. A virada de era vem com o início dos anos 80.

- **Era de Ferro dos Quadrinhos (1980-1992)**

Esta era é considerada pelos americanos como “Idade das Trevas dos Quadrinhos”. Os temas passam a se tornar mais obscuros, os heróis passam a ser mais agressivos e andam muito bem armados. Os chamados “anti-heróis” surgem, como *Deadpool*, *Daredevil* ou *Punisher*, com métodos pouco ortodoxos para resolverem os problemas do povo. A imagem mostrada remete a um descontentamento tão grande com o sistema que os heróis se tornam justiceiros, passando a combater o crime com as próprias mãos. Tal imagem fica tão intrínseca no senso dos salvadores que até personagens conhecidamente “alegres”, como o Homem Aranha, passam a usar preto e se comportar de maneira agressiva. O maniqueísmo some e a definição de herói e vilão se misturam. Outro ponto importante desta era foram os futuros distópicos, trágicos e apocalípticos, com um governo controlador no poder, como em *Watchman*, *V de Vingança* ou *Batman: Cavaleiro das Trevas*. Esta era só termina por volta do início dos anos 90, com a criação da *Image Comics*, fruto de uma debandada geral de roteiristas das editoras *DC* e *Marvel* para desenvolverem histórias seguindo este tom mais pesado.

- **Era de Lata dos Quadrinhos (1993-2001)**

Pelos acontecimentos do final da Era de Ferro e pelo crescimento da TV e da *Internet*, as vendas de HQs se tornam cada vez mais fracas, perdendo muito público para outras mídias. Além disso, os roteiros ficavam cada vez mais fracos e sem criatividade, obrigando roteiristas a apelarem para eventos como *Morte do Superman (1992)* ou *Knightfall (1993)* (história onde *Batman* fica paraplégico) que, na realidade, não possuíam um enredo bem elaborado e só serviam como *marketing* para alavancar as vendas. Esta era coleciona péssimas histórias de ambas as editoras e ficou marcada pela falta de criatividade, acentuando cada vez mais a queda de público das HQs. Sua mudança vem após os acontecimentos do “11 de setembro” nos Estados Unidos, que deu um choque de realidade nos quadrinhos, mostrando que, apesar de existir heróis, eles “não são reais e não podem evitar tragédias”. Com isso, as histórias passam a se tornar muito mais realistas, se

preocupando muito mais com o que acontece no mundo real, este sendo muito mais complexo que o mundo fictício.

- **Era Contemporânea dos Quadrinhos (2001-Atualmente)**

Por fim, apresentamos a Era Contemporânea dos Quadrinhos, época que perdura até os dias de hoje. Nela, podemos ver os heróis coexistindo em uma sociedade tecnológica e atual como a nossa, sendo aceitos ou não pela sociedade. As histórias apresentam problemas atuais da nossa existência e levanta hipóteses e dúvidas sobre como estes heróis interferem em nossas vidas, causando acidentes com vilões ou envolvendo muitos inocentes (como o megaevento Guerra Civil, envolvendo todo o *Universo Marvel*). Também podemos notar uma mistura do que já aconteceu em outras eras, como a presença de assuntos sociais nos temas (como foi na Era de Bronze), o maniqueísmo da Era de Prata e até certo cinismo da Era de Ferro.

A CHEGADA DOS QUADRINHOS NO BRASIL

A introdução dos quadrinhos no Brasil é por volta da década de 1860, com os desenhos do pioneiro ítalo-brasileiro Ângelo Agostini, na época eram publicadas em jornais e revistas com temas de sátira política e social. Em 30 de janeiro de 1869, Agostini lançou “As aventuras de Nhô-Quim”, na revista “A Vida Fluminense”, foi a primeira história em quadrinhos lançada no Brasil. O personagem era um caipira rico e ingênuo onde a autor explorava uma crítica cultural entre o “homem do campo e o homem da cidade”. Ângelo tem seu reconhecimento pela sua contribuição para os quadrinhos no Brasil que, a data do lançamento de “As aventuras de Nhô-Quim” foi escolhida para celebrar o Dia do Quadrinho Nacional e Ângelo Agostini dá nome a um dos troféus dos prêmios da Associação de Quadrinistas e Caricaturistas do Estado de São Paulo na premiação anual dos melhores artistas e trabalhos do gênero.

Em 11 de outubro de 1905 é lançada a primeira revista em quadrinhos do país, *O Tico-Tico*, idealizada por três jornalistas da revista “O malho”, Renato de Castro, Cardoso Júnior e Manoel Bonfim, e apresentada por Luís Bartolomeu de Souza e Silva, proprietário da revista, onde ele seguia o formato de publicações mundiais da época, como por exemplo a revista francesa *La Semaine de Suzette*. A partir dela os quadrinhos foram encarados como linguagem voltada para o público infantil. A revista tinha uma mistura de contos, passatempos e educação ao mesmo tempo, com a missão de entreter, informar e formar de maneira sadia as crianças brasileiras.

A revista tinha uma interação com seu público, onde seus leitores enviavam poemas, passatempos, textos, desenhos, fotos e até mesmo cartas, participavam de concursos, a revista então cativou totalmente seu público e foi uma das primeiras a fazer esta interatividade entre a empresa e o leitor.

Com a chegada de publicações internacionais com novos personagens, desenhos ilustradíssimos, histórias de ficção e pouco texto a revista começou a perder seu público gradativamente até que depois de 56 anos de história a revista chegou ao seu final. *O Tico-Tico* foi um sucesso, apresentou talentos para o mundo, desde desenhistas até escritores, atendeu uma carência de leitura infantil e oferecendo uma ferramenta pedagógica, transmitindo conhecimentos desde história até formação de valores, e merece reconhecimento grandeza na história de quadrinhos do Brasil.

Em 1933, Adolfo Aizen, jornalista e editor da revista “O Molho” e da então famosa “O Tico-tico” viaja para os Estados Unidos e visita as redações dos principais jornais norte-americanos. Lá conheceu o *King Features Syndicate*, maior distribuidor de quadrinhos do mundo, ao ver a produção de quadrinhos da companhia ficou encantando e teve a ideia de trazer para o País. Voltando para o Brasil procurou João Alberto, dono do jornal “A Nação”. Em 1934, Aizen lança o “Suplemento Juvenil”, que era um complemento do jornal. Mais tarde Adolfo Aizen funda a EBAL (Editora Brasil-América Limitada) em 18 de maio de 1945 e começa a produzir seus quadrinhos nacionais e importados. A empresa foi responsável por trazer para o Brasil grandes lendas das histórias em quadrinhos como *Batman, Superman, Zorro, Flash Gordon, Demolidor, Mickey, Homem-Aranha, Homem de Ferro* entre vários outros sucessos internacionais. Com o sucesso da EBAL, outras editoras entram no mercado trazendo histórias em quadrinhos para o Brasil que cada vez mais crescia nesse seguimento.

O grande cartunista brasileiro

Em 1959, surge Mauricio de Sousa, um desenhista e amante da arte que trabalhava como repórter policial. Sua história como cartunista começa no dia 18 de julho de 1959, quando apresentou a ideia de um personagem chamado Bidu para o jornal e sua ideia foi aprovada. A partir daí suas HQs eram publicadas semanalmente na “Folha da Manhã”. Nos anos seguintes, ele criou dezenas de personagens até chegar em sua grande estrela que foi lançada em 1970, a revista “Mônica” pela editora Abril.

Já em 1986, Mauricio deixa a editora Abril e vai para a Editora Globo. Em 1998, recebe do Presidente da República da época, Fernando Henrique Cardoso, a medalha dos Direitos Humanos. Em 2006, Mauricio sai da Editora Globo e ingressa na editora *Panini*, uma multinacional italiana que é responsável pela publicação das revistas da *Marvel Comics* e *DC Comics*, entre outras.

A junção do *Grupo Panini* e Mauricio de Sousa Produções mostra não só o grande sucesso da parceria como também o exporta os personagens da Mauricio de Sousa Produções para o mundo inteiro, indicando a evolução dos profissionais no Brasil estão evoluindo e o quanto esse mercado pode crescer no país caso tenha investimento na área.

Um de seus personagens, Mônica, foi nomeada Embaixadora da *UNICEF* no Brasil, em 06 de novembro de 2007, uma vez que suas histórias apresentam fatos ligados ao dia-a-dia das crianças e adolescentes.

O trabalho de Mauricio é tão grandioso e reconhecido que em 13 de maio de 2011, ele tomou posse da cadeira 24 na Academia Paulista de Letras, tornando-se o primeiro quadrinista a fazer parte da mesma.

DOS QUADRINHOS AO CINEMA: A RELAÇÃO PUBLICITÁRIA

Quadrinhos no Cinema

Apesar do sucesso recente dos filmes de super-heróis, a relação entre a sétima e a nona arte é antiga e cheia de altos e baixos. O primeiro filme que se tem notícias é datado do cinema mudo ainda, mais precisamente de 1920. *The Mark of Zorro* (A Marca de Zorro), dirigido por Fred Niblo e Theodore Reed e produzido pelo histórico ator Douglas Fairbanks é considerado a primeira adaptação de uma história em quadrinhos. Este filme teve tanto sucesso na época que, em 1940, no início dos filmes com som, recebeu um *remake*.

A partir do cinema com som, se tornou comum as adaptações de seriados para as grandes telas, e foi neste contexto em que os heróis iniciaram suas trajetórias cinematográficas. *Adventures of Captain Marvel* (As Aventuras do Capitão Marvel) (1940) foi o primeiro deles, seguido por *The Green Hornet* (1940), *Captain América* (1944), *Superman* (1948) e *Batman* (1949). Estes últimos, por já serem os dois super-heróis mais conhecidos das HQs, tiveram mais audiência, principalmente a série do Cruzado Encapuzado, que foi adaptado como um seriado humorístico, agradando à quem não conhecia o herói. Foi nesse momento em que os produtores perceberam que poderia ser vantajosa a adaptação das HQs para o cinema, com maiores investimentos. E o primeiro deles foi o Escoteiro Azul.

Em 1978, *Superman: The Movie* é lançado em todo o mundo, apresentando um filme de enredo simples e, por vezes, até infantil, e um ator desconhecido aos olhos do público, porém, incrivelmente carismático: Christopher Reeve. Vendido sob a premissa que “*você acreditará que um homem pode voar*”, o filme contava com efeitos especiais avançadíssimos para a época, desenvolvidos especialmente para o filme e espalhados por toda a indústria cinematográfica após seu lançamento. A película foi sucesso imediato com o público comum e com a crítica especializada, ganhando *Oscar* por Efeitos Visuais e Globo de Ouro por trilha sonora, lançando nomes como John Williams (criador do clássico tema de *Superman*), Richard Donner (diretor do filme) e Reeve, que é considerado até hoje como a representação fiel de *Clark Kent/Superman*. Sua sequência, em 1980, é *Superman II: A Aventura Continua*, também dirigido por Donner - que gravou os dois filmes ao mesmo tempo, separando-os - manteve a premissa do primeiro, continuando com o sucesso e popularizando um estilo de filme entre os jovens: o Cinema de Super-Heróis. No entanto, Donner sai da direção dos filmes do Azulão em 1983 em *Superman III*. Com um enredo fraco e sem apelo com o público, o filme acaba sendo inferior aos dois primeiros, apesar de ser a quinta maior bilheteria daquele ano. Mas o fracasso da série vem em 1987, com *Superman IV: Em Busca da Paz*. Tratando de assuntos relacionado à guerra nuclear, a quarta investida do Azulão nos cinemas teve um enredo infantil demais até para as crianças, lutas toscas e péssimas jogadas de trama, que fez com que o filme caísse em desgraça, engavetando uma continuação até 2006.

O que poderia ter destruído toda uma vertente cinematográfica, foi salvo graças ao segundo herói mais popular da *DC Comics: Batman*. E foi em 1989 que surgia *Batman*, dirigido por Tim Burton e trazendo Michael Keaton como *Bruce Wayne/Batman*, além de Jack Nicholson como *Coringa*. Aclamado pela crítica, trouxe um tom sério aos filmes relacionados à super-heróis, que até então, eram tratados como filmes infantis, sem se levar a sério (problema que até o personagem *Batman* sofria pela adaptação humorística de Adam West). *Batman* inspirou toda a temática que seria usada pelo personagem em TV daquele momento para frente, como a música tema do filme e a série animada para a televisão. Com tamanho sucesso, obviamente, o filme receberia sequencias, mas sofreria com enredos ruins, assim como *Superman*. *Batman Returns* veio em 1992 como uma grande produção e com uma grande expectativa em cima da película. O filme traz novamente Tim Burton como diretor e é novamente um sucesso pela crítica especializada, moldando todo o universo do homem-morcego para a tela. Entretanto, o sucesso do longa veio com

comentários relacionados a seu “tom sombrio demais”, levantando a dúvida se o filme seria ou não comercial entre os jovens e adolescentes e, erroneamente, a *Warner Bros.*, estúdio responsável pelo filme, acata aos pedidos e faz uma continuação “sob mais luz e menos trevas”. E peca exatamente por tal atitude.

Batman Forever, filme de 1995, trouxe Tim Burton apenas na produção, deixando Joel Schumacher na direção, que trouxe com ele com uma estética mais leve do que os dois primeiros longas, tom mais familiar para o longa. Apesar da produção conturbada e da mudança do ator que seria o herói nas telas, passando de Michael Keaton para Val Kilmer, o filme teve grandes atores em seu elenco, como Jim Carrey e Nicole Kidman, e foi um sucesso com o público em geral, recebendo críticas tanto positivas quanto negativas, tornando-se o segundo filme de maior bilheteria de 1995. Com tal sucesso, veio o filme onde a situação desandou para o Homem-Morcego. Em *Batman & Robin*, de 1997, Joel Schumacher assume novamente a direção do considerado “pior filme do herói”, trazendo um enredo fraco e cheio de furos, vilões com motivações toscas, humor que beira ao ridículo e até mesmo insinuações homossexuais entre os protagonistas. Foi o filme menos lucrativo do *Batman*, chegou a ser indicado em 11 categorias do Framboesa de Ouro (título dado aos piores filmes de *Hollywood*) e obrigou a *Warner Bros.* a cancelar o projeto de uma provável continuação ou filme relacionado ao herói até 2005.

Se, por um lado, a DC/Warner conseguiu faturar bons montantes em dinheiro e desenvolver sucessos de bilheteria com seus heróis, a *Marvel* foi na contramão de tudo isso, desenvolvendo filmes risíveis em cima de sua série mais famosa na época, *O Incrível Hulk*, que trazia como protagonistas Bill Bixby (como David Banner) e o fisiculturista Lou Ferrigno no papel do “Gigante Esmeralda” Hulk. Ao contrário da série, que foi sucesso entre 1978 e 1982, os filmes do herói possuíam roteiros com a mesma premissa “*David Banner perde o controle e vira O Incrível Hulk*” e acabaram se tornando enfadonhos para os consumidores de cinema. Além disso, outros heróis *Marvel* apareceram em representações irreconhecíveis nos filmes, como Thor, Demolidor, Capitão América e Homem de Ferro, desagradando os fãs e, até mesmo, irritando alguns fanáticos. Em crise nos anos 90, a *Marvel* se vê obrigada a vender os direitos de imagem de seus principais personagens, como os *X-Men* e *Homem-Aranha*, para grandes produtores de filmes e, apesar da atitude desesperada da editora, podemos dizer que ela foi crucial para criar o Cinema de Super-Heróis como conhecemos.

Em 2000, a *20th Century Fox*, detentora dos direitos de imagem dos *X-Men*, junto com o diretor Brian Singer, lançam *X-Men: O Filme* e revolucionam a indústria cinematográfica em muitos sentidos. Em primeira instância, apresenta ao público seres superpoderosos em um formato recente, em um filme que se leva a sério e não se mostra como “um filme infantil” ou uma “adaptação de HQs”, moldando como a sociedade passaria a aceitar filmes de super-heróis. Em segunda instância, surpreende com efeitos especiais de qualidade, apesar do baixo orçamento investido, com nomes como Joss Whedon (que, futuramente, dirigiria “Vingadores”) no tratamento do filme. Os fãs de HQs foram à loucura pela fidelidade com os quadrinhos e o público comum adorou pela ação e efeitos especiais, se mostrando um sucesso. Mas, antes de sua continuação, outro herói apareceu nas telonas para consolidar de vez o Cinema de Super-Heróis.

Homem-Aranha (2002) apareceu com um roteiro simples, mas cativante, unido com os ótimos efeitos especiais, em uma retratação não tão fiel do personagem, mas que possuía elementos-chave importantíssimos do herói, conquistando as bilheteiras logo de cara e mostrando que existem formas de contar uma boa história de super-herói, com Sam Raimi acertando em cheio na direção do filme, que teve a maior bilheteria do ano de 2002. *X-Men 2* vem em 2003 mantendo o bom nível dos filmes, pecando um pouco no enredo mas, sem perder a qualidade levantada no primeiro filme da série. 2004 traz *Homem-Aranha 2*, com Tobey Maguire de volta ao papel do “Amigão da Vizinhança”, nesse que é considerado o melhor filme da trilogia do *Aranha* e um dos melhores filmes do gênero. O enredo bem construído, sem pontas ou furos, com personagens bem delineados e uma história muito bem contada, além dos efeitos especiais que impressionam até os dias de hoje fizeram este filme se tornar ícone do segmento. Com o sucesso destes primeiros filmes, Hollywood volta seus olhos para a indústria dos quadrinhos, que passa a se utilizar deles e de todo o material de histórias em quadrinhos para gerar uma máquina.

Aqui, também é possível perceber que os filmes passam a ser trabalhados como trilogias e sagas fechadas, com seus próprios elementos. *Homem-Aranha 3 (2007)* apresenta um filme com enredo fraco e problemas na produção, mesmo problema sofrido por *X-Men 3: O Confronto Final*, encerrando suas trilogias. Por outro lado, apostas para começar novas sagas aparecem, mas acabam não se firmando, como foi com *Superman Returns (2006)*, que surgiu como uma “continuação” do *Superman 2* (e ignorando os filmes 3 e 4), adicionando toda aquela temática oitentista ao mundo moderno, mas tendo uma resposta muito baixa em bilheteria para uma continuação.

Já a *DC/Warner*, unida ao diretor Christopher Nolan resolve investir em um projeto para seu personagem mais rentável no cinema, o *Batman*, apresentando-o em uma premissa muito interessante em *Batman Begins (2005)*: seu mundo seria extremamente crível, seus apetrechos e tecnologias seriam práticos e seu lado detetive seria muito mais explorado, assim como o personagem é nas HQs, o que faz o filme virar um sucesso entre os fãs e gerar uma nova trilogia, chegando a seu auge em 2008 com *Batman: O Cavaleiro das Trevas*. Com um enredo profundo, juntamente aos seus diálogos interessantes, criticando nuances da nossa sociedade atual, o ótimo trabalho visual e uma atuação impressionante de Heath Ledger como Coringa, o filme foi um estrondoso sucesso, deixando claro que o *Batman* realista de Nolan funciona muito bem na sociedade atual, exatamente por apresentar características críveis que não o tornam um filme somente “de Super-Heróis”, atingindo outro patamar, tornando, para muitos, o Melhor Filme de Super-Heróis de todos os tempos.

Foi então que a *Marvel*, comprada pela *Disney*, passa a adotar um planejamento diferente com os personagens que ainda possuíam em seu cast. A ideia era montar um universo completo, com vários filmes de super-heróis, ligados, coexistindo e se relacionando, assim como eram nas HQs. A proposta era ousada, e foi iniciada pelo ótimo *Homem de Ferro (2008)*, filme que trazia como ator principal Robert Downey Jr. no papel do gênio Tony Stark. O filme foi um sucesso pela crítica e dentre os fãs, mas mais ainda pelo público comum, que nem ao menos conhecia Homem de Ferro, Tony Stark ou HQs. E, com uma cena de 20 segundos após os créditos, *Marvel/Disney* mostrava que iria começar um universo inteiro. E começou.

Após Tony Stark aparecer as telas, Bruce Banner (Edward Norton) e seu Hulk dão as caras em *O Incrível Hulk (2008)*, ligando os dois filmes com uma aparição de Stark ao final da película.

Stark reaparece com *Homem de Ferro 2 (2010)*, se tornando a cara do “*Marvel Cinematic Universe (MCU)*” e se ligando a *Thor (2011)*, com Chris Hemsworth no papel do Deus Nórdico, adicionando outros universos ao *MCU*. Em seguida, vem *Capitão América: O Primeiro Vingador (2011)* e Chris Evans prepara o terreno para o que viria a seguir.

Em 2012, *Marvel* fecha o arco que começou em 2008 e traz para as telas *Os Vingadores*, sob direção de Joss Whedon. A superprodução que uniu filmes solo e soldou o *MCU* é a maior bilheteria de todos os tempos, batendo *Avatar (2008)* de James Cameron. Nunca foi visto um planejamento tão grande de produções que se ligam, além de todo o trabalho de

marketing interligado que fez com que o *MCU* fosse um sucesso, apesar de filmes medianos como *Thor* ou *Capitão América*.

Com o *MCU* consolidado, a *DC* teve que mudar seus métodos de planejamento para seus próximos filmes, para poder disputar com todo o universo criado pela *Marvel/Disney*. Com isso em mente, finalizou a “trilogia Nolan/*Batman*”, com *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012). O último terço da franquia não foi tão bem aceito pela crítica especializada, que julgou problemas no roteiro e um *plot twist* desnecessário próximo ao fim do filme, mas ainda teve bons números com os consumidores comuns, fechando bem a série de filmes realistas do Cruzado Encapuzado. Era chegada a hora de criar um universo coeso como o rival *MCU*, mas o *Batman* de Nolan já havia sido desconsiderado, por toda a fidelidade ao mundo real, uma vez que a *DC/Warner* queria algo mais fantasioso, mais próximo do que era visto nas HQs pelos fãs. E iniciou o processo do novo universo com *O Homem de Aço* (2013), introduzindo um novo Superman no mundo real. O filme foi um sucesso nas bilheteiras, possuindo um realismo muito grande e uma história coesa, com pequenas falhas, mas passíveis de esquecimento. A *DC* iniciava bem seu *Universo Estendido* (*DCEU*) e já planejava mais.

Enquanto isso, o *MCU* ia desenvolvendo história por história, expandindo seu universo ao espaço (com *Guardiões da Galáxia*, em 2014) e montando um *plot* de história final bem maior, com uma guerra de todos os heróis apresentados até lá contra “o mal mais poderoso existente no Universo”. Será o *Vingadores: Guerra Infinita*, que vira dividido em duas partes, uma para 2018 e outra para 2019.

Já o *DCEU*, planeja encurtar o processo de apresentação dos heróis, com um novo *Batman* e uma *Mulher Maravilha* inseridos no universo em *Batman v Superman: O Alvorecer da Justiça* (2016). E já planejam um filme solo da Princesa Amazona para 2017, junto com a nova Liga da Justiça para o mesmo ano, apresentando tudo de uma vez só ao público.

As grandes produtoras do mundo cinematográfico dos quadrinhos.

Ao falarmos de HQs, as editoras que já imaginamos são a *Marvel* e a *DC Comics*, que além da rixa no mercado dos quadrinhos, elas também brigam na disputa do mundo cinematográfico, assim gerando grandes espetáculos para os amantes e fãs de seus personagens, e um enorme resultado no mercado, com bilhões de dólares.

Grande parte dos filmes das histórias em quadrinhos *Marvel* são produzidos pela *Marvel Studios*, estúdio de televisão e cinema, que é subsidiária da *Marvel Entertainment*,

responsável por produzir todo conteúdo da *Marvel*. Tudo isso faz parte do conglomerado *The Walt Disney Company*. A *Marvel Entertainment* passou por uma crise financeira na década de 90 onde acabou vendendo direitos de seus produtos para serem adaptados ao cinema, e nessa venda surgiram grandes filmes produzidos por outras produtoras como *X-Men*, *Demolidor*, *Quarteto Fantástico* pela *20th Century Fox*; e *Homem-Aranha*, *Motoqueiro Fantasma* pela *Columbia Pictures* que faz parte do grupo japonês *Sony*. Esses filmes arrecadaram milhões de dólares em todo o mundo, deixando a *Marvel* sem direitos de produzir os filmes sobre esses personagens. Oficialmente, o primeiro filme da *Marvel Studios* foi o *Homem de Ferro* em 2008.

A *DC Comics*, ou *DC Entertainment* é a empresa que desenvolve todo o trabalho relacionado a *DC*, ela é uma empresa subsidiária da companhia *Time/Warner* que é um conglomerado da indústria de entretenimento, onde um deles é a *Warner Bros.*, a responsável pela produção dos filmes da *DC*. Atualmente, ela é maior produtora de filmes do mundo, e seu primeiro filme foi “*Superman and The Mole Men*” em 1951, que foi dirigido por Lee Sholem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos notar até aqui que o Cinema de Super-Heróis teve seu *boom* no início do século XXI, mas muito se pergunta como ele ocorreu. E hoje, fica clara a atuação da publicidade nesse novo gênero, e isso fica claro quando analisamos a *nona arte*. Os quadrinhos têm forte apelo comercial, seja em venda de imagem dos heróis, seja pelos uniformes, cheios de ícones do personagem, seja por histórias ou referências. Os heróis sempre foram chamarizes para jovens, adolescentes ou simpatizantes adultos. E o apelo comercial sempre esteve presente nas *HQs*, mas com um público muito menor. Brinquedos, pôster, roupas, colecionáveis, tudo isso sempre existiu, mas com bem menos consumidores, porque o público-alvo era bem menor. E a situação só tende a mudar a partir do primeiro filme dos *X-Men* e o primeiro filme do *Homem-Aranha*, respectivamente, em 2000 e 2002. Foi nesse momento, onde o filme atingiu grandes massas, que ficou claro que o apelo comercial dos super-heróis poderia sim ser expandido à públicos não-fanáticos. No entanto, nessa época, pelo fato de nem todo filme dar certo, o marketing não era eficientemente colocado em prática, mas muda conforme a *Marvel Studios* entra em cena com seu Universo Cinematográfico. Nesse momento, *Marvel* e *Disney* colocam em prática toda sua estratégia de vendas, se utilizando de marketing para promover o filme, mas, mais ainda, se utilizando

do filme para vender novos filmes. Com isso, a *Marvel* cria um círculo vicioso, vendendo um filme para criar uma expectativa para um novo filme, que se ligará a um novo filme, fazendo o consumidor comum ir a todas as sessões e movimentar a máquina registradora da *Marvel/Disney*. Uma estratégia colocada em prática após anos de estudo de campo, e realizada sob um alto padrão de qualidade, pois, se um filme não for bom ou não agradar ao público, pode acabar com todo o processo. Desse modo, além de divertidíssimos, podemos ver um case de sucesso em meio a todos os filmes de super-heróis que assistimos no cinema.

Referências bibliográficas

CARDOSO, Athos Eichler. **Quadrinhos - Pioneiro nas histórias seriadas, 2011**. Disponível em: <<http://www.revistadehistoria.com.br/secao/artigos/quadrinhos-pioneiro-nas-historias-seriadas/>>.

Acesso em: 19 de novembro de 2016.

JOVEM NERD. **Nerdcast 428 – Marvel no Cinema – Jovem Nerd**. Disponível em <<https://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdcast-428-marvel-no-cinema/>>. Acesso em 20 de setembro de 2016.

JOVEM NERD. **Nerdcast 439 – Marvel & DC 2020 – Jovem Nerd**. Disponível em <<https://jovemnerd.com.br/nerdcast/nerdcast-439-marvel-dc-2020/>>. Acesso em 20 de setembro de 2016.

JUNIOR, Alberto. **As ‘Eras’ dos Quadrinhos – Multiversos**. Disponível em <<http://multiversosnerd.com.br/as-eras-dos-quadrinhos/>>. Acesso em 2 de novembro de 2016.

PEIXOTO, Pablo. **AS ERAS DOS QUADRINHOS E DOIS ANOS DE CANAL - MAIS UMA COISA #8 – YouTube**. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=O3UfrL3_h1E>. Acesso em 2 de novembro de 2016.

RAMONE, Marcos. **Que Era que era? – Universo HQ**. Disponível em <<http://www.universohq.com/universo-paralelo/que-era-que-era/>>. Acesso em 2 de novembro de 2016.

SANTIAGO, Emerson. **Biografias - Adolfo Aizen, 2011**. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/biografias/adolfo-aizen/>>. Acesso em: 19 de novembro de 2016.

VERGUEIRO, Waldomiro. **O Tico-Tico completa 100 anos, 2005**. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/quadrinhos/artigo/io-tico-ticoi-completa-100-anos>>. Acesso em: 19 de novembro de 2016.