

## OS SUPER-HERÓIS CRIARAM UM SUPER-CINEMA?

Texto de Carlos Gerbase, cineasta, escritor e professor universitário

Colaboração de André Pase, professor universitário e fã de quadrinhos

O cinema é uma linguagem de linguagens, naturalmente híbrida e cambiante no tempo e no espaço. Ao absorver, ao longo de sua história, elementos expressivos da fotografia, do teatro, da literatura, da música e dos quadrinhos, o cinema foi moldando uma identidade que é, ao mesmo tempo, particular – pois sua base, a sucessão de imagens em movimento com sons sincronizados permanece sólida – e altamente permeável a todo tipo de experiências estéticas, que eventualmente colocam em xeque as próprias fronteiras do que chamamos de cinema. Às vezes a fronteira se rompe, como é o caso da vídeo-arte, que ganhou estatuto próprio. Outras vezes, frente a um conjunto de filmes muito coeso – na percepção da crítica, no uso consistente de novas tecnologias, ou na dominação do mercado – surge a pergunta: isso que estamos vendo ainda é cinema? É o que acontece hoje com o dilúvio de filmes de super-heróis, em especial das franquias Marvel e DC Comics, que inunda as salas de cinema do Brasil e do mundo.

Antes de falar da inundação recente, é bom lembrar que essas poderosas nuvens de tempestade, vindas do norte do planeta, já trouxeram muita chuva para os campos culturais sul-americanos e brasileiros. Tento não ser preconceituoso. Chuva é boa para a colheita. O que incomoda é chuva demais. Super-Homem, criado por Joe Shuster e Jerry Siegel, surgiu em 1938 como um herói dos quadrinhos da DC Comics. Um ano depois, a mesma empresa lançava as primeiras histórias de Batman, idealizado por Bill Finger e Bob Kane. O sucesso dos dois personagens foi quase instantâneo e logo ultrapassou as páginas dos jornais e das revistas. Em 1941, surgiram os primeiros curtas de animação com Super-Homem, que em 1948 ganhou uma série filmada com efeitos especiais muito toscos e engraçados (foi lançada em DVD no Brasil; vale a pena!). O primeiro seriado de Batman é de 1943, sem tantos efeitos especiais ruins, mas as cenas de luta parecem ter saído daqueles programas antigos de *telecatch*. Mas, atenção, essas séries foram produzidas em filme e fizeram sucesso originalmente nas salas de cinema, e não na TV. Usualmente, eram exibidas antes dos longas-metragens.

Muitos outros heróis dos quadrinhos protagonizaram séries cinematográficas clássicas, como Flash Gordon (a partir de 1936) e Dick Tracy (desde 1937). Geralmente com poucos recursos técnicos e orçamentos apertados, além de roteiristas e diretores de segunda linha, dependiam exclusivamente da fascinação de crianças e adolescentes pelos personagens que consumiam com avidez nas revistas. Os malvados eram terrivelmente malvados, e os bonzinhos eram, apesar dos músculos, anjos celestiais a serviço do bem da humanidade, ou pelo menos da parcela da humanidade que se alinhava ideologicamente com Tio Sam. Mesmo estereotipadas e infantis enquanto narrativas, as séries do final dos anos 1930 e dos anos 1940 claramente colocavam os Estados Unidos como o grande xerife do planeta, que devia ser protegido contra os pérfidos interesses comunistas.

Pouco a pouco, as séries desapareceram das salas de cinema. Eu ainda tive o privilégio de ver alguns episódios de Flash Gordon no Cine Rio-Grandense, em Capão da Canoa, nos anos 1960, mas esse mundo, de pés batendo no chão de madeira quando os destemidos mocinhos avançavam, estava acabando, assim como a troca de revistinhas antes das sessões da tarde. Alguns super-heróis da DC Comics saíram da tela grande e foram para a telinha. O Batman de Adam West (1966-1968) é um clássico. Nos anos 1970, apareceram a Mulher Maravilha de Lynda Carter e o Hulk de Lou Ferrigno, que criaram legiões de fãs. Nos anos 1980, Batman e Super-Homem voltaram para os cinemas, agora com orçamentos generosos e efeitos especiais sofisticados, comandados por roteiristas e diretores mais experientes. Batman, em especial, cresceu como personagem, e suas histórias ganharam o público adulto. Recriado nos quadrinhos pelo gênio Frank Miller em “O Cavaleiro das Trevas”, depois passando pela habitual feitiçaria sombria do super-gênio Alan Moore,

e finalmente nas hábeis mãos cinematográficas de Tim Burton e Christopher Nolan, Batman perdeu a inocência e adquiriu ares trágicos. Bons filmes surgiram. Cinema, sem dúvida.

Para contar um pouco da era Marvel é preciso fazer um rápido flashback. Embora originária de outras iniciativas editoriais nos anos 1940 e 1950, a marca Marvel aparece apenas em 1961. É, portanto, muito mais nova que a DC Comics. Seu primeiro sucesso nos quadrinhos são as histórias do Quarteto Fantástico. Os grandes criadores da Marvel eram Stan Lee, Jack Kirby e Steve Ditko, que, ao lado de outros autores, numa sequência espantosa, fizeram nascer o Homem-Aranha, o Demolidor, o grupo de mutantes de X-Men, Hulk, o Homem de Ferro, Thor e muitos outros. Stan Lee merece um destaque especial, por dialogar com a juventude universitária e colocar nos roteiros de suas HQs um pouco daquela sopa contracultural anti-Guerra do Vietnã e anti-carece que sacudiu a sociedade norte-americana.

A grande sacada da Marvel foi promover, ao longo dos anos, ligações entre os super-heróis, até que estes passaram a habitar, com razoável grau de coerência, um mesmo ambiente narrativo, o Universo Marvel. As vendas de gibis aumentaram astronomicamente. Os leitores já não eram crianças, e sim adolescentes e adultos, com mais poder aquisitivo e maior receptividade para tramas sombrias. Estava moldado um cenário poderoso para um passo decisivo: os filmes do Universo Marvel.

Em 2008, foi lançado “Homem de Ferro”, encarnado pelo excelente ator Robert Downey Jr., e o sucesso foi muito maior que o esperado. A partir daí, um dilúvio de títulos. São 23 longas até 2019, o que significa uma média de dois filmes por ano! Lançamentos milionários, com centenas de cópias em praticamente todos os cantos do mundo. Além dos heróis tradicionais, que ganharam sequências, foram convocados personagens mais obscuros, como o Homem-Formiga, o Doutor Estranho, o Pantera Negra e a Capitã Marvel. É espantoso, mas ao mesmo tempo é muito lógico, do ponto de vista comercial. Há quatro razões para que a inundação da Marvel seja tão poderosa.

Vamos começar com o público: acompanhando a migração para os shoppings dos últimos 30 anos, o cinema foi ficando cada vez mais juvenil. Ou até infantil. A média de idade dos espectadores caiu, forçando os roteiristas a abastecer essa legião de cinéfilos com personagens que eles conheciam das histórias-em-quadrinhos da Marvel (e não da DC Comics, que já são mais adultos, pós Miller e Moore). A Disney, em suas produções, consegue contrabandear para seus filmes infantis certas atrações para os adultos. A Marvel prefere que os adultos se comportem como crianças quando vão ao cinema. Tá dando certo.

Um filme realizado em Imax e/ou 3D, o que é condição normal no universo Marvel, tem ingressos mais elevados, o que aumenta o lucro nas salas. Os filmes de aventuras, cheios de efeitos especiais, são os que mais se beneficiam das telas imensas e do caráter imersivo do 3D. Eles fazem sair de casa espectadores acostumados a ver vídeo no celular e no computador. Assim, as salas mais sofisticadas (e mais caras) tornaram-se o quintal da Marvel. O que não impede, de modo algum, a exploração nas salas normais.

Outra grande sacada da franquia foi a de transformar cada lançamento de filme em um evento para os fãs, o que proporciona vender todo tipo de artigos licenciados. Hoje não é difícil (como era há 10 ou 15 anos) ter uma camiseta oficial de um personagem de quadrinhos. A interação entre os estúdios e as lojas é cada vez mais rentável. O comércio on-line também agradece. Brinquedos, jogos e lembranças em geral são criados junto com o filme, para que tenham lançamento simultâneo. Alguns artigos já promoveram *spoilers* da trama cinematográfica, irritando os diretores dos filmes. É uma indústria muito bem armada pra capturar os nerds de shopping-center.

Finalmente, para os grandes estúdios e seus investidores, é muito mais seguro colocar dinheiro – e é

muito dinheiro! – num filme já inserido num universo narrativo cheio de fãs ardorosos, mesmo que o super-herói seja meio ridículo, que apostar num produto totalmente novo, com personagens que precisam ser apresentados e um ambiente que precisa ser descrito. Quanto menos o espectador pensar, melhor. Esses filmes trabalham em alto grau sensorial e baixas exigências cognitivas. O cenário que descrevi é bem mais abrangente que os filmes da Marvel, mas estes parecem ter especial habilidade para tirar proveito desse *zeitgeist* cinematográfico.

Talvez os super-heróis tenham inventado um super-cinema, super-diferente do que conhecemos até aqui. Salas com imagens e sons super-poderosos. Personagens super-conhecidos. Histórias superfáceis de entender e curtir. Uma hiper-realidade heroica que surge num processo de sub-cognição e ultra-sensorialidade. Eventuais desvios criativos desse modelo podem, é claro, subverter todas as minhas críticas, como as divertidas metáforas da questão racial norte-americana em Pantera Negra. Procurando bem, é possível achar filmes e séries de TV com super-heróis que têm pretensões artísticas. E que vingaram! E há universos terrivelmente adultos, como o que cerca os Watchmen. O negócio é torcer para que Rorschach e o Doutor Manhattan lutem, e eventualmente vençam, as disputas sangrentas, impostas por um mercado super-capitalista, contra super-formigas, super-vespas e, não duvidem, super-cupins.

XXXXX