

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ

VILSON ANDRÉ MOREIRA GONÇALVES

**CONVENÇÕES ESTÉTICAS E NARRATIVAS DAS ADAPTAÇÕES
FÍLMICAS DE SUPER-HERÓIS:
MARVEL E DC COMICS (1978-2018)**

**CURITIBA
2020**

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS
ESTUDOS DE CINEMA
DOUTORADO**

VILSON ANDRÉ MOREIRA GONÇALVES

**CONVENÇÕES ESTÉTICAS E NARRATIVAS DAS ADAPTAÇÕES
FÍLMICAS DE SUPER-HERÓIS:
MARVEL E DC COMICS (1978-2018)**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Comunicação e Linguagens.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Denise Azevedo Duarte Guimarães.

**CURITIBA
2020**

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

G635 Gonçalves, Vilson André Moreira.

Convenções estéticas e narrativas das adaptações fílmicas de super-heróis: Marvel e DC Comics (1978-2018) / Vilson André Moreira Gonçalves; orientadora Prof^a. Dr^a. Denise Azevedo Duarte Guimarães.

248f.

Tese (Doutorado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2020.

1. Super-heróis. 2. Adaptação. 3. Cinema. 4. História em quadrinho. 5. Gênero cinematográfico. I. Tese (Doutorado) – Programa de Pós- Graduação em Comunicação e Linguagens/ Doutorado em Comunicação Linguagens.
II. Título.

CDD - 791.436

VILSON ANDRÉ MOREIRA GONÇALVES

**CONVENÇÕES ESTÉTICAS E NARRATIVAS DAS ADAPTAÇÕES
FÍLMICAS DE SUPER-HERÓIS:
MARVEL E DC COMICS (1978-2018)**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens,
da Universidade Tuiuti do Paraná, para obtenção do título de doutor.

Curitiba, 22 de abril de 2020.

Profª Drª Denise Azevedo Duarte Guimarães
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

Prof. Dr. Paulo Roberto Ferreira de Camargo
Pontifícia Universidade Católica do Paraná - PUCPR
Centro Universitário Autônomo do Brasil - UNIBRASIL

Profª Drª Janaina de Paula do Espírito Santo
Universidade Estadual de Ponta Grossa - UEPG

Profª Drª Denize Correa Araujo
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

Prof. Dr. Marcelo Carvalho da Silva
Universidade Tuiuti do Paraná - UTP

AGRADECIMENTOS

Cada pessoa é um universo singular, mas não isolado, e ninguém chega a lugar algum sem o apoio direto, indireto ou mesmo involuntário de incontáveis outros. Sou grato aos universos que me tocaram com sua singularidade.

Aos meus pais, Maria Rosária Moreira e Vilson Roberto Gonçalves, por todo o apoio e suporte material. Sem a base proporcionada por eles, eu não teria chegado tão longe.

À minha orientadora, Denise Azevedo Duarte Guimarães, uma mestra incansável, por sua confiança e apontamentos. Sua presença em meu trabalho não se resume a citações pontuais e obrigações protocolares: seu entusiasmo pela pesquisa e pela cultura *pop* me contaminou anos atrás, ainda no mestrado, e foi essa energia que deu vida ao presente trabalho.

Ao professor Geraldo Pieroni e à professora Kati Caetano, graças aos quais pude sentir novamente a empolgação de um aluno deslumbrado.

Às professoras Denize Araújo e Janaina de Paula do Espírito Santo e aos professores Fábio Raddi Uchôa e Hertz Wendel de Camargo, que compuseram minha banca de qualificação.

À Jani Mendonça, minha irmã de doutorado e de orientadora, com quem compartilhei muitos risos de nervoso.

Aos amigos literários do Escambau, que me ajudaram a seguir escrevendo. O que dizer de Fortaleza, essa cidade que sequer conheço e já estimo tanto?

Aos colegas e alunos que me acompanharam na UEPG e nos colégios em que trabalhei. Nos momentos mais difíceis, eles me estimularam a seguir em frente.

Aos amigos que há anos me aguentam, mesmo quando me perco emitindo factoides obscuros e trocadilhos estúpidos, ou falando por horas sobre etimologias, filigranas e marsupiais.

Aos três amigos que me deixaram nos anos recentes: Lucas, Ian e Sidnei. Para além da dor de não os ter aqui, carrego comigo o que eles tinham de melhor, como imagens congeladas no tempo, que me entristecem e me fortalecem ao mesmo tempo.

Sou especialmente grato por ter, desde aquela noite em 2008, a companhia da Maristela. Ela assistiu comigo quase todos esses filmes (todos menos *Aço*), o que não é um esforço pequeno. Ela é o universo mais lindo, mais forte e mais brilhante que conheço, e eu a amo por tudo que ela é e faz.

CONVENÇÕES ESTÉTICAS E NARRATIVAS DAS ADAPTAÇÕES FÍLMICAS DE SUPER-HERÓIS: MARVEL E DC COMICS (1978-2018)

RESUMO

O presente trabalho pretende investigar as adaptações fílmicas de super-heróis dos selos Marvel e DC produzidas entre 1978 e 2018, atentando para o notável crescimento no número de produções do tipo ao longo das últimas décadas e para a configuração de um gênero super-herói no cinema. Essa investigação se justifica pela forte presença de tais obras na cultura pop, extrapolando os limites das páginas e das telas. No que diz respeito ao gênero, estes filmes são geralmente identificados pela indústria cinematográfica como películas de ação, aventura, fantasia ou ficção científica. Questiono, porém, diante das especificidades dessas narrativas e de sua relevância mercadológica, se os elementos estruturais deste conjunto de obras não se mostram suficientes para constituir um gênero próprio, sustentável à parte de outras categorias. Para realizar essa análise, parto de adaptações cinematográficas live-action de personagens selos supracitados, discutindo suas convenções narrativas e configurações estéticas mais paradigmáticas. A partir deste recorte, busco delinear quais caracteres compõem o filme de super-herói e como este modelo genérico emprega o meio cinematográfico para firmar sua especificidade diante das plateias. Minha hipótese é de que, para além da presença de seres superpoderosos facilmente identificáveis como heróis ou vilões, estes filmes elegem tratamentos cênicos e tipologias temáticas particulares, singularizando-se, deste modo, enquanto gênero fílmico autônomo. Com o propósito de compreender os elementos mais arquetípicos da narrativa heróica, apoio-me nos escritos de Campbell (2004) e Vogler (2007). No que se refere à linguagem das narrativas de super-heróis, trabalho a partir das observações de Coogan (2006) e Burke (2015). Para analisar as características formais desses filmes, tal como as especificidades que poderiam caracterizá-los como gênero singular, busco suporte teórico nos modelos de análise propostos por Altman (1999), Cawelti (2003), Thompson (2003), Bordwell (1989; 2006) e Schatz (1981).

PALAVRAS-CHAVE: Super-heróis. Adaptação. Cinema. Histórias em Quadrinhos. Gênero Cinematográfico.

AESTHETIC AND NARRATIVE CONVENTIONS OF SUPERHERO FILM ADAPTATIONS:

MARVEL AND DC COMICS (1978-2018)

ABSTRACT

This thesis intends to investigate the film adaptations of Marvel and DC superheroes produced between 1978 e 2018, highlighting the noteworthy growth in such productions throughout the last decades and the configuration of a superhero movie genre. This investigation is justified by the strong presence of these works in pop culture, extrapolating the boundaries of pages and screens. In terms of genre, these films are usually identified as action, adventure, fantasy or sci-fi films. I ask, however, in face of the specific features of these narratives and their market value, if the structural elements of this body of works are not enough to outline their own genre, set apart from other categories. To go through with this analysis I will start from live-action film adaptations of the aforementioned characters, discussing their most paradigmatic narrative tropes and aesthetic configurations. From this setting, I intend to delineate which characters compose the superhero film and how this generic model employs the cinematic medium to establish their specificity in face of audiences. My hypothesis is that, aside from the presence of superpowerful beings easily identifiable as heroes or villains, these films elect particular cinematographic treatments and thematic typologies, singularizing themselves as an autonomous genre. With the goal of understanding the most archetypal elements of the heroic narrative, I seek support in the writings of Campbell (2004) and Vogler (2007). In terms of establishing the language of superhero narratives, I work from the observations of Coogan (2006) and Burke (2015). To analyze the formal characteristics of these movies, as well as the specificities that might characterize them as a singular genre, I seek theoretical support in the analytical models provided by Altman (1999), Cawelti (2003), Thompson (2003), Bordwell (1989; 2006) and Schatz (1981).

KEYWORDS: Superheroes. Adaptation. Cinema. Comics. Genre.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01	Capa da Action Comics nº 1.....	33
FIGURA 02	Pôster de Superman and The Mole-Men.....	37
FIGURA 03	Pôster de Batman, o Homem-Morcego.....	38
FIGURA 04	Pôster de Superman.....	41
FIGURA 05	Pôsteres de Superman II, Superman III, Supergirl e Superman IV.....	43
FIGURA 06	Pôster de Batman.....	45
FIGURA 07	O Batman da década de 1960 e o Batman de 1989.....	46
FIGURA 08	Pôsteres de Batman Eternamente e Batman e Robin.....	49
FIGURA 09	Comparação entre indumentárias dos X-Men em X-Men Nº3 (LEE; KIRBY, 1964) e X-Men (Bryan Singer, 2000).....	52
FIGURA 10	Kilowog, Hulk, Colossus e a dupla Rocket Raccoon e Groot....	68
FIGURA 11	Pousos de super-herói.....	69
FIGURA 12	Os poderes de Ciclope e Tempestade.....	71
FIGURA 13	Diferentes usos de efeitos visuais.....	72
FIGURA 14	O Cavaleiro das Trevas e o Cavaleiro Medieval.....	80
FIGURA 15	Trajes com influências esportivas.....	81
FIGURA 16	Falcão e Asa Vermelha.....	82
FIGURA 17	Diferentes interpretações do Coringa.....	85
FIGURA 18	Mulher Maravilha chega a Londres.....	88
FIGURA 19	Mulher Maravilha diante da desolação da guerra.....	89

FIGURA 20	Capitão América esmurrando Adolf Hitler.....	90
FIGURA 21	A cena de Erik Lehnsherr no bar.....	91
FIGURA 22	Ambientação e temporalidade.....	92
FIGURA 23	Sentinelas do passado e do futuro.....	93
FIGURA 24	Materiais promocionais que utilizam imagens do World Trade Center.....	96
FIGURA 25	A Gotham City do DCEU.....	99
FIGURA 26	Sakaar.....	102
FIGURA 27	Uma das faces de Ego.....	103
FIGURA 28	A capital de Wakanda.....	104
FIGURA 29	Os “brasões” kryptonianos.....	112
FIGURA 30	A narrativa de Jor-El acerca de Krypton.....	114
FIGURA 31	A narrativa da origem das amazonas e de Themyscira.....	115
FIGURA 32	Ego conta sua história.....	116
FIGURA 33	O afresco oculto no salão de Odin.....	118
FIGURA 34	Uma história modelada em vibrânio.....	120
FIGURA 35	O último diálogo entre Peter e Ben Parker.....	124
FIGURA 36	Zaltar mostra o Omegahedron à heroína.....	125
FIGURA 37	Stark exige que Peter lhe devolva o uniforme de Homem-Aranha.....	130
FIGURA 38	Zod tenta matar Jor-El, o pai de Superman.....	135
FIGURA 39	T’Challa é desafiado por Killmonger.....	136
FIGURA 40	Superman voa para fora da Terra após salvar o dia.....	149

FIGURA 41	Excertos da cena em que Clark pede conselhos a um sacerdote (em cima) e da sequência em que Superman ataca a máquina planetária.....	151
FIGURA 42	Tony Stark vê Peter morrer.....	155
FIGURA 43	Thor recupera seu martelo e seus poderes.....	157
FIGURA 44	“Me ensine!”.....	158
FIGURA 45	Hulk contra o exército.....	162
FIGURA 46	O sorriso do anti-herói.....	165
FIGURA 47	Vulko treinando Arthur.....	174
FIGURA 48	A Anciã treina Stephen Strange.....	174
FIGURA 49	Sparks entra em ação.....	178
FIGURA 50	Protagonistas e seus grupos de apoio.....	179
FIGURA 51	A X-Force pronta para entrar em ação.....	181
FIGURA 52	Pôster de Vingadores: Guerra Infinita (Anthony e Joseph Russo, 2018).....	183
FIGURA 53	Coringa, Caveira Vermelha, Doutora Veneno e Thanos.....	190
FIGURA 54	Soldado chitauri, mercenário sakaariano e parademônio.....	191
FIGURA 55	Um leviatã destruindo edifícios em Nova York.....	192
FIGURA 56	Shocker e Consertador.....	193
FIGURA 57	Apocalipse e seus quatro cavaleiros.....	194
FIGURA 58	Deadpool encontra Bob.....	196
FIGURA 59	Coringa, o artista homicida.....	198
FIGURA 60	Dr. Octopus em desespero.....	199

FIGURA 61	Dra. Pamela Isley.....	201
FIGURA 62	Erik Lehnsherr em sua busca por vingança.....	202
FIGURA 63	Bruce diverge de Ra's al Ghul e se recusa a executar um criminoso.....	203
FIGURA 64	“Killmonger Was Right”.....	205
FIGURA 65	“Nós poderíamos ter construído uma nova Krypton nessa imundície.”.....	206
FIGURA 66	Satisfeito, Thanos repousa.....	207
FIGURA 67	Homem-Aranha e Harry Osborn unem forças.....	211
FIGURA 68	Thanos mata Loki.....	211
FIGURA 69	A carta curinga e a escalada.....	215
FIGURA 70	Rei Orm em seu trono.....	219
FIGURA 71	O Acordo de Sokovia.....	220
FIGURA 72	Um novo Coringa.....	222

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 SUPER-HERÓIS E A SÉTIMA ARTE: A FORMAÇÃO DE UM GÊNERO.....	27
1.1 Capas, <i>collants</i> e superpoderes: as origens do super-herói.....	27
1.2 A travessia para o audiovisual 1940-1970.....	34
1.3 A emergência do <i>blockbuster</i> de super-herói: 1970-1990.....	39
1.4 Entre idas e vindas, rumo à consolidação: 1990-2000.....	48
1.5 Universos em formação: a explosão do século XXI.....	53
1.6 Um balanço da trajetória dos super-heróis no cinema <i>mainstream</i> ...	61
2 MISE-EN-SCÈNE DO ESPETÁCULO: IMAGÉTICA DOS FILMES DE SUPER-HERÓI.....	67
2.1 “Eles são praticamente deuses”: a importância de uma estética da grandiosidade para o estabelecimento do modelo.....	67
2.2 “Vestido como um morcego”: a caracterização de heróis e vilões.....	76
2.3 “Eu não reconheço esse mundo”: cenografia.....	86
3 CAMINHOS NARRATIVOS E A FORJA DO HERÓI.....	105
3.1 “Baba, me conte uma história”: uma etiologia super-heroica.....	106
3.2 “De onde você acha que veio todo esse ouro?”: como se formam os universos.....	111
3.3 “Eu busco um meio para combater a injustiça”: a narrativa de origem do herói.....	122
3.4 “Eu sou um mal necessário”: as origens dos vilões.....	131
4 HERÓIS E HERÓIS: DEUSES, TEMERÁRIOS, GUARDIÕES	145

	SILENCIOSOS E MERCENÁRIOS.....	
4.1	“Eles hão de se unir a você ao sol”: o herói redentor.....	146
4.2	“Me ensine!”: o herói redimido.....	153
4.3	“Ou você morre herói, ou vive o bastante para se tornar o vilão”: o herói reprimido.....	160
4.4	“Não pedi para ser super, e não sou nenhum herói”: o heroísmo em crise e a nebulização dos limites maniqueístas.....	164
4.5	“Sentirei muita pena da pobre alma que vier à minha escola atrás de problemas”: os mentores.....	169
4.6	“Sabe de uma coisa, Fritz, um dia desses eu vou ter meu próprio bastão”: <i>sidekicks</i> e outros personagens de suporte.....	175
5	HERÓIS E VILÕES: MANIQUEÍSMO E A CONSTRUÇÃO DOS ARQUÉTIPOS.....	184
5.1	“Eu sou um mal necessário”: maniqueísmo, narrativa e arquétipos..	185
5.2	“Posso bater em dois dos seus peões?”: lacaios, capangas e braços-direitos.....	190
5.3	“Eu gosto de ser mau, me faz feliz”: o antagonista básico.....	197
5.4	“Eu chamo isso de misericórdia”: o vilão idealista.....	201
5.5	“Confie na minha fúria”: os vilões “vira-casacas”	208
5.6	“Nossa força incita desafio. Desafio incita conflito”: a escalada de poder dos vilões no cinema.....	214
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	223
	REFERÊNCIAS.....	229
	FILMOGRAFIA.....	241

INTRODUÇÃO

“Eles podem ser um grande povo, Kal-El, eles querem ser. Precisam apenas de uma luz que lhes indique o caminho. Você pode ser esse guia, e é por esse motivo, acima de todos os demais, que lhes envio você, meu único filho.”

(Jor-El, *Superman*, 1978)

Produções protagonizadas por super-heróis têm se tornado mais comuns a cada década, gerando trilologias, *spin-offs*¹, *prequels*² e, mais recentemente, universos expandidos, de maneira que ocupam uma parcela substancial do cinema *mainstream*³ contemporâneo. Como apontado por Denise Guimarães (2012, p. 11), o fenômeno do estreitamento de relações entre os quadrinhos e o cinema extrapolou as sazonais produções infanto-juvenis, “atraindo diversificados segmentos de público para as salas de cinema, em todo o mundo”.

O consumo ritual de que trata Massimo Canevacci (1984, p. 33-34), esse rito do repetitivo/reconhecível, que se apresenta em níveis variados no culto religioso e nas telas de cinema, instiga empresas e indivíduos a produzirem mais repetição, “mais do mesmo”, de certa forma. À medida que passa o tempo, essas produções se acumulam e compõem vastos corpos de obras. Tal certamente ocorreu com os filmes de super-herói. Diante dessa constatação, busco abordar aqui as convenções estéticas e narrativas que caracterizam a transposição em massa destes “deuses de capa”, procedida entre 1978 e 2018, dos quadrinhos para os filmes, a fim de melhor compreender tamanho fenômeno de multiplicação e consolidação.

¹ *Spin-offs* ou *sidequels* são narrativas que partem de outras narrativas, criando continuidades novas (diferentemente do que ocorre com sequências e *prequels*, por exemplo), de modo a cobrir aspectos de um universo narrativo que a obra original não aborda ou aborda periféricamente.

² Termo derivado de *sequel*, ou “sequência”, designando um filme lançado posteriormente, mas que narra eventos anteriores na cronologia interna da narrativa.

³ O termo se refere ao cinema “popular, dominante, hollywoodiano, ... comercial, de massa; ou de entretenimento” (MASCARELLO, 2006, p. 6), conforme compreendido na percepção binária que separa o cinema “hegemônico” produzido nos EUA de cinemas “alternativos”, produzidos mundo afora ou em contextos independentes de estúdios e sem o mesmo alcance comercial.

Os primeiros super-heróis emergiram das páginas das histórias em quadrinhos no final da década de 1930. Há exemplos precedentes de “heróis fantasiados” desde a literatura clássica, com *A Gesta de Robin Hood*, obra de autoria desconhecida datada do século XV, e *The Scarlet Pimpernel*, de Emma Orczy, de 1905, além dos semideuses superpoderosos, recorrentes em diversas mitologias. Conforme aponta Umberto Eco (2008, p. 246), “O herói dotado de poderes superiores aos do homem comum é uma constante da imaginação popular, de Hércules a Siegfried, de Roldão a Pantagruel e até a Peter Pan”.

Entretanto, os primeiros super-heróis oficialmente reconhecidos como tal são Superman, criado por Jerry Siegel e Joe Shuster em 1938; e Batman, criado por Bob Kane e Bill Finger em 1939 (MORRISON, 2012, p. 21-35). Em pouco tempo, outros personagens se juntariam aos primeiros e suas aventuras passariam para os meios audiovisuais por meio de seriados cinematográficos como *As Aventuras do Capitão Marvel* (William Whitney e John English, 1941), *Batman* (Lambert Hillyer, 1943) e *Captain America* (Elmer Clifton e John English, 1944). Porém, apenas com o lançamento de *Superman and The Mole-Men* (Lee Sholem, 1951) e *Batman, o Homem-Morcego* (Leslie H. Martinson, 1966), baseado na série televisiva homônima, os super-heróis viriam a ingressar no domínio do longa-metragem. A primeira leva de produções⁴ foi caracterizada pela leveza das narrativas e pelas restrições orçamentárias, dotadas de um tom⁵ permeado pelo *camp*⁶, frequentemente com certo apelo cômico. Diante das

⁴ As primeiras séries cinematográficas representando personagens que poderiam ser considerados super-heróis segundo definição empregada por Coogan (2006, p. 39) seriam *O Sombra*, *O Besouro Verde* e *Mysterious Doctor Satan*, apresentadas em 1940. As séries protagonizadas pelo Zorro entre 1937 e 1939 e *A Aranha Negra* também podem ser consideradas precursoras, já que tratavam de vigilantes mascarados característicos da literatura *pop* do início do século XX.

⁵ Compreendo aqui o “tom” de um filme segundo a definição de Katherine Thomson-Jones (2007), ou seja, as atitudes “manifestas no modo como os personagens e eventos são descritos ou retratados” em um filme, que se traduzem em um estilo e uma atmosfera emocional.

⁶ Em *Notas sobre Camp*, Susan Sontag (1987, p. 323) delimita o *camp* como uma sensibilidade estética inclinada para a artificialidade (que pode ser deliberada ou ingênua), uma interpretação performática e irônica do objeto como “objeto”, na qual temáticas são sempre apreciadas “entre aspas”. Para além do *camp*, há várias circunstâncias narrativas em que, em vez da verossimilhança, faz-se uma opção pela artificialidade, na medida em que esta apresenta um potencial expressivo desejado pelo autor (FLUSSER, 2008, p. 30) e o anti-ilusionismo estabelece o tom da obra (GUIMARÃES, 2015, p. 91).

limitações técnicas envolvendo a apresentação de superpoderes e feitos fantásticos, optava-se, geralmente, pela artificialidade, em detrimento da verossimilhança.

Superman, de Richard Donner, lançado em 1978, é um marco no estabelecimento dos super-heróis no cinema, trazendo-os para o domínio dos *blockbusters*⁷. Bem recebido pelo público e pela crítica, com 143 minutos de duração e um orçamento de 55 milhões de dólares, foi o filme mais caro produzido até então, contando com nomes então reconhecidos como Gene Hackman e Marlon Brando em seu elenco. Embora ainda possuísse, em grande parte, a leveza de seus antecessores, o filme tratava a narrativa do super-herói como uma história de formação e drama pessoal, lançando as bases para incursões de cineastas futuros neste nicho ficcional. *Superman* provava, ao menos até certo ponto, que filmes de super-herói poderiam ser extensos e dramáticos. O slogan do pôster, “*You’ll believe a man can fly*”⁸, sugere um compromisso com o princípio narrativo da verossimilhança⁹.

Quarenta anos após o lançamento de *Superman*, é possível observar que, década a década, as histórias de super-heróis têm se multiplicado exponencialmente, convertendo-se em um dos pilares do cinema hollywoodiano. Não apenas os super-heróis detêm uma parte substancial do mercado de grandes produções, como também se apropriam largamente de todos os desdobramentos mercadológicos do *mainstream*: brinquedos, artigos colecionáveis, itens de vestuário e jogos eletrônicos. Conforme argumenta Henry Jenkins:

Uma história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu

⁷ Tom Shone (2004, p. 27-28), remonta o termo *blockbuster* (“arrasa-quarteirão”) ao final da década de 1970, sendo uma das tentativas de periódicos como a *Variety*, o *New York Times* e o *Wall Street Journal*, de classificar o novo “fenômeno cultural” de filmes como *Tubarão*. Outros termos que emergiram à época para descrever estas produções, mas que não tiveram a mesma aderência, foram “*spectaculars*” (“espetaculares”) e “*super-grossers*” (“super-arrecadadores”).

⁸ Você acreditará que um homem pode voar [tradução minha].

⁹ A verossimilhança no cinema clássico, aponta Bordwell, é o princípio de que aquilo que é mostrado em cena é tido como plausível pelo espectador (1999, p. 717).

universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2009, p. 138)

Assim, dispersos entre várias formas de apreciação, estes seres superpoderosos se apossaram da cultura visual contemporânea, ao ponto de serem quase inescapáveis ao olhar. Kristin Thompson (2003, p. 98-99) argumenta que a possibilidade de sucesso comercial oferecida por certas propriedades intelectuais leva a uma “dispersão” da narrativa, que passa a ser pulverizada, não apenas em sequências, mas em *spin-offs*, sagas¹⁰ e narrativas transmidiáticas. Propriedades intelectuais que se tornam valiosas a ponto de encadear várias sequências constituem-se, então, em franquias, uma tendência que pode ter sido alimentada pelo sucesso de séries de filmes como *O Senhor dos Anéis*¹¹.

Além do volume de produções, um primeiro olhar revela também que esses filmes se diversificaram no que se refere à narrativa, à *mise-en-scène* do cinema clássico hollywoodiano e ao estilo. Todavia, enquanto contemplam particularidades, estas produções conseguiram preservar um núcleo de características fundamentais:

- 1) frequentemente se organizam em franquias, de maneira que cada filme é, ao mesmo tempo, uma narrativa fechada e parte de uma narrativa maior, replicando, de certo modo, o formato dos quadrinhos periódicos, nas quais arcos narrativos novos se sucedem aos que foram encerrados;
- 2) o primeiro filme de uma franquia é tipicamente uma “narrativa de origem”, um estudo de personagem erigido ao redor do herói, enquanto filmes posteriores tratam da emergência de novas ameaças a serem confrontadas – mais um ponto em comum com os quadrinhos periódicos;

¹⁰ Na definição de Thompson (2003, p. 102), sagas são narrativas que se expandem por vários meios – filmes, programas televisivos, jogos, romances, novelizações. Casos notáveis de sagas bem-sucedidas, conforme aponta a autora, seriam *Star Trek* e *Star Wars*.

¹¹ Franquia composta por *A Sociedade do Anel* (Peter Jackson, 2001), *As Duas Torres* (Peter Jackson, 2002), *O Retorno do Rei* (Peter Jackson, 2003), *O Hobbit: Uma Jornada Inesperada* (Peter Jackson, 2012), *O Hobbit: A Desolação de Smaug* (Peter Jackson, 2013) e *O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos* (Peter Jackson, 2014).

- 3) há uma dicotomia entre o bem e o mal na narrativa, mesmo quando o protagonista é moralmente questionável e caracterizado como “anti-herói”;
- 4) heróis e vilões são reconhecíveis visualmente, possuindo trajes específicos, normalmente acompanhados por insígnias ou cores heráldicas¹², além da dupla identidade, não obrigatória, mas comum, principalmente no caso dos heróis;
- 5) ainda no que toca o aspecto estético, há uma grande dependência de efeitos visuais (especialmente imagens geradas por computadores), figurinos e maquiagens elaboradas para representar os aspectos mais grandiosos e/ou sobrenaturais da história.

Da articulação destes componentes se forma uma linguagem própria, resultando em um nicho ou categoria. Muitos destes filmes, conforme discutirei oportunamente, são catalogados na base de dados IMDb (Internet Movie Database) sob o rótulo *ação*, menos frequentemente *aventura*, variando ainda ocasionalmente entre *horror*, *família*, *thriller*, *comédia*, *crime*, *drama*, *fantasia*, *sci-fi*, *aventura* e *ação*. É possível observar, todavia, que estes elementos apontam mais para um núcleo comum de sentido que para um artifício utilizável por outros gêneros. O diretor de *Logan* (James Mangold, 2017), afirma que sua obra, apesar de aproveitar aspectos imaginativos comuns aos filmes de super-herói, por exemplo, foi pensada para subverter algumas de suas convenções: “Eu acho que tenho um tipo de desprezo saudável por esse tipo de filme. Até mesmo pelo gênero”¹³ (MANGOLD apud COUCH, 2017, tradução minha).

O que motiva esse movimento? Em que termos se configura este nicho? Quais seriam as convenções que as caracterizam? O propósito desta tese, afinal de contas, é averiguar o que caracteriza estas produções em termos estético-narrativos, em vista da

¹² Embora a utilização de símbolos e figuras totêmicas seja comum a diversas culturas, a arte heráldica é uma prática frequentemente associada à nobreza da Europa medieval. De forma semelhante ao que ocorre com super-heróis, as cores e estampas aplicadas a escudos e outros dispositivos heráldicos eram sinalizadores de identidade para indivíduos e famílias (CROUCH, 2002, p. 28-29).

¹³ I think I have a kind of healthy contempt for this kind of film. Even the genre.

emergência do filme de super-herói enquanto gênero autônomo, como parece sugerir a fala de Mangold.

A partir deste problema, intento aferir como estas produções se caracterizam e como se construíram trazendo para a linguagem cinematográfica personagens e mundos oriundos das histórias em quadrinhos. A partir disso, disponho meus objetivos específicos da seguinte maneira:

1. delinear o conceito de super-herói em vista de sua configuração histórica;
2. analisar especificidades comuns à iconografia dos filmes arrolados;
3. identificar convenções narrativas específicas destes filmes;
4. compreender as tessituras narrativas dos super-heróis e dos vilões destas narrativas e organizá-las em tipologias.

Minha hipótese é que, para além da presença de super-heróis e vilões, estes filmes possuem uma *mise-en-scène* particular e elegem tipologias temáticas específicas, particularizando-se enquanto gênero específico. Metodologicamente, para analisar as características componentes desses filmes, tanto em termos estéticos quanto temáticos, a observação da *mise-en-scène*, portanto, é o ponto crítico, de forma que enfoco a composição dos personagens de acordo com os aspectos do figurino e da atuação, mas também por meio da iluminação e dos enquadramentos. Essa estrutura fundamenta as relações entre heróis e vilões e permite certa constituição tipológica do gênero.

No que tange ao aspecto estético-narrativo da análise, recorro a David Bordwell (1985; 1997; 2006), utilizando o conceito de estilo delineado pelo autor em *The History of Film Style*:

No sentido mais restrito, considero estilo o uso sistemático e significativo em um filme de técnicas do meio. Essas técnicas se enquadram em domínios amplos: *mise-en-scène* (encenação, iluminação, performance e cenografia); enquadramento, foco, controle da paleta de cores e outros aspectos da cinematografia; edição; e som. Estilo é, minimamente, a textura das imagens e sons de um filme, o resultado das escolhas feitas

pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas particulares.¹⁴
(BORDWELL, 1997, p. 4, tradução minha)

O estilo pode desvelar com razoável nitidez as tendências históricas da visualidade cinematográfica. Um estudo estilístico problematiza as escolhas feitas pelos cineastas em “circunstâncias históricas particulares” (BORDWELL, 1997, p. 4), revelando muito sobre como se configura uma identidade visual dentro de uma conjuntura maior: escolhas da esfera do micro (o filme enquanto obra individual), que repercutem na esfera do macro (tendências históricas do cinema). Dentre os aspectos que compõem essa segunda esfera, está a questão do gênero, responsável por muitas das decisões criativas que caracterizam uma produção.

Para Thomas Schatz (1981, p. 16), um gênero nasce de um número limitado de formas narrativas que se constituem em fórmulas, em razão de possuírem “[...] qualidades sociais e/ou estéticas únicas”¹⁵, as quais são identificáveis via um rótulo: ação, comédia, drama, entre outros. Para Peter Coogan (2006, p. 25), que aplica o conceito elaborado por Schatz para o cinema às histórias em quadrinhos, a narrativa de super-herói é um gênero constituído: “Parece claro que o gênero super-herói é um gênero autônomo, como o Western, a ficção científica, a comédia romântica, o musical e os gêneros detetivesco e gangster”¹⁶ (COOGAN, 2006, p. 29, tradução minha).

Sua argumentação parte de três pontos:

- 1) Nome: o rótulo oferece ao público uma base identificável e ampla, capaz de abrigar certas convenções. Via de regra, um gênero pode existir por algum tempo antes de ser finalmente nomeado.

¹⁴ In the narrowest sense, I take style to be a film’s systematic and significant use of techniques of the medium. Those techniques fall into broad domains: mise-en-scène (staging, lighting, performance and setting); framing, focus, control of color values, and other aspects of cinematography; editing; and sound. Style is, minimally, the texture of the film’s images and sounds, the result of choices made by the filmmaker(s) in particular historical circumstances.

¹⁵ [...] unique social and/or aesthetic qualities.

¹⁶ It seems plain that the superhero genre is a genre unto itself, like the Western, science fiction, romantic comedy, the musical, and the detective and gangster genres.

- 2) Imitação e Repetição: um gênero não pode se constituir de uma única narrativa; é fundamental que outras obras apliquem e ampliem características de obras anteriores, a fim de que estas características se convertam em convenções.
- 3) Paródia: quando as convenções associadas a um conjunto de obras se tornam conhecidas pelo público, estas obras podem ser parodiadas. A paródia é um formato narrativo auto-reflexivo, cuja apreciação depende de evocar no fruidor uma cadeia de referências já conhecidas, a fim, geralmente, de rir delas¹⁷. *Banzé no Oeste* (Mel Brooks, 1974), por exemplo, parodia o gênero *western*, da mesma forma que a saga *Johnny English* (2003-2018) parodia os filmes de espionagem como um todo, em particular as películas de James Bond.

Que convenções são essas?

Com base em um processo de plágio arbitrado pelo juiz Learned Hand (1872-1961), Coogan concluiu que, a fim de ser reconhecido como super-herói, é fundamental que um personagem possua uma missão, poderes e uma identidade, caracterizada por uma indumentária e um símbolo.

Esses três elementos — missão, poderes e identidade, ou MPI — estabelecem o núcleo do gênero. Mas, como em outros gêneros, podem existir super-heróis específicos que não demonstrem completamente esses três elementos, e heróis de outros gêneros podem exibir todos os três elementos até certo ponto mas não deveriam ser considerados super-heróis. Essa aparente indeterminação se origina na natureza do gênero.¹⁸ (COOGAN, 2006, p. 39-40)

O autor aponta ainda que Batman e Hulk, ambos amplamente reconhecidos como super-heróis, seriam exemplos deste equilíbrio delicado de elementos. O primeiro

¹⁷ Sobre o tema, ver *Uma Teoria da Paródia* (1989), de Linda Hutcheon.

¹⁸ These three elements — mission, powers, and identity, or MPI — establish the core of the genre. But, as with other genres, specific superheroes can exist who do not fully demonstrate these three elements, and heroes from other genres may exist who display all three elements to some degree but should not be regarded as superheroes. This apparent indeterminacy originates in the nature of genre.

possui inteligência aguçada e extraordinário preparo físico, mas nenhuma habilidade sobrenatural como voo; o segundo, em várias histórias, é incapaz de controlar suas próprias ações, não possuindo uma “missão” no sentido convencional – ao menos não o tempo todo. Essas ressalvas constituiriam mais flexibilizações do que exceções: em seu conjunto e extensão, as habilidades de Bruce Wayne/Batman ainda são incríveis para um homem comum, e Bruce Banner/Hulk ainda confronta vilões e frustra os planos destes, salvando terceiros, mesmo quando isso ocorre acidentalmente.

Com relação à utilização de uniformes, a ser tratada mais detidamente no segundo capítulo, há o caso da primeira edição de Quarteto Fantástico, na qual o autor, Stan Lee, pretendia inovar ao apresentar super-heróis com indumentárias normais; a partir da edição #3, porém, os personagens de Senhor Fantástico, Mulher Invisível, Tocha Humana e Coisa já apareceram trajados com macacões padronizados (MORRISON, 2012, p. 111). Coogan (2006, p. 42) aponta ainda que a “identidade secreta” é uma convenção típica, mas não fundamental.

Resta claro para Coogan, portanto, que as narrativas de super-heróis constituem seu próprio gênero. Entretanto, o autor chega a essa conclusão a partir de observações gerais do meio das histórias em quadrinhos. Descrevo, na presente tese, partir das diretrizes propostas pelo autor, um modelo analítico aplicável a um conjunto de filmes, um gênero super-herói, identificando as características formais e lugares-comuns que o definem.

Efetivamente, para discutir a composição genérica do super-heróis, articulo motivos estéticos e temáticos. Edward Buscombe (2003, p. 14), partindo da teoria literária, sugere que um gênero deve ser pensado dentro de um conjunto de formas internas e externas, referindo-se, respectivamente, à iconografia da obra e aos seus temas. Rick Altman (2003, p. 34), por sua vez, empresta termos da linguística, descrevendo o gênero como uma articulação tanto de elementos “semânticos” (a forma fílmica descrita na *mise-en-scène*, na atuação e na montagem) quanto de elementos “sintáticos” (a estruturação e as relações de sentido estabelecidas entre os elementos constitutivos do filme).

É crucial para o estudo destes filmes compreender sua relação com os quadrinhos. São, no sentido mais amplo, adaptações, pois se apropriam de personagens e cenários oriundos de outra mídia, mas raramente emprestam dela histórias completas ou edições específicas. Como aponta Guimarães (2012, p. 13), na maioria dessas produções, julga-se fiel uma adaptação quando ela traduz para as telas a “essência” do personagem, e não os fatores estruturais da linguagem das páginas impressas. Adaptações desse tipo trabalham, em geral, com um jogo de referências, releituras e reformulações, ao mesmo tempo atendendo o espectador que tem pouco ou nenhum conhecimento acerca do universo apresentado e fornecendo ao “iniciado” a experiência que Linda Hutcheon (2006, p. 4-5) caracterizou como “repetição com variação”. Ou seja, a observação de elementos previamente conhecidos com um potencial expressivo diferenciado parece ser a norma.

Hutcheon (2006, p. 121) afirma ainda que adaptações funcionam de forma semelhante a gêneros, à medida que estabelecem regimes de normas e expectativas para o público. Burke (2015, p. 116) leva adiante essa comparação, elaborando a ideia de que a adaptação de quadrinhos é um gênero em si, o *comic book movie*. O autor traça uma linha evolutiva do herói fílmico hollywoodiano, que começaria com o *cowboy* do *western*, passando pelo vigilante urbano da década de 1970 e pelo herói de ação das décadas de 1980 e 1990, culminando em um *boom* de super-heróis nos 2000, justamente quando outros modelos de heróis de ação perdem proeminência nas telas (BURKE, 2015, p. 93-97).

Assim, para Burke, mesmo filmes que não são protagonizados por super-heróis são, à sua maneira, narrativas de super-herói, individualistas e guiadas para a ação e para uma visualidade bombástica e pitoresca, traduzindo para o estilo cinematográfico a visualidade dos quadrinhos: paleta de cores, enquadramentos e ângulos que remetem a vinhetas, por exemplo. Por outro lado, pautar um gênero em expectativas vagas do público acerca da estética do filme e da “trajetória do herói”, ainda que essas expectativas tenham certamente um peso mercadológico, gera questionamentos:

- 1) Todo filme que empresta convenções visuais dos quadrinhos, em algum momento, é um *comic book movie*, ainda que seja criado a partir de um

roteiro original, como *Super-Herói: O Filme* (Craig Mazin, 2008), *Super* (James Gunn, 2011) e *Hancock* (Peter Berg, 2008)?

- 2) O que dizer de filmes que adaptam histórias em quadrinhos, mas escapam a essas convenções de estilo? Como enquadrar na mesma categoria filmes tão distintos como *Azul é a Cor Mais Quente* (Abdellatif Kechiche, 2013), *300* (Zack Snyder, 2007) e *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (Edgar Wright, 2010)?

Assim, delimito meu objeto de forma conceitualmente objetiva. Primeiramente, os filmes selecionados atendem aos três pontos levantados por Coogan (MPI), posto que estes constituem um “núcleo duro”: os super-heróis devem ter missão, poder e identidade. Em segundo lugar, restringi meu *corpus* aos longas-metragens *live-action* produzidos para o cinema estadunidense, excluindo, portanto, filmes independentes, produções para o *YouTube*, para a televisão ou *direct-to-video*¹⁹, assim como séries e produções cinematográficas de outras nacionalidades. Animações também foram excluídas, mesmo longas-metragens feitos para o cinema²⁰.

Também desconsidere as adaptações de quadrinhos que não são narrativas de super-herói: dramas como *Anti-herói Americano* (Shari Springer Berman e Robert Pulcini, 2003), assim como *Estrada para Perdição* (Sam Mendes, 2002), um *thriller* criminal, são exemplos dos casos que não integram o *corpus* da análise. O protagonista de *Constantine* (Francis Lawrence, 2005), um detetive que trabalha com ocorrências sobrenaturais, apresenta algumas das características que enunciei, mas sua caracterização não constitui uma *persona* ou uma iconografia particularmente distintiva. Semelhante é o caso de *Dylan Dog* (Kevin Munroe, 2011). Há também exemplos de super-heróis originais, criados especialmente para o cinema, que nunca protagonizaram histórias em quadrinhos, ou foram adaptados para este universo apenas depois de estrelarem filmes, com a finalidade de explorar o sucesso dos personagens no cinema. *As Aventuras de Buckaroo Banzai* (W.D. Richter, 1984) é um exemplo deste caso.

¹⁹ Produções dirigidas ao consumo doméstico, comercializadas em formato VHS, DVD ou BD.

²⁰ Um exemplo de longa-metragem cinematográfico de animação seria *Batman: A Máscara do Fantasma* (Bruce Timm, Eric Radomski, 1993).

Por fim, limitei meu objeto a filmes que se apropriam de personagens dos dois selos editoriais estadunidenses mais conhecidos, Marvel Comics²¹ e DC Comics²², haja vista que a trajetória descrita por estes filmes ao longo das últimas décadas tem sido marcada pela competitividade entre os dois selos, competitividade essa já existente anteriormente no meio editorial. Quando, em 2008, a Marvel inaugurou seu universo cinematográfico integrado com *Homem de Ferro* (Jon Favreau, 2008), criando um ambiente narrativo único, no qual todos os seus filmes estão conectados, chamado MCU (*Marvel Cinematic Universe*), a proposta foi imitada pela DC, que inaugurou o DCEU (*DC Extended Universe*) com o lançamento de *Homem de Aço* (Zack Snyder, 2013).

O *corpus* de minha análise consiste, portanto, de 66 longas-metragens, produzidos entre 1978 e 2018. *Superman* desempenha o papel de marco inaugural, porque é a partir dele que super-heróis passaram a figurar produções de alto orçamento, conforme discutirei mais atentamente no primeiro capítulo. Teria sido este filme responsável por estabelecer convenções estéticas e temáticas fundamentais para os filmes de super-herói das últimas quatro décadas?

Para responder estas questões, organizei esta tese em cinco capítulos.

O primeiro, intitulado *Super-heróis e a sétima arte: a formação de um gênero*, delimita o conceito de super-herói e rastreia sua presença nos quadrinhos e na mídia cinematográfica, desde a criação do personagem Superman, em 1938, até o *boom* de superproduções que caracterizou as duas primeiras décadas do século XXI. A ideia deste levantamento é a exposição dos títulos observados neste trabalho, situando-os historicamente, e a promoção de um balanço crítico da trajetória da formação do gênero, estabelecendo as bases para as análises estéticas e temáticas que desenvolverei a seguir.

²¹ Editora fundada em 1939 como Timely Comics. A empresa foi repaginada na década de 1960, quando mudou de nome e lançou boa parte de seus personagens de maior sucesso, como o Homem-Aranha, o Quarteto Fantástico e os X-Men. Atualmente a editora é parte do conglomerado de comunicações Disney.

²² Fundada em 1934 como National Allied Publications, é atualmente uma empresa subsidiária do conglomerado Warner. A DC abriu o mercado editorial para os super-heróis ao introduzir o Superman em 1938 e o Batman em 1939.

O segundo capítulo, *Mise-en-scène do espetáculo: imagética dos filmes de super-herói*, avaliar a questão do estilo nos filmes relacionados, tal como entendida por Bordwell (1985, p. 50), em busca de padrões e variações, delimitando o que constitui um filme de super-herói do ponto de vista da textura audiovisual, especialmente da *mise-en-scène* – cenografia, iluminação, caracterização e atuação. Trata-se, portanto, de um estudo da visualidade, uma leitura das “formas externas” do filme; em outras palavras, trata-se de lançar luzes sobre a “semântica” fílmica.

O terceiro capítulo, *Caminhos narrativos e a forja do herói*, tece uma análise do lugar do super-herói na narrativa fílmica, descrevendo categorias elementares para os filmes abordados, incluindo: 1) o paradigma da narrativa de origem, como apresentação do herói ao espectador; 2) o “preparo” do herói, envolvendo as etapas de treinamento e elaboração que precedem o ingresso do herói na ação; e 3) a reatividade da vilania, referindo-se ao postulado de que, uma vez apresentado o herói, vilões progressivamente mais ameaçadores se colocarão em seu caminho.

Introduzidas essas configurações narrativas, o quarto capítulo, *Heróis e heróis: deuses, temerários, guardiões silenciosos e mercenários*, aprofunda a discussão acerca da natureza do heroísmo, propondo um quadro de tipologias para o super-herói no cinema. Comparando diferentes posturas narrativas com relação ao lugar do protagonista em seu universo, este quadro opera a partir dos seguintes casos: o herói reprimido, o herói redimido, o herói redentor e o herói em crise.

O quinto capítulo, *Heróis e vilões: maniqueísmo e a construção dos arquétipos*, examina uma questão central à narrativa de super-herói: o maniqueísmo expresso na luta entre heróis e vilões. Tratando dos conceitos de bem e mal no horizonte do cinema hollywoodiano, problematizo dois pontos principais: o que constitui a vilania e quais são os casos em que se pode observar uma subversão da ordem mais simples bem/mal, de modo a relativizar estes polos.

Os heróis que consumimos dizem muito a respeito de nós mesmos e da cultura hegemônica que os emite continuamente, empregando para tal a indústria cinematográfica hollywoodiana, ainda dominante no cenário cultural global. Intencionalmente ou não, estes heróis pairam sobre nós como Aquiles e Hércules,

modelando-nos, enaltecendo ideias que não são apolíticas, mas também não são estáticas ou mesmo coerentes o tempo todo. Através de uma complexa economia cultural, tais produções cumprem os papéis que os mitos cumpriram reiteradas vezes ao longo da história humana: divertem-nos, chocam-nos, apresentam a nós, simultaneamente, o que há de mais pífio e impotente acerca de nossa condição humana e o que nela reside de mais imponente, permanente e otimista.

Se para mais nada, narrativas de super-herói servem para dirigir nossos olhos para aspectos muito elementares da natureza humana, tanto os mais positivos e elevados quanto os mais destrutivos. Em seus melhores momentos, elas nos levam a questionar a natureza do bem e do mal, a investigar como a vida e a arte dialogam para produzir figuras icônicas, que saem dos domínios da imaginação para invadir nossa realidade com contornos hiperbólicos. Esta é a história de um conjunto de narradores e narrativas que se esforçam para nos fazer acreditar que um ser humano é capaz de voar.

1 SUPER-HERÓIS E A SÉTIMA ARTE: A FORMAÇÃO DE UM GÊNERO

“Se você se tornar mais do que um mero homem, se você se dedicar a um ideal e se eles não puderem parar você, então você se torna algo totalmente diferente... Uma lenda, Sr. Wayne.”

(Ra's al Ghul, *Batman Begins*, 2005)

Para delimitar o que caracteriza o filme de super-herói, é necessário observar como se construiu historicamente o referido gênero e como este conquistou seu espaço na mídia cinematográfica. Assim, abordo duas questões centrais neste capítulo. Primeiramente, tratarei das origens do conceito de super-herói nas histórias em quadrinhos. Na sequência, apresento aspectos de sua trajetória histórica 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 e, finalmente, a consolidação do gênero a partir dos anos 2000.

1.1 Capas, *collants* e superpoderes: as origens do 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 galeria de seres superpoderosos, heróis folclóricos e vigilantes mascarados, cujos vestígios são visíveis em sua tessitura.

Como sugere Norval Baitello Junior (2005, p. 53-55), vivemos na era da iconofagia, do consumo intensificado de imagens, uma era que propiciou o florescimento dos quadrinhos e do cinema, mas o código genético dessas imagens remete à Antiguidade. A partir da tríade conceitual de Coogan (2006, p. 39), conforme debatida na introdução, composta por poderes/habilidades, missão e identidade, é possível rastrear várias referências.

Primeiramente, a questão dos poderes e das fragilidades. Conforme já foi mencionado, o herói dotado de força sobrenatural é encontrado em culturas antigas, de modo que precede os meios de comunicação de massa. Este herói, comumente caracterizado também por fraquezas específicas, manifesta-se em formas tão antigas quanto Sansão e o semideus grego Hércules. Da mesma forma, a *Epopéia 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, um semideus onisciente e de proporções anatômicas colossais (LOCICERO, 2008, p. 10). Convenções narrativas do gênero super-herói remontam aos heróis da Antiguidade, conforme sugere Coogan:

Convenções específicas do gênero super-herói definitivamente têm raízes em histórias de heróis mitológicos e lendários, particularmente nos poemas épicos que recontam seus contos. A força de Sansão serviu diretamente como inspiração para a do Superman. Sua fraqueza, o corte do cabelo, pode ser um arquétipo não-reconhecido para as vulnerabilidades que afligem os super-heróis, como a kryptonita. Outros homens fortes mitológicos não possuem tais fraquezas porque sua força nasceu com eles e geralmente vem de uma relação de sangue com o divino, como Hércules sendo o filho de Zeus, por exemplo.²³ (COOGAN, 2006, p. 117-118, tradução minha)

Assim, tal como os poderes são uma convenção antiga, também o são as restrições a estes poderes. Assim como a kryptonita enfraquece o Superman e a cor amarela coloca em xeque os poderes do Lanterna Verde (BARKMAN, 2011, p. 193), Sansão tem sua força extraordinária anulada pelo corte de seus cabelos (JUÍZES, 16:19). De forma semelhante, tanto o herói da *Ilíada*, Aquiles, quanto o protagonista de *A Canção dos Nibelungos*, Siegfried, eram indestrutíveis, a não ser por uma parte de seus corpos – no caso de Aquiles, os calcanhares, no de Siegfried, uma pequena parte de suas costas (MOORMAN, 1971, p. 112).

²³ Specific conventions of the superhero genre have definite roots in stories of mythological and legendary heroes, particularly in the epic poems that retell their tales. Samson's strength served directly as inspiration for Superman's. His weakness, a haircut, may be an unacknowledged archetype for the vulnerabilities that afflict superheroes, such as kryptonite. Other mythological strongmen do not have such weaknesses because their strength is inborn and generally comes from a blood relationship with the divine, as Hercules is the son of Zeus for example.

Coogan (2006, p. 118) aponta ainda outra convenção cujas raízes podem ser detectadas entre os heróis da Antiguidade: o parceiro, ou *sidekick*, que acompanha o protagonista em suas incursões, servindo como herói associado e confidente pessoal. Assim como Batman conta com Robin em suas aventuras nos quadrinhos, Gilgamesh dispunha da companhia leal de Enkidu e Aquiles da amizade e parceria guerreira de Pátroclo. Exemplos posteriores seriam encontrados na literatura e outras mídias, como as relações estabelecidas entre Don Quixote e Sancho Pança e Sherlock Holmes e Dr. Watson²⁴.

Outro ponto importante na classificação conceitual de super-herói é sua missão. Estar envolvido em uma tarefa ou desafio, todavia, não é exclusividade de uma única categoria de personagem, pois a própria definição de missão pode ser elástica: 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 seus familiares (LOEWEN, 1999, p. 33), mas muitas das suas atribuições, como a destruição de feras ameaçadoras e do tirano Diomedes, acabaram por beneficiar outras pessoas. A narrativa dos trabalhos de Hércules se tornou suficientemente conhecida para ser parodiada por obras como *Os 12 Trabalhos de Asterix* (René Goscinny e Albert Uderzo, 1976).

Para refletir sobre o papel crucial da missão na trajetória heroica, cito *The Hero with a Thousand Faces*, trabalho no qual Joseph Campbell (2004) propôs a estrutura conhecida como 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 uma cadeia de desafios, até a obtenção de sua recompensa e seu retorno, quando a ordem do mundo é, de alguma forma, restabelecida (CAMPBELL, 2004, p. 227). Na etapa do chamado à aventura se estabelece a tarefa que o herói deve cumprir. A natureza desta missão varia conforme a narrativa, como sugere Christopher Vogler (2007), que aplicou o modelo de Campbell à escrita de roteiros cinematográficos:

²⁴ Duplas encontradas, respectivamente, nas obras *El ingenioso hidalgo don Quixote de la Mancha*, de Miguel de Cervantes, e *A Study in Scarlet*, de Arthur Conan Doyle.

Em tramas de vingança, o Chamado à Aventura é frequentemente um agravo que deve ser corrigido [...]. Em comédias românticas, o Chamado à Aventura pode ser o primeiro encontro com alguém especial, mas irritante, que o herói ou heroína deve buscar e se debater com.²⁵ (VOGLER, 2007, p. 11, tradução minha)

No caso dos super-heróis, todavia, a missão implica necessariamente em um ato “heroico”, ou seja, na defesa de outras pessoas e/ou suas causas. Coogan afirma:

A convenção da missão é essencial para o gênero super-herói porque alguém que não age altruisticamente para auxiliar outrem em tempos de necessidade não é heroica e, portanto, não é um herói. Todavia não é única ao gênero. A missão do Superman é ser um “campeão dos oprimidos... jurado a devotar sua existência a ajudar os que precisam”, isto é, a “beneficiar a humanidade” (Siegel, Action Comics #1 June 1938, 1).²⁶ (COOGAN, 2006, p. 31, tradução minha)

Assim, o super-herói estabelece como meta um “bem maior” ou a defesa de interesses externos a si próprio, de forma semelhante ao príncipe troiano da *Ilíada*, Heitor, que luta incansavelmente pela defesa de sua cidade (LOCICERO, 2008, p. 84), ou o Robin Hood de *A Gest of Robyn Hode*, que ataca os clérigos ricos e o xerife de Nottingham, representados como agentes de opressão (OHLGREN, 2005, p. 356). Outros heróis da literatura *pulp*²⁷ do início do século XX apresentam características altruístas (COOGAN, 2006, p. 149-150) e podem ser considerados predecessores dos super-heróis neste sentido, como o Zorro de Johnston McCulley.

²⁵ In revenge plots, the Call to Adventure is often a wrong which must be set right [...]. In romantic comedies, the Call to Adventure might be the first encounter with the special but annoying someone the hero or heroine will be pursuing and sparring with.

²⁶ The mission convention is essential to the superhero genre because someone who does not act selflessly to aid others in times of need is not heroic and therefore not a hero. But it is not unique to the genre. Superman’s mission is to be a “champion of the oppressed...sworn to devote his existence to helping those in need,” i.e. to “benefit mankind” (Siegel, Action Comics #1 June 1938, 1).

²⁷ Publicações sensacionalistas de fantasia, horror ou ficção científica, populares ao longo da primeira metade do século XX; o nome *pulp* é uma referência à polpa de celulose em que eram impressas, um material barato que permitia sua veiculação em larga escala (MACHADO, 2012, p. 9).

Isto conduz ao terceiro ponto da tríade de Coogan: a identidade. Novamente, a genealogia é extensa. Figuras do herói grego Hércules frequentemente o apresentam usando capa e capuz feitos a partir da pele do Leão de Nemeia (STRAWN, 2005, p. 108), e Robin Hood e seus homens usavam vestes verdes (WALTZ, 2013, p. 388), mas essa 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, ambos personagens criados no início do século XX, utilizavam 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 personagem²⁸ usava uma fantasia para ocultar sua identidade secreta e se dedicava a combater “todas as formas de cobiça e crueldade” (MOYA, 1993, p. 113). Como afirma Coogan (2006, p. 11), o Fantasma é um predecessor do gênero, e não um super-herói consumado, e se encaixa ainda no gênero dos *mystery men*, tal qual o Zorro, o Pimpinela Escarlata, o Sombra e o Cavaleiro Solitário. Estes vigilantes mascarados possuíam habilidades extraordinárias, mas não sobrenaturais, e suas indumentárias não possuíam caracteres de identificação tão sintéticos e reconhecíveis como os emblemas estampados nas vestes de heróis posteriores.

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. Somente quando a tira inaugural do Superman foi publicada em 1938, o personagem se destacou por encadear todos os pontos componentes da tríade de Coogan:

²⁸ É válido observar que o Fantasma não é apenas *um* personagem, mas vários, já que o título e o traje do “espírito que anda” eram secretamente passados de pai para filho, dando aos malfeitores a ilusão de que ele era imortal.

A Missão está presente nas vinhetas seis e sete, “Cedo Clark decidiu que ele deveria aplicar sua força titânica a canais que beneficiariam a humanidade”, e “Superman! Campeão dos oprimidos, o prodígio físico que jurou dedicar sua existência a ajudar os que necessitam!”. Os poderes estão evidentes nas vinhetas três a seis, nas quais o bebê Clark ergue uma poltrona sobre a cabeça e é explicado que o Clark adulto pode “saltar 1/8 de uma milha; contornar um edifício de vinte andares... levantar pesos tremendos... correr mais depressa que um trem expresso... e nada menos que uma bala explosiva poderia penetrar sua pele!” (elipses originais). A identidade emerge com o nome “Superman” e o agora famoso traje.²⁹ (COOGAN, 2006, p. 175, tradução minha)

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, “o nerd, o néscio, o quatro-olhos, a pacata sombra do confiante Homem de Aço” (MORRISON, 2012, p. 26). Embora tivesse poderes relativamente limitados em sua primeira aparição, o herói era incrivelmente forte, como sugere a imagem de capa da *Action Comics* (FIGURA 1), e agia em defesa de trabalhadores comuns e vítimas de violência doméstica.

Revelado o sucesso do personagem, o modelo logo 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 e Namor, em 1939, o Lanterna Verde, o Flash, o Capitão Marvel e o Poderoso Átomo, em 1940, o Capitão América e a Mulher-Maravilha, em 1941, e a Canário Negro, em 1947 (MORRISON, 2012, p. 47-61). Ao longo deste processo, dois selos editoriais se consolidariam com sucesso no mercado dos quadrinhos e, posteriormente, no cinema: DC Comics e Marvel Comics. Este sucesso estaria intimamente associado à figura do super-herói.

²⁹ Mission is present in panels six and seven, “Early Clark decided he must turn his titanic strength into channels that would benefit mankind”, and “Superman! Champion of the oppressed, the physical marvel who had sworn to devote his existence to helping those in need!”. Powers are evident in panels three through six in which the baby Clark lifts an armchair above his head and it is explained that the adult Clark can “leap 1/8th of a mile; hurdle a twenty story building... raise tremendous weights... run faster than an express train... and that nothing less than a bursting shell could penetrate his skin!” (original ellipses). Identity comes with the name “Superman” and the now famous costume.

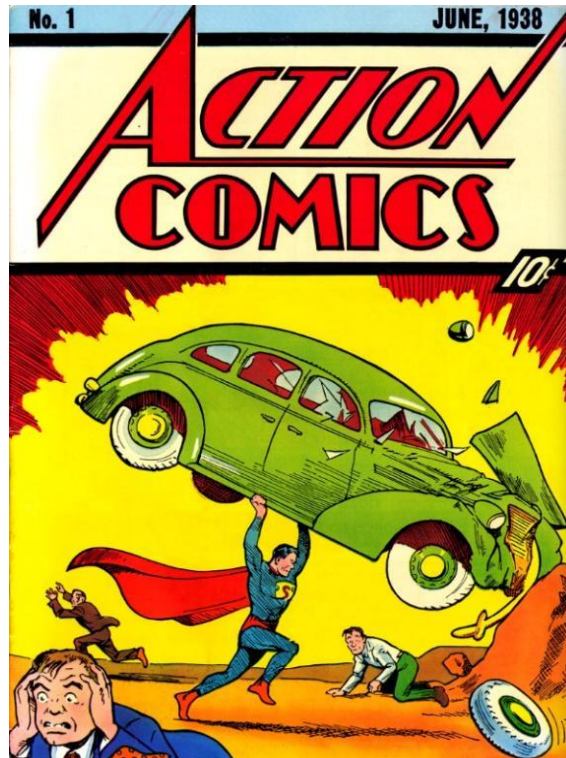


FIGURA 1 – Capa da Action Comics nº 1.

FONTE: <https://commons.wikimedia.org/>

O ciclo de vida dos super-heróis nos quadrinhos, marcado por flutuações de mercado e mudanças de estilo, frequentemente é dividido em “eras”, sendo que a divisão mais tradicional abrange quatro: Era de Ouro, Era de Prata, Era de Bronze e Era de Ferro. Para Coogan, estas compreendem, respectivamente: 1) o estabelecimento das convenções do gênero; 2) a familiarização do público e dos artistas com as convenções estabelecidas; 3) a agregação de floreios formais e estilísticos; 4) a conversão destes floreios, cada vez mais acentuados, no próprio conteúdo das obras (COOGAN, 2006, p. 193-194). Cronologicamente, as eras são comumente organizadas da seguinte maneira:

O gênero super-herói foi, no passado, dividido em várias eras pela indústria dos quadrinhos e por colecionadores para propósitos mercadológicos. A visão tradicional identificou a Era de Ouro em torno de 1938-1956, a Era de Prata em 1956-1971, a Era de Bronze em 1971-1980 e a Era de Ferro em 1980-2000 (embora outros tenham

caracterizado 1980-presente como Idade das Trevas).³⁰ (GIBSON et al., 2015, p. 2-3, tradução minha)

Coogan estabelece ainda outras duas categorias. A primeira, que o autor classifica como “Era Antediluviana”, compreende todo o período formativo que precede a Era de Ouro, quando são dispostas as convenções que se uniriam para a formação do gênero, incluindo principalmente os heróis *pulp* (2006, p. 193). A segunda era sugerida por Coogan, a “Renascença”, é situada a partir dos anos 2000, quando as convenções do gênero são reestabelecidas (2006, p.194).

O autor aponta como sintoma desta Renascença — ou talvez como fator que contribuiu para a mesma, uma relação de trocas transmidiáticas, mais especificamente a crescente presença de adaptações de super-heróis para o cinema, começando com *X-Men* (Bryan Singer, 2000) (COOGAN, 2006, p. 1-2). A proliferação de adaptações bem-sucedidas parece pontificar a relevância destes personagens para a cultura pop, atingindo novos públicos com a mudança de plataforma.

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, não muito tempo depois de Superman estampar as páginas dos quadrinhos ao final da década de 1930.

1.2 A travessia para o 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; GLUT, 1973, p. XVII). Surgindo nas primeiras décadas do século XX, ainda um período experimental para o cinema estadunidense, estes “filmes em série” convidavam o público a retornar semanalmente para um novo capítulo repleto de ação e aventura. Cada episódio, por sua vez, era encerrado com um *cliffhanger*, um momento de

³⁰ The superhero genre has, in the past, been broken down into various ages by the comics industry and collectors for marketing purposes. The traditional view identified the Golden Age as 1938-1956, the Silver Age 1956-1971, the Bronze Age 1971-1980 and the Iron Age 1980-2000 (although others have characterized 1980-present as the Dark Age).

absoluta tensão, cuja resolução só seria apresentada na semana seguinte (CLINE, 1984, p. 1-2).

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 de seriados regularmente, enquanto os filmes “A” eram reconhecidos por seus méritos técnicos e estéticos em outras publicações especializadas. Em parte, essa situação se justificava por causa das 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 (1984, 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: “um Herói, uma Heroína, um Vilão, seus Capangas, uma Recompensa e os Perigos”³¹ (CLINE, 1984, p. 4, tradução minha).

Assim, a matéria-prima dos seriados era um conjunto de convenções bem-estabelecidas, que não demorou a buscar referências na literatura *pulp* e nas histórias em quadrinhos. O sucesso de heróis como Superman e Batman, que em poucos anos se converteram em figuras conhecidas, permitia que estes e outros personagens fossem rapidamente transportados dos quadrinhos para outros meios. 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.

O primeiro super-herói a fazer a travessia para as telas foi o Capitão Marvel (CLINE, 1984, p. 22). Com 12 episódios, *Adventures of Captain Marvel*, dirigido por

³¹ “[...] a Hero, a Heroine, a Villain, his Henchmen, a Prize and the perils.”

William Witney e John English, era uma produção da Republic Pictures e chegou aos cinemas estadunidenses em 1941. A Republic também produziu *Captain America*, uma série de 15 capítulos dirigida por Elmer Clifton, John English. Uma empresa concorrente, a Columbia Pictures, lançou *Batman* em 1943, dirigido por Lambert Hillyer, *Superman* (Spencer Bennet, 1948), *Batman and Robin* (Spencer Bennet, 1949) e *Atom Man vs. Superman* (Spencer Bennet, 1950), com 15 episódios cada.

Além dos quadrinhos de super-herói, os seriados cinematográficos buscavam referências nas revistas *pulp*, apelando ao público das matinês, composto principalmente por jovens (SCOLARI et al., 2014, p. 51). Eram, acima de tudo, produções B, com orçamentos reduzidos, ênfase na ação e no aspecto atlético e jovial dos heróis. Os efeitos especiais da época, ainda que limitados, davam conta de criar uma atmosfera de fantasia e/ou ficção científica. Surgidos no mesmo contexto, os heróis superpoderosos dos quadrinhos e os seriados tinham muito em comum, e se complementavam com grande efeito.

Todavia, entre as décadas de 1940 e 1950, enquanto a televisão ganhava espaço, os seriados cinematográficos entrariam em declínio (SCIVALLY, 2008, p. 45). Sobre este estado de transição, Blair Davis (2017, p. 165) argumenta que por volta de 1950 a frequência dos cinemas diminuiu, principalmente em razão da concorrência oferecida pela televisão. Além disso, em 1948, a Suprema Corte dos EUA baixou o “Decreto *Paramount*”, que impedia os grandes estúdios de acoplarem filmes B às vendas de filmes A para os teatros, de modo que os cinemas poderiam optar por exibir sessões de um único filme, descartando os seriados.

Rapidamente, as adaptações de quadrinhos assumiram novas formas. Um primeiro exemplo foi *Superman and The Mole-Men* (Lee Sholem, 1951) (FIGURA 2), produzido pela Lippert Pictures com o propósito de promover e arrecadar fundos para a série televisiva *Adventures of Superman* (SCIVALLY, 2008, p. 48), que seria transmitida de 1952 a 1958. Com 58 minutos de duração, seria o primeiro longa-metragem a ser protagonizado pelo Superman.

A narrativa adota elementos de ficção científica: seres de forma humanoide — os “homens-toupeira” do título — emergem à superfície quando sua morada subterrânea é

atingida por um aparelho de prospecção de petróleo. A população local fica aterrorizada e se organiza para matar os humanoides subterrâneos, e Superman precisa intervir para defendê-los. Embora o tom do filme seja predominantemente sério, ainda era uma produção de baixo orçamento³² (KINNARD, 1998, p. 159).



FIGURA 2 – Pôster de Superman and The Mole-Men.

FONTE: <http://www.imdb.com/>

O próximo marco dos super-heróis no cinema também seria fruto de uma relação estreita entre as mídias cinematográfica e televisiva: *Batman, o Homem-Morcego* (Leslie H. Martinson, 1966) (FIGURA 3). Contudo, enquanto a adaptação do personagem Superman foi filmada com o propósito de fornecer uma plataforma de impacto para o lançamento de uma nova série televisiva, o primeiro filme de Batman buscava explorar o sucesso de um universo já estabelecido na popular série *Batman*,

³² O orçamento estimado da produção é de US\$ 275 mil. Para fins de comparação: *O Dia em que a Terra Parou* (Robert Wise), ficção científica produzida no mesmo ano que *Superman and The Mole-Men*, dispunha de um orçamento quatro vezes maior (IMDB, 2017).

produzida por William Dozier para a *American Broadcasting Company* (ABC), veiculado entre 1966 e 1968.

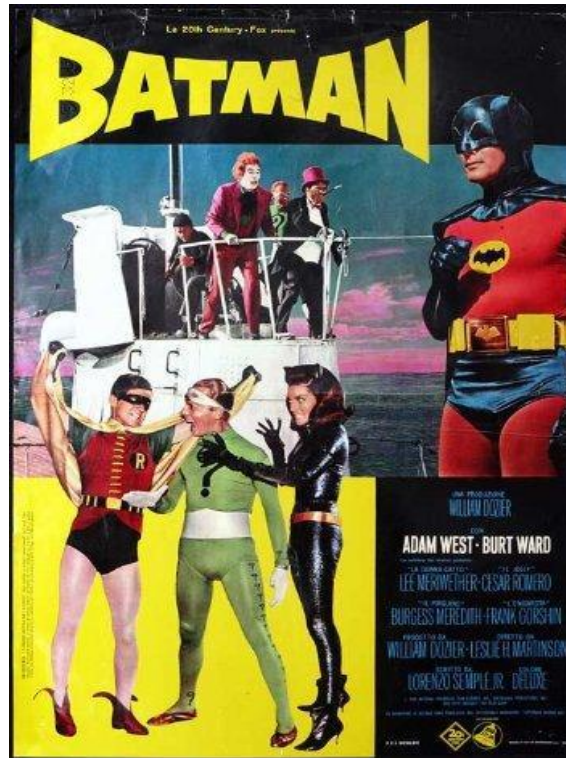


FIGURA 3 – Pôster de Batman, o Homem-Morcego.

FONTE: <http://www.imdb.com/>

Conforme comenta Reinhard (2013, p. 59), o contexto em que o 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*, como Andy Warhol e Roy Lichtenstein, 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.

Em outras palavras, *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. 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.

Eventualmente, essa versão icônica se revelaria bem-sucedida em estabelecer a presença do super-herói na cultura *pop*, ao mesmo tempo cristalizando sua imagem como produto infantil e ingênuo ou autoconsciente e burlesco. Will Brooker (2001, p. 171-172) argumenta que versões posteriores do personagem, tanto nos quadrinhos quanto no cinema, buscaram negar o Batman da série e do filme da década de 1960, tornando-o mais sério ou sombrio, conforme discuto adiante.

No cinema, a trajetória do Batman se ampliaria para a agenda dos super-heróis enquanto categoria ficcional. Super-heróis já haviam se revelado bem-sucedidos 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.

1.3 A emergência do *blockbuster* de super-herói: 1970-1990

A década de 1970 foi um período de transição para os estudos acerca do cinema hollywoodiano. Após o florescimento do “cinema de arte estadunidense”, representado por nomes como Martin Scorsese e Francis Ford Coppola, emergia neste período uma nova categoria, a do *blockbuster*, representada por filmes como *Tubarão* (Steven Spielberg, 1975) e *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977). Esta emergência caracterizaria a configuração de uma Nova Hollywood³³.

³³ O termo em si é problemático por sua dubiedade. Como apontado por Mascarello (2006, p. 336), a classificação Nova Hollywood foi usada inicialmente para descrever o *American Art Film* produzido entre 1960 e 1970 por diretores como Robert Altman e Martin Scorsese, sendo subsequentemente aplicado ao *blockbuster*.

Nas palavras de Mascarello,

[...] 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. Essa produção pós-1975 se define pelo abandono progressivo da pujança narrativa típica do filme hollywoodiano até meados de 1960, e também por assumir a posição de carro-chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada, daí em diante, à cadeia maior da produção e do consumo midiáticos (cinema, TV, vídeo, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos etc). (MASCARELLO, 2006, p. 336)

Este contexto favoreceu 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. 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*. Se o filme de super-herói pode ser pensado como um gênero autônomo, as raízes para sua configuração como tal se encontram na guinada do cinema clássico para o *blockbuster*.

Booker (2007, p. 182-183) aponta essa mudança de curso como uma tendência própria da subjetividade pós-moderna, que assume o desengajamento da realidade como uma característica fundamental. Assim, convergiram o interesse por entretenimento espetacular e o desenvolvimento tecnológico necessário para a criação do mesmo, em conformidade com o que será debatido no segundo capítulo. As condições estavam dispostas para o ingresso dos super-heróis no cinema *mainstream* de forma decisiva, e Superman, tal como nos quadrinhos, seria o primeiro.

Os filmes de quadrinhos mal constituíam um gênero na era dos grandes estúdios, mas eles tornaram-se uma peça central com a chegada do blockbuster. Antes dos 1970 quase todas as adaptações de tiras e revistas em quadrinhos haviam sido filmes-B. (Uma exceção é o protótipo O Príncipe Valente, de 1955.) Quando se tornou evidente que a audiência dos megafilmes era amplamente composta por adolescentes, grandes produções começaram a adaptar personagens dos quadrinhos, e Superman: O Filme (1978) provou que tais projetos

podiam atrair grandes públicos.³⁴ (BORDWELL, 2006, p. 54, tradução minha)

Conforme mencionado na introdução, *Superman*, de Richard Donner, dispunha de um orçamento multimilionário e astros reconhecidos em seu elenco (FIGURA 4).

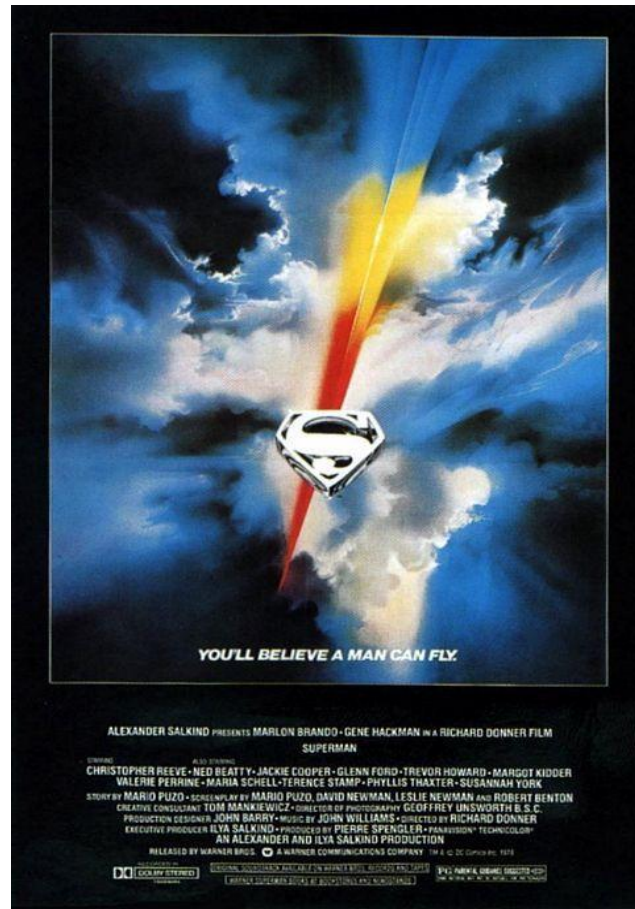


FIGURA 4 – Pôster de Superman.

FONTE: <http://www.imdb.com/>

³⁴ Comic-book movies were scarcely a genre in the studio era, but they became a central one with the arrival of the blockbuster. Before the 1970s nearly all live-action adaptations of cartoon strips and comic books had been B-pictures. (An exception is the protocamp *Prince Valiant*, 1955.) When it became evident that the audience for megapictures was largely teenagers, major productions began drawing on comic-book characters, and *Superman: The Movie* (1978) proved that such projects could attract large audiences.

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 a música de John Williams, renomado por seu trabalho em *Tubarão* e *Guerra nas Estrelas*. O slogan apresentado no pôster do filme, “Você acreditará que um homem pode voar” prometia, para além do espetáculo escapista de efeitos visuais impressionantes, um super-herói verossímil.

Além de ser superpoderoso, Superman 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 identidade visual buscava a grandiosidade e a verossimilhança, o tom era idealista. Ao mesmo tempo que o personagem era trazido para um cenário contemporâneo, a referência à sua criação, em 1938, parece um clamor nostálgico pela moralidade simples e maniqueísta da ficção de décadas anteriores. A combinação de visualidades grandiosas e um senso simplista de moralidade demonstraram ter apelo junto ao público.

Superman solidificou a mudança cinematográfica que *Guerra nas Estrelas* e *Tubarão* tinham iniciado nos anos anteriores. Estúdios que tinham feito dúzias de filmes, cada qual apelando para um público diferente, podiam agora fazer um punhado de filmes que apresentavam atrativos visuais suficientes para saciar os desejos escapistas de todos.³⁵ (ROSSEN, 2008, p. 116, tradução minha)

O sucesso de *Superman* abriria espaço para novos filmes, mas os desdobramentos não seriam imediatos (FIGURA 5). O gênero se ergueria sobre uma corrente de continuações para o filme de Donner, incluindo três produções protagonizadas pelo Superman e uma pela Supergirl, entretanto dirigidos por outros profissionais, e sem desfrutar do mesmo sucesso da obra precursora.

³⁵ Superman solidified the cinematic change that *Star Wars* and *Jaws* had initiated in the years prior. Studios that had made dozens of films, each of which appealed to a different demographic, could now make a handful of films that featured enough visceral eye candy to satiate the escapist desires of anyone and everyone.



FIGURA 5 – Pôsteres de Superman II, Superman III, Supergirl e Superman IV.

FONTE: <http://www.imdb.com/>

A primeira 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. É importante salientar que Donner coordenou a filmagem de parte

considerável de *Superman II* juntamente com o primeiro filme, até se retirar ou ser removido do projeto (DIXON; GRAHAM, 2017, p. 7), em decorrência de conflitos com os produtores sobre seu estilo metódico de filmagem, responsabilizado por exceder o orçamento previsto para as produções (SCIVALLY, 2008, p. 84). Seu substituto, Richard Lester, refilmou diversas sequências, supostamente dando ao filme um tom mais cômico³⁶.

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 um *spin-off*: *Supergirl* (Jeannot Szwarc, 1984). Estrelado pela heroína kryptoniana Kara Zor-El, prima biológica de Superman, *Supergirl* foi o primeiro fracasso da franquia, 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.

Enquanto *Superman* e *Superman II* contaram com valores de produção elevados, entre *Superman III* e *Superman IV*, a qualidade dos efeitos visuais diminuiu. Paralelamente, o tom da franquia se tornou progressivamente mais próximo da paródia, com atuações mais exageradas. Um dos destaques de *Superman III*, por exemplo, foi o antagonista Gus Gorman, interpretado pelo comediante Richard Pryor. Também foram incorporadas mais instâncias de comédia pastelão e os diálogos assumiram um tom mais cômico. *Supergirl* e *Superman IV* seguiram os passos de seu antecessor nesse sentido. Pode-se argumentar que, enquanto os dois primeiros filmes da franquia obtiveram sucesso por possuírem teor dramático e impacto visual inéditos, os últimos falharam junto ao público por negligenciarem esses fatores.

Dois anos depois do lançamento de *Superman IV*, viria o último filme de super-herói da década: *Batman* (Tim Burton, 1989) (FIGURA 6), 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

³⁶ Uma versão reeditada, restaurada com diversas das cenas originais filmadas por Donner, intitulada *Superman II: The Richard Donner Cut*, seria lançada diretamente em formato DVD em 2006.

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, 1989), o filme de Tim Burton rejeitava o aspecto lúdico e pitoresco do Batman da década de 1960, substituindo estas qualidades por uma visualidade sombria e personagens torturados (BROOKER, 2001, p. 179-180).

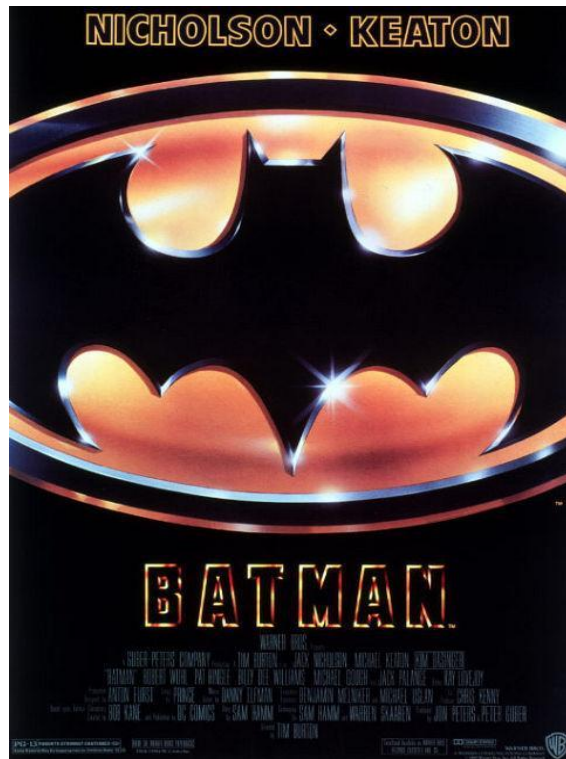


FIGURA 6 – Pôster de Batman.

FONTE: <http://www.imdb.com/>

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 paradigma estético: ao mesmo tempo que preservava os contornos icônicos do personagem, substituía sua roupa de tecido flexível, em tons de cinza e azul, como a usada no filme de 1966, por uma armadura rígida de látex preto (FIGURA 7). O universo no qual transcorre a narrativa também adotou uma estética vertiginosa e obscura, uma espécie de “*retro high-tech*” (JONES, 2011), combinando elementos de cinema *noir*, arquitetura

monumental, gárgulas neogóticas e *art déco* na constituição de um ambiente lúgubre e hostil. Se por um lado a narrativa apresentava um protagonista ferido e psicologicamente instável, disposto a matar seus oponentes, assim como um antagonista que se divertia com seus atos de violência, o Coringa, o maniqueísmo se preservava no embate entre a perturbação da ordem e o restabelecimento da mesma pela força.



FIGURA 7 – O Batman da década de 1960 e o Batman de 1989.

FONTES: *Batman, o Homem-Morcego* (Leslie H. Martinson, 1966) e *Batman* (Tim Burton, 1989)

Essa visão sombria forneceu um contraste para o idealismo e a leveza apresentados por *Superman*, iniciando um diálogo estético e temático. Compartilhando da mesma motivação, que era tornar os super-heróis matéria prima para o cinema *blockbuster*, *Superman* e *Batman* evidenciavam duas abordagens distintas, embora

ambas prezassem pela grandiosidade. A disparidade entre os dois ângulos de representação, leveza e obscuridade, ainda hoje é relevante para o modo como os filmes de super-herói são elaborados e como se constituem, passo a passo, em um gênero.

Proponho o olhar de Rick Altman (1999, p. 38), acerca da dinâmica de construção de uma fórmula cinematográfica, empregando para tal os conceitos de “jogo do crítico” e “jogo do produtor”. O primeiro se refere ao processo de investigação descrito pelo crítico de cinema:

- 1) da indústria ou de fontes críticas, supõe-se a existência de um gênero;
- 2) debruçando-se sobre as características dos filmes mais comumente identificados com o gênero, estabelece-se uma descrição deste;
- 3) a partir do arrolamento de filmografias, compila-se uma listagem ampla de filmes que compartilham traços genéricos suficientes para serem identificados como parte do mesmo gênero;
- 4) sobre essas bases, analisa-se o gênero.

O segundo, o “jogo do produtor”, trata de uma sequência que descreve a tessitura de fórmulas/gêneros fílmicos. Este processo consiste de seis passos:

- 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 detectado por Altman trabalha a partir de um princípio de tentativa e erro, que agrega, descarta ou aprimora as convenções da fórmula a cada experimento e acaba por compor as fundações de todo conjunto vasto de obras. Assim, *Superman* e *Batman*, iniciadores de duas grandes franquias, são também experimentos envolvendo uma fórmula em seus estágios iniciais. Ambos carregam o anseio por uma imagética espetacular e a opção por representar um mundo de tipos, dividido entre heróis e vilões, e estes pontos permaneceriam fundamentais. A questão da abordagem, no entanto, estava aberta a experiências. Ao longo das décadas posteriores, os elementos-chave introduzidos em 1978 e 1989 ainda seriam reafirmados, flexibilizados e/ou questionados de várias formas.

1.4 Entre idas e vindas, rumo à 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 Burton por Joel Schumacher (DAROWSKY, 2007, p. 58). O novo diretor se encarregaria das continuações lançadas ao longo dos cinco anos seguintes: *Batman Eternamente* (Joel Schumacher, 1995) e *Batman e Robin* (Joel Schumacher, 1997).

Após a reação negativa a *Batman, O Retorno*, os executivos da Time Warner sabiam que era necessário dar um novo rumo para o *Batman* se a franquia pretendia prosseguir. Sua primeira decisão foi impedir Burton de fazer um terceiro filme, apesar de ele ter cogitado permanecer para mais um filme. Em vez disso, um diretor que tinha trabalhado com sucesso para o estúdio antes, Joel Schumacher, foi escolhido para dar leveza à série.³⁷ (OWCZARSKY, 2008, p.128, tradução minha)

³⁷ After the backlash against *Batman Returns*, Time Warner executives knew that a new direction for *Batman* was necessary if the film franchise was to continue. Their first decision was to keep Burton from doing a third film, even though he had been entertaining the thought of staying on for one more film. Instead, a director who had worked successfully for the studio before, Joel Schumacher, was chosen to lighten up the series.

Houve, portanto, nos filmes subsequentes, a intenção de imprimir um tom diferenciado à franquia, e essa leveza pode ser notada desde os materiais de divulgação (FIGURA 8), mais dinâmicos e pitorescos.



FIGURA 8 – Pôsteres de Batman Eternamente e Batman e Robin.

FONTE: <http://www.imdb.com/>

Enquanto a representação construída por Tim Burton se afastara da estética do Batman da década de 1960, Schumacher buscou uma reaproximação, atenuando o tom “gótico” e “depressivo” de seu antecessor, ao agregar Robin à narrativa e incorporar vilões mais caricatos ou tipificados que atormentados. A composição visual, 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 junto ao público (DAROWSKY, 2007, p. 59).

O que se 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, *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. A resposta negativa do público levaria a um hiato na franquia, e Batman não voltaria a protagonizar nenhum *live-action* até 2005.

É possível observar uma situação análoga à da franquia Superman na trajetória das produções de Batman: um primeiro filme com tom mais dramático, ao qual se seguem continuações mais inclinadas à ironia. Enquanto os vilões de Burton são indivíduos deslocados e homicidas com um senso de humor distorcido, definidos por traumas, os de Schumacher são personagens grandiosos, caricatos, definidos por um tema, que expressam por meio de bordões, discursos grandiloquentes e trajes vistosos³⁸. Se *Batman* se destacou em 1989 por ir além do *camp*, as sequências chamam atenção por retornarem a ele. Parece ter ocorrido, no caso das duas franquias, uma falha em conectar-se com as expectativas do público à época. Se na década de 1960 o gosto estava voltado para as cores primárias da *Pop Art*, os anos 90 parecem ter favorecido uma atmosfera mais sombria.

Ainda em 1997³⁹ seria lançado *Aço* (Kenneth Johnson, 1997), que adaptava a história de John Henry Irons/Aço, do cânone da DC Comics. O personagem pertencia ao núcleo narrativo do Superman, mas, à parte o herói principal, o filme introduzia um conjunto de coadjuvantes e antagonistas originais. A trama trata dos eventos que levam Irons a criar uma armadura de aço para combater Nathaniel Burke, um ex-militar que vende armas superpoderosas para criminosos. Além de fracassar junto ao público, a produção se deparou com uma recepção crítica negativa. Considerando as justificativas normalmente atribuídas aos insucessos precedentes de *Superman IV* e *Batman e Robin*, pode-se supor que fatores semelhantes acarretaram a má recepção de *Aço*:

³⁸ Coringa, em *Batman* (Tim Burton, 1989); Mulher-Gato e Pinguim, em *Batman, O Retorno* (Tim Burton, 1992); Charada e Duas-Caras, em *Batman Eternamente* (Joel Schumacher, 1995); e Sr. Frio e Hera Venenosa, em *Batman e Robin* (Joel Schumacher, 1997).

³⁹ É válido recordar que em 1997 também foi lançado *Spawn, o Soldado do Inferno* (Mark A.Z. Dippé, 1997), o qual não foi incluído no corpus desta pesquisa em razão de adaptar um super-herói que não pertence ao cânone da Marvel ou da DC Comics, mas de outra editora, a Image Comics.

personagens excessivamente tipificados, atuações caricatas e efeitos visuais pouco expressivos.

O ano seguinte não viu a transposição de títulos consagrados dos quadrinhos de super-herói para as telas, mas apresentou uma adaptação importante para desenvolvimentos subsequentes. *Blade, O Caçador de Vampiros* (Stephen Norrington, 1998) adapta livremente um personagem concebido por Marv Wolfman e Gene Colan como coadjuvante para a edição Nº 10 da revista de terror da Marvel *The Tomb of Dracula*, tendo feito sua estreia em *His Name is... Blade!*, história publicada em 1973 (TOMB OF DRACULA, 1973).

Blade, O Caçador de Vampiros foi a segunda adaptação⁴⁰ de uma propriedade da Marvel Comics para o cinema, e a primeira a obter sucesso financeiro. Embora fosse protagonizado por um personagem pouco conhecido, que não se encaixa rigorosamente no conceito de super-herói⁴¹, *Blade* já apontava para a viabilidade comercial de narrativas oriundas dos quadrinhos da Marvel, o que levaria a empresa a buscar agressivamente transpor seus títulos mais famosos para as telas. Segundo o produtor Avi Arad (apud HOWE, 2013, p. 414), “Foi a primeira vez que ficou claro a Hollywood que a franquia Marvel tinha algo de especial”. Ainda que egresso do terror, o caçador de vampiros abriria as portas para uma leva de super-heróis.

O próximo longa-metragem de super-herói, também proveniente do repertório da Marvel, viria dois anos depois. A exemplo de *Batman, 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 dos quadrinhos. 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

⁴⁰ A primeira havia sido *Howard, O Super Herói* (Willard Huyck, 1986), baseado nos quadrinhos de humor metalinguístico e existencialista de Howard, O Pato, personagem criado por Steve Gerber.

⁴¹ Caçadores de vampiros e combatentes de outras ameaças sobrenaturais constituem uma categoria de personagens à parte, com uma tradição bastante vasta e rica, incluindo expoentes como o Professor Abraham Van Helsing, do romance *Dracula* (STOKER, 1897), Simon Belmont, do jogo eletrônico *Catlevania* (KONAMI, 1986) e Buffy Summers, de *Buffy, a Caçadora de Vampiros* (Joss Whedon, 1992).

(FIGURA 9). Até mesmo uma piada sobre o tópicos é incluída no roteiro: quando Wolverine questiona sobre os uniformes empregados pela equipe de mutantes, o líder, Ciclope, responde: “Bem, o que você preferiria, collants amarelos?”⁴²

Para além do sucesso individual, a produção deu início a uma franquia que já conta com mais de uma dezena de filmes e obteve um faturamento total próximo a cinco bilhões de dólares. Baseada nos quadrinhos criados por Stan Lee e Jack Kirby, a trama de *X-Men* gira em torno dos mutantes, indivíduos que nascem com habilidades extraordinárias, e de seu conflito com a sociedade, que frequentemente os vê como ameaças. Observa-se, portanto, uma abordagem do tema da discriminação que relaciona os mutantes a grupos atingidos por práticas preconceituosas e/ou hostis, como homossexuais e grupos étnicos minoritários. Em resposta à intolerância e às políticas públicas ofensivas, alguns mutantes se unem para atacar os humanos, sob a liderança do antagonista principal, Magneto. Os X-Men, liderados pelo Professor Charles Xavier se opõem a este grupo subversivo, com a finalidade de evitar um confronto entre mutantes e humanos.



FIGURA 9 – Comparação entre indumentárias dos X-Men em X-Men Nº3 (LEE; KIRBY, 1964) e X-Men (Bryan Singer, 2000).

FONTES: <http://marvel.wikia.com/> e *X-Men* (Bryan Singer, 2000)

⁴² “Well, what would you prefer, yellow spandex?”

Juntamente com o tratamento visual impactante e as sequências de ação elaboradas, este tom sério e carregado de comentários sobre relações sociais de opressão lançou as bases para um novo tipo de filme de super-herói, não apenas crível, mas relevante. *X-Men* propunha que era possível ir além da aventura, dos confrontos e dos efeitos. Pode-se argumentar que esta questão se insere em uma discussão maior: podem os *blockbusters* ser relevantes, ou são apenas entretenimento descartável? Para o cineasta James Gunn (apud JACKSON, 2018), “filmes-espetáculo” não só podem ter “visão e coração”, como precisam dessas qualidades para que possam sobreviver enquanto formato. Resta claro que, por mais estes filmes busquem principalmente entreter com imagens bombásticas, seu poder de permanência depende da capacidade de incluir temas que atinjam intimamente públicos diversos.

Assim, a trilha rumo à verossimilhança iniciada por *Superman*, que buscava oferecer o espetáculo crível de um homem em pleno voo, ganhava cada vez mais textura. Discussões sobre preconceito, responsabilidade, justiça e a natureza do mal ganhavam o primeiro plano, cedendo um ar de seriedade às narrativas. 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 a vestimentas 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 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.

1.5 Universos em formação: a explosão do século XXI

Superman buscava tornar verossímil um homem em pleno voo; *Batman* trouxera as elaborações mais sombrias dos quadrinhos da década de 1980 para as telas; *X-Men* trouxera uma abordagem “adulta” aos super-heróis no cinema, apresentando narrativas inclinadas 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 um momento de nítida efervescência das adaptações de quadrinhos, uma “Era de Ouro do Filme de Quadrinhos”, o que caracterizaria, em linhas gerais, o crescimento e amadurecimento de um possível gênero. O autor reúne as motivações atribuídas para a emergência deste movimento a partir de quatro pontos: traumas culturais decorrentes do atentado terrorista de 11 de setembro de 2001; a alta qualidade dos efeitos especiais desenvolvidos recentemente; a receptividade à formação de franquias; e a “mudança da guarda”.

Assim, afóra a busca por heróis poderosos em um mundo ameaçador, a capacidade de criar efeitos que tornem verossímil a existência desses personagens e a possibilidade de gerar um mercado vasto a partir de um único conceito, 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 *Watchmen* (MOORE; GIBBONS, 1987) evidenciou 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 as motivações propostas por Bordwell (2011, p.27-29) 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 – em síntese, a medida de espetáculo que “justifica o valor do ingresso”.

Assim, é possível argumentar que, provado o potencial que os personagens saídos das páginas da DC e da Marvel Comics, estariam 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 a uma possível continuidade. Com efeito, a recepção positiva do filme entre críticos e plateias abriria espaço para duas sequências, uma em 2004 e outra em 2007, que não desfrutaram da mesma receptividade. Eventualmente a franquia seria submetida a um *reboot*⁴³ 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, em um processo experimental de elaboração do gênero.

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, conforme discutirei adiante. 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

⁴³ Do inglês “reiniciar”. Nome dado a uma prática análoga ao *remake*, mas que, em vez de oferecer uma releitura de uma obra única, busca reiniciar uma franquia abandonada ou negligenciada (LIZARDI, 2017, p. 70).

possuem contingentes de 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 da franquia e, ao mesmo tempo, evidenciando o potencial do gênero em formação, o qual continuaria sua expansão. Os anos seguintes trariam *Homem-Aranha 2* (Sam Raimi, 2004); *Elektra* (Rob Bowman, 2005), cuja protagonista já havia integrado o elenco de *Demolidor – O Homem sem Medo*; e *Quarteto Fantástico* (Tim Story, 2005).

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, ao se debruçar longamente sobre as motivações do herói, estabelecendo um forte modelo para o paradigma da narrativa de origem, algo que abordarei no terceiro capítulo.

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 receberam críticas, em alguns casos por opções estéticas, mas principalmente em função da inconsistência dramática. 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 foi 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 pela Marvel Studios, com *Homem de Ferro* 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 uma das maiores franquias cinematográficas conhecidas. Porém, a fundação do MCU se deu ao mesmo tempo que os direitos sobre a adaptação de algumas das mais conhecidas propriedades Marvel permaneciam nas mãos de outras empresas. Como a 20th Century Fox detém exclusividade sobre os X-Men e o Quarteto Fantástico, e a Sony Pictures Entertainment possuía controle semelhante sobre o Homem-Aranha, os estúdios Marvel dirigiram seus primeiros esforços para os personagens do núcleo narrativo dos vingadores: Homem de Ferro, Hulk, Thor e Capitão América⁴⁴.

Três anos após *X-Men 3: O Confronto Final*, a série recebeu uma nova adição com *X-Men: Origens – Wolverine* (Gavin Hood, 2009), um *spin-off* protagonizado por Wolverine, um dos personagens mais populares da franquia dos heróis mutantes. Enquanto isso, o MCU foi ampliado com *Homem de Ferro 2* (Jon Favreau, 2010), *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, 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 o segundo filme do Motoqueiro Fantasma: *Motoqueiro Fantasma: Espírito de Vingança* (Mark Neveldine & Brian Taylor, 2012).

⁴⁴ Em razão de questões legais, desde o lançamento da mega-franquia MCU, em 2008, as propriedades da editora Marvel Comics se dividiram entre três universos fílmicos, cada qual conduzido por uma empresa: X-Men e Quarteto Fantástico – 20th Century Fox; personagens do universo do Homem-Aranha – Sony Pictures; todos os restantes – Marvel Studios. Em 2009, a Marvel Studios foi comprada pela Walt Disney Studios. Em 2015, a Marvel Studios e a Sony entraram em um acordo para compartilhar os direitos do Homem-Aranha, o que permitiu o lançamento de *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (Jon Watts, 2017). Em 2017, a Fox também foi comprada pela Disney, abrindo o caminho para futuras adaptações cinematográficas que integrem todos os personagens dos quadrinhos Marvel.

Ainda em 2012, 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). Este filme 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, a obra não era apenas a finalização de um ciclo de cinco produções, mas o início de uma expansão. Nos anos seguintes, *Homem de Ferro*, *Thor* e *Capitão América* teriam continuações, ao mesmo tempo que 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*, 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 da concorrente. 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), acompanhados por *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: A Ameaça de Electro* (Marc Webb, 2014). Em 2015, *Vingadores: Era de Ultron* (Joss Whedon, 2015), foi o segundo filme a reunir os principais heróis da Marvel nas telas. No mesmo ano, o selo contou com a adição *Homem-Formiga* (Peyton Reed, 2015). Ainda em 2015 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 *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (Zack Snyder, 2016). O segundo filme do DCEU estabeleceu uma

continuidade para o universo, apresentando uma nova versão para o Batman, ao colocar o conflito entre os dois heróis no centro da trama. Foi também neste filme que se deu a primeira aparição da Mulher-Maravilha em um longa-metragem. Apesar de ser um dos personagens mais reconhecidos do repertório DC Comics, a heroína 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 notável sobre os filmes de super-herói: para que sua narrativa possa constantemente parodiar elementos de outros filmes, estes certamente já devem apresentar convenções narrativas e estilísticas consolidadas, reconhecidas pelo público e pelos desenvolvedores.

Outras propriedades Marvel que chegaram às telas em 2017 foram *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (James Gunn, 2017) e *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (Jon Watts, 2017), que constituiu um segundo *reboot* do personagem, produzido por meio de uma parceria entre a detentora dos direitos de adaptação do personagem, a Sony, e a Marvel Studios, integrando o personagem ao MCU. 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.

Deve-se observar que *Logan* recebeu uma indicação ao Oscar de Melhor Roteiro adaptado, algo inédito entre filmes de super-heróis. Este reconhecimento é relevante, sobretudo porque, com exceção do Oscar póstumo concedido a Heath Ledger por *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) na categoria Melhor Ator Coadjuvante, a presença de filmes do gênero na premiação costumeiramente se restringe às categorias mais estritamente “técnicas”, como Efeitos Visuais e Maquiagens e Penteados.

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 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.

Uma ampliação subsequente do DCEU se deu com o lançamento de *Liga da Justiça* (Zack Snyder, 2017), que integrou a “trindade” composta por Superman, Batman e Mulher-Maravilha a três novos heróis: Ciborgue, Aquaman e Flash. Embora a produção tenha mantido a assinatura de Zack Snyder, o diretor se desligou do projeto meses antes do lançamento, cedendo o lugar a Joss Whedon, então consagrado como o diretor de *Os Vingadores*. A substituição levou a refilmagens e uma pós-produção acidentada. O filme teve uma recepção amplamente negativa, o que conduziu a um adiamento no cronograma de produções do selo (HUGHES, 2018). Dos filmes de super-heróis lançados em 2018, *Aquaman* (James Wan, 2018) é o único pertencente ao selo DC.

Na esfera do MCU, o último filme a ser lançado em 2017 foi o terceiro título protagonizado por Thor, *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017), cuja atmosfera de aventura espacial, tal como a série *Guardiões da Galáxia*, tem ampliado o escopo deste universo para além do planeta terra. Já em 2018 foi lançado *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018). Representando a nação fictícia de Wakanda, o filme é protagonizado pelo Pantera, herói introduzido em *Capitão América: Guerra Civil*. O filme se destacou por seu elenco majoritariamente composto por atores negros, bem como por criar uma iconografia que combina elementos futuristas e componentes visuais de diversas nações africanas.

Outros lançamentos inseridos no MCU foram *Homem-Formiga e a Vespa* (Peyton Reed, 2018) e *Vingadores: Guerra Infinita* (Anthony e Joseph Russo, 2018), que reúne um numeroso contingente de heróis contra o vilão Thanos, explorando

intensamente os desdobramentos interplanetários do MCU expostos até então. Ao longo deste ano ainda, a franquia *X-Men* recebeu uma nova adição, *Deadpool 2* (David Leitch, 2018), enquanto a Sony Entertainment introduziu *Venom* (Ruben Fleischer, 2018). Paralelamente, como observei anteriormente, o único lançamento do DCEU em 2018 foi *Aquaman*.

Cabe observar como estes filmes não apenas consolidaram características temáticas e de estilo, sobre as quais me debruço nos capítulos subsequentes, e como são reativos, “respondendo” a seus predecessores, como *Logan* (2017), que reavalia a trajetória da franquia *X-Men* no cinema, dezessete anos depois de seu início. Comparativamente, as encarnações cinematográficas de *Deadpool*, do *Homem-Formiga* e dos *Guardiões da Galáxia* zombam de convenções preestabelecidas, apelando à familiaridade do público com o gênero. *Venom*, por sua vez, foi anunciado com o slogan “mundo já tem super-heróis o bastante”⁴⁵; em outras palavras, é divulgado como um produto distinto.

Essa reatividade também é temática. Se *X-Men* (2000) já havia introduzido motivos relevantes como a intolerância em relação às minorias, muitos filmes de super-herói evitam abordar tópicos tão sensíveis. Recentemente, todavia, pode ser observado o caso de *Pantera Negra* (2018), que trata de questões como o racismo nos EUA e as mazelas do colonialismo na África. No todo, a questão da representatividade parece ter ganho proeminência, dada a crescente presença de heroínas titulares em filmes como *Mulher-Maravilha* (2017) e *Homem-Formiga e a Vespa* (2018), e com os desenvolvimentos posteriores de *Capitã Marvel* (Anna Boden e Ryan Fleck, 2019) e *Viúva Negra* (Cate Shortland, 2020).

1.6 Um balanço da trajetória dos super-heróis no cinema *mainstream*

Que leitura pode ser feita a partir da listagem de filmes exposta nos tópicos anteriores? Conforme aponta o Gráfico 1, observa-se um aumento no número de filmes de super-herói lançados a cada ano entre 1978 e 2018. É notável ainda que, a partir de

⁴⁵ “The world has enough superheroes”.

2002, nenhum ano se passou sem ao menos um lançamento carregando selo Marvel ou DC. Os anos de “baixa” são 2009 e 2010, ambos com apenas um lançamento cada, mas são seguidos por um aumento relativamente consistente.

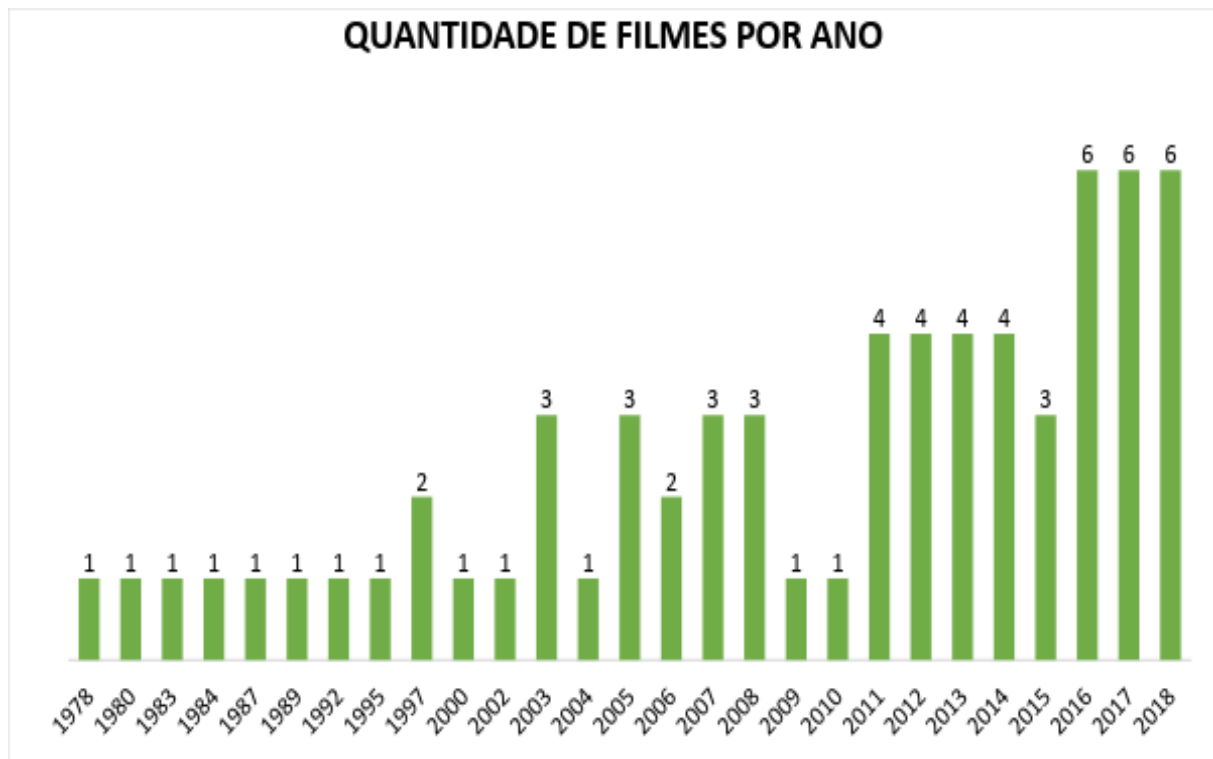


GRÁFICO 1 – Quantidade de filmes por ano.

FONTE: GONÇALVES, 2018

Entre 2011 e 2015, o ritmo de lançamentos permaneceu estável, seguido por um novo aumento: seis filmes por ano entre 2016 e 2018. Das produções em questão, a maioria adapta personagens dos quadrinhos Marvel, conforme indica o Gráfico 2. É interessante observar que, entre a década de 1970 e os anos 2000, o selo DC ocupou maior espaço nos cinemas, o que pode ser justificado pela grande quantidade de adaptações de seus dois personagens mais emblemáticos, Superman e Batman. Todavia, com a passagem do século e o sucesso das franquias *Homem-Aranha* e *X-Men*, a balança começou a pender para as produções com selo Marvel, fenômeno que se sedimentou a partir da década de 2010, à medida que o universo cinematográfico Marvel começou a se ramificar com mais vigor.

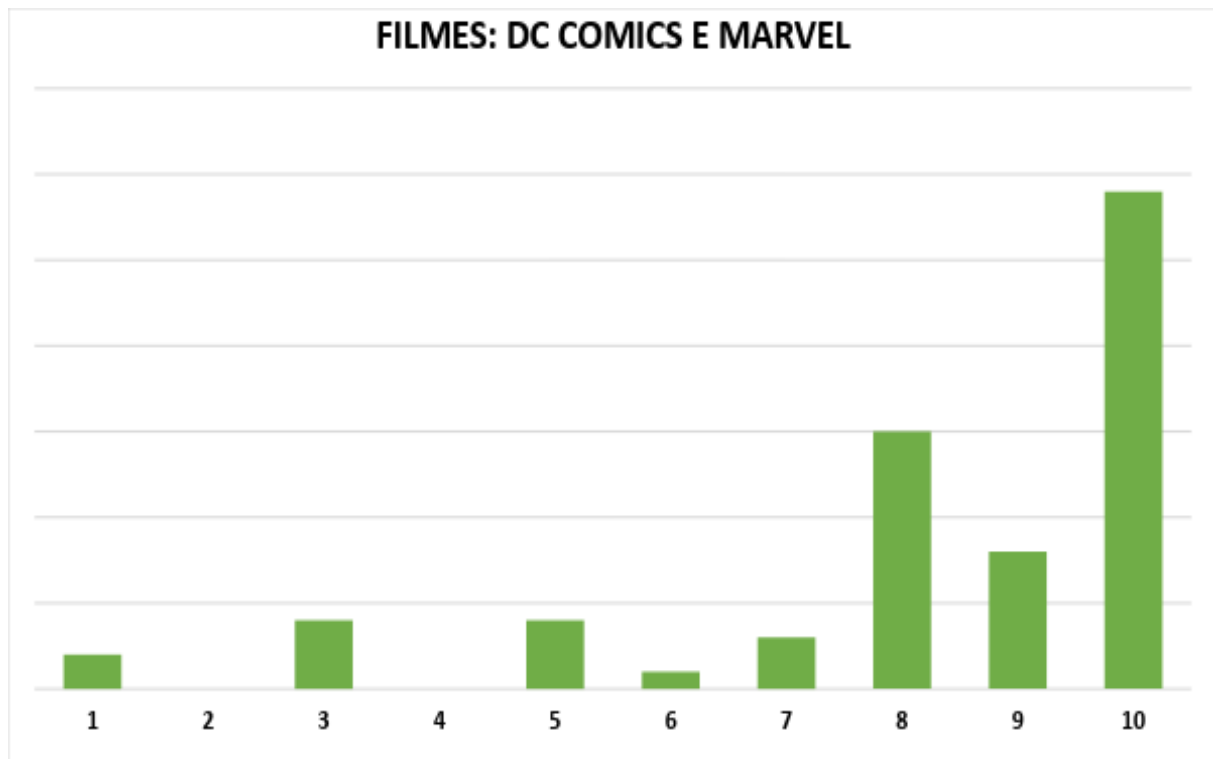


GRÁFICO 2 – Quantidade de filmes com os selos DC e Marvel por década.

FONTE: GONÇALVES, 2018

Contribui para o volume de adaptações dos quadrinhos Marvel que três empresas tenham investido simultaneamente em seu repertório de personagens: a Marvel Studios, subsidiária da Walt Disney Studios, a Sony Entertainment e a 20th Century Fox. Enquanto isso, uma única empresa adapta os personagens do universo DC atualmente, a Warner Bros. Entertainment, por meio da DC Films. Desde uma reestruturação interna, em 2016, os estúdios Warner Bros. criaram divisões especiais, atribuídas a diferentes executivos, conforme especificidades de gênero ou títulos especialmente representativos – nomeadamente, as franquias *Legó* e *Harry Potter* (KIT, 2016). A existência de uma divisão à parte para os filmes do DCEU aponta para um reconhecimento, por parte da indústria, de uma especificidade de gênero.

Pode-se observar ainda que a 20th Century Fox, empresa que, até 2017, detinha os direitos sobre as adaptações do núcleo de personagens Marvel classificados como “mutantes”, dirigiu o foco da franquia *X-Men* para um modelo semelhante de universo

integrado. É visível uma ramificação nos filmes protagonizados por Wolverine e Deadpool, que se inserem na narrativa maior dos mutantes no cinema, mas contam histórias à parte. A Sony Entertainment, por sua vez, busca iniciar uma franquia a partir de *Venom* (2018).

Embora seja nítida a supremacia do MCU, é sensível também o aumento de lançamentos do DCEU, sugerindo que o sucesso da Marvel no meio instigou a DC a alinhar seus empreendimentos cinematográficos conforme as diretrizes do modelo adotado pela empresa concorrente, embora o DCEU tenha obtido sucesso muito menor junto ao público e à crítica. A trajetória aqui descrita converge, portanto, para um processo de homogeneização de componentes estético-narrativos, o que parece sugerir a configuração de um gênero cinematográfico. Deve-se notar que estes filmes frequentemente são enquadrados em outras classificações genéricas. Conforme catalogados no site IMDb (Internet Movie Database), os filmes da lista são rotulados de formas variadas, predominando os gêneros ação, aventura, *sci-fi* e fantasia, conforme já pontuei na introdução (GRÁFICO 3).

Efetivamente, as duas décadas recentes constituem uma “Era de Ouro” para os filmes de super-heróis. Não apenas houve aumento no volume de produções, mas convenções e estruturas narrativas e estéticas, sobre as quais discorrerei nos capítulos seguintes, foram estabelecidas. Embora o gênero possa ser concebido como um conjunto de caracteres comuns compartilhados por um núcleo de filmes, existindo controvérsias em torno da natureza arbitrária destes caracteres, Marie-Thérèse Journot (2009, p. 78) e Jacques Aumont e Michel Marie (2006, p. 142) argumentam que as preferências determinadas pela conjuntura histórica e o impacto econômico na indústria cinematográfica se materializam como os aspectos mais relevantes para a configuração de um gênero.

Como tendências mercadológicas, gêneros descrevem trajetórias de ascensão, consolidação e declínio, ditadas pela expectativa do público e pelo modo como a indústria explora essa expectativa: “assim foi com o *western* e a comédia musical, substituídos por gêneros novos, como o filme de *kung-fu* ou a ficção científica” (JOURNOT, 2009, p. 79). Parece claro que, empreendida esta longa trajetória, o

cinema de super-herói constitui um tipo de fórmula. É possível observar este processo em algumas das produções mais recentes, em vista do tempo decorrido desde *Superman* de 1978. As convenções da fórmula se tornaram suficientemente conhecidas a ponto de estarem sujeitas a tensões específicas. Como apontam Coogan (2006, p. 27) e Schatz (1981, p. 40), uma paródia só pode ser bem-sucedida quando as linhas gerais de um gênero são familiares para o público iniciado. Leo Braudy (1977, p. 179), por sua vez, argumenta que gêneros constantemente “perguntam” aos seus públicos se a fórmula apresentada ainda carrega significado, transformando-se em algo diferente à medida que os espectadores passam a ver o que lhes é apresentado como excessivamente infantil ou simplista. Sobre essas transformações, John Cawelti (2003, p. 279-297) comenta que, à medida que rumam para o esgotamento de seus ciclos vitais, os gêneros tendem a passar por quatro estágios diferentes: burlesco, nostalgia, desmitificação e reafirmação.

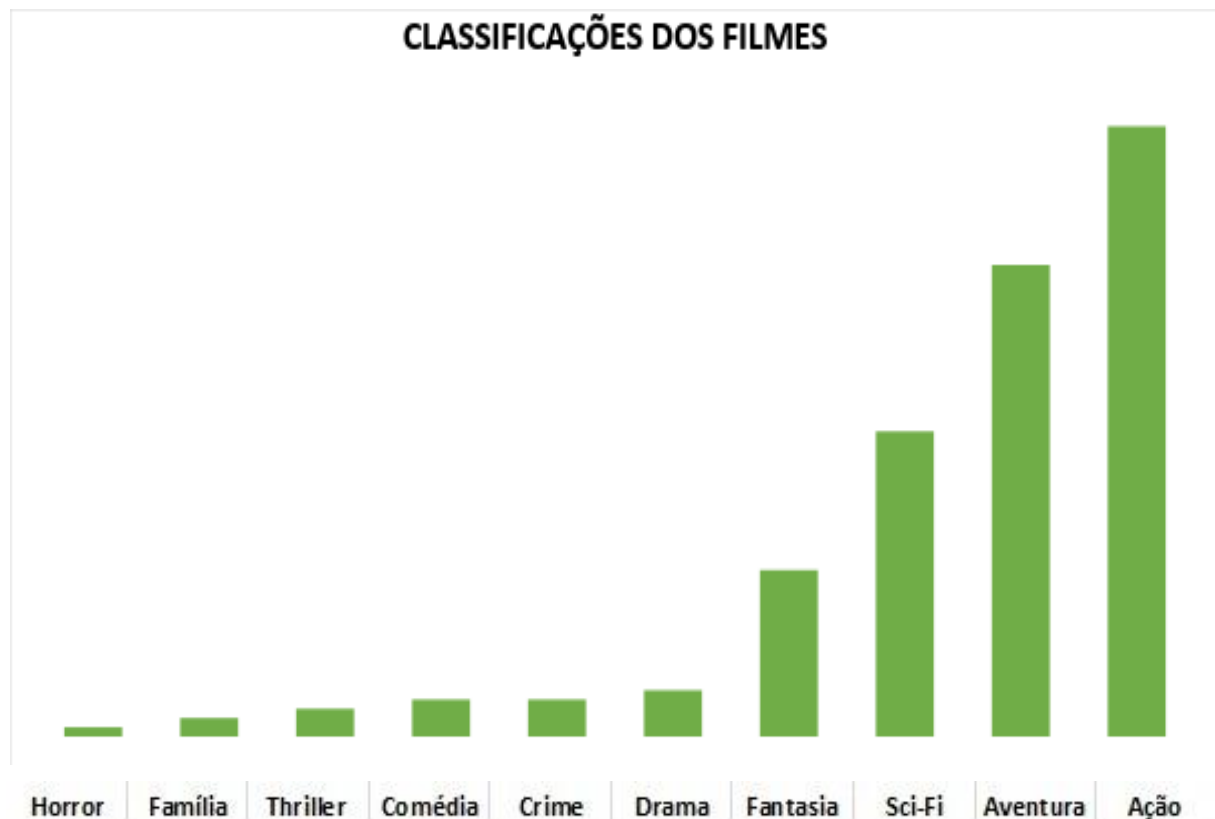


GRÁFICO 3 – Classificação genérica dos filmes conforme o site IMDb.

FONTE: GONÇALVES, 2018

Assim, é possível captar 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 e da ideia de que imposição da força bruta é a única forma possível de solucionar qualquer agravo. A própria ideia de herói é problemática nestes cenários. Já em filmes como *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* e *Logan*, vemos que, enquanto há um questionamento sobre o valor real do heroísmo, ao final este é reconhecido como fundamental para a experiência humana, caracterizando exemplos de reafirmação – ainda que ao final esses heróis sejam sucumbidos. Nestes casos, os heróis são falhos, frequentemente incapazes de atender aos parâmetros morais elevados que lhes são cobrados, mas ainda assim seus esforços são reconhecidos.

Deadpool é um exemplo de filme que recorre ao burlesco, isto é, à ridicularização deliberada, revestindo-se de uma paródia para falar sobre aquilo que constitui o gênero estruturalmente. Neste caso, as convenções são tratadas de forma cínica e autoconsciente. *Mulher-Maravilha*, ao contrário, abraça as mesmas convenções de forma franca, sem zombar de si mesmo. O filme recorre a uma heroína idealista e a um maniqueísmo direto e bem demarcado, ainda que não necessariamente simplista, o que aponta para uma composição nostálgica.

A trajetória descrita pelos filmes de super-herói resultou em um amplo corpo de produções em relativamente pouco tempo. Para que estes filmes, todos produzidos depois de 2010, construam tais relações, parece ser fundamental que já exista uma compreensão, tanto por parte dos desenvolvedores, quanto do público, acerca daquilo que constitui um filme de super-herói. Gêneros têm sido peças fundamentais do cinema comercial estadunidense pela maior parte de sua história, e embora o agrupamento de diferentes obras não resulte sempre em cortes limpos, essas demarcações oferecem um horizonte pelo qual se guiam espectador e produtor. Os capítulos seguintes são dedicados a compreender os múltiplos elementos que caracterizam essas produções.

2 MISE-EN-SCÈNE DO ESPETÁCULO: IMAGÉTICA DOS FILMES DE SUPER-HERÓI

“Protocolo Festa de Arromba, senhor?”
(Jarvis, *Homem de Ferro 3*, 2013)

O presente capítulo se dedica a relacionar e discutir componentes da iconografia dos filmes de super-heróis. Independente das peculiaridades de cada produção, recorrências visuais podem ser encontradas nessas obras em termos de cenografia, caracterização (figurinos e maquiagens), iluminação e encenação (movimentação e atuação). Assim, discorro aqui sobre aspectos da *mise-en-scène* destes filmes que se apresentam como determinantes para o estabelecimento de sua especificidade enquanto gênero fílmico.

Afinal, os gêneros surgem da relação entre indústria cinematográfica e a recepção do público (ALTMAN, 1999, p. 15-16), constituindo-se, portanto, como categorias de inteligibilidade e reconhecimento mútuos. Schatz (1981, p. 22) parece concordar com este princípio quando sugere que a narrativa genérica representa uma “gama de expressão” para os cineastas e uma “gama de experiência” para o público. Em vista da visualidade característica da narrativa fílmica, uma parte significativa dessa relação de expressão, experiência e inteligibilidade se baseia na iconografia de um gênero. Nos tópicos seguintes abordo caracteres visuais que podem ser associados a um código fílmico próprio do cinema de super-herói.

2.1 “Eles são praticamente deuses”: a importância de uma estética da grandiosidade para o estabelecimento do modelo

O filme *Deadpool* (Tim Miller, 2016) faz diversas referências, em tom de paródia, a elementos recorrentes em filmes de super-herói. Os créditos iniciais enumeram, entre outros, “Uma Participação Especial Gratuita”⁴⁶, tratando das frequentes aparições do

⁴⁶ “A Gratuitous Cameo”.

autor Stan Lee em adaptações de propriedades Marvel⁴⁷ desde *X-Men* (2000), e “Um personagem totalmente feito em computação gráfica”⁴⁸, referindo-se ao coadjuvante Colossus, mas também à grande quantidade de personagens parcial ou totalmente compostos em CGI⁴⁹ nos *blockbusters* das últimas duas décadas, como Kilowog em *Lanterna Verde* (2011), Rocket Raccoon e Groot em *Guardiões da Galáxia* (2014), Apocalipse em *Batman vs Superman* (2016), Lagarto em *O Espetacular Homem-Aranha* (2012) e Hulk em diversos filmes do MCU (FIGURA 10).



FIGURA 10 – Kilowog, Hulk, Colossus e a dupla Rocket Raccoon e Groot.

FONTES: *Lanterna Verde* (Martin Campbell, 2011), *Os Vingadores* (Joss Whedon, 2012), *Deadpool* (Tim Miller, 2016) e *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (James Gunn, 2017)

⁴⁷ Tanto em produções Marvel Studios, quanto em filmes da 20th Century Fox e da Sony Pictures.

⁴⁸ “An Entirely CGI Character”.

⁴⁹ Acrônimo de *Computer-Generated Imagery*, ou “Imagens Geradas por Computador”.

Ainda em *Deadpool*, o protagonista demonstra entusiasmo ao ver que a antagonista Pó de Anjo está prestes a realizar um “pouso de super-herói”, saltando de um ponto mais alto e apoiando-se sobre um dos joelhos, uma ação frequente em vários filmes do gênero (FIGURA 11). Após a manobra, Deadpool comenta que o movimento é impraticável e tem uma função majoritariamente de impacto visual.

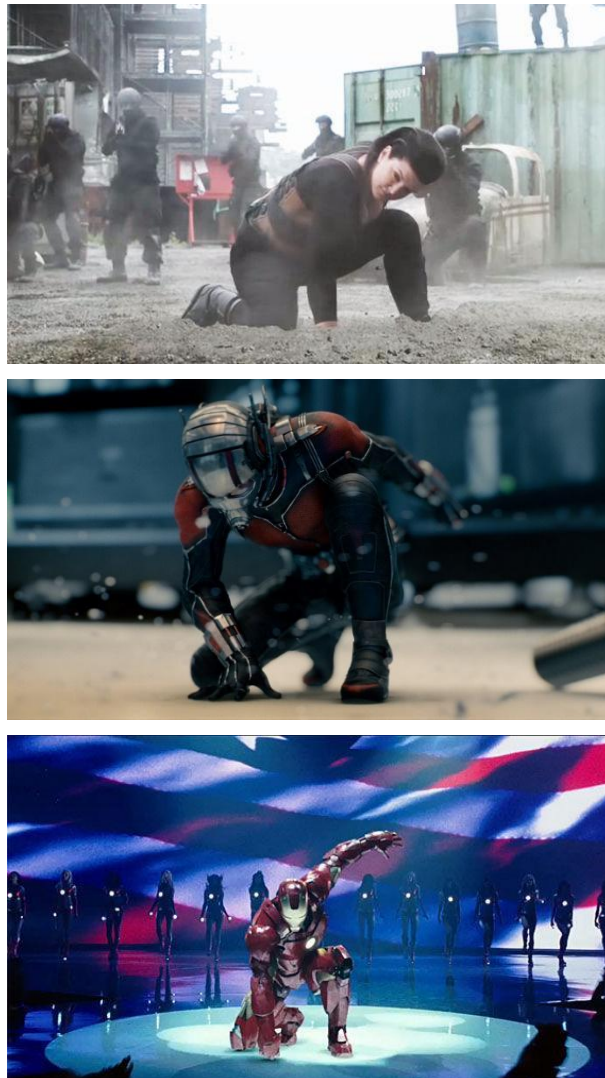


FIGURA 11 – Pousos de super-herói.

FONTES: *Deadpool* (Tim Miller, 2016), *Homem-Formiga* (Peyton Reed, 2015) e *Homem de Ferro 2* (Jon Favreau, 2010)

Como tratei anteriormente, para que uma paródia seja apreciável, é fundamental que a relação entre um gênero e seu público tenha atingido certo grau de saturação. O

filme de Tim Miller recompensa o público já familiarizado às narrativas de super-herói com o prazer da referência, soma de cumplicidade com um conteúdo pré-existente e distanciamento do mesmo, de que trata Hutcheon (1989, p. 48) em *Uma Teoria da Paródia*. Convém, deste modo, buscar as raízes das convenções visuais que *Deadpool* parodia com sucesso.

A primeira onda de *blockbusters* hollywoodianos apresentava uma imagética ousada, dirigida para o espetáculo, estabelecendo parâmetros que produções posteriores buscariam igualar ou superar. Amplitude de escala e imagens espetaculares são características centrais do *blockbuster*, independente do contexto. Segundo Scivally (2008, p. 90), megafilmes como *Contatos Imediatos de Terceiro Grau* (Steven Spielberg, 1977), *Guerra nas Estrelas* e *Superman* consumaram a nova estratégia hollywoodiana de aplicar orçamentos dignos de filmes “A” a propostas até então associadas majoritariamente a produções “B”, como narrativas de super-heróis e aventuras espaciais – quando não ambas ao mesmo tempo.

Assim como ocorre em *Guerra nas Estrelas*, a estética de *Superman* se debate para representar, de forma visualmente impactante e com carga dramática, mesmo antes do advento do cinema digital, acontecimentos que tem lugar fora do planeta Terra. Por meio de uma combinação de maquetes, *matte paintings*⁵⁰, sets de filmagem amplos, cabos e *chroma-key* são apresentadas sequências de voo, edificações em colapso e o planeta natal de Superman, Krypton.

O *Batman* de Tim Burton agregaria efeitos visuais práticos⁵¹ semelhantes para criar sua ambientação sombria. É notável ainda a utilização de animação em *stop motion* em algumas sequências, como a que mostra o Batmóvel, veículo do protagonista, fechando-se completamente ao seu comando de voz em uma função de blindagem. O recurso do *stop motion*, já utilizado em conjunção com a filmagem *live-*

⁵⁰ Imagens pintadas à mão e utilizadas como plano de fundo (GOULEKAS, 2001).

⁵¹ Embora os termos “efeito visual”, “efeito especial”, “trucagem”, entre outros, sejam intercambiáveis em determinadas bibliografias, optei por empregar neste trabalho a nomenclatura de “efeitos práticos” para artifícios como maquiagens e trajes especiais, fantoches e outros efeitos realizados diante das câmeras, em oposição a efeitos especiais construídos em computação gráfica.

action desde *O Mundo Perdido* (Harry O. Hoyt, 1925) e *King Kong* (Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack, 1933), lançaria as bases para muitos dos recursos de animação computadorizada que se tornaram norma em Hollywood (SAWICKI, 2007, p. 51). Em *Batman, O Retorno*, de 1992, o mesmo efeito de blindagem seria criado com o auxílio de CGI.

A transição era parte de uma tendência tecnológica. O sucesso dos efeitos utilizados em filmes como *O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final* (James Cameron, 1991) e *Jurassic Park: Parque dos Dinossauros* (Steven Spielberg, 1993), levou a uma assimilação cada vez mais intensa de recursos digitais em filmes hollywoodianos (ALLEN, 2013, p. 106-107). *Batman Eternamente* (1995) e *Batman e Robin* (1997) incorporaram cenários em computação gráfica e *X-Men*, com um amplo elenco de heróis e vilões à sua disposição, fez uso desse recurso para representar uma variedade de superpoderes: a irradiação dos olhos de Ciclope, a capacidade de Mística de mudar de forma, o controle de Tempestade sobre o clima, dentre outros (FIGURA 12).



FIGURA 12 – Os poderes de Ciclope e Tempestade.

FONTE: *X-Men* (Bryan Singer, 2000)

Lançamentos subsequentes utilizariam estes recursos de forma cada vez mais intensa, incorporando às narrativas uma série de personagens, planos de fundo e elementos cenográficos em CGI, tensionando os limites entre o *live-action* e a animação. Em algumas circunstâncias, os efeitos digitais se prestam à criação de personagens com contornos colossais, como o protagonista de *Hulk*. Estes artifícios

compõem uma imagem do insólito na tela, impressionante justamente por seu nível de afastamento da realidade. Em outros casos, como a inclusão de morcegos animados digitalmente em *Batman Begins* (MAGID, 2005, p. 6), os efeitos são elaborados com a intenção de se dissolver de forma verossímil na visualidade do filme (FIGURA 13).



FIGURA 13 – Diferentes usos de efeitos visuais.

FONTES: *Hulk* (Ang Lee, 2003) e *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005)

Esta comparação é válida na medida em que aponta para um dos dilemas do filme narrativo clássico, que se debate entre ocultar ou expor os recursos do dispositivo. Ao contrário de formas fílmicas alternativas, como o cinema modernista, que utiliza o que Noël Burch (1973, p. 147) denomina “estruturas de agressão”, o cinema de ficção convencional busca oferecer uma “janela” para o espectador, uma trama sem “costuras visíveis” que oferece o relato de outra realidade sem quebras agressivas que salientem a natureza artificial do filme. Por outro lado, conforme aponta Bordwell, após a ascensão do *blockbuster* ao fim da década de 1970, ostentar estes recursos passou a ser um atrativo:

Efeitos especiais tornaram-se assim uma das atrações de um filme. Em vez de esconder a técnica, os filmes os ostentavam como uma marca de seus grandes orçamentos e sofisticação tecnológica. Os poderes fantásticos dos super-heróis clamavam por imagens geradas por computador, e pode ser que filmes convincentes do gênero não

estivessem realmente prontos até o amadurecimento do software.⁵²
(BORDWELL, 2011, p. 27)

Todavia, seja qual for a intencionalidade por trás dos efeitos – destacarem-se como atração à parte ou dissolverem-se na trama visual narrativa; resta claro que é importante para o filme de super-herói que os elementos fantásticos sejam apresentados de forma relativamente crível. Assim, há uma apreciação pelo virtuosismo técnico observado no acabamento das imagens de indivíduos que voam e irradiam raios, ou seres alienígenas de dimensões colossais. Trata-se, segundo Carl Plantinga (2009, p. 113), de um esforço dirigido à criação de um realismo *perceptual*⁵³, para além dos elementos de caráter *referencial*, pois mesmo quando o que é apresentado ao espectador não é a imitação ou a reprodução de algo existente, espera-se que tenha um aspecto convincente.

A crescente disponibilidade de efeitos digitais encoraja sua utilização em *blockbusters* de super-herói, sobretudo se somada à busca por espetáculo e às possibilidades oferecidas pelas temáticas abordadas, o que em conjunto configura em uma reconhecível estética da grandiosidade. Críticas são frequentemente levantadas sobre o apelo do espetáculo em grandes produções, principalmente no que se refere ao uso de efeitos visuais para encobrir temáticas superficiais e tramas mal construídas (KING, 2000, p. 42), como *Lanterna Verde* (2011).

Entretanto, é importante ressaltar que os efeitos especiais são uma ferramenta, como outros recursos, e sua utilização não é em si perniciosa para um filme. Pode-se partir do pressuposto de que há confiança excessiva em sua efetividade para atrair

⁵² Special effects thereby became one of a film's attractions. Instead of hiding the technique, films flaunted it as a mark of big budgets and technological sophistication. The fantastic powers of superheroes cried out for CGI, and it may be that convincing movies in the genre weren't really ready until the software matured.

⁵³ Em *True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory*, Stephen Prince (1996) utiliza o conceito de realismo perceptual para descrever imagens que, ainda que irreais, podem ser percebidas como reais. O termo ainda foi empregado muito anteriormente pelo pintor e cineasta Jack Chambers, em seu ensaio *Perceptual Realism* (CHAMBERS, 1969), para descrever uma modalidade de produção visual que se ocupa de captar percepções sensoriais acerca da realidade, e não sua mera reprodução. O artista repensaria o conceito como "perceptualismo" em *Perceptualism, Painting, and Cinema* (CHAMBERS, 1972).

públicos, mas nada impede que o uso da tecnologia possa ser conciliado a narrativas de maior complexidade. Como exemplifiquei anteriormente, a franquia *X-Men* habitualmente alia sequências de ação e o tópico da discriminação; *Mulher-Maravilha* (2017) reexamina a representação de personagens femininos na ficção de super-heróis; enquanto *Pantera Negra* (2018) lida com traumas residuais do colonialismo e da diáspora africana.

Um debate recorrente diz respeito ao uso excessivo ou canhestro de efeitos digitais, em ocasiões em que estes são mal elaborados, não contribuem diretamente para a narrativa ou poderiam ser substituídos por efeitos práticos. O uso de efeitos digitais em *Lanterna Verde* (2011), filme em que muitos dos cenários e o próprio traje do herói foram completamente construídos em computação gráfica, também foi criticado por criar uma atmosfera “falsa” (BERARDINELLI, 2011). Sobre este caso específico, o crítico Matt Singer comenta:

Lanterna é principalmente Ryan Reynolds fazendo caretas e flexionando músculos em um figurino de computação gráfica sobre uma tela verde, cercado de alienígenas de computação gráfica, em um mundo de computação gráfica. Quase nada na tela é real, incluindo o senso de aventura. É apenas um monte de coisas digitais sendo filmadas em cima de outras coisas digitais. E algumas dessas coisas digitais parecem muito ruins.⁵⁴ (SINGER, 2016, tradução minha)

Crítica similar foi apontada ao vilão de *Liga da Justiça*, Lobo da Estepe, que chegou a ser qualificado como “uma bagunça insuportável de *design* digital” (CAVNA, 2017). O personagem, de contornos humanoides, apresenta uma aparência artificializada, que se destaca quando este contracena com atores reais. Em outros casos, a artificialidade parece ser contornável, como se pode notar diante da popularidade de Groot, de *Guardiões da Galáxias* e a resposta majoritariamente positiva a *Thor Ragnarok*, filme com um elenco significativo de personagens animados: Hulk, Surtur, Korg e Miek. *Homem de Aço*, por sua vez, foi criticado pelo nível

⁵⁴ *Green Lantern* is mostly Ryan Reynolds grimacing and flexing in a CGI suit on a green screen surrounded by CGI aliens on a CGI world. Almost nothing onscreen is real, up to and including the sense of adventure. It's just a bunch of digital stuff shooting other digital stuff. And some of that digital stuff looks really bad.

espetacular de destruição apresentado, possivelmente banalizando os danos materiais e a perda de vidas mostrados em favor da espetacularização da catástrofe e da exibição do virtuosismo das potencialidades técnicas contemporâneas. Essa circunstância implicaria em um esvaziamento temático face à necessidade de expor imagens impressionantes, algo descrito pelo quadrinista Mark Waid (2013) como *Disaster Porn*, ou “Pornô Catastrófico”.

É válido frisar que cenários de destruição em larga escala são frequentes em HQs de super-heróis, especialmente de personagens com poderes descomunais – Superman e Hulk, por exemplo. As ameaças enfrentadas por estes heróis costumam incluir seres capazes de causar danos monumentais, como Ego, de *Guardiões da Galáxia 2*, e o General Zod, de *Homem de Aço* (2013), e o dano colateral gerado por estes confrontos é parte da configuração da verossimilhança de um mundo onde superseres são possíveis. Com efeito, tanto *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016) quanto *Capitão América: Guerra Civil* (2016) colocam em questão os resultados destrutivos das ações dos super-heróis. É importante notar que *Hancock* (2008), filme protagonizado por um herói criado para o cinema e lançado no início do *boom* dos anos 2000, lida constantemente com os resultados catastróficos das ações de super-heróis.

Críticas à parte, efeitos visuais são onipresentes nessa linha de produções e o filme de super-herói atual é profundamente dependente de tais recursos. Michele Pierson sugere que a história do filme de ficção científica é “a história de sua tecnologia de produção” (1999, p. 165), ou seja, que a natureza da narrativa fílmica depende de forma crucial daquilo que a produção é efetivamente capaz de mostrar. Como apontei no primeiro capítulo, vários filmes que observo neste trabalho recebem usualmente a classificação *sci-fi*, e isso ocorre em razão do filme de super-herói compartilhar diversas características com este gênero. Assim, o gênero parece ter trilhado uma trajetória semelhante à apontada por Pierson, tornando-se um modelo de produção dominante à medida que a caixa de ferramentas – ou de Pandora – do cinema *mainstream* se tornava maior e mais variada.

2.2 “Vestido como um morcego”: a caracterização de heróis e vilões

Parte da apreciação do público por um gênero emerge do reconhecimento de tipos definidos, como o pistoleiro, a *femme fatale* e o cientista louco. Estas imagens convencionais se consolidam ao longo de sucessivas produções, e a caracterização visual, como indica Van Sijll (2017, p. 274), é fundamental para expor ao público um personagem com economia narrativa, poupando tempo que seria empregado em diálogos ou sequências explicativas. Portanto, neste tópico observo um aspecto macro da *mise-en-scène* que contribui para a composição dos personagens: a caracterização. Compreendo como tal o conjunto dos figurinos, maquiagens e efeitos incluídos na pós-produção.

Enquanto alguns heróis iniciam suas aventuras com um uniforme pronto, como Superman nos filmes de 1978 e 2013, e Hal Jordan em *Lanterna Verde* (2011), parte significativa de uma narrativa de origem pode ser dedicada à confecção do traje distintivo do herói, como ocorre em *Batman Begins* (2005) e *Homem de Ferro* (2008), filmes que se debruçam demoradamente sobre os aspectos materiais da questão. Com efeito, a obsessão de Tony Stark por desenvolver novas armaduras é um tema recorrente nos filmes do MCU. Embora atinja seu ponto alto em *Homem de Ferro 3* (2013), quando Stark desenvolve um imenso contingente de armaduras, e *Vingadores: Era de Ultron* (2015), quando ele busca criar uma “armadura para o mundo”, este tema já está presente no filme de 2008, quando o herói se dedica febrilmente à criação de seus primeiros trajes.

Com efeito, o personagem chega a projetar essa obsessão em seu protegido, Peter Parker, criando também uniformes para ele. Em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017), Tony Stark, o Homem de Ferro, é um mentor para Parker, aconselhando-o e munindo-o com um traje de alta tecnologia. Quando o jovem herói fracassa em enfrentar os antagonistas, colocando em risco as vidas de pessoas inocentes, Stark toma o traje de Parker, dizendo: “Se você não é nada sem o traje, então não deveria tê-lo”⁵⁵. Conforme já discutido na introdução, o uniforme é um dos caracteres que definem

⁵⁵ “If you’re nothing without this suit, then you shouldn’t have it”.

o super-herói, logo é simbólico que se o protagonista não é capaz de sustentar os ideais elevados de um herói, não pode portar suas “cores”.

O Batman da trilogia de Christopher Nolan também agrega novos componentes e acessórios a cada filme, algo perceptível desde o lançamento da saga. Em *Batman Begins* (2005), uma extensa sequência acompanha Bruce Wayne ao longo do processo de desenvolvimento do uniforme de Batman, incluindo detalhes acerca dos materiais e peculiaridades envolvendo os designs de sua armadura, capuz, máscara e demais equipamentos.

Neste sentido, figurinos podem assumir o caráter de *props*⁵⁶, objetos aos quais é atribuída uma funcionalidade durante uma ação em curso. Alguns *props* adquiriram forte simbolismo para gêneros específicos: o revólver do caubói, a metralhadora do gângster, a cartola e a bengala do dançarino são exemplos conhecidos (BORDWELL; THOMPSON, 2001, p. 162). Ao longo de vários filmes, em um processo reiterativo, estes recursos se convertem em convenções, parte de um código visual compartilhado por cineastas, críticos e público. Em *Mulher-Maravilha* (2017), duas cenas definem a consolidação da identidade da heroína: quando, às escondidas, ela toma para si os acessórios que utilizará, e quando aparece completamente caracterizada. Momentos similares podem ser apontados em *Homem de Aço* (2013) e *Esquadrão Suicida* (2016), quando o “vestir-se” é um momento limítrofe para os personagens.

Em filmes como *Homem-Aranha* (2002), *Batman Begins* (2005) e *Homem de Ferro* (2008) não apenas há um “momento de revelação”, como também certa ênfase no processo pelo qual os heróis formulam seus trajes e acessórios. Em *Homem de Ferro 3* (Shane Black, 2013), um ponto crucial da trama é o momento em que Tony Stark, após descobrir do que é capaz sem estar em posse de uma armadura, decide destruir vários de seus trajes.

Como abordei anteriormente, o traje do super-herói é parte fundamental de sua composição, seja por sua função de armadura defensiva, seja por seu caráter simbólico e fator de identificação do herói. Escudos, capas, máscaras, emblemas e arranjos específicos de cores se apresentam como elementos fundamentais à iconografia de um

⁵⁶ Do inglês, *properties*: “propriedades” (BORDWELL; THOMPSON, 2001, p. 161).

personagem. Mas afinal, como a convenção do traje de super-herói se constituiu no cinema?

Os primeiros filmes da série *Superman*, assim como *Supergirl* (1984), apresentavam protagonistas caracterizados com capas, trajes de tecido e botas de acordo com os padrões de cores usados por suas contrapartes nos quadrinhos. O protagonista de *Batman* (1989), por outro lado, é apresentado vestindo um uniforme de látex preto, em vez das malhas em cinza e azul mais comuns nos quadrinhos⁵⁷. O design do traje, elaborado pelo figurinista Bob Ringwood, respondia ao desafio de converter Michael Keaton, um ator de proporções medianas, na figura forte e corpulenta das páginas das HQs. O uso da cor preta, aliado ao aspecto de uma armadura protetora, projetava ainda uma imagem imponente e sombria, em acordo com a estética geral da obra (SHANNON, 1990, p. 16-24). Ao que parece, a mudança de cor também serviu ao propósito de afastar o personagem da estética a ele associada pela série televisiva e filme derivado produzidos na década de 1960, marcadamente mais burlesca.

Batman e Batman, O Retorno (1992) marcam uma mudança de abordagem no que se refere à estética do super-herói. Nos quadrinhos, como vimos, estes personagens comumente usam trajes excêntricos com padrões de cores mirabolantes, capas, máscaras chamativas e calções sobre os *collants*, elementos visuais cuja artificialidade pode ser captada como *camp* na tela, em razão das particularidades representacionais dos meios do desenho e da fotografia. Assim, é comum que a mídia cinematográfica reinterprete as construções plásticas dos personagens egressos das páginas.

Essa transposição imagética, como salientei previamente, reflete o tom da narrativa, seja este mais realista ou mais estilizado, revelando também opções estéticas mais específicas e contextuais. A configuração geral do traje usado no filme de 1989

⁵⁷ É importante salientar que, tendo sido criado em 1939, o personagem foi repaginado diversas vezes, recebendo tratamentos visuais diversos, por vezes prevalecendo em seus trajes a cor preta ou tons variados de cinza. Ainda assim, a combinação azul e cinza é predominante pela maior parte da história do herói na mídia impressa. Sobre este tópico, ver a dissertação de Rita Camponez (2010), *Batman: Sete décadas de histórias e de estórias. A evolução da imagem de um herói à luz das tendências de moda*.

influenciou designs subsequentes do homem-morcego no cinema, mas marcas de estilo são nítidas em cada caso. Em *Batman Eternamente*, os contornos da musculatura se tornaram mais anatômicos, integrando-se bem com a estética mais luminosa e artificial da produção como um todo. Em *Batman e Robin*, que leva adiante o tom de artificialidade, a versão final do figurino inclui componentes prateados.

O longa-metragem seguinte do personagem, *Batman Begins*, propôs um discurso de verossimilhança, de modo que o traje apresentado tem uma aparência mais sóbria que seu predecessor. Além disso, suas funções são explicadas por meio de diálogos expositivos, criando a impressão de que se trata de um equipamento que poderia efetivamente existir, como a armadura de *nomex* e *kevlar*, a capa de “tecido memória” e um carro originalmente projetado para cenários de guerra, o *Tumbler*. Ao apresentar a Bruce Wayne um protótipo de traje de combate, Lucius Fox expõe os dados:

Fox: Traje protetor para infantaria avançada. Material: duplo kevlar, juntas reforçadas.

Wayne: Resistente a cortes?

Fox: Faca não penetra.

Wayne: À prova de balas?

Fox: Tudo menos um tiro direto.

Wayne: E por que não a produziram?

Fox: Os economistas acham que a vida de um soldado não vale US\$ 300 mil.⁵⁸ (BATMAN BEGINS, 2005, tradução minha)

As sequências de *Batman Begins*, *Batman: O Cavaleiro das Trevas* e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, desviaram-se do modelo maciço convencional até

⁵⁸ Fox: Nomex survival suit for advanced infantry. Kevlar biweave, reinforced joints.

Wayne: Tear resistant?

Fox: This sucker will stop a knife.

Bruce: Wayne: Bulletproof?

Lucius Fox: Anything but a straight shot.

Bruce Wayne: Why didn't they put it into production?

Lucius Fox: Bean counters didn't think a soldier's life was worth 300 grand.

então e apresentaram um figurino composto por segmentos, com o aspecto de uma armadura. A combinação do principal meio de transporte empregado pelo herói nestes filmes, um veículo de duas rodas chamado *Batpod*, com a armadura segmentada, deu ao personagem uma estética que evoca o estereótipo medievalista do cavaleiro, em referência direta a seu epíteto de “Cavaleiro das Trevas” (FIGURA 14).



FIGURA 14 – O Cavaleiro das Trevas e o Cavaleiro Medieval.

FONTES: *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008) e <http://www.bl.uk/catalogues/illuminatedmanuscripts/>

Um ponto interessante a notar no caso da trilogia de Nolan é o tratamento dos *props*. O nome *Batmóvel* é descartado em favor de *Tumbler* e *Batpod*, assim como a aeronave tradicionalmente conhecida como *Batwing* ou Batplano é chamada “Morcego”. Os projéteis em formato de morcego lançados pelo protagonista também não são chamados pelo nome utilizado nos quadrinhos: batarangues. As opções de nomenclatura, que fogem a aspectos mais caricatos das narrativas em quadrinhos, também apontam para a abordagem mais séria e realista dos três filmes.



FIGURA 15 – Trajes com influências esportivas.

FONTES: *O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro* (Mark Webb, 2014); *Vingadores: Era de Ultron* (Joss Whedon, 2015) e *Quarteto Fantástico* (Josh Trank, 2015)

Outros filmes da década de 2000 abraçaram a tendência perceptual no que se referia aos uniformes dos heróis, por vezes impondo tonalidades mais escuras em relação às cores vibrantes dos quadrinhos, todavia mais frequentemente substituindo as malhas lisas por outras texturas. O protagonista de *Demolidor – O Homem sem Medo* (2003) usa um traje protetor de couro vermelho, e o tecido do uniforme utilizado em *Homem-Aranha* (2002) se assemelha a materiais empregados em roupas esportivas. Aparentemente, a texturização alusiva a couro, *mesh* e neoprene se cristalizou como uma convenção, como se pode observar nos exemplos mostrados na Figura 15.

Os uniformes usados pelo Capitão América ao longo dos vários filmes que estrelou indicam ainda outra tendência: a de tornar o vestuário dos super-heróis mais similares a uniformes militares. Vestido a princípio com uma farda de polímero de carbono, em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), em filmes posteriores o herói usa trajes de materiais resistentes a balas e calor, com acessórios que o aproximam visualmente de um soldado. Em momentos de *Capitão América: Soldado Invernal* (2014), quando o herói precisa atuar de forma sigilosa, os detalhes em vermelho de seu uniforme e seu escudo são substituídos por azul. O personagem Falcão, por sua vez, também é apresentado com algo semelhante a uma farda e óculos protetores, em oposição ao conjunto de *collant* e máscara com os quais é caracterizado nos quadrinhos. O falcão que acompanha o personagem nas HQs, Asa Vermelha, é substituído por um drone com o mesmo nome (FIGURA 16).

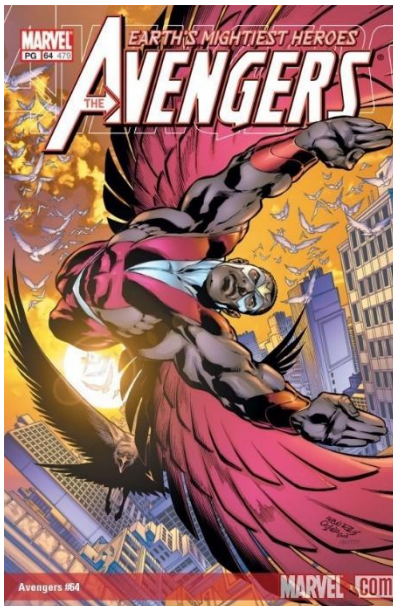


FIGURA 16 – Falcão e Asa Vermelha.

FONTES: <https://marvel.fandom.com/wiki/> e *Capitão América: Guerra Civil* (Anthony e Joseph Russo, 2014)

Observa-se, nestes casos, como a iconografia dos super-heróis é capaz de perpetuar o tradicional culto às instituições militares hollywoodiano. Os super-heróis, deste modo, podem ser caracterizados como soldados, evocando o senso de honra e

autoridade associado às forças armadas pela maior parte da história do cinema hegemônico.

As adaptações de heróis dos quadrinhos para o cinema buscaram abordar de formas variadas o problema da caracterização. Segundo Bordwell e Thompson (2001, p. 162), os figurinos podem apelar para um senso de funcionalidade e realismo ou assumir uma configuração estilizada, que coaduna com uma percepção estética mais ampla. Por exemplo, os trajes de couro preto utilizados nos primeiros dois filmes da franquia *X-Men*, em oposição aos macacões azuis e amarelos predominantes nos quadrinhos, conforme já observei no capítulo anterior, reforçam uma atmosfera de realismo perceptual. Também é o caso dos equipamentos utilizados pelo protagonista em *Batman Begins*.

Entretanto, concessões também podem ser feitas ao realismo perceptual em nome da questão estética. Bruce Banner, por exemplo, quando se transforma no monstro Hulk e rasga a maior parte de suas roupas, preserva a calça, apenas parcialmente rasgada, de modo a não se apresentar nu – a iconografia tradicional das HQs mostra o personagem vestindo uma calça roxa. O filme *O Incrível Hulk* (2008) faz referência à peça de vestuário em uma piada, quando Betty Ross compra uma calça de moletom roxo para o protagonista, a fim de que não perca tantas roupas. Em *Thor: Ragnarok* (2017), o personagem efetivamente aparece nu, embora isso ocorra como forma de alívio cômico.

Ocasionalmente ainda é possível que um *prop*, além de auxiliar na identificação do personagem, seja utilizado para mover a trama, à maneira do que Alfred Hitchcock denomina *MacGuffin* (apud TRUFFAUT e SCOTT, 1985, p. 137-138). Um exemplo é Mjolnir, o martelo usado como arma em *Thor* (2011): o protagonista é separado de seu martelo, não o recuperando até se mostrar digno. Em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), as Joias do Infinito assumem o papel de *MacGuffin*, na medida em que o vilão, Thanos, precisa reuni-las para ativar a Manopla do Infinito, uma arma capaz de aniquilar metade das formas de vida no universo.

Reforço que o *design* de um personagem deve ser compreendido dentro do projeto visual mais amplo de um filme, como evidencia uma comparação entre três

versões cinematográficas do vilão Coringa (FIGURA 17). A apresentação elegante do vilão Coringa em *Batman* (1989) adapta de forma aproximada o personagem de HQs famosas como *A Piada Mortal*, mas também evoca a estética *noir* do chefe do crime de terno e chapéu, o que coincide com outras influências neo-*noir*, presentes no filme, como o estilo de iluminação e a estética da cidade (GONÇALVES, 2012, p. 451-454). Em parte, o personagem se destaca por usar cores vivas, enquanto a paleta predominante na película é escura. É uma construção apropriada, já que o Coringa de 1989 não se apresenta apenas como um criminoso, mas como um “artista homicida”. Até mesmo sua expressão perpetuamente sorridente contrasta com a soturnidade da maioria dos personagens – o que inclui o cenho perpetuamente franzido da máscara do herói, Batman.

Em contrapartida, a versão mais grosseira e desalinhada do personagem em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008) coaduna com o tom predominantemente mais sério da obra. Neste caso, em especial, o personagem é apresentado como um terrorista que se coloca contra toda ordem instituída, não possuindo sequer identidade determinada. A aparência ajuda a situá-lo como um opositor das convenções sociais, ao mesmo tempo que busca desconstruí-las. Tal como o Coringa de 1989, o de 2008 apresenta uma estética diferenciada em relação ao cenário e aos outros personagens. A trilogia de Nolan o introduz como uma “resposta natural” à existência do Batman, uma explosão do caos em oposição direta à ordem que o herói busca instituir à força.

Por sua vez, a interpretação do personagem como um gângster tatuado em *Esquadrão Suicida* (2016) incorpora elementos visuais da cultura *hip hop*, tal como se pode ver também nos figurinos dos outros personagens. O que há de particular neste Coringa é que ele se integra relativamente bem com a estética geral do filme. Se seus antecessores tinham caracterizações bastante singulares, este Coringa se “dissolve” em meio a um elenco de anti-heróis e vilões com traços muito marcados. Talvez porque a própria noção de herói seja dissolvida neste filme, o que concede protagonismo aos vilões das HQs.



FIGURA 17 – Diferentes interpretações do Coringa.

FONTES: *Batman* (Tim Burton, 1989), *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008) e *Esquadrão Suicida* (David Ayer, 2016)

Particularidades à parte, os três são identificáveis como Coringa. O artista do crime, o terrorista e o gângster compartilham um conjunto de características centrais: cabelo verde, face branca, a presença do roxo no vestuário, o riso macabro, o uso de cartas de baralho como motivos recorrentes. Assim, componentes da caracterização se apresentam como *props*. Em síntese, a identidade de um “palhaço do crime” se preserva nos três casos. Ao que parece, o gênero demanda que tanto super-heróis quanto vilões sejam minimamente reconhecíveis.

Assim, cada filme busca equilibrar as opções criativas e as tendências genéricas mais amplas. O Coringa já foi adaptado para o cinema em três continuidades distintas, o que provavelmente contribuiu para que cada interpretação buscasse se distanciar da anterior. Como Hutcheon (2006, p. 4-5) comenta, o atrativo da adaptação é oferecer repetição com variação. A composição de certo realismo perceptual pode levar à reformulação da indumentária de um herói consagrado, mas a preservação de elementos reconhecíveis, como um esquema de cores, um emblema ou uma silhueta básica, são importantes para a visualidade do gênero.

2.3 “Eu não reconheço esse mundo”: cenografia

Assim como os figurinos distintivos, ambiências cenográficas marcantes são comuns nos quadrinhos de super-heróis, cujas páginas são repletas de referências a outros planetas, países fictícios e planos dimensionais alternativos, permeadas por reminiscências iconográficas de gêneros mais antigos, como a fantasia, a ficção científica e as tramas policiais. Diferentes abordagens foram utilizadas para formular versões audiovisuais de cenografias como a grandiosa capital do reino de Asgard e o quartel-general da Tropa Lanterna Verde, no planeta Oa.

A ambientação não é apenas um fundo para a ação dos personagens. Sua função pode ser determinante para a narrativa e o tom do filme. Como afirma Edward Branigan (1992, p. 33), a projeção luminosa na tela, por intermédio do que se mostra e do que se oculta, constitui na mente do espectador um “mundo narrativo”⁵⁹. As deixas visuais do cenário são indispensáveis para dar textura a uma espacialidade que não tem referência imediata no mundo real, como a ilha de Themyscira⁶⁰ ou o Kamar-Taj⁶¹.

Van Sijll (2017, p. 282-288) comenta ainda que as locações têm a capacidade de definir personagens, apresentando conflitos e estabelecendo ou reforçando temas. Bordwell e Thompson (2001, p. 159), por sua vez, argumentam que, ao elaborar os

⁵⁹ *Story world*, no original.

⁶⁰ O território habitado pelas amazonas em *Mulher-Maravilha* (2017).

⁶¹ Complexo secreto de magos em *Doutor Estranho* (2016).

cenários de uma produção, diretores podem buscar uma sensação de autenticidade ou realismo, criar uma harmonização estética geral ou produzir uma composição de maior poder expressivo, descartando o naturalismo para dar à obra uma identidade visual mais pronunciada.

É interessante observar que estes autores citam *Batman* (1989) e *Dick Tracy* (Warren Beatty, 1990) para argumentar que cenários realistas não são indispensáveis, especialmente no que diz respeito a “filmes de quadrinhos” (BORDWELL; THOMPSON, 2001, p. 160). Com efeito, a artificialidade prevalece nos filmes da franquia *Batman* dirigidos por Tim Burton e Joel Schumacher, ora marcada por uma Gotham City dramaticamente sombria, ora por contornos de neon e estátuas masculinas. Entretanto, pode-se observar que, tal como ocorreu com os figurinos, os cenários em filmes de super-herói também se dirigiram para a composição de um realismo perceptual.

Por meio de registros filmados, cenários construídos em estúdios, maquetes e recursos como *matte paintings* e *chroma-key*, um filme apresenta signos visuais e sonoros que o espectador utiliza para delinear a imagem mais completa de um mundo narrativo. Como afirma Branigan (1992, p. 36), a narrativa é uma forma de assimilar tempo, espaço e causalidade. A apresentação de signos específicos situa os acontecimentos vistos na tela em um local e um período, fatores intimamente relacionados à compreensão da narrativa. Assim, o tempo e o espaço são duas variáveis que devem ser consideradas ao se abordar a composição cenográfica.

Primeiramente, discorrerei sobre a questão do tempo. A maioria dos filmes de super-herói se passa em um presente presumido, mas exceções se apresentam. *X-Men: Primeira Classe* (2011) situa sua narrativa principal em 1962, durante a Crise dos Mísseis de Cuba; a maior parte de *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) se passa durante a Segunda Guerra Mundial; enquanto a trama central de *Mulher-Maravilha* (2017) se desenrola ao final da Primeira Guerra Mundial.

Nestes casos, a ambientação se pauta por parâmetros similares aos de um drama de época ou um filme de guerra convencional. As representações da Londres do início do século XX e das trincheiras do Front Ocidental em *Mulher-Maravilha*, por exemplo, constituem parte da “textura histórica” necessária a um filme transcrito no

passado. Como salienta Jonathan Stubbs (2013, p. 17-18), mesmo filmes vagos acerca da época em que a trama se desenrola e que tomam liberdades em relação ao período retratado, precisam apresentar signos de historicidade.

É interessante notar que, neste filme, Diana é egressa da sociedade mítica das amazonas, semideusas que viveram completamente isoladas do restante do mundo por séculos, de maneira que, quando ela ingressa no “mundo dos homens”, é apresentada a uma nova realidade – tal como o público. Ao avistar as paisagens nebulosas e azuladas da Londres de 1918 (FIGURA 18), Diana capta um mundo muito distinto de sua terra natal, a tropical Themyscira, mostrada no início do filme. Essa introdução a uma realidade radicalmente diferente é apenas o começo de um choque para a personagem: choque esse demonstrado na paleta de cores. Trata-se de um mundo diferente no que diz respeito ao modo como se conduz a guerra e à posição das mulheres na sociedade, por exemplo.



FIGURA 18 – Mulher-Maravilha chega a Londres.

FONTE: *Mulher-Maravilha* (Patty Jenkins, 2017)

Em uma das cenas, quando está prestes a partir para uma missão, Diana se depara com soldados feridos retornando do conflito no continente. Veteranos que perderam braços e pernas em conflitos reais foram utilizados como figurantes a fim de reforçar a tensão e a atmosfera da cena (BUCKLAND, 2017), que traduz em imagens a percepção de que a guerra em andamento é um conflito sem esperanças, sem heróis e

de proporções inimagináveis. Já em uma cena posterior, quando a Mulher-Maravilha emerge das trincheiras para entrar em combate, novamente se expõe o contraste entre o mundo das Amazonas com o universo mais realista e desencantado da frente de batalha. Os tons de vermelho, prata e dourado são uma reminiscência dos valores e dos aspectos mais fantásticos de Themyscira, colocando-se em oposição ao panorama desolado do “mundo dos homens” (FIGURA 19).



FIGURA 19 – Mulher-Maravilha diante da desolação da guerra.

FONTE: *Mulher-Maravilha* (Patty Jenkins, 2017)

Um segundo exemplo é *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011). Neste caso, além de auxiliar na contextualização, a iconografia de época também se presta a evocar as origens do personagem nas HQs, em 1941. A capa da primeira edição da publicação *Captain America Comics* mostrava o herói esmurrando Adolf Hitler, e o filme

reproduz o feito em uma apresentação burlesca. Neste momento de *O Primeiro Vingador*, o protagonista ainda não se tornou um herói propriamente dito, atuando apenas como garoto-propaganda do exército estadunidense, em meio a uma atmosfera de inocência e musicalidade que diz mais sobre o espírito dos quadrinhos do período que sobre a experiência efetiva da guerra. Assim, o filme produz uma referência às HQs da década de 1940 que se equilibra entre a homenagem e a ironização (FIGURA 20).



FIGURA 20 – Capitão América esmurrando Adolf Hitler.

FONTES: *Capitão América: Primeiro Vingador* (Joe Johnston, 2011) e <https://www.marvel.com/>

De maneira similar, *X-Men: Primeira Classe* (2011) situa sua narrativa em 1962, um ano antes da estreia dos X-Men nos quadrinhos. Os filmes de super-herói, tal como as HQs, geralmente preservam os personagens em um estado de “perpétua atualidade”, desconsiderando sua idade editorial, que pode somar muitas décadas. O uso desta linha temporal torna o caso da franquia *X-Men* especialmente emblemático, à medida que sua cronologia lida com idas e vindas frequentes, conforme desdobra a seguir.

A cena inicial de *X-Men* (2000) se passa no campo de concentração nazista de Auschwitz, antes de um salto temporal para os dias “atuais”. *X-Men 2* (2003) e *X-Men 3: O Confronto Final* (2003) seguem sem saltos cronológicos, mas *X-Men: Origens – Wolverine* (2009) transita entre diversos momentos da vida do mutante Wolverine, desde 1845 até um período indeterminado. *X-Men: Primeira Classe* (2011), como expliquei previamente, se passa em 1962. *X-Men: Dias de um Futuro Esquecido* (2014), se desenrola em duas linhas temporais paralelas: um futuro distópico que viu a quase extinção dos mutantes, e a década de 1970, à medida que Wolverine viaja no tempo para evitar que o futuro supracitado se concretize. *X-Men: Apocalipse* (2016) se passa integralmente em 1983. *Logan* (2017), por sua vez, situa Wolverine e o Professor Xavier no ano de 2029.

Não escapa ao protagonista de *Deadpool* (2016) zombar do nível de complexidade dessas linhas temporais, fazendo referência aos diferentes atores que interpretam o Professor Xavier: Patrick Stewart na cronologia mais recente e James McAvoy na mais recuada. Diante dessas flutuações cronológicas, os signos visuais do cenário se mostram importantes para localizar a narrativa e compor a atmosfera dramática. Isso pode ser notado, por exemplo em *Primeira Classe* (FIGURA 21).



FIGURA 21 – A cena de Erik Lehnsherr no bar.

FONTE: *X-Men: Primeira Classe* (Matthew Vaughn, 2011)

Na cena, Erik Lehnsherr/Magneto entra em um bar em busca de nazistas escondidos que possam lhe revelar o paradeiro de seu principal antagonista, o cientista Klaus Schmidt. Ao mesmo tempo que a ambientação geral faz referência ao estereótipo da apreciação alemã por cerveja, a decoração e os objetos cênicos (uma foto em preto e branco e uma torre de cerâmica, por exemplo) remetem a uma data recuada. O cenário se integra organicamente com o progressivo aumento da tensão em cena, à medida que Erik inicia um diálogo com dois clientes do bar, aproxima-se para beber com eles e os mata. Já em *Dias de um Futuro Esquecido*, com sua narrativa dupla, é possível observar o papel contextual da cenografia de forma mais aguda, pela via do contraste (FIGURA 22).



FIGURA 22 – Ambientação e temporalidade.

FONTE: *Dias de um Futuro Esquecido* (Bryan Singer, 2014)

O arco narrativo que se desenvolve na década de 1970 faz uso intenso de *props* como signos históricos tanto nos cenários quanto nos figurinos. Um exemplo é o arcade do jogo *Pong* – o qual foi lançado em 1972 – no quarto do personagem Mercúrio. Os cenários da linha narrativa traseirada no futuro, por outro lado, são caracterizados por um predomínio de cores frias, especialmente tons de azul e roxo. Os contornos fortemente geometrizados, os prédios arruinados e a suposta ausência de luz natural colaboram para produzir o panorama sombrio de uma distopia que lembra, em momentos, o panorama da Los Angeles futurista de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Talvez os marcadores temporais mais significativos em *Dias de um Futuro Esquecido* sejam os robos caçadores de mutantes chamados sentinelas (FIGURA 23).



FIGURA 23 – Sentinelas do passado e do futuro.

FONTE: *Dias de um Futuro Esquecido* (Bryan Singer, 2014)

Wolverine retorna ao passado para evitar que um projeto do cientista Bolivar Trask seja concretizado, o qual envolve a produção em massa de sentinelas, que seriam responsáveis por exterminar a “ameaça mutante”. Embora estejam no centro da trama e sejam os antagonistas mais presentes, as sentinelas são apenas objetos, máquinas sem consciência. Seu *design* é tão significativo para o estabelecimento do mundo narrativo quanto a arquitetura ao redor. As primeiras sentinelas, como projetadas por Trask, são feitas integralmente de partes plásticas, a fim de defendê-las de mutantes com poderes magnéticos, como Erik Lensherr.

O *designer* de produção do filme, John Myhre, afirma ter buscado uma atmosfera que recordasse vividamente a década de 1970 na composição das cenografias de Nova York, Washington e Paris, mas também na aparência dos robôs, pensada para imitar tecnologias plásticas do período e contemplar o que era considerado então um *design* “futurista” (WEINTRAUB, 2014). As sentinelas do futuro têm uma aparência distinta, mais orgânica, indicando uma tecnologia biomecânica, semelhante aos poderes da personagem Mística, que lhes permite mudar de forma. Sua aparência escamosa também lembra a pele da mutante. Isso ocorre porque, na linha temporal anterior à interferência de Wolverine, Mística foi capturada e submetida a testes, e seu DNA veio a ser empregado no desenvolvimento de robôs mais avançados, o que levou à semi-extinção mutante do futuro.

O *design* de produção, ao imprimir estas características aos dispositivos, é narrativizado, portanto. Paralelamente, há que se considerar também a variável do espaço. Narrativas de super-heróis exploram múltiplas possibilidades geográficas, das quais a opção mais prosaica é situar as aventuras do protagonista em uma cidade real. Alternativas envolvem cidade fictícias que imitam cidades reais e ambientações ficcionais exóticas, que podem ser localidades ocultas, corpos celestes ou planos externos à realidade terrestre. Exemplos de todos os casos foram adaptados para o cinema.

No que diz respeito a cidades reais, Nova York é um cenário conspícuo, além de, como discorrerei adiante, ter servido como inspiração para cidades fictícias. A megalópole abriga Homem-Aranha, Demolidor, Doutor Estranho, os Vingadores e o

Quarteto Fantástico. É importante notar que nesta cidade está situada a sede da Marvel Comics⁶², e a familiaridade de roteiristas e artistas gráficos com o local pode ter encorajado sua utilização em larga escala. Muitos pontos da cidade já foram amplamente explorados por outros produtos da indústria do entretenimento, ao ponto de se tornarem reconhecidos mundialmente. Afora estes fatores, certamente as dimensões da cidade, sua importância econômica, seus cartões postais emblemáticos e seu caráter cosmopolita a tornam um cenário atraente e variado para a ficção de super-heróis.

A cidade é, pois, um personagem. Heróis, como Superman, Batman e Homem-Aranha celebram a vida urbana em suas visões particulares, intensificadas e dramatizadas de Nova York. Assim, a iconografia da cidade foi muito procurada por realizadores de filmes de super-herói. A batalha entre os discípulos do Professor Xavier e a Irmandade de Mutantes, no clímax de *X-Men* (2000), ocorre nas imediações da Estátua da Liberdade. O diretor de *Demolidor* (2003), Mark Steven Johnson (apud CALHOUN, 2003), afirmou que insistiu em filmar em uma área do centro de Los Angeles que evocava paisagens urbanas tradicionais de Nova York, constituída por edifícios com fachadas de tijolos, o que convinha para representar a vizinhança de Hell's Kitchen, onde atua o herói.

A produção de *Homem-Aranha* (2002), por sua vez, apresenta signos visuais como o Flatiron Building, os jardins do Rockefeller Center e o teleférico da Ilha Roosevelt, particularmente representado em uma cena climática do filme. Artigos promocionais do filme mostravam ainda as “torres gêmeas” do World Trade Center: um pôster, no qual as torres aparecem refletidas no olho do herói e um trailer que mostrava um helicóptero preso em uma teia entre os dois edifícios. Os dois materiais, produzidos anteriormente à queda das torres, foram retirados de circulação a fim de evitar referências ao ataque de 11 de Setembro (RHOADES, 2008, p. 184) (FIGURA 24). A sombra do atentado de 11 de Setembro, aliás, é certamente um fator relevante para o *boom* de filmes de super-herói, como comentei no capítulo anterior.

⁶² Até 2015, a cidade também acolhia os escritórios da DC Comics, mas a central de operações da editora foi deslocada para Burbank, Califórnia (MELROSE, 2015).



FIGURA 24 – Materiais promocionais que utilizam imagens do World Trade Center.

FONTES: <http://www.imdb.com/> e <https://www.youtube.com/>

Na percepção de Brown (2017, p. 63-76), vários destes filmes buscam reescrever a história do atentado. *Os Vingadores* (2012) apresenta uma invasão alienígena em Manhattan, a qual é detida após uma longa batalha, ao final da qual são mostradas imagens de nova-iorquinos celebrando a vitória dos heróis sobre os Chitauri invasores. O evento representa um referente importante da narrativa estendida do MCU, e um ponto central da trama de *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017) é o uso feito por criminosos do lixo tecnológico deixado para trás pelos Chitauri.

Uma alternativa em uso frequente é a composição de uma cidade fictícia que se baseia na arquitetura e no layout de cidades reais. Metrópolis, cenário preferencial do Superman, e Gotham City, palco das aventuras de Batman, são cidades grandes e populosas da Costa Atlântica dos Estados Unidos. Como sugere Maria Angela Gomez Rama (2006, p. 53-55), ambas são representações de Nova York, mas uma é moderna, triunfal e próspera, enquanto a outra é mística, gótica e lúgubre. O quadrinista e ex-editor do Batman Dennis O'Neil (apud BOICHEL, 1991, p. 9) definiu as duas cidades

nos seguintes termos: “Gotham é Manhattan abaixo da 14ª rua às 3 da manhã, no dia 28 de novembro em um ano frio. Metrópolis é Manhattan entre a 14ª e a 110 no dia mais cintilante e ensolarado de julho”⁶³.

Como estas cenografias foram interpretadas no cinema?

O protagonista de *Superman* (1978) se apresenta nos seguintes termos: “Estou aqui para lutar pela verdade e pela justiça e pelo modo de vida americano”⁶⁴. Assim sua cenografia ressalta valores relacionados a uma ideia elevada dos EUA. Para tal, o filme faz uso de uma dicotomia, apresentando o ambiente rural de Smallville, Kansas, onde o protagonista é criado por uma família de fazendeiros com o nome de Clark Kent, e a cidade de Metrópolis, para onde ele dirige depois de adulto. Sua criação interiorana reforça diante dos olhares de outros a aparência tímida e desajeitada que ele usa como *alter ego*. Jeffrey K. Johnson (2010, p. 724-726), sugere que o personagem incorpora os valores rurais positivos historicamente defendidos por Thomas Jefferson como essenciais ao caráter estadunidense. Entretanto, se suas virtudes nucleares são as da cidade pequena, seu poderio remete às metrópoles contemporâneas.

Visualmente, a Metrópolis deste filme e suas sequências incorpora traços de Nova York, como a Estátua da Liberdade, o Empire State Building e o Grand Central Terminal. *Superman: O Retorno* (2006), por sua vez, mostra outros marcos da megalópole como o MetLife Building e a Ponte do Brooklyn. Já nos filmes do DCEU que mostram Metrópolis, *Homem de Aço* (2013), *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016) e *Liga da Justiça* (2017), não há marcos de identificação imediata com Nova York, mas, de qualquer forma, apresentam-se os contornos de uma urbe repleta de arranha-céus de concreto, vidro e aço, ainda alusivos à referida cidade.

Se Metrópolis é a encarnação arquitetônica dos valores defendidos pelo Superman, a Gotham City de Batman, geralmente representada nos quadrinhos como uma cidade escura e repulsiva, pode ser interpretada como um reflexo do caráter

⁶³ “Gotham is Manhattan below Fourteenth Street at 3 a.m., November 28 in a cold year. Metropolis is Manhattan between Fourteenth and One Hundred and Tenth Streets on the brightest, sunniest July day of the year”.

⁶⁴ “I’m here to fight for truth and justice and the American Way”.

violento e da moral dúbia de seu herói, como aponta Johnson (2010, p. 732). O próprio nome “Gotham”, por sua vez, para além de seus sentidos folclóricos, tem sido empregado como um apelido para a cidade desde Nova York desde o século XIX (GONÇALVES, 2013, p. 34-36). Os cenários de *Batman* (1989) são consistentes com essa caracterização. A metrópole “*retro high-tech*” projetada pelo *designer* de produção Anton Furst é uma mescla dramática de arquiteturas na qual podem ser detectadas notas de futurismo, brutalismo, neogótico e *art déco*.

Enquanto Burton e Schumacher criaram uma Gotham mais fantasiosa e teatral nos quatro filmes produzidos entre 1989 e 1997, a cidade apresentada na trilogia de Christopher Nolan tem uma composição pretensamente realista. Em *Batman Begins*, filme que estabelece o mundo narrativo da trilogia, Gotham foi construída a partir de uma combinação de cenários construídos em estúdio, maquetes, modelos em computação gráfica e locações na cidade de Chicago (JESSER; POURROY, 2012, p. 68). Marcos de Chicago, como o Board of Trade Building, o Jewelers Building e a via Lower Wacker Drive são discerníveis no filme, mas o diretor indicou ter a intenção de evocar uma “Nova York anabolizada”:

Ao descrever a cidade natal de Wayne, Nolan afirma, “Gotham envolvia criar um tipo de “Nova York sob efeito de esteroides”, mas também incorporamos elementos de outras grandes cidades internacionais – vias elevadas de Tóquio, favelas de Hong Kong, e ruas subterrâneas de Chicago. [Uma de nossas influências] foi o extremo da reformulação arquitetônica que ocorreu em Kowloon [Hong Kong]”.⁶⁵ (PIZZELLO, 2005, p. 52, tradução minha)

A busca por produzir uma atmosfera de realismo também pode ser percebida em materiais promocionais da trilogia. A campanha de marketing anterior ao lançamento de *O Cavaleiro das Trevas* (2008), formulada pelos estúdios Warner e pela empresa 42 Entertainment, incluía um site que abrigava informações sobre a Gotham City Rail,

⁶⁵ In describing Wayne’s hometown, Nolan says, “Gotham was about creating a sort of ‘New York on steroids’, but we also incorporated elements of other major international cities – elevated freeways from Tokyo, slums from Hong Kong, and underground streets from Chicago. [One of our influences] was the extremity of the architectural repurposing that had gone on in Kowloon [Hong Kong]”.

companhia de transporte ferroviário de Gotham. Nas palavras de Cândida Nobre (2008, p. 10), “Batman: o Cavaleiro das Trevas ocupou, no ambiente digital, espaços dedicados à realidade”. De forma similar, em 2016, o DCEU apresentou sua nova interpretação de Gotham, assim como a de Metrópolis, em dois anúncios comerciais da companhia aérea Turkish Airlines durante a final do campeonato da Liga Nacional de Futebol Americano. Nos anúncios, a empresa divulga seus serviços de viagem para as duas cidades fictícias, que são representadas como metrópoles reais, incluindo amplos panoramas, imagens de locais específicos e testemunhos de personagens como Lex Luthor e Bruce Wayne.

A Gotham City do DCEU parece encontrar um ponto intermediário entre o realismo da trilogia de Nolan e o aspecto teatral dos filmes de Burton e Schumacher. Em *Batman vs Superman* (2016) e *Liga da Justiça* (2017) Gotham parece ser perpetuamente noturna e nebulosa, repleta de gárgulas, chaminés e espaços confinados. Ao fundo, todavia, exhibe silhuetas de arranha-céus e um mosaico de luzes. O elemento gótico e *noir* compartilha espaço com a textura realista de uma grande cidade da Costa Leste dos EUA (FIGURA 25).



FIGURA 25 – A Gotham City do DCEU.
FONTE: *Liga da Justiça* (Zack Snyder, 2017)

Portanto, duas das cidades fictícias mais reconhecíveis da ficção, retratadas de forma recorrente na mídia cinematográfica, parecem ter Nova York como referencial.

Todavia, há também lugares fictícios de recorrência menor, quase exclusivamente funcionando como dispositivos para o avanço de alguma trama. Estas “alavancas” narrativas se caracterizam de forma muito distinta das megalópoles triunfais de que tratei, atuando mesmo como elementos de contraste ou de alteridade. Exemplos notáveis são as cidades de Gulmira, no Afeganistão, Puente Antigo, no Novo México, e Sokovia, no Leste Europeu, três localidades completamente ficcionais que aparecem em filmes do MCU.

A primeira, Gulmira, aparece em *Homem de Ferro* (2008) e é o local onde o fabricante de armas Tony Stark é mantido em cativeiro por terroristas. Nos quadrinhos, Stark foi mantido refém no Vietnã, e adaptar sua origem de forma exata implicaria em produzir um filme de época, como *Capitão América: Primeiro Vingador* (2011) ou *Mulher-Maravilha* (2017). Assim como os conflitos nos quais os EUA se envolvem, o foco das narrativas de super-heróis é suscetível a mudanças. De toda forma, o mais importante a ressaltar acerca deste cenário é sua aparência desolada, tão distinta do mundo tecnológico ao qual pertence Tony Stark. Puente Antigo é uma pequena cidade situada no meio de uma região desértica dos EUA, retratada em *Thor* (2011). É lá que Thor cai após ser considerado indigno por seu pai, Odin, e banido do reino de Asgard. Trata-se de uma cidade pequena e afastada, um local radicalmente distinto do esplendor mágico de Asgard. Haja vista que no início do filme o personagem é impaciente, beligerante e impetuoso, a vivência em Puente Antigo marca o início de sua transformação. Tal como em *Superman* (1978), observa-se uma dicotomia não só cenográfica, mas também moral, associada às espacialidades referidas.

Por fim, há o caso de Sokovia, em *Vingadores: Era de Ultron* (2015). Trata-se de uma nação do leste europeu, em cuja capital ocorre a batalha final entre os Vingadores e o vilão Ultron. Cercada por montanhas, a capital conta com exemplares de arquitetura brutalista e espaços públicos que remetem a um passado soviético. O plano de Ultron envolve suspender boa parte da cidade a fim de causar uma colisão que resultará na extinção da espécie humana, o que leva a uma luta no ar que converte toda a urbe em um imenso *prop*. O que estes três cenários têm em comum é seu isolamento, seu caráter de fronteira. Mesmo Puente Antigo, situada nos EUA, encontra-se no meio de um deserto, nas bordas da “civilização”. Assim como a ficção científica, os gêneros da

fantasia e das aventuras exóticas exerceram forte influência sobre as histórias de super-heróis, de modo que lhes é familiar a convenção do aventureiro/explorador/militar que traz a civilização e a ordem a terras distantes.

Esse modelo permite à narrativa simultaneamente explorar o apelo do exótico e da simplicidade dos estereótipos, ao mesmo tempo que investe o protagonista com o direito de usar a força. Trata-se da produção de um “outro” domesticado e convertido em *prop*. Isso permite o espetáculo de grandes sequências de ação e destruição com uma “distância segura”. Se a aniquilação do centro de Metrópolis em *Homem de Aço* é perturbadora para públicos estadunidenses por fazer referência a 11 de Setembro (BROWN, 2017, p. 78), a suspensão de Sokovia no ar e a investida do Homem de Ferro em Gulmira ocorrem em realidades distantes, e podem ser apreciadas como espetáculo, sem ressonâncias mais preocupantes. Matthew Gault (2015) comenta que a película *Era de Ultron* evidencia como o universo do MCU parece lidar constantemente com as consequências da Segunda Guerra, de maneira que os Vingadores são quase uma alegoria para o poderio militar estadunidense, partindo para a salvar o dia no último minuto e deixando um rastro de destruição – ainda que ocasionalmente possam se arrepender dos surtos de fúria, como o Hulk.

Por fim, há ambientações ficcionais que entram na esfera do estranho. O primeiro exemplo dentre os filmes listados neste trabalho se encontra em *Superman* (1978): Krypton, o planeta natal do herói. Sua aparência é predominantemente inóspita, como um deserto gelado. Os locais habitados são estruturas cristalinas. Efetivamente, toda a tecnologia kryptoniana parece ser baseada em cristais, incluindo a espaçonave onde o herói, ainda bebê, é transportado à Terra, e é a partir de um cristal de sua nave que Superman constrói no Ártico a Fortaleza da Solidão, uma estrutura que se torna seu quartel-general e cuja estética mimetiza a da arquitetura kryptoniana. A versão de Krypton apresentada em *Homem de Aço* (2013), afasta-se radicalmente de seu antecessor, apresentando tecnologias de aspecto orgânico, ricas em ramificações e linhas curvas, que reforçam a sensação de estranheza na comparação entre Krypton e a Terra.

Uma diversidade de ambientes alienígenas é apresentada no MCU. Entre estes, destacam-se paisagens urbanas extravagantes como Xandar, o planeta que serve de sede para a Tropa Nova em *Guardiões da Galáxia* (2014), e Sakaar, em *Thor: Ragnarok* (2017), caracterizado pelo amontoado caótico de edifícios (FIGURA 26).



FIGURA 26 – Sakaar.

FONTE: *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017)

Também podem ser mencionados o ambiente paradisíaco do planeta Ego e os espaços dourados da civilização dos Soberanos, apresentados em *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017). Estas ambientações se caracterizam como versões hiperbólicas de paisagens familiares à vida na Terra: florestas, cidades com arranha-céus, praças e bares. Assim, como frequentemente a ficção científica faz, estes filmes acessam valores conhecidos para o espectador, mas os apresentam com uma identidade visual diferenciada. Uma exceção notável é Ego, que além de ser um planeta, é também uma entidade corporificada como o principal antagonista do segundo filme dos Guardiões da Galáxia, sendo ao mesmo tempo cenário e personagem (FIGURA 27).



FIGURA 27 – Uma das faces de Ego.

FONTE: *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (James Gunn, 2017)

São dignos de nota também os cenários que, embora situados no planeta Terra, são decididamente fantásticos, como a ilha de Themyscira, magicamente oculta do “mundo dos homens”, em *Mulher-Maravilha* (2017). Trata-se de um refúgio criado pelos deuses da mitologia grega para as amazonas, seres semidivinos aos quais, no passado, foi atribuída a função de salvar a humanidade de seus impulsos mais destrutivos. A cenografia de Themyscira reforça sua aura mística e seu status de isolamento geográfico ao amalgamar verdejantes paisagens tropicais, quedas d’água, traços de arquitetura monumental e estatuária reminescente da Antiguidade Clássica.

Outro exemplo interessante é o reino africano de Wakanda, apresentado em *Pantera Negra* (2018). Assim como Themyscira, Wakanda se resguarda do resto do mundo, mas o faz por meio de tecnologias de camuflagem e não de forças míticas. Sob a fachada de uma nação de pastores e fazendeiros, subestimada pelo mundo exterior, prospera uma sociedade singular, que não sofreu os efeitos da colonização europeia. Sua estética *afrofuturista*⁶⁶ combina elementos visuais de culturas africanas tradicionais, e signos visuais de alta tecnologia. Os arranha-céus da capital wakandana possuem formatos peculiares, sendo por vezes influenciados pelas cabanas circulares de telhado cônico comuns no sul do continente, outras pela arquitetura sudano-

⁶⁶ Ytasha Womack (2013, p. 9) caracteriza a ficção afrofuturista como uma combinação de elementos de ficção científica e outras formas de ficção especulativa com sensibilidades estéticas e temáticas afrocêntricas.

saheliana, caracterizada pelas fachadas escalonadas e repletas de protuberâncias pontiagudas, as quais podem ser encontradas em edifícios como a Grande Mesquita de Djenné, no Mali (FIGURA 28). Um microcosmo dessa construção é a sala do trono do rei de Wakanda, T'Challa, que combina superfícies reflexivas e traços arquitetônicos futuristas com um piso de chão batido.



FIGURA 28 – A capital de Wakanda.

FONTE: *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018)

Em síntese, em um gênero que tão frequentemente trata de salvar o mundo, ou uma parte dele, a composição visual desses universos possui grande importância. Sejam os cenários utilizados imaginários ou baseados em localidades reais, eles são os locais por excelência para a contextualização de realidades fantásticas e para grandes exibições de poderes e confrontos entre entidades sobrenaturais. Por meio do caráter único que é capaz de assumir em termos de *design* e interações com os personagens, os cenários deixam de ser apenas pano de fundo, convertendo-se em suportes narrativos efetivos.

3 CAMINHOS NARRATIVOS E A FORJA DO HERÓI

“Com grandes poderes, vêm grandes responsabilidades.”

(Ben Parker, *Homem-Aranha*, 2002)

Embora os filmes de super-herói possuam um repertório bem estabelecido de visualidades, um gênero não se constrói somente sobre formulações estéticas. Afora chapéus, revólveres, duelos ao meio-dia, paisagens desérticas e *tumbleweed*⁶⁷, o *western* trata dos conflitos entre forasteiros, nativos, pioneiros e foras-da-lei. O terror, da mesma forma, não se resume a monstruosidades, sangue e jogos de sombras, mas aborda as relações que o ser humano trava com seus próprios medos.

A investigação de um gênero pede o questionamento de seus motivos mais comuns, aquilo que Buscombe (2003, p. 14) classifica como “formas internas”, bem como as relações variáveis entre significantes normalmente tecidas em narrativas modelares, em outras palavras o que Altman compreende como a sintaxe fílmica (ALTMAN, 2003, p. 31). Como afirmam Bordwell e Thompson (2001, p. 96), gêneros se baseiam em um acordo tácito entre cineastas, críticos e plateias, o que muitas vezes implica na presença de temas recorrentes e tramas convencionais. Assim, para caracterizar o gênero super-herói, é pertinente compreender suas convenções narrativas dominantes, seus lugares-comuns.

As estruturas narrativas e temas mais importantes para a composição da ficção de super-heróis são as que dizem respeito às origens dos personagens e do universo ao seu redor. Apresentando componentes extraordinários, sejam os poderes, os figurinos ou as ambientações, é fundamental que essas narrativas exponham tais elementos ao público, delineando sua lógica interna. Isso pode ser observado na importância atribuída às narrativas de origem, onipresentes no panorama do gênero. Isto posto, neste capítulo discuto esta convenção em relação aos universos, aos heróis e aos vilões.

⁶⁷ Estruturas vegetais que se desprendem de algumas espécies de plantas para dispersar sementes. Bolas de *tumbleweed* rolando ao sabor do vento são uma imagem frequentemente associada ao gênero *western*.

3.1 “Baba, me conte uma história”: uma etiologia super-heroica

Em *Deadpool* (2016), quando o protagonista lista os prós e contras de ser um super-herói, ele relaciona, entre outras coisas, os lucrativos contratos cinematográficos: tanto para “narrativas de origem”⁶⁸ quanto para “filmes maiores com grandes elencos”⁶⁹. *Deadpool* comenta, assim, sobre o que parecem ser duas fórmulas cruciais para o gênero: filmes que apresentam um personagem ao público e filmes que ampliam a escala do espetáculo com a agregação de grandes contingentes de seres superpoderosos. Narrativas de origem são, portanto, uma peça central do filme de super-herói.

A narrativa de origem de um super-herói provê tanto o panorama para a composição do personagem quanto a justificação moral para suas ações. No cinema, em termos práticos, este modelo se dedica a tratar das motivações que colocam um herói em ação, bem como a delinear seu senso de moralidade, explicando ainda como se deu a aquisição de suas habilidades/poderes. O modo como o mundo ao redor do herói reage à sua existência também é um tema comum em filmes de origem.

Como apontado por *Deadpool*, filmes de super-herói podem ser divididos entre filmes de origem e continuações, isto é, produções que estabelecem elementos narrativos e filmes que os ampliam a partir de novos lançamentos. Assim, muitas das produções analisadas nesta tese são filmes de origem. Na prática, estes filmes tratam de estabelecer as motivações dos heróis, a fonte de seus poderes e o lugar que ocupam em seus universos, atribuindo sentido aos personagens e cenários expostos. Para a indústria do audiovisual, conseqüentemente, essas produções estabelecem o palco a ser futuramente explorado por sequências, *spin-offs* e franquias estendidas. A partir de um universo de sucesso já estabelecido, por exemplo, personagens podem adquirir “independência”, como Wolverine, que apareceu como um dos X-Men antes de estrelar três filmes solo, ou Aquaman, cuja primeira aparição foi em *Batman Vs Superman* (2016).

⁶⁸ “Origin stories”.

⁶⁹ “Larger ensemble team movies”.

Deste ponto de vista utilitarista, dado o peso das franquias no cinema comercial contemporâneo e o que se expressa em uma necessidade de explorar tanto quanto possível o potencial do mesmo herói em várias produções, a narrativa de origem oferece um ponto de partida ou uma possibilidade de continuidade. Essencialmente, o filme que apresenta o personagem e explica sua *raison d'être* ao público, tornando-o reconhecível, também permite que produções posteriores aprofundem estes elementos, introduzindo novos vilões e tramas que desafiem seus princípios e seus poderes.

As narrativas de origem precedem o gênero dos super-heróis, manifestando-se na forma das narrativas etiológicas. O termo etiologia, de origem grega, designa o estudo ou descrição (λογία, *logía*) das causalidades (αἰτία, *aitía*). Nos estudos de folclore e religião o termo se refere a contos que explicam o surgimento de deuses, da humanidade, da natureza, de fenômenos naturais e instituições culturais, entre outras coisas (GREEN, 1997, p. 258). Para além de mitologias e fábulas, exemplos abundam entre os relatos bíblicos, como a expulsão de Adão e Eva do Éden, evento que justifica o sofrimento da existência (GÊNESIS, 3:1-24), e a confusão instilada por Deus entre os construtores da Torre de Babel, que explica as diferenças linguísticas existentes entre os povos (GÊNESIS, 11:1-9).

No cinema, entretanto, o formato da narrativa de origem parece ser um desdobramento natural da estrutura de franquia. O filme convencional consiste normalmente de uma narrativa fechada, ou seja, não é produzido com uma continuação em mente, de modo que precisa introduzir ao público seus personagens e contexto e solucionar os conflitos expostos em uma única obra, sem a expectativa de uma narrativa expansiva posterior. Entretanto, a partir do momento em que se constitui uma saga com duas ou mais obras, é habitual que a primeira se preste a explicar o aparato narrativo principal.

Essa ideia de narrativa expansiva remonta à antiguidade. A *Odisséia* pode ser interpretada como uma sequência da *Ilíada*. A Trilogia Tebana, de Sófocles, abrange três tragédias: *Édipo Rei*, *Édipo em Colono* e *Antígona*. Outros exemplares podem ser listados ao longo da história da literatura. Um caso emblemático pode ser visto na obra de Shakespeare, cujas peças históricas sobre os reis da Inglaterra empregam

personagens em comum e podem ser apreciadas como parte de um longo ciclo dramático, a *Henríada*⁷⁰. O Dom Quixote de Miguel de Cervantes também figura em uma obra original e em uma sequência.

Já no cinema, como aponta Kristin Thompson (2003, p. 99), encontram-se exemplos de sequências ainda nas primeiras décadas do século XX, como *A Noiva de Frankenstein* (James Whale, 1935), dos estúdios Universal, que dava continuidade ao lucrativo *Frankenstein* (James Whale, 1931). Entretanto, comenta a autora, continuações se tornaram mais comuns a partir da década de 1970, quando Hollywood começou a se dirigir para estratégias mais confiáveis, reaproveitando personagens e histórias em nome de certa “eficiência” e lucratividade (THOMPSON, 2003, p. 100), o que coincide com a ascensão do *blockbuster* no cinema comercial estadunidense, como visto no primeiro capítulo.

Um exemplo notório no cinema é a franquia *Star Wars*. A narrativa iniciada em *Guerra nas Estrelas* (George Lucas, 1977) continuou em *O Império Contra-Ataca* (Irvin Kershner, 1980) e se encerrou com *O Retorno de Jedi* (Richard Marquand, 1983). Mas o universo seria expandido com uma segunda trilogia, que se passa antes dos filmes supracitados. Esta segunda série de filmes é composta pelos *prequels Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma* (George Lucas, 1999), *Star Wars: Episódio II - Ataque dos Clones* (George Lucas, 2002) e *Star Wars: Episódio III - A Vingança dos Sith* (George Lucas, 2005). De um ponto de vista restrito, o primeiro filme de cada trilogia pode ser compreendido como filme de origem. Por outro lado, a trilogia mais tardia pode ser compreendida como uma narrativa de origem para a trilogia anterior, contextualizando fatos e cenários daquele universo. É válido notar que o sucesso de *Guerra nas Estrelas* parece ter aberto o caminho para o lançamento do primeiro *Superman*, em 1978, trazendo para o grande público o tema das viagens espaciais e a ênfase no espetáculo.

Uma observação preliminar indica que continuações tendem a se tornar cada vez mais comuns. Embora casos de proficuidade anteriores à década de 1970 possam ser encontrados, como as vastas franquias protagonizadas por Tarzan e James Bond,

⁷⁰ Tetralogia composta por *Ricardo II*, *Henrique IV: Parte I*, *Henrique IV: Parte II* e *Henrique V*.

como sugerido por Thompson, a era do *blockbuster* parece ter impulsionado a multiplicação das franquias e sua frequência de lançamentos. Conforme afirma a autora, tendo a indústria cinematográfica estadunidense passado por uma crise na década de 1960, a aposta em personagens de sucesso parecia uma garantia de sucesso financeiro para as empresas envolvidas (THOMPSON, 2003, p. 100).

Assim, enquanto a franquia *RoboCop* gerou três filmes entre 1987 e 1993, e *Máquina Mortífera* (Richard Donner, 1987) contou com três sequências ao longo de onze anos, a franquia *Transformers* lançou cinco filmes entre 2007 e 2017. Reforço que o interesse do público por histórias extensas já era algo detectável na literatura clássica e em produções fílmicas da primeira metade do século XX, especialmente nos seriados cinematográficos. Além dos fatores econômicos já citados, a intensificação do interesse do público por ramificações narrativas no cinema pode ter sido encorajada pelo sucesso da serialização na ficção televisiva. Como aponta Thompson (2003, p. 103-105) em *Storytelling in Film and Television*, se o paradigma da serialização era um ponto crucial na diferenciação entre as artes televisiva e cinematográfica, o cenário que se configurou a partir dos anos 2000 as aproximou, explorando o mercado das histórias mais amplas⁷¹.

Este cenário não se resume a sequências, pois instiga ramificações de outros tipos, como os *prequels* e *reboots* já citados. Produções de *spin-offs* também se tornaram mais corriqueiras. Por exemplo, além de sua narrativa principal, a franquia *Star Wars* produziu *Rogue One* (Gareth Edwards, 2016) e *Han Solo: Uma História Star Wars* (Ron Howard, 2018), filmes que extrapolam os eventos expostos nos seis primeiros filmes, ampliando seu universo. As produções da trilogia *O Senhor dos Anéis*, lançados entre 2001 e 2003, eventualmente abriram caminho para as produções da trilogia *O Hobbit*, lançadas entre 2012 e 2014, que podem ser assistidas como uma história à parte ou como *prequels*. Da mesma forma, o sucesso da saga *Harry Potter*

⁷¹ Essa aproximação não se refere apenas à adoção de um modelo mais “serializado” no cinema, mas também à criação de produtos associados que representam aspectos variados de um mesmo universo nas duas linguagens. Exemplos pioneiros são as séries animadas para a televisão do universo *Star Wars*. Exemplos mais recentes são *Marvel's Agent Carter* e *Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.*, e as séries que compõem o chamado *Arrowverse*: *Arrow*, *The Flash*, *Supergirl* e *Legends of Tomorrow*.

(2001-2011) levou à inauguração de uma série derivada ambientada no mesmo universo, com *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (David Yates, 2016) e *Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald* (David Yates, 2018).

Os filmes de super-herói certamente contribuíram para este cenário. A existência pregressa destes personagens nos quadrinhos já era caracterizada pela seriação, pela continuidade fascículo a fascículo e pela presunção de um universo narrativo amplo. Muito antes da concretização de *Os Vingadores* (2012), *Homem de Ferro*, *Thor*, *Hulk* e *Capitão América* já haviam cooperado nas páginas das HQs, de modo que o esforço criativo envolvido no desenvolvimento do MCU adaptou para os meios audiovisuais a amplitude narrativa da mídia precedente.

A prática do *reboot* também parece ter sido amplamente difundida pelos filmes de super-herói. Como apontado por Burke (2015, p. 64), as “*ret-cons*”⁷², ou reestruturações narrativas, são bem conhecidas nos quadrinhos estadunidenses, e o recurso veio a ser aplicado repetidamente também no cinema. *Batman Begins* (2005), de Christopher Nolan, ofereceu à franquia Batman um novo início, destacando-se por completo do que havia sido desenvolvido nos filmes de Tim Burton e Joel Schumacher em 1989, 1992, 1995 e 1997. O personagem persistiu sob a direção de Nolan até *O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), sendo submetido a um novo *reboot* em 2016, com o lançamento de *Batman Vs Superman* (2016).

Assim como a franquia *Batman*, a narrativa de *Hulk* (2003) também foi abandonada em favor de um *reboot*, *O Incrível Hulk* (2008). O Homem-Aranha, como Batman, passou por duas renovações. Após *Homem-Aranha 3* (2007), terceiro e último filme da franquia dirigida por Sam Raimi, seguiram-se dois filmes dirigidos por Mark Webb: *O Espetacular Homem-Aranha* (2012) e *O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro* (2014), que buscavam recontar a história do herói do princípio. Dois anos depois, uma nova versão do personagem foi apresentada em *Capitão América: Guerra Civil* (2016) e explorada em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017).

Em todos estes cenários, por vezes confusos, nos quais complexos universos narrativos são desdobrados diante do espectador, os “inícios” representados pelos

⁷² Do inglês “*retroactive continuity*”, isto é, “continuidade retroativa”.

filmes de origem se revelam fundamentais para introduzir personagens e fornecer explicações ou para modificar aspectos narrativos de uma série já estabelecida. Ao se observar a franquia *X-Men*, por exemplo, é possível notar que esta reverteu acontecimentos, como a morte do Professor Xavier em *X-Men 3: O Confronto Final* (2006), e reintroduziu personagens com características distintas em filmes separados, como *Deadpool*, *Fanático* e *Arcanjo*. Entre outras coisas, a convivência de duas temporalidades distintas dentro da franquia é parodiada em *Deadpool* (2016), quando o protagonista é chamado a conversar com o “Professor”. “McAvoy ou Stewart?”, pergunta *Deadpool*, referindo-se aos atores que representam Xavier em suas versões, respectivamente, mais jovem e mais velha.

Estas histórias dizem muito a respeito da natureza do gênero. Tratando dos cenários dramáticos que inauguram a trajetória de um herói, filmes de origem reforçam valores como o poder da transformação pessoal e o processo de diferenciação como componente básico da formação de uma identidade individual (HATFIELD et al, 2013, p. 3). Todavia, enquanto muitos filmes são dedicados quase que exclusivamente à construção de uma narrativa de origem para o herói, pode-se observar a recorrência do modelo nas constantes explanações etiológicas para vilões e universos narrativos. Diante do exposto, faz-se pertinente relacionar estas estruturas, abordando suas origens, sua lógica e seus desdobramentos narrativos.

3.2 "De onde você acha que veio todo esse ouro?": como se formam os universos

Além da origem individual do herói, há filmes que buscam explicar os mundos que representam, narrando suas origens ou ao menos dando vislumbres de sua constituição. Casos dignos de nota são as explicações apresentadas para o estabelecimento de Krypton em *Superman* (1978) e *Homem de Aço* (2013), de Asgard nos filmes de Thor, de Themyscira em *Mulher-Maravilha* (2017), do Planeta Ego em *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017) e de Wakanda em *Pantera Negra* (2018).

Ao abrir sua narrativa em Krypton, *Superman* (1978) não faz grandes revelações acerca da história de seus habitantes, mas expõe algumas de suas particularidades culturais e tecnológicas. A primeira cena apresenta um tribunal no qual três kryptonianos são julgados por traição. Seu acusador é Jor-El, o pai biológico de Superman. Os três são condenados ao aprisionamento em uma dimensão conhecida como Zona Fantasma. Ao público é apresentada uma sociedade rígida e hierárquica. O líder dos condenados, o General Zod, sugere em seu discurso que, tal como ele, Jor-El também tem ideias que o caracterizariam como um dissidente.

Após o julgamento, é deixado claro que Jor-El, um cientista, avisou o conselho que governa Krypton sobre a iminência de um cataclismo capaz de consumir o planeta, uma possibilidade que é solenemente descartada pelas autoridades kryptonianas, o que leva Jor-El a enviar seu único filho, Kal-El, para a Terra. As autoridades do conselho usam insígnias em suas túnicas, à semelhança de totens ou brasões medievais. O símbolo estampado nas vestes de Jor-El, semelhante a uma letra “S”, é o mesmo que será utilizado no uniforme do herói (FIGURA 29).



FIGURA 29 – Os “brasões” kryptonianos.

FONTE: *Superman* (Richard Donner, 1978)

Outro vínculo entre Superman e seu planeta está no uso dos cristais kryptonianos. A tecnologia baseada nestes materiais é apresentada rapidamente no filme, sendo utilizada a princípio por Jor-El para transportar Kal-El até a Terra e,

posteriormente, pelo herói na construção de sua Fortaleza da Solidão. Os cristais são capazes de armazenar informações, inclusive a própria presença de Jor-El, que explica a seu filho quem ele realmente é e qual é o lugar que ele pode ocupar em seu lar terrestre.

Homem de Aço (2013), outro filme voltado para as origens de Superman, também se inicia com eventos em Krypton, porém desenrolados em uma sequência mais longa e detalhada que no filme de 1978. A sequência reforça a ideia de que os kryptonianos viviam em uma sociedade rigidamente hierárquica, apresentando ainda sua tecnologia de aspecto biomecânico. Inclui-se aqui também uma cena na qual Zod e seus insurgentes são submetidos a um julgamento e enviados à Zona Fantasma. O ponto de diferenciação entre as duas narrativas de origem, entretanto, é que em *Homem de Aço*, ao ser apresentado à memória armazenada de Jor-El, o herói observa uma narrativa da ascensão e queda da civilização kryptoniana encenada por uma inteligência artificial (FIGURA 30).

A narrativa é complementar ao prólogo em certos momentos e reiterativa em outros. Somadas, as duas partes revelam a história da formação de um império espacial que, afligido pela carência de recursos, optou pelo estabelecimento de formas artificiais de controle populacional. O alcance das explorações kryptonianas justifica a presença de sua tecnologia na Terra antes mesmo da chegada de Kal-El, tal como o conhecimento de Jor-El sobre o planeta. Explica-se ainda que a atmosfera de Krypton é menos propícia à vida que a terrestre, e que seu sol, uma estrela mais antiga, não possui a mesma radiação que aquele em torno do qual orbita a Terra.

Sob os efeitos dessas condições ambientais, é que Kal-El se converteu em um ser superpoderoso. Krypton e sua cultura oferecem, acima de tudo, um contraponto para a Terra. Trata-se de uma sociedade antiquíssima, plena de conquistas, mas que pereceu em razão de erros irremediáveis e de uma incapacidade de atentar para a catástrofe iminente. Nascido das ruínas de um velho mundo e criado em um novo, o herói carrega a promessa de ser um líder e uma inspiração para os mortais. Deste modo, a tragédia interplanetária se coloca na raiz da moralidade do herói.

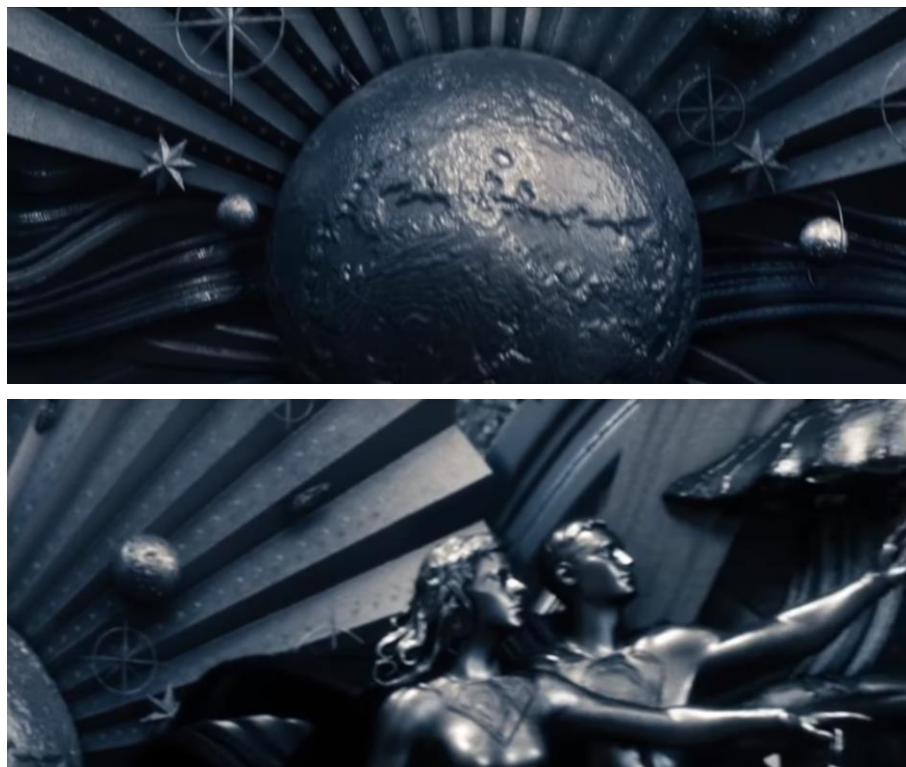


FIGURA 30 – A narrativa de Jor-El acerca de Krypton.

FONTE: *Homem de Aço* (Zack Snyder, 2013)

Enquanto nestes filmes a história de Krypton é apresentada em pinceladas, em *Mulher-Maravilha* (2017), uma narrativa etiológica mais consistente é oferecida para as amazonas e a ilha na qual habitam, Themyscira. De forma semelhante ao que ocorre em *Homem de Aço*, a rainha Hipólita conta a história à sua filha, Diana, utilizando um auxílio visual. Neste caso trata-se de uma animação contida em um painel pintado, cuja estética se assemelha a uma pintura neoclássica (FIGURA 31). Mediante uma montagem paralela, alternam-se imagens da pintura e de Diana saindo às escondidas para receber treinamento militar de sua tia, Antíope – ainda que tal atitude contrarie a vontade de sua mãe e rainha.

Em conjugação com o recurso de voz *over*⁷³, intercalando falas de Hipólita e Antíope, a pintura apresenta como as amazonas foram enviadas para conduzir a

⁷³ Voz de um narrador externo ao quadro, podendo ser utilizada a fim de expressar os pensamentos de um personagem específico ou de fornecer um comentário acerca do que se passa no quadro (BORDWELL, 2015).

humanidade à paz. O que se seguiu foi um grande conflito que resultou na morte da maioria dos deuses, com as exceções aparentes dos dois principais envolvidos na batalha: Zeus e Ares. Buscando defender as amazonas de mais conflitos, Zeus criou para elas um santuário paradisíaco, afastado das mazelas que angustiam o mundo dos mortais. A narrativa de Hipólita e Antíope justifica a constituição da ilha, onde a presença masculina é banida e se organiza uma sociedade de mulheres semidivinas. Como observei no capítulo anterior, em sua estética, Themyscira é um contraponto cênico para as representações de uma Londres nebulosa e o esquálido *front* da Primeira Guerra.



FIGURA 31 – A narrativa da origem das amazonas e de Themyscira.

FONTE: *Mulher-Maravilha* (Patty Jenkins, 2017)

Os tons de cinza e azul do mundo dos homens se apresentam como sinais agudos de desolação em comparação à ilha de cores vibrantes, repleta de panoramas férteis, fauna exótica, quedas d'água, estruturas arquitetônicas fabulosas e estatuária monumental. Este local, cuja fartura e beleza emanam dos próprios deuses da Antiguidade, fornece um referencial moral para Diana quando ela se confronta com os males que afligem o mundo dos homens. Quando Diana decide abandonar a ilha para salvar o mundo dos homens da destruição, sua mãe afirma que os homens não a merecem. Themyscira não é uma civilização perdida como Krypton, mas um paraíso ainda intocado, que assim persiste apesar do caos que caracteriza o mundo ao seu redor. Essa conjuntura é fundamental para apresentar Diana como uma figura heroica,

conforme discutirei adiante: ela troca uma existência idílica para viver em um mundo que ela acredita necessitar de sua ajuda. A Mulher-Maravilha se dirige ao mundo dos mortais porque atribui a si mesma a responsabilidade moral de intervir.

Ainda mais semelhante ao recurso utilizado para a exposição da narrativa de Krypton em *Homem de Aço* é a cena de *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017) na qual o antagonista Ego conduz três dos Guardiões, incluindo seu filho biológico, Peter Quill, através de um salão para narrar sua história. Ego explica que é um celestial e se desenvolveu a partir de uma consciência antiquíssima, constituindo matéria e pouco a pouco desenvolvendo-se como um planeta, antes de criar uma forma humana para si, com a qual viajou pelo cosmos. Enquanto o celestial narra sua trajetória para Peter, Drax e Gamora, a mesma é ilustrada por imagens em grandes cápsulas, dispostas ao longo do salão, de forma similar às estações da via sacra (FIGURA 32). Posteriormente, Ego fala sobre como apaixonou pela mãe de Peter.



FIGURA 32 – Ego conta sua história.

FONTE: *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (James Gunn, 2017)

As imagens são animadas como as vistas em *Homem de Aço*, ligeiramente rígidas e pouco expressivas, mas com uma textura e polimento que lembram porcelana, esmalte ou plástico. Embora os corpos se movam, os rostos não exibem emoções evidentes. Finalmente é revelado que essa construção, carregada de artificialidade dramática, oculta os planos reais de Ego: assimilar as formas de vida dos planetas por

onde passou. Tal como fez com a mãe de Peter, o vilão manteve relações conjugais em diversos pontos do universo, buscando produzir um herdeiro que pudesse auxiliá-lo em seu projeto de dominação. Apesar das semelhanças com o caso de Kal-El e Jor-El, aqui a voz de autoridade da narrativa visual oferecida por Ego é apenas uma fachada sedutora, tal como o ecossistema que ele, como um planeta vivo, criou para si. Os panoramas e o palácio apresentados por ele aos heróis são grandiosos e pitorescos, mas, sob a bela superfície de seu mundo, jazem as ossadas de inúmeros outros filhos de Ego que falharam em contribuir para seus planos.

Ego, simultaneamente personagem e cenário, também constrói uma narrativa de origem para si, a fim de justificar suas ações para Peter. Tendo herdado os poderes de seu pai, o herói poderia unir-se a Ego, compondo a força necessária para alcançar o objetivo final do vilão: integrar-se com formas de vida por todo o Cosmos. Deste modo, Ego busca se manifestar como seu próprio espaço e tempo, crescendo, espalhando-se e encontrando formas novas de se perpetuar. Assim, para além de um plano de dominação de territórios e formas de vida, ele pretende também se tornar sua própria narrativa. Os contornos artificiais, rígidos e envernizados das ilustrações que o vilão usa para representar a si mesmo nos painéis são emblemáticos da busca do personagem por um sentido para sua existência.

A artificialidade deliberada para fins narrativos também se apresenta como um motivo visual em *Thor: Ragnarok* (2017). Após os dois primeiros filmes protagonizados pelo herói asgardiano, *Thor* (2011) e *Thor: Mundo Sombrio* (2013), nos quais as entidades de Asgard são apresentadas como guerreiros benevolentes e defensores de uma diversidade de mundos, o terceiro filme é marcado por um questionamento desses valores preestabelecidos. Em *Ragnarok*, Hela, a filha mais velha de Odin, derrota seus dois irmãos mais jovens, Thor e Loki, assumindo o controle do reino de Asgard. Ao entrar no salão do trono previamente ocupado por Odin, Hela contempla um afresco no teto e revela sua insatisfação diante das representações pictóricas de paz, prosperidade e celebração (FIGURA 33). Ela afirma dramaticamente: “Ninguém se lembra de mim? Não ensinaram a ninguém nossa história? Veja essas mentiras. Cálices e festas douradas? Tratados de Paz? Odin... Orgulhoso de suas posses,

envergonhado de como as conseguiu”⁷⁴. Com um golpe violento, Hela destrói o afresco, tornando visíveis outras pinturas ocultas sob ele, as quais revelam uma narrativa anterior aos tempos mais pacíficos e generosos de Thor e Loki, quando ela havia sido a principal guerreira de Odin, auxiliando-o na subjugação de outros povos pelo universo.

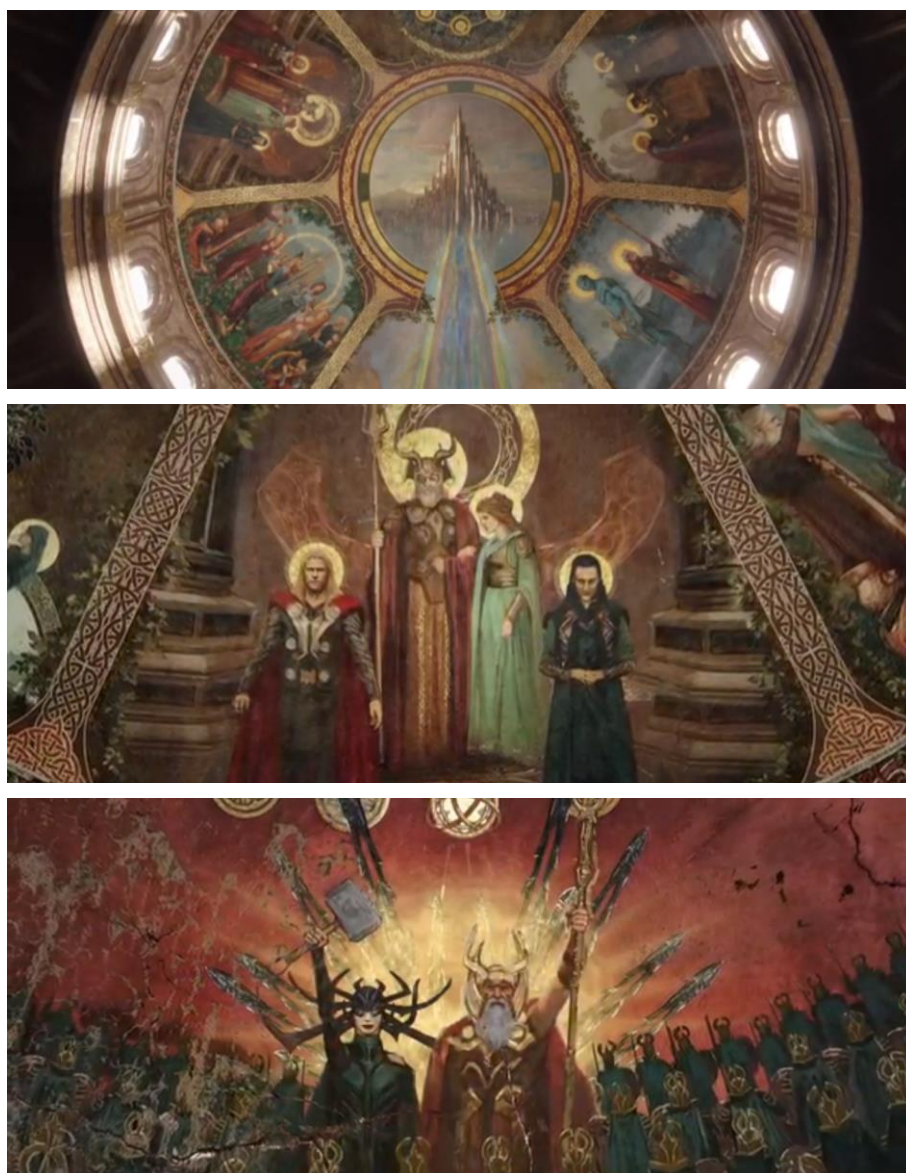


FIGURA 33 – O afresco oculto no salão de Odin.

FONTE: *Thor: Ragnarok* (Taika Waititi, 2017)

⁷⁴ “Does no one remember me? Has no one been taught our history? Look at these lies. Goblets and garden parties? Peace treaties? Odin... Proud to have it, ashamed of how he got it.”

A princípio, o uso do afresco, como outros componentes da cenografia asgardiana, especialmente o icônico trono de Odin, transmitem ideias de grandiosidade, luxo e arcaísmo. Entretanto, após um olhar mais atento, as pinturas evocam imagens michelangelescas da Renascença Italiana, manifestações que permeiam a tradição cultural ocidental. Essas imagens, por sua vez, carregam uma duplicidade reveladora: Odin encobriu as imagens ferozes de um passado de conquistas com outras de paz e civilidade. Tal como o ouro saqueado de outros povos e usado nas construções extravagantes de Asgard, o afresco fala dos frutos da conquista sem mencionar seu custo em vidas, em uma referência pouco sutil às práticas colonialistas das potências europeias no passado recente.

Face a face com o herói, Hela o questiona: “De onde você acha que veio todo esse ouro?”⁷⁵, referindo-se às pródigas riquezas ao redor do trono asgardiano. Assim, a aparição de Hela problematiza a posição de Asgard em relação ao restante do universo. Enquanto *Thor* e *Thor: Mundo Sombrio* sustentam o discurso magnânimo de que os asgardianos dedicaram suas existências à defesa dos “Nove Reinos”⁷⁶, chegando até mesmo a serem cultuados como deuses na Terra, *Ragnarok* revela que, nas raízes dessa postura, há um histórico de hegemonia e imperialismo.

Tal como as glórias artísticas e científicas da Europa Moderna se ergueram a partir da escravização de povos em outros continentes e da exploração das riquezas destes territórios, a grandiosidade de Asgard é literalmente feita da matéria de povos oprimidos, incluindo um salão no qual são armazenadas relíquias de conquistas passadas. Em um quadro mais amplo, os eventos apresentados no terceiro filme da trilogia colocam em xeque, por exemplo, os conflitos prévios dos asgardianos com os gigantes de gelo e os elfos negros, representados nos filmes anteriores simplesmente como vilões.

Por fim, há o caso de *Pantera Negra* (2018). A sequência introdutória do filme é, novamente, narrada por meio de uma animação, cujas figuras são modeladas em areia

⁷⁵ “Where do you think all this gold came from?”

⁷⁶ Nome dado pelos asgardianos aos nove planetas conectados pelo nimbo cósmico de Yggdrasil, uma espécie de “Árvore da Vida”: Asgard, Midgard (a Terra), Vanaheim, Nidavellir, Alfheim, Jotunheim, Muspelheim, Svartalfheim e Niflheim.

de vibrânio (FIGURA 34), o raro metal que é a fonte da tecnologia e da riqueza do reino africano de Wakanda.



FIGURA 34 – Uma história modelada em vibrânio.

FONTE: *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018)

As figuras mudam constantemente de forma, falando sobre a queda de um meteorito no território onde se constituiria o reino, sua ocupação por cinco grupos

distintos e a consolidação de Wakanda, à revelia das tragédias que flagelaram o mundo ao seu redor.

A voz over é fornecida por N'Jobu, irmão do falecido rei T'Chaka e tio do herói, T'Challa. Presume-se que ele narra a história de Wakanda a seu filho, N'Jadaka, também conhecido como Erik Killmonger, o vilão do filme. É emblemático que, ao mesmo tempo que ilustra a narrativa de N'Jobu sobre a história do reino, a animação aponta desastres que acometeram o restante do continente africano enquanto Wakanda se ocultava do mundo, especialmente a exploração colonialista europeia e o tráfico de escravos. A seguir, é revelado ao espectador que N'Jobu, assim como seu filho, acredita que Wakanda deveria usar seus recursos naturais e tecnológicos para intervir militarmente contra formas institucionalizadas de opressão mundo afora. Assim, sua versão da história de Wakanda não é apenas o relato de um mito de fundação, mas uma declaração política.

Matizes políticos da narrativa mítica de Wakanda transparecem na própria substância da qual se presumem ser feitas as imagens: a areia de vibrânio. Desenvolvida pelo laboratório de design Perception, a tecnologia de animação teria sido pensada para criar a impressão de uma mídia única pertencente a um povo isolado, que atingiu elevado nível de desenvolvimento técnico sofrendo pouquíssima exposição às tecnologias do mundo exterior. Conforme consta no site da empresa:

A areia de vibrânio como meio tecnológico foi o resultado de considerações sobre como civilizações primitivas poderiam comunicar ideias rapidamente umas às outras, mesmo antes da língua falada, desenhando na areia. Tem uma sensação muito tátil, crua e efêmera, mas ao extrapolar essa ideia e potencializá-la com o vibrânio, assume uma estética muito refinada e única que permanece holística e telúrica, usando a natureza e seus arredores ao máximo possível.⁷⁷ (PERCEPTION, 2018, tradução minha)

⁷⁷ Vibranium Sand as a technological medium was the result of considering how primitive civilizations might communicate ideas quickly to each other, even before spoken language, by drawing in the dirt. It has a very tactile, raw and temporary feel, but by extrapolating this idea and powering it through Vibranium, it takes on a very refined, unique aesthetic that remains holistic and earth-bound in its thinking and approach, using nature and our surroundings to the fullest potential.

O mineral fictício a partir do qual o Wakanda modelou toda a sua civilização parece funcionar como uma alegoria de recursos naturais reais, fontes de inúmeros conflitos que assolaram a África ao longo de uma dolorosa história de colonialismo: ouro, diamantes, petróleo. Para os monarcas de Wakanda, a posse do recurso parece ter sido sempre algo crucial, e o fechamento das fronteiras do país uma garantia indiscutível de proteção contra a cobiça estrangeira. Para Killmonger e seu pai, por outro lado, este isolamento apenas permitiu que outros povos africanos sofressem indiscriminadamente os horrores da guerra, da escravidão e do racismo institucionalizado.

Como aponte, os relatos de origem aplicados aos mundos narrativos são um procedimento relativamente comum. O que extrair da constatação de que diversos filmes do gênero empregam recursos tão semelhantes para sua contextualização, nomeadamente, figuras animadas, frequentemente estilizadas ou reminiscentes de arte clássica, associadas a uma voz de autoridade? O uso recorrente do recurso parece apontar para a formação de um repertório visual familiar ao público e, conseqüentemente, explorado pelos cineastas.

Em contrapartida, também se pode notar que os recursos utilizados para a narrativa explicativa, em cada caso, ajudam a estabelecer a identidade visual de cada filme. Observa-se ainda certa margem para o exercício de ironia ou para a exposição das contradições e vieses do ato narrativo, como em *Thor: Ragnarok* e *Guardiões da Galáxia Vol. 2*, filmes nos quais a narrativa de origem oculta informações para preservar uma imagem positiva de seus protagonistas. Tanto o uso recorrente quanto o ato de ironia indicam a consolidação de uma convenção de gênero.

3.3 “Eu busco um meio para combater a injustiça”: a narrativa de origem do herói

Debruçar-se sobre a constituição de um personagem era uma prática cara à ficção antes mesmo do desenvolvimento do cinema. Entretanto, se narrativas de heróis estão presentes em mitologias e concepções históricas de diferentes culturas por todo o

globo, tendo elas sido sistematizadas no conceito de monomito de Campbell, foi apenas durante a transição do século XVIII para o XIX que se tornou convencional conceber uma história como um estudo das transformações fundamentais na constituição de um personagem. Conforme aponta Wilma Maas (2000, p. 12-15), foi a partir de circunstâncias históricas específicas, como a ascensão da cultura burguesa e a valorização da educação na construção do indivíduo, que surgiu o *bindulgsroman*, ou romance de formação. O termo foi cunhado pelo filólogo Karl Morgenstern e notabilizado por Wilhelm Dilthey, designando obras literárias que giram em torno do tema do aperfeiçoamento humano (MAAS, 2000, p. 15), como *Os Anos de Aprendizado de Wilhelm Meister* (1795-96), de Johann Wolfgang von Goethe.

A princípio considerado tipicamente alemão, o modelo se difundiu amplamente entre outras literaturas nacionais na Europa e nas Américas. Exemplos são *Emma* (1815), de Jane Austen e *As Aventuras de Huckleberry Finn* (1876), de Mark Twain. O *bildungsroman* encontra seu equivalente cinematográfico no filme de amadurecimento (*coming-of-age film*), também um padrão narrativo dedicado a descrever as dores e recompensas envolvidas no crescimento de um protagonista. Segundo Bryn Upton (2014, p. 95-96), o filme de amadurecimento encapsula principalmente os desafios que caracterizam a chegada à vida adulta. Casos exemplares são *As Patricinhas de Beverly Hills* (Amy Heckerling, 1995) e *Karatê Kid - A Hora da Verdade* (John G. Avildsen, 1984), filmes que expõem visões moralizantes acerca do crescer e da formação do caráter de um indivíduo.

Ao tratar da formação do herói e dos contratempos por ele enfrentados, o filme de origem evidencia uma visão específica de heroísmo, elencando valores que lhe são caros. *Homem-Aranha* (2002), de Sam Raimi, por exemplo, gira em torno de uma frase enunciada pelo tio do protagonista: “Com grandes poderes, vem grandes responsabilidades”⁷⁸, enunciada no último diálogo entre os dois (FIGURA 35). A frase deixa implícita a ideia de que alguém que possui capacidades incomuns – como um super-herói – não pode se desviar da obrigação de usá-las com sabedoria. Em *Batman Begins* (2005), por sua vez, o herói é recordado de uma frase dita por seu falecido pai,

⁷⁸ “With great power, comes great responsibility.”

a fim de que possa prosseguir com sua missão: “E por que caímos, Bruce? Para que possamos aprender a nos levantar”⁷⁹. Assim como ocorre nos casos envolvendo o Homem-Aranha, esta frase impõe a Bruce Wayne a necessidade de persistir em sua missão apesar dos obstáculos que se apresentam.



**FIGURA 35 – O último diálogo entre Peter e Ben Parker.
FONTE: *Homem-Aranha* (Sam Raimi, 2002)**

Se um ponto comum é o estabelecimento de uma meta moralizante a ser atingida pela via da superação pessoal, o que diferencia a narrativa de origem do filme de amadurecimento padrão, então, é a necessidade de explicar o que motiva o protagonista a vestir uma fantasia e dedicar suas habilidades ao cumprimento de uma missão. Retorno então aos três pontos fundamentais estabelecidos por Coogan para a delimitação conceitual do super-herói, conforme pontuado na introdução: missão,

⁷⁹ “And why do we fall, Bruce? So we can learn to pick ourselves up.”

poderes e identidade. Como, afinal, o herói obtém estas distinções, é algo que cabe ao filme de origem desenvolver.

Primeiramente, a questão da missão. O que motiva estes heróis à ação?

A morte de entes queridos é um gatilho comum. O acontecimento crucial que move Bruce Wayne a assumir a persona de Batman é o assassinato de seus pais durante um assalto, evento representado em *Batman* (1989), *Batman Begins* (2005) e *Batman Vs Superman* (2016). Peter Parker decide tornar-se um vigilante após a morte de seu tio, Ben, o que é mostrado em *Homem-Aranha* (2002) e no *reboot O Espetacular Homem-Aranha* (2012). O protagonista de *Demolidor – O Homem sem Medo* (2003), por sua vez, é motivado a livrar a vizinhança de Hell's Kitchen do crime organizado após o assassinato de seu pai.

Em alguns casos a motivação não é uma injúria pessoal, mas um impulso moral próprio ao personagem. Como comentei previamente, este é o caso de Mulher-Maravilha, que acredita que é seu dever derrotar Ares, o deus da guerra. A heroína de *Supergirl* (1984) vem à Terra a fim de recuperar o Omegahedron (FIGURA 36), um artefato sem o qual a colônia kryptoniana de Argo City seria incapaz de sobreviver.



FIGURA 36 – Zaltar mostra o Omegahedron à heroína.

FONTE: *Supergirl* (Jeannot Szwarc, 1984)

O protagonista de *Aço* (1997), John Henry Irons, fica abalado ao ver que armas projetadas por ele estão sendo usadas por gangues de adolescentes em sua vizinhança, decidindo intervir como um vigilante mascarado. Em *Capitão América* (2011), Steve Rogers aceita se submeter a experimentos para se tornar um supersoldado, de modo que tenha a chance de lutar por seu país. Charles Xavier, em *X-Men: Primeira Classe* (2011), funda os X-Men com a esperança de fomentar a convivência pacífica entre mutantes e não mutantes.

Um terceiro grupo seria composto por indivíduos que seguem uma trilha de aprimoramento pessoal. É comum que estes heróis já possuam poderes ao início de suas jornadas. O Bruce Banner de *O Incrível Hulk* (2008) é afligido pela condição que o leva a assumir uma forma monstruosa quando se enfurece, mas ele busca maneiras de controlar seu temperamento ao longo do filme. Quando Banner torna a aparecer em *Os Vingadores* (2012), ele demonstra possuir relativo domínio sobre sua transformação, o que dá a entender que, ao longo dos anos que se passaram desde a exposição à radiação gama que o fez o que é, o personagem aprendeu a conviver com seu *alter ego*. Em filmes posteriores, todavia, isso é problematizado. Em *Vingadores: Era de Ultron* (2015) Banner não consegue retornar à forma humana sem a intervenção afetuosa da colega de equipe Natasha Romanoff, e ele acaba se evadindo em um jato ao fim do filme, ainda em sua forma monstruosa. Em *Thor: Ragnarok* (2017), é revelado que ele passou dois anos “preso” na forma de Hulk. Em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), após ser derrotado em combate por Thanos, Banner não só retorna aos contornos humanos como se revela incapaz de voltar à forma de Hulk.

Dois personagens do MCU que também podem ser incluídos neste grupo são Thor, filho de Odin, príncipe do reino alienígena de Asgard, e T’challa, herdeiro do trono de Wakanda e do manto de Pantera Negra. Ao início de *Thor* (2011), o protagonista já é reconhecido como “deus do trovão” e favorito de Odin, mas suas ações precipitadas o levam a ser banido para o planeta Terra como um mortal. Apenas quando ele se revela “digno”, mais humilde e menos beligerante, recupera seus poderes. Em *Pantera Negra* (2018), por sua vez, T’challa, já é reconhecido como monarca e defensor do povo de Wakanda ao início do filme. Possuindo a armadura do Pantera e as habilidades sobre-

humanas obtidas pelo consumo da erva em forma de coração, o personagem já detém o título de herói, mas precisa se mostrar merecedor do trono de seu reino.

De modo geral essas motivações são apresentadas como altruístas no quadro narrativo mais amplo. Mesmo heróis motivados pela perda de entes queridos, como Batman e Homem-Aranha, não são guiados apenas por um desejo de vingança, mas pela vontade de evitar que tragédias semelhantes atinjam outras pessoas. Ocasionalmente, todavia, a motivação primeira pode ser mais egoísta. Um exemplo é o médico Stephen Strange, de *Doutor Estranho* (2016). Sofrendo um acidente automobilístico que deixa suas mãos completamente mutiladas, Strange busca desesperadamente formas de recuperar as funções necessárias para que possa voltar a realizar cirurgias. Sua busca o conduz ao santuário de Kamar-Taj, onde aprende as artes místicas. O personagem começa então a superar suas falhas de caráter e acaba por mudar suas prioridades, dedicando-se a se tornar um defensor da humanidade contra ameaças mágicas. Quando o personagem torna a aparecer em *Thor: Ragnarok* (2017) e *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), ele mostra estar comprometido com essa tarefa, colocando o bem de outros acima de sua integridade física e finalmente se sacrificando para auxiliar no esforço dos heróis contra Thanos.

A protagonista de *Elektra* (2005) também começa com motivações egoístas. Após ter sido assassinada em *Demolidor – O Homem sem Medo* (2003), Elektra Natchios é ressuscitada por Stick, um mestre que lhe transmite a arte marcial conhecida como *Kimagure*, um conjunto de habilidades sobrenaturais que inclui a capacidade de ressuscitar outras pessoas. Quando Stick a considera uma discípula inadequada, Elektra passa a usar suas habilidades como uma assassina de aluguel. Ela eventualmente se afeiçoa a dois de seus alvos, Mark Miller e sua filha, Abby. Protegendo-os em vez de matá-los, ela acaba por confrontar os ninjas da organização conhecida como Tentáculo.

Outro exemplo pode ser visto em *Motoqueiro Fantasma* (2008). Johnny Blaze cede sua alma via um contrato com uma entidade diabólica chamada Mephisto a fim de salvar seu pai de uma doença terminal. O pai de Blaze morre em um acidente pouco depois de ter sido curado, mas Blaze se vê atado por seu contrato sobrenatural. Assim,

quando seus poderes se manifestam, ele se restringe a trabalhar para satisfazer as ordens da entidade maligna. Apenas ao final do filme *Blaze* assume definitivamente a persona de Motoqueiro Fantasma, libertando-se e jurando usar os poderes cedidos por Mephisto para combatê-lo.

A seguir, há a questão dos poderes. Um número relevante de heróis sem poderes fez a transição das HQs para o cinema. Batman, que figurou em dez filmes entre 1989 e 2017, é tradicionalmente representado como um homem de grande força, agilidade, intelecto e recursos, mas sem capacidades sobrenaturais. Tony Stark, presente em nove filmes entre 2008 e 2018, afora as armaduras que lhe concedem a capacidade de voar e poder de fogo extraordinário, tem como ponto forte seu intelecto aguçado. O Homem-Formiga, que protagonizou títulos em 2015 e 2018, aparecendo ainda em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), utiliza um traje que lhe permite ampliar e reduzir drasticamente as proporções de seu corpo, bem como se comunicar com insetos, assim como Hope Van Dyne, a Vespa. John Henry Irons, em *Aço* (1997), por fim, é um homem de grande força física e inteligência, mas dependente de sua armadura protetora de aço e uma série de armas não-letais. É válido observar que, não obstante não serem propriedades físicas inerentes a seus organismos, os acessórios empregados por estes heróis lhes concedem capacidades extraordinárias em si.

No que toca aos heróis efetivamente superpoderosos, suas habilidades se distribuem em um espectro amplo, desde o sentido de sonar de Matt Murdock, em *Demolidor – O Homem sem Medo* (2003), passando pela força excepcional do Capitão América, pelo vasto arcabouço de habilidades dos asgardianos do MCU, até os variados poderes dos mutantes da franquia *X-Men*. Enquanto se prestam a cenas de ação espetaculares, estas habilidades também se tornam temas importantes para a trama. Em *Superman II* (1980), *Homem-Aranha 2* (2001) e *Thor* (2011), parte do desafio enfrentado pelo herói é a perda de seus poderes. Nos primeiros filmes em que aparece, Bruce Banner considera os poderes do Hulk uma maldição, frequentemente optando por levar uma vida reclusa. Na franquia *X-Men*, os poderes dos mutantes são justamente o que atrai o preconceito da sociedade, já que são vistos como ameaças à ordem social.

Aliás, os poderes de um herói podem ser vistos como tão extraordinários que, em vez de protetores, eles passam a ser considerados ameaças, o que introduz um motivo de rejeição às narrativas em que isso ocorre. Em *Homem de Aço* (2013), por exemplo, Superman sofre ataques das forças armadas dos EUA, sendo alvo de hostilidades do público em *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016). Em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), por sua vez, o Acordo de Sokovia, estabelecido pelas Nações Unidas com o propósito de controlar as ações dos Vingadores, é ratificado por 117 nações soberanas. Isso é possível porque os incidentes ocorridos em Nova York, Washington e Sokovia em filmes anteriores produzem preocupações acerca dos efeitos colaterais resultantes das ações de heróis no MCU.

Por fim, há a questão da identidade. Super-heróis constituem um grupo de seres à parte do restante da humanidade e isso é evidenciado no modo como são apresentados ao público. Alguns dos personagens mais conhecidos do gênero possuem, por exemplo, uma identidade secreta ou dupla, de modo que sua existência comum seja nitidamente separada de suas ações heroicas. Personagens notórios como Homem-Aranha e Batman buscam ocultar suas faces da sociedade, e embora vários heróis introduzidos à mídia cinematográfica deixem suas identidades “civis” expostas, como Tony Stark/Homem de Ferro e Steve Rogers/Capitão América, a face do heroísmo permanece sendo aquela que é mascarada, a que é definida pelo nome fantasia no título da película.

Uma exceção notável a essa norma é *Logan* (2017), filme no qual as máscaras e fantasias pertencem ao reino “fantasioso” dos gibis. Dito isso, é importante salientar que durante a sequência de ação final, o protagonista, até então caracterizado com barba, aparece com as icônicas costeletas tradicionalmente associadas à figura de Wolverine. Ainda que não esteja literalmente mascarado, ele “traja” o rosto do herói.

Como argumentei previamente, um componente fundamental do super-herói é uma presença visual marcante, o que costuma se traduzir em um traje distintivo, normalmente acompanhado de cores heráldicas e um símbolo, ou em caracteres físicos insólitos, como a pele esverdeada de Hulk ou o penteado e as garras de Wolverine. Embora a identidade de um super-herói não se resuma ao seu aspecto, a configuração

visual de um personagem é um de seus pilares. Assim como chapéus para caubóis e tapa-olhos para piratas, capas, cintos de utilidades e peças bem ajustadas ao corpo são referências visuais fortes para o gênero super-herói.

Os uniformes tanto podem ser vistos como intimidadores, como em *Batman Begins*, quanto ridicularizados, como ocorre em *Thor*, quando os aliados de Thor, Lady Sif, Hogun e Fandral são chamados “*Xena, Jackie Chan, and Robin Hood*”. Tal como os poderes, os trajes também são usados tematicamente. Em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017), Tony Stark força Peter Parker a devolver o uniforme de alta tecnologia que havia lhe dado em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), como punição por sua irresponsabilidade, conforme observei anteriormente (FIGURA 37). Peter precisa então entrar em ação com o uniforme improvisado que havia feito para si mesmo.



FIGURA 37 – Stark exige que Peter lhe devolva o uniforme de Homem-Aranha.

FONTE: *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (Jon Watts, 2017)

É importante salientar que não é sempre possível delinear fronteiras claras entre os três pontos. Por exemplo, quando Bruce Banner sofre os efeitos de um acidente de laboratório em *Hulk* (2003), ele adquire simultaneamente seus poderes e seu visual distintivo. Comparativamente, em *Motoqueiro Fantasma* (2006), o contrato firmado por Johnny Blaze com Mephisto lhe concede, novamente, seus poderes e sua aparência. O Lanterna Verde do filme de 2011 aceita a missão de ser um guardião intergaláctico

quando recebe seu anel, e usa um traje feito da mesma energia que os constructos produzidos por este anel. O simbionte, um organismo alienígena que possui o corpo de Eddie Brock em *Venom* (2018), atua como traje e lhe concede suas habilidades extraordinárias.

De qualquer forma, narrativas de origem precisam lidar com estes tópicos para expor um super-herói ao público. Ao lançar as fundações para um herói identificável, estes filmes abrem caminho para continuações em que novos vilões e aliados serão apresentados. Parece evidente que as franquias estendidas da atualidade flexibilizam o modelo: o Homem-Aranha e o Pantera Negra foram introduzidos em *Capitão América: Guerra Civil* (2016) antes de estrear seus próprios filmes, da mesma forma que Aquaman figurou em *Liga da Justiça* (2017) antes de seu título solo, em 2018. Entretanto, os filmes solos destes personagens ainda se prestam a oferecer contexto, profundidade e uma história de formação, por mais que seus protagonistas já tenham aparecido previamente.

3.4 “Eu sou um mal necessário”: as origens dos vilões

Vilões são uma parte importante da estrutura do gênero: não há filme de super-herói sem vilão. Para cumprir sua missão, o herói precisa confrontar um ou mais oponentes. Entretanto, a própria ideia de vilania pode ser controversa. Como desenvolverei adiante, o vilão de um filme pode até assumir um papel heroico em outro. Em certas circunstâncias, é possível que estes antagonistas tenham origens quase tão complexas e matizadas quanto as dos heróis convencionais.

Essa não parece ser a norma, todavia. Frequentemente a narrativa de origem de um herói implica também na de um vilão, o qual constituirá seu principal desafio antes que a trama chegue a um desfecho. Dado que as narrativas geralmente não são apresentadas a partir seu ponto de vista, é comum que as origens dos vilões sejam menos elaboradas. Em alguns casos sequer é fornecido um panorama primário de como estes antagonistas vem a se tornar o que são.

Em geral, filmes de super-herói assumem três posturas em relação às origens de seus vilões:

- 1) desprezam-se os eventos que levaram o antagonista a assumir sua identidade, apresentando-o como um vilão consumado;
- 2) cria-se uma narrativa que torna as origens do herói e do vilão interligadas de alguma forma;
- 3) apresenta-se o panorama que leva o antagonista a assumir sua identidade de forma mais ou menos detalhada, mas relativamente independente do(s) herói(s).

O principal antagonista de *Superman* (1978), Lex Luthor, faz parte do primeiro grupo: embora seja apresentado como um gênio do crime, não há explicações ou *flashbacks* que tragam informações relevantes sobre como ele se tornou um criminoso. Mesmo aparições posteriores do personagem, em *Superman II* (1980), *Superman IV: Em Busca da Paz* (1987) e *Superman: O Retorno* (2006), não oferecem esclarecimentos adicionais. A bruxa Selena, vilã de *Supergirl* (1984), também carece de um panorama de formação. Pouco do que é apresentado ao espectador dá a entender que Selena tenha qualquer outra motivação além de tornar-se uma poderosa feiticeira e dominar outras pessoas.

Demolidor – O Homem sem Medo (2003) também omite quaisquer dados relevantes acerca do passado de seus vilões, Wilson Fisk/Rei do Crime, essencialmente um gângster, e Mercenário, um assassino com habilidades quase sobrenaturais. O Coringa apresentado em *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), não apenas é um personagem de origens obscuras, mas sequer possui um nome civil ou antecedentes identificáveis, não parecendo possuir qualquer simulação de existência prévia aos acontecimentos que se desenrolam no filme. Apesar de nebulosa em suas origens, porém, sua motivação parece evidente: gerar o caos, posto que ele acredita que o acaso é mais justo que qualquer decisão humana.

O segundo grupo compreende um número maior de ocorrências. *Batman* (1989), por exemplo, modifica o cânone estabelecido nas HQs do herói ao substituir o ladrão tradicionalmente responsável pelo assassinato dos pais de Bruce Wayne, Joe Chill, por

um criminoso chamado Jack Napier. Anos mais tarde, motivado pela perda, Bruce assume a identidade de Batman. Quando o herói enfrenta membros de uma quadrilha em uma usina, dentre os quais incidentalmente encontra-se Napier, este é derrubado em um tonel de químicos. As deformações físicas decorrentes do acidente o levam a perder a razão e assumir a persona de Coringa. Deste modo, o filme introduz um elemento dramático adicional, explicando que o Batman criou o Coringa e vice-versa.

Em *Batman Eternamente* (1995), observa-se algo similar. Edward Nygma é um pesquisador das empresas Wayne, mas suas ideias são rejeitadas por Bruce, o que o leva a agir criminosamente, tornando-se o Charada. No mesmo filme, o vilão secundário Duas-Caras é responsável pelo assassinato dos pais do artista circense Dick Grayson, que acaba por se tornar Robin, o parceiro do Batman. Tema semelhante é identificável em *X-Men: Origens – Wolverine* (2009) e *Deadpool* (2016), nos quais os heróis adquirem suas características mais distintivas após serem submetidos a experimentos por seus oponentes: Stryker, no caso de Wolverine, e Ajax/Francis, no caso de Deadpool.

Duas Caras também é um dos vilões de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008). Entretanto, neste caso, o personagem é mostrado antes de sua queda. Harvey Dent, promotor da cidade de Gotham, figura pela maior parte da película como um importante aliado de Batman na luta contra o crime organizado e o Coringa. Sua transição para a vilania também é um momento de crise para o herói, uma vez que o Coringa deforma o rosto e a mente de Dent, transformando-o em um vilão, e mata sua noiva, Rachel Dawes. Batman se revela incapaz de salvar qualquer um dos dois.

Em *Batman Begins* (2005), por sua vez, o vilão principal é Ra's al Ghul, o líder da Liga das Sombras, que começa a narrativa como mentor de Bruce Wayne, ensinando diversas das técnicas que este virá a utilizar como herói. Sua história pessoal, apenas aludida em um diálogo, é mostrada com maiores detalhes no terceiro filme da trilogia, *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), no qual Talia al Ghul, a filha de Ra's, e seu associado, Bane, assumem a tarefa de vingar o antigo líder da Liga e concluir seu plano de destruir a cidade de Gotham.

Todos os principais antagonistas de Tony Stark na trilogia *Homem de Ferro* apresentam uma conexão próxima com sua narrativa pessoal. Obadiah Stane/Monge de Ferro é um sócio de Stark que deseja lucrar com a criação de armaduras de combate. Ivan Vanko, antagonista de *Homem de Ferro 2* (2010) odeia o protagonista porque sente que seu pai foi traído pelo pai de Tony quando estes desenvolveram conjuntamente o aparato gerador de energia conhecido como reator arc. Por fim, Aldrich Killian, o vilão de *Homem de Ferro 3* (2013), começa como um pesquisador que convida Tony Stark para se integrar a sua iniciativa científica. Stark rejeita a proposta, deixando Killian ressentido. Uma fala do personagem reflete a ideia de que o herói, embora inadvertidamente, o “criou”: “*You gave me the greatest gift that anybody’s ever given me. Desperation*”⁸⁰.

O principal antagonista de *Aço* (1997), Nathaniel Burke, começa como um colega do protagonista, John Henry Irons. Quando Irons, um engenheiro de armas de alta tecnologia do exército dos EUA, propõe um teste para exibir as capacidades de suas invenções, Burke altera o ajuste dos equipamentos, causando um acidente. Enquanto Irons, desencantado, renuncia ao seu cargo, Burke é dispensado desonrosamente e começa a traficar armas feitas a partir dos desenhos de Irons para criminosos, o que motiva o protagonista à ação.

Em *Homem-Aranha* (2002), por sua vez, o antagonista é Norman Osborn, um rico industrial que se submete a uma fórmula experimental desenvolvida para ampliar capacidades físicas, mas acaba enlouquecendo e se tornando o Duende Verde. Haja vista que o Homem-Aranha é o único capaz de parar o vilão, e Norman é pai de Harry Osborn, melhor amigo do protagonista, estabelece-se um vínculo dramático entre os dois. Em *Homem-Aranha 2* (2004), a relação entre o herói e o vilão também é próxima, já que Peter Parker nutre grande admiração pelo cientista Otto Octavius, e este, também vítima de seus próprios experimentos, acaba se convertendo no Doutor Octopus.

Tanto em *Hulk* (2003) quanto em *O Incrível Hulk* (2008), o General Thaddeus "Thunderbolt" Ross desempenha um papel crítico como antagonista, embora não se

⁸⁰ Você me deu o maior presente que eu já ganhei. Desespero [tradução minha].

apresente propriamente como um vilão. A explicação oferecida para este antagonismo é a relação de Ross com o protagonista, visto que ele teme que os sentimentos que sua filha, Elizabeth, possui por Bruce Banner coloquem sua vida em risco. Nas narrativas do Quarteto Fantástico de 2005 e 2015 observa-se um caso de relato simultâneo de origem para o grupo de heróis e seu oponente, Victor Von Doom. Em ambos os casos um experimento científico malsucedido resulta em transformações radicais para as cinco pessoas envolvidas: Reed Richards, Sue Storm, Johnny Storm, Ben Grimm e Von Doom. Zod, o vilão de *Homem de Aço* (2013) é representado como um velho amigo de Jor-El, o pai biológico de Superman, contra quem eventualmente se voltou (FIGURA 38). O vilão compartilha ainda com o herói a particularidade de ser um dos sobreviventes do cataclismo kryptoniano.



FIGURA 38 – Zod tenta matar Jor-El, o pai de Superman.

FONTE: *Homem de Aço* (Zack Snyder, 2013)

Ao longo de *Capitão América: Soldado Invernal* (2014), revela-se que o antagonista citado no título, mascarado na maior parte de suas aparições, é na verdade Bucky Barnes. Conforme revelado em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), Barnes era um amigo de infância do Capitão América, tendo lutado ao seu lado durante a Segunda Guerra Mundial, como parte do pequeno grupo de seguidores do herói, intitulado Comando Selvagem. Mais detalhes sobre o soldado invernal são oferecidos

em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), quando um *flashback* explora seu passado mais recente.

Outros exemplos incluem *Thor* (2011), que coloca o super-herói asgardiano contra Loki, seu irmão adotivo, e *Thor: Ragnarok* (2017), quando os dois se unem para enfrentar sua irmã mais velha, até então desconhecida, Hela. O tema da conexão familiar também está no centro de *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017), quando Peter Quill enfrenta seu pai, Ego, e *Pantera Negra* (2018), no qual T'Challa é desafiado por seu primo, Erik Killmonger (FIGURA 39). Em *Hulk* (2003), o último confronto do herói também é com seu pai, David Banner, que adquire poderes monstruosos ao se expor à mesma radiação gama que afetou seu filho. Enquanto isso, em *Mulher-Maravilha* (2017), Diana, que é apresentada como filha de Zeus, é a única capaz de vencer seu meio-irmão, o deus Ares.



FIGURA 39 – T'Challa é desafiado por Killmonger.

FONTE: *Pantera Negra* (Ryan Coogler, 2018)

Brock Rumlow, agente da organização conhecida como HIDRA que aparece em *Capitão América: Soldado Invernal* (2014), sendo seriamente ferido em um confronto com o herói, retorna em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), agora assumindo a identidade de Ossos Cruzados. A oposição entre os X-Men e Magneto apresentada em *X-Men* (2000) é explicada no *prequel X-Men: Primeira Classe* (2011) que estabelece

simultaneamente as origens de Charles Xavier, futuro líder dos X-Men, Raven/Mística e Erik Lehnsherr/Magneto. Enquanto o antagonismo que existe entre os irmãos em *Thor* (2011) resulta em um conflito, por exemplo, a rivalidade serve principalmente para preparar o caminho para *Os Vingadores* (2012), filme no qual Loki, que sente ter-lhe sido negado o direito de reinar em Asgard, convoca forças destrutivas de outro mundo a fim de dominar a terra e ser finalmente reverenciado como deseja.

Por fim, há casos de vilões que surgem independentemente dos heróis e seu confronto é induzido pelas circunstâncias. Este é o caso dos antagonistas de *Batman, O Retorno* (1992), Oswald Cobblepot, o Pinguim, e Selina Kyle, a Mulher-Gato. Ambos são indivíduos que, de alguma forma, vivem à margem da ordem social estabelecida: Cobblepot se mantém apartado da sociedade em razão de suas malformações congênicas, enquanto Selina sofre sucessivas humilhações por ser mulher. Quando os dois abandonam seu posto de reclusão e assumem a iniciativa, colidem com o herói.

Vilões do tipo também podem ser encontrados em *Batman e Robin* (1997). A Dra. Pamela Isley é apresentada como uma pesquisadora que, sobrevivendo a uma tentativa de assassinato, adquire poderes e se torna a vilã conhecida como Hera Venenosa. O cientista Victor Fries, por outro lado, sofre um acidente enquanto tenta preservar o corpo de sua esposa adoecida usando criogenia, tornando-se o Sr. Frio. Os dois vilões acabam por se aliar para enfrentar os heróis, Batman e Robin, bem como uma aliada recém incluída, a Batgirl.

Comparativamente, o personagem de Adrian Toomes/Abutre em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017) inicia sua carreira criminosa quando suas atividades legítimas, explorando os destroços da invasão alienígena em Nova York ocorrida em *Os Vingadores* (2012), são forçosamente encerradas por uma aliança entre as Indústrias Stark e o governo dos EUA. Toomes descreve então sua trajetória, vendendo tecnologia bélica oriunda dos destroços a outros criminosos, o que vem a colocá-lo em confronto com o Homem-Aranha.

O Lex Luthor de *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016) não é representado como o gênio do crime de filmes anteriores, mas como o magnata do conglomerado LexCorp. Suas motivações para atacar o Superman são nebulosas, mas

ele parece se sentir ameaçado de forma muito íntima pela ideia de que um ser tão incrivelmente poderoso possa existir. Luthor exige a aniquilação do Superman pois o relaciona ao Deus judaico-cristão, declarando “[...] *if God is all-powerful, He cannot be all good. And if He is all-good, then He cannot be all-powerful*”⁸¹. Para concretizar sua meta, ele chega a desenvolver o monstro Apocalipse a partir do cadáver de Zod, o “Diabo” necessário para matar “Deus”.

Thanos, o vilão de *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), também desponta à revelia da maioria dos heróis do MCU, embora tenha uma conexão especial com sua filha adotiva, Gamora. Nascido no planeta Titã, Thanos postula que a escassez de recursos no universo é a principal fonte de toda miséria e conflitos, e que a maneira mais generosa de lidar com este problema é eliminar metade de todos os seres sencientes do cosmos. Disposto a destruir todos que se colocam no caminho de seu plano, Thanos é motivado por sua moral implacável, o que o torna conhecido como o “Titã Louco”.

Assim é possível observar que o ingresso destes personagens na vilania é bastante maleável. Em alguns casos o status de vilão é assumido de forma arbitrária ou mesmo caricata, estimulado por um simples desejo de aniquilação ou dominação. Em outros, todavia, este processo é tão contextual quanto às origens dos heróis, instigado pelo desespero, como o Duende Verde, por perdas pessoais, como Duas Caras, ou por uma visão de mundo ditada pela subjetividade de sua moral, que é, todavia, prejudicial a muitas pessoas, como Ra’s ou Thanos.

Um caso peculiar é o de *Esquadrão Suicida* (2016), cuja premissa é a de um grupo de vigilantes composto por criminosos: Pistoleiro, Arlequina, Capitão Bumerangue, El Diablo, Crocodilo e Magia, supervisionados pelo Coronel Rick Flag e pela guarda-costas Catana. Ao início do filme, na forma de montagens frenéticas e *flashbacks* com intensos acompanhamentos musicais e efeitos gráficos exuberantes, semelhantes a videoclipes, os protagonistas são apresentados. Quem os introduz, enumerando os detalhes de suas biografias é Amanda Waller, alta funcionária do

⁸¹ [...] se Deus é todo-poderoso, ele não pode ser bom. E se Ele é bom, não pode ser todo-poderoso [tradução minha].

governo estadunidense responsável por unir uma equipe de indivíduos capazes de conter ameaças extraordinárias.

As montagens e *flashbacks* oferecem pistas esparsas sobre o passado dos personagens, dando especial atenção à forma como foram presos por heróis: Arlequina e Pistoleiro pelo Batman, Capitão Bumerangue pelo Flash. Entretanto, um vislumbre relativamente mais vívido é oferecido do passado de Arlequina. O filme revela que, quando era ainda uma psiquiatra, Harley Quinn envolveu-se intimamente com o notório criminoso Coringa, que a manipulou e a expôs a torturas físicas e psicológicas, convertendo-a em sua parceira. Tal como os super-heróis, quando suas origens são minimamente detalhadas, os vilões também podem ser pensados a partir do trinômio apontado por Coogan, ainda que com menor grau de elaboração. No campo da motivação, por exemplo, manifestam-se corriqueiramente a sede de vingança, o desejo de “dominar o mundo”, o impulso por ganhos ilícitos e vaidade pessoal. Alguns reagem de forma adversa a experimentos aos quais foram submetidos, tornando-se monstros incontroláveis. Ocasionalmente se apresenta uma justificativa de ordem filosófica, ou uma “visão”, para a emergência da vilania.

A categoria dos vilões motivados por ganância e vaidade, inclui personagens como Lex Luthor nos primeiros filmes de Superman, o Coringa em *Batman* (1989), que se denomina um “artista homicida”, o negociante de armas Nathaniel Burke em *Aço* (1997), o psiquiatra corrupto Jonathan Crane em *Batman Begins* (2005), o gângster Wilson Fisk em *Demolidor – O Homem sem Medo* (2003), o industrial inescrupuloso Obadiah Stane em *Homem de Ferro* (2008), e os “cientistas loucos” Ajax, de *Deadpool* (2016) e Zander Rice, de *Logan* (2017), que parecem ter em comum a meta de produzir mutantes que possam ser usados como armas.

Entre os que buscam vingança se encontram os vilões de *Batman, O Retorno*, Pinguim e Mulher-Gato, que dirigem sua ira para a cidade de Gotham após anos vivendo em condições degradantes, bem como a Irmandade dos Mutantes, em *X-Men 3: O Confronto Final* (2006), que reage à instituição da cura mutante por já ter sofrido décadas de políticas de repressão. Loki, que em *Thor* (2011) se ressentia profundamente de ter sido relegado a um segundo plano por seu pai adotivo, Odin,

libera seu rancor contra Asgard, e eventualmente contra a Terra também, em *Os Vingadores* (2012).

Charada, em *Batman Eternamente* (1997), Harry Osborn, em *Homem-Aranha 3* (2007), Electro, em *O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro* (2014), e Aldrich Killian, em *Homem de Ferro 3* (2013), dirigem sua hostilidade aos heróis, julgando que foram injustiçados por eles em algum momento. Ainda nessa categoria se enquadra Helmut Zemo, que após perder sua família no confronto ocorrido em Sokovia, ao fim de *Vingadores: Era de Ultron* (2015), dedica-se a jogar os Vingadores uns contra os outros, plano no qual é bem-sucedido em *Capitão América: Guerra Civil* (2016).

Como afirmei, alguns vilões são tornados monstros pelas circunstâncias, sem que aparentem possuir motivações claras para suas ações. Este é o caso do Duende Verde, em *Homem-Aranha* (2000), de Otto Octavius, em *Homem-Aranha 2* (2004) e de David Banner em *Hulk* (2003), que perdem a razão e se tornam incrivelmente destrutivos em consequência de experimentos científicos. Eddie Brock é afetado monstruosamente quando é exposto ao organismo simbiote oriundo do espaço em *Homem-Aranha 3*, tal como June Moone se torna hospedeira de uma deusa vingativa ao mexer com um artefato arcano em *Esquadrão Suicida* (2016).

Bucky Barnes, por sua vez, converte-se em um dos vilões de *Capitão América: Soldado Invernal* (2014) depois de ter sido submetido a um programa de condicionamento físico e psicológico, como uma espécie de versão distorcida do Capitão América. Enquanto isso, o Homem Nuclear, de *Superman IV: Em Busca da Paz* (1987) é criado com o único propósito de destruir o Superman, tal como o Apocalipse de em *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016). Comparativamente, o X-24 de *Logan* (2017) é um clone de Wolverine produzido por Zander Rice, também concebido para aniquilar o herói da narrativa.

Outros vilões, como sugeri acima, buscam alguma forma de dominação global, implicando isso no controle sobre grandes territórios, seres vivos ou aspectos da realidade. Selena tem a intenção de governar o mundo em *Supergirl* (1983), bem como Loki em *Os Vingadores* (2012) e do Caveira Vermelha em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011). Hela, por sua vez, deseja o domínio de Asgard, seguido,

presumivelmente, da conquista de outros mundos, em *Thor: Ragnarok* (2017). Dormammu, um ser de poderes imensuráveis que governa a Dimensão Sombria em *Doutor Estranho* (2016), é descrito como possuindo uma “fome infinita”, que o leva a arrastar todos os mundos ao seu alcance para dentro das trevas de seu próprio plano dimensional.

De uma forma mais difusa, este objetivo também está no núcleo das ações de Ego, que quer se tornar um com a vida no universo, e de Malekith, em *Thor: Mundo Sombrio* (2013), que busca liberar o Éter, uma substância capaz de envolver os Nove Reinos em trevas. Kaecilius e seus asseclas não aparentam ambicionar o domínio da espécie humana em *Doutor Estranho* (2016), mas buscam atingir a imortalidade, superando a finitude humana, o que os leva a se associar com a entidade sombria chamada Dormammu. Esse tema também está presente na figura do Samurai de Prata em *Wolverine: Imortal*, filme em que o vilão busca utilizar os elevados poderes regenerativos nos genes do herói para superar sua própria mortalidade.

Entretanto, é válido notar que vilões que atuam em escala ampla, talvez global – ou até mesmo cósmica – não ambicionam necessariamente a dominação de territórios ou povos. Sua atuação implica em uma intervenção em favor de uma agenda moral. Este é o caso de Ra’s al Ghul, o líder da Liga das Sombras em *Batman Begins* (2005), e Thanos, em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018). Enquanto Thanos deseja garantir que a vida em todo o universo exista sem carências, a Liga das Sombras defende que, quando uma civilização atinge um estado de decadência moral, corrupção nos estratos do poder, pobreza endêmica e injustiça social, é necessário intervir de forma agressiva. Nas palavras do líder:

Somente um cínico chamaria o que essas pessoas levam de “vidas”, Wayne. Crime. Desespero. Não é assim que o homem deveria viver. A Liga das Sombras tem sido uma barreira contra a corrupção humana por milhares de anos. Nós saqueamos Roma. Enchemos naus mercantes com ratos praguejados. Queimamos Londres até o chão. Sempre que uma civilização atinge o ápice de sua decadência, nós voltamos para reestabelecer o equilíbrio [tradução minha].⁸²

⁸² Only a cynical man would call what these people have "lives," Wayne. Crime. Despair. This is not how man was supposed to live. The League of Shadows has been a check against human

No que se refere aos poderes, vilões frequentemente igualam ou superam os super-heróis, uma convenção que contribui para o estabelecimento do conflito narrativo, visto que a narrativa convencional demanda que o herói seja desafiado de alguma forma. Há, entretanto, vilões que se encontram em um estado de inferioridade física aos seus oponentes; é comum que estes personagens apresentem um intelecto aguçado, ampla capacidade estratégica ou recursos financeiros vastos.

Entre os vilões da franquia *X-Men*, por exemplo, apresentam-se mutantes poderosos, como Magneto, a Fênix Negra e Apocalipse, uma entidade tão ameaçadora que aparenta ser capaz de destruir a humanidade por completo. Por outro lado, o senador Robert Kelly, William Stryker e Bolivar Trask são seres humanos desprovidos de habilidades especiais, o que não os impede de agir contra os X-Men: Kelly usa seu cargo para tentar impor o “Ato de Registro de Mutantes”, essencialmente uma lei que dá ao estado controle sobre cidadãos mutantes; Stryker, por sua vez, é um militar que em diversos momentos busca efetivar soluções para o “problema mutante”; da mesma forma que Stryker, Trask vê indivíduos superpoderosos como uma ameaça à ordem social, e em resposta desenvolve as sentinelas, robôs programados para encontrá-los e aniquilá-los.

No estrato dos vilões que não possuem poderes também se encontram a versão de Lex Luthor apresentada em *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016) e Helmut Zemo em *Capitão América: Guerra Civil* (2016). Ambos são seres humanos comuns, mas extremamente inteligentes, que desenvolvem estratégias para criar tensão entre os heróis de seus respectivos filmes, jogando-os uns contra os outros. O plano de Luthor resulta na morte de Superman; o de Zemo, na divergência entre o Capitão América e o Homem de Ferro e na ruptura do grupo dos Vingadores.

Entre os vilões que possuem superpoderes, é um motivo comum que eles espelhem as habilidades do herói. Bucky Barnes, o Soldado Invernal, é um supersoldado, como o Capitão América. Obadiah Stane, o Monge de Ferro, usa uma armadura de combate feita a partir do protótipo do traje desenvolvido por Tony Stark em

corruption for thousands of years. We sacked Rome. Loaded trade ships with plague rats. Burned London to the ground. Every time a civilization reaches the pinnacle of its decadence, we return to restore the balance.

Homem de Ferro (2008). O Homem-Nuclear, de *Superman IV: Em Busca da Paz* (1987), o Abominável de *O Incrível Hulk* (2008), o Venom de *Homem-Aranha 3* (2007), o Jaqueta Amarela de *Homem-Formiga* (2015), Killmonger em *Pantera Negra* (2018) e Riot, em *Venom* (2018), possuem poderes e acessórios muito semelhantes aos dos heróis aos quais e se contrapõem. Em todos estes casos, as origens dos heróis e dos vilões estão inextricavelmente conectadas.

Acima destes vilões na escala de poder estão entidades cujas origens mesmas são nebulosas, visto que são apresentados como seres de natureza essencialmente divina. Exemplos são seres como Mephisto em *Motoqueiro Fantasma* (2006) e *Motoqueiro Fantasma: Espírito de Vingança* (2012), Galactus em *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado* (2007), Dormammu em *Doutor Estranho* (2016), Ego em *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017) e Ares em *Mulher-Maravilha* (2017). Do modo como são apresentadas, as longínquas origens destes indivíduos se confundem com o próprio tempo.

A construção da identidade visual do vilão pode trilhar caminhos semelhantes aos processos a que se submetem os heróis. Ao utilizar a armadura de combate do Duende Verde, Norman Osborn preserva uma identidade secreta, por exemplo, assim como Selina Kyle/Mulher-Gato em *Batman, O Retorno* (1992) e Adrian Toomes/Abutre em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017). Como ocorre com diversos heróis, além de caracterizar e fortalecer o personagem, o uniforme é também um disfarce para estes antagonistas. O Charada de *Batman Eternamente* (1995) também alterna identidades, ora como o vilão fantasiado, ora como o cientista e empreendedor E. Nygma.

Em outros casos, assumir a persona de supervilão implica abandonar por completo qualquer identidade precedente, como ocorre com o Coringa em *Batman* (1989) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), a Hera Venenosa de *Batman e Robin* (1997), o Caveira Vermelha de *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011) e Duende Verde e Electro em *O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro* (2014). Por exemplo, June Moone segue sendo Magia, a vilã de *Esquadrão Suicida* (2016), até a destruição da entidade que a possuiu.

Frequentemente ainda a caracterização do vilão não tem uma história tão individualizada quanto a do herói, referindo-se mais ao pertencimento do personagem a uma casta militar: os trajes de Zod, em *Homem de Aço* (2013), Ares, em *Mulher-Maravilha* (2017), Francis, em *Deadpool* (2016) e Lobo da Estepe e seus parademônios, em *Liga da Justiça* (2017), denunciam um caráter militarizado genérico, com cores predominantemente neutras e contornos pouco distintivos. Nestes casos, pode-se observar uma relação importante de oposição: enquanto os heróis se destacam como indivíduos excepcionais, e sua estética pessoal reflete esse valor, os vilões são parte de uma coletividade neutra e massificada.

Ademais, por importante que seja a narrativa de formação de um personagem, esta é apenas uma parte de sua história, e tão importantes quanto as origens de um ser extraordinário são os desdobramentos de sua apresentação ao mundo. Como sugerem as palavras de Ra's al Ghul em *Batman Begins*, “O treinamento não é nada. A vontade é tudo. A vontade de agir”⁸³, e é o que um personagem faz com os poderes que lhe foram outorgados que efetivamente conta. Assim, nos próximos capítulos me dedico a investigar mais a fundo os tipos de heroísmo e vilania que os filmes do gênero têm em comum.

⁸³ “Training is nothing. Will is everything. The Will to act.”

4 HERÓIS E HERÓIS: DEUSES, TEMERÁRIOS, GUARDIÕES SILENCIOSOS E MERCENÁRIOS

“No mundo real pessoas morrem. E nenhum babaca egocêntrico num maldito macacão pode mudar isso.”

(Logan, *Logan*, 2017)

Como sugeri no primeiro capítulo, os super-heróis se encontram na extremidade mais tardia de uma extensa tradição de agentes narrativos. Em primeiro lugar, os superseres dos séculos XX e XXI possuem habilidades comparáveis às dos deuses e semideuses que protagonizaram as narrativas mitológicas da antiguidade; em segundo, são agentes externos às normas sociais, à semelhança de figuras como Robin Hood e Zorro. Por fim, também estão sujeitos a tensões e reviravoltas, como as que acometeram Édipo e outros heróis trágicos.

Heróis de diversos tipos povoam histórias míticas, trágicas, cômicas, fabulosas ou de base factual. Na *Poética* de Aristóteles, um dos mais antigos estudos conhecidos acerca das formas ficcionais, o modelo de herói é compreendido como fator decisivo para a formulação de uma história. A partir do pensamento do filósofo estagirita, Northrop Frye (1973, p. 37-57) elaborou a chamada teoria dos modos, observando como relações históricas entre a natureza do herói e seu entorno, na ficção europeia, produziram o mito, a narrativa romântica, as modalidades de ficção imitativa e o relato irônico.

O objetivo deste capítulo é apresentar os modelos de herói que podem ser encontrados nos filmes selecionados e, conseqüentemente, as narrativas daí decorrentes. Em linhas gerais, proponho uma divisão dos super-heróis fílmicos em quatro grupos. O primeiro, que intitulei herói redentor, refere-se aos personagens que não apenas se dedicam a suprimir ameaças e salvar vidas, mas a estabelecer um padrão de conduta a ser seguido pelos “mortais”. O segundo grupo, o dos heróis redimidos, compreende aqueles que buscam na atividade heroica alguma forma de salvação pessoal. O terceiro modelo é o do herói reprimido, que engloba heróis, em maior ou menor medida, rejeitados pela sociedade ao seu redor. A quarta categoria

trata do heroísmo em crise, envolvendo personagens que nem sempre agem de forma convencionalmente “heroica”, ou que utilizam meios escusos para atingir seus objetivos.

Portanto, embora o super-herói seja uma presença tipificada, tecida por um repertório consagrado de características iconográficas e narratológicas, as quais expus nos capítulos anteriores, o gênero permite relativa variedade. Tal como ocorre com o pistoleiro do western, mais do que um modelo de agente narrativo pode ser encontrado dentro dos limites estabelecidos pelo rótulo. Também é importante observar que heróis acondicionados em um grupo podem apresentar características de outros, pois as categorias, apesar de reunirem características prevalentes, não são estanques.

As categorias expostas nos tópicos finais descrevem duas classes importantes de personagens secundários: mentores e *sidekicks*. Assim como os heróis principais, esses personagens existem dentro de um espectro de possibilidades, ainda que com menos variáveis. São elementos cruciais para o gênero, haja vista que motivam e/ou viabilizam as ações dos protagonistas, servindo como ajudantes, confidentes e núcleos morais, sendo fundamental discutir sua atuação para a formatação de aspectos do gênero em análise.

4.1 “Eles não de se unir a você ao sol”: o herói redentor

Essa categoria abrange os heróis que se apresentam como a solução radical para um estado de coisas demasiado problemático. Dentre os modelos de super-herói, o redentor é um ser extraordinário que, pela força de suas qualidades, impõe ordem a um mundo caótico, como uma espécie de *deus ex machina*. Este termo latino, tal como seu equivalente grego ἀπὸ μηχανῆς θεός (*apò mēkhanēs theós*), pode ser traduzido como “deus surgido da máquina”, uma definição que, no teatro clássico, designou a princípio um recurso cênico empregado para representar deuses no palco: o uso de guindastes primitivos que suspendiam os atores no ar. Tais personagens se materializavam de forma dramática para solucionar questões pendentes, de modo que, figurativamente, o termo passou a ser utilizado para descrever personagens ou ocorrências capazes de reverter o curso dos acontecimentos de uma narrativa em um

piscar de olhos, não apenas no teatro, mas na ficção como um todo (PAVIS, 1998, p. 95).

A imagem pintada por narrativas deste modelo é a de um mundo flagelado por males que não podem ser solucionados senão pela intervenção quase messiânica de um indivíduo dotado de habilidades incríveis. Figuras com estes contornos podem ser encontradas em várias mitologias, sendo possivelmente o “herói cultural” sua manifestação mais antiga. Conforme Eleazar Moiseevich Meletinski (1998, p. 47-49), heróis culturais se manifestam como primeiros ancestrais, criadores de grupos humanos, instauradores de leis e introdutores de novas ferramentas, armas e técnicas: tal é o caso de Prometeu, o demiurgo e doador do fogo da mitologia grega (LEEMING, 1998, p. 108) e Quetzalcoatl, criador do milho, da escrita, das artes e das ciências nas tradições religiosas mesoamericanas (FLORESCANO, 1999, p. 240).

Além dos heróis culturais, outros personagens lendários se destacam por intervir em defesa da humanidade contra uma ameaça incomum. Estes incluem reis e semideuses notórios por confrontarem monstros, como Cadmo, Perseu, Belerofonte, Hércules, Jasão e Teseu (CALASSO, 1994, p. 68). Com efeito, das tarefas pelas quais Hércules se tornou conhecido, dois terços envolvem destruir ou capturar criaturas fabulosas: o Leão de Nemeia, a Hidra de Lerna, a Corça de Cerineia, o Javali de Erimanto, as aves do Estínfalo, o Touro de Creta, as Éguas de Diomedes e Cérbero, o cão de Hades. Embora a subjugação de alguns destes seres serve apenas para apontar as capacidades prodigiosas do herói, outros são representados como ameaças à humanidade, o que caracteriza Hércules não apenas como um caçador individualista de proezas, mas como um salvador. Curiosamente, a historiadora e mitógrafa Marina Warner (2003, p. 22) se refere a Hércules como o “Superman Grego”.

Heróis folclóricos são ainda mais nitidamente caracterizados por intervir a favor das pessoas. Momotarō, protagonista de uma narrativa popular japonesa, é um menino que reúne uma pequena tropa de animais para combater ogros saqueadores de vilarejos (SEAL, 2001, p. 175). Aparecendo pela primeira vez em contos ingleses do século XIV, Robin Hood ataca deliberadamente nobres e clérigos, tradicionalmente

representados em suas narrativas como forças que “oprimem os pobres” (SEAL, 2001, p. 110).

Contemporaneamente, um dos heróis folclóricos mais comuns no cinema hollywoodiano é o “forasteiro”, tradicionalmente encontrado no gênero *western*, um indivíduo externo ao local em que ocorre a narrativa, e que surge para solucionar uma injustiça, como o pistoleiro Shane em *Os Brutos Também Amam* (George Stevens, 1953) e o protagonista do filme homônimo *Wyatt Earp* (Lawrence Kasdan, 1994). Trata-se de um arquétipo que Will Wright (1977, p. 33) sugere estar na raiz do *western*: este herói que inicia sua trajetória cavalgando a partir da imensidão do horizonte e a encerra cavalgando rumo ao poente, retornando para o mesmo sertão do qual emergiu (SZALOKY, 2001, p. 64).

Este caráter do herói como uma força moralizadora de origem externa pode ser visto ainda no gênero *jidaigeki*⁸⁴, como em *Os Sete Samurais* (Akira Kurosawa, 1954) e *Yojimbo – O Guarda-Costas* (Akira Kurosawa, 1961). Com efeito, este protagonista, o estrangeiro extraordinário que vence o mal e se despede em busca de novos males para combater, já se fazia presente como um elemento narrativo fundamental dos romances de autores medievais, principalmente Chrétien de Troyes, na forma do cavaleiro errante (SAUNDERS, 1993, p. 58), figura que seria inclusive parodiada por Cervantes na forma de Dom Quixote.

Este modelo do herói como um agente externo pode ser observado nos filmes de Superman, essencialmente um forasteiro intergaláctico, que não emerge do sertão, mas do também indômito e vasto vácuo espacial. *Superman* (1978), *Superman II* (1980), *Superman III* (1983), *Superman IV: Em Busca da Paz* (1987), e *Superman - O Retorno* (2006) se encerram da mesma forma: com uma cena na qual o herói kryptoniano voa para fora da terra e sorri para a câmera. À maneira de seus ancestrais narrativos, os caubóis, o kryptoniano tem, assim, sua própria versão da “cavalgada final”, ainda que sua capa faça as vezes de um cavalo (FIGURA 40).

⁸⁴ Também conhecido pelo nome mais informal *chanbara*, onomatopeia que se refere ao acompanhamento musical das cenas de lutas de espada, o *jidaigeki* é um gênero de filmes históricos japoneses, frequentemente protagonizados por samurais (STANDISH, 2006, p. 84).



FIGURA 40 – Superman voa para fora da Terra após salvar o dia.

FONTE: *Superman* (Richard Donner, 1978)

Embora apresentem versões muito diferentes de Krypton, *Superman* (1978) e *Homem de Aço* (2013) utilizam o aspecto extraplanetário do personagem para apresentar a tese de um herói que é essencialmente messiânico. Egresso dos “céus” e possuindo uma aparência humana, apesar de seus poderes, Superman tem uma qualidade bíblica, simultaneamente humana e sobrenatural, esmagadora em sua potência, mas identificável e exemplar. Em ambos os filmes, quando está prestes a assumir o manto de herói – neste caso, uma capa, o personagem é guiado por exortações proféticas emitidas pela presença fantasmagórica de seu falecido pai.

Primeiramente, deve-se notar que as condições da chegada de Kal-El à Terra evocam as origens de Moisés, o líder hebreu que foi deixado em um cesto no Nilo e criado pela família real egípcia (ÊXODO, 2:1-10), sendo resgatado da morte iminente a fim de, futuramente, salvar seu povo da escravidão. Entretanto, o herói representado em *Superman* e *Homem de Aço* parece apresentar ainda mais correspondências com Jesus Cristo.

As duas narrativas compreendem Kal-El como um ser especial, o único sobrevivente de um mundo remoto, caracterizado por tecnologias inimagináveis para as mentes terrenas. Seu pai é uma figura distante, impessoal e impassível, que se manifesta após sua morte física como uma espécie de espectro, imaterial, onipresente e, aparentemente, onisciente, um conjunto de características tradicionalmente

associadas ao criador judaico-cristão. Talvez o ponto mais importante de salientar acerca de Jor-El seja que, tal qual a divindade cristã, ele tem um plano, que envolve enviar seu filho aos “mortais” da Terra. Para a população terrestre, espera-se, ele será um exemplo a ser seguido.

Em *Superman* (1978), as palavras de Jor-El são: “Eles podem ser um grande povo, Kal-El, eles querem ser. Precisam apenas de uma luz que lhes indique o caminho. Você pode ser esse guia, e é por esse motivo, acima de todos os demais, que lhes envio você, meu único filho”⁸⁵. Em *Homem de Aço* (2013), por sua vez, as palavras do pai são: “Você dará ao povo da Terra um ideal para seguir. Eles irão segui-lo, irão fraquejar, irão cair. Mas, com o tempo, se unirão com você ao sol. Com o tempo, você os ajudará a realizar maravilhas”⁸⁶. Nas citações fica implícito que Jor-El não apenas buscou uma forma de retirar seu filho do planeta decadente, mas que arquitetou algo análogo às intervenções do deus abraâmico tão frequentes nas tradições judaico-cristãs. Kal-El, por sua vez, é o filho único de Jor-El, entregue aos seres humanos, à maneira de Cristo. Os humanos, por fim, são tratados como inferiores aos kryptonianos: ainda que bem-intencionados, são carentes – e dignos – de salvação.

Homem de Aço explora essa analogia crística de forma intensa e repetitiva. Em uma cena na qual Kal/Clark pede aconselhamento a um padre, sua imagem aparece sobreposta à de Cristo prostrado no Getsêmani. Quando Superman está prestes a se sacrificar, lançando-se contra a máquina planetária dos invasores kryptonianos, a iconografia remete a uma luz sobrenatural imposta sobre o personagem (FIGURA 41). Quando o herói se dirige à nave dos invasores para se entregar ao general Zod, é possível detectar uma correspondência com a rendição voluntária de Cristo às autoridades romanas. A personagem de Lois Lane o questiona quando ele se entrega aos inimigos: “Por que você está se entregando a Zod?”⁸⁷, e ele responde Estou me

⁸⁵ “They can be a great people, Kal-El; they wish to be. They only lack the light to show the way. For this reason above all, their capacity for good, I have sent them you, my only son.”

⁸⁶ “You will give the people of Earth an ideal to strive towards. They will race behind you, they will stumble, they will fall. But in time, they will join you in the sun, Kal. In time, you will help them accomplish Wonders.”

⁸⁷ “Why are you surrendering to Zod?”

rendendo à humanidade, há uma diferença”⁸⁸. Tal como Cristo, Superman se entrega a seus inimigos em nome da salvação da humanidade.

Em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), Steve Rogers é, desde o início da narrativa, um núcleo e uma referência moral, embora seja primeiramente apresentado como um indivíduo fisicamente frágil, rejeitado e maltratado por isso. Mesmo antes de passar pelos experimentos que lhe concedem habilidades sobre-humanas, ele se mostra corajoso, desprendido e disposto a se sacrificar para salvar as vidas de outras pessoas. Seu senso de dever, portanto, precede a aquisição das qualidades extraordinárias que lhe permitem assumir a identidade de Capitão América.



FIGURA 41 – Excertos da cena em que Clark pede conselhos a um sacerdote (em cima) e da sequência em que Superman ataca a máquina planetária.

FONTE: *Homem de Aço* (Zack Snyder, 2013)

⁸⁸ “I’m surrendering to mankind, there’s a difference.”

O mesmo senso de dever move Diana em *Mulher-Maravilha* (2017), como pontuei nos capítulos anteriores. Ao saber que o mundo dos homens é flagelado pela guerra, a heroína de ascendência divina se convence de que a raiz deste mal é o deus Ares, um inimigo ancestral das amazonas, e abandona a ilha onde nasceu para destruí-lo. A fim de desafiar o deus da guerra, Diana se apossa de uma espada lendária, guardada pelas amazonas como uma relíquia, conhecida como Matadora de Deuses. No confronto final com o vilão, a heroína descobre que a Matadora de Deuses é ela mesma, invocando relâmpagos, um poder normalmente associado a seu pai, Zeus, para vencer Ares e encerrar o conflito.

Thor também assume o papel de *deus ex machina* em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), intervindo de forma decisiva no confronto final do filme. Depois de perder seus familiares e sua arma mágica, o martelo Mjolnir, o herói se mostra incapaz de defender as vidas de seus súditos asgardianos do vilão, Thanos. Após se aventurar pelo universo, ele adquire uma nova arma e parte para a Terra, onde os Vingadores tentam impedir uma invasão pelas forças de Thanos. Com essa intervenção, Thor muda completamente o rumo da batalha, e embora a manobra não baste para impedir Thanos de executar seus planos, o exército e os principais lacaios do antagonista são destruídos.

Identifica-se, portanto, um motivo recorrente: intervir com força extraordinária para salvar o planeta e/ou a humanidade de um inimigo aparentemente insuperável. Pode se observar este componente narrativo com linhas bem definidas em dois filmes que tratam de super-heróis se unindo contra uma ameaça alienígena: *Os Vingadores* (2012) e *Liga da Justiça* (2017). No primeiro, o agente secreto Nick Fury é o responsável por reunir Capitão América, Homem de Ferro, Thor e Hulk em uma equipe capaz de confrontar a invasão extraterrestre que se abate sobre Nova York, liderada pelo vilão asgardiano Loki. O exército invasor, composto por milhares de guerreiros chitauri, além de bestas gigantescas, os leviatãs, é apresentado como uma ameaça que um único herói seria incapaz de conter. Ao confronto final se segue uma sequência na qual os Vingadores são reconhecidos e celebrados pela população de Nova York, consolidando seu status de salvadores.

Em *Liga da Justiça*, por sua vez, a ameaça externa consiste de seres conhecidos como parademônios, oriundos do planeta Apokolips. Estes seres agem sob a liderança do Lobo da Estepe, que já havia tentado invadir o planeta anteriormente. Ao saber da morte do Superman, fato ocorrido em *Batman vs Superman* (2016), o invasor sente que nada pode conter seu exército de asseclas. Neste caso, são Batman e Mulher-Maravilha que buscam reunir um grupo para conter a ameaça, convocando o auxílio de Arthur Curry, o Aquaman, Barry Allen, o Flash, e Victor Stone, o Ciborgue.

Estes heróis, como os descrevi, são seres quase messiânicos. Seu principal motor narrativo é o bem que eles são capazes de fazer. Nesse sentido, estão alinhados com o que Vogler (2007, p. 37) denomina “heróis catalisadores”, ou protagonistas que mudam pouco ou nada por si mesmos, mas que possuem grande poder transformador sobre o ambiente no qual atuam. Frequentemente eles já são bons e/ou fortes o suficiente, e o principal desafio que se coloca diante deles é um vilão poderoso. Para alguns heróis, contudo, reparar os agravos do mundo é algo quase secundário, visto que eles precisam trabalhar mais intensamente para edificarem a si mesmos. Para estes heróis, dos quais trato no tópico a seguir, o primeiro desafio é superar suas próprias imperfeições.

4.2 “Me ensine!”: o herói redimido

É comum que a narrativa do super-herói fílmico não se restrinja a combater um vilão, mas à trajetória de amadurecimento do protagonista. Este também é um clichê antigo, já identificável na *Epopéia de Gilgamesh*, no qual o protagonista, um monarca orgulhoso e violento deve, ao fim de sua jornada, crescer, tendo desenvolvido uma consciência mais apurada acerca do amor e da mortalidade (MOSELEY, 2009, p. 68). Filmes de gêneros tão diversos quanto *Rocky: Um Lutador* (John G. Avildsen, 1976), *Gênio Indomável* (Gus Van Sant, 1997) e *Os Miseráveis* (Tom Hooper, 2012) tratam, cada qual à sua maneira, de um arco de crescimento, e muitos são os filmes de super-herói que adotam uma estrutura semelhante.

Nestes casos, o caminho do heroísmo não é apenas um destino manifesto ou uma opção altruísta, mas uma história de redenção pessoal, na qual um indivíduo com

falhas de caráter, uma vida pregressa problemática ou dificuldades de relacionamento deve superar essas questões, aproximando-se ao fim de um modelo mais convencional ou idealizado de herói. É o caso de Natasha Romanoff, a Viúva Negra, personagem recorrente nos filmes do MCU. Em *Os Vingadores* (2012) referências fugazes são feitas a seu passado como espiã e assassina, e em *Vingadores: Era de Ultron* (2015), são mostrados *flashbacks* de seu treinamento. Essas alusões, em superposição com suas ações no presente, estabelecem a identidade de Romanoff como alguém que pretende superar seu passado.

Um exemplo consistente é Peter Parker em *Homem-Aranha* (2002). Embora seja apresentado a princípio como um jovem estudioso e prestativo, ao adquirir seus poderes o personagem pensa apenas em usá-los para ganhar dinheiro ou retribuir as agressões que sofreu pelas mãos de Flash Thompson, seu colega escolar. Entretanto, quando sua atitude leviana o leva a permitir que um criminoso escape, o que eventualmente leva ao assassinato de seu tio, Peter se arrepende e dirige suas habilidades para o combate ao crime. Ao final do filme, ele recita uma máxima enunciada por seu tio, selando seu arco narrativo: “*With great power comes great responsibility*”⁸⁹.

A trajetória de Tony Stark também é caracterizada por seu crescimento pessoal. Ao início de *Homem de Ferro* (2008) ele se apresenta como uma espécie de “gênio atormentado”, um magnata riquíssimo, notável por suas proezas no campo da engenharia bélica, mas também frívolo, sarcástico, impulsivo, e inclinado a hábitos autodestrutivos. Quando é sequestrado por um grupo terrorista, ele cria um plano de fuga com o cientista Ho Yinsen, com quem desenvolve uma relação de amizade e parceria intelectual. Durante a execução do plano, Yinsen morre, mas Tony escapa, decidido agora a encerrar os projetos bélicos das Indústrias Stark.

A partir deste momento, as únicas armas que Stark segue decidido a produzir são os trajes de combate que passará a usar sob o codinome de Homem de Ferro. O processo de criação dos três primeiros trajes do herói ocupa boa parte do filme de 2008, e o desenvolvimento tecnológico destes aparatos serve, de certa forma, como

⁸⁹ Com grandes poderes vem grandes responsabilidades [tradução minha].

analogia para o aprimoramento pessoal do próprio Stark. Em filmes posteriores, ele dá continuidade a este processo de auto-análise, o que não significa que perca por completo as qualidades mencionadas acima: frivolidade, mordacidade, impulsividade.

Assim, em *Os Vingadores* (2012), após relações inicialmente conflituosas com o Capitão América, Thor e Hulk, ele se mostra capaz de trabalhar em equipe com outros heróis. Em *Homem de Ferro 3* (2013), ele busca desenvolver trajes que sejam capazes de se locomover e lutar sozinho, ampliando sua capacidade de atuação. Quando essa prática resulta em uma inteligência artificial independente e extremamente destrutiva, em *Vingadores: Era de Ultron* (2015), ele se arrepende e reavalia suas ações passadas, assumindo a postura de que heróis que não sejam controlados por entidades políticas são uma ameaça à humanidade em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), o que não necessariamente persiste em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018).

Em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017), Stark se apresenta como um mentor para o jovem Peter Parker, talvez buscando evitar que o herói adolescente venha a conhecer os sucessivos reveses e arrependimentos que pontuaram sua própria carreira – relação esta já iniciada em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), quando Stark buscava aliados que o ajudassem a conter o Capitão América e seus partidários.



FIGURA 42 – Tony Stark vê Peter morrer.

FONTE: *Vingadores: Guerra Infinita* (Anthony e Joseph Russo, 2018)

Finalmente, em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), o Homem de Ferro se vê envolvido em um conflito de escala cósmica. Apesar de todos os seus esforços, ele se revela incapaz de impedir que o vilão, Thanos, dê fim a metade da vida no universo. Após ver vários de seus companheiros se esboroarem no ar como poeira, incluindo Peter, ele olha brevemente para suas próprias mãos, talvez em choque por carregar ainda nelas as cinzas de seu protegido, talvez esperando que ele mesmo viesse a se desfazer em pleno ar (FIGURA 42).

Já o protagonista de *Lanterna Verde* (2011), Hal Jordan, é apresentado ao público como um piloto de testes arrogante e inconsequente. Ao encontrar o alienígena moribundo Abin Sur, Jordan recebe dele um anel e uma lanterna com poderes sobrenaturais, que o transportam até o planeta Oa, a sede da Tropa Lanterna Verde, um numeroso contingente de guardiões interplanetários capazes de utilizar seus anéis para criar armas e outras estruturas em seus confrontos com forças inimigas.

Um motivo importante para a narrativa é que a energia verde canalizada nos anéis e nas lanternas dos guardiões é uma espécie de materialização da força de vontade, e que seu oposto é o medo, canalizado na forma de energia amarela, como a que emana da entidade conhecida como Parallax, o antagonista primário do filme. Em seu primeiro contato com a Tropa Lanterna Verde, Jordan é considerado inadequado pelos membros, especialmente Thaal Sinestro, que considera que o medo do protagonista é maior que sua força de vontade. Deste modo, quando o herói supera seu medo, confrontando Parallax e conduzindo-o à sua destruição, os demais Lanternas recompensam sua bravura e o reconhecem como um deles.

O arco descrito pelo herói homônimo de *Thor* (2011), por sua vez, é iniciado com a narrativa de um ser que já é naturalmente possuidor de incríveis poderes, mas também beligerante e intempestivo, incapaz de aguardar o tempo adequado por sua coroação como rei de Asgard. Movido pelo desejo de destruir os gigantes de gelo, inimigos tradicionais dos asgardianos, ele invade a dimensão de Jottunheim contra a vontade de seu pai, Odin. Em resposta a este ato, Odin arranca de seu filho sua poderosa arma, o martelo Mjolnir, e o exila na Terra. Descobrimo que seu antigo martelo caiu na mesma dimensão que ele, Thor tenta recuperar a arma, mas não

consegue erguê-la, por não ser ainda digno. Apenas quando ele se mostra disposto a se sacrificar para defender seres humanos e aliados asgardianos, Mjolnir retorna a ele de forma apoteótica, restituindo seus poderes (FIGURA 43).



FIGURA 43 – Thor recupera seu martelo e seus poderes.

FONTE: *Vingadores: Guerra Infinita* (Anthony e Joseph Russo, 2018)

Descrevendo uma trajetória menos épica, o protagonista de *Homem-Formiga* (2015), Scott Lang, é apresentado como um criminoso que, arrependido de sua vida pregressa, tenta de diversas maneiras convencer sua ex-esposa a permitir que ele volte a ter contato com sua filha, Cassie. Quando Lang salva Cassie do vilão, Jaqueta Amarela, ele volta a ser aceito no círculo familiar. Assim como em seu primeiro filme solo, Lang inicia *Homem-Formiga e a Vespa* (2018) preso. Após ter violado os termos do Acordo de Sokovia, auxiliando o Capitão América em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), ele se encontra em prisão domiciliar. Novamente ele precisa se provar, não mais para sua família, cujo respeito ele já conquistou, mas para Hank Pym, seu mentor, e Hope van Dyne/Vespa, sua parceira.

Caracterizado de forma muito semelhante a Tony Stark, o personagem de Stephen Strange, de *Doutor Estranho* (2016), é aparentemente um gênio e um misantropo, pouco capaz de mostrar empatia por outras pessoas. Seus únicos interesses aparentes são mostrar suas refinadas habilidades como cirurgião e se cercar

por bens luxuosos. Quando um acidente automobilístico o priva do uso de suas mãos, ele segue por um caminho que o leva ao Kamar-Taj, um misterioso santuário de magos. Entre os manipuladores de magia, Strange se remodela, tornando-se progressivamente mais humilde e sociável, embora preserve um senso de humor mordaz e uma tendência a flexibilizar as regras impostas pelo círculo de magos. Um marco nessa transição é o momento em que, após testemunhar prodígios, ele roga à misteriosa Anciã, de cuja sinceridade ele havia duvidado, que lhe ensine os mistérios da magia (FIGURA 44).



FIGURA 44 – “Me ensine!”

FONTE: *Doutor Estranho* (Scott Derrickson, 2016)

Apresentado como um herói relutante em *Liga da Justiça* (2017), Arthur Curry também se encaixa nesta categoria. Filho de um humano e da rainha de Atlântida, ele concorda em se unir à equipe de heróis quando vê que a invasão alienígena liderada pelo Lobo da Estepe ameaça tanto a espécie humana quanto os atlantes. Mesmo decidido, ele hesita em vários momentos e tem atritos com outros heróis da Liga, revelando inclusive ter medo de morrer em combate.

Em *Aquaman* (2018), ele segue vacilante quanto a assumir a identidade de herói, mesmo intervindo ocasionalmente para salvar marinheiros em perigo no oceano. Quando é informado que seu irmão, o rei de Atlântida, deseja reunir os reinos subaquáticos para atacar a superfície, Arthur o desafia, tentando impedir o conflito

iminente. Mesmo não desejando a responsabilidade que o título de rei implica, ele acaba por abraçá-la ao fim. Como os exemplos anteriores, Aquaman trilha um caminho de aperfeiçoamento, assemelhando-se em especial a Thor: bonachão, inconsequente, impulsivo e beligerante, mas fundamentalmente cioso de seus deveres, o que o leva a gradativamente desenvolver uma acentuada capacidade para liderar e defender os seus.

Em algumas circunstâncias, os personagens redimidos podem até mesmo iniciar como antagonistas, como os gêmeos Pietro e Wanda Maximoff em *Vingadores: Era de Ultron* (2015). Pietro eventualmente sacrifica sua vida para ajudar os Vingadores no resgate de Sokovia, e Wanda, sobrevivente, é integrada à equipe. Outro caso é T'Challa/Pantera Negra em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), que se coloca contra o Capitão América quando este insiste em defender Bucky Barnes, suspeito do atentado que levou à morte o pai de T'Challa.

É possível que o exemplo mais emblemático deste tipo de arranjo narrativo seja o caso de Loki em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018). Apresentado como o principal antagonista em *Thor* (2011) e *Os Vingadores* (2012), o irmão do super-herói asgardiano veio a se tornar seu aliado em *Thor: Mundo Sombrio* (2013) e *Thor: Ragnarok* (2017), embora tenha mantido ao longo destes filmes um caráter ambíguo e pouco digno de confiança, aparentando sempre ser marcado por motivos dúbios. Em *Guerra Infinita*, porém, o personagem se sacrifica tentando assassinar Thanos, a fim de evitar que ele siga com seus planos genocidas. Deste modo, ao longo de cinco filmes, Loki passa por uma gradual transição de vilão a herói consumado.

Se o herói que busca sua própria redenção parece ser o tipo mais comum de protagonista no gênero super-herói, é porque o conceito não é estranho à ficção cinematográfica como um todo. Como aponta Vogler (2007, p. 33): “Os defeitos também dão ao personagem um caminho a percorrer – o chamado “arco do personagem”, em que ele se desenvolve da condição A para a condição Z, numa série de etapas”⁹⁰. Ou seja, as falhas próprias de um personagem ajudam a torná-lo mais “humanizado” ou

⁹⁰ “Flaws also give a character somewhere to go – the so-called “character arc” in which a character develops from condition A to condition Z through a series of steps.”

identificável aos olhos do público, mas também movem facilmente uma história adiante ao estabelecer um cenário que demanda mudança: “As plateias amam ver heróis enfrentando problemas de personalidade e os superando”⁹¹ (VOGLER, 2007, p. 34), afirma o autor. Com efeito, personagens que precisam melhorar, por poderosos que sejam, permitem que o espectador veja um pouco de si mesmo nos deuses das telas.

4.3 “Ou você morre herói, ou vive o bastante para se tornar o vilão”: o herói reprimido

O arco narrativo de um super-herói não conduz necessariamente à sua celebração. Frequentemente, na verdade, aquilo que torna o herói um indivíduo único, isto é, seja sua aparência, seus poderes ou seu comprometimento com sua missão, é justamente o que o torna condenável aos olhos da sociedade. Nota-se aqui certo parentesco com o herói romântico, conforme apontado por Frye (2005, p. 119), como um elemento externo às estruturas fundamentais da civilização e, portanto, alheio às sensibilidades morais que caracterizam os grupos sociais organizados. Ao mesmo tempo que o herói romântico é rejeitado ou temido por seu desdém pela ordem estabelecida, ele representa valores de força e liderança que foram anulados pela vida em sociedade, e acabam sendo considerados admiráveis na ficção, ainda que inaceitáveis diante dos parâmetros de uma moral contemporânea. Deste modo, enquanto o apreciador de uma história sente empatia ou admiração pelo personagem, ele ainda compreende o que o torna um personagem maldito no esquema interno da narrativa.

Vários super-heróis são abertamente antagonizados por representantes da sociedade organizada: grupos políticos, forças armadas e a imprensa. Este antagonismo parece ser relativamente frequente, como no caso das tentativas do Senador Stern de impor controle governamental às tecnologias de Tony Stark em *Homem de Ferro 2* (2010), ou na campanha difamatória promovida por J.J. Jameson, o editor-chefe do Clarim Diário, contra o herói de *Homem-Aranha* (2002).

⁹¹ “Audiences love watching Heroes grapple with personality problems and overcome them.”

Entretanto, em circunstâncias específicas, a rejeição do protagonista é algo que o define. Por exemplo, em *Batman Begins* (2005) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), o protagonista é constantemente perseguido pela polícia por ser um justiceiro fora-da-lei, já que suas ações atentam contra a ordem estabelecida e violam a prerrogativa do estado de controle policial. Este antagonismo é intercalado com colaborações entre Batman e duas autoridades instituídas, o chefe de polícia James Gordon e o promotor Harvey Dent, o que ocorre de forma secreta, à margem da lei, sem que o herói seja reconhecido em qualquer momento como uma autoridade legítima. Ao final do segundo filme, particularmente, quando o herói assume a culpa por diversos assassinatos e desaparece nas sombras, seu status de *outsider* é confirmado. Nas palavras de James Gordon, “Ele é um guardião silencioso, um protetor zeloso, um Cavaleiro das Trevas”⁹².

Tal como Batman, Hulk/Bruce Banner é frequentemente apresentado como um herói perseguido ou rejeitado. Tanto em *Hulk* (2003) quanto no *reboot O Incrível Hulk* (2008) o protagonista é alvo de perseguição pelas forças armadas dos EUA, especialmente pelo general Thaddeus “Thunderbolt” Ross. Há um componente pessoal no antagonismo, haja vista que a filha de Ross, Betty, é apaixonada por Banner, mas mais importante, nos dois casos, é o desejo do militar de controlar o herói: em *Hulk* porque acredita que ele é uma ameaça que deve ser neutralizada; em *O Incrível Hulk* porque deseja utilizar seus poderes como arma.

Ambas as produções contam com cenas nas quais Hulk enfrenta militares, presumivelmente ferindo ou matando soldados, além de causar danos irreparáveis a helicópteros e veículos blindados (FIGURA 45). Em vista das representações predominantemente positivas e idealistas do exército em obras hollywoodianas⁹³, seu posicionamento antagônico nestes dois casos pode gerar estranhamento, entretanto, trata-se de uma construção estética efetiva: para o espectador, que acompanha a tragédia pessoal de Banner, ele é um herói; para as autoridades, que testemunham apenas suas ações destrutivas, ele é uma ameaça.

⁹² “He’s a silent guardian, a watchful protector, a Dark Knight.”

⁹³ Sobre este tema, ver *Ritos de Sangue em Hollywood; mito da guerra e identidade nacional norte-americana*, de Ana Paula Spini (2005).

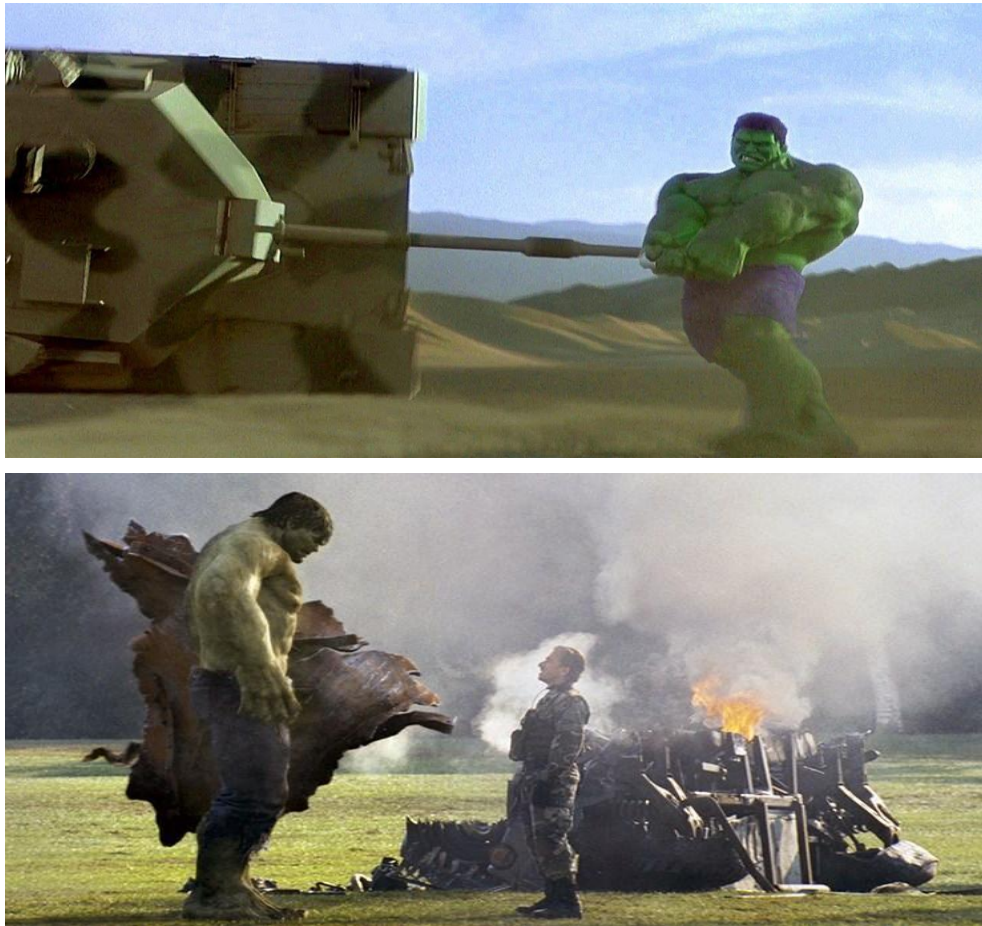


FIGURA 45 – Hulk contra o exército.

FONTES: *Hulk* (Ang Lee 2003) e *O Incrível Hulk* (Louis Leterrier, 2008)

Em *Os Vingadores* (2012), filme que se desenvolve no mesmo universo narrativo que *O Incrível Hulk* (2008), Banner é apresentado como um indivíduo recluso, que busca de todas as formas não permitir que seu lado monstruoso se manifeste. Trabalhando como médico em Calcutá, ele é eventualmente encontrado e recrutado para participar da Iniciativa Vingadores. Chamado de monstro tanto por aliados quanto pelo vilão, Loki, Hulk segue sendo um aliado precário, fundamental por sua força, mas difícil de controlar, conforme se pode observar nas obras posteriores *Vingadores: Era de Ultron* (2015) e *Thor: Ragnarok* (2017).

É válido observar que o General Ross torna a aparecer em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), agora como Secretário de Estado dos EUA. Desta vez seu propósito é intimar os Vingadores a assinarem o Acordo de Sokovia, um documento

ratificado por 117 países com o fim de submeter às ações do grupo a um painel das Nações Unidas. Nas palavras de Ross: “Pelos últimos quatro anos, vocês operaram com poderes ilimitados e nenhuma supervisão. Este é um arranjo que os governos do planeta não podem mais tolerar”⁹⁴. A proposta cria uma rixa entre os Vingadores e os membros contrários ao acordo se tornam inimigos públicos. Ao fim do filme, Falcão, Feiticeira Escarlata, Homem Formiga e Gavião Arqueiro são presos, mas o Capitão América retorna para auxiliá-los a fugir.

O caso mais emblemático dessa categoria parece ser a franquia *X-Men* como um todo. Já no primeiro filme, lançado em 2000, os mutantes são apresentados como indivíduos temidos e desprezados. Essa atitude é evidenciada pela tentativa do senador Robert Kelly de promover uma lei forçando os mutantes a revelarem publicamente suas identidades e capacidades especiais.

É importante ressaltar que, independente de se encontrarem à margem da sociedade, os heróis circunscritos nessa categoria são ainda representados como heróis, ou seja, como heroicos de uma forma convencional. Suas ações são justificadas pela narrativa, seja pela defesa de inocentes ou de um código de princípios. O Batman de Christopher Nolan é motivado pelo desejo de livrar sua cidade do crime organizado. Bruce Banner se esforça para impedir que o Hulk se manifeste, ferindo inocentes, e mesmo assim faz uso dele para confrontar inimigos ainda mais ameaçadores que ele. Os X-Men, apesar de toda discriminação a que são submetidos, não deixam de defender a sociedade que vacila em incluí-los. Os personagens do grupo a seguir, contudo, dão um passo além, tornando mais nebulosos os limites entre as concepções tradicionais de heroísmo e vilania.

⁹⁴ “For the past four years, you operated with unlimited power and no supervision. That's an arrangement the governments of the world can no longer tolerate.”

4.4 “Não pedi para ser super, e não sou nenhum herói”: o heroísmo em crise e a nebulização dos limites maniqueístas

Consagrado por Fiódor Dostoiévski (2000, p. 145-146) em *Memórias do Subsolo*, uma novela publicada originalmente em 1864⁹⁵, o conceito de anti-herói veio a se tornar recorrente na ficção, gerando suas próprias ramificações. Como aponta Victor Brombert (1999, p. 1-3), não é tarefa simples delinear o que constitui um anti-herói, exceto quando se admite que eles subvertem e perturbam uma compreensão de heroísmo oriunda da Antiguidade, manifesta em histórias nas quais indivíduos excepcionais buscam dar sentido à existência humana através de feitos grandiosos, estabelecendo exemplos a serem seguidos.

De modo geral, os anti-heróis são personagens que, mesmo quando protagonistas de suas próprias narrativas, distorcem as convenções heroicas. Eles podem agir motivados por interesses escusos, como sadismo, preconceitos, vingança ou enriquecimento próprio. Por outro lado, suas motivações podem ser nobres, mas, para alcançá-las, eles utilizam intimidação, força excessiva, roubo, mentiras e outros métodos que podem ser considerados excepcionalmente violentos, ilícitos ou desleais. Como sugere Vogler (2007, p. 35, tradução minha):

Esses personagens podem vencer no final e podem contar com a simpatia do público o tempo todo, mas aos olhos da sociedade eles são párias, como Robin Hood, piratas malandros ou bandidos heroicos, ou muitos dos personagens de Bogart. Eles são frequentemente homens honrados que se retiraram da corrupção da sociedade, talvez ex-policiais ou soldados que se desiludiram e agora operam nas sombras como detetives particulares, contrabandistas, jogadores ou soldados da fortuna.⁹⁶

⁹⁵ Murat Kadiroğlu (2012), no texto *A Genealogy of Antihero*, aponta ocorrências ainda mais antigas do termo, no século XVIII, embora não com o sentido que veio a se tornar mais corrente, designando meramente um personagem sem qualidades heroicas convencionais.

⁹⁶ These characters may win at the end and may have the audience's full sympathy at all times, but in society's eyes they are outcasts, like Robin Hood, roguish pirate or bandit Heroes, or many of Bogart's characters. They are often honorable men who have withdrawn from society's corruption, perhaps ex-cops or soldiers who became disillusioned and now operate in the shadow of the law as private eyes, smugglers, gamblers, or soldiers of fortune.

Nos filmes de Tim Burton *Batman* (1989) e *Batman, O Retorno* (1992), o herói muitas vezes assume um papel anti-heroico. Nessas obras, Batman constrói para si a imagem de um vingador alado, uma gárgula vigilante contra um céu noturno recortado por torres góticas e muros brutalistas, quase como parte da arquitetura. Ao contrário do Batman dos filmes de Nolan, que busca não agir como um executor, o de Burton mata capangas frequentemente, além dos antagonistas principais de cada filme: Coringa e Pinguim. Em *Retorno* ele até mesmo sorri após prender explosivos em um capanga do Pinguim (FIGURA 46).



FIGURA 46 – O sorriso do anti-herói.

FONTE: *Batman, O Retorno* (Tim Burton, 1992)

As sequências de combate reforçam o tratamento quase lendário dado ao personagem. O personagem dispensa relativamente poucos golpes contra os vilões, uma opção coreográfica que talvez se deva ao traje pesado e pouco flexível usado pelo ator, mas que salienta que Batman é mais uma ameaça psicológica que física, prevalecendo sobre seus oponentes pela intimidação e por sua reputação ominosa. Neste sentido, o Batman de Burton se aproxima mais de um monstro que um herói tradicional.

Para além dos métodos adotados pelo personagem, suas motivações tremulam entre o altruísmo e o egoísmo. Em *Batman* (1989), ele não luta contra o Coringa apenas porque o vilão ameaça a segurança da população de Gotham City, mas porque

o reconhece como o assassino de seus pais. Para ele, a execução de Coringa é tanto um ato de satisfação pessoal quanto de heroísmo. Com efeito, ele parece se realizar como justiceiro, longe de intentar resolver as questões que o atormentam, a fim de levar uma vida normal.

Sua identidade secreta, Bruce Wayne, é comparavelmente problemática. Wayne é, nessa versão, essencialmente um misantropo, esquivando-se de relações significativas afora a que mantém com seu mordomo. Ele é também representado como um indivíduo excêntrico, irremediavelmente marcado por sua vida como vigilante, colecionando armas antigas e dormindo dependurado em um suporte, à semelhança de um morcego.

Mesmo ao final do primeiro filme, quando o personagem é aclamado como herói pela população e pelas autoridades de Gotham, e acompanhado por uma trilha sonora bombástica e triunfal, sua última imagem segue sendo uma silhueta sombria recortada contra o céu noturno: um predador esperando para atacar. O segundo filme, por sua vez, termina em uma nota de desilusão, com a morte de boa parte do elenco principal e a impressão de que, tendo salvado a cidade novamente, o herói jamais poderá viver uma vida normal.

Em *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (2016), de Zack Snyder, o personagem também se encaixa no papel de anti-herói, principalmente por seu *modus operandi*, visto que ele aborda seus oponentes com extrema violência, mas também por sua motivação. O filme se inicia mostrando o clímax de *Homem de Aço* (2013) sob o ponto de vista do solo: enquanto, nos céus, Superman e Zod se confrontam, causando imensos danos aos edifícios de Metropolis, nas ruas, Bruce Wayne se debate para manter civis em segurança e testemunha o desmoronamento de um prédio que sedia escritórios das empresas Wayne, causando as mortes dos funcionários ali abrigados. A sequência se encerra com Wayne olhando rancorosamente para os céus, onde estão os kryptonianos. A partir deste momento, Batman se dedica a um único propósito: matar o Superman.

A trajetória de Batman/Wayne no filme de Snyder gira em torno deste motivo. Após testemunhar a força de Superman, ele decide tratá-lo como uma ameaça, apesar

da aparente natureza positiva de suas ações mais recentes. Em vista da tradicional interpretação do herói kryptoniano como uma alegoria da imigração em território estadunidense, a postura de Wayne parece marcá-lo como um xenófobo, incapaz de compreender o outro de qualquer outra forma que não como um invasor. Apenas depois de quase matar Superman, e observá-lo como alguém humanizado, ele muda sua postura, passando inclusive a demonstrar admiração por quem outrora viu como inimigo.

Enquanto isso, *Guardiões da Galáxia* (2014) e *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017) acompanham o processo de formação e consolidação de uma equipe de desajustados que se enquadram na descrição de “bandidos heroicos”. Peter Quill, Rocket e Groot são apresentados como ladrões e caçadores de recompensas, e Gamora como uma assassina. Drax, o Destruidor, os conhece na prisão de Klyn, onde foi detido após causar inúmeras mortes. Mesmo quando se reúnem sob o título de Guardiões da Galáxia ao final do primeiro filme, agora buscando se dedicar a causas mais nobres, eles seguem atuando como caçadores de recompensas e Rocket continua a se comportar como um ladrão, roubando até mesmo um olho biônico sem razões aparentes. Em *Vingadores: Guerra Infinita*, uma alusão é feita a este hábito, quando o personagem demonstra interesse em se apossar do braço biônico de Bucky Barnes.

Deadpool (2016), com sua abordagem satírica do gênero, expõe um protagonista que não pensa em si mesmo como um super-herói, embora use uniforme, tenha superpoderes e se dedique a salvar sua noiva, Vanessa. Com efeito, Wade Wilson desdenha da convencional associação do gênero super-herói ao público juvenil usando um linguajar chulo, fazendo constantes referências sexuais e executando oponentes de formas grotescas sem esboçar arrependimento ou hesitação.

Ao longo do filme o X-Man Colossus tenta, sem sucesso, convencê-lo a agir de forma mais heroica. Na sequência, *Deadpool 2* (2018), a morte de Vanessa motiva Wade a buscar uma aproximação com os X-Men, mas ele acaba criando seu próprio grupo, a X-Force, por ser incapaz de se adequar às rígidas normas que o heroísmo padrão demanda. É válido observar que, ao longo dos dois filmes, *Deadpool* desenvolve a capacidade de se relacionar melhor com outros heróis e até mesmo o

interesse por buscar causas mais nobres, mas seus métodos seguem extraordinariamente violentos, e seu modo de se expressar permanece mordaz. E, embora a versão para menores, *Era uma vez um Deadpool* (2018) tenha sido submetida a cortes significativos, bem como à sobreposição de “bipes” de censura, isso não diminuiu significativamente o caráter subversivo do personagem.

De forma semelhante a *Guardiões da Galáxia* (2014), *Esquadrão Suicida* (2016) trata da reunião de um grupo de foras-da-lei. Neste caso, todavia, a reunião é promovida pelo governo estadunidense, com o propósito de criar uma força tarefa de indivíduos simultaneamente poderosos e descartáveis. Com exceção do coronel Rick Flag e da guarda-costas Katana, todos os membros do grupo são apresentados como indivíduos com extensas fichas criminais, mandados para a prisão por meio das ações de super-heróis como Batman e Flash. Os personagens permanecem majoritariamente individualistas e violentos ao longo do filme, embora eventualmente superem suas diferenças e unam seus esforços para sobreviver. El Diablo chega até mesmo a sacrificar sua vida para vencer a batalha climática do filme.

Venom (2018), por fim, gira em torno da associação simbiótica de dois seres radicalmente distintos: o jornalista Eddie Brock e o simbiote alienígena ligado a seu organismo, Venom. A princípio, o simbiote deseja apenas saciar sua fome com carne humana, explorando Brock como um mero veículo; o humano, por sua vez, busca somente desfazer-se do ser estranho. Entretanto, os dois desenvolvem um vínculo, que se intensifica diante da necessidade de enfrentar Riot, um simbiote ainda mais implacável que Venom e decidido a trazer mais seres de sua espécie para o planeta Terra.

Apesar de aterrorizados em face dos poderes maiores do antagonista, Venom e seu hospedeiro assumem o papel heroico que a trama lhes reserva. Dito isso, o simbiote, incapaz de combater sua própria natureza, segue desejando saciar sua fome com carne humana; Brock entra em um acordo com ele e o convence a consumir apenas criminosos. Deste modo, é estabelecida uma tensa, porém consensual, relação entre a consciência humana do hospedeiro e os instintos predatórios do parasita extraterrestre.

Talvez essa seja a melhor forma de sintetizar o anti-herói dentro dos limites do gênero super-herói, como um indivíduo que reside no precário ponto de equilíbrio entre salvador e predador, entre consciência e instinto, ideais elevados e apetites animais. É um espaço de fronteira, no qual se torna nebulosa a linha que separa os polos maniqueístas do bem e do mal – sem que estes sejam completamente perdidos de vista.

4.5 “Sentirei muita pena da pobre alma que vier à minha escola atrás de problemas”: os mentores

O mentor é um componente ancestral em narrativas de aventura. O termo remonta a Mentor, o personagem da *Odisseia* encarregado de cuidar de Telêmaco, o filho de Odisseu, enquanto este se encontra na Guerra de Tróia (DE JONG, 2001, p. 56-57). Outro personagem mitológico importante no estabelecimento desta categoria é o centauro Quíron, um centauro sábio, justo e comedido, a quem se credita a educação de vários heróis, como Aquiles, Jasão, os gêmeos Dióscuros e Esculápio (NAPIER, 1986, p. 78-79).

Um exemplo muito posterior, mas muito consagrado, é Merlim, o mago responsável pela educação do jovem Rei Artur (MORRIS, 1982, p. 26), cuja primeira aparição se dá na fantasiosa *História dos Reis da Bretanha*, escrita por Geoffrey de Monmouth no século XII (SEAL, 2001, p. 173). O cinema contemporâneo produziu também sua cota de mentores memoráveis, como o treinador Mick, de *Rocky: Um Lutador* (1976), o Mestre Yoda da franquia *Star Wars* e o Mestre Miyagi, de *Karatê Kid – A Hora da Verdade* (John G. Avildsen, 1984).

A função do mentor é “preparar o herói para enfrentar o desconhecido”⁹⁷, oferecendo-lhe “conselhos, orientação ou um equipamento mágico”⁹⁸ (VOGLER, 2007, p. 12, tradução minha). Ou seja, o mentor é um personagem que auxilia herói com: 1) um código de conduta ou alinhamento moral; 2) treinamento; e/ou 3) ferramentas e

⁹⁷ “[...] to prepare the hero to face the unknown.”

⁹⁸ “[...] advice, guidance or magical equipment.”

armas necessárias para a tarefa que se apresenta. No reino dos super-heróis eles podem ser seres iluminados, como semideuses aparentemente perfeitos, ou indivíduos complexos, como o pirata espacial Yondu Udonta, que em *Guardiões da Galáxia* (2014) assume a tutela de Peter Quill, treinando-o para ser um ladrão, mas desenvolvendo genuína estima por ele com o passar do tempo.

Frequentemente, como exemplifico a seguir, o mentor é um dispositivo narrativo que não resiste até o fim da história. Como sugere Vogler (2007, p. 12), o herói precisa avançar para além do que o mestre é capaz de lhe proporcionar, a fim de destacar-se por seus próprios méritos. Assim, Ho Yinsen morre para ser vingado por Tony Stark em *Homem de Ferro* (2008), tal como a Anciã em *Doutor Estranho* (2016) e Antíope em *Mulher-Maravilha* (2017). Em uma reviravolta peculiar, Ra's al Ghul se converte em vilão em *Batman Begins* (2005), sendo abandonado à própria sorte pelo herói. Exceções notáveis são Vulko em *Aquaman* (2018) e o Professor Xavier, que morre – aparentemente – apenas em *X-Men 3: O Confronto Final* (2006) e *Logan* (2017), permanecendo vivo na maior parte de suas aparições ao longo da franquia *X-Men*.

Xavier, aliás, cumpre os três papéis previamente expostos. Como defensor da convivência pacífica entre humanos, ele estabelece as diretrizes de comportamento e os objetivos dos X-Men. Como administrador da instituição, ele educa os mutantes ali abrigados, treinando-os para que façam o melhor uso possível de suas habilidades. Financiando a instituição com seu próprio patrimônio, é ele também que supre os X-Men com seus trajes, veículos e equipamentos.

O Coveiro/Carter Slade, de *Motoqueiro Fantasma* (2007) é outro bom exemplo. Tendo se recusado a cumprir um contrato do mesmo tipo que o firmado entre o herói e o demônio Mefistófeles, ele foi punido com a imortalidade, e serve de guia para o Motoqueiro, explicando sobre seus poderes. O coveiro também encoraja o herói afirmando que seus poderes são maiores que os de outros indivíduos atados ao demônio por contrato, porque o que o motivou a assiná-lo foi amor e não ganância. Por fim, Slade dá ao Motoqueiro uma espingarda, que ele utiliza no confronto final com o antagonista, Coração Negro.

Mas não é possível falar em categorias estanques aqui, já que nem todas os personagens do tipo atendem a todas as funções. Em alguns casos, inclusive, um personagem pode contar com mais de um mentor. Um bom exemplo é *Batman Begins* (2005). Neste filme, Ra's al Ghul é o treinador, preparando Bruce Wayne fisicamente, transmitindo-lhe também sua filosofia sobre a utilidade do medo como ferramenta. Alfred, o núcleo moral, é uma espécie de figura paterna, mantendo Wayne próximo às suas origens, à história de sua família e aos valores de seu falecido pai. Lucius Fox, por fim, assume o papel de armeiro, dando a Wayne os equipamentos sem os quais este não poderia se converter no Batman: armadura, capa, cinto de utilidades e veículo.

Em *Capitão America: O Primeiro Vingador* (2011) também são compartilhadas as competências já expostas. O papel mais tradicional de mentor cabe a Abraham Erskine, o cientista alemão que desenvolve o “soro do supersoldado” injetado no jovem e fraco Steve Rogers para que seja transformado em herói. Mais do que gerenciar o experimento que cria o Capitão, Erskine acolhe Rogers justamente por sua insistência diante das recusas do exército, porque, em suas palavras, “o homem forte que conheceu o poder sua vida inteira, pode perder o respeito pela força, mas um homem fraco conhece o valor da força e conhece... compaixão”⁹⁹. O papel de armeiro, no mesmo filme, cabe a Howard Stark, que aparelha Rogers com equipamentos avançados, destacando-se entre estes o icônico escudo feito de vibrânio estampado com as cores da bandeira estadunidense.

Em *Mulher-Maravilha*, enquanto a maior parte do treinamento de Diana é supervisionado por sua tia, Antíope, a própria heroína subtrai de um arsenal secreto as armas e armaduras que usará como Mulher-Maravilha. Sua formação moral é uma combinação da filosofia de Antíope acerca da necessidade de estar preparada para a guerra com a mensagem subjacente às narrativas míticas que ouviu de sua mãe, Hipólita, sobre o papel pacificador das amazonas no mundo. O interesse amoroso de Diana, Steve Trevor, acaba também assumindo cores de mentor quando a apresenta ao mundo dos homens.

⁹⁹ “[...] the strong man who has known power all his life, may lose respect for that power, but a weak man knows the value of strength, and knows... compassion.”

Em *Homem-Aranha* (2002), por outro lado, há menos elaboração nesse quesito. O único mentor à disposição do protagonista é Ben Parker, cuja morte o instiga a empregar seus poderes. Talvez seu legado mais importante para o sobrinho seja a frase que pauta suas ações: “com grandes poderes vêm grandes responsabilidades”, uma sentença tão repetida e conhecida na cultura *pop* que foi até parodiada na animação *Homem-Aranha: No Aranhaverso* (Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman, 2018), na qual um dos Peter Parkers alternativos afirma estar cansado de ouvi-la.

Em *Homem-Aranha 2* (2004), Ben torna a aparecer para seu sobrinho, na forma de uma visão, cobrando as responsabilidades por ele assumidas. Caso semelhante é a figura de Zaltar em *Supergirl* (1984). Zaltar também se presta principalmente a encorajar a heroína, Kara Zor-El: primeiro quando estimula sua curiosidade acerca do universo; depois quando se sacrifica para removê-la da prisão da Zona Fantasma; por fim, quando sua voz aparece em meio à batalha climática do filme para instigá-la a não desistir e prosseguir com a luta.

T’Chaka, o pai de T’Challa também segue sendo uma voz de sabedoria para o protagonista de *Pantera Negra* (2018) após sua morte. Em um rito restrito aos monarcas entronizados de Wakanda, aqueles que consomem a Erva em Forma de Coração e passam por um sepultamento simbólico são capazes de entrar no “Plano Ancestral”, onde podem dialogar com os antepassados. Assim, o Pantera conversa com seu pai em dois momentos: no primeiro expressa sua insegurança diante da tarefa de governar Wakanda; no segundo afirma sua individualidade e sua resolução de corrigir os erros cometidos pelos reis do passado.

Em franquias estendidas, até mesmo protagonistas podem se tornar mentores, como acontece em *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012), quando Bruce Wayne acolhe Robin John Blake sob sua asa, deixando para ele a Batcaverna e os acessórios guardados, a fim de que, pressupõe-se, torne-se o novo Batman. Em *Capitão América: Guerra Civil* (2016), *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017) e *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), Tony Stark acaba apadrinhando Peter Parker, dando-lhe lições de vida e suprindo-o com dois trajes de alta tecnologia para que atue

como Homem-Aranha, conforme já explanado. A dinâmica dos dois se mostra especialmente digna de nota em *Guerra Infinita*, quando, em uma reviravolta atípica, Parker morre e Stark sobrevive. Como se pode observar em outros exemplos dessa lista, é mais convencional que o mentor morra, permitindo ao discípulo carregar seu legado.

Em *Logan* (2017), uma relação especialmente complexa se desenvolve, na medida em que Xavier, o mentor de filmes anteriores dos X-Men, encontra-se idoso e debilitado, necessitando dos cuidados de Logan, que foi um de seus protegidos. Logan ainda precisa cuidar, a contragosto, de Laura, uma mutante jovem e violenta criada nos laboratórios Transigen, administrados por Zander Rice. É revelado no filme que Rice desenvolveu indivíduos a partir de amostras de DNA de diversos mutantes, e que Laura foi criada a partir do código genético de Logan. “Ela é sua filha, Logan”¹⁰⁰, afirma Xavier, a respeito da menina.

Mas o vínculo entre Logan e Laura não é apenas de sangue. No universo em que se passa o filme, os X-Men não só existiram como tornaram-se tema de histórias em quadrinhos, lidas por Laura, de modo que o protagonista é uma referência para ela antes mesmo de os dois se conhecerem e saberem que compartilham genes. Tanto Xavier quanto Logan morrem tentando salvar Laura e outras crianças mutantes, mas elas finalmente conseguem escapar em grupo, dando a ideia de que mesmo após o desfecho trágico, persiste a esperança em uma continuação do legado dos X-Men.

Como consequência dos papéis atribuídos aos mentores em filmes de super-herói, um dos clichês mais associados ao gênero é a montagem de treinamento, uma cena ou sequência de cenas, geralmente abrangendo um longo intervalo de tempo, na qual o mestre prepara o pupilo física e mentalmente para o que precisará enfrentar. Um exemplo pode ser observado na Figura 47, na qual o conselheiro real de Atlantis, Nuidis Vulko, treina o jovem Arthur Curry.

¹⁰⁰ “She’s your daughter, Logan.”



FIGURA 47 – Vulko treinando Arthur.

FONTE: *Aquaman* (James Wan, 2018)

Várias cenas do tipo foram utilizadas em *Doutor Estranho* (2016) (FIGURA 48), não apenas para mostrar o progresso feito pelo protagonista em sua trajetória, mas também para mostrar a extensão do universo que seus mestres, a Anciã e Karl Mordo têm por revelar, fortalecendo o relacionamento entre eles. Isso dá peso dramático ao rompimento destes laços, já que a Anciã morre e Mordo, pelo que uma cena pós-créditos do filme parece sugerir, tornar-se-á um inimigo de Strange.



FIGURA 48 – A Anciã treina Stephen Strange.

FONTE: *Doutor Estranho* (Scott Derrickson, 2016)

Como ocorre com outras convenções, o mentor não é uma presença obrigatória no gênero, apesar de recorrente, sendo sua ausência notada em produções como *Demolidor* (2003), *Quarteto Fantástico* (2015) e *Venom* (2018). Em *Aço* (1997), por exemplo, não há uma figura que possa ser definida como mentor de acordo com as funções que citei. A rigor, para os efeitos da história, tal personagem parece desnecessário: John Henry Irons já possui um código de conduta formado e conta com treinamento militar, além de ser capaz de forjar sua própria armadura.

Entretanto, quando estão presentes, os “professores de heróis” se revelam fundamentais para o curso da narrativa, mesmo que sua presença seja resumida. Eles não só preparam seus discípulos para a ação, como os motivam a assumir seu papel de forma mais decisiva, por vezes sacrificando-se para isso. Sejam eles os misteriosos guardiões de velhos saberes, super-homens de outrora em busca de redenção, cientistas visionários ou humanos falhos, mas bem-intencionados, os “educadores de heróis”, à maneira de Quíron, ocupam um posto privilegiado nas narrativas de super-herói.

4.6 “Sabe de uma coisa, Fritz, um dia desses eu vou ter meu próprio bastão”: *sidekicks* e outros personagens de suporte

Por mais que os super-heróis representem uma tradição individualista e personalista, na qual um personagem se destaca como especial, movendo os eventos ao seu redor por meio de sua força, astúcia ou outros recursos, são raras as narrativas nas quais o super-herói conduz sua missão de forma completamente solitária. É mais comum que um ou mais coadjuvantes o cerquem, sejam eles seres humanos, animais ou criaturas fantásticas, oferecendo alguma forma de apoio físico ou psicológico.

Como aponta José Manuel Annacondia López (2012, p. 34) em *From Don Quixote to The Tick: The Reflection of Sancho Panza in the Comic Book Sidekick*, a origem do termo *sidekick* é obscura. A palavra parece ter sido registrada pela primeira vez no início do século XX, como uma corruptela de “*side-kicker*”. Uma explicação corrente sugere que a palavra, empregada por batedores de carteira, originalmente

designava o bolso lateral de uma calça. “Em outras palavras, um *sidekick* é alguém que você mantém tão próximo de si quanto seu bolso lateral”¹⁰¹. (VOGLER, 2007, p. 73, tradução minha). Independente da incerteza acerca de sua origem, o termo se consolidou na língua inglesa, sendo utilizado para tratar de uma classe especial de aliado em obras ficcionais.

Como expus no primeiro capítulo, estes aliados íntimos contam com precedentes antigos, incluindo Enkidu, leal parceiro de aventuras do personagem titular da *Epopéia de Gilgamesh*. Mais do que simplesmente um amigo, ajudante, servo, amante ou associado, o *sidekick* geralmente cumpre um papel multifacetado. Como aliado em sequências de ação, ele auxilia o protagonista, combatendo capangas ou somando forças para confrontar um oponente especialmente poderoso.

Como dispositivo narrativo, ele é posicionado como alguém com quem o herói pode dialogar de forma mais ou menos franca, expondo seus sentimentos e planos para o público, o que presta-se a tornar a trama mais compreensível. O *sidekick* pode ainda se apresentar como interesse amoroso ou alívio cômico. Quando o super-herói no papel principal é excepcionalmente poderoso, é possível que ele se torne a figura mais identificável aos olhos do público; em tramas nas quais o herói muda pouco ao longo da narrativa, seu arco narrativo pode ser substancial.

O primeiro *sidekick* dos quadrinhos de super-herói foi o parceiro frequente de Batman, Dick Grayson/Robin, também conhecido como Menino Prodígio. Como um adolescente vestido em cores vibrantes, o personagem contrasta de maneira evidente com a estética sombria do protagonista, auxiliando-o no combate ao crime e agindo como seu confidente. Robin teve três aparições no cinema, em *Batman Eternamente* (1995), *Batman e Robin* (1997) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge* (2012). Neste último, é importante frisar, o personagem não é Dick Grayson como nos outros dois, nem qualquer outro Robin que tenha aparecido previamente nos quadrinhos, mas um policial que ajuda o herói ao longo do filme, chamado Robin – não se trata, portanto de um codinome, ainda que a referência fique implícita para o espectador.

¹⁰¹ “In other words, a sidekick is someone you keep as close to you as your side pocket.”

No primeiro filme, ele fornece um reflexo para a história do próprio Batman, como um jovem que deseja apenas vingar a morte de seus familiares nas mãos do vilão Duas-Caras. O herói assume a tutela de Grayson, tentando evitar que o rapaz se torne, como ele, um ser dominado pela sede de vingança. Deste modo, em *Batman Eternamente*, Robin amadurece e conquista seu lugar, enquanto o homem-morcego permanece praticamente inalterado.

Já em *Batman e Robin*, um elemento de rivalidade é introduzido na relação entre os dois personagens, quando a vilã Hera Venenosa seduz o Menino Prodígio, colocando-o contra seu parceiro. O filme ainda introduz uma segunda *sidekick*, a Batgirl. Barbara Pennyworth começa a história antagonizando os personagens de Bruce Wayne e Dick Grayson, e tentando convencer seu tio, o mordomo Alfred, a abandonar o serviço na Mansão Wayne. Ao fim do filme, ela é presenteada com os acessórios necessários para se tornar o terceiro elemento da “bat-família”.

Outros *sidekicks* importantes são a dupla composta por Falcão e Viúva Negra em *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014), Máquina de Guerra na série *Homem de Ferro*, Shuri em *Pantera Negra* (2018), e o feiticeiro Wong em *Doutor Estranho* (2016). Embora estes personagens ganhem alguma proeminência em produções posteriores, como *Vingadores: Guerra Infinita* (2016), um filme com tantos super-heróis que se torna difícil separar principais e secundários, é visível que, em suas primeiras aparições, eles se apresentam como personagens de suporte.

Nem todos os *sidekicks* são jovens, usam trajes especiais ou acompanham constantemente o protagonista. Em *Aço* (1997), por exemplo, os personagens de Susan Sparks e Tio Joe fornecem constante apoio tático e material para o herói, mas sua participação em sequências de ação é reduzida e, com exceção da peculiar cadeira de rodas de Susan, sua caracterização física não é pitoresca. Sparks se destaca, no entanto, no conflito do clímax: após ter sido sequestrada pelos vilões, ela rompe com a aparente convenção de donzela em perigo e ajuda Aço, alvejando capangas do vilão com armas ocultas em sua cadeira.



FIGURA 49 – Sparks entra em ação.

FONTE: Aço (Kenneth Johnson, 1997)

Outra forma de introduzir *sidekicks* é dando ao protagonista um grupo de apoio tático. Diferente de uma equipe de heróis, como os X-Men, os Vingadores, a Liga da Justiça, Guardiões da Galáxia ou o Quarteto Fantástico, agremiações nas quais todos os participantes dispõem de certo protagonismo em momentos específicos, além de caracterizações comparativamente complexas, o grupo de apoio é nitidamente secundário em relação ao herói, agindo sob seu comando ou inspiração. Via de regra, os membros destes grupos de possuem muito menos tempo de exposição no todo do filme e poucas falas. Consequentemente, o passado de cada um desses personagens é pouco explorado e sua aparência e seus traços de personalidade são mais estereotipados.

É comum, portanto, que os *sidekicks* sejam tipificados, para se destacar dos demais integrantes do grupo ao qual pertencem. Os grupos tendem a transmitir a imagem de uma agremiação de guerreiros comprometidos, mas que não se conformariam à uniformidade e à rigorosa hierarquia de um exército padrão, de modo que evocam simultaneamente compromisso e autonomia. Vários filmes trabalham com agremiações em conformidade com esse modelo (FIGURA 50).



FIGURA 50 – Protagonistas e seus grupos de apoio.

FONTES: *Thor* (Kenneth Branagh, 2011), *Thor* (Kenneth Branagh, 2011), *Mulher-Maravilha* (Patty Jenkins, 2017)

Assim, nos filmes em que é o personagem titular, Thor conta várias vezes com o apoio de Lady Sif, uma guerreira de poucas palavras, e os Três Guerreiros. Fandral

parece ter sido modelado como um dândi espadachim, Hogun como uma miscelânea de influências asiáticas, e Volstagg como um guerreiro gordo e bonachão. Como afirmei no capítulo anterior, um agente da S.H.I.E.L.D. até mesmo comenta acerca das caracterizações dos *sidekicks* de Thor: “Xena, Jackie Chan e Robin Hood”.

Outro exemplo é o Comando Selvagem recrutado por Steve Rogers em *Capitão América: O Primeiro Vingador* (2011), um grupo de prisioneiros de guerra libertados das instalações da HIDRA. Seus membros são: o partisan francês Jacques Dernier, o soldado de elite Gabe Jones, o brutamontes Dum Dum Dugan, o amigo inseparável de Steve, Bucky Barnes, o paraquedista britânico James Montgomery Falsworth e o franco-atirador Jim Morita. Em *Capitão América: O Soldado Invernal* (2014), o Comando Selvagem é homenageado com uma seção na Exibição do Capitão América, no Museu Smithsonian. Assim, os personagens, além de facilmente distintos entre si, formam uma espécie de mosaico étnico, dando a entender que bravos de todas as origens marcham com o Capitão América contra a HYDRA. De maneira muito semelhante, o time que Steve Trevor reúne para auxiliar Diana em *Mulher-Maravilha* (2017) é composto pelo espião marroquino Sameer, o franco-atirador escocês Charlie e um contrabandista indígena, o Chefe Napi. O grupo é apresentado em uma foto em *Batman Vs. Superman* (2016), a qual se torna um elemento importante da trama do filme solo da heroína.

Neste caso, todavia, deve-se salientar que os personagens, à parte suas singularidades excêntricas, são unidos por serem todos excluídos de alguma forma. Sameer é impedido de ser ator por sua etnia, Charlie sofre de estresse pós-traumático e Chefe viu sua cultura ser despedaçada por colonizadores. Introduzidos como personagens cínicos e desiludidos, a liderança de Diana é o fator que os une e os inspira. Tal como diversos outros clichês, o arranjo do bando de aliados desajustados é agressivamente parodiada em *Deadpool 2* (2018), na forma da X-Force (FIGURA 51). Deadpool forma o grupo para proteger o jovem mutante Russell Collins, para isso coletando currículos e realizando entrevistas com diversos candidatos. Ele eventualmente agrupa um coletivo peculiar composto por mutantes, um alienígena e o humano Peter. Quando eles partem para sua missão, todos, com exceção de Dominó, uma mutante capaz de manipular sua própria sorte, morrem de formas horrendas.



FIGURA 51 – A X-Force pronta para entrar em ação.

FONTE: *Deadpool 2* (David Leitch, 2018)

Por fim, é válido notar que a presença de ilustres ajudantes é um bom termômetro para o processo de formação e consolidação do gênero super-herói no cinema. Afinal de contas, a primeira aparição de um ocorreu somente em *Batman Eternamente* (1995), quase duas décadas após o lançamento de *Superman* (1978). Indo além, até o marco inaugural do MCU com *Homem de Ferro* (2008), estes pitorescos aliados seguiram sendo presenças raras e espaçadas, começando a se acumular, entretanto, à medida que as produções deste universo se multiplicavam: *Máquina de Guerra*, *Viúva Negra*, *Lady Sif* e os *Três Guerreiros*, o *Comando Selvagem*, *Falcão*, etc.

Resta claro que a agregação de personagens implica em uma série de complicações. Heróis secundários demandam tempo de exposição para seu estabelecimento. Também é necessário que eles tenham participação efetiva nas sequências de ação, a fim de justificar sua presença, já que a resolução violenta para o conflito da trama é um componente importante em histórias de super-herói. Além disso, mais atores elevam os custos de uma produção, bem como os figurinos necessários para caracterizá-los e os efeitos utilizados para configurar seus poderes na tela.

Assim, parece fazer sentido que, enquanto o gênero ainda se engajava em sucessivos experimentos para conquistar seu lugar de destaque no campo do entretenimento audiovisual, seus esforços foram relativamente comedidos no início.

Como expliquei no primeiro capítulo, os super-heróis se avolumaram no cinema *mainstream* ao longo das duas últimas décadas, o que aponta para o interesse do público por eles e, conseqüentemente, para sua lucratividade, que é o que efetivamente move a indústria cinematográfica hollywoodiana.

De uma forma mais direta, a geração de robustos retornos nas bilheterias parece ter viabilizado o crescimento destes filmes: películas de duração mais longa, efeitos mais impressionantes e em maior quantidade e, claro, mais personagens. Assim, aumenta a quantidade de filmes estrelando equipes inteiras de super-heróis: tomo como exemplo as já ambiciosas cenas de ação relativamente contidas de *X-Men* (2000), contando com dez mutantes, em comparação com as de *X-Men: Apocalypse* (2016), que dispuseram de 14.

Os *Vingadores* (2012), por sua vez, conta com seis heróis em ação contra um vilão principal, enquanto *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) ostenta um rol de mais de vinte super-heróis e aliados contra cinco vilões principais. Emblemático desse arranjo, é o pôster do filme, abarrotado de personagens (FIGURA 52). As produções mais recentes da DC, possivelmente tentando se manter competitivas em relação à concorrente, não se desdobraram com a mesma consistência. O lançamento seguinte a *Homem de Aço* (2015), *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* (Zack Snyder, 2016) introduziu Batman e Mulher-Maravilha e deu vislumbres de Flash, Aquaman e Ciborgue. Todos os citados integraram o elenco de *Liga da Justiça* (2017), mas, até o momento apenas Mulher-Maravilha e Aquaman contam com títulos solo.

De qualquer forma, a abordagem é mais agregadora que pulverizadora. Espera-se que o espectador fidelizado busque acompanhar seus personagens mais estimados em todas as suas aparições. Filmes como os da série *Vingadores* premiam este investimento ao reunir o maior número possível deles, uma prática em uma grande saga dos quadrinhos. Ao que tudo indica, é a integração de vários filmes em um único universo que viabiliza o aumento do espetáculo. Como explica Jenkins (2009, p.47), uma franquia se constitui em um “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais”, buscando a continuidade e a expansão do espetáculo.



FIGURA 52 – Pôster de *Vingadores: Guerra Infinita* (Anthony e Joseph Russo, 2018).

FONTE: <http://www.imdb.com/>

Se nas páginas das HQs, heróis das mais diferentes origens interagem constantemente há tempos, foi apenas em meados dos anos 2000 que os filmes se revelaram capazes de traduzir esse tipo de interação. Ao mimetizar a dinâmica dos super-heróis de papel no meio cinematográfico, o MCU e o DCEU não só prepararam o terreno para o florescimento e proliferação do gênero, mas criaram as condições para sua perpetuação – ao menos até que a tendência se arrefeça.

5 HERÓIS E VILÕES: MANIQUEÍSMO E A CONSTRUÇÃO DOS ARQUÉTIPOS

“Vocês foram feitos para ser governados.
No fim, vocês sempre se ajoelharão.”

(Loki, *Os Vingadores*, 2012)

Como dita o monomito de Campbell, a trajetória do herói envolve aceitar seu destino e encarar um desafio. Não há, portanto, narrativa heroica sem conflito; por conseguinte, não há conflito sem antagonistas. Entretanto, em vista das especificidades do gênero, raramente basta que o antagonista seja um mero opositor ideológico do super-herói; como sugeri no capítulo 3, um super-herói precisa de um super-vilão à sua altura. Como afirma Vogler (2007, p. 65, tradução minha): “Antagonistas e heróis em conflito são como cavalos da mesma parrelha puxando em direções diferentes, enquanto vilões e heróis em conflito são como trens em rota de colisão”¹⁰².

Assim, não é incomum que o herói enfrente uma versão “espelhada” de si, o que produz um duelo de equivalentes: o Homem de Ferro é desafiado por Obadiah Stane e Ivan Vanko, homens em armaduras, como ele; Doutor Estranho luta contra um mago perverso, Kaecilius; Superman luta contra outro kryptoniano superpoderoso na figura de Zod; e Hulk encontra no Abominável outro monstro tão forte quanto ele mesmo. Se a princípio essa convenção equilibra o campo do conflito, também evidencia circunstâncias em que herói e vilão são “tão semelhantes, mas tão diferentes” de um ponto de vista moral, como no caso de Batman e Ra’s al Ghul em *Batman Begins* (2005): ambos acreditam estar fazendo o bem, mas enquanto um se nega a matar para atingir seus objetivos, o outro se dispõe a fazer “tudo que for necessário”.

Por outro lado, também é convencional que o vilão seja, de certa forma, o polo oposto do herói. Nathaniel Burke, o principal inimigo de Aço, não é fisicamente imponente como o herói nem desenvolve armamentos com a mesma perícia. Lex Luthor é um humano comum que se opõe ao Superman, empregando para tal seu

¹⁰² “Antagonists and heroes in conflict are like horses in a team pulling in different directions, while villains and heroes in conflict are like trains on a head-on collision course.”

intelecto, recursos financeiros e a substância capaz de enfraquecer o herói: a kryptonita. Loki, embora possua também poderes, é fisicamente mais fraco que seu irmão Thor, o que o leva a usar artifícios para prevalecer sobre ele. Outro inimigo de Thor, o Grão-Mestre, incapaz de subjugar-lo fisicamente, manipula um dispositivo que anula seus poderes.

Da mesma forma que os protagonistas do gênero frequentemente personificam aspirações elevadas, como a defesa da vida e do planeta, seus inimigos encarnam dramaticamente a ganância, o medo, o ressentimento e os desejos de oprimir e destruir. Eles podem, deste modo, ser apresentados como reflexos distorcidos dos heróis: são geralmente dotados de poderes ou ao menos de recursos para limitar as habilidades extraordinárias de seus rivais, além de frequentemente ostentarem uma estética tão distintamente pitoresca e alegórica como aquela que podemos encontrar nos trajes e acessórios dos próprios super-heróis.

Assim, o propósito deste capítulo é compreender como se constituem os vilões nos filmes de super-herói. A primeira questão que se apresenta é delinear quais valores éticos, estéticos e narrativos separam bem e mal no horizonte do gênero, efetivamente atribuindo o estatuto de vilão a certos personagens. A partir do estabelecimento dessas bases, busco delinear as diferentes categorias de vilões figuradas nestes filmes, quais sejam: os lacaios das forças do mal, os antagonistas básicos, os vilões que defendem um ideal e os “vira-casacas”. Por fim, dedico-me a discutir a escalada de poder dos vilões no gênero e o que efetivamente parece ser esperado dos antagonistas que permeiam o modelo.

5.1 “Eu sou um mal necessário”: maniqueísmo, narrativa e arquétipos

As origens da palavra “vilão” remontam à antiguidade romana. Do termo latino *villa*, designando uma propriedade rural, derivou-se *villānus*, que descrevia os indivíduos que trabalhavam nessas propriedades. *Villānus*, por sua vez, deu origem, ao francês antigo *vilain*, termo que remetia aos camponeses feudais (HOUGHTON, 2004, p. 306). Posto que a vida no campo era associada a um modo de vida rústico no contexto europeu medieval, o termo se tornou progressivamente mais pejorativo, de maneira que passou a ser utilizado com a conotação de “patife”, por exemplo, na peça shakespeariana *Othello, The Moor of Venice*, escrita no século XVII

(MCDONALD, 2016, p. 58, tradução minha): “E quem é que poderá dizer que eu faço o papel de vilão?”¹⁰³.

Ou seja, enquanto a designação “nobre”, a princípio um marcador de supremacia social e econômica dos senhores e cavaleiros que compunham a elite das sociedades feudais europeias, adquiriu a conotação de superioridade moral, o linguajar da ficção assimilou “vilão”, a princípio referente ao status servil do camponês, para designar o indivíduo cujas ações não se conformam às normas do convívio social. Assim, tal como o vilão medieval era desprovido de nome familiar, títulos e propriedades nobiliárquicas, os vilões dos universos da ficção são carentes de outra forma de nobreza – a de caráter.

A função narrativa do vilão, parece válido notar, precede o uso da palavra. A serpente que tenta Adão e Eva no Jardim do Éden, descrita no capítulo 3 do livro do Gênesis, e Apófis, o gigantesco réptil do submundo que atormentava a ordem do universo na cosmologia egípcia (GILMORE, 2003, p. 29), são exemplos antigos de seres cuja função é destruir e apavorar, introduzindo instabilidade em um dado cenário. Como aponta David Gilmore (2003, p. 27), narrativas teratológicas são comuns no mundo inteiro – tal como as narrativas sobre heróis matadores de monstros, uma modalidade de conflito denominada *Chaoskampf* (do alemão “luta contra o caos”) (TSUMURA, 2005, p. 145). Assim, narrativamente, as forças do caos e da ordem já se apresentam como polos complementares em obras da Antiguidade.

Essa dicotomia entre ordem e caos não corresponde exatamente à polarização de “bem” e “mal” prevalente nas narrativas de super-heróis, embora certamente carregue marcas de sua influência. Seres como a Esfinge que ameaçava os tebanos, e o ciclope Polifemo se caracterizam como perturbações do estado natural das coisas: são híbridos de dimensões colossais, criaturas repulsivas e entregues aos próprios instintos, destruidores de cidades e consumidores de carne humana. Não é raro que, tal como os heróis, eles sejam deuses ou seus filhos, entretanto, enquanto os heróis guardam valores, os monstros vivem para ultrajá-los.

¹⁰³ “And what’s he then that says I play the villain [...]?”

Dito isso, o caos, ou seja, a desordem natural, amorfa e não-diferenciada que tradicionalmente precede a configuração do universo em diversas mitologias¹⁰⁴, não é exatamente intercambiável com a noção de mal, ou seja, a deliberada oposição a um conjunto de valores considerados benéficos para algo ou alguém. Mais do que um atormentador selvagem, ignaro e faminto causando uma fissura na ordem do cosmos, o mal está para o bem como uma entidade complementar e consciente, caminhando ao seu lado, tecendo tramas de confabulação, sedução e sabotagem.

Assim, a definição de mal é relativa, pois toma como referência uma percepção de bem que é ditada por pressupostos morais. Enquanto religiões como o zoroastrismo e o maniqueísmo contornam tal questão propondo a existência de uma entidade responsável pelo mal em contraposição à divindade sumamente benevolente (MCBRAYER, 2013, p. 197), Agostinho de Hipona (354-430), um dos representantes mais importantes do pensamento cristão, postula que o mal não pode ser caracterizado como uma entidade, sendo meramente a ausência da graça divina.

Tudo o que existe é bom, é belo. O Bom e o Belo é que constituem a ordem e todo o universo é ordenado. Não foi sem razão que os Gregos deram ao conjunto ordenado de todos os seres, ao universo, o nome de *Κόσμος*. A existência, e só ela, é boa e bela. O nada, porque nada é, não possui beleza nem bondade. O mal não é; o mal falta, embora seja falta que, por exigência das naturezas, deve ser colmatada. Má é a existência a que falta alguma coisa que lhe pertence. O mal é pois uma “falta”, uma ausência de ser: o nada não é substancial. (AGOSTINHO, 1996, p. 33)

Assim, em linhas gerais, a perspectiva agostiniana sustenta uma ideia de mal semelhante à noção mitológica de caos: inexistência, vazio, desordem. Dito isso, o filósofo propõe a existência de entidades malignas que residem no ar, entre os estratos celeste e terrestre, demônios traiçoeiros, cultuados pelos pagãos como deuses, ou mensageiros divinos. Sua natureza não seria, entretanto, benéfica. Afirma o autor:

Pelo contrário, são espíritos ávidos de malfazer, totalmente alheados da justiça, inchados de soberba, pálidos de inveja, destros em enganos. Habitam certamente no ar porque precipitados das alturas

¹⁰⁴ Na visão mitológica grega, por exemplo, a desorganização do *Khaos* precede a organização do *Kosmos*.

do Céu Superior devido a falta inexplicável, foram condenados a habitarem esta espécie de prisão apropriada ao seu estado. Todavia, lá porque o ar está acima da terra e das águas, nem por isso são superiores em mérito aos homens. Estes ultrapassam-nos à vontade, não pelo seu corpo terrestre, mas pela piedade da sua mente que escolheu para seu amparo o verdadeiro Deus. (AGOSTINHO, 1996, p. 763)

Embora a expulsão destes seres do céu guarde semelhanças com outras instâncias mitológicas de luta entre caos e ordem, uma diferença evidente é estabelecida: entidades de maldade substanciada ou meros monstros de selvageria faminta, os demônios apartaram-se da graça de Deus por seu próprio arbítrio. Eles são maus, afinal, porque excluíram a si mesmos do que é bom e belo. E este elemento tão fundamental para o pensamento judaico-cristão, o livre arbítrio, está no coração da composição dos vilões da ficção, como sugere Mike Alford (2006, p. 95, tradução minha):

A liberdade é algo que tendemos a ter em alta conta, seja a liberdade política ou a liberdade de expressão ou a liberdade de escolha, enquanto espécie não gostamos de ser enjaulados ou restritos. Em círculos teológicos, por exemplo, a importância do livre arbítrio e da autodeterminação se tornaram centrais para pelo menos uma explicação para a existência do pecado e do mal no mundo [...] Immanuel Kant argumenta que juízos éticos são o produto do exercício da vontade autônoma e que qualquer motivação externa – seja o desejo de felicidade ou interesses próprios, ou mesmo o altruísmo – torna a ação resultante eticamente inválida. Pensadores existencialistas tão diversos quanto Søren Kierkegaard e Jean-Paul Sartre identificaram a essência da existência humana autêntica com nossa habilidade de escolher livremente, de buscar a autodeterminação mesmo se as escolhas apresentadas inevitavelmente nos restringem a um caminho definido e mais limitado.¹⁰⁵

¹⁰⁵ Freedom is something that we tend to value very highly whether it be political freedom or freedom of expression or freedom of choice, as a species we do not like to be caged or constrained. In theological circles, for example, the importance of free will and self-determination has become central to at least one explanation for the existence of sin and evil in the world. [...] Immanuel Kant argues that ethical judgements are the product of the free exercise of the will and that any external motivation – such as the desire for happiness or self-interest or even altruism – renders the resulting action ethically invalid. Existentialist thinkers as diverse as Søren Kierkegaard and Jean-Paul Sartre have identified the essence of authentic human existence with our ability to make free choices, to be self-determining even if those choices inevitably commit us to a certain and more limiting path.

Assim, na ficção cinematográfica, herdeira de uma tradição narrativa tão extensa, o vilão é essencialmente individualista. Haja vista que o herói, sempre em busca da conquista de algo, também pode ser definido como individualista, a narrativa geralmente opta por um ponto de vista predominante, dizendo ao público por quem ele deve torcer. No caso da ficção de super-herói, há significativamente menos espaço para tais questionamentos: se um dos elementos fundamentais do super-herói é que ele toma para si a missão de defender outros, um vilão costuma ter apenas os seus interesses em vista. Eventualmente, o campo do confronto pode ser complicado quando o vilão é apresentado como alguém que busca atingir, embora com meios sangrentos, o bem da coletividade.

Ainda segundo Alsford (2006, p. 96), vilões geralmente tem como metas subjugar outros, dominar o mundo, ou o universo, ou até mesmo tornarem-se deuses vivos, utilizando para tal recursos econômicos, científicos, militares ou midiáticos. O autor argumenta que a ideia de que um vilão se caracteriza como um sujeito orientado apenas por seus próprios interesses e cego para todo o resto já pode ser encontrada no *Macbeth* de Shakespeare (ALSFORD, 2006, p. 108); por outro lado, a vilania pode ser apresentada, em termos mais simplistas, como uma manifestação da “besta interior”, um apelo aos instintos mais básicos do ser humano: acumular posses, tomar os recursos de outros, reproduzir-se descontroladamente, destruir inimigos (ALSFORD, 2006, p. 110-121).

Estes padrões de personagem podem se traduzir em modelos estéticos muito nítidos. É comum, por exemplo, que os vilões se apresentem como personagens especialmente elegantes, como um signo de sua riqueza e postura altiva. O uso de certos acessórios como mantos e cetros transmite ideias de tirania e ambições imperiais, assim como repetidas imagens do antagonista sentado em um trono. Cicatrizes, sejam eles marcas discretas ou um rosto completamente desfigurado, ajudam a compor uma imagem de selvageria (FIGURA 53). Caracteres físicos não-humanos, como pele e cabelo de colorações incomuns, próteses biomecânicas e estatura excepcionalmente elevada, podem aumentar o estranhamento aos olhos do espectador, reforçando uma imagem bestial.

De qualquer forma, seja egocêntrico ou monstruoso, possivelmente ambos, o vilão se caracteriza por impor sua vontade, infringindo para isso leis e costumes. Mas, como sugere Vogler (2007, p. 67-68), os vilões que se eternizam junto ao público são

aqueles que apresentam qualidades admiráveis, uma composição estética pitoresca ou mesmo nuances de bondade. Neste sentido, reitero, super-vilões são tão diversos quanto seus oponentes de collant.



FIGURA 53 – Coringa, Caveira Vermelha, Doutora Veneno e Thanos.

FONTES: *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (Christopher Nolan, 2008), *Capitão América: O Primeiro Vingador* (Joe Johnston, 2011), *Mulher-Maravilha* (Patty Jenkins, 2017) e *Vingadores: Guerra Infinita* (Anthony e Joseph Russo, 2018)

5.2 “Posso bater em dois dos seus peões?”: lacaios, capangas e braços-direitos

O patamar mais baixo de vilania inclui os personagens que Vogler (2007, p. 138) denomina “servos da sombra”, uma classe de soldados rasos que age em nome do antagonista primário. Da mesma forma que o herói é orbitado por *sidekicks* e armeiros, o vilão conclama o apoio de outros para colocar seus planos em andamento. Ao contrário do que ocorre com os heróis, todavia, relações entre os vilões são menos pautadas por vínculos de amizade e mentoria, e mais por conveniência, ganância e/ou instinto de sobrevivência. São, deste modo, vilões de segundo escalão, geralmente concebidos como descartáveis, posto que são colocados na tela principalmente para mostrar a força de seu líder, e logo em seguida morrer nas mãos dos heróis – ou do próprio líder.

Com frequência estes personagens são privados de nome próprio, traços de personalidade, história pessoal ou mesmo um rosto. Nessa capacidade, eles são tratados principalmente como um recurso narrativo, evidenciando o poder que o antagonista primário tem de subjugar e comandar e amplificando a ameaça que o herói precisa combater. Ocasionalmente, porém, eles podem ter lampejos de

personalidade e inclusive crises de consciência, arrependendo-se de sua cumplicidade com o antagonista primário¹⁰⁶.

Um líder excepcionalmente poderoso, como Thanos, convoca forças de milhares de soldados alienígenas em *Os Vingadores* (2012) e em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), incluindo os chitauri, os leviatãs e os outriders. Este também é o caso dos parademônios a serviço do Lobo da Estepe em *Liga da Justiça* (2017) e dos mercenários sakaarianos sob a liderança de Ronan, o Acusador, em *Guardiões da Galáxia* (2014) (FIGURA 54).



FIGURA 54 – Soldado chitauri, mercenário sakaariano e parademônio.

FONTES: Os Vingadores (Joss Whedon, 2012), Guardiões da Galáxia (James Gunn, 2014) e Liga da Justiça (Zack Snyder, 2017)

Estes exemplos parecem ser servos ou assecclas propriamente ditos. Sua aparência homogênea denota a uniformidade de um exército profissional, incondicionalmente leal a seu líder. Sua capacidade limitada de fala evidencia que neste meio há pouco espaço para manifestações de individualidade. Em vez de agirem por vontade própria, essas agremiações de lacaios normalmente se comportam como enxames ou colmeias¹⁰⁷, desempenhando ações para o benefício das tramas de um comando superior.

Com efeito, sua caracterização incorpora uma variedade de aspectos insetoideis: os parademônios produzem um zumbido característico enquanto se

¹⁰⁶ Em contrapartida, um personagem que começa o filme apoiando o herói pode também mudar de lado, como Mordo, em *Doutor Estranho* (2016).

¹⁰⁷ Curiosamente, um dos vilões apresentados na série *Agentes da S.H.I.E.L.D.*, desdobramento televisivo do MCU, é justamente Colmeia, um inumano capaz de controlar outros inumanos por meio de uma mente coletiva.

deslocam com suas asas membranosas; os sakaarianos apresentam mandíbulas compartimentadas e exoesqueletos; os outriders possuem três pares de membros; os chitauri, com braços desproporcionalmente longos e enxertos cibernéticos, deslocam-se com uma agilidade que evoca os padrões de movimentos de insetos e aracnídeos; os leviatãs parecem grandes artrópodes flutuantes com carapaças metálicas (FIGURA 55).



FIGURA 55 – Um leviatã destruindo edifícios em Nova York.

FONTE: *Os Vingadores* (Joss Whedon, 2012)

Uma variação curiosa deste tema são os soberanos, uma espécie introduzida em *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017), seres humanóides de pele dourada que, apesar de inteligentes, também possuem uma aparência homogênea e são completamente dependentes das ordens de sua sacerdotisa, Ayesha. Embora não sejam caracterizados como seres propriamente repugnantes, o fato de terem pele, olhos e cabelos dourados também gera estranhamento; e, além disso, o lugar que ocupam na narrativa ainda é o de uma hoste de lacaios.

Dito isso, comunidades de guerreiros alienígenas não são a única opção de infantaria: Ultron controla uma horda colossal de robôs modelados à sua semelhança em *Vingadores: Era de Ultron* (2015), e Pinguim recruta artistas circenses para o Triângulo Vermelho em *Batman, O Retorno* (1992). A gangue do Abutre de *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017), enquanto isso, consiste em uma equipe de trabalhadores, previamente contratados pelo vilão, que se voltaram para a criminalidade quando suas atividades legítimas foram inviabilizadas por Tony Stark e pelo governo dos EUA.

Algo notável a respeito da gangue do Abutre é que essa não compõe um exército como os exemplos que apresentei anteriormente; é um grupo seletivo de indivíduos identificados, como Herman Schultz, o Shocker, e Phineas Mason, o Consertador (FIGURA 56). Mais do que servos, personagens como estes são associados do antagonista primário, já que este é seu meio de vida, como ocorre em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar*, ou porque sua aliança com o líder é baseada em uma devoção fanática aos ideais que ele representa.



FIGURA 56 – Shocker e Consertador.

FONTE: *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (Jon Watts, 2017)

Exemplo disso são os componentes da Ordem Negra, os mais poderosos aliados de Thanos em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018): Fauce de Ébano, Corvus Glaive, Próxima Meia-Noite e Cull Obsidian. Algo semelhante pode ser observado na Irmandade dos Mutantes, o grupo de renegados que segue Magneto nos três primeiros filmes da franquia *X-Men*, tal como n'Os Quatro Cavaleiros do Apocalipse, em *X-Men: Apocalipse* (2016) (FIGURA 57). Em ambos os casos, mutantes marginalizados se unem a uma liderança que promete impor uma nova ordem social, destruindo quem os oprimiu.



FIGURA 57 – Apocalypse e seus quatro cavaleiros.

FONTE: <http://www.imdb.com/>

Um motivo adicional para a associação do capanga com o vilão primário ainda pode ser o desespero. Mantis, que serve o celestial Ego em *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017), mantém-se ao lado de seu senhor apesar de ter ciência dos crimes cometidos por ele, pois não vê como poderia sobreviver de outra maneira. Eventualmente ela se volta contra Ego quando surge a oportunidade, auxiliando os Guardiões a destruí-lo. Da mesma forma, Nebulosa, representada como uma vilã secundária em *Guardiões da Galáxia* (2014) e no início de *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017), torna-se parte do grupo dos heróis ao final deste filme, vindo a desempenhar um papel importante em eventos posteriores do MCU, em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) – tal como em sua sequência, *Vingadores: Ultimato* (Anthony Russo, Joe Russo, 2019). Discutirei estes trânsitos mais adiante.

Como é possível observar, enquanto alguns vilões dispõem de legiões de seguidores, outros contam com um contingente limitado de capangas. O Lex Luthor

de *Superman* (1978) dispõe apenas do subserviente e atrapalhado Otis, que serve principalmente como alívio cômico, e de sua namorada e cúmplice, Eve Teschmacher. Semelhante ao caso de Mantis, ela fica chocada com a crueldade de Luthor e desenvolve afeto pelo herói. Por fim, ela trai seu amante e salva a vida de Superman.

O clichê do servo do mal pode ser subvertido. Uma primeira circunstância é a introdução de asseclas que não são associados, discípulos ou mercenários, mas vítimas à sua própria maneira. Em *Esquadrão Suicida* (2016), por exemplo, os heróis descobrem em pleno combate que os servos da vilã Magia são seres humanos de Midway City, convertidos em figuras monstruosas por seus poderes. Em *Homem de Ferro 3* (2013), Killian convoca veteranos do exército dos EUA para o experimento conhecido como Extremis, transformando-os em armas vivas.

Outra forma de subversão se dá quando o vilão primário revela ser ele mesmo subordinado de um antagonista ainda mais importante. Bane é tratado como o oponente primário do herói pela maior parte da película, até ser revelado que ele atuava em nome de Thalia al Ghul. Dois exemplos notáveis dessa situação no MCU são Loki, em *Os Vingadores* (2012), e Ronan, o Acusador, em *Guardiões da Galáxia* (2014), ambos agindo sob as ordens – e ameaças – de Thanos. Yondu, por sua vez, em *Guardiões da Galáxia Vol. 2* (2017), confessa ter agido sob as ordens de Ego, embora se volte contra ele ao final do filme.

Uma terceira possibilidade de contornar o modelo mais corriqueiro é dar voz e rosto a um assecla que normalmente seria tratado apenas como mais uma cifra no exército do vilão primário. Isso ocorre em *Deadpool* (2016), quando o protagonista, ao abater vários capangas uniformizados e com os rostos cobertos, depara-se com Bob (FIGURA 58), o qual ele aparenta conhecer de longa data. O personagem serve ainda como referência para o público familiarizado com os quadrinhos de Deadpool, nos quais o estereotípico capanga descartável Robert Dabalina, ou Bob, Agente da HIDRA, é um personagem recorrente.

Conforme aponta o produtor e roteirista Paul Wernick (apud EISENBERG, 2016), o personagem foi introduzido apenas como “Bob”, de maneira a constituir um “aceno” aos fãs dos quadrinhos, mas evitando uma referência direta, que poderia atentar contra a exclusividade detida pelos estúdios Marvel sobre a HIDRA e personagens a ela vinculados: “É por isso que ele só é chamado de Bob. Os fãs hardcore vão dizer, “Oh meu Deus, esse é o Bob da HIDRA?”, mas os advogados da

Marvel não vão dizer, “Espera aí, esse é o Bob da HIDRA, eles não detêm os direitos dele”. Tomamos algumas liberdades”¹⁰⁸.



FIGURA 58 – Deadpool encontra Bob.

FONTE: *Deadpool* (Tim Miller, 2016)

Como se pode observar, esses vilões de segundo escalão enriquecem esteticamente o filme, oferecendo maior grau de complexidade à tessitura do universo que se desdobra na tela, além de oferecer a satisfação da referência para os espectadores que já conhecem os personagens das HQs. As funções mais cruciais destes personagens, todavia, são três: demonstrar o poder do vilão primário; atrasar o clímax do filme, dando ao herói inimigos adicionais para combater antes do confronto com o vilão primário; e oferecer oponentes para os *sidekicks* e aliados do herói.

Observa-se que, por definição, os personagens descritos neste tópico são subordinados a uma autoridade maior, existindo sempre como entidades dependentes. Sua existência é inevitavelmente atada à de um vilão principal. Os personagens que ocupam este posto podem ser tão variados em natureza quanto os próprios heróis, de modo que buscarei descrever as diferentes categorias identificáveis de vilão a seguir.

¹⁰⁸ “That’s why he’s just called Bob. The hardcore fans will go, ‘Oh my God, is that Hydra Bob?’ but the lawyers at Marvel won’t go, ‘Wait, that’s Hydra Bob, they don’t have the rights to it.’ We did take some liberties”.

5.3 “Eu gosto de ser mau, me faz feliz”: o antagonista básico

Em um nível fundamental, o vilão é tão somente alguém situado no polo contrário à posição moral defendida pelo herói. Segundo Vogler (2007, p. 68),

É importante recordar ao se elaborar histórias que o a maioria das figuras da Sombra não pensam em si mesmas como vilões ou inimigos. Do seu ponto de vista, um vilão é o herói de seu próprio mito, e o herói da plateia é o seu vilão.¹⁰⁹

Assim, o vilão, essencialmente um individualista extremo, busca trilhar uma trajetória ao longo da narrativa, da mesma forma que seu heroico oponente. Os dois se distinguem notavelmente, contudo, pelos objetivos que estabelecem para si mesmos, e pelos métodos que adotam. No gênero super-herói, isso que chamo de antagonista básico pode ser um ladrão, um cientista louco ou um conquistador de mundos, mas ele sempre age em nome de sua própria satisfação, e atropela aqueles que se colocam em seu caminho.

Movido por instintos e apetites, os personagens dessa categoria são as “bestas egocêntricas” descritas por Alford (2006, p. 119), indivíduos que colocam suas próprias vontades acima das leis e convenções sociais. Com efeito, estes aparentam ser os vilões mais comuns do gênero. Como apontei no primeiro capítulo, os primeiros vilões enfrentados pelos super-heróis pioneiros, Superman e Batman, eram particularmente mundanos: ladrões comuns, assassinos, maridos abusivos, políticos corruptos e empresários desonestos. O campo dos antagonistas passou a acomodar personagens mais pitorescos progressivamente, à medida que os heróis fantasiados deixavam de ser intromissões fantásticas em um mundo semelhante ao real e se tornavam desdobramentos de universos fantásticos no geral.

Mesmo quando essa transição ocorre, os crimes ainda podem ser análogos a formas básicas de antagonismo: Lex Luthor elabora um plano cataclísmico em *Superman* (1978) para se tornar o maior proprietário de terras do país; Nathaniel Burke vende as armas criadas por John Henry Irons a criminosos; Obadiah Stane deseja se apossar da tecnologia de seu sócio, Tony Stark, em *Homem de Ferro* (2008); Francis

¹⁰⁹ It's important to remember in designing stories that most Shadow figures do not think of themselves as villains or enemies. From his point of view, a villain is the hero of his own myth, and the audience's hero is his villain.

busca controlar os mutantes por lucro em *Deadpool* (2016), assim como Zander Rice em *Logan* (2017).

Deste modo, ganhos materiais são uma motivação frequente para as ações torpes do antagonista, mas há outras possibilidades. Enquanto realiza roubos para financiar suas ações mais ambiciosas, o Coringa é um exemplo de vilão que não parece ter motivação maior que a satisfação de seu ego. As versões cinematográficas do personagem, apresentadas em *Batman* (1989) e *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008), colocam-se como indivíduos especiais, acima das normas regulares da sociedade. Nos dois casos o antagonista pratica atos horrendos apenas para chamar atenção para si mesmo ou impor desafios sádicos a outros personagens. O Coringa de 1989 deseja, acima de qualquer outra coisa, ser reconhecido como “o primeiro artista homicida ativo do planeta”¹¹⁰ (FIGURA 59), enquanto o de 2008 se coloca como um agente do caos, alguém cujo propósito é retirar as máscaras sociais impostas pela civilização, a fim de revelar o que há de mais animalesco acerca das pessoas.



FIGURA 59 – Coringa, o artista homicida.

FONTE: *Batman* (Tim Burton, 1989)

Uma terceira versão do personagem é apresentada em *Esquadrão Suicida* (David Ayer, 2016) de forma ainda mais básica que a de seus antecessores. Aqui ele é composto como a caricatura de um gângster, e sua maior motivação é raptar Harley

¹¹⁰ “the world’s fully functioning homicidal artist”.

Quinn, a Arlequina, que é por ele manipulada e coagida a permanecer em um relacionamento abusivo.

Com frequência o vilão sente que foi vítima de uma injustiça, e está disposto a fazer tudo que estiver ao seu alcance para obter satisfação por essa injúria. Um caso bastante emblemático é o de Loki em *Thor* (2011), que se rebela contra Odin por sentir que sempre foi preterido pelo pai e que é mais digno do trono de Asgard que seu irmão. Em busca dessa soberania que julga merecer, ele se alia a Thanos, em *Os Vingadores* (2012), para tentar conquistar e governar a Terra. Como tratarei adiante, esse quadro de confecção da vilania pode adquirir matizes de complexidade quando o arco do personagem é especialmente longo, tal qual Loki, que aparece em seis filmes da franquia MCU. Ainda que geralmente volúvel e egoísta, o personagem eventualmente volta atrás e se sacrifica pela causa dos heróis, o que motiva uma revisão geral de sua trajetória.

Esse nível de nuance também é visível em vários inimigos apresentados nos filmes do Homem-Aranha. O Duende Verde de *Homem-Aranha* (2002) é um cientista que busca concluir um projeto fracassado a qualquer custo, assim como o Dr. Octopus (FIGURA 60) de *Homem-Aranha 2* (2004). Já em *Homem-Aranha 3* (2007), é a vez de Harry Osborn assumir a identidade de Duende Verde para vingar a morte de seu pai.



FIGURA 60 – Dr. Octopus em desespero.
FONTE: *Homem-Aranha 2* (Sam Raimi, 2004)

É válido observar que o clichê do cientista louco, já observado em Osborn e Octopus, é uma subcategoria recorrente do antagonista básico. O arquétipo torna a aparecer, por exemplo, em *O Espetacular Homem-Aranha* (2012), na figura do Dr. Connors, que transforma a si mesmo em um monstro reptiliano e deseja fazer o mesmo com toda a população de Nova York. Em filmes do Batman também podem ser vistas variações do modelo: Charada, Senhor Frio, Espantalho. Como aponta Gary Westfahl (2005, p. 492-496) há exemplos abundantes deste arquétipo na ficção, que trabalha com a ideia de que o conhecimento é perigoso, capaz de distorcer a mente de quem o possui, de bufões excêntricos a pesquisadores irresponsáveis ou mal-intencionados.

É evidente que, sendo o gênero super-herói tão fortemente vinculado à linguagem dos quadrinhos, isso deve ser levado em consideração. Os vilões apresentados nos quadrinhos Marvel e DC são compostos com base em um arcabouço de convenções consagradas da ficção, e isso é algo que as adaptações transmitem para os filmes. Assim vilões que aderem a esse estereótipo são presenças recorrentes nas narrativas do Homem-Aranha e do Batman, por exemplo.

Uma última variante dos antagonistas básicos inclui os “conquistadores de mundos”. Personagens como Galactus em *Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado* (2007), Parallax em *Lanterna Verde* (2011), Ego em *Guardiões da Galáxia Vol. 2* e Riot em *Venom* (2018) não possuem motivações especialmente fortes para expandirem seu domínio sobre novos mundos a não ser um desejo incontável de posse e autoperpetuação.

Assim, os vilões mais básicos constituem um grupo relativamente heterogêneo, mas menos complexo que os heróis em sua caracterização. Idiosincrasias à parte, são majoritariamente ladrões com grandes poderes, indivíduos sedentos de vingança, cientistas loucos ou conquistadores de grande ambição. O que se observa nestes casos é que o filme tece uma visão de mundo relativamente simples e maniqueísta: ainda que os heróis não sejam perfeitamente heroicos ou isentos de falhas de caráter, os vilões que eles enfrentam são perfeitamente maus, e suas ações precisam ser interrompidas, mesmo que para isso seja necessário matá-los.

Conforme aponto no tópico seguinte, todavia, há vilões mais complexos, ou pelo menos apresentados como tal.

5.4 “Eu chamo isso de misericórdia”: o vilão idealista

A maioria dos vilões busca alguma forma de justificar suas ações produzindo uma narrativa que as apoie. Até mesmo o Coringa de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2018), coloca-se como um “agente do caos”, alguém que vê a vida em sociedade como uma ficção hipócrita, injusta e cruel. Dito isso, relativamente poucos possuem um plano que para resolver questões consideradas problemáticas para a maioria das pessoas. Refiro-me a esses exemplos mais pontuais como vilões idealistas. Suas motivações não partem de um objetivo abertamente egoísta, como o enriquecimento pessoal, seu endeusamento ou a satisfação de algum outro capricho. Eles se situam em suas narrativas como demiurgos e salvadores, como os verdadeiros heróis, vindos para pôr fim a agravos reais, que efetivamente afligem os habitantes da Terra.

O primeiro personagem em meu conjunto de filmes a expor uma agenda do tipo é a Hera Venenosa de *Batman e Robin* (1997). Começando como uma botânica traída por seu superior, a Dra. Pamela Isley adquire poderes associados às formas de vida vegetal, como a manipulação de toxinas, e assume seu papel de antagonista. Embora sua caracterização geral seja a de uma paródia da *femme fatale* do cinema hollywoodiano clássico, ela efetivamente tem o propósito de acabar com a exploração do meio-ambiente por lucro, extinguindo a humanidade e povoando o planeta com plantas mutantes. Ela inclusive interpela Bruce Wayne tentando convencê-lo a interromper experimentos ambientalmente irresponsáveis (FIGURA 61).



FIGURA 61 – Dra. Pamela Isley.

FONTE: *Batman e Robin* (Joel Schumacher, 1997)

Magneto é um dos mais icônicos entre os vilões do tipo. Visto que a história trágica de Erik Lehnsherr começa com a morte de seus entes queridos no campo de concentração de Auschwitz, a campanha de vingança que ele empreende contra oficiais nazistas ao longo de sua juventude poderia facilmente ser caracterizada como uma narrativa heroica, mas não é isso que ocorre em *X-Men: Primeira Classe*. Em vez disso, suas ações são mostradas como cruéis, não triunfantes, acompanhadas por uma trilha sonora ominosa. Os enquadramentos e a edição, por sua vez, o mostram como uma espécie de monstro inescapável enquanto ele usa seus poderes para arrancar o dente de ouro de um banqueiro suíço e quando mata um grupo de alemães em um bar argentino (FIGURA 62).



**FIGURA 62 – Erik Lehnsherr em sua busca por vingança.
FONTE: *X-Men: Primeira Classe* (Matthew Vaughn, 2011)**

Ao longo dos filmes da continuidade da franquia *X-Men* ele muda de posição em vários momentos, mas jamais deixa de usar métodos cruéis, abraçando um modo de pensar que sempre justifica os meios pelos fins. Seu fim, recordo, é sempre defender a existência dos mutantes, ainda que isso exija o sangue da humanidade normativa, o que o leva a promover diversas ações destrutivas. Inevitavelmente, essa

postura o coloca em rota de colisão com os mutantes liderados por Charles Xavier, um assertivo defensor da convivência pacífica entre *homo sapiens* e *homo superior*¹¹¹.

Batman Begins (2005) apresenta em Ra's al Ghul uma fusão das figuras do mentor e do vilão idealista. Como apontei no capítulo 3, Ra's lidera a Liga das Sombras, uma sociedade secreta de vigilantes comprometidos com a ideia de “purgar” a Terra dos males decorrentes da decadência de civilizações poderosas. Para o vilão, contraventores devem ser punidos com máximo rigor, e quando uma sociedade se torna incurável, assolada pela corrupção e pela injustiça, ela deve ser destruída.

Por outro lado, ele também é o principal professor do protagonista. São as técnicas de combate que Ra's transmite a Bruce Wayne que tornam viável a existência de Batman afinal de contas. Entretanto, Wayne só se torna Batman quando rejeita a justiça implacável da Liga das Sombras em favor de uma visão mais branda, ou ao menos mais paternalista, de vigilantismo (FIGURA 63). Ao fim, é a hesitação do herói em “fazer tudo que é necessário” que o coloca no caminho da Liga e de sua filosofia de guerra total.



FIGURA 63 – Bruce diverge de Ra's al Ghul e se recusa a executar um criminoso.

FONTE: *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005)

¹¹¹ Convém observar que, embora o filme em questão esteja fora do escopo dessa tese, *X-Men: Fênix Negra* (Simon Kinberg 2019), o último da franquia conduzida pela 20th Century Fox, dá um desfecho trágico para o personagem, visto que ele parece ter finalmente construído um refúgio para mutantes perseguidos, na ilha de Genosha, quando a trama o arrasta novamente para um cenário de conflito.

Nos três casos os filmes postulam que vilões são, de certa forma, heróis potenciais que passaram dos limites. São indivíduos sedentos por uma forma de justiça tão pura que estão dispostos a sacrificar qualquer coisa para atingir o triunfo de suas causas. Essas causas devem ser capazes de despertar algum nível de simpatia ou identificação no espectador, o que acrescenta matizes de complexidade à tradicional equação maniqueísta do gênero.

A preocupação de Pamela Isley com a preservação das espécies vegetais, por exemplo, reflete agendas contemporâneas sobre sustentabilidade e responsabilidade socioambiental. O discurso de Erik Lehnsherr, exausto de promessas malogradas de conciliação e coexistência, evoca as disputas entre grupos étnicos, religiosos e de gênero e os sistemas repressores enfrentados por elas.

Ra's al Ghul, por sua vez, encerra em uma caricatura os clichês relacionados ao terrorismo internacional. Como descrito sinteticamente por Joshua Febowitz, "Ra's al Ghul é uma figura barbada e sombria com um nome árabe que se esconde nas montanhas da Ásia"¹¹². Ele é, enfim, caracterizado como um estranho: seu sotaque, a barba, o exército de ninjas ao seu dispor e os enigmáticos bordões que ele enuncia constantemente constituem uma ampla miscelânea de caracteres genéricos – até mesmo incoerentes – de estranheza.

Erik Killmonger é apresentado de forma semelhante em *Pantera Negra* (2018), essencialmente como um terrorista que se infiltra no território do herói para fazer justiça à sua maneira. Entretanto, o próprio filme lhe concede legitimidade de duas formas. Primeiro, fica nítido que sua demanda não era infundada: ele pertencia à família real e, pelas leis de Wakanda, tinha condições de reivindicar o trono para si ao desafiar a autoridade de T'Challa. Em segundo lugar, ao fim do filme, T'Challa reconhece a tragédia de seu primo e decide não tirar sua vida, oferecendo a ele tratamento para seu ferimento fatal – oportunidade essa recusada por Killmonger.

Com um passado trágico e o objetivo de armar populações historicamente oprimidas mundo afora, o personagem despertou simpatia do público ao ponto de instigar a publicação de artigos como *Dois Panteras Negras* (ŽIŽEK, 2018), *The Tragedy of Erik Killmonger* (SERWER, 2018) e *Black Panther: Killmonger was right*

¹¹² "Ra's al Ghul is a shadowy, bearded figure with an Arabic name who hides out in the mountains of Asia."

(ADELOWOKAN, 2018), que defendem a posição do vilão como mais válida que a do herói. Os produtos estampados com “*Killmonger Was Right*” lançados no rastro do filme atestam o nível de empatia que o personagem despertou no público (FIGURA 64). O clichê “terrorista de um, libertador de outros” parece especialmente válido nesse caso.



FIGURA 64 – “Killmonger Was Right”.

FONTE: <https://www.freedomdesign.com/>

É possível então notar que vilões idealistas tensionam convenções morais a partir de suas prioridades. Ao fazerem isso, levam o espectador, ainda que de forma momentânea e superficial, a questionar estruturas morais normativas. Seria aceitável conduzir uma cidade à autodestruição para interromper a perpetuação do sofrimento humano naquele local? Seria válido empregar artimanhas, mentiras e assassinato para impedir que a espécie humana siga destruindo os oceanos, como faz o rei Orm em *Aquaman* (2018)?

Essa questão é soletrada pelo vilão de *Homem de Aço* (2013). Como todos os kryptonianos de sua geração, o General Zod foi criado para executar uma função determinada por seus caracteres genéticos: a de chefe militar, conquistador e

defensor dos interesses de sua civilização. Zod dedicou sua vida a isso com fanatismo, e mesmo depois de ser exilado de Krypton, ele sai em busca de um lar para o que resta de seu povo ao descobrir que o planeta foi destruído (FIGURA 65)



FIGURA 65 – “Nós poderíamos ter construído uma nova Krypton nessa imundície.”

FONTE: *Homem de Aço* (Zack Snyder, 2013)

O general resume seu *modus operandi* e suas motivações em um clássico “discurso de vilão”¹¹³ (FIGURA 65), quando seu projeto de remodelar a Terra como uma nova Krypton é frustrado pelo Superman:

“Nós poderíamos ter construído uma nova Krypton nessa imundície, mas você preferiu os humanos a nós. Eu existo apenas para proteger Krypton. Esse é o único propósito pelo qual eu nasci, e cada ação que eu pratico, não importa quão violenta ou cruel, é em nome do bem maior para o meu povo. E agora eu não tenho povo. Minha alma – isso é o que você tirou de mim!” [tradução minha].¹¹⁴

É interessante observar que a trajetória descrita por Zod, se vista de outro ponto de vista que não o dos habitantes da Terra, poderia ser a de um herói trágico,

¹¹³ O discurso longo e dramático do vilão em meio à ação é uma convenção amplamente difundida, que foi inclusive parodiada em *Shazam* (2019), quando o Dr. Silvana se dirige ao herói de forma ameaçadora, mas ambos estão suspensos no ar e separados por quilômetros, de modo que nenhuma palavra pode ser ouvida com nitidez.

¹¹⁴ We could have built a new Krypton in this squalor, but you choose the humans over us. I exist only to protect Krypton. That is the sole purpose for which I was born, and every action I take, no matter how violent or how cruel, is for the greater good of my people. And now, I have no people. My soul – that is what you have taken from me!

que falha em sua busca pessoal, apesar de promover grandes esforços e passar por várias provações. Sua narrativa poderia também ser comparada à de tantos líderes militares celebrados historicamente, apesar de ações inegavelmente violentas, como Alexandre Magno, Genghis Khan e Ernesto “Che” Guevara.

Assim como Zod, Thanos, o vilão de *Vingadores: Guerra Infinita* (2018), acredita na correção de seu projeto. Apresentado como o último membro vivo da espécie que governava o planeta Titã, ele postula que a superpopulação está na raiz de todo o sofrimento que aflige o universo, uma argumentação curiosamente próxima daquela defendida em 1798 pelo pensador Thomas Malthus no livro *Ensaio Sobre a População*. Para o “Titã Louco”, como é apelidado o vilão, a única solução para essa circunstância seria a eliminação de metade de toda a vida no universo.

Para concretizar sua tarefa, Thanos parte em busca das Joias do Infinito, gemas tão antigas quanto o próprio universo e capazes de conter poderes inimagináveis, a fim de reuni-las e empregá-las como motor para sua arma de destruição em massa: a Manopla do Infinito. Para conseguir as Joias, ele cria um imenso exército de escravos e ceifa várias vidas, inclusive a de Gamora, sua filha adotiva. As joias foram usadas individualmente como dispositivos narrativos em filmes anteriores do MCU, de modo que sua utilização pelo vilão amarra diversas tramas com um desfecho marcadamente sombrio.

Assim, quando ele concretiza seu plano nos minutos finais de *Guerra Infinita*, sente-se em paz consigo mesmo (FIGURA 66).



FIGURA 66 – Satisfeito, Thanos repousa.

FONTE: *Vingadores: Guerra Infinita* (Antony e Joseph Russo, 2018)

Para Thanos, o genocídio perpetrado por ele foi um gesto supremo de misericórdia, e como tal merece a gratidão de todo o universo, especialmente diante de todos os sacrifícios que ele fez para cumprir sua missão benevolente. Como expus no quarto capítulo, anti-heróis são relativamente comuns no gênero, incluindo personagens populares, como Batman e Deadpool, heróis com metas nobres que se valem de meios reprováveis. Os vilões idealistas parecem ser versões hiperbólicas desse clichê. Tendo isso em vista, penso que o termo “anti-vilão”, embora não convencional, seria útil para descrevê-los.

Simpatias à parte, vilões são vilões, e a parte que lhes cabe, geralmente, é a derrota. Em um gênero fílmico no qual a força é o caminho mais curto e comum para a resolução de problemas, é de se esperar que a vitória pela força valide o vencedor, independente de quão justificado o vilão possa parecer. Há, contudo, vilões que tornam os limites maniqueístas convencionais ainda mais nebulosos. O próximo tópico trata dessa categoria.

5.5 “Confie na minha fúria”: os vilões “vira-casacas”

Tradicionalmente, a morte, o encarceramento ou o ostracismo são os destinos que aguardam os vilões. Há, convencionalmente, uma satisfação narrativa na punição dos malfeitores, e nesse ponto o filme de super-herói não se distancia significativamente de outras tradições cinematográficas *mainstream*. Nas palavras de Alsford (2006, p. 55):

Apesar de nossas frequentemente professas sensibilidades liberais que nos inclinam a falar de justiça e reabilitação e até mesmo de redenção como maneira primária de lidar com indivíduos criminosos e antissociais, os heróis de nossa imaginação falam com outra voz. Seja Robin Hood finalmente cravando sua espada em Guy de Gisborn, ou Van Helsing finalmente empalando o Conde Drácula, ou Luke Skywalker destruindo o maligno Imperador e sua Estrela da Morte, ou James Bond explodindo o vilão para fora de seu covil secreto, o efeito é sempre o mesmo – uma vibrante celebração da plateia¹¹⁵

¹¹⁵ In spite of our often professed liberal sensibilities that prompt us to speak of justice and rehabilitation and even redemption as the primary mode of dealing with criminal and anti-social individuals, the heroes of our imagination speak with a different voice. Whether it be Robin Hood finally thrusting his sword into Guy of Gisborn, or Van Helsing finally staking Count Dracula, or Luke Skywalker destroying the evil Emperor and his Death Star, or James Bond

Entretanto, saídas sem apresentam. É comum que a moralidade dos super-heróis invoque a necessidade de deixar espaço para a possível de redenção do antagonista. De um ponto de vista ético, isso se dá porque há que se ter fé na humanidade; de um ponto de vista comercial, porque um vilão morto é um vilão desperdiçado, impossível – ou quase – de se utilizar em produções futuras, inclusive repaginado como herói. A convenção do personagem “vira-casacas” parece ser tão antigo quanto a narrativa de aventura. O já mencionado Enkidu, o antagonista inicial e coadjuvante mais presente da *Epopéia de Gilgamesh*, é apresentado inicialmente como um oponente do herói titular, sendo enviado pelos deuses para confrontá-lo e acabar com seu reinado tirânico sobre a cidade de Uruk. Quando o confronto ocorre, Enkidu se torna um companheiro inseparável para Gilgamesh, e este começa a mudar sua postura diante da vida, convertendo-se progressivamente em um indivíduo mais virtuoso.

Enkidu foi o primeiro de uma extensa tradição de personagens flutuantes. Um exemplo célebre é o personagem-título de *Morgante*, um romance de cavalaria escrito pelo italiano Luigi Pulci no final do século XV. Nessa narrativa, o gigante Morgante tenta atacar um mosteiro e é parado pelo lendário paladino Rolando, que o converte ao cristianismo, de modo que o gigante passa a segui-lo como um leal companheiro. Pode-se notar um tema nestes casos precedentes: a domesticação do monstro. Tanto Enkidu quanto Morgante são seres selvagens, versões corporificadas dos aspectos mais terríveis e elementares de uma natureza incontrollável. Entretanto, quando trazidos para a civilização ou para o seio da moral cristã, suas forças se tornam lícitas, e podem ser canalizadas para o bem. Se o vilão, em seu estado mais nitidamente manifesto, é um afloramento da besta interior, o “vira-casacas” é uma “besta domesticada”.

O clichê guarda muitas possibilidades, como impedir que um antagonista carismático e querido pelo público seja desperdiçado com um destino tão ignóbil como a morte ou o cárcere. O artifício pode ainda servir para dar ao universo da história uma sensação mais aguda de complexidade, ou então para veicular por meio do desfecho da história um tema rousseauiano, argumentando que bondade é um valor

blowing up the villain in his secret lair, the effect is always the same – a rousing cheer from the audience.

essencial ao ser humano, e que nenhum indivíduo corrompido está além da salvação, conforme será abordado adiante.

Personagens podem sempre mudar seu posicionamento, colocando-se a princípio contra um herói, mas convertendo-se em aliados antes que se encerre o filme, de modo a introduzir uma reviravolta na trama. Em franquias extensas, como o MCU, essa mudança pode ocorrer entre um filme anterior e um posterior, a fim de: 1) surpreender ou chocar os espectadores, 2) intensificar o drama da narrativa; e/ou 3) reduzir a previsibilidade da trama. A sensibilização do vilão pode ser uma via para o trânsito. O exemplo mais antigo de alguma forma de flutuação do tipo entre os filmes listados nesse trabalho, é o Sr. Frio de *Batman e Robin* (1997). Embora seja predominantemente um vilão caricato, nos últimos momentos do filme ele mostra sinais de arrependimento e se dispõe a ajudar os heróis.

A aparição de um inimigo comum é uma motivação mais evidente para a oscilação de um vilão para o campo do herói. É válida aqui a máxima “o inimigo do meu inimigo é meu amigo”. Em *Homem-Aranha 3* (2007), por exemplo, Harry Osborne se une ao Homem-Aranha para enfrentar dois outros vilões: o Homem-Areia e Venom (FIGURA 67). Em *Deadpool 2* (2018), Cable é apresentado inicialmente como o antagonista primário do filme, até que ele e o herói se juntam para conter a ameaça representada por Firefist e Fanático. O próprio Firefist, um adolescente deslocado em busca de aceitação e de um amigo leal, muda seu posicionamento em relação ao herói diversas vezes. Exposta essa questão, a dinâmica do “vira-casacas” parece se apresentar de forma mais efetiva em franquias mais extensas, que possuem um tabuleiro amplo para mover suas peças, alimentando ou frustrando expectativas de longa duração do público em relação a personagens específicos. Conforme indiquei anteriormente, Magneto é um personagem muito oscilante, ora se colocando como o principal antagonista dos heróis da franquia *X-Men*, ora aliando-se a eles contra uma ameaça comum, como William Stryker, um militar que dedicou sua vida a solucionar o “problema mutante”, e Bolivar Trask, um engenheiro que desenvolve as sentinelas caçadoras de mutantes.



FIGURA 67 – Homem-Aranha e Harry Osborn unem forças.

FONTE: *Homem-Aranha 3* (Sam Raimi, 2007)

O MCU introduziu três casos notáveis de personagens do tipo em sua meganarrativa: Loki, Bucky Barnes e Yondu Udonta. Todos são antagonistas em suas primeiras aparições no universo, convertendo-se em aliados dos heróis em filmes posteriores. Loki, em particular, merece atenção, tendo aparecido em um grande número de filmes, e sempre como uma carta curinga: vilão “disfarçado” em *Thor* (2011), vilão declarado em *Os Vingadores* (2012), aliado de ocasião em *Thor: O Mundo Sombrio* (2013) e *Thor: Ragnarok* (2017), terminando como herói trágico e se sacrificando ao enfrentar Thanos em *Vingadores: Guerra Infinita* (2018) (FIGURA 68).

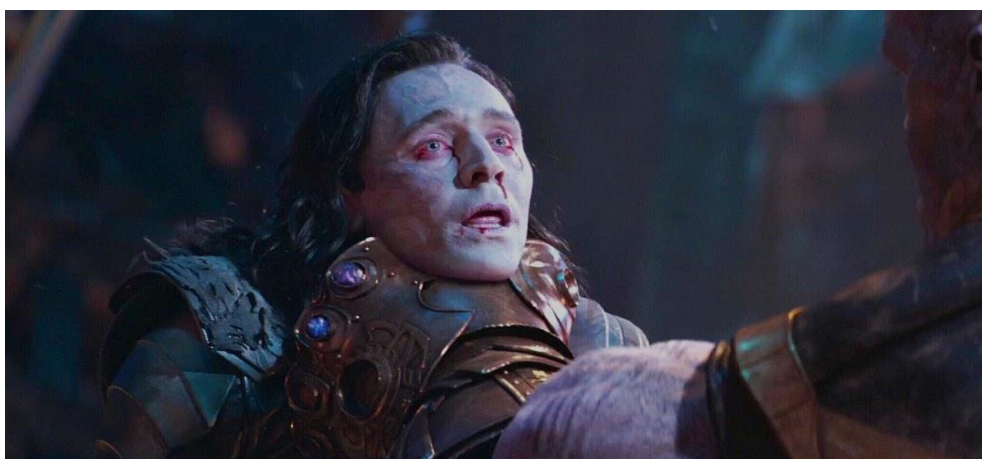


FIGURA 68 – Thanos mata Loki.

FONTE: *Vingadores: Guerra Infinita* (Antony e Joseph Russo, 2018)

Como tratei brevemente nos parágrafos anteriores, ao apreciar a trajetória do personagem ao longo de vários filmes, o espectador tem a oportunidade de constatar que, apesar de movido por motivações frequentemente egoístas, ele não é uma entidade monocromática, mas alguém identificável, capaz de despertar empatia e de se arrepender de seus erros passados.

Essa trajetória de oscilações no arco de um personagem, do momento em que é apresentado ao público até sua morte, produz uma figura, de certo modo, mais humana, suscetível a tentações, recaídas e falhas de caráter que não costumam acometer os heróis padrão na mesma medida. Loki e Yondu, ainda que menos convencionalmente “heroicos” que os protagonistas com os quais dividem a tela, são mais vulneráveis e têm histórias pessoais torturadas, mas também possuem características marcantes e são colocados em situações que os apresentam como alívio cômico.

Yondu Udonta, embora apareça apenas nos dois filmes protagonizados pelos Guardiões da Galáxia, é submetido a um tipo de matização semelhante a Loki. Quando é introduzido no primeiro filme, ele parece estar tão somente interessado em se vingar do herói, Peter Quill, por seu comportamento traiçoeiro. Entretanto, isso não impede que os dois se aliem no final para enfrentar um inimigo comum. No segundo filme, porém, é revelado que Udonta cuidou de Quill desde a infância para que ele eventualmente ajudasse Ego, seu pai biológico, a conquistar o universo. Ao fim, Yondu e o protagonista não apenas se unem para vencer Ego, como reconhecem que há entre eles um vínculo de pai e filho adotivos, o que complica a singela narrativa de um mercenário egoísta.

Bucky Barnes, por sua vez, não é usualmente empregado como alívio cômico, mas tem em comum com os outros dois o fato de ser um personagem modelado por um passado turbulento. O público frequentemente o vê através dos olhos de Steve Rogers, o Capitão América, que alimenta fortes sentimentos pelo personagem, estando disposto a confrontar outros super-heróis para defender seu amigo. Assim, o personagem é fragilizado e as relações do universo ao seu redor se tornam mais complexas.

São, à semelhança de exemplos mais tradicionais, forças selvagens domesticadas e exploradas agregadas ao campo dos heróis. Olhando deste modo, ou seja, do ponto de vista das narrativas mais extensas, é possível afirmar que os três

personagens descrevem uma trajetória de redenção. Em um gênero aparentemente marcado por um modelo caricato de maniqueísmo, é um caminho inevitável, mas não uma rota sem saída.

Como observei previamente, há algo de rousseauiano acerca deste modo de imaginar a realidade. O filósofo iluminista francês Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) postulou que o ser humano que se encontra mais próximo da natureza é aquele que se constitui como um ser mais forte, sadio e distante de práticas que poderiam lhe trazer males.

(...) a maioria dos nossos males são nossa própria obra e os teríamos quase todo evitado, se conservássemos a maneira de viver simples, uniforme e solitária que nos era prescrita pela Natureza. [...] Quando se pensa na boa constituição dos selvagens, pelo menos dos que não perdemos com nossos lícores fortes, quando se sabe que não conhecem quase outras doenças a não ser as feridas e a velhice, é-se levado a crer que se faria, facilmente, a História das doenças humanas seguindo a das sociedades civilizadas. (ROUSSEAU, 1999, p. 35)

Neste sentido, a tese do pensador francês sobre as relações entre ser humano e sociedade se opunha àquelas formuladas por pensadores anteriores, como Thomas Hobbes (1588-1679), que percebia o gênero humano como naturalmente inclinado para o conflito e, portanto para o mal, sendo a sociedade de controle e o tolhimento das liberdades a única forma de impedir uma eterna guerra de todos contra todos (BLACKBURN, 1997, p. 185). Em outras palavras, na perspectiva de Rousseau, é justamente a vida em sociedades mais complexas, nas quais é ampla e variada a oferta de vícios e comodidades, que produz seres humanos doentios, indolentes e covardes. O homem seria, portanto, naturalmente inclinado a ser bom.

Com efeito, se os universos super-heroicos podem apresentar antagonistas caracterizados como “bestas incontroláveis” ou seres irremediavelmente maus, como o Coringa foi representado repetidamente, não faltam exemplos de personagens que reavaliaram seus posicionamentos e se alinharam com os heróis. A volubilidade de Loki, que é inclusive satirizada em *Thor: Ragnarok* (2017), quando Thor diz a seu irmão que ele simplesmente não é digno de confiança, acaba por adquirir tons de tragédia, quando o personagem dá sua vida para desafiar o Titã Louco.

Como mencionei previamente, personagens “vira-casacas” não são uma exclusividade dos filmes super-herói, mas o gênero certamente se beneficia do clichê com frequência. Sua principal potencialidade como recurso é conceder variedade a cenários que podem facilmente tornar-se excessivamente convencionais. De certa forma, o tópico seguinte explora outra forma de suplantar as fórmulas super-heroicas, ou ao menos de reduzir seu desgaste junto ao público.

5.6 “Nossa força incita desafio. Desafio incita conflito”: a escalada de poder dos vilões no cinema

Manter o interesse dos públicos em um gênero que dá grande importância ao espetáculo pode ser uma tarefa difícil. A manutenção de uma iconografia da grandiosidade demanda a constante superação dos banquetes visuais oferecidos em anos anteriores. Uma forma de lidar com isso é aumentar progressivamente o poder dos vilões – ou aumentar o número de vilões na tela.

Claro, tramas com mais de um vilão não são um fenômeno recente no gênero. O segundo filme do Superman, lançado em 1980, já colocava os três kryptonianos renegados contra o herói. Enquanto isso, todos os filmes protagonizados pelo Batman a partir do segundo da lista contemplada por este trabalho contaram com ao menos dois vilões cada. A questão é racionalizada em *Batman Begins* (2005), ao final do qual há um diálogo entre o Homem Morcego e seu aliado policial, o Tenente Gordon. A ameaça foi contida por ora, mas Gordon expressa preocupação acerca de ameaças futuras, as quais, ele presume, podem ser motivadas pela própria existência do herói.

Jim Gordon: E a escalada?

Batman: Escalada?

Jim Gordon: Nós começamos a carregar armas semiautomáticas, eles compram automáticas. Nós começamos a usar kevlar, eles compram munição perfurante.

Batman: E?

Jim Gordon: E você está usando uma máscara e pulando dos telhados. Agora, veja esse cara.

[mostrando uma pasta]

Jim Gordon: Assalto à mão armada, homicídio duplo, tem um gosto pelo dramático, como você. Deixa um cartão de visitas.

[mostra ao Batman um saco plástico de evidências com uma carta curinga]

Batman: Vou investigar.¹¹⁶ (BATMAN BEGINS, 2005, tradução minha)

No diálogo, o policial apresenta a tese de que a criminalidade está sempre tensionando os limites impostos pelas autoridades, e que cada avanço torna o confronto ainda mais acirrado (FIGURA 69).



FIGURA 69 – A carta curinga e a escalada.

FONTE: *Batman Begins* (Christopher Nolan, 2005)

Deste modo, a emergência de um vigilante mascarado há de atrair ameaças progressivamente maiores, a começar pela emergência do Coringa, prenunciada nessa cena e concretizada no filme seguinte da saga: *O Cavaleiro das Trevas* (2008). Se o Coringa é tratado na segunda película como uma resposta natural à existência

¹¹⁶ Jim Gordon: What about escalation?

Batman: Escalation?

Jim Gordon: We start carrying semi-automatics, they buy automatics. We start wearing Kevlar, they buy armor piercing rounds.

Batman: And?

Jim Gordon: And, you're wearing a mask and jumping off rooftops. Now, take this guy.

[pulling out a file]

Jim Gordon: Armed robbery, double homicide, has a taste for the theatrical, like you. Leaves a calling card.

[shows Batman a plastic evidence bag containing a Joker card]

Batman: I'll look into it.

do Batman, o vilão do último filme da saga, Bane, representa o pico na ascensão de vilania da série, um indivíduo que não só tem um plano sinistro e uma tropa de asseclas para levá-lo a cabo, como é mais motivado e fisicamente mais forte que o herói. Isso faz com que, em comparação aos demais, a produção de 2012 assuma contornos de um filme catástrofe.

Assim, é de se esperar que continuações, especialmente em franquias extensas, contem com um número maior de vilões ou com ameaças progressivamente mais poderosas. Um vislumbre inicial sugere que essa dinâmica atende o propósito de incrementar o desafio que precisa ser encarado pelo herói, ampliando as expectativas do público e aumentando a recompensa do espetáculo. Entretanto, há também a questão do mercado que pode ser explorado a partir da ampliação do rol de personagens: *spin-offs*, *crossovers*, séries televisivas e romances derivados dos filmes, jogos eletrônicos e mercadorias diversas.

Essa tendência ao inchaço da vilania nos filmes de super-heróis é generalizada. Na franquia *X-Men*, como já expliquei anteriormente, é possível observar como a escala da ameaça em filmes mais recentes é significativamente mais grandiosa que nos primeiros. Comparemos, por exemplo, as habilidades dos três capangas de Magneto em *X-Men* (2000), Groxo, Mística e Dente-de-Sabre, com as dos “cavaleiros” de *X-Men: Apocalipse* (2016). O objetivo de Magneto no filme de 2000, por sua vez, é induzir mutações nos principais líderes mundiais reunidos em Nova York. Não se pode dizer que seja um esquema modesto, mas ele nitidamente empalidece em dimensão se comparado ao plano do mutante Apocalipse de livrar a terra dos não-mutantes. A escala do confronto sempre foi fabulosa, mas com o passar dos anos tende a atingir níveis cataclísmicos de destruição.

No contexto do MCU, os filmes da série *Vingadores* expressam essa dinâmica com grande efetividade, reunindo heróis que protagonizam suas próprias sagas contra vilões mais e mais ameaçadores, de Loki com seu exército de chitauri, passando por Ultron, capaz de se multiplicar prodigiosamente, a Thanos, de poderes – e ambições – aparentemente ilimitados. Conforme expus anteriormente, o MCU foi inaugurado com *Homem de Ferro* (2008), e desde então já conta com 23 produções de longa-metragem. Somente a série *Vingadores* conta em si com 4 filmes, os quais atuam como pontos de conexão com as demais películas, recorrendo a recursos como o desenvolvimento de tramas compartilhadas e participações especiais. As cenas pós-

créditos exibidas ao fim da projeção são também um componente importante para conectar as histórias – as quais se tornaram um clichê tão recorrente no gênero que vieram a ser parodiadas em *Guardiões da Galáxia Vol. 2*, que apresenta 5 cenas do tipo, e em *Homem-Aranha: De Volta Ao Lar*, cuja última cena consiste tão somente em um discurso edificante do Capitão América sobre a virtude da paciência.

Enquanto isso, ampliam-se também os universos. A escalada de poder é também uma escalada narrativa e geográfica. Mundos constantemente em expansão são certamente mais capazes de comportar novos componentes. No caso do MCU, que após dez anos de existência atingiu substancial elaboração narrativa, desdobrando-se em nações ocultas, sociedades extraterrestres, impérios interplanetários, ruínas de civilizações extintas e planos extradimensionais – uma vasta gama de possíveis campos de batalha para confrontos épicos entre os arautos da luz e das trevas.

Um dos critérios básicos para a definição do super-herói é sua postura ativa na luta contra o mal. O herói, afinal, se caracteriza principalmente pelas ações de salvar e proteger os inocentes contra ameaças malignas, suprimindo ou destruindo essas ameaças. Resta, assim uma pergunta crucial, talvez uma das mais críticas para este trabalho como um todo: o que significa ser o vilão em um mundo tão densamente povoado por super-heróis quanto o cinema hollywoodiano das últimas quatro décadas?

Bem, certamente o mal é relativo, o que torna também o próprio conceito de heroísmo relativo. O filme narrativo, mesmo quando tece universos fantásticos governados pela magia ou por tecnologias futuristas e extraterrestres, trabalha com temas que são familiares aos públicos frequentadores das salas de cinema. Por espetaculares ou improváveis que sejam, Gotham, Asgard e Wakanda refletem medos, ansiedades e aspirações de algum modo rastreáveis às realidades dos espectadores, ou as narrativas que as englobam não desfrutariam de tamanho sucesso. O bem e o mal cinematográfico são, afinal de contas, reflexos, ressonâncias, ou pelo menos migalhas, dos valores englobados pelos imaginários de produtores e potenciais públicos.

De certa forma, é possível observar que a moral super-heroica, em seu nível menos complexo, equaliza o bem com os valores compreendidos como positivos no imaginário estadunidense, de maneira que o mal é equiparado às ameaças externas

a tais valores. É certamente perceptível que há uma variedade de heróis revestidos com trajes carregando as cores e formas da bandeira dos EUA. Como indica Alsford (2006, p. 50-51):

Enquanto heróis como o Superman – junto de outros heróis de quadrinhos que vestem tons de Vermelho, branco e azul, envelopando-se assim na bandeira – claramente possuíram uma alteridade da qual seu poder era derivado, eles também exibiram uma falha fatal que comprometeu sua imparcialidade transcendental – o nacionalismo.¹¹⁷

Dentre estes valores, a liberdade individual é um dos mais frequentemente invocados, mas o capitalismo também é de primeira importância. Duas das figuras mais proeminentes do cinema de super-herói são dois bilionários admiráveis, Tony Stark (o Homem de Ferro) e Bruce Wayne (o Batman), e seu empreendedorismo individualista é celebrado em vários momentos, como quando Stark afirma ter “privatizado a paz mundial” em *Homem de Ferro 2* (2010) e quando o capitalismo paternalista e filantropo da família Wayne é apontado como o eixo da ordem social em *Gotham* na franquia dirigida por Christopher Nolan.

Todas as ameaças externas à manutenção desses valores são eminentemente más, assumindo principalmente a forma de terroristas estrangeiros, como a organização dos 10 Anéis e a Liga das Sombras, ou de nefastas figuras estrangeiras, como o General Ludendorff em *Mulher-Maravilha* (2017) e a HIDRA, que antagoniza o Capitão América na 2ª Guerra Mundial, perpetuando-se até a contemporaneidade e se infiltrando no governo dos EUA.

Mais ainda do que o capitalismo e a liberdade individual, a defesa da ordem social é fundamental. Ainda que apresente falhas visíveis, o *status quo* precisa ser mantido, mesmo que ao custo de mentiras, como ocorre no fim de *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (2008). Em *Pantera Negra* (2018), por exemplo, bem e mal são delineados principalmente a partir de uma lógica legalista: aqueles que estão com

¹¹⁷ While heroes such as Superman – along with all the other comic heroes who donned red, white and blue spandex, thus wrapping themselves in the flag – clearly possessed an otherness from which their power was derived, they also exhibited a fatal flaw which would ultimately compromise their transcendental impartiality – nationalism.

T'Challa, o rei legítimo, são heróis; aqueles que se alinham com Killmonger, o usurpador, são vilões.

Em *Aquaman* (2018), curiosamente, ocorre o contrário, esperando-se que o público esteja com o pretendente alternativo, Arthur, e não com o rei estabelecido, Orm (FIGURA70). Isso ocorre, neste caso porque os planos de Orm envolvem unir os povos atlantes contra os habitantes da superfície, e embora o ataque possa ser justificado em vista da poluição dos oceanos pela espécie humana, parece ser norma que vidas humanas tenham maior valor que outras, de animais ou atlantes. Pela mesma lógica, a moral exposta em *Homem de Aço* (2013) dá prioridade às vidas humanas em relação às dos kryptonianos.



FIGURA 70 – Rei Orm em seu trono.

FONTE: *Aquaman* (James Wan, 2018)

Ou seja, o mal encontra-se aqui em um delicado equilíbrio entre a manutenção da vida humana, a manutenção do *status quo* e a manutenção de valores caros às culturas judaico-cristãs, especialmente no contexto estadunidense. É possível observar a tensão entre estes extremos nos dois filmes da lista que colocam heróis uns contra os outros: *Batman vs Superman* (2016) e *Capitão América: Guerra Civil* (2016).

Em *Batman vs Superman*, Batman se preocupa tanto com a vida humana, que trama contra o Superman porque julga que o kryptoniano é poderoso demais e não é digno de confiança. Ao fazer isso, ele nega ao Superman seu direito de existir e agir

como um herói, por acreditar que sua vida e sua liberdade são ameaças às vidas e liberdades de todos. Por outro lado, o Superman representa o *status quo*, a única arma da Terra capaz de confrontar ameaças monstruosas. Ao final do filme, as ações do Homem Morcego enfraquecem o Superman e este morre nas mãos de Apocalipse. De certa forma, dado o desfecho, Batman acaba assumindo um papel de vilão, embora ele se veja como o herói. Seu plano de matar o Superman, por sua vez, assume os matizes de um crime de ódio, motivado mais por desconfiança do que por evidências: o super-herói kryptoniano, ao seu olhar, é principalmente um “estrangeiro perigoso”.

Em *Capitão América: Guerra Civil*, por sua vez, o confronto se dá entre os valores defendidos pelo Capitão América e pelo Homem de Ferro, que podem ser sintetizados como um debate que opõe liberdade do indivíduo e segurança da coletividade. Para o primeiro, os heróis devem ter seu direito de agir preservado, ainda que isso gere grandes danos colaterais e vítimas inocentes. Para o segundo, a existência dos heróis deve ser condicionada por instâncias de controle, como o Acordo de Sokovia (FIGURA 71).



FIGURA 71 – O Acordo de Sokovia.

FONTE: *Capitão América: Guerra Civil* (Anthony e Joseph Russo, 2016)

O núcleo do conflito, portanto, é a seguinte questão: o que é mais valioso e deve ser preservado, a liberdade de alguns ou a segurança de todos? Ao final do filme, quando Tony Stark abandona completamente seus ideais apenas para obter vingança, resta claro que heróis seguirão sendo o que são e fazendo o que fazem,

independente das implicações desse modo de agir para o mundo como um todo. Dado o lugar privilegiado ocupado pelos super-heróis no cinema contemporâneo, este panorama certamente ainda gerará muitas discussões sobre a ética do poder na ficção.

Os dois filmes relativizam e complicam a visão maniqueísta mais convencional no gênero, embaralhando os critérios para o estabelecimento de diretrizes morais evidentes. Os protagonistas não são estritamente heroicos, podendo inclusive ser interpretados como vilões, dependendo do olhar que recai sobre as produções. Observa-se aqui uma tendência: ao mesmo tempo que surgem anti-heróis de sucesso como *Deadpool* e *Venom*, definidos por seus métodos violentos e métodos questionáveis, heróis já estabelecidos, como *Batman* e *Homem de Ferro*, adquirem matizes problemáticos. Seus filmes ainda podem ser apreciados pelo espetáculo que proporcionam, pela riqueza de cores, explosões e acrobacias, mas o assombro visual dos deuses de capa vem acompanhado de inseguranças, questionamentos e dilemas morais. Na via oposta, como pude constatar no presente capítulo, a tendência é que os vilões também se apresentem como personagens progressivamente mais complexos. Enquanto ser um criminoso inveterado com algum charme diabólico era o bastante para as primeiras encarnações cinematográficas de *Lex Luthor* e *Coringa*, exige-se que os antagonistas mais recentes sejam humanos, identificáveis e motivados.

Essa dinâmica se apresentou de maneira mais evidente com o recente lançamento de *Coringa* (Todd Phillips, 2019). Construído como uma espécie de drama de formação do personagem titular, com um tom majoritariamente naturalista, *Coringa* se apresenta como um peculiar caso de “filme de super-herói sem super-herói”. Embora repleto de referências ao universo do *Batman*, a produção se volta completamente para a narrativa da transformação do protagonista, Arthur Fleck, naquele que é talvez o mais icônico vilão do gênero.



FIGURA 72 – Um novo Coringa.
FONTE: *Coringa* (Todd Philips 2019)

Se, ao longo da maior parte de sua história, os filmes de super-heróis se notabilizaram pelo forte apelo ao maniqueísmo, descortinando diante do público confrontos de opostos absolutos, bom e mau, belo e grotesco, *status quo* e desordem, os limites são cada vez mais borrados. Progressivamente, os valores subjetivos entram em atrito com percepções outrora bem estabelecidas de certo e errado. O ponto de vista, mais do que nunca, é crucial. Nesse cenário, todos podem ser heróis, assim como todos podem ser vilões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

“Eu queria salvar o mundo. Esse lugar lindo. Mas eu sabia tão pouco na época. É uma terra de beleza e maravilhas, que vale a pena amar em todos os sentidos. Mas quanto mais de perto você olha, maior é a escuridão fervendo em seu interior. E a humanidade? A humanidade é outra história.”

(Diana, *Mulher-Maravilha*, 2017)

Um indivíduo dotado de habilidades únicas se depara com um desafio. Tal como os heróis da antiguidade, ele precisa encarar um destino inescapável, mas não é mera peça no tabuleiro dos deuses: deve, em vez disso, tornar-se também uma divindade, um símbolo. Suas vestes serão a marca de seu status singular entre os mortais. Haverá de ser o arauto estrelado de força e de coragem, uma garantia de luta contra o mal que aflige os indefesos, desafiando a própria morte, impondo justiça aos tiranos e ruína aos monstros do submundo.

Este guerreiro confrontará as forças das sombras repetidas vezes, sua força vacilará, sua virtude será testada, seu valor simbólico será colocado em questão. Seguir-se-á uma torrente de frases de efeito, discursos ameaçadores, confrontos espetaculares. Inocentes morrerão e perdas serão lamentadas. Os soldados das trevas serão enjaulados, destruídos ou banidos. O herói se erguerá das cinzas da destruição como uma imagem áurea, um monumento à glória imorredoura buscada pela espécie humana.

Com relativamente poucas ressalvas, essa poderia ser uma descrição dramática das jornadas de Cristo, Mitra e Hércules, até o Capitão América e o Batman, por exemplo. Estes indivíduos redentores, carentes de redenção, reprimidos ou assumidamente paradoxais e pouco inclinados a pensarem acerca de si mesmos como heróis, estes agentes narrativos nos perseguem.

Os ciclos que favorecem, renovam ou sepultam os gostos artísticos vêm e vão, à medida que o público demanda, produzindo novos modelos de ficção, mas a presença do herói permanece uma constante, mesmo quando este cruza limites e se coloca

como um anti-herói. Os super-heróis estão entre os representantes mais jovens dessa tradição. Tendo surgido nos quadrinhos ao fim da década de 1930, estes personagens estão muito afastados de seus antecessores milenares no tempo e no espaço, mas ecoam, à sua maneira, a recorrência do culto heroico na experiência humana.

Começo minhas considerações finais com essa narrativa por avaliar que, se os gêneros não são estruturas tão porosas que se tornam desnecessárias para a apreciação estética e para a comunicação de temas, tampouco são discursos absolutos de formas inflexíveis. A fim de melhor discorrer sobre o tema, retorno aos objetivos específicos que propus no início deste trabalho:

1. delinear o conceito de super-herói em vista de sua configuração histórica nos quadrinhos e no cinema;
2. analisar especificidades comuns à iconografia dos filmes arrolados;
3. identificar convenções narrativas específicas destes filmes;
4. compreender as tessituras narrativas dos super-heróis e dos vilões destas narrativas e organizá-las em tipologias.

Tomando estes como fio condutor, pude concluir que estes personagens herdaram muito dos heróis mais antigos, mas também expressam um caráter singular. Isso não é paradoxal, pelo contrário: a exposição deste caráter único jaz na necessidade de reler e recriar, de dar novas tintas a velhos contos, buscando impregná-los de sentido para subseqüentes gerações de fruidores. Gêneros, afinal de contas, não surgem no vácuo, de forma gratuita e espontânea, mas emergem do gradual acréscimo de regras, vocabulários e floreios a um jogo já conhecido. Assim como caubóis e gângsteres, os super-heróis ocupam seu espaço na lista dos tipos hollywoodianos.

A identificação visual, a propriedade de poderes insólitos e o compromisso com a defesa de outros, isto é, o conjunto de características ao qual Coogan se referiu como MPI, já tão fundamental à definição do gênero nas histórias em quadrinhos, constituem o núcleo de um formato narrativo que cineastas, público e críticos já reconhecem como autônomo. A proximidade dos filmes que discuti ao longo de cinco capítulos a convenções isoladas da ficção científica, da fantasia e da ação, não basta para integrá-

los de forma satisfatória a qualquer um destes rótulos. Mesmo super-heróis tão distintos quanto Batman e Hulk têm mais em comum entre si do que teriam, separadamente, com os protagonistas de outras denominações genéricas, porque são pensados para atender a um público que reconhece suas convenções: estão imersos no mesmo campo expressivo, respondem às mesmas demandas gerais.

Após analisar a iconografia dos filmes de super-herói, pude avaliar que, começando em 1978, as produções aqui listadas consolidaram um núcleo de convenções visuais responsável pelo nível de espetáculo audiovisual esperado pelo público do gênero. O apelo sensorial de explosões, relâmpagos e seres impossíveis materializados pela magia da computação gráfica carrega consigo um chamado escapista para uma realidade na qual as limitações dos mortais dão lugar às habilidades estonteantes de deuses vivos.

Essas mesmas habilidades, contudo, não impedem tais deuses de enfrentarem a derrota e a morte, o que nuança o componente escapista. Talvez este seja, afinal, o drama central do filme de super-herói: alguma forma de limitação humana há de acometer até mesmo os deuses, afinal os humanos criam deuses à sua imagem e semelhança. Como apontado por Diana em *Mulher Maravilha* (2017):

Eu costumava querer salvar o mundo. Acabar com as guerras e trazer paz à humanidade. Mas então eu vislumbrei a escuridão que vive no interior da sua luz. Eu aprendi que dentro de cada um deles, sempre existirão ambos. A escolha eles devem fazer por si próprios – algo que nenhum herói jamais poderá derrotar. Eu toquei a escuridão que vivem em meio à luz. Vi o pior desse mundo, e o melhor dele.¹¹⁸

Percorrer este gênero é, assim, aventurar-se por um espelho distorcido e esperançoso de nossa própria realidade, com todas as angústias que lhe são próprias, em maior ou menor medida: universos de fantasia que nos dizem muito sobre o que lamentamos existir e o que gostaríamos que existisse. Ao longo do trabalho busquei

¹¹⁸ I used to want to save the world. To end war and bring peace to mankind. But then, I glimpsed the darkness that lives within their light. I learned that inside every one of them, there will always be both. The choice each must make for themselves - something no hero will ever defeat. I've touched the darkness that lives in between the light. Seen the worst of this world, and the best.

discorrer sobre a tessitura e o impacto dessas convenções, concluindo que o modo de pensar o espaço e a ação cênica exposto em tais filmes acaba por dirigi-los para a construção de mundos extraordinários, os quais são atrações em si tão importantes quanto a trama.

A fim de delinear as convenções narrativas recorrentes nas películas super-heroicas, descrevi as estruturas ficcionais mais ostensivamente repetidas do gênero, observando como elas são empregadas na etiologia dos heróis e de seus universos. Estes filmes desenvolvem a dinâmica de introduzir e expandir universos com frequência, de maneira que relatos de origem são uma constante, talvez seu cenário narrativo de maior importância. Afinal, a imersão do espectador em uma realidade permeada pelo incomum e pelo fabuloso exige explicações, ainda que estas sejam com frequência insólitas o bastante. Coloca-se aí o inevitável problema do equilíbrio entre a verossimilhança e o incrível que o gênero está sempre negociando.

Observei reiteraões no modo como heróis e vilões são representados no gênero, propondo categorias tipológicas a partir das quais eles possam ser pensados. O questionamento acerca da natureza estético-narrativa do bem e do mal no cinema super-heroico se revelou especialmente frutífero. Ao mesmo tempo que constitui um baluarte de uma visão de mundo maniqueísta, o gênero complica esse cenário produzindo heróis transgressores e vilões bem-intencionados. Pode-se notar uma cadeia de dualidades aqui: filmes maniqueístas, mas manchados com tintas de complexidade; grandiosos em escala, mas repletos de pequenos dramas humanos; aspirantes ao realismo enquanto buscam representar o fantástico; heróis repreensíveis; vilões amados; ansiedades sociais e políticas agudas muitas vezes ocultas sob figurinos pitorescos e falas cômicas.

Pois a experiência da apreciação no gênero fílmico super-herói carrega este caráter multifacetado: irreverente, porém passional, sequiosa por imagens e sons bombásticos, atores vestindo figurinos coloridos e enunciando frases de efeito, mas também pelo desejo de ser tocada de algum modo por sentimentos sinceros, pelo que há de mais modesto e familiar nos deuses da tela. Como ocorreu em 1978, com *Superman*, espera-se que o filme divirta, mas também que mostre que um homem é

capaz de voar, e que o ser humano falho e sofredor não desapareça sob o peso da capa e dos superpoderes.

Signo desse processo de complexificação das narrativas super-heróicas é o lançamento de *Coringa* (Todd Phillips, 2019), uma produção aparentemente isolada e não circunscrita no DCEU, cuja trama gira em torno de uma versão alternativa do clássico vilão das histórias do Batman. Trata-se de um estudo de personagem que explora as origens do palhaço criminoso, prescindindo da figura do Homem-Morcego. A existência de uma obra com esse tema e estrutura, um “filme de super-vilão”, ou um filme de super-herói sem super-herói, no qual o protagonista confronta a sociedade sem ser impedido por nenhum benfeitor de máscara e capa, sugere uma diversificação inesperada do gênero quando este emergiu na década de 1970, em meio à aurora dos *blockbusters*. Não é possível prever quais serão os próximos desenvolvimentos no horizonte das películas super-heroicas, mas há potencial para um cenário cada vez mais diversificado.

Missão, poderes e identidade, ou MPI. Essa é a tríade conceitual proposta por Coogan, à qual eu acrescentaria um segundo “1”: identificação. O super-herói deve ser identificável em dois sentidos: no mais literal, precisa ser visível, reconhecível, fácil de divisar entre tantos outros personagens de collant. Por outro lado, ele também precisa ser capaz de gerar identificação com o público, aqueles de nós que não desviam balas com as mãos ou incendiam objetos com os olhos. A premissa de *Coringa*, aliás, é justamente que qualquer pessoa, dadas as circunstâncias, poderia ser completamente transformada por um dia ruim

E quando as fraquezas físicas são raras ou inexistentes, resta o *pathos*: o desejo de Kal-El de ser humano, os vícios de Tony Stark, a solidão patológica de Bruce Wayne e Matt Murdock, a imaturidade de Peter Parker e Peter Quill, a ingenuidade de Diana Prince, o comportamento antissocial de Rocket Raccoon, o senso de inadequação de Steve Rogers, o despreparo de T’challa, a ira de Bruce Banner, a impulsividade de Thor, o passado manchado de sangue de Natasha Romanoff. Todo super-herói é, afinal, um monumento, mas todo monumento é marcado por alguma forma por erosão, rachaduras e danos provenientes de todas as fontes possíveis.

Explorei neste trabalho as formas internas e externas que, de acordo com o que pude constatar, melhor caracterizam o filme de super-herói, tornando-o uma construção fílmica única. Enquanto adaptam frequentemente lugares-comuns do cinema de ação, da fantasia e da ficção científica, essas produções guardam uma gama de singularidades. Trata-se, pois, de um modo de contar histórias que é demasiado conspícuo para ser agrupado com outros sem perder muito de seu sentido estético e histórico. Mais do que definições de manual, gêneros são definidos principalmente pelos usos que se fazem deles: os sucessos que desejam mimetizar, as ideias que veiculam, o público que se esforçam por construir e manter.

Gêneros têm ciclos vitais. Eles nascem, acumulam experiências, amadurecem, estabelecem cânones, se desgastam, perdem seu encanto junto ao público e, eventualmente, passam para o reino da nostalgia. O *western*, que outrora ocupou um posto privilegiado no cinema narrativo *mainstream*, manifesta-se atualmente em produções isoladas, tal como ocorre com os filmes de espião que tiveram seu auge no decurso da Guerra Fria. Os resultados dessa pesquisa indicam que o filme de super-herói constitui um gênero à parte, que responde às sensibilidades estéticas e temáticas de nossa época e vive o auge de sua maturidade – talvez até mesmo o início de seu declínio.

As obras do gênero, que é vasto diante de sua existência relativamente recente, incorporam elementos da comédia, do filme de amadurecimento, do filme de guerra e do filme catástrofe, entre outros, mas sempre como cenários auxiliares, colocados a serviço daquilo que se situa no primeiro plano: o herói e sua busca por um lugar no mundo. Possivelmente os super-heróis encontrarão também seu crepúsculo. Por hora, nos resta olhar para os céus das telas à procura da próxima maravilha a irromper pelas nuvens em um turbilhão de cores e raios. *Excelsior!*

REFERÊNCIAS

ADELOWOKAN, Seun. Black Panther: Killmonger was right. **Scooper News**. 26 fev. 2018. Disponível em: <<https://m.scoopernews.com/detail?newsId=577330>>. Acesso em: 13 Fev. 2019.

AGOSTINHO. **A Cidade de Deus**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.

ALLEN, Michael. Talking about a revolution. In: STRINGER, Julian (org.). **Movie Blockbusters**. Nova York: Routledge, 2013.

ALSFORD, Mike. **Heroes and Villains**. Waco: Baylor University Press, 2006.

ALTMAN, Rick. A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In: GRANT, Barry Keith (org.). **Film Genre Reader III**. Austin: University of Texas Press, 2003.

ALTMAN, Rick. **Film Genre**. Londres: BFI Publishing, 1999.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas: Papirus, 2006.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia**. São Paulo: Hacker, 2005.

BARKMAN, Adam. The Ring of Gyges, The Ring of the Green Lantern, and The Temptation of Power. In: DRYDEN, Jane; WHITE, Mark D. White (orgs.). **Green Lantern and Philosophy: No Evil Shall Escape this Book**. Hoboken: John Wiley & Sons, 2011.

BERARDINELLI, James. Green Lantern (United States, 2011). **Reelviews**, 17 Jun. 2017. Disponível em: <<http://www.reelviews.net/reelviews/green-lantern>>. Acesso em: 02 Jul. 2018.

BÍBLIA. **Bíblia de Jerusalém**. São Paulo: Paulus, 2002.

BOICHEL, Bill. Commodity as Myth. In: PEARSON, Roberta E.; URICCHIO, William (orgs.). **The Many Lives of the Batman**. Londres: Routledge, 1991.

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

BORDWELL, David. 1932: MGM invents the future (Part 1). **Observations on film art**. 8 Mar. 2015. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2015/03/08/1932-mgm-invents-the-future-part-1>>. Acesso em: 13 Fev. 2019.

BORDWELL, David. **Narration in the Fiction Film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David. **On The History of Film Style**. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

BORDWELL, David. Superheroes for Sale. In: BORDWELL, David; THOMPSON. **Minding Movies: Observations on the Art, Craft, and Business of Filmmaking**. Chicago: University of Chicago Press, 2011.

BORDWELL, David. The Art Cinema as a Mode of Film Practice. In: COHEN, Marshall; BRAUDY, Leo (orgs.). **Film Theory and Criticism: Introductory Readings**. Nova York: Oxford University Press, 1999, pp. 716-724.

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

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: An Introduction**, Nova York: Mc Graw-Hill, 2001.

BRANIGAN, Edward. **Narrative Comprehension and Film**. Nova York: Routledge, 1992.

BRAUDY, Leo. **The world in a frame: what we see in films**. Garden City: Anchor Books, 1977.

BROMBERT, Victor. **In Praise of Antiheroes: Figures and Themes in Modern European Literature**. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

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

BROWN, Jeffrey A. **The Modern Superhero in Film and Television: Popular Genre and American Culture**. Nova York: Routledge, 2017.

BUCKLAND, Danny. Soldiers who lost arms or legs appear in war films to lend realism to scenes. **Mirror**. 23 Set. 2017. Disponível em: <<https://www.mirror.co.uk/news/uk-news/soldiers-who-lost-arms-legs-11225096>>. Acesso em: 13 de Fev. de 2019.

BURCH, Noël. **Praxis do Cinema**. Lisboa: Editorial Estampa, 1973.

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

BUSCOMBE, Edward. The Idea of Genre in the American Cinema. In: GRANT, Barry Keith (org.). **Film Genre Reader III**. Austin: University of Texas Press, 2003.

CALASSO, Roberto. **The Marriage Of Cadmus And Harmony**. Nova York: Vintage International, 1994.

CALHOUN, John. Man Without Fear: Director of photography Ericson Core tackles Daredevil, a comic-book epic about a sightless superhero. **American Cinematographer**, Mar. 2003.

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

CAMPONEZ, Rita Daniela da Silva. **Batman: Sete décadas de histórias e de estórias. A evolução da imagem de um herói à luz das tendências de moda**. Tese de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Design de Moda, Faculdade de Arquitetura, Lisboa, 2010.

CANEVACCI, Massimo. **Antropologia do cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1984

CAVNA, Michael. Meet the ‘Justice League’ villain that does the most damage: Mr. CGI. **The Washington Post – Comic Riffs**, 17 Nov. 2017. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/comic-riffs/wp/2017/11/17/meet-the-justice-league-villain-that-does-the-most-damage-mr-cgi/>>. Acesso em: 02 de Jul. de 2018.

CAWELTI, John. *Chinatown* and Generic Transformation in Recent American Films. In: GRANT, Barry Keith (org.). **Film Genre Reader III**. Austin: University of Texas Press, 2003.

CERVANTES SAAVEDRA, Miguel de. **El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha**. México: Ignacio Cumplido, 1842.

CHAMBERS, Jack. Perceptual Realism. **Artscanada**, Out. 1969, 26, nos. 136–37, p. 7–13.

CHAMBERS, Jack. Perceptualism, Painting, and Cinema. **Art and Artists**, Dez. 1972, 7, no. 9, p. 29–33.

CLINE, William. **In the nick of time: motion picture sound serials**. Jefferson: McFarland, 1984.

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

COUCH, Aaron. 'Logan' Team on Dreaming Up a 'Laura' Spinoff and Finding the Drama in Wolverine's Goodbye. **Hollywood Reporter**, 24 Out. 2017. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/logan-hugh-jackman-laura-movie-recasting-wolverine-1051147>>. Acesso em: 22 de Jun. 2018.

CROUCH, David. The Historian, Lineage e Heraldry 1050-1250. In: COSS, Peter; KEEN, Maurice. **Heraldry, Pageantry and Social Display in Medieval England**. Woodbridge: Boydell Press, 2002.

CUNHA, Antônio Geraldo. **Dicionário etimológico da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Lexicon, 2012.

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

DAVIS, Blair. **Movie Comics: Page to Screen/Screen to Page**. Londres: Rutgers University Press, 2017.

DE JONG, Irene. **A Narratological Commentary on the Odissey**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

DIXON, Wheeler Winston; GRAHAM, Richard. **A Brief History of Comic Book Movies**. Londres: Palgrave Macmillan, 2017.

DOYLE, Arthur Conan. **Sherlock Holmes: A Study in Scarlet**. Londres: Headline Books, 2007.

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

EISENBERG, Eric. The Marvel Character Deadpool Legally Wasn't Able To Use, But Did Anyway. **CinemaBlend**. Disponível em: <<https://www.cinemablend.com/new/Marvel-Character-Deadpool-Legally-Wasn-t-Able-Use-Did-Anyway-112417.html>>. Acesso em: 09/04/2019.

FLORESCANO, Enrique. **The Myth of Quetzalcoatl**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1999.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas – Elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

FRYE, Northrop. **Anatomia da Crítica**. São Paulo: Cultrix, 1973.

FRYE, Northrop. The Romantic Myth. In: SALUSINSZKY, Imre (ed.). **Northrop Frye's Writings on the Eighteenth and Nineteenth Centuries, Volume 17**. Toronto: University of Toronto Press, 2005.

GAULT, Matthew. The Marvel Universe Bears the Scars of World War II: Marvel's heroes are still fighting yesterday's battles. **War is Boring**, 3 Mai. 2015. Disponível em: < <https://medium.com/war-is-boring/age-of-ultron-bears-the-scars-of-world-war-ii-93574a6fed92>>. Acesso em: 23/09/2018.

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

GILMORE, David D. **Monsters**: evil beings, mythical beasts, and all manner of imaginary terrors. Filadélfia: University of Pennsylvania Press, 2003.

GONÇALVES, Vilson André Moreira. Acima da cidade, uma gárgula em movimento: vislumbres do urbano em *Batman* de Tim Burton. **Razón y Palabra**, vol. 17, n. 80, 2012.

GONÇALVES, Vilson André Moreira. **Mise-en-scène em Gotham: Batman Begins de Christopher Nolan**. Tese de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2013.

GOSCINNY, René; UDERZO, Albert. **Os 12 Trabalhos de Astérix**. Rio de Janeiro: Record, 1976.

GOULEKAS, Karen E. **Visual Effects in a Digital World**. San Diego: Academic Press, 2001.

GREEN, Thomas A. **Folklore**: An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art. Volume 1. Santa Barbara: ABC-CLIO, 1997.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. **Histórias em Quadrinhos e Cinema**: adaptações de Alan Moore e Frank Miller. Curitiba: UTP, 2012.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. O artificial como estratégia mimética no projeto gráfico/cinemático de Frank Miller. **Revista Eco Pós**, vol. 18, n. 3, 2015.

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

HATFIELD, Charles et al. **The Superhero Reader**. Jackson: University Press of Mississippi, 2013.

HICKSON, Michael. A brief history of problems of evil. In: MCBRAYER, Justin; HOWARD-SNYDER, Daniel. **The Blackwell Companion to the Problem of Evil**. Maiden: Wiley-Blackwell, 2013.

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

HOUGHTON Mifflin Company. **Word histories and mysteries: from abracadabra to Zeus**. Boston: Houghton Mifflin Co., 2004.

HOWE, Sean. **Marvel Comics: A História Secreta**. São Paulo: LeYa, 2013.

HUGHES, Mark. 'Justice League' Was A Sad Failure In Studio Leadership. **Forbes**, 23 Mar. 2018. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/markhughes/2018/03/23/justice-league-was-a-sad-failure-in-studio-leadership/#521f1d975e5d>>. Acesso em: 13 de Fev. 2019.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. Nova York: Routledge, 2006.

HUTCHEON, Linda. HUTCHEON, L. **Uma teoria da paródia**. Lisboa: Edições 70, 1989.

HUVER, Scott. Jon Favreau on the Iron Man Franchise!. **Superhero Hype**, 12 Set. 2008. Disponível em: <<http://www.superherohype.com/features/97449-jon-favreau-on-the-iron-man-franchise>>. Acesso em: 22 de Jun. 2018.

JACKSON, Matthew. James Gunn posts thoughtful response to Jodie Foster's comments about blockbusters: 'spectacle films need a vision and heart'. **SyFy Wire**, 2. Jan. 2018. Disponível em: <<https://www.syfy.com/syfywire/james-gunn-response-jodie-foster-comments-about-blockbusters>>. Acesso em: 13 de Fev. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JESSER, J. D.; POURROY, J. **The Art and Making of The Dark Knight Trilogy**. New York: Abrams, 2012.

JOHNSON, J. K. The Countryside Triumphant: Jefferson's Ideal of Rural Superiority in Modern Superhero Mythology. In: **The Journal of Popular Culture**, 2010, Vol. 43, No. 4, pp. 720-737.

JONES, Alan. Batman. In: WOODS, Paul A. **O Estranho Mundo de Tim Burton**. São Paulo: LeYa, 2011, p. 77-95.

JOURNOT, M. T. **Vocabulário de Cinema**. Lisboa: Edições 70, 2009.

KADIROĞLU, Murat. "A Genealogy of Anti-hero". **Ankara University DTCF Journal** (Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi) Vol 52. 2012.

KING, Geoff. **Spectacular Narratives: Hollywood in the Age of the Blockbuster**. Londres: I.B. Tauris, 2000.

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.

KIT, Borys. 'Batman v. Superman' Fallout: Warner Bros. Shakes Up Executive Roles (Exclusive). **The Hollywood Reporter**, 17 Mai. 2016. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/batman-v-superman-fallout-warner-895174>>. Acesso em: 13 de Fev. 2019.

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

LEEMING, Davis Adams. **Mythology: The Voyage of the Hero**. Oxford: Oxford University Press, 1998.

LIZARDI, Ryan. **Nostalgic Generations and Media: Perception of Time and Available Meaning**. Lanham: Lexington Books, 2017.

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

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

LÓPEZ, José Manuel Annacondia. **From Don Quijote to The Tick: The Reflection of Sancho Panza in the Comic Book Sidekick**. 2012. Memória de Licenciatura – Faculdade de Filosofia e Letras, Universidade de Oviedo, Oviedo.

MCBRAYER, Justin. Counterpart and Appreciation Theodicies. In: MCBRAYER, Justin; HOWARD-SNYDER, Daniel. **The Blackwell Companion to the Problem of Evil**. Maiden: Wiley-Blackwell, 2013.

MCDONALD, Russ (ed.). **The tragedy of Othello, the Moor of Venice**. Nova York: Penguin, 2016.

MAAS, Wilma Patricia Marzari Dinardo. **O cânone mínimo: o Bildungsroman na história da literatura**. São Paulo: Editora UNESP, 2000.

MACHADO, Samir Machado de. Introdução. In: MACHADO, Samir Machado de (org.). **Ficção de polpa, Volume 1**. Porto Alegre: não editora, 2012.

MAGID, Ron. A Miniature Gotham. **American Cinematographer**, 5 Jun. 2005. Disponível em: <<https://theasc.com/magazine/june05/batman/page6.html>>. Acesso em: 13 de Fev. 2019.

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

MASCARELLO, Fernando. Notas para uma teoria do espectador nômade. **Novos Olhares** (USP), São Paulo, v. 7, p. 4-20, 2001.

MELETINSKI, Eleazar Moiseevich. **Os Arquétipos Literários**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.

MELROSE, Kevin. DC says goodbye to New York, Marvel responds perfectly. **CBR.com**, 10 Abr. 2015. Disponível em: <<https://www.cbr.com/dc-says-goodbye-to-new-york-marvel-responds-perfectly/>>. Acesso em: 13 de Fev. de 2019.

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

MOORE, Alan. GIBBONS, Dave. **Watchmen**. Nova York: DC Comics, 1987.

MOORMAN, Charles. **Kings and Captains: Variations on a Heroic Theme**. Lexington: University of Kentucky Press, 1971.

MORRIS, Rosemary. **Arthurian Studies: The Character of King Arthur in Medieval Literature**. Woodbridge: Boydell & Brewer Ltd, 1982.

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

MOSELEY, Merritt. The Epic of Gilgamesh and The Hero's Journey. In: BLOOM, Harold; HOBBY, Blake (Ed.). **The hero's journey**. Nova York: Bloom's Literary Criticism, 2009.

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

NAPIER, A. David. **Masks, Transformation, and Paradox**. Berkeley: University of California Press, 1986.

NOBRE, Cândida. O virtual ultrapassa os monitores: a realidade e a atualidade na promoção do filme Batman: O Cavaleiro das Trevas. **Conexões Midiáticas**, v. 1, p. 1, 2008.

OHLGREN, Thomas H. A Gest of Robyn Hode. In: OHLGREN, Thomas H. **Medieval Outlaws: Twelve Tales in Modern English Translation**. West Lafayette: Parlor Press, 2005.

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

OXFORD. **Oxford Dictionary of Word Origins**. Oxford: Oxford University Press, 2010.

PAVIS, Patrice. **Dictionary of the Theatre: Terms, Concepts, and Analysis**. Toronto: University of Toronto Press, 1998.

PERCEPTION. A new visualization medium. **Black Panther: Wakanda Technology Design**, 2018. Disponível em: < <http://experienceperception.com/black-panther-fui.html>>. Acesso em: 24 Set. 2018.

PIERSON, Michele. “CGI Effects in Hollywood Science-fiction Cinema 1989–95: The Wonder Years.” **Screen** 40.2 (1999), p. 158-76.

PIZZELLO, S. Batman takes wing. **American Cinematographer**, 36 Jun. 2005.

PLANTINGA, Carl. **Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience**. Berkeley: University of California Press, 2009.

PRINCE, Stephen. True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. **Film Quarterly**, Vol. 49, No. 3 (Spring, 1996), pp. 27-37.

RAMA, M. A. G. **A representação do espaço nas histórias em quadrinhos do gênero super-heróis: a metrópole nas aventuras de Batman**. Dissertação de Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Geografia Humana, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

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

RHOADES, Shirrel. **A Complete History of American Comic Books**. Nova York: Peter Lang, 2008.

ROSSEN, Jake. **Superman Vs. Hollywood: How Fiendish Producers, Devious Directors, and Warring Writers Grounded an American Icon**. Chicago: Chicago Review Press, 2008.

SAUNDERS, Corinne J. **The Forest of Medieval Romance: Avernus, Broceliande, Arden**. Woodbridge, Boydell & Brewer Publishers, 1993.

SAWICKI, Mark. **Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography**. Amsterdam: Elsevier, 2007.

SCHATZ, Thomas. **Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System**. Nova York: Random House, 1981.

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

SCOLARI, Carlos et al. **Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines**. Basingstroke: Palgrave Macmillan, 2014.

SEAL, Graham. **Encyclopedia of Folk Heroes**. Santa Barbara: ABC-CLIO, 2001.

SHANNON, Jody Duncan. Building the Bat-suit. **Cinefex**. Fev. 1990, p. 16–24.

SHONE, Tom. **Blockbuster: How Hollywood Learned to Stop Worrying and Love the Summer**. Nova York: Free Press, 2004.

SINGER, Matt. Cinemautopsy: what went wrong with 'green lantern'?. **ScreenCrush**, 26 Jun. 2016. Disponível em: <<http://screencrush.com/green-lantern-movie-what-went-wrong/>>. Acesso em: 02 de Jul. 2018.

SONTAG, Susan. Notas sobre Camp. In: **Contra a interpretação**. Porto Alegre: L&PM, 1987.

SPINI, Ana Paula. **Ritos de Sangue em Hollywood: Mito da Guerra e Identidade Nacional Norte-Americana**. Tese de doutorado – Programa de Pós-Graduação em História, UFF, 2005.

STANDISH, Isolde. **A New History of Japanese Cinema: A Century of Narrative Film**. Nova York: Continuum, 2006.

STOKER, Bram. **Dracula**. Nova York: Barnes & Noble, 2012.

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.

STUBBS, Jonathan. **Historical Film: A Critical Introduction**. Nova York: Bloomsbury, 2013.

SZALOKY, Melinda. A tale N/nobody can tell: the return of a repressed western history in Jim Jarmusch's *Dead Man*. In: WALKER, Janet. **Westerns: Films through History**. Nova York: Routledge, 2001.

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

Thomson-Jones, K. (2007). The Literary Origins of the Cinematic Narrator. **The British Journal of Aesthetics**, 47(1), 76–94.

TOMB OF DRACULA. Nova York: Marvel Comics, n. 10, 10 de Jul. de 1973.

TRUFFAUT, François; SCOTT, Helen G. **Hitchcock**. Nova York: Simon & Shuster, 1985.

TSUMURA, David Toshio. **Creation and Destruction: A Reappraisal of the *Chaokampf* Theory in the Old Testament**. Winona Lake: Eisenbrauns, 2005.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa Cinematográfica. Contando Histórias com Imagens em Movimento**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

VOGLER, Christopher. **The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers**. California: Michael Wiese Productions, 2007.

WAID, Mark. Man of steel, since you asked. **Thrillbent**, 14 Jun. 2013. Disponível em: <<http://thrillbent.com/blog/man-of-steel-since-you-asked/>>. Acesso em: 02 Jul. 2018.

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

WARNER, Marina. **World of Myths**. Londres: The British Museum Press, 2003.

WEINTRAUB, Steve "Frosty". 90 Things to Know about Bryan Singer's X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST from Our Set Visit. **Collider**, 19 Fev. 2014. Disponível em: <<http://collider.com/x-men-first-class-review/>>. Acesso em: 02 de Jul. 2018.

WESTFALL, Gary. **The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works and Wonders.** Westport: Greenwood Press, 2005.

WOMACK, Ytasha. **Afrofuturism: The World of Black Sci-Fi and Fantasy Culture.** Chicago: Lawrence Hill Books, 2013.

WRIGHT, Will. **Sixguns and Society: A Structural Study of the Western.** Berkeley: University of California Press, 1977.

UPTON, Bryn. **Hollywood and the End of the Cold War: Signs of Cinematic Change.** Lanham: Rowman & Littlefield, 2014.

FILMOGRAFIA

007 Contra o Satânico Dr. No. Direção: Terence Young. Estados Unidos: MGM, 1962.

300. Direção: Zack Snyder. Estados Unidos: Warner Bros., 2007.

A Aranha Negra. Direção: James W. Horne e Ray Taylor. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1938.

A Noiva de Frankenstein. Direção: James Whale. Estados Unidos: Universal Pictures, 1935.

Aço. Direção: Kenneth Johnson. Estados Unidos: Warner Bros., 1997.

Animais Fantásticos e Onde Habitam. Direção: David Yates. Estados Unidos e Reino Unido: Warner Bros., 2016.

Animais Fantásticos: Os Crimes de Grindelwald. Direção: David Yates. Estados Unidos e Reino Unido: Warner Bros., 2018.

Anti-herói Americano. Direção: Shari Springer Berman e Robert Pulcini. Estados Unidos: Fine Line Features e HBO Films, 2003.

Aquaman. Direção: James Wan. Estados Unidos: Warner Bros., 2018.

As Aventuras de Buckaroo Banzai. Direção: W.D. Richter. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1984.

As Aventuras do Capitão Marvel. Direção: William Whitney e John English. Estados Unidos: Republic Pictures, 1941.

As Patricinhas de Beverly Hills. Direção: Amy Heckerling. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1995.

Atom Man vs. Superman. Direção: Spencer Bennet. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1950.

Azul é a Cor Mais Quente. Direção: Abdellatif Kechiche. França, Bélgica e Espanha: Wild Bunch, Cinéart e Vértigo Films, 2013.

- Banzé no Oeste.** Direção: Mel Brooks. Estados Unidos: Warner Bros., 1974.
- Batman.** Direção: Lambert Hillyer. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1943.
- Batman.** Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros., 1989.
- Batman Begins.** Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros., 2005.
- Batman Eternamente.** Direção: Joel Schumacher. Estados Unidos: Warner Bros., 1995.
- Batman e Robin.** Direção: Joel Schumacher. Estados Unidos: Warner Bros., 1997.
- Batman and Robin.** Direção: Spencer Bennet. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1949.
- Batman, o Homem-Morcego.** Direção: Leslie H. Martinson. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1966.
- Batman: O Cavaleiro das Trevas.** Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros., 2008.
- Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge.** Direção: Christopher Nolan. Estados Unidos: Warner Bros., 2012.
- Batman, O Retorno.** Direção: Tim Burton. Estados Unidos: Warner Bros., 1992.
- Batman vs Superman: A Origem da Justiça.** Direção: Zack Snyder. Estados Unidos: Warner Bros., 2016.
- Blade, O Caçador de Vampiros.** Direção: Stephen Norrington. Estados Unidos: New Line, 1998.
- Blade Runner.** Direção: Ridley Scott. Estados Unidos: Warner Bros., 1982.
- Capitã Marvel.** Direção: Anna Boden e Ryan Fleck. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2019.
- Capitão América: Guerra Civil.** Direção: Anthony e Joseph Russo. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016.
- Capitão América: O Primeiro Vingador.** Direção: Joe Johnston. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2011.
- Capitão América: Soldado Invernal.** Direção: Anthony e Joseph Russo. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014.

Captain America. Direção: Elmer Clifton e John English. Estados Unidos: Republic Pictures, 1944.

Constantine. Direção: Francis Lawrence. Estados Unidos: Warner Bros., 2005.

Contatos Imediatos de Terceiro Grau. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1977.

Deadpool. Direção: Tim Miller. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2016.

Deadpool 2. Direção: David Leitch. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2018.

Demolidor – O Homem sem Medo. Direção: Mark Steven Johnson. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2003.

Doutor Estranho. Direção: Scott Derrickson. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016.

Dylan Dog. Direção: Kevin Munroe. Estados Unidos: Freestyle Releasing, 2011.

Elektra. Direção: Rob Bowman. Canada e Estados Unidos: 20th Century Fox, 2005.

Esquadrão Suicida. Direção: David Ayer. Estados Unidos: Warner Bros., 2016.

Estrada para Perdição. Direção: Sam Mendes. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2002.

Frankenstein. Direção: James Whale. Estados Unidos: Universal Pictures, 1931.

Gênio Indomável. Direção: Gus Van Sant. Estados Unidos: Miramax Films, 1997.

Guardiões da Galáxia. Direção: James Gunn. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2014.

Guardiões da Galáxia Vol. 2. Direção: James Gunn. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2017.

Guerra nas Estrelas. Direção: George Lucas. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1977.

Han Solo: Uma História Star Wars. Direção: Ron Howard. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018.

Hancock. Direção: Peter Berg. Estados Unidos: Sony Pictures, 2008.

Homem-Aranha. Direção: Sam Raimi. Estados Unidos: Sony Pictures, 2002.

Homem-Aranha 2. Direção: Sam Raimi. Estados Unidos: Sony Pictures, 2004.

Homem-Aranha 3. Direção: Sam Raimi. Estados Unidos: Sony Pictures, 2007.

Homem-Aranha: De Volta ao Lar. Direção: Jon Watts. Estados Unidos: Sony Pictures, 2017.

Homem-Aranha: No Aranhaverso. Direção: Bob Persichetti, Peter Ramsey e Rodney Rothman. Estados Unidos: Sony Pictures, 2018.

Homem de Aço. Direção: Zack Snyder. Estados Unidos: Warner Bros., 2013.

Homem de Ferro. Direção: Jon Favreau. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2008.

Homem de Ferro 2. Direção: Jon Favreau. Estados Unidos: Paramount Pictures, 2010.

Homem de Ferro 3. Direção: Shane Black. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013.

Homem-Formiga. Direção: Peyton Reed. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015.

Homem-Formiga e a Vespa. Direção: Peyton Reed. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures 2018.

Howard, O Super Herói. Direção: Willard Huyck. Estados Unidos: Universal Films, 1986.

Hulk. Direção: Ang Lee. Estados Unidos: Universal Pictures, 2003.

Jurassic Park: Parque dos Dinossauros. Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1993.

Karatê Kid - A Hora da Verdade. Direção: John G. Avildsen. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1984.

King Kong. Direção: Merian C. Cooper e Ernest B. Schoedsack. Estados Unidos: Radio Pictures, 1933.

Lanterna Verde. Diretor: Martin Campbell. Estados Unidos: Warner Bros., 2011.

Liga da Justiça. Direção: Zack Snyder. Estados Unidos: Warner Bros., 2017.

Logan. Direção: James Mangold. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2017.

Máquina Mortífera. Direção: Richard Donner. Estados Unidos: Warner Bros., 1987.

Motoqueiro Fantasma. Direção: Mark Steven Johnson. Estados Unidos: Sony Pictures, 2006.

Motoqueiro Fantasma: Espírito de Vingança. Direção: Mark Neveldine & Brian Taylor. Estados Unidos: Columbia Pictures, 2012.

Mulher-Maravilha. Direção: Patty Jenkins Estados Unidos: Warner Bros., 2017.

Mysterious Doctor Satan. Direção: William Witney e John English. Estados Unidos: Republic Pictures, 1940.

O Besouro Verde. Direção: Ford Beebe e Ray Taylor. Estados Unidos: Universal Pictures, 1940.

O Espetacular Homem-Aranha. Direção: Marc Webb. Estados Unidos: Sony Pictures, 2012.

O Espetacular Homem-Aranha 2: A Ameaça de Electro. Direção: Marc Webb. Estados Unidos: Sony Pictures, 2014.

O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final. Direção: James Cameron. Estados Unidos: TriStar Pictures, 1991.

O Hobbit: A Batalha dos Cinco Exércitos. Diretor: Peter Jackson. Estados Unidos: Warner Bros., 2014.

O Hobbit: A Desolação de Smaug. Diretor: Peter Jackson. Estados Unidos: Warner Bros., 2013.

O Hobbit: Uma Jornada Inesperada. Diretor: Peter Jackson. Estados Unidos: Warner Bros., 2012

O Império Contra-Ataca. Direção: Irvin Kershner. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1980.

O Incrível Hulk. Direção: Louis Leterrier. Estados Unidos: Universal Pictures, 2008.

O Mundo Perdido. Direção: Harry O. Hoyt Estados Unidos: First National Pictures, 1925.

O Poderoso Chefão. Direção: Francis Ford Coppola. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1972.

O Retorno de Jedi. Direção: Richard Marquand. Estados Unidos: 20th Century Fox, 1983.

O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel. Direção: Peter Jackson. Nova Zelândia e Estados Unidos: New Line, 2001.

O Senhor dos Anéis: As Duas Torres. Direção: Peter Jackson. Nova Zelândia e Estados Unidos: New Line, 2002.

O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei. Direção: Peter Jackson. Nova Zelândia e Estados Unidos: New Line, 2003.

O Sombra. Direção: James W. Horne. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1940.

Os Brutos Também Amam. Direção: George Stevens. Estados Unidos: Paramount Pictures, 1953.

Os Miseráveis. Direção: Tom Hooper. Estados Unidos e Reino Unido: Universal Pictures, 2012.

Os Sete Samurais. Direção: Akira Kurosawa. Japão: Toho, 1954.

Os Vingadores. Direção: Joss Whedon. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2012.

Pantera Negra. Direção: Ryan Coogler. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018.

Rocky: Um Lutador. Direção: John G. Avildsen. Estados Unidos: United Artists, 1976.

Rogue One. Direção: Gareth Edwards. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2016.

Quarteto Fantástico. Direção: Tim Story. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2005.

Quarteto Fantástico. Direção: Josh Trank. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2015.

Quarteto Fantástico e o Surfista Prateado. Direção: Tim Story. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2007.

Scott Pilgrim Contra o Mundo. Direção: Edgar Wright, 2010.

Star Wars: Episódio I - A Ameaça Fantasma. Direção: George Lucas, 1999.

Star Wars: Episódio II - Ataque dos Clones. Direção: George Lucas, 2002.

Star Wars: Episódio III - A Vingança dos Sith. Direção: George Lucas, 2005.

Super. Direção: James Gunn. Estados Unidos: IFC Films, 2011.

- Super-Herói: O Filme.** Direção: Craig Mazin. Estados Unidos: MGM, 2008.
- Supergirl.** Direção: Jeannot Szwarc. Estados Unidos: TriStar Pictures, 1984.
- Superman.** Direção: Spencer Bennet. Estados Unidos: Columbia Pictures, 1948.
- Superman.** Direção: Richard Donner. Estados Unidos: Warner Bros., 1978.
- Superman II.** Direção: Richard Lester. Estados Unidos: Warner Bros., 1980.
- Superman III.** Direção: Richard Lester. Estados Unidos: Warner Bros., 1983.
- Superman IV: Em Busca da Paz.** Direção: Sidney J. Furie. Estados Unidos: Warner Bros., 1987.
- Superman and The Mole-Men.** Direção: Lee Sholem. Estados Unidos: Lippert Pictures, 1951.
- Superman: O Retorno.** Direção: Bryan Singer. Estados Unidos: Warner Bros., 2006.
- Thor.** Direção: Kenneth Branagh. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2011.
- Thor: Mundo Sombrio.** Direção: Alan Taylor. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2013.
- Thor: Ragnarok.** Direção: Taika Waititi. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2017.
- Tubarão.** Direção: Steven Spielberg. Estados Unidos: Universal Pictures, 1975.
- Venom.** Direção: Ruben Fleischer. Estados Unidos: Sony Pictures, 2018.
- Vingadores: Era de Ultron.** Direção: Joss Whedon. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2015.
- Vingadores: Guerra Infinita.** Direção: Anthony e Joseph Russo. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2018.
- Viúva Negra.** Direção: Cate Shortland. Estados Unidos: Walt Disney Studios Motion Pictures, 2020.
- Wolverine: Imortal.** Direção: James Mangold. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2013.
- Wyatt Earp.** Direção: Lawrence Kasdan. Estados Unidos: Warner Bros., 1994.

X-Men. Direção: Bryan Singer. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2000.

X-Men: Dias de um Futuro Esquecido. Direção: Bryan Singer. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2014.

X-Men: Origens – Wolverine. Direção: Gavin Hood. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2009.

X-Men 2. Direção: Bryan Singer. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2003.

X-Men 3: O Confronto Final. Direção: Brett Ratner. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2006.

X-Men: Primeira Classe. Direção: Matthew Vaughn. Estados Unidos: 20th Century Fox, 2011.

Yojimbo – O Guarda-Costas. Direção: Akira Kurosawa. Japão: Toho, 1961.